

PRAWIDŁA GIER
obowiązujące
PRZY ZAWODACH DRUŻYN SZKOLNYCH
KRAKOWSKIEGO OKRĘGU SZKOLNEGO.

ZESZYT 6.

ZAWODY W ROKU 1925

(PROGRAM — PRZEPISY — WSKAZÓWKI)



KRAKÓW 1925.
NAKŁADEM KURATORJUM OKRĘGU
SZKOLNEGO KRAKOWSKIEGO.

V7! 353409
XN 004327401

Biblioteka Gl. AWF w Krakowie



1800065691

1496.093(438) // 1918 / 1939 //
50655

№ 1.

PRAWIDŁA GIER

obowiązujące

PRZY ZAWODACH DRUŻYN SZKOLNYCH
KRAKOWSKIEGO OKRĘGU SZKOLNEGO.

ZESZYT 6.

ZAWODY W ROKU 1925

(PROGRAM — PRZEPISY — WSKAZÓWKI)



KRAKÓW 1925.
NAKLADEM KURATORJUM OKRĘGU
SZKOLNEGO KRAKOWSKIEGO

Ahc. 1962 K 1376 B
2 11/12/24/10/14



1, 19155/6

Drukarnia „Szkolnica“ w Krakowie

Apr. 1967 K 1368/4

Zawody drużyn szkolnych w r. 1925.

Drużyny męskie.

A. Program.

I. Pięciobój:

- a) bieg rozstawny 4×100 m,
- b) rzut oszczepem w dal,
- c) skok w dal z rozbiegiem,
- d) rzut piłką uszatą w dal,
- e) gra w dłoniówkę.

II. Gra w palanta.

III. Gra w koszykówkę.

IV. Gra w uszatą.

V. Przechodzenie przez parkan.

VI. Zawody pływackie.

B. Termin zawodów i warunki zgłoszeń.

Zawody odbędą się w dniach
między 25—28 czerwca b. r.¹⁾

¹⁾ Dokładny termin podany będzie
okólnikiem.

Termin zgłoszeń upływa z d. 1 czerwca b. r. Późniejsze zgłoszenia nie będą przyjęte.

W zawodach mają prawo brać udział uczniowie szkół średnich i seminarjów naucz., którzy ukończyli lat 15 a nadto ci, którzy w bieżącym roku złożyli egzamin dojrzałości.

Zakład może zgłosić najwyżej 3 oddzielne drużyny do zawodów, lecz każda z nich może brać udział *tylko* w jednym z punktów podanych pod I, II, III, IV i VI, to znaczy, że przechodzenie pojedynczych zawodników z jednej drużyny do drugiej jest niedopuszczalne.

Przepis ten nie odnosi się do zawodów z pod punktu V czyli, że każdy zawodnik może ponadto wejść w skład drużyny przechodzącej przez parkan.

Jeżeli zgłoszono aż 3 drużyny,

to jedna z nich musi brać udział w VI punkcie programu.

Karty zgłoszeń należy sporządzać według następującego wzoru:

Rodzaj zawodów	Nazwiska	Klasa	Wiek	Opinia lekarza	Uwaga
1. Pięciobój	1. 2. i t. d.				
2. Palant i t d	1. 2. i t d				

W karcie zgłoszeń należy wyraźnie zaznaczyć, którzy zawodnicy (4) biorą udział w ćwiczeniach pięcioboju a)—d), a w czasie pierwszego zebrania (p. regulamin) kierownik drużyny powinien przedłożyć nadto ich fotografie. Wtedy należy również podać zmiany, jakim ew. uległ skład drużyny, oczywiście przy dodatkowym przedłożeniu świadectw lekarskich.

C. Przepisy techniczne.

I. Pięciobój.

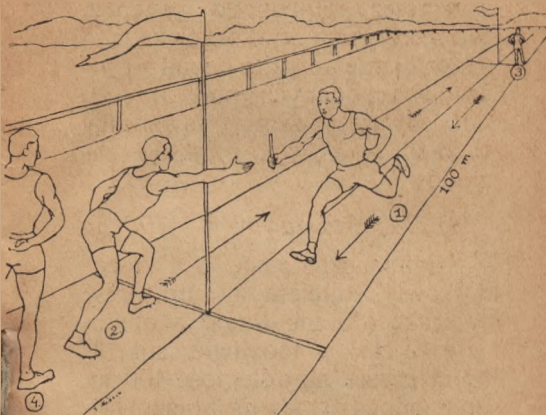
Do pięcioboju staje drużyna z 8 graczy i jednego zastępcy. Wszyscy grają w dłoniówkę a 4 z nich bierze ponadto udział w ćwiczeniach podanych pod a) — d) i to zawsze ci sami 4 zawodnicy w każdym z tych punktów zawodów.

a) Bieg rozstawny 4×100 m.

Sztafeta składa się z 4 zawodników. Zadaniem jej: przenieść pałeczkę (30 cm długą, o obwodzie 12 cm) w możliwie najkrótszym czasie na odległość 400 m. Bieg odbędzie się na boisku futbolowym 100 m długim. Biega równocześnie kilka drużyn oddzielnymi torami, przydzielonymi na podstawie losowania.

Sztafeta jest wahadłowa, odby-

wa się jak uwidoczniło na rysunku. Biegacze stoją po 2 na przeciw sobie, za słupkiem startowym.



towym. Biegacz Nr 1 z pałeczką w prawej ręce (może startować ze startu niskiego) rozpoczyna bieg z poza linii startowej na

strzał startera, poprzedzony zapowiedzią: 1) „Na miejsca“! 2) „Gotowi“! Pauza między strzałem a „Gotowi“! wynosi przeciętnie 2 sekundy. W razie wybiegu jednego z zawodników przed strzałem, czyli w razie startu przedwczesnego, starter wstrzymuje biegnących kilkakrotnym oddaniem strzałów, upomina winnego, (w razie powtarzania się tego wykroczenia, może być sztafeta zdyskwalifikowana) poczem start ponawia. Biegacz Nr 1 po przebiegnięciu swoich 100 m oddaje (nie rzuca wprzód!) pałeczkę w sposób jak przedstawiono na rysunku biegaczowi Nr 2, który z chwilą przejęcia jej za słupkiem startowym rozpoczyna bieg ze startu stojącego. W czasie biegu uderza dolnym końcem pałeczki o swą górną część ciała, wskutek czego pałeczka w ręce się prze-

suwa tak, że trzymając ją u dolnego końca może ją oddać wygodnie Nr 3 trzymaną prosto jak świecę. Bieg kończy biegacz Nr 4 z chwilą przebycia ostatnich 100 m z pałeczką w ręce t. j. z chwilą przejścia przez metę, która w tym wypadku jest tą samą linią, co linja startu. **Nie** wolno pomagać biegaczowi, towarzysząc mu w biegu.

TABELA OCENY:

54 sek. — 10 punkt.	57 sek. — 5 punktów
54 ² / ₅ " — 9 "	58 " — 4 "
54 ⁴ / ₅ " — 8 "	59 " — 3 "
55 ² / ₅ " — 7 "	60 " — 2 "
56 " — 6 "	61 " — 1 "

b) Rzut oszczepem w dal.

Rzuca się oszczepem drewnianym wagi 800 gr i 2·60 m długim, zaopatrzonym na jednym końcu żelaznym grotem. Chwyć oszczepu za owinięcie w jego środku ciężkości, inne chwyt

wzbronione. Rzut z miejsca lub z rozbiegu. Uznaje się tylko rzuty poprawne t. j. takie, przy których oszczep grotem dotknął ziemi. Dalekość rzutu mierzy się prostopadle od miejsca uderzenia ostrza do linii wyrzutu, uwidocznionej na ziemi, której to linii zawodnikowi żadną częścią ciała nie wolno przekroczyć, aż do chwili dotknięcia ostrza ziemi. Dozwolone 3 rzuty, liczy się najdalszy.

TABELA OCENY :

32 m — 10 punktów	29·5 m — 5 punktów
31·5 „ — 9 „	29 „ — 4 „
31 „ — 8 „	28·5 „ — 3 „
30·5 „ — 7 „	28 „ — 2 „
30 „ — 6 „	27 „ — 1 „

c) Skok w dal z rozbiegu.

Skacze się z linii odskoku, którą stanowi biała belka o szerokości 20 cm, wkopana równo z powierzchnią ziemi i to do dołu wy-

pełnionego miękką skopaną ziemią, lub piaskiem, sięgającym do poziomu belki. Dalekość skoku mierzy się od najbliższego znaku, uczynionego którąkolwiek częścią ciała skaczącego na piasku, prostopadle do krawędzi belki od strony dołu. Jeżeli skaczący dotknie stopą piasku poza belką lub odbije się z boku poza linię odbicia, to skok taki jest nie ważny. Dozwolone trzy skoki, liczy się najdalszy.

TABELA OCENY:

4·80 m — 10 punkt.	4·40 m — 5 punktów
4·75 „ — 9 „	4·30 „ — 4 „
4·70 „ — 8 „	4·20 „ — 3 „
4·60 „ — 7 „	4·10 „ — 2 „
4·50 „ — 6 „	4 „ — 1 „

d) Rzut piłką uszatą w dal.

Piłka pełna, wagi 1 kg., zapatrzona rzemienną pętlą długości 20 cm., a szerokości 2·5 cm. Rzuca się sposobem dowolnym

(z miejsca lub z rozbiegu, z obrotem lub bez niego, okręgiem lub z ponad głowy i t. p.). Piłka ma paść w pasie szerokości 20 m., rzuty na zewnątrz pasa są nieważne. Dozwolone 3 rzuty prawą i lewą ręką, liczy się rzuty najdalsze. Dalekość rzutu mierzy się od najdalszego śladu piłki w miejscu, gdzie dotknęła ziemi prostopadle do linii wyrzutu, której żadną częścią ciała nie wolno przekroczyć, aż do chwili spadnięcia piłki.

TABELA OCENY:

Praworącz:			Leworącz:		
36	m —	10 punkt.	28	m —	10 punkt.
35·5	" —	9 "	27·5	" —	9 "
35	" —	8 "	27	" —	8 "
34·5	" —	7 "	26·5	" —	7 "
34	" —	6 "	26	" —	6 "
33·5	" —	5 "	25·5	" —	5 "
33	" —	4 "	25	" —	4 "
32	" —	3 "	24	" —	3 "
31	" —	2 "	23	" —	2 "
30	" —	1 "	22	" —	1 "

Uwaga: Poza powyższymi postanowieniami obowiązują „Przepisy Pol. Zw. Lek. Atl.“.

e) Gra w dłoniówkę.

Obowiązują przepisy, zawarte w zeszycie 1 prawideł gier z tem uzupełnieniem, że przy kolejnem nadawaniu piłki zaczyna się od lewego gracza w każdym z trzech szeregów.

Co do zastępcy obowiązuje przepis 6 regulaminu (p. niżej).

Drużyny zostają losem podzielone na grupy i walczą według ustalonego klucza. Zwycięska drużyna otrzymuje 10 punktów, druga z kolei 9 punktów i t. d. każda stosownie do miejsca zdobytego w rozgrywkach.

Obliczanie wyników. Punkty, osiągnięte przez 4 zawodników w skoku, rzucie oszczepem i rzucie piłką uszată (rzut praworącz,

+ rzut leworęcz, podzielone przez 2) sumuje się, sumę dzieli się przez 4, a do otrzymanego ilorazu dodaje się punkty, osiągnięte w biegu i w dłoniówce. Zwycięża ta drużyna, która zdobędzie najwyższą liczbę punktów.

II. Gra w palanta

III. Gra w koszykówkę

IV. Gra w uszatą

obowiązują przepisy, zawarte w zeszycie 4, 3 i 2 prawideł gier. Drużyny walczą według klucza, ustalonego na podstawie liczby zgłoszeń.

Co do zastępcy obowiązuje przepis 6 regulaminu (p. niżej).

V. Przechodzenie przez parkan.

Parkan gładki wysokości 3 m., start w oddaleniu 5 m. od par-

kanu. Drużyna z 5 zawodników przechodzi parkan w sposób dowolny, lecz bez użycia jakichkolwiek pomocniczych przyborów. Czas liczy się od dania znaku do przejścia aż do chwili, gdy ostatni z zawodników dotknie ziemi poza parkanem. Zwycięża drużyna, która przejdzie w najkrótszym czasie.

VI. Zawody pływackie

stanowi *trójbój*:

- 1) wyścig 50 jardów¹⁾, stylem dowolnym;
- 2) skok z rozbiegiem na nogi, z elastycznej odskoczni (z wysokości 1 m.);
- 3) sztafeta 4 × 50 jardów, stylem dowolnym.

Do trójboju staje jedna i ta

¹⁾ 100 jardów = 91·438 m. Dla szczupłości basenu odległości ustalono w jardach.

sama drużyna, złożona z 4 zawodników i zastępcy.

Punkty, osiągnięte przez 4 zawodników w punkcie 1 i 2 sumuje się, sumę dzieli się przez 4, a do ilorazu dodaje się punkty, zdobyte w punkcie 3. Zwycięża ta drużyna, która zdobędzie najwyższą liczbę punktów.

TABELE OCENY:

1) wyścig 50 y.		2) sztafeta 4×50 y.	
42 sek. —	10 punkt.	3 min. —	10 punkt.
43 " —	9 " "	3 " 1 s —	9 " "
44 " —	8 " "	3 " 2 " —	8 " "
45 " —	7 " "	3 " 3 " —	7 " "
46 " —	6 " "	3 " 5 " —	6 " "
48 " —	5 " "	3 " 7 " —	5 " "
50 " —	4 " "	3 " 10 " —	4 " "
52 " —	3 " "	3 " 15 " —	3 " "
54 " —	2 " "	3 " 20 " —	2 " "
56 " —	1 " "	3 " 30 " —	1 " "

3) skok.

Skok doskonały	9—10 punktów
" bardzo dobry	7—8 " "
" dobry	5—6 " "
" dostateczny	4—4 " "
" mierny	1—2 " "



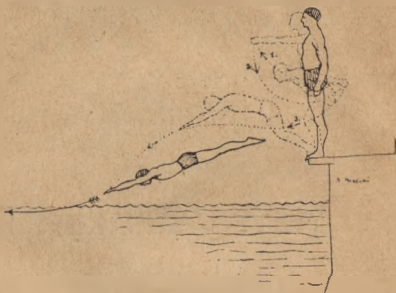
Wskazówki.

1) *Start.* Start odbywa się skokiem z pomostu. Postawa przed skokiem dowolna, lecz zawodnik musi słać na krawędzi pomostu. Sygnał do wyścigu daje się strzałem z pistoletu; poprzedza go zapowiedź startera: 1) Na miejsca! 2) Gotowi! W razie przedwczesnego startu postępuje starter jak przy biegu rozstawnym (p. rys.).

2) *Wyścig.* Zawodnik może podczas wyścigu stanąć na dnie, nie wolno mu jednak po niem chodzić. Zawodnik, który celowo przeszkadza współzawodnikom podczas wyścigu ulega dyskwalifikacji.

3) *Zakończenie wyścigu.* Za zakończenie wyścigu przez danego zawodnika uważa się moment dotknięcia ręką brzegu basenu.

4) *Skok* można wykonać odbiciem jednonóż lub obunóż. Zawodnik ma prawo raz powtórzyć skok nieudany (bezpośrednio), sędzia uwzględnia skok lepszy.



5) *Sztafeta*. Nr 1 sztafety startuje jak opisano powyżej. Numery 2, 3 i 4 startują z tego samego pomostu, płynąc w tym samym kierunku. Zawodnik wyrusza z chwilą, gdy jego poprzednik dotknie ręką mety a ce-

lowniczy (oddzielny dla każdej drużyny) zasygnalizował to chorągiewką. Przedwczesny start Nr 2, 3, lub 4 pociąga za sobą dyskwalifikację całej drużyny, chyba, że zawodnik wróci i rozpocznie wyścig na nowo.

Uwaga: Poza powyższymi postanowieniami obowiązuje: „Regulamin sportowy Polskiego Związku Pływackiego“.

Drużyny żeńskie.

A. Program.

- I. Gra w koszykówkę¹⁾*
- II. Gra w dłoniówkę.*
- III. Zawody pływackie.*

¹⁾ Projektowany poprzednio rzut piłką palantową usunięto dla niemożności ujednostajnienia punktacji w stosunku do wyników osiągniętych w grze.

B. Termin zawodów i warunki zgłoszeń.

Obowiązują przepisy podane w podobnym rozdziale przy drużynach męskich.

Podobnie i tu może zakład zgłosić najwyżej 3 oddzielne drużyny do zawodów, lecz każda z nich może brać udział *tylko* w jednym z punktów pod I, II lub III. Przechodzenie zatem zawodniczek z jednej drużyny do drugiej jest niedopuszczalne.

C. Przepisy techniczne.

I. Gra w koszykówkę.

Obowiązują przepisy zawarte w zeszycie 3 prawideł gier z tą różnicą, że gra trwa tylko 2×10 minut z 5 minutową przerwą.

II. Gra w dłoniówkę.

Obowiązują przepisy zawarte w zeszycie 1 prawideł gier, lecz boisko ma mniejsze wymiary, bo 8×16 m. (Patrz nadto p. 6 regulaminu).

III. Zawody pływackie

stanowi trójbój taki sam jak przy drużynach męskich (p. wyżej). Podobnie obowiązują i wskazówki tam podane.

TABELE OCENY:

1) wyścig 50 y.	2) sztafeta 4×50 y.
50 sek. — 10 punkt.	3 m. 30 s. — 10 punkt.
51 " — 9 "	3 " 31 " — 9 "
52 " — 8 "	3 " 32 " — 8 "
53 " — 7 "	3 " 33 " — 7 "
54 " — 6 "	3 " 35 " — 6 "
56 " — 5 "	3 " 37 " — 5 "
58 " — 4 "	3 " 40 " — 4 "
1 min. — 3 "	3 " 45 " — 3 "
1 m. 2 s. — 2 "	3 " 50 " — 2 "
1 m. 4 s. — 1 "	4 min. — 1 "

3) Ocena skoku jak przy drużynach męskich.

Nagrody.

Drużyny męskie.

- I. **Pięciobój.** — *Nagroda przecho nia K. S. „Cracovia“*, której broni drużyna państw. Seminarjum naucz. w Białej. Trzy najlepsze drużyny otrzymają ponadto odznaki (dwie — o ile stanie mniej niż 9 drużyn).
- II. **Palant.** — *Nagroda przechodnia Ministerstwa Wyz. Rel. i Ośw. Publ.* Dwie najlepsze drużyny otrzymają ponadto odznaki (jedna — jeżeli stanie mniej, niż 5 drużyn).
- III. **Koszykówka.** — Dwie najlepsze drużyny otrzymują odznaki (jedna, jeżeli stanie mniej niż 6 drużyn).
- IV. **Uszata.** — Jak przy koszykówce.
- V. **Parkan.** — Najlepsza drużyna otrzymuje odznaki.
- VI. **Zawody pływackie.** — *Nagroda przechodnia Sekcji Wychowania fiz. Tow. Naucz. Szk. Wyż. w Krakowie.* Dwie najlepsze drużyny otrzymują ponadto odznaki (jedna — jeżeli stanie mniej niż 6 drużyn).

Drużyny żeńskie.

- I. **Koszykówka.** — *Nagroda przechodnia Kuratorjum Okr. Szk. Krak.,* której broni pryw. Seminarjum naucz. w Białej. Dwie najlepsze drużyny otrzymują ponadto odznaki (jedna — jeżeli stanie mniej niż 5 drużyn).
- II. **Dłoniówka.** Dwie najlepsze drużyny otrzymują odznaki (jedna — jeżeli stanie mniej, niż 6 drużyn).
- III. **Zawody pływackie.** — *Nagroda przechodnia Ministerstwa W.R. i O.P.* Dwie najlepsze drużyny otrzymują ponadto odznaki (jedna — jeżeli stanie mniej, niż 6 drużyn).

Uwaga: Zwycięska drużyna z każdego punktu zawodów (męska i żeńska) otrzymuje prócz tego dyplom, stwierdzający zwycięstwo.

Nagroda przechodnia staje się własnością Zakładu po trzechkrotnem zwycięstwie w trzech po sobie następujących latach.

Strój.

Drużyny męskie. Koszulka trykotowa lub wełniana z rękawami.

wami lub bez nich i krótkie spodnie. Użycie pończoch i mesztów ćwiczebnych pozostawia się woli zawodników (Meszty z gwoździami dopuszczalne tylko przy ćwiczeniach lekkoatle.t). Drużyna musi mieć strój jednakowego kroju i barwy. O ile strój nie jest barwny, należy dodać wpadające w oko odznaki.

Strój pływacki: majtki kąpielowe i czapeczka jednej barwy dla drużyny.

Drużyny żeńskie. Luźna bluzka z rękawami krótkimi lub długimi, spódniczka do kolan (nie poniżej kolana!), ciemne szarawary. Zamiast spódniczki może być długa bluza sięgająca do kolan ujęta paskiem w stanie. Strój dowolnej barwy, lecz jednakiej dla całej drużyny i jednego kroju. O ile strój nie jest

barwny, należy dodać wybitne barwne odznaki.

Strój pływacki: powszechnie używany kobiecey strój kąpielowy i jednobarwne czapeczki dla drużyny.

REGULAMIN.

1. Celem przydziału pracy, podania czasu i miejsca rozgrywek, wydania zarządzeń i t. p. odbędzie się w przeddzień zawodów zebranie sędziów, opiekunów i kapitanów drużyn (ew. ich zastępców).

2. Przeprowadzenie każdego punktu zawodów obejmuje osobny kierownik danej grupy, któremu przydziela się sędziów, boiska i t. p. i wyznacza czas rozgrywek.

Kierownik grupy, po uprzednim porozumieniu się z naczelnym kierownikiem zawodów, u-

rządza z przydzielonymi sobie sędziami, pomocnikami i kapitanami drużyn odprawy, na których wydaje potrzebne zarządzenia.

3. Każda drużyna winna się zjawić punktualnie na wyznaczonym boisku i tam zgłosić swe przybycie wyznaczonemu dlań sędziemu (w razie jego nieobecności kierownikowi grupy). W razie nie stawienia się drużyny sędzia po upływie 2 minut ogłasza nie stawiającą się drużynę za pobitą, drugą za zwycięską i obie w tym charakterze biorą udział w dalszych rozgrywkach według klucza.

Zmianę w tym kierunku może przeprowadzić tylko naczelny kierownik, o ile opóźnienie będzie należycie usprawiedliwione i o ile to ze względu na stały klucz będzie wogóle możliwe do przeprowadzenia.

Jeżeli z powodu niemożności ustalenia godziny danej rozgrywki tylko ogólnie jej czas oznaczono (np. przedpołudnie), winna dana drużyna stawić się już o godzinie, o której zawody się rozpoczynają.

4. Sędzia jest pierwszą i ostatnią instancją w ocenie. Od jego zarządzeń i postanowień w czasie gry lub ćwiczeń niema zatem odwołania.

Za nieposłuszeństwo, niekarność lub brutalną grę może być gracz przez sędziego wykluczony, a nawet cała niekarna drużyna od zawodów odsunięta. W tym ostatnim wypadku potrzebna jest jednak aprobatą naczelnego kierownika.

Wszystkim drużynom, którym według klucza wypada grać z drużyną wykluczoną, liczy się wygrana.

Wykluczenie gracza lub całej drużyny może nastąpić także za rozmyślne usiłowanie wprowadzenia w błąd sędziego (np. niedopuszczalną przemianę zawodników) lub niesforne zachowanie się i poza grą w czasie zawodów.

5. Bezpośrednio po rozgrywce wręcza sędzia kierownikowi grupy kartę wyników z wypełnionymi rubrykami, a opatrzoną jego podpisem.

W razie nierozstrzygnięcia gry w przepisany czas, o ile przepisy gry nie zawierają odpowiednich postanowień i o ile rozstrzygnięcie jest konieczne ze względu na przyznanie nagrody jednej drużynie — naczelnny kierownik wydaje stosowne zarządzenie.

Ocena jest jawna.

6. Bez względu na przepisy

gier wyraźnie się zaznacza, że zastępca nie wchodzi w grę w razie wykluczenia gracza przez sędziego. W takim wypadku drużyna gra dalej w niepełnym składzie.

Co do ćwiczeń w pięcioboju zaznacza się ponadto, że zaśląbnięcie lub uszkodzenie zawodnika, na którego miejsce ma wejść następca, musi być stwierdzone orzeczeniem dyżurnego lekarza zawodów. Jeżeli zawodnik mimo ujemnego orzeczenia nie stawia się do dalszych zawodów albo jeżeli wogóle niestawienia się dostatecznie nie usprawiedliwi, zastępca nie może wejść w jego miejsce a drużyna uczestniczy w dalszych punktach w niepełnym składzie, bo w liczbie trzech (przy biegu biegnie jeden dwukrotnie po 100 m).

7. Nad porządkiem w czasie

zawodów czuwa oboźny i jego zastępca. On przydziela szatnie i sygnałem trąbką i głośnem wywołaniem drużyny (każda drużyna otrzyma przed zawodami odpowiedni numer) wzywa ją na boisko. Uszykowaną drużynę wprowadza na przydzielone boisko kapitan drużyny i przedstawia sędziemu.

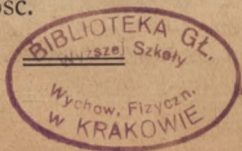
Do zarządzeń oboźnego (zastępcy) w sprawach odnoszących się do porządku zawodów obowiązani są wszyscy się stosować. Ponieważ zawody odbywają się na cudzem boisku i może każdej chwili zajść potrzeba pewnych naprawek uszkodzeń, dodatkowych robót i t. p. nie może żadna drużyna odmówić oboźnemu pomocy w tym kierunku pod rygorem następstw przewidzianych za nieposłuszeństwo.

8. Inwentarzem t. j. przyborami

do gier i ćwiczeń zawiaduje gospodarz (zastępca). Nikomu nie wolno zabierać samowolnie jakichkolwiek przyborów. Może je brać od gospodarza tylko sędzia lub kierownik grupy za pokwitowaniem, które odbiera po zwrocie przyboru. Sędzia powinien zabraną rzecz zwrócić bezzwłocznie po ukończonej rozgrywce.

9. Zawody to święto młodzieży, to nie zabawa lecz służba. Na oczach tysięcy ludzi powinna się młodzież zachowywać z powagą, godnością i karnie a po rycersku wobec przeciwnika, choćby ją przykrość spotkała.

Na boisku szlachetnej walki i zmagania się jest polskiej młodzieży obca wszelka szorstkość i niesforność.



**KUPUJ TYLKO TOWAR
W KRAJU WYPRODUKOWANY!**

SPORTING

**Fabryka przyborów sportowych
Kraków, ulica św. Filipa 17.**

Poleca:

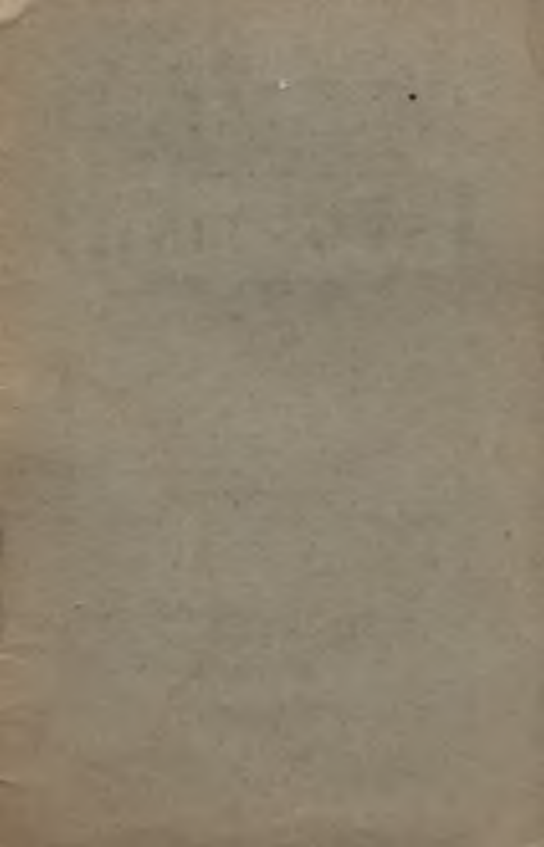
**Piłki nożne juchtowe i chromowe,
koszykowe, do dłoniówki i palanta,
us ate jedno- i dwukilowe.**

**Trzewiki do biegów i skoków
z gwoździami, footballowe, tu-
rystyczne, tenisowe, gimna-
styczne z podeszwą chromową.**

!! CENY KONKURENCYJNE !!

**Dla szkół 5⁰/₀ opustu od
ceny fabrycznej na po-
== moc koleżeńską! ==**

SWÓJ DO SWEGO PO SWOJE!



WYCHOWANIA FIZYCZNEGO
KRAJOWA
BIBLIOTEKA GŁÓWNA



19155

6

U S Z A T A
(Piłka procna)

Biblioteka Gl. AWF w Krakowie



1800065691

ZAWODY W ROKU 1925.
(Program — przepisy — wskazówki).