Dr. M. S. Tokarski

ZABAWY I GRY RUCHOWE

V7; 354328
xx 00437 0014

Biblioteka Gł. AWF w Krakowie

1800065524

50744

ZABAWY I GRY
RUCHOWE
NA WOLNEM POWIETRZU

ZEBRAŁ

Dr. MARYAN ST. TOKARSKI

LEKARZ, NAUCZYCIEL GIMNASTYKI W GIMNAZYUM III. W KRAKOWIE

C. k. Rada szkolna krajowa reskryptem z dnia 21 czerwca 1902 L. 16150 poleciła książeczkę tę do bibliotek szkolnych i na premia dla starszej młodzieży.

Cena w oprawie 1 K. 50 h.

W KRAKOWIE
SPÓŁKA WYDAWNICZA POLSKA
1902.

BIBLIOTEKA GŁ.
Wyższej Szkoły
Wychow. Fizyczn.
W KRAKOWIE
I- 11074
A

DRUKARNIA UNIWERSYTETU JAGIELLOŃSKIEGO
pod zarządem Józefa Filipowskiego.

796.1 (07) Akc. 1962 k 903

SPIS RZECZY.

Liczba rzymska, umieszczona obok nazwy zabawy, oznacza wiek, w którym można zacząć uprawiać odnośną zabawę lub grę. Podział taki nie może być ścisły, jednak powinien uwzględniać stopień rozwoju umysłowego i fizycznego młodzieży. Zabawy i gry, przed któremi jest gwiazdka, są stosowne tylko dla chłopców, wszystkie zaś inne dla chłopców i dla dziewcząt. Według powyższych objaśnień np. *Przerywany król XII oznacza, że ta gra jest stosowna dla chłopców, którzy skończyli 12-ty rok życia.

str.

Przedmowa 1

Wstęp (Podział na partye, Przybory, Ogólne prawidła, Przepisy zdrowotne) 3

A. Zabawy i gry bez przyborów.

Łapanka (Jastrząb i gołębie, Jara) VI 9
Pierścień (Kruk) VI 10
Kot i mysz VI 11
Pytka VI 12
Ostatnia dwójka wprzód VI 13
Mieszkanie VII 14
Jastrząb i kury VIII 15
Murzyn VIII 16
Chiński mur VIII 18
Polowanie VIII 19
Lis z jamy X 20
Rybacy X 21
Trzeciak X 23

str.
Łańcuch wilków X 24
Dzień i noc X 26
Rabuś VI 28
*Przerywany król XII 30
Porywka X 31
Pościg X 34
Pogoń XIII 35

B. Zabawy i gry z przyborami.

I. Zabawy i gry piłką.

Wyrywka VI 41
Piłka w rzędzie VI 42
Piłki w dwóch rzędach VI 43
Piłki w kole VII 44
Rzucanka VI 45
Wyścig piłek VIII 46
Piłka górna IX 47
Piłka do celu VI 48
Wybijanka VI 49
Jeden w kole X 50
*Jeźdźcy i konie XII 52
Stójka X 53
Kucie IX 55
Piłka uszata XII 56
Piłka graniczna (Walka) IX 61
Harpastum XIV 62
Odrzucanka XII 65
Pięstówka XIII 68
Świnka X 71
Djabełek X 73
Palant (Gra w metra) X 76
Ronders XII. 79
Palestra XII 83
Odbijanka (Bębenki) XII 92
Lawn-Tennis XIV 96

str.
Piłka nożna w kole VI 113
Wieża VI 114
*Piłka nożna (Association football) XIV 116

II. Zabawy i gry z innymi przyborami.

Niedźwiedź VIII 134
Słupek IX 136
Kurnik VIII 139
Boccia IX 142

PRZEDMOWA.

Niniejszy podręcznik jest przeznaczony nie tylko dla nauczycieli i wychowawców, pod których okiem powinny się zawsze odbywać zabawy młodzieży, lecz także dla młodzieży samej, aby się nauczyła samodzielnie postępować wśród zabawy i w wątpliwych przypadkach mogła zajrzeć do podręcznika. Z chwilą, gdy uczniowie nauczą się dobrze pewnej zabawy, należy pozostawić im samorząd, gdyż młodzież bawiąc się samodzielnie, nie tylko odnosi korzyść z ruchu na wolnem powietrzu, lecz także kształci charakter.

Napisałem tę książeczkę w tym celu, aby się przyczynić do szybszego rozszerzenia się znajomości zabaw i ułatwić niejednemu praktyczne zastosowanie bardzo ważnego czynnika wychowawczego, jakim są zabawy i gry ruchowe.

Opisując zabawy korzystałem z następujących autorów: Cenar: „Gry gimnastyczne“, Cenar: „Gry piłką“, Cenar: „Gry i zabawy ruchowe“, Guts-Muths: „Spiele“, Dr. Eitner: „Die Jugendspiele“, Kreunz: „Bewegungs-

spiele und Wettkämpfe“, Lechner: „Schule und Jugendspiel“, Kohlrausch und Marten: „Turnspiele“, Hermann: „Ball-Uebungen“, Netsch: „Spielbuch für Mädchen“, Schröter: „Turnspiele“. Prawidła przeważnej części zabaw podałem według Kreunza i Lechnera.

Dr. Maryan St. Tokarski.

WSTĘP.

Podział na partye. Gdy grający mają się podzielić na dwie równe partye, natenczas dwaj najlepsi gracze, zwani matkami albo dowódcami, wybierają sobie na przemian po jednym towarzyszu. Matki losują, która z nich wybiera pierwsza, jako też która partya ma sobie wybrać połowę boiska albo zająć królestwo.

Losowanie monetą polega na tem, że, gdy jedna matka obrała sobie orzełka, a druga liczbę, rzuca się monetę w górę. Ta matka wybiera pierwsza, której strona zwróci się ku górze, gdy pieniądz spadnie na ziemię.

Losowanie palestrą odbywa się w ten sposób, że jedna matka rzuca palestrę do drugiej, która łapie ją ręką; następnie pierwsza chwyta tuż nad ręką drugiej i tak na przemian chwytają, zbliżając się do jednego końca palestry. Która matka trzyma koniec palestry, ta wybiera pierwsza. Niekiedy zdarza się, że koniec palestry jeszcze nieco sterczy; w takim razie chwyta go druga matka, przeciwna zaś uderza 3 razy przedramieniem po palestrze starając się ją z ręki wytrącić. Jeżeli matka

wytrzyma uderzenia i nie puści palestry, wówczas wybiera pierwsza.

Przybory. 1. Piłki. *a) Mała piłka* włosienna, obszyta silną skórą ma 5—7 cm średn.

b) Mała piłka elastyczna, mająca 5—7 cm średnicy, którą każdy może sobie sam zrobić z surowego kauczuku, służy do podbijania palestrą; dziewczęta używają do palestry *piłki tennisowej.*

c) Piłka do odrzucanki wypchana sierścią cielęcą, obszyta silną skórą ma 10—20 cm śred.

d) Piłka uszata jest to piłka do odrzucanki, do której jest przyszyte ucho rzemienne.

e) Piłka nożna kształtu kulistego, o średnicy 20—25 cm składa się z balonu, który nadyma się powietrzem, i z silnej okrywy skórzanej.

2. Palestry: *a) palestra płaska* z miękkiego drzewa, kształtu krótkiego wiosła ma 55—70 cm długości, *b) palestra kształtu walca* z twardego drzewa jest 60—80 cm długa, a średnica przekroju wynosi 4—6 cm.

3. Odznaki. Podczas gier, przy których członkowie obu partyi mieszają się z sobą, używa jedna partya odznak dla odróżnienia się od drugiej. Za odznakę może służyć chustka przewiązana około ramienia, albo czapka, zwrócona daszkiem ku tyłowi, albo biała opaska, którą wkłada się na czapkę albo na rękaw.

4. **Pytka.** Trzymając chustkę za dwa przeciwległe rogi, skręca się ją kilka razy, następnie wiąże się w środku pojedynczy lub podwójny, niezbyt twardy węzeł.

5. **Chorągiewki.** Do oznaczenia granic boiska, względnie innych linii na trawniku, używa się chorągiewek z twardego drzewa, 1·20 m długich i 2·5 cm grubych, których dolny koniec jest zaostrzony albo ostro okuty żelazną blachą; na twardem zaś boisku, wysypanem piaskiem, kreśli się linie zaostrzonym końcem chorągiewki.

Ogólne prawidła. Nie powinno się ani zawcześnie przerywać zabawy ani też prowadzić aż do znudzenia. Niektóre zabawy wymagają więcej czasu, co najmniej 1 godziny, np. Palant, Ronders, Palestra, Piłka nożna, dla innych znowu zabaw wystarcza kilkanaście minut.

Podczas zabawy należy przestrzegać prawideł zasadniczych, prawidła zaś podrzędne wolno zmieniać i, jeżeli tylko wprowadzone zmiany przyczynią się do ożywienia zabawy, powinno się je zatrzymać, gdyż tylko w ten sposób ulepsza się zabawa.

Także wielkość boiska i liczbę bawiących się można zmieniać bez szkody dla zabawy; liczby te są przeznaczone głównie dla tych, którzy chcą przerabiać zabawę nieznaną.

Zapał do gier zwiększa się wówczas, gdy uczniowie z tej samej klasy utworzą dwie stałe partye, walczące przeciw sobie przez cały sezon, i gdy się notuje wygrane i przegrane.

Gdy który z bawiących się okazuje niezadowolenie z zabawy i bez ważnej przyczyny oddali się z boiska, nie powinien być tego dnia przyjęty do zabawy, chociażby o to prosił.

Przepisy zdrowotne. Obszerna, równa i sucha przestrzeń, położona zdala od domów mieszkalnych i fabryk i pokryta krótko strzyżoną trawą, jest najodpowiedniejszem boiskiem do zabaw. Ze względu na czystość powietrza należy boisko, niepokryte trawą, na którem zawsze powstaje kurz podczas zabawy, w razie potrzeby dokładnie skrapiać wodą. Obok boiska powinien się znajdować budynek. mający służyć za schronisko w razie deszczu, w którym oprócz schowku na przybory do zabaw. powinny być urządzone gromadne kąpiele natryskowe; konieczne są także studnia z dobrą wodą do picia i miejsca ustępowe.

Na pytanie. w jakiej porze roku można uprawiać zabawy na wolnem powietrzu, odpowiada Dr. F. A. Schmidt, że w każdej porze pod pewnymi warunkami; w lecie: przy miernie suchem i spokojnem powietrzu do + 22° R. przy miernie suchem powietrzu i lekkim wietrze do + 25° R., przy wilgotnem

i parnem powietrzu do + 20° R.; w zimie: przy suchem i spokojnem powietrzu do — 2° R, przy suchem powietrzu i lekkim wietrze do 0°, przy bardzo wilgotnem powietrzu i pochmurnem niebie do + 3° R.

Obowiązkiem nauczyciela jest zwracać uwagę na stopień zmęczenia bawiących się; powinien on zachęcać powolnych a hamować zapamiętałych, którzy gonią do upadłego. Ponieważ nadmierne natężenie, często się powtarzające, działa szkodliwie na płuca i serce, przeto należy się starać o utrzymanie średniego stopnia natężenia podczas zabawy. Według mego zdania zdrowa młodzież wówczas przekracza średni stopień natężenia wśród zabawy, gdy nie wystarcza jej oddychanie nosem, lecz musi także otworzyć usta, aby wprowadzić do płuc więcej powietrza. Podczas gdy z jednej strony oddychanie nosem może nam niekiedy służyć za miarę do ocenienia stopnia natężenia, tak z drugiej strony jest ono z tych względów potrzebne, że powietrze, przechodząc przez jamę nosową, ogrzewa się, przez co można uniknąć kataru gardła, krtani i oskrzeli, a po drugie, że oczyszcza się z kurzu, który może zawierać zarazki chorobowe.

Picie wody podczas zabawy jest konieczne, zwłaszcza w dni gorące, gdy wydzielanie potu jest znacznie wzmożone. Do organizmu, który

się poci przy pracy fizycznej, musimy wprowadzać wodę, w przeciwnym bowiem razie powstaje zagęszczenie krwi, w następstwie zaś omdlenie, a nawet porażenie słoneczne *(insolatio)*. Podczas picia wody trzeba według Dra F. A. Schmidta zachować następujące ostrożności: 1) wolno pić wodę dopiero wtedy, gdy uspokoi się oddech i akcya serca, 2) należy pić zwolna t. j. małymi łykami i najwyżej $^1/_4$ litra na raz.

Woda, mająca służyć do kąpieli natryskowej, powinna się mieścić w odkrytym zbiorniku, aby ją słońce wpierw ogrzało. Przed kąpielą musi się uspokoić oddech i czynność serca, a podczas kąpieli należy się ruszać i nacierać.

Odzienie bawiących się powinno być lekkie i nie tamujące ruchów, zresztą zastosowane do pory roku.

W porze chłodnej należy dawać zabawy, podczas których ile możności wszyscy uczestnicy są w ruchu. Gdy rola gracza jest tego rodzaju, że przez dłuższy czas stoi bezczynnie, wówczas powinien być cieplej ubrany, aniżeli ci, którzy bez ustanku biegają.

Po natężającej zabawie, zwłaszcza gdy jest chłodno, należy zaraz iść do domu i zdjąć wilgotne od potu ubranie.

A. Zabawy i gry bez przyborów.

Łapanka

(Jastrząb i gołębie, Jara).

Liczba bawiących się: 6—20.

Boisko: kwadrat, którego bok wynosi 30 kroków.

Przebieg zabawy. Obok granicy boiska oznacza się kreską miejsce, na którem ustawiają się wszyscy oprócz jednego. Pozostały, zwany Jarą, staje na środku boiska i liczy: 1, 2—3! Na ten rozkaz wszyscy wybiegają i uciekają przed Jarą, który stara się lekko uderzyć ręką tego, kogo dopadnie. Uderzony zostaje Jarą podczas następnej zabawy, której przebieg powtarza się w sposób powyższy.

Prawidła. 1. Kto wybiegnie poza granice boiska, zostaje Jarą.

2. Podczas następnej zabawy nie wolno chwytać tego, który był Jarą podczas zabawy poprzedzającej.

3. Kto stoi na części boiska, odznaczonej kreską, jest wolny od uderzenia. Jest to miejsce dla wypoczynku.

Odmiana powyższej zabawy polega na tem, że nie nakreśla się na boisku miejsca, na którem zmęczeni mogliby wypocząć.

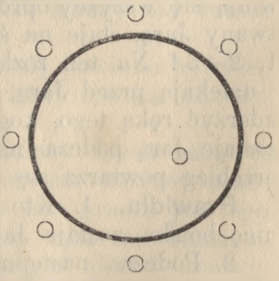
Dalszą *odmianą* jest *łapanka z przebieganiem*. Polega na tem, że między Jarą a uciekającym przebiega trzeci, którego Jara musi następnie ścigać.

Pierścień

(Kruk).

Liczba bawiących się: 4—12.

Przebieg zabawy. Na boisku kreśli się koło, którego średnica wynosi 6 kroków. Jeden z bawiących się staje w kole, wszyscy inni zaś ustawiają się poza obwodem koła i zmieniają dowolnie swe stanowiska, wbiegając do środka koła lub przebiegając na drugą stronę. Stojący w kole, któremu nie wolno wykroczyć poza obwód, stara się uderzyć ręką jednego z przebiegających. Uderzony idzie następnie do środka koła, ten zaś, który był poprzednio w kole, staje poza obwodem. Jeżeli stojący wewnątrz koła nie może nikogo



dosięgnąć, każe stanąć wszystkim na obwodzie, plecami do środka, i liczy: 1, 2—3! Na 3 wszyscy wykonują skok wdal, odbijając się obunóż. Kto najbliżej skoczył, idzie do środka koła.

Kot i mysz.

Liczba bawiących się: 12—20.

Przebieg zabawy. Wszyscy oprócz 2 tworzą koło twarzą do środka, w rozstępie, wynoszącym długość kończyny górnej, i trzymają się za ręce. Z dwóch pozostałych jeden jest kotem, drugi myszą. Mysz staje w środku koła, kot zaś zewnątrz i stara się mysz chwycić. Przez podnoszenie rąk do góry muszą stojący na obwodzie koła ułatwiać myszy przejście na zewnątrz lub do środka koła, kotowi zaś mogą ułatwiać przejście, ale nie muszą. Gdy uda się kotowi mysz złapać i przytrzymać, wówczas zastępuje ich ta dwójka, która ostatni raz przed schwytaniem myszy przepuściła kota. Należy uważać, aby mysz, uciekając, nie oddalała się zbyt od koła.

Odmiany. *a)* Dla małych dzieci tworzy się bramkę, 3 kroki szeroką, w ten sposób, że w pewnem miejscu dwaj sąsiedzi nie trzymają się za ręce.

b) Dwa koty łapią jedną mysz.

c) Jeden kot łapie dwie myszy.

d) Dwie lub trzy myszy uciekają przed dwoma lub trzema kotami. W tym wypadku każdy kot ściga tylko swoją mysz.

Pytka.

Liczba bawiących się: 12—50.

Boisko: kwadrat albo koło, którego średnica wynosi 15—25 kroków.

Przebieg zabawy. Jeden z uczestników zabawy dostaje pytkę, wszyscy zaś inni tworzą koło twarzą do środka i trzymają ręce za sobą. Rozstęp między sąsiadami wynosi 5 cm. Ten, który ma pytkę, chodzi zewnątrz koła w kierunku od lewej ku prawej stronie tworzących koło; uderza pytką tych, którzy się oglądają, wkońcu wkłada nieznacznie pytkę w rękę jednemu z stojących na obwodzie koła i w tym samym kierunku kroczy dalej. Ten, który dostał pytkę, zwraca się ku sąsiadowi na prawo, bije go i ściga tak długo, dopóki tamten nie obiegnie koła i nie stanie na swojem miejscu. Teraz posiadający pytkę obchodzi koło, aby ją znowu dać innemu do ręki, poczem idzie dalej w tym samym kierunku i staje na miejscu tego, któremu pytkę powierzył. Zabawę można zmienić w ten sposób, że posiadający pytkę obchodzi koło w przeciwnym kierunku. Ten, który dosta-

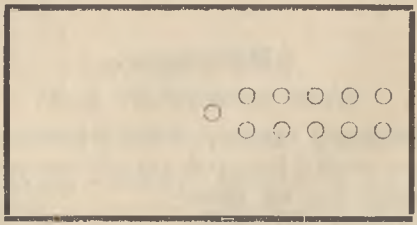
nie pytkę, bije lewą ręką i ściga lewego sąsiada, który umyka na lewo.

Odmiana. Dwaj albo trzej uczestnicy dostają pytki i obchodzą koło równocześnie.

Ostatnia dwójka wprzód!

Liczba bawiących się: 7—25.

Boisko: prostokąt 40 kroków długi i 20 kroków szeroki.



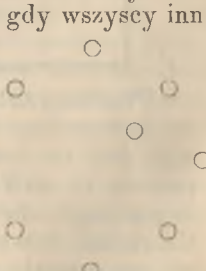
Przebieg zabawy. Uczestnicy zabawy stają w dwuszeregu i tworzą pary, które trzymają się za ręce; jeden zaś jako dowódca ustawia się na 2 kroki przed pierwszą dwójką dwuszeregu, obrócony plecami do wszystkich. Na rozkaz dowódcy: *ostatnia dwójka wprzód!* biegnie ostatnia para, jeden po lewej, drugi po prawej stronie dwuszeregu, ku przodowi, aby, minąwszy dowódcę, chwycić się znowu za ręce. Dowódca, któremu nie wolno się oglądać, biegnie natychmiast, skoro go miną,

za nimi i stara się jednego z uciekających ręką lekko uderzyć. Gdy dowódca którego z nich uderzy, nim sobie podadzą ręce, wówczas staje z tym, który uciekł, w dwuszeregu jako pierwsza para, uderzony zaś zostaje nowym dowódcą. Gdy dowódca żadnego z nich nie uderzył, wtedy ta dwójka, która biegła, staje jako pierwsza para; dowódca zaś ustawia się przed nią i znowu woła: *ostatnia dwójka wprzód!*

+ Mieszkanie.

Liczba bawiących się: 6—30.

Przebieg zabawy. Jeden z bawiących się staje w środku koła, podczas gdy wszyscy inni ustawiają się na obwodzie twarzą do środka, w rozstępie, wynoszącym przynajmniej 3 kroki, i oznaczają swoje mieszkania chorągiewką, kamieniem albo nakreślając kółko. Znajdujący się w środku obchodzi wokoło i pyta się: *czy niema mieszkania do wynajęcia?* każdy zbywa go jakąkolwiek odpowiedzią, a tymczasem inni zmieniają swe stanowiska. Z tego stara się skorzystać bez-



domny, a gdy mu się uda zająć opróżnione miejsce, natenczas ten szuka mieszkania, kto nie ma stanowiska. Gdy zaś dłuższy czas nie może znaleźć mieszkania, wówczas woła: *wyprowadzać się!* Na ten rozkaz wszyscy, stojący na obwodzie koła, szybko zmieniają swe stanowiska. Podczas tej zmiany miejsc szukający mieszkania stara się zająć stanowisko na obwodzie koła, ten zaś, który nie ma miejsca na obwodzie, idzie do środka koła.

Jastrząb i kury.

Liczba bawiących się: 8—16.

Boisko: prostokąt 15 kroków szeroki i 25 kroków długi.

Przebieg zabawy. Kura a za nią kurczęta stają w szeregu i kładą ręce na barki poprzedzających. Na 3 kroki przed kurą staje jastrząb, który stara się wpaść na szereg z boku i chwycić kurczę za ramię. Kura, która jest nietykalna, rozłożonemi ramionami wstrzymuje i odtrąca jastrzębia; lecz nie wolno jej chwytać napastnika. Odpowiednio do zwrotów kury starają się kurczęta być jak najdalej od jastrzębia, nie rozrywając jednak łańcucha. Kurczę chwycone występuje z szeregu.

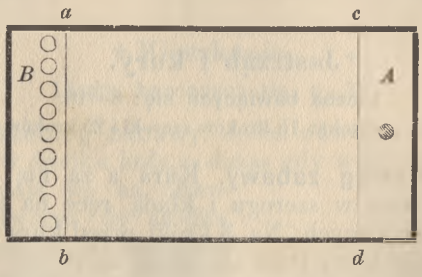
Celem skrócenia natężającej zabawy można zarządzić, że wszystkie kurczęta, znajdujące

się poza schwytanem, występują z szeregu. Zabawa kończy się, gdy jastrząb wyłowi wszystkie kurczęta.

Murzyn
(Wilkołak).

Liczba bawiących się: 10—50.

Boisko: prostokąt 20 kroków szeroki i 40 kroków długi; równolegle do krótszych boków w odstępie, wynoszącym 3 kroki, naznacza się 2 kreski czyli mety *ab* i *cd*.



Ustawienie i przebieg zabawy. Za metą *cd* na przestrzeni *A* staje murzyn z odznaką, np. z chustką na ramieniu, na przestrzeni zaś *B* staje reszta bawiących się.

Murzyn rozpoczyna zabawę, wołając: *boicie się murzyna?* i wybiega ku mecie *ab*. Inni odpowiadają: *nie* i biegną do mety *cd*. Ten, którego murzyn na polu *abcd* przytrzyma i 3 razy ręką uderzy, wkłada odznakę,

wraca na pole *B* i zostaje pomocnikiem murzyna. Pomocnik podczas następnych biegów chwyta nowych pomocników w ten sam sposób jak murzyn. Przed drugim biegiem staje murzyn razem z pomocnikiem na polu *B*, podczas gdy wszyscy inni ustawiają się na polu *A*. To wołanie i bieganie od jednej mety do drugiej powtarza się tak długo, dopóki wszyscy nie zostaną schwytani.

Prawidła. 1. Jeżeli murzyn podczas 3 pierwszych biegów nikogo nie chwyci, zastępuje go inny.

2. Tylko murzyn woła przed każdym biegiem: *boicie się murzyna?*

3. Tak murzyn z pomocnikami, jako też partya przeciwna, muszą zawsze równocześnie bieg rozpoczynać.

4. Nikomu nie wolno podczas biegu zostać za metą.

5. Podczas biegu nie wolno uciekać wstecz, wolno jednak biedz w bok.

6. Murzynowi i jego pomocnikom nie wolno czekać na przeciwników przy swej mecie, lecz muszą biedz naprzód.

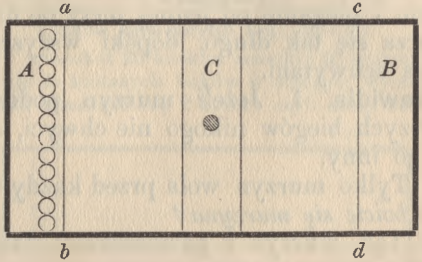
7. Kto wybiegnie poza granice boiska albo ucieknie za metę, z poza której wybiegł, zostaje pomocnikiem murzyna.

8. Pierwszy schwytany pomocnik zostaje murzynem podczas następnej zabawy.

Chiński mur.

Liczba bawiących się: 10—50.

Boisko: prostokąt 20 kroków szeroki i 40 kroków długi; na 3 kroki od krótszych boków i równolegle do nich nakreśla się 2 mety *ab* i *cd*; przez środek zaś boiska naznacza się pas *C*, którego szerokość wynosi 4 kroki



Przebieg zabawy. Na pasie *C* staje jeden z uczestników, zwany Chińczykiem, wszyscy inni zaś ustawiają się na polu *A*. Na rozkaz Chińczyka: 1, 2 — 3! przebiegają wszyscy przez boisko aż za metę *cd*. Podczas biegu Chińczyk stara się w granicach pola *C* przytrzymać jednego z biegnących i 3 razy uderzyć go ręką. Uderzony zostaje Chińczykiem i podczas następnego biegu chwyta również w ten sam sposób jak pierwszy. Przed drugim biegiem stoją wszyscy prócz Chińczyków na polu *B*, skąd znowu na rozkaz starego Chińczyka wybiegają, aby się dostać na pole *A*. Po każdym biegu wzrasta

liczba Chińczyków na pasie *C*, tak iż w końcu wyłapią wszystkich i w ten sposób utworzą mur chiński nie do przebycia.

Prawidła. 1. Jeżeli Chińczyk podczas 3 pierwszych biegów nikogo nie chwyci, zastępuje go inny.

2. Tylko stary Chińczyk liczy zawsze: 1, 2 — 3!

3. Kto wybiegnie poza granice boiska, zostaje Chińczykiem.

4. Kto po trzykrotnym rozkazie nie przebiegnie przez pole *C*, zostaje Chińczykiem.

5. Chińczykom wolno chwytać tylko na odgraniczonym pasie *C*.

6. Chińczykiem podczas następnej zabawy zostaje ten, kto ostatni został schwytany.

Polowanie.

Liczba bawiących się: 8—50.

Boisko: przestrzeń wolna albo pokryta tu i ówdzie krzakami, przynajmniej 25 kroków szeroka i 40 kroków długa.

Przebieg zabawy. Jeden z bawiących się jest myśliwym i dobiera sobie dwóch gończych, którzy pomagają mu w łowieniu zwierzyny. Wszyscy trzej mają odznaki. Gończy chwytają uciekającą zwierzynę i przytrzymują ją, dopóki myśliwy nie nadbiegnie i ręką trzy razy jej nie uderzy. Uderzony

wkłada odznakę i zostaje gończym. Ostatni schwytany jest myśliwym podczas następnej zabawy.

Odmiana. Myśliwy ma małą piłkę w ręce; gończych niema. Kogo myśliwy trafi piłką, ten zostaje gończym, wkłada odznakę i przytrzymuje zwierzynę.

Lis z jamy.

Liczba bawiących się: 8—30.

Boisko: kwadrat, którego bok wynosi 20—25 kroków.

Przebieg zabawy. Na środku boiska albo obok granicy oznacza się kreską jamę lisią. Losem wybrany lis udaje się do jamy, inni zaś rozpraszają się po boisku. Wszyscy uczestnicy zabawy mają pytki. Lis, wołając: *lis z jamy!* wybiega na boisko, ściga uciekających i stara się uderzyć pytką tego, kogo dopadnie. Od chwili jednak, gdy opuści jamę, musi bez ustanku wołać: *hop*, albo skakać na jednej nodze. Jak długo wypełnia te warunki, jest nietykalny i może każdego uderzyć. Uderzony zostaje lisem i wszyscy zapędzają go pytkami do jamy. Stary lis jest podczas następnej zabawy nietykalny i wypoczywa w jamie.

Prawidła. 1. Gdy lis wybiegając z jamy nie zawoła: *lis z jamy!* albo gdy wybiegnie

i nie woła: *hop,* albo przestanie wołać i nie skacze na jednej nodze, wówczas zapędzają go wszyscy do jamy.

2. Gdy lis za długo siedzi w jamie, natenczas jeden z uczestników woła: *lis z jamy!* 1, 2 — 3! Teraz już musi lis wybiedz z jamy, gdyż w przeciwnym razie wypędzają go wszyscy pytkami.

3. Kto uderzy lisa bez powodu, wstrzymuje go podczas ucieczki do jamy, albo zastępuje mu drogę, zostaje lisem i wszyscy zapędzają go pytkami do jamy.

4. Kto wybiegnie poza granice boiska albo wpadnie do jamy (wyjąwszy przypadek pod 2), zostaje lisem.

5. Gdy lis 3 razy wybiegał i nikogo nie uderzył, może żądać, aby go kto inny zastąpił.

Rybacy.

Liczba bawiących się: 20—50.

Boisko: kwadrat, którego bok wynosi 40—50 kroków.

Przebieg zabawy. Obok granicy boiska, przedstawiającego jezioro, naznacza się kreską wyspę. Dwaj wylosowani są rybakami i udają się na wyspę, inni zaś są rybami i rozpraszają się po jeziorze. Rybacy podają sobie ręce na wyspie i wołając: *do jeziora!* wybiegają na połów. Tu gonią za uciekającemi

rybami i starają się jedną z nich chwycić w ten sposób. że jeden z rybaków uderza rybę ręką. Schwytana ryba, którą rybacy muszą zanieść na wyspę, zostaje rybakiem. Następnie wpadają rybacy znowu do jeziora, aby złowić drugą rybę i zanieść ją na wyspę. W ten sposób utworzona, nowa para rybaków opuszcza również wyspę, aby podobnie jak pierwsza chwytać dalej ryby. Każda para rybaków wybiega niezależnie od drugiej. Gdy jedna para nie może chwycić albo przynieść jakiej ciężkiej ryby, wówczas woła: *na pomoc!* i w czterech albo w sześciu wynoszą rybę na wyspę. Zabawa kończy się wyłowieniem wszystkich ryb. Następną zabawę rozpoczyna ta para rybaków, którą na końcu chwycono.

Zabawa dobra także dla dziewcząt z tą zmianą, że rybaczki nie zanoszą schwytanych ryb na wyspę, lecz prowadzą je za ręce.

Prawidła. 1. Jedno uderzenie ręką wystarcza. aby chwycić rybę.

2. Schwytana ryba może się trzepać, lecz nie wolno jej wydzierać się rybakom. Także inna ryba nie może schwytanej udzielać pomocy.

3. Kto wybiegnie poza granice boiska, uważa się go za schwytanego.

4. Gdy rybacy nie zaniosą ryby na wyspę, wówczas schwytanie nie ma znaczenia.

5. Rybacy podają sobie ręce tylko na wyspie i wybiegając, wołają za każdym razem: *do jeziora!* Pojedynczo wybiegać nie wolno.

6. Jeżeli para rybaków nie trzymała się za ręce w chwili uderzenia ryby, w takim razie uderzenie nie ma znaczenia.

Trzeciak.

Liczba bawiących się parzysta: 12—20.
Boisko: kwadrat, którego bok wynosi 20 kroków.

Przebieg zabawy. Wszyscy oprócz dwóch tworzą koło dwójkami twarzą do środka tak, że stojący zewnątrz kryją się za plecami tych, którzy stoją wewnątrz. Rozstęp między sąsiedniemi dwójkami wynosi 3 lub 4 kroki.



Z dwóch pozostałych jeden goni, drugi zaś staje szybko przed którąkolwiek dwójką. Ponieważ trzej za sobą stać nie mogą, więc stojący z tyłu jako *trzeci* musi uciekać w prawo i staje przed sąsiednią dwójką. Również każdy następny trzeci ustawia się przed sąsiednią prawą dwójką itd. Ten, który goni, stara się uderzyć *trzeciego* ręką wówczas, gdy on jeszcze stoi na miejscu,

albo też, gdy zmienia miejsce. Skoro ścigający uderzy *trzeciego,* natenczas uderzony musi gonić, ten zaś, który uderzył, jest *trzecim* i staje przed jedną z następnych dwójek na prawo. Należy przestrzegać, aby goniący nie wbiegał do środka koła i gonił zawsze w tym samym kierunku.

Odmiany. 1. Trzeci ucieka zawsze w lewo.

2. Dwójki ustawiają się twarzą na zewnątrz.

3. Dwójki ustawiają się w ten sposób, że obaj są twarzą do siebie zwróceni. Trzeci staje w środku między nimi, a ucieka ten, do którego trzeci plecami się zwrócił.

4. Przy większej liczbie uczestników zabawy mogą dwaj trzeci uciekać przed dwoma goniącymi.

Łańcuch wilków.

Liczba bawiących się: 10—50.

Boisko: prostokąt 60 kroków długi i 50 szeroki.

Przebieg zabawy. Tuż przy granicy boiska oznacza się kreską *jamę wilczą.* Losem wybrany, stary wilk udaje się do jamy, reszta zaś uczestników, zaopatrzona w pytki, rozprasza się na boisku. Stary wilk, wołając: *wilk z jamy!* wybiega ze złożonemi rękami na boisko i stara się jednego z uczestników oburącz uderzyć. Wilk uderzając, musi równo-

cześnie zawołać: *stój!* Uderzonego, jako młodego wilka, zapędzają wszyscy do jamy, dokąd udaje się także stary wilk, którego nigdy bić nie wolno. W jamie podaje stary wilk młodemu rękę i wołając: *wilk z jamy!* wybiegają obaj na połów. Teraz prawy albo lewy uderza jedną ręką i woła: *stój!* Gdy jeden z nich kogo uderzy, wówczas puszczają ręce, a wszyscy zapędzają ich do jamy. W ten sposób powiększa się liczba schwytanych i łańcuch wilków staje się coraz dłuższy. Skoro łańcuch wilków chwyci kogo albo zostanie przerwany albo sam się rozerwie, wtedy wilki puszczają ręce i uciekają do jamy, podczas gdy inni pędzą ich pytkami. Gdy jest mała liczba bawiących się, w takim razie wilki tworzą tylko jeden łańcuch i obaj skrzydłowi mają prawo uderzyć. Gdy zaś jest większa liczba uczestników, wówczas tworzą wilki kilka łańcuchów po 4—5 i w tym wypadku tylko prawy uderza, a lewy chwyta i przytrzymuje.

Prawidła. 1. Łańcuchy wolno tworzyć tylko w jamie.

2. Gdy łańcuch wybiegając, nie zawoła: *wilk z jamy!* zostaje zapędzony do jamy.

3. Tylko ten łańcuch puszcza ręce i zostaje zapędzony do jamy, który chwycił wilka;

podczas zapędzania jednak nie wolno innym łańcuchom nikogo chwytać.

4. Nie wolno wilkom uderzać wtedy, gdy uciekają.

5. Tylko z przodu wolno przerywać łańcuch.

6. Kto uderzy starego wilka, wybiegnie poza granice boiska albo wpadnie do jamy wilczej, zostaje wilkiem.

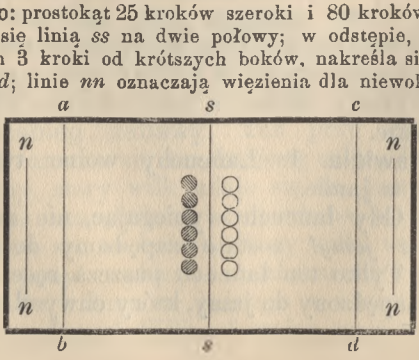
7. Kto uderzy wilka, gdy łańcuch jeszcze trzyma się za ręce, kto wilkowi zabiega drogę albo przytrzymuje go, zostaje wilkiem.

8. Na rozkaz starego wilka: *wilki do jamy!* udają się wszystkie łańcuchy do jamy, gdzie stary wilk udziela im wskazówek.

Dzień i noc.

Liczba grających: 10—50.

Boisko: prostokąt 25 kroków szeroki i 80 kroków długi dzieli się linią *ss* na dwie połowy; w odstępie, wynoszącym 3 kroki od krótszych boków, nakreśla się mety *ab* i *cd*; linie *nn* oznaczają więzienia dla niewolników.



Przebieg gry. Grających dzieli się na dwie równe partye, z których jedna otrzymuje nazwę: *dzień*, druga zaś: *noc*. Wzdłuż linii środkowej boiska, w odstępie, wynoszącym 4 kroki, ustawiają się obie partye w 2 rzędach plecami do siebie i są do swych met twarzą zwrócone. Przewodnik staje między oboma rzędami, rzuca w górę drewniany krążek, pomalowany z jednej strony na biało, z drugiej na czarno, i według tego, czy białą, czy czarną stroną krążek zwróci się ku górze, woła w pierwszym wypadku: *dzień!* w drugim: *noc!* Partya wywołana obraca się i ściga przeciwną, która ucieka do swej mety. Kto zostanie uderzony ręką przed metą, zostaje więźniem i staje na kresce *nn*, przeznaczonej dla niewolników; gdy jednak chce się wykupić, musi zanieść tego, który go uderzył, na swych barkach do jego mety. Niewolnika, który się wykupił, nie łapie się po raz drugi; on jednak, gdy goni, może chwytać niewolnika. Partya. która chwyci 3 niewolników, wygrywa.

Przy grze dziewcząt odpada wykupywanie się niewolnic.

Prawidła. 1. Podczas rzucania krążka nie wolno się oglądać.

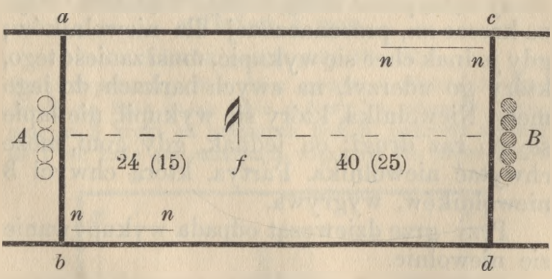
2. Kto uciekając wybiegnie poza boczne granice boiska, zostaje niewolnikiem.

3. Kto ścigając wbiegnie za metę przeciwników, zostaje niewolnikiem.

† Rabuś.

Liczba grających: 4—20.

Boisko: prostokąt *abcd* 40 albo 64 kroków długi i 15 kroków szeroki; w punkcie *f*, znajdującym się między trzema a pięcioma częściami długości boku *ac*, wbija się w środku między dłuższymi bokami prostokąta chorągiewkę, na którą zawiesza się chustkę lub czapkę. Jeżeli np. odległość od jednej mety do drugiej wynosi 40 kroków, w takim razie stosunkowi 3 : 5 odpowiada 15 : 25, czyli odległość od mety *ab* do punktu *f* będzie wynosić: 15 kroków, a od mety *cd* do punktu *f*: 25 kroków.



Ustawienie. Grający dzielą się na dwie równe partye. Jedna przedstawia rabusiów i staje za metą *ab* na polu *A*, t. j. bliżej chorągiewki, druga zaś przedstawia strażników i staje na polu *B*.

Przebieg gry. Na rozkaz przewodnika: 1, 2—3! wybiegają równocześnie z jednej strony rabuś, a z drugiej strażnik. Rabuś biegnie w tym celu, aby porwać przedmiot zawieszony na chorągiewce i wrócić za swoją metę; strażnik zaś stara się rabusia raz ręką uderzyć, nim on ucieknie za metę *ab*. Gdy strażnik uderzy rabusia, wówczas idzie rabuś w niewolę do strażników i staje na kresce *nn* obok mety *cd*. jeżeli zaś rabuś umknie z przedmiotem zrabowanym, wtedy strażnik idzie jako niewolnik do rabusiów i staje na kresce *nn* obok mety *ab*. Następnie na rozkaz przewodnika wybiegają dwaj inni i t. d. Gdy już wszyscy biegali, wówczas jeden akt gry jest skończony; partye obliczają niewolników, zmieniają miejsca i role i następuje akt drugi, który przebiega w ten sam sposób, jak pierwszy. Ta partya zwycięża, która ma większą sumę niewolników, wziętych w obu aktach.

Prawidła. 1. Gdy rabuś wybiegnie poza boczne granice boiska, idzie do niewoli.

2. Strażnik ściga rabusia i uderza go bez względu na to, czy on porwał przedmiot zawieszony na chorągiewce, czy nie.

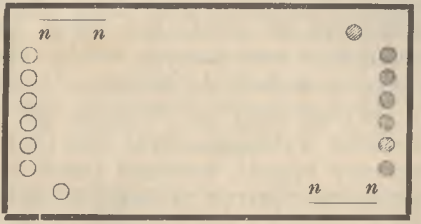
3. Gdy rabuś ucieknie za swoją metę, nie wziąwszy przedmiotu, wówczas i strażnik musi się wrócić za swoją metę i nie wolno mu, pierwej wybiedz, dopóki rabuś nie wybiegnie

4. Gdy rabuś nie przyniesie zrabowanego przedmiotu na pole *A*, np. zgubi go podczas ucieczki, zostaje również niewolnikiem strażników.

Przerywany król.

Liczba grających: 8—20.

Boisko: prostokąt 30 kroków długi i 15 kroków szeroki.



Przebieg gry. Grający dzielą się na 2 równe partye, z których każda ma swego króla. Obie partye stają w dwóch rzędach naprzeciw siebie w odstępie, wynoszącym 30 kroków, członkowie zaś każdej partyi trzymają się silnie za ręce. Królowie stają na kilka kroków przed prawem skrzydłem swego wojska. Los rozstrzyga, która partya zaczyna. Na rozkaz króla wybiega jeden z jego żołnierzy i pędzi w pewnym kierunku ku nieprzyjacielowi; nagle jednak zmienia kierunek i szybko wpada na upatrzoną dwójkę, aby

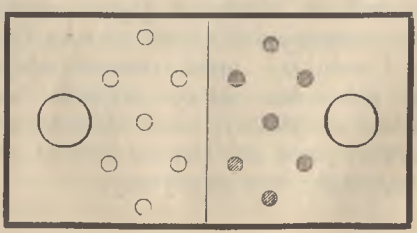
silnym rozpędem przerwać łańcuch przeciwników. Jeżeli żołnierz przerwał łańcuch, wybiera sobie jednego z tych, którzy puścili ręce i wraca z niewolnikiem do swoich; jeżeli zaś nie przerwał łańcucha, w takim razie idzie sam do niewoli, gdyż ataku powtarzać nie wolno. Niewolnicy stają na kreskach *nn* obok lewego skrzydła swoich przeciwników. Następnie wydaje drugi król rozkaz do ataku; i tak na przemian wysyłają królowie swoich żołnierzy, aż wreszcie po jednej stronie zostanie tylko jeden żołnierz. Wówczas król się poddaje i gra się kończy.

Odmiana. Ta partya przegrywa, która wcześniej straci pewną liczbę żołnierzy.

Porywka.

Liczba grających: 12—20.

Boisko: prostokąt 40 kroków długi i 20 kroków szeroki



dzieli się kreską na dwie połowy; w równej odległości od granicy środkowej, bliżej krótszych boków prostokąta nakreśla się 2 koła, których średnica wynosi 4 kroki; w środku każdego koła kładzie się po 3 kule krokietowe albo ciężarki albo klocki drewniane.

Ustawienie i przebieg gry. Dwaj dowódcy wybierają sobie 2 równe partye, z których jedna wkłada odznaki. Jedna partya zajmuje jedną połowę boiska, druga zaś drugą.

Każda partya stara się drugiej porwać wszystkie jej kule. W tym celu grający wbiegają na pole przeciwników do środka koła, porywają kule i uciekają z niemi do swoich. Z drugiej strony zaś jedna i druga partya usiłuje niedopuścić do tego, aby jej zabrano kule. To uskutecznia w ten sposób, że każdy grający może przeciwnika, spotkanego na swem polu, wziąć do niewoli, musi jednak uderzyć go ręką i zawołać: *stój!* Wówczas niewolnik oddaje kulę, jeżeli ją porwał, i staje na tem miejscu, gdzie go chwycono. Niewolnika może uwolnić każdy z jego partyi, kto sam nieuderzony dotknie się go ręką i zawoła: *wolny!* Uwolniony musi zawsze odejść na swoje pole; ten, który więźnia uwolnił, jest także nietykalny, jeżeli idzie ku granicy środkowej; jeżeli zaś biegnie do koła po kulę, wówczas może być schwytany.

Ta partya wygrywa, która ma 6 kul w swojem kole.

Prawidła. 1. Przeciwnika można wziąć do niewoli tylko na własnem polu.

2. Kto nieuderzony wbiegnie do koła przeciwników po kulę, ten jest w kole nietykalny. Tylko poza kołem wolno chwytać niewolników.

3. Gdy kto uderzy ręką przeciwnika, a nie zawoła: *stój!* albo kto zawoła: *stój!* a nie uderzy, wówczas jedno i drugie nie ma znaczenia. Tak samo nie ma znaczenia przy uwalnianiu niewolnika, jeżeli kto uderzy, a nie zawoła: *wolny!* albo zawoła: *wolny!* a nie uderzy.

4. Przeciwnik może wziąć tylko jedną kulę, nie wolno jej jednak ukrywać.

5. Gdy przeciwnik ucieka z kulą, nie wolno mu uwalniać niewolnika.

6. Niewolnik nie może być uwolniony, jeżeli nie stoi na tem miejscu, gdzie go uderzono.

7. Członkom partyi nie wolno stać w własnem kole, lecz na dwa kroki od obwodu koła.

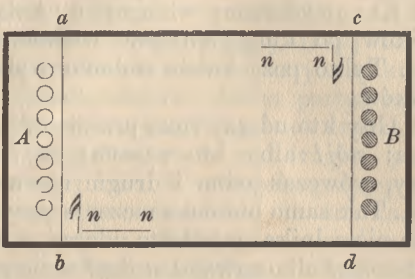
8. Nie wolno stać blizko niewolnika, lecz na dwa kroki od niego.

9. Kto wybiegnie poza granice boiska, zostaje niewolnikiem i musi stać na 2 kroki od miejsca, w którem granicę przekroczył. Również, kto został schwytany tuż przy granicy środkowej, staje na 2 kroki od niej.

+ Pościg.

Liczba grających: 8–20.

Boisko: prostokąt 50 kroków długi i 15—20 szeroki.



Przebieg gry. Dwie równe partye ustawiają się na boisku naprzeciw siebie w ten sposób, że jedna staje na polu *A*, druga zaś na polu *B*. Los rozstrzyga, która partya zaczyna. Jeżeli na przykład partya *A* ma grę rozpocząć, w takim razie udaje się jeden z tej partyi do mety *cd* i wyzywa któregokolwiek z przeciwników w ten sposób, że uderza go 3 razy w nastawioną dłoń, poczem szybko ucieka do swej mety. Podczas wyzwania przeciwnik, nadstawiając rękę do uderzenia, musi stać przynajmniej jedną nogą za metą. Wyzwany ściga uciekającego i stara się go ręką uderzyć, nim on się schroni za swoją metę. Jeżeli wyzwany uderzy ucieka-

jącego, wówczas uderzony idzie do niewoli; ten zaś, który wziął niewolnika, wyzywa w powyższy sposób jednego z partyi *A*. Jeżeli zaś wyzwany nie uderzy uciekającego, wtedy sam udaje się jako niewolnik do partyi przeciwnej *A* i staje na kresce *nn*, przeznaczonej dla niewolników. Uciekającemu nie wolno przekraczać granic boiska, w przeciwnym bowiem razie idzie do niewoli. Ta partya, która wzięła niewolnika, wyzywa znowu i t. d. Gra kończy się wtedy, gdy każdy z uczestników przynajmniej raz gonił albo też uciekał. Ta partya wygrywa, która ma więcej niewolników.

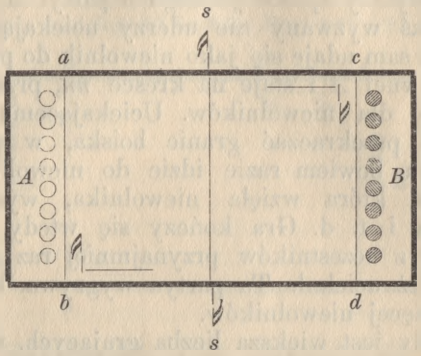
Gdy jest większa liczba grających, wówczas mogą dwaj lub trzej równocześnie wyzywać dwóch lub trzech przeciwników. W tym wypadku wyzwany goni tylko tego, który go wyzwał.

Pogoń.

Liczba grających: 20—40.

Boisko: prostokąt 40 kroków długi i 30 kroków szeroki; na 3 kroki od boków krótszych naznacza się 2 mety *ab* i *cd*; przez środek boiska kreśli się linię środkową *ss* równoległą do boków krótszych prostokąta; przed prawem skrzydłem każdej partyi blizko dłuższego boku prostokąta wbija się po jednej chorągiewce w odległości, wynoszącej 3 kroki od mety; od chorągiewek naznacza się w kierunku do linii środkowej 2 kreski rów-

noległe do boków dłuższych boiska, które są przeznaczone dla niewolników.



Ustawienie i przebieg gry. Dwaj dowódcy wybierają sobie dwie równe partye *A* i *B*, z których jedna ma odznaki. Każda partya ustawia się za swoją metą.

Grę rozpoczyna partya wylosowana, przypuśćmy *A*, w ten sposób, że jeden z tej partyi idzie przed metę partyi *B* i wyzywa któregokolwiek z przeciwników, uderzając go trzy razy po ręce. Po trzeciem uderzeniu ucieka wyzywający do swej mety, wyzwany zaś goni uciekającego i stara się go raz ręką uderzyć, przyczem musi zawołać: *stój!* Gdy uciekający znajduje się mniej więcej w połowie boiska, wówczas wybiega drugi z par-

tyi *A* przeciw wyzwanemu. Przed tym drugim musi wyzwany uciekać i schronić się za swoją metę, gdyż w tej grze istnieje *zasadnicze prawidło, że każdy, który wcześniej wybiegł, może być uderzony i wzięty do niewoli tylko przez tego, który wybiegł później.* Na pomoc wyzwanemu wybiega drugi (albo kilku) z partyi *B* i t. d., dopóki jeden z grających nie uderzy przeciwnika, wołając głośno: *stój!* Wówczas jeden akt gry jest skończony, wszyscy udają się poza swe mety, a niewolnik staje na kresce obok mety przeciwników tak, że lewą stopą dotyka się chorągiewki.

Następny akt gry rozpoczyna ten, który wziął niewolnika, w ten sposób, że wybiega przynajmniej do połowy boiska i stara się przeciwnika zwabić, poczem rozwija się gra jak wyżej, dopóki znowu nie zostanie wzięty niewolnik. Drugi niewolnik tak się ustawia, że lewą stopą dotyka się prawej stopy pierwszego i lewą ręką trzyma jego prawą rękę. Pierwszy niewolnik musi się zawsze dotykać stopą chorągiewki; każdy zaś następny niewolnik staje tak, jak drugi.

Każda partya stara się uwolnić swoich z niewoli. W tym celu, zwłaszcza podczas ruchu na boisku, wybiega jeden z członków partyi, uderza ręką niewolnika i woła: *wolny!*

Wówczas również jeden akt gry jest skończony. Uwolnieni i wszyscy inni, którzy byli na boisku, wracają na swoje pola, a ten, który więźniów uwolnił, wybiega na wabika.

Stosownie do umowy i liczby biorących udział w grze wygrywa ta partya, która wzięła 3—5 niewolników. Jeżeli jest mała liczba grających, można zarządzić, że skoro chwycono drugiego niewolnika, pierwszy może wrócić do swej partyi; rozumie się jednak, że zostaje wliczony do liczby niewolników, ustanowionej na początku gry. Następną grę rozpoczyna ta partya, która wygrała, przyczem partye zmieniają mety.

Celem uniknięcia zamieszania należy pamiętać, że każdy powinien wybiegać tylko w jakimś celu; a więc albo, aby uderzyć przeciwnika, który ściga, albo aby uwolnić niewolnika, albo też aby przeszkodzić uwolnieniu. Jeżeli zamiar wskutek zbiegu okoliczności został udaremniony, należy wrócić za swoją metę, aby znowu mieć prawo do schwytania przeciwnika, który wybiegnie wcześniej. Grający zatem nie powinni ani stać przed swoją metą ani biegać po boisku bez potrzeby.

Dalsze prawidła. 1. Liczbę niewolników ustanawia się przed rozpoczęciem gry.

2. W jednym akcie wolno wziąć tylko jednego niewolnika. Gdy ta sama partya chwyci

równocześnie dwóch, w takim razie wybiera sobie jednego z nich, drugi zaś jest wolny.

3. Uderza się tylko płaską ręką, a nie pięścią. Dotknięcie się inną częścią ciała nie ma znaczenia.

4. Niewolnikiem zostaje:

a) kto uciekając wybiegnie poza granice boiska; gdy więcej grających wybiegło, wówczas ten idzie do niewoli, który pierwszy przekroczył granicę;

b) kto uderzy przeciwnika, którego nie miał prawa uderzyć;

c) kto uderzy, a nie zawoła: *stój!* albo kto zawoła: *stój!* lecz nie uderzy;

d) kto przy uwalnianiu niewolnika nie zawoła: *wolny!* albo zawoła, lecz nie dotknie się go ręką.

W każdym z powyższych przypadków kończy się akt gry i wszyscy wracają na swe pola za mety. Następnie dowódca partyi, która wzięła niewolnika, przeznacza jednego ze swoich, aby szedł wabić.

5. Gdy obie strony równocześnie chwycą niewolników, albo gdy jedna partya chwyci niewolnika, a druga równocześnie uwolni, w takim razie jedno i drugie nie ma znaczenia.

6. Gdy ta sama partya równocześnie chwyci przeciwnika i niewolników uwolni, wtedy jed-

no tylko ma znaczenie i partya ma prawo sobie wybrać.

7. Tylko wtedy mogą być wszyscy niewolnicy uwolnieni, jeżeli tworzyli łańcuch i jeżeli pierwszy niewolnik dotykał się stopą chorągiewki.

8. Niewolnicy, którzy siedzą lub leżą, nie mogą być uwolnieni.

9. Niewolnicy nie powinni przeszkadzać przeciwnikom; mają jednak uważać na to, aby przeciwnicy zawsze wracali za swą metę, nim znowu wybiegną.

10. Gdy niewolnik przesunie chorągiewkę na kresce, przeznaczonej dla niewolników, wówczas jego partya przegrywa.

11. Kto wbiegnie za metę przeciwników, powinien tam zaczekać i dopiero w dogodnej chwili wracać do swoich. Podczas powrotu jednak może być uderzony przez każdego przeciwnika, sam zaś ani uderzyć ani uwolnić nie ma prawa.

12. Podczas ucieczki nie wolno rzucać się na ziemię w tym celu, aby przewrócić ścigającego. Kto tak postępuje, powinien być wykluczony.

13. Wszelkie spory rozstrzygają tylko obaj dowódcy albo przewodnik.

Odmiana tej gry polega na tem, że w pewnem oddaleniu od met wbija się po jednej

chorągiewce. Jeżeli np. odległość od jednej mety do drugiej wynosi 40 kroków, wówczas chorągiewki wbija się na 8 kroków przed metami. W takim razie przybywa jeszcze jedno prawidło:

14. Gdy jednemu z grających uda się porwać sztandar partyi przeciwnej i uciec z nim za swoją metę, wówczas bez względu na liczbę niewolników przegrywa partya, która straciła sztandar.

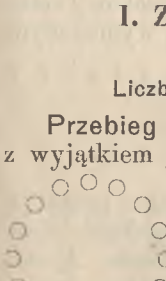
B. Zabawy i gry z przyborami.

I. Zabawy i gry piłką.

Wyrywka.

Liczba bawiących się: 10—24.

Przebieg zabawy. Wszyscy bawiący się z wyjątkiem jednego tworzą koło twarzą do środka, w rozstępie, wynoszącym długość jednej kończyny górnej, i podają sobie *piłkę do odrzucanki* lub *piłkę uszatą* w prawo albo w lewo. Pozostały, któremu nie wolno wbiegać do środka koła, goni piłkę, krążącą w jedną lub drugą stronę, i stara się

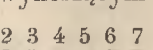


ją ręką uderzyć. Jeżeli piłkę uderzy, w takim razie staje na miejscu tego, który podczas uderzenia miał piłkę w rękach; ten zaś, który wystąpił z koła, ściga teraz piłkę. Jeżeli który z stojących na obwodzie koła puści piłkę na ziemię albo, podając piłkę, pominie sąsiada, wówczas także musi wystąpić i gonić piłkę. Ścigający piłkę może żądać, aby go kto inny zastąpił, jeżeli przez dłuższy czas nie może piłki dogonić.

Piłka w rzędzie.

Liczba bawiących się: 4—10.

Przebieg zabawy. Uczestnicy zabawy ustawiają się w rzędzie, w rozstępie, wynoszącym 2 kroki; jeden zaś, *królem* zwany, staje na 10 kroków przed rzędem i rzuca małą piłkę do stojącego na prawem skrzydle, oznaczonego na rycinie liczbą 1. Ten chwyta piłkę i rzuca ją do króla, który następnie rzuca piłkę do drugiego, oznaczonego na rycinie liczbą 2, itd. Kto nie złapie piłki, ustawia się na lewem skrzydle rzędu. Gdy król nie chwyci piłki, idzie również na lewe skrzydło, a miejsce króla zajmuje ten, który w danej chwili stał na prawem skrzydle.

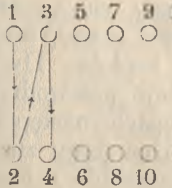


Piłkę rzuca się najpierw prawą ręką, potem lewą. Chwytać należy najpierw oburącz, następnie prawą ręką, wkońcu lewą. Gdy piłka jest elastyczna, wówczas zamiast rzucać łukiem możemy ciskać nią do ziemi i chwytać po pierwszym koźle, to znaczy, gdy się raz odbije od ziemi. Przy tej zabawie można używać także piłki dużej pełnej lub dętej.

Piłki w dwóch rzędach.

Liczba bawiących się: 6 –20.

Ustawienie i przebieg zabawy. Uczestnicy zabawy stają w dwóch rzędach naprzeciw siebie, w odległości, wynoszącej początkowo 10 kroków. Rozstęp między sąsiadami wynosi 2 kroki. Stojący na prawem skrzydle jednego rzędu rzuca pierwszy małą piłkę do tego, który stoi naprzeciw w drugim rzędzie, np. 1 rzuca do 2, następnie 2 rzuca do 3, 3 do 4 itd. Gdy piłka znajduje się w rękach np. czwartego, wówczas pierwszy rzuca drugą piłkę, która odbywa drogę pierwszej. Następnie pierwszy rzuca trzecią i czwartą, co zależy od liczby uczestników zabawy. Gdy pierwsza i każda następna piłka dostanie się do rąk ostatniego,



wówczas ten rzuca ją do pierwszego i znowu piłki odbywają tę samą gzygzakowatą drogę, jak poprzednio.

Kto nie chwyci piłki, udaje się na lewe skrzydło swego rzędu. Piłkę należy rzucać i łapać, jak w poprzedzającej zabawie podano. Odstęp między rzędami w miarę wprawy należy stopniowo zwiększać.

Piłki w kole.

Liczba bawiących się: 6—20.

Przebieg zabawy. Bawiący się tworzą koło twarzą do środka, przyczem rozstęp między sąsiadami wynosi kilka kroków. Dwie lub kilka małych piłek rozdaje przewodnik bawiącym się w równych odstępach; następnie zaś ci, którzy otrzymali piłki, na dany znak zaczynają je rzucać do swych sąsiadów w lewo lub w prawo, którzy łapią piłki i rzucają je dalej. Jeżeli się zdarzy, że jeden z uczestników zabawy ma 2 piłki, natenczas przewodnik woła: *stój!* i uderza go pytką. Następnie po ponownem rozdaniu piłek w równych odstępach rozpoczyna się znowu zabawa w powyższy sposób.

+ Rzucanka.

Liczba bawiących się: 6—20.



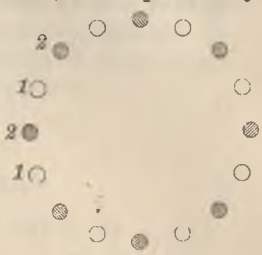
Ustawienie i przebieg zabawy. Bawiący się tworzą koło twarzą do środka, jeden od drugiego w odstępie, wynoszącym 3—5 kroków, i rzucają do siebie w dowolny sposób dużą piłkę pełną *(do odrzucanki)*. Jeden z uczestników zabawy znajduje się wewnątrz koła i stara się ręką uderzyć piłkę, gdziekolwiek ją dopadnie. Gdy się dotknie ręką piłki, wówczas zastępuje jego miejsce ten, który ostatni miał piłkę w rękach, albo od którego ostatni raz piłka się odbiła; ten zaś, który był wewnątrz koła, staje na obwodzie. Gdy piłka wyleci poza koło, udaje się po nią ten, po którego prawej stronie piłka wyleciała. Nie wolno bawiącemu się, który jest wewnątrz koła, wybiegać poza koło, lecz także nie wolno stojącym na obwodzie rzucać umyślnie piłki poza obwód koła.

Stojący na obwodzie koła może wbiegać do środka, aby szybko pochwycić piłkę i rzucić ją do innego; jednak musi zawsze wrócić na swe miejsce.

Wyścig piłek.

Liczba grających parzysta: 16—30.

Ustawienie. Wszyscy tworzą koło zwracając się twarzą do środka; rozstęp między sąsiadami wynosi dwa kroki. Przez odliczenie 1, 2, 1, 2 i t. d. tworzą się dwie partye, a mianowicie: jedynki są jedną, dwójki zaś drugą partyą.



Przebieg gry. Dwaj sąsiedzi, należący do przeciwnych partyi, dostają po jednej *piłce do odrzucanki* i na rozkaz: 1, 2—3! obaj rzucają piłki stosownie do umowy w lewo albo w prawo do najbliższych członków swej partyi; a więc jedynka rzuca do jedynki, a dwójka do dwójki. Ci chwytają piłki i rzucają je dalej do swoich i t. d., tak iż obie piłki ścigają się krążąc w tym samym kierunku wokoło.

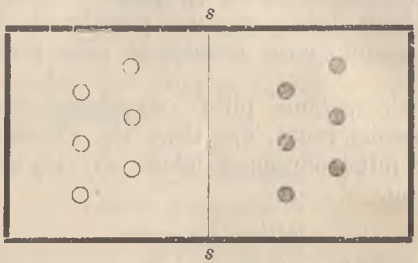
Pierwszy z każdej partyi, który zaczął rzucać piłkę, liczy głośno, który raz piłka koło obiegła, skoro piłka do jego rąk się dostanie.

Ta partya wygrywa, której piłka wcześniej 20 razy okrąży koło.

Piłka górna.

Liczba grających: 8 - 20.

Boisko: prostokąt 60—80 kroków długi i 30—40 kroków szeroki dzieli się linią *ss* na dwie połowy.



Ustawienie i przebieg gry. Dwaj dowódcy wybierają dwie równe partye. Na jednej połowie boiska rozstawia się jedna partya, na drugiej zaś druga. Los rozstrzyga, która partya ma pierwszy rzut. Obie partye ciskają piłkę na przemian w ten sposób, że piłka musi lecieć wysokim łukiem przynajmniej ponad głowy grających i paść na pole partyi przeciwnej; członkowie zaś każdej partyi ciskają piłkę kolejno ze środka swej połowy boiska. Ponieważ grający są ustawieni na boisku w formie szachownicy, przeto ten ma łapać piłkę, na kogo piłka spada.

Ta partya wygrywa, która 20 razy złapie piłkę. *Odmiana* w obliczaniu punktów polega

na tem, że partya liczy sobie jeden punkt, jeżeli przeciwnicy nie złapią piłki.

Prawidła. 1. Ta sama partya powtarza rzut, jeżeli nie rzuciła piłki w górę przynajmniej ponad głowy grających.

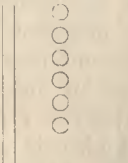
2. Rzut należy również powtórzyć, jeżeli piłka spadnie poza granicami pola przeciwników.

3. Schwytanie piłki. odrzuconej w celu powtórzenia rzutu, nie liczy się. Dlatego też należy piłkę odrzucać dołem, aby się toczyła po ziemi.

Piłka do celu.

Liczba bawiących się: 2—10.

Przebieg zabawy. Biorący udział w zabawie ustawiają się w szeregu (jeden za drugim), najlepiej obok ściany i równoległe do niej. Pierwszy z szeregu występuje 2 lub 3 kroki naprzód i zatrzymuje się. Jeden z bawiących się, zwany *strzelcem*, staje z boku szeregu w odległości 10 kroków i stara się trafić małą piłką pierwszego, który naprzód wystąpił. Jeżeli go trafi, wówczas trafiony idzie na koniec szeregu, *strzelec* zaś



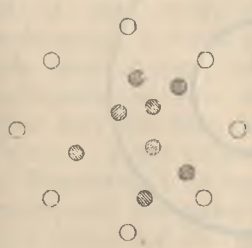
ciska piłką w następnego, który teraz stoi na czele szeregu. Jeżeli strzelec chybi, natenczas sam staje na końcu szeregu jako ostatni, ten zaś, który uniknął uderzenia piłką, zostaje strzelcem. Służący za cel może się w rozmaite sposoby uchylać, aby uniknąć uderzenia piłką.

Odmiana. Stojący w szeregu biegną kolejno jeden po drugim, a strzelec stara się trafić biegnącego.

Wybijanka.

Liczba grających: 12—20.

Ustawienie i przebieg gry. Grający dzielą się na dwie równe partye. Jedna ustawia się na obwodzie koła, którego średnica wynosi 30 kroków, i każdy oznacza swe stanowisko chorągiewką albo w inny sposób; druga zaś staje wewnątrz koła. Stojący na obwodzie koła starają się dwiema małemi piłkami trafiać przeciwników, znajdujących się wewnątrz koła, którzy wszelkimi sposobami usiłują uniknąć uderzenia. Każdy trafiony staje jako niewolnik zewnątrz koła i podaje piłki przeciw-

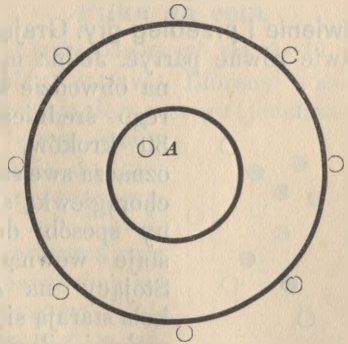


nikom. Gdy wszyscy z jednej partyi zostaną wybici, wówczas zmieniają się role i ci, co stali na obwodzie, idą do środka koła, podczas gdy wybici stają na obwodzie. Wygrywa ta partya, która w krótszym czasie wybiła przeciwników.

Jeden w kole.

Liczba bawiących się: 10—20.

Boisko: kwadrat, którego bok wynosi 40 kroków; na boisku naznacza się dwa koła współśrodkowe; promień koła wewnętrznego wynosi 3 kroki, promień zaś koła zewnętrznego wynosi 8 kroków.



Ustawienie. Jeden z bawiących się, oznaczony literą *A*, wchodzi do koła wewnętrznego, wszyscy zaś inni ustawiają się na obwodzie koła zewnętrznego i oznaczają swe

stanowiska chorągiewką, kamykiem albo nakreślając małe kółko.

Przebieg zabawy. Stojący na obwodzie koła zewnętrznego rzucają do siebie dowolnie małą piłkę w tym celu, aby piłka dostała się do rąk tego, który w danej chwili znajduje się najbliżej *A*. Skoro który z najbliżej stojących dostanie piłkę do rąk, stara się trafić *A*, któremu wolno się usuwać w granicach małego koła. Gdy *A* zostanie trafiony, albo gdy piłka przypadkiem dostanie się do koła środkowego i tam się zatrzyma, wówczas wszyscy uciekają. *A* podnosi jak najszybciej piłkę, woła: *stój!* i stara się, stojąc w kole wewnętrznem, trafić najbliższego. Jeżeli *A* trafi, wtedy trafiony idzie do koła środkowego, podczas gdy *A* staje na obwodzie koła zewnętrznego; jeżeli zaś *A* chybi, pozostaje nadal w kole wewnętrznem. Jeżeli *A* sześć razy nie trafi, wówczas na jego miejsce idzie ten, który go ostatni raz trafił.

Prawidła. 1. *A* może wołać: *stój!* dopiero wtedy, gdy ma piłkę w ręce.

2. Skoro *A* da rozkaz: *stój!*, nie wolno dalej uciekać, w przeciwnym bowiem razie uciekający musi wrócić na to miejsce, gdzie się w chwili rozkazu znajdował.

3. Gdy *A* ma trafić jednego z bawiących się, nie wolno się usuwać, gdyż w przeciwnym

razie *A* rzut powtarza; można tylko zwrócić się plecami do ciskającego piłkę.

Jeźdźcy i konie.

Liczba bawiących się parzysta: 10—20.
Boisko: kwadrat, którego bok wynosi 50 kroków.

Ustawienie. Biorący udział w zabawie ustawiają się w dwurzędzie według wzrostu, następnie tworzą koło dwójkami twarzą do środka tak samo jak w „Trzeciaku"; w każdej dwójce wewnętrzny jest koniem, zewnętrzny zaś jeźdźcem, a rozstęp między sąsiedniemi dwójkami wynosi 3—4 kroków.

Przebieg zabawy. Na rozkaz przewodnika: *wsiadać!* konie robią wykrok dowolną nogą, nachylają się wprzód i opierają ręce na lekko ugiętych kolanach; jeźdźcy zaś wsiadają koniom na grzbiet i rzucają do siebie małą piłkę w lewo albo w prawo, przyczem nie wolno pomijać sąsiada. Gdy jeźdźcy bawią się piłką, konie muszą stać spokojnie; skoro jednak piłka upadnie na ziemię, wówczas zeskakują jeźdźcy i uciekają. Jeden z koni podnosi szybko piłkę i woła: *stój!* następnie zaś z tego miejsca, gdzie piłka leżała, stara się trafić najbliższego jeźdźca, któremu nie wolno się usuwać. Jeżeli koń chybi, albo jeżeli jeździec chwyci z powietrza piłkę rę-

kami, wówczas jeźdźcy wsiadają znowu na konie i dalej rzucają do siebie piłkę. Jeżeli zaś jeździec został trafiony, wtedy zmieniają się role i konie zostają jeźdźcami, a jeźdźcy końmi.

Prawidła. 1. Gdy konie zatrzymują jeźdźców podczas zsiadania, wówczas jeźdźcy wsiadają napowrót.

2. Na rozkaz: *stój!* nie wolno biedz dalej.

3. Jeżeli który z jeźdźców w czasie, gdy piłka leży na ziemi, biegnie przez koło, podniesie albo potrąci piłkę, wówczas natychmiast zmieniają się role.

Stójka.

Liczba bawiących się: 6—15.

Boisko: kwadrat, którego bok wynosi 50 kroków.

Przebieg zabawy. Jeden z biorących udział w zabawie staje w środku koła, utworzonego przez bawiących się, i ciska małą piłkę pionowo w górę, wołając równocześnie któregokolwiek towarzysza zabawy po imieniu lub nazwisku. Wezwany stara się rękami złapać piłkę z powietrza, podczas gdy wszyscy inni uciekają. Gdy wywołany złapał piłkę, rzuca ją w górę i woła znowu innego z bawiących się, którzy szybko wracają, aby się ustawić wokoło rzucającego. To ciskanie i wy-

woływanie powtarza się tak długo, dopóki piłka nie spadnie na ziemię. Wówczas wywołany, który nie złapał piłki, podnosi ją jak najszybciej z ziemi i woła: *stój!* Na ten rozkaz uciekający muszą stanąć, ten zaś, który ma piłkę w ręce, wybiera sobie najbliższego, wykonuje z miejsca skok wdal, aby się do niego zbliżyć, i stara się go trafić. Jeżeli go trafi, natenczas wszyscy uciekają od trafionego, który tymczasem podnosi szybko piłkę, woła: *stój!* i znowu stara się trafić najbliższego. To wołanie: *stój!* i trafianie powtarza się tak długo, dopóki który nie chybi. Ten, który nie trafił, dostaje kreskę i znów podrzuca piłkę w górę. Kto ma 5 kresek, zostaje ukarany w następujący sposób. Skazany na karę staje na środku boiska i mając nogi spojone rzuca piłkę oburącz jak najdalej wstecz ponad głowę. Tam gdzie piłka spadnie na ziemię, ustawia się jedna połowa uczestników zabawy, druga zaś staje w tej samej odległości od skazanego, lecz po stronie przeciwnej. Następnie każdy z biorących udział w zabawie ciska raz piłkę, aby trafić skazanego na karę. Podczas trafiania nie wolno skazanemu usuwać się z miejsca, może jednak podskakiwać, obracać się, nachylać się i przysiadać.

Ukarany rozpoczyna zabawę na nowo.

Prawidła. 1. Dopiero wtedy wolno zawołać: *stój!*, gdy się ma piłkę w ręce.

2. Po rozkazie: *stój!* nie wolno biedz dalej, gdyż nieposłuszny musi na wezwanie ciskającego piłkę wrócić na to miejsce, gdzie był w chwili rozkazu.

3. Podczas trafiania (lecz nie za karę) musi każdy stać spokojnie, wolno mu tylko obrócić się plecami do ciskającego piłkę.

Kucie [1]).

(Gra wieśniaków w Rzeszowskiem).

Liczba grających: 2—12.

Boisko: prostokąt 40 kroków długi i 10 kroków szeroki; na boisku w celu oznaczenia stanowisk wgniata się w ziemię dwa małe kamyki w odstępie, wynoszącym 12 kroków.



Przybory: mała piłka i dwa małe kamyki.

Ustawienie i przebieg gry. Grający dzielą się na dwie równe partye, członkowie zaś każdej partyi ustanawiają porządek, w jakim

[1]) Na podstawie opisu, udzielonego mi przez dr. Karola Starego z Rzeszowa.

mają trafiać przeciwników. Los rozstrzyga, która partya ma pierwszy rzut; następnie druga wybiera sobie stanowisko. Dwaj pierwsi z obu partyi ustawiają się naprzeciw siebie, trzymając prawą stopę na kamyku; inni zaś stają w pewnem oddaleniu za swymi towarzyszami, aby łapać rzuconą piłkę i podawać ją stojącemu na stanowisku. Najpierw ciska piłkę ten, którego partya ma pierwszy rzut, i stara się trafić przeciwnika. Następny rzut ma druga partya i tak na przemian ciskają przeciwnicy piłką do siebie, dopóki jeden drugiego nie trafi. Trafiony czyli *skuty* ustępuje, a na stanowisku staje drugi z kolei. Ta partya wygrywa, która *skuje* tj. wybije wszystkich przeciwników.

Prawidła. 1. Partye ciskają piłkę na przemian.

2. Podczas ciskania wolno używać złud.

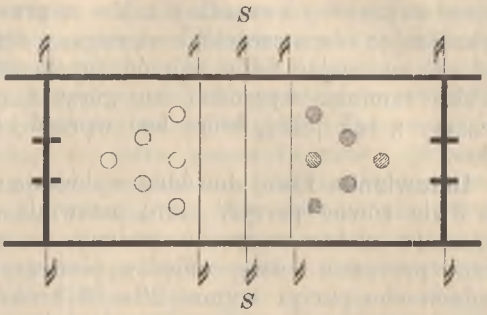
3. Stojącym na stanowiskach nie wolno ruszać prawej stopy z kamyka, lewą zaś nogą mogą wykraczać we wszystkich kierunkach tak podczas ciskania, jako też podczas uchylania się.

Piłka uszata.

Liczba grających: 10—20.

Boisko: prostokąt 40 kroków szeroki i 100 kroków długi; przez środek boiska nakreśla się linię środkową

SS, a po obu jej stronach i równolegle do niej naznacza się 2 linie, z których każda jest na 10—15 kroków od linii środkowej oddalona; w środku krótszych boków boiska tworzy się bramki, wbijając po 2 żerdzie w odstępie, wynoszącym 10 kroków.



Przybory. 1 *piłka uszata;* zamiast piłki pełnej, która jest ciężka, używa się także piłki nożnej z uchem; 10 chorągiewek do wytyczenia boiska i 4 żerdzie 2 m długie do oznaczenia bramek.

Sposoby rzucania piłki. Piłkę uszatą rzuca się w dwojaki sposób:

1. *Rzut okręgiem jednorącz* polega na tem, że chwyta się piłkę ręką za ucho i po wykonaniu ramieniem prostem jednego lub kilku okręgów w kierunku od dołu wprzód ku górze i wstecz puszcza się ucho w przodzie, tak iż piłka leci wprzód i ku górze.

2. *Rzut oburącz* składa się z trzech chwil: w pierwszej przenosimy ramiona w lewo, zwracając równocześnie tułów w lewo i wykraczając nogą prawą, w drugiej przenosimy ramiona w prawo i zwracamy tułów w prawo, wykraczając równocześnie lewą nogą, w trzeciej zaś zwracając tułów wprzód, przenosimy szybko ramiona wprzód i ku górze i puszczamy z rąk piłkę, która leci wprzód i ku górze.

Ustawienie. Dwaj dowódcy wybierają sobie dwie równe partye, które ustawiają się naprzeciw siebie w sposób podany na rycinie, przyczem odstęp między pierwszymi rzędami obu partyi wynosi 20—30 kroków. Wprawniejsi stoją na przodzie i w środku, słabsi zaś po bokach i z tyłu.

Przebieg gry. Dowódca. który przy tworzeniu się partyi wybierał drugi, woła: *baczność!* i rzuca piłkę *okręgiem* ku przeciwnikom. Gdy piłka spadnie na ziemię, albo gdy przeciwnicy wstrzymają piłkę, lecz nie chwycą, wówczas ten z partyi przeciwnej, który pierwszy dotknął się piłki, rzuca ją również *okręgiem* ku bramce przeciwników z tego miejsca, dokąd się piłka potoczyła. Obie partye rzucają piłkę *okręgiem* na przemian tak długo, dopóki który z grających nie chwyci piłki z powietrza. Kto złapał piłkę,

rzuca ją *oburącz* ku przeciwnikom. Jeżeli teraz uda się przeciwnikom chwycić piłkę, w takim razie jeden z nich rzuca znowu piłkę *oburącz*. To rzucanie *oburącz* tam i napowrót powtarza się tak długo, dopóki piłka nie spadnie na ziemię. Wówczas partya, która nie złapała piłki, cofa się jak najszybciej ku swej bramce, gdyż ten, który ostatni raz rzucił piłkę *oburącz*, podnosi ją szybko i z tego miejsca, dokąd się piłka potoczyła, rzuca ją jeszcze raz, ale *okręgiem* ku przeciwnikom. Przeciwnicy starają się piłkę chwycić albo wstrzymać i stosownie do tego rzucają ją w pierwszym wypadku *oburącz*, w drugim zaś *okręgiem*. Gdy wreszcie jedna partya została przyparta do swej bramki i przeciwnik przerzuci piłkę przez jej bramkę, tak iż piłka dotknie się ziemi za żerdziami, w takim razie ta partya przegrywa. Jeżeli zaś jednemu z zagrożonej partyi uda się złapać piłkę z powietrza za bramką, wówczas ten, który chwycił, staje jak najszybciej w bramce i stąd rzuca piłkę *oburącz*.

Prawidła. 1. Linia równoległa do boków krótszych boiska, poprowadzona przez miejsce, gdzie piłkę złapano, albo dokąd się piłka potoczyła, nazywa się *linią rzutu*. Z każdego punktu tej linii można rzucać piłkę ku przeciwnikom, nie wolno jej jednak przekroczyć.

2. Piłkę można rzucać z miejsca albo z rozbiegu. Rozbieg kończy się na linii rzutu.

3. Przy rzucaniu *oburącz* nie wolno trzymać piłki za ucho, w przeciwnym razie rzut musi być powtórzony.

4. Piłkę należy rzucać w ten sposób, aby leciała wysokim łukiem przynajmniej ponad głowy grających, i powinno się rzucać wprost ku bramce przeciwnej, a co najwyżej skośnie. Nie wolno rzucać piłki poziomo ani też wbok.

5. Podczas chwytania i zatrzymywania piłki nie wolno jej odbijać ani rękami ani nogami.

6. Nie wolno przeszkadzać przeciwnikowi, gdy piłkę rzuca lub chwyta, ani też gdy biegnie naprzód albo się cofa.

7. Gdy członkowie jednej partyi zmieszają się z przeciwnikami, wówczas nie mogą brać udziału w grze tak długo, dopóki nie znajdą się znowu między piłką a swoją bramką.

8. Piłkę, rzuconą *okręgiem*, musi tylko jeden chwycić. Jeżeli kilku złapie, albo jeżeli drugi tylko dotknie się piłki, w takim razie schwytanie nie ma znaczenia i należy przyjąć, jakoby piłka spadła na ziemię.

9. Piłkę, rzuconą *oburącz*, może kilku równocześnie złapać. Odrzuca jeden z tych, którzy chwycili.

10. Jeżeli która partya wykroczy przeciw

prawidłom 1—9, wówczas partya przeciwna woła natychmiast: *błąd!* i wykonuje rzut okręgiem z tego miejsca, na którem błąd popełniono. Tym rzutem jednak nie można zdobyć bramki.

11. Jeżeli piłka przeleci nad jedną z żerdzi, które oznaczają bramkę, albo trafi żerdź, w takim razie bramka nie została zdobyta.

12. Przed następną grą partye zmieniają stanowiska i partya zwyciężona ma pierwszy rzut.

Piłkę uszatą pełną należy chwytać rękami o palcach lekko ugiętych i przedramionami, a gdy piłka spada więcej pionowo, można podstawić także udo w ten sposób, aby się znajdowało między przedramionami i nieco niżej.

Piłka graniczna.

(Walka).

Liczba grających: 10—20.

Boisko: prostokąt 30 kroków szeroki i 60—80 kroków długi, oznaczony w taki sam sposób jak w *Piłce uszatej*.

Przybory: piłka pełna do odrzucanki albo piłka nożna, 10 chorągiewek do oznaczenia boiska i 4 żerdzie 2 m długie, służące do oznaczenia bramek.

Ustawienie grających i cel gry są takie same jak w „Piłce uszatej". *W przebiegu gry* odpada rzut *okręgiem*, a pozostaje rzut *oburącz*.

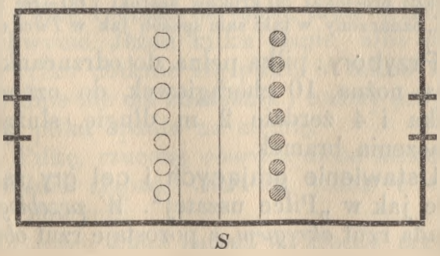
Oprócz rzutu oburącz można także używać rzutu jedną ręką.

Prawidła zawarte w Piłce uszatej, odnoszące się do rzutu *okręgiem*, odpadają, natomiast przybywa następujące prawidło: kto chwyci z powietrza piłkę, rzuconą przez przeciwnika, robi 3 duże kroki ku bramce przeciwnej i stąd rzuca piłkę; gdy zaś piłka spadnie na ziemię, rzuca ją ten, który pierwszy dotknął się piłki, z tego miejsca, dokąd się potoczyła.

Harpastum.

Liczba grających: 10—20.

Boisko: prostokąt 150 kroków długi i 100 kroków szeroki; w środku krótszych boków boiska wtyka się dla oznaczenia bramek po 2 żerdzie w odstępie, wynoszącym 6—8 kroków; przez środek boiska nakreśla się linię środkową *SS;* na 10—15 kroków od linii środkowej naznacza się dwie linie równoległe do niej, za któremi przed rozpoczęciem gry ustawiają się obie partye naprzeciw siebie.



Przybory: 4 żerdzie długości $2^1/_2$ m i piłka pełna *do odrzucanki.*

Przebieg gry. Dwaj dowódcy wybierają na przemian dwie równe partye, z których jedna wkłada odznaki. Partye ustawiają się w dwóch rzędach w sposób, podany na rycinie, twarzą do siebie, mając swe bramki za sobą. Następnie kładzie przewodnik piłkę na środku linii *SS* i liczy: 1, 2—3! Na ten rozkaz biegną jedni ku piłce, aby ją podnieść z ziemi i rzucić ku swej bramce, drudzy pędzą ku bramce przeciwnej partyi, aby piłkę, rzuconą tam przez przeciwników, szybko pochwycić i ku swej bramce odrzucić, inni wreszcie biegną ku swej bramce, aby piłkę, która się tam dostanie, przerzucić przez swoją bramkę. Przy takim podziale pracy między pojedynczych członków obu partyi przelatuje piłka od jednej bramki do drugiej tak długo, dopóki jedna partya nie zwycięży. Partya, która z boiska przerzuci piłkę przez swoją bramkę, tak iż piłka między żerdziami dostanie się poza granice boiska, liczy sobie jeden punkt. Wygrywa ta partya, która w pewnym, naprzód oznaczonym czasie zrobi więcej punktów.

Prawidła. 1. Kto chwyci piłkę z powietrza lub podniesie ją z ziemi, musi ją z tego samego miejsca dalej rzucić. Nie wolno biedz z piłką ani kopać piłki nogami.

2. Piłkę wolno rzucać we wszystkich kierunkach: wprzód, wstecz i wbok.

3. Gdy przeciwnik ma piłkę w rękach, nie wolno mu jej wyrywać ani chwytać go za ręce. Wolno jedynie przeciwnika z tyłu wpół chwycić i podnieść go w górę, jednak tylko jeden gracz może w ten sposób przeszkadzać przeciwnikowi podczas rzutu. Przy grze dziewcząt powyższe prawidło ulega zmianie o tyle, że dziewczęta nie podnoszą przeciwniczek w górę.

4. Nie wolno przeciwnikowi podstawiać nogi ani go potrącać, kopać, chwytać za szyję, ramiona lub nogi.

5. Gdy kto wykroczy przeciw powyższym prawidłom, wówczas partya przeciwna woła: *błąd!* i po stwierdzeniu błędu ma prawo do wolnego rzutu.

6. Do wolnego rzutu ustawiają się partye tak samo, jak na początku gry. Na rozkaz 1, 2—3! biegnie po piłkę jeden z partyi, mającej wolny rzut, podnosi ją z ziemi i rzuca ku swej bramce bez żadnej przeszkody ze strony przeciwników. Dopiero po wykonaniu wolnego rzutu mogą przeciwnicy przeszkadzać. Nie liczy się punktu, zrobionego rzutem wolnym.

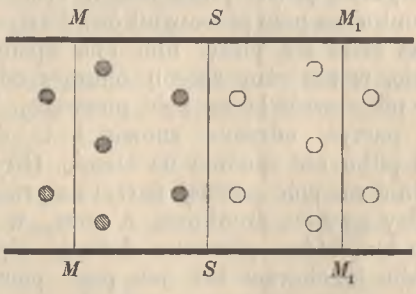
7. Gdy piłka wyleci poza granice boiska, lecz nie przez bramkę, wówczas gra trwa dalej bez przerwy.

8. Po każdym punkcie partye ustawiają się tak jak na początku gry.

Odrzucanka.

Liczba grających: 10—20.

Boisko: prostokąt 40 kroków długi i 15 kroków szeroki dzieli się linią środkową *SS* na dwie połowy; na 6 do 15 kroków od linii środkowej naznacza się na obu połowach boiska mety *MM* i M_1M_1.



Przybory: 6 chorągiewek i jedna duża piłka pełna, zwana *piłką do odrzucanki;* dziewczęta używają do tej gry małej piłki nożnej.

Ustawienie. Partye ustawiają się na swych połowach boiska w sposób podany na rycinie, przyczem wprawniejsi stają z tyłu, aby odrzucać piłkę, spadającą poza ich metę.

Przebieg gry. Dwaj dowódcy wybierają dwie równe partye. Los rozstrzyga, która partya ma pierwszy rzut, druga zaś wybiera so-

bie połowę boiska. Jeden z tej partyi, która ma pierwszy rzut, staje na swej mecie, podrzuca piłkę oburącz w górę, i gdy piłka spadając znajduje się w wysokości twarzy, podbija piłkę oburącz dłońmi przez szybkie i silne wyprostowanie ramion poprzednio skurczonych. Ponieważ podbijający piłkę prostuje ramiona w kierunku skośnym wprzód i ku górze, przeto piłka leci w tym samym kierunku na pole przeciwników. Partya przeciwna stara się piłkę, nim ona spadnie na ziemię, w ten sam sposób oburącz odrzucić, aby piłka wróciła na pole pierwszej. Pierwsza partya odrzuca znowu i t. d., dopóki piłka nie spadnie na ziemię. Gdy piłka spadnie na pole pewnej partyi na przestrzeni między granicą środkową a metą, w takim razie ten, który pierwszy dotknął się piłki, podbija ją oburącz tak jak przy pierwszym rzucie z tego miejsca, gdzie piłka na ziemię spadła. Gdy zaś piłka spadnie na ziemię za metą, wówczas partya, która przerzuciła piłkę, liczy sobie 1 punkt, a ten, który następnie ma podbić piłkę, ustawia się na swej mecie. Ta partya zwycięża, która wcześniej zrobi 10 punktów. Przed następną grą partye zmieniają pola i pierwszy rzut ma ta partya, która przegrała.

Prawidła. 1. Piłkę podbija zawsze ta partya, na której polu piłka spadła na ziemię.

2. Piłkę podbija się oburącz z tego miejsca, gdzie piłka spadając dotknęła się po raz pierwszy ziemi (a nie dokąd się potoczyła), albo z któregokolwiek punktu linii, poprowadzonej przez to miejsce równolegle do granicy środkowej. Linia ta nazywa się *linią rzutu.*

3. Gdy piłka spadnie na ziemię za metą, natenczas podbijający piłkę staje na swej mecie.

4. Piłkę należy podbijać i odrzucać tak, aby leciała prosto wprzód między granicami bocznemi boiska.

5. Gdy piłka wyleci za boczną granicę boiska, wówczas linia rzutu przechodzi przez to miejsce, w którem piłka granicę przekroczyła.

6. Gdy piłka wyleci za granicę boczną na przestrzeni między linią środkową a metą, wówczas nie liczy się punktu, chociaż piłka spadnie na ziemię za przedłużeniem mety.

7. Partya liczy sobie 1 punkt:

a) gdy piłkę podbiła albo odrzuciła tak, że piłka spadła na ziemię za metą przeciwników, bez względu na to, czy piłka spadła na ziemię bezpośrednio z powietrza, czy też po niezręcznem odrzuceniu przez przeciwników;

b) gdy który z przeciwnej partyi podbije albo odrzuci piłkę jedną ręką;

c) gdy przeciwna partya piłkę odrzuconą albo podbitą chwyci rękami przedtem, nim piłka dotknęła się ziemi.

8. Gdy podczas tego samego rzutu zdarzą się dwa lub wszystkie trzy powyższe przypadki, wówczas liczy się tylko 1 punkt.

9. Nie liczy się punktu, jeżeli piłka dostanie się z kozła, ani też jeżeli się potoczy za metę przeciwników.

10. Nie wolno piłki kopać nogą, można tylko wstrzymywać piłkę tułowiem lub nogami.

Pięstówka.

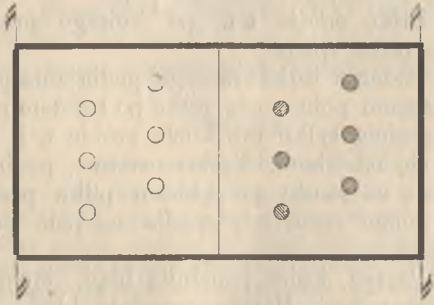
Liczba grających: 6—14.

Boisko: prostokąt 40—60 kroków długi i 20—30 kroków szeroki, dobrze odgraniczony; w środku dłuższych boków boiska wbija się w ziemię dwie żerdzie, które służą do rozpięcia sznurka albo tasiemki na 2 m ponad ziemią; sznurek dzieli boisko na dwie połowy.

Przybory: mała *piłka nożna* kształtu kulistego, sznurek albo tasiemka długości 31 m, dwie żerdzie $2^1/_2$ m długie albo 2 stojaki do skoku i 4 chorągiewki.

Przebieg gry. Dwaj dowódcy wybierają dwie równe partye. Ten, który wybierał drugi, obiera dla swej partyi połowę boiska, poczem biorący udział w grze rozstawiają się na swych polach w formie szachownicy. Wy-

losowana partya zagrywa w ten sposób, że jeden z jej członków staje na środku swego pola, podrzuca piłkę ręką pionowo w górę, następnie zaś, gdy piłka spada, *podbija* ją pięścią lub przedramieniem w kierunku ku górze i wprzód, aby piłka przeleciała ponad sznurek i spadła na pole przeciwników. Partya przeciwna stara się pięścią lub przedramieniem *odbić* piłkę z powietrza lub po pierwszym koźle tak, aby piłka znowu przeleciała ponad sznurek i spadła na pole pierw-



szej partyi. Pierwsza partya *odbija* znowu i t. d. Każde prawidłowe *odbicie* piłki ponad sznurek liczy sobie partya jako jeden punkt. Ta partya wygrywa, która wcześniej zrobi 20 punktów.

Gdy piłka przeleci ponad sznurek i odbije

się od ziemi za słabo lub skośnie, albo gdy spadnie blizko tylnej granicy, wówczas wolno na własnem polu tak długo piłkę podbijać i utrzymywać w powietrzu, dopóki nie nadarzy się sposobność do przerzucenia jej na pole przeciwników.

Prawidła. 1. Los rozstrzyga, która partya zagrywa.

2. Piłkę należy podbijać i odbijać pięścią albo przedramieniem, nigdy dłonią.

3. Podczas zagrywania *podbija się* piłkę zawsze ze środka własnego pola.

4. Piłkę *odbija* ten, po którego prawej stronie piłka spada.

5. Podczas kilkakrotnego podbijania piłki na własnem polu może piłka po każdem podbiciu pięścią tylko raz kozła zrobić t. j. raz odbić się od ziemi. Tylko ostatnie podbicie liczy się za punkt, po którem piłka przeleciała ponad sznurek i spadła na pole przeciwników.

6. Partya, która popełniła błąd, musi na nowo zagrywać. Partya popełnia błąd, gdy jeden z jej członków:

a) uderzy piłkę z góry albo dłonią albo oburącz albo kopnie nogą,

b) gdy złapie piłkę,

c) gdy wejdzie na pole przeciwników,

d) gdy piłka po podbiciu podczas zagrywania spadnie na to samo pole,

e) gdy piłka dotknie się innej części ciała zamiast ręki lub przedramienia grającego,

f) gdy piłka na tem samem polu zrobi dwa kozły albo toczy się po ziemi,

g) gdy piłka przeleci popod sznurek albo dotknie się sznurka,

h) gdy piłka po podbiciu lub odbiciu wyleci poza granice boiska.

7. Nie wolno odbijać piłki, którą odrzucono z powodu błędu.

8. Prawidłowe podbicie piłki podczas zagrywania nie liczy się za punkt.

9. Spory rozstrzygają dowódcy partyi.

Swinka.

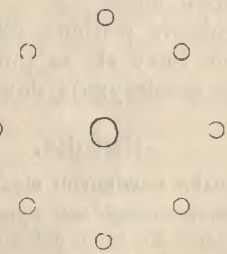
Liczba bawiących się: 6—12.

Boisko: kwadrat, którego bok wynosi 20 kroków; na środku boiska robi się jeden dołek o średnicy 30 cm, niezbyt płytki, wokoło zaś niego małe dołki tak, aby odstęp między dwoma sąsiednimi dołkami wynosił 2—3 kroków. Suma dołków małych razem z dołkiem środkowym równa się liczbie uczestników zabawy.

Przybory: piłka pełna, mająca około 10 cm średnicy, z silną zewnętrzną okrywą i tyle lasek na 1 m długich, ilu jest bawiących się.

Przebieg zabawy. Zabawa rozpoczyna się rozstrzygnięciem sprawy. kto ma być pa-

stuchem. W tym celu wkładają wszyscy końce swych lasek do dołka środkowego, w którym znajduje się piłka; następnie liczą równocześnie: 1, 2 — 3! i wyrzucają piłkę poza obwód koła, utworzonego przez dołki, poczem starają się jak najszybciej zająć stanowiska wtykając końce lasek w małe dołki. Kto nie zajął dołka na obwodzie koła, zostaje pastuchem. Pastuch stara się piłkę zatoczyć laską do wnętrza koła i do środkowego dołka; stojący zaś na obwodzie



przeszkadzają pastuchowi odtrącając piłkę laskami od obwodu i wyrzucając ją z wnętrza koła. Na obwodzie i wewnątrz koła należy używać tylko krótkich uderzeń, aby nie bić sąsiadów po nogach; zwłaszcza pastuch powinien o tem pamiętać, gdyż tylko wtedy może piłkę zasłonić laską przed uderzeniem, jeżeli ją zwolna przed sobą toczy.

Prawidła. 1. Nie wolno swego dołka zakrywać stopą.

2. Piłkę potrąca się i zasłania od uderzeń tylko laską.

3. Pastuch może zająć każdy opróżniony dołek na obwodzie koła. Ten, którego dołek pastuch zajął, zostaje pastuchem.

4. Nie wolno opuszczać swego stanowiska na obwodzie w tym celu, aby odtrącić piłkę, znajdującą się zewnątrz koła. Kto wykroczy przeciw temu prawidłu, zostaje pastuchem.

5. Nie wolno wstrzymywać pastucha, gdy chce wejść do koła, gdyż stojący na obwodzie mają tylko piłkę odtrącać.

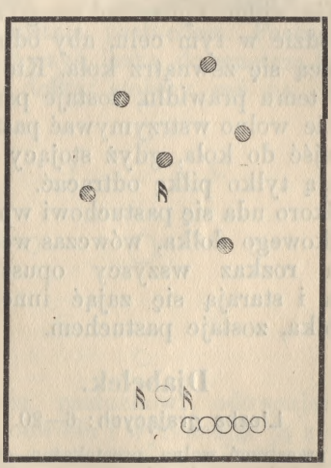
6. Skoro uda się pastuchowi wpędzić piłkę do środkowego dołka, wówczas woła: *zmiana!* Na ten rozkaz wszyscy opuszczają stanowiska i starają się zająć inne. Kto nie zajął dołka, zostaje pastuchem.

Djabełek.

Liczba grających: 6—20.

Boisko: przestrzeń wolna, prostokątna, około 100 kroków długa i 60—70 kroków szeroka; bliżej jednego z krótszych boków boiska wbija się w ziemię dwie chorągiewki w odstępie, wynoszącym 6 kroków, dla oznaczenia *królestwa*; następnie odmierza się od królestwa w kierunku ku środkowi boiska przynajmniej 50 kroków i w tem miejscu wbija się trzecią chorągiewkę, która oznacza *świnię*.

Przybory: dla mniej wprawnych palestra płaska z miękkiego drzewa, 60 cm długa; dla wprawniejszych zaś palestra kształtu walca z twardego drzewa, 60—80 cm długa, której średnica przekroju wynosi 4—6 cm; mała *piłka elastyczna* o średnicy 5—7 cm i 3 chorągiewki.



Przebieg gry. Dwaj dowódcy wybierają na przemian dwie równe partye. Los rozstrzyga, która partya zajmuje *królestwo*, a która *świnię*, poczem ustawiają się grający w sposób podany na rycinie. Członkowie partyi, znajdu-

jącej się na królestwie, stają kolejno według umówionego porządku między chorągiewkami i każdy podbija piłkę palestrą trzy razy; przeciwnicy zaś jużto starają się złapać piłkę z powietrza, jużto odrzucają piłkę na królestwo. Kto dobrze podbił piłkę w górę, mówi się, że „dał kampę“. Gdy partya, znajdująca się na świni, chwyci piłkę czyli „złapie kampę“, wówczas partye zmieniają stanowiska i role i partya, która była na świni, zajmuje królestwo. Partya, która złapała kampę, liczy sobie jeden punkt, ten zaś, który chwycił piłkę, podbija pierwszy. Gdy podbijający da wysoką i daleką kampę, tak iż piłka spadnie z powietrza na ziemię za chorągiewką, oznaczającą świnię, natenczas jego partya liczy sobie również jeden punkt. Ta partya wygrywa, która wcześniej zrobi 10 punktów.

Prawidła. 1. Rzut liczy się, chociaż podbijający nie trafił piłki palestrą.

2. Gdy już wszyscy z partyi, zajmującej królestwo, podbijali piłkę, wówczas znowu zaczyna podbijać pierwszy.

3. Piłkę łapie się rękami albo rękami i piersiami.

4. Schwytanie piłki liczy się wtedy za punkt, gdy piłkę złapano bezpośrednio z powietrza; a więc nie liczy się, jeżeli piłka przed

schwytaniem odbiła się od ziemi albo od którego z grających.

5. Jeżeli się nie liczy złapanej kampy, w takim razie partye ról nie zmieniają.

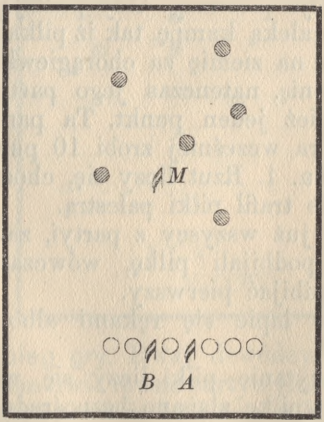
6. Partya, która przegrała, zajmuje królestwo podczas następnej gry.

Palant.

(Gra w metra).

Liczba grających: 6—16.

Boisko: prostokąt około 100 kroków długi i 70 kroków szeroki; bliżej krótszego boku prostokąta oznacza



się królestwo zapomocą dwóch chorągiewek *A* i *B*, oddalonych od siebie na 8 kroków; od chorągiewek od-

mierza się ku środkowi boiska 40 kroków i w tem miejscu wbija się trzecią chorągiewkę *M*, która oznacza metę.

Przybory: patrz „Djabełek“.

Przebieg gry. Grający wybierają z pomiędzy siebie *dwie matki*, te zaś wybierają sobie na przemian dwie równe partye. Los rozstrzyga, która partya zajmuje królestwo, a która ma *paść świnie*. Następnie porozumiewają się partye, do ilu punktów grają, poczem ustawiają się na stanowiskach, jak podano na rycinie. Partya, znajdująca się na królestwie, tworzy rząd obok chorągiewki *A*, podbijający piłkę staje między chorągiewkami *A* i *B*, obok zaś chorągiewki *B* ustawiają się ci, którzy mają się wykupić. Partya, która jest na świni, rozstawia się tak, aby mogła chwytać piłkę jako też trafić nią wykupującego się.

Najpierw słabsi podbijają piłkę i każdy podbija dwa razy, przyczem sam sobie piłkę podrzuca. Skoro podbijający dał kampę, rzuca palestrę na ziemię i biegnie do mety *M*. Tu musi czekać, trzymając się chorągiewki, tak długo, dopóki piłka nie dostanie się do rąk partyi przeciwnej, poczem wraca szybko do swoich i stara się dotknąć ręką chorągiewki *A*. Jeden z partyi przeciwnej ciska piłką w wykupującego się, aby go trafić przedtem,

nim on dobiegnie do chorągiewki *A*. Jeżeli chybił, wówczas ten, który biegł, wykupił się, jeżeli zaś trafił biegnącego, natenczas partye zmieniają role. Kto podbił piłkę za słabo, tak iż sądzi, że przeciwnik mógłby go z łatwością trafić, albo kto nie trafił piłki podczas podbijania, ten staje po lewej ręce podbijającego obok chorągiewki *B* i czeka na daleką kampę. Często się zdarza, że kilku czeka obok chorągiewki *B*, aby się wykupić, a gdy który z grających podbije piłkę daleko, wówczas wszyscy biegną równocześnie. Nakoniec matka podbija piłkę cztery razy. Gdy matka skończy podbijać, muszą być wszyscy razem z matką wykupieni, w przeciwnym bowiem razie partye zmieniają role.

Ta partya wygrywa, która wcześniej złapie 10 kamp.

Partye zmieniają role:

a) gdy wszyscy podbijali piłkę, a nikt nie dał kampy;

b) gdy matka skończyła podbijać, a nie wszyscy się wykupili;

c) gdy wykupujący się został trafiony piłką albo pobiegł do mety *M* z palestrą;

d) gdy partya, znajdująca się na świni, złapała trzy kampy.

Prawidła. 1. Rzut liczy się, chociaż podbijający nie trafił piłki palestrą.

2. Piłkę łapie się rękami albo rękami i piersiami.

3. Schwytanie piłki liczy się wtedy za punkt, gdy złapano piłkę bezpośrednio z powietrza.

4. Kto rozpoczął bieg, aby się wykupić musi biedz dalej.

5. Piłka musi bezpośrednio trafić wykupującego się, to znaczy, że przed uderzeniem biegnącego nie powinna się odbić ani od ziemi ani od żadnego z grających.

6. Gdy który z partyi, znajdującej się na królestwie, złapie blizką kampę, tak zwane „oczko“, wówczas ma prawo jeszcze raz podbić piłkę ponad przysługującą mu liczbę.

Ronders.

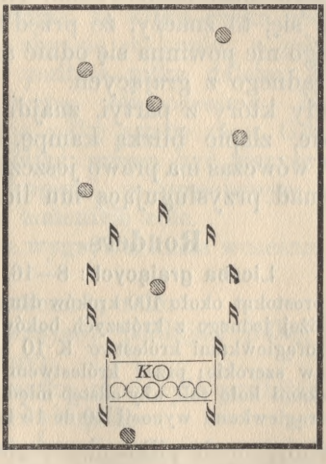
Liczba grających: 8—16.

Boisko: prostokąt około 100 kroków długi i 70 kroków szeroki; bliżej jednego z krótszych boków boiska oznacza się chorągiewkami królestwo K 10 kroków długie i 6 kroków szerokie; przed królestwem wytycza się chorągiewkami koło tak, aby odstęp między sąsiedniemi chorągiewkami wynosił 10 do 15 kroków.

Przybory: mała piłka elastyczna, palestra, 4 chorągiewki do oznaczenia królestwa i tyle chorągiewek do wytyczenia koła, aby ilość ich przekraczała połowę liczby grających.

Przebieg gry. Dwaj dowódcy wybierają na przemian dwie równe partye. Los rozstrzyga,

która partya zajmuje królestwo, aby piłkę podbijać, a która ma usługiwać czyli pierwszej piłkę podawać. Obie partye ustanawiają porządek, w jakim będą piłkę podbijać, najlepiej według abecadła, i ten porządek muszą przez cały czas gry zatrzymać. Następnie zajmują partye stanowiska, jak wskazuje ry-



cina. Każdy z partyi, znajdującej się na królestwie, raz podbija palestrą piłkę, którą sam sobie w górę podrzuca. Jeżeli piłka po podbiciu palestrą nie wyleciała poza granice królestwa, wolno drugi raz podbić. Gdy podbi-

jający da kampę, wówczas zostawia palestrę na królestwie i obiega koło dotykając się ręką każdej chorągiewki. Jeżeli podbijający piłkę nie dał kampy, natenczas staje jako niewolnik obok pierwszej chorągiewki po prawej stronie królestwa i obiega koło dopiero wtedy, gdy następny podbijający da kampę. Koło, które obiegł podbijający piłkę, liczy się jego partyi jako jeden punkt. Ta partya wygrywa, która wcześniej zrobi 10 kół.

Partya usługująca rozstawia się na boisku w następujący sposób. Jeden z grających, zwykle dowódca, ustawia się w środku koła i stara się trafić piłką obiegającego koło w chwili, gdy on się znajduje między chorągiewkami; drugi zajmuje miejsce w pobliżu koła i uważa na to, czy obiegający koło dotknął się ręką każdej chorągiewki; trzeci staje za królestwem w tym celu, aby jak najprędzej rzucić piłkę na królestwo; reszta zaś tak się rozstawia na boisku, aby mogła jużto złapać kampę, jużto jak najszybciej podawać piłkę stojącemu w środku koła.

Prawidła. 1. Partye zmieniają role:

a) gdy partya usługująca złapie kampę;

b) gdy palestra z winy partyi podbijającej wyleci poza granice królestwa, albo gdy obiegający koło wybiegnie z palestrą;

c) gdy obiegający koło zostanie trafiony piłką wtedy, gdy się znajduje między chorągiewkami;

d) gdy obiegający koło nie dotknie się ręką której chorągiewki; w tym wypadku ten, który to spostrzegł, staje przy tej chorągiewce i każe sobie podać piłkę, a gdy ma piłkę w rękach, woła: *spalony* i ciska piłkę ku środkowi boiska, poczem partya usługująca zajmuje szybko królestwo;

e) gdy wszyscy z partyi podbijającej pójdą do niewoli.

2. Jeżeli przy chorągiewce ma stanąć drugi niewolnik, w takim razie pierwszy posuwa się o jedną chorągiewkę dalej.

3. Stojący przy chorągiewkach mogą po każdem podbiciu piłki obiegać dalej koło, jeżeli tylko piłka wyleciała poza granice królestwa; skoro zaś piłka dostanie się na królestwo, muszą wszyscy obiegający koło natychmiast stanąć przy najbliższych chorągiewkach, do których się zbliżali.

4. Koło zrobione przez niewolnika nie liczy się.

5. Koło zrobione przez podbijającego nie liczy się, jeżeli podczas biegu byli niewolnicy, jako też jeżeli podczas biegu zdarzą się wypadki, podane w prawidle 1. pod *a) b) c)* i *d).*

6. Gdy obiegający koło został trafiony w chwili, kiedy trzymał się chorągiewki, wówczas biegnie dalej i to koło partya sobie liczy.

7. Gdy już wszyscy z partyi będącej na królestwie podbijali piłkę, wówczas znowu podbija pierwszy.

8. Gdy partya usługująca zajmuje królestwo, nie ma żadnych niewolników, których miała poprzednio, gdy je opuszczała. Kto przyczynił się do zmiany ról, podbija pierwszy; następnie zaś podbijają inni w tym porządku, jak gdyby nie zaszła żadna przerwa.

Palestra.

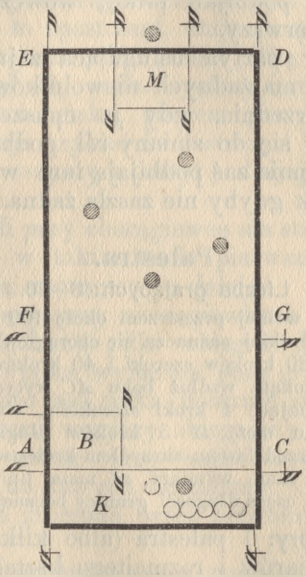
Liczba grających: 8—20.

Boisko: na wolnej przestrzeni około 100 kroków długiej i 70 szerokiej naznacza się chorągiewkami prostokąt *ACDE* 20 kroków szeroki i 40 kroków długi; zewnątrz prostokąta wzdłuż boku *AC* wytycza się *królestwo K*, mające 4 kroki szerokości, obok przeciwległego boku *metę M* 5 kroków długą i 3 kroki szeroką, a przed lewem skrzydłem królestwa *basztę B*, która ma te same wymiary, co meta; linia $AF = CG$ i stanowi $^1/_3$ część długości granicy bocznej prostokąta.

Przybory: 1 palestra (albo kilka rozmaitych rozmiarów i rozmaitego kształtu do wyboru), 1 mała piłka elastyczna i 15 chorągiewek.

Ustawienie i przebieg gry. Dwie matki wybierają na przemian dwie równe partye.

Los rozstrzyga, która partya ma być na królestwie i piłkę *podbijać*, a która ma *usługiwać* czyli piłkę podawać. Partya *podbijająca* staje na królestwie, członkowie zaś partyi



usługującej rozstawiają się na boisku wewnątrz i zewnątrz prostokąta *ACDE*, który ma znaczenie tylko dla podbijających piłkę. Najważniejsze stanowiska dla partyi usługującej

są następujące: matka zwykle staje na królestwie i ręką podrzuca piłkę, którą podbijający podbija palestrą; następne ważne stanowisko jest przed metą *M*, dalej przed prawem i lewem skrzydłem królestwa, wreszcie w środku prostokąta i za metą. Członkowie partyi, znajdującej się na królestwie, podbijają kolejno piłkę tak długo, dopóki nie nastąpi zmiana ról z powodu błędu, popełnionego przez podbijających, albo wskutek własnej zasługi partyi usługującej. Gdy podbijający podbije piłkę, musi się wykupić, to znaczy, że musi pobiedz do mety *M* i wrócić na królestwo *K. Podbicie piłki palestrą liczy się za jeden punkt.* Ponieważ tylko na królestwie robi się punkty, przeto partya usługująca stara się je zająć, podczas gdy przeciwnicy usiłują jak najdłużej utrzymać się na królestwie. Ta partya wygrywa, która wcześniej zrobi pewną, na początku gry oznaczoną, liczbę punktów. *Podbicie piłki nie liczy się za punkt:*

a) gdy podbijający nie trafi piłki palestrą;

b) gdy piłka po podbiciu palestrą, wylatując skośnie poza boczne granice prostokąta, przetnie linię *AF* albo *CG;*

c) gdy piłka podbita poleci wstecz poza tylną granicę królestwa.

I. Czynność partyi usługującej.

Matka lub inny członek partyi usługującej ustawia się na królestwie *K* i ręką podrzuca piłkę na 2 metry w górę, aby ją podbijający mógł palestrą podbić. Każdy, który ma podbić piłkę, staje na środku królestwa, *podrzucający* zaś na 3 kroki na prawo od podbijającego. *Podrzucający* piłkę jako członek partyi usługującej ma uważać:

1) aby tylko ten przeciwnik biegł do mety lub baszty, który podbił piłkę;

2) aby podbijający nie biegł do mety, gdy piłka po podbiciu spadła na królestwo;

3) aby żaden podbijający nie wybiegał, gdy *podrzucający* ma piłkę w ręce;

4) aby podbijający podbijali piłkę w tym porządku, w jakim wracają od mety *M*.

Oprócz tego *podrzucający* powinien się starać chwycić piłkę źle podbitą, aby uzyskać królestwo dla swej partyi, a gdy nastąpi zmiana ról, nie powinien tak długo podrzucać piłki, dopóki się jego partya nie ustawi.

Inni usługujący rozstawiają się na boisku w sposób podany na rycinie, aby mogli piłkę podbitą złapać albo trafić wykupującego się. Gdy jest większa liczba usługujących, w takim razie ustawiają się w środku między stano-

wiskami, oznaczonemi na rycinie, i zewnątrz prostokąta, jednak nikt nie jest zmuszony stać zawsze na tem samem miejscu.

Partya usługująca zajmuje królestwo:

1. Gdy który z członków partyi złapie podbitą piłkę bezpośrednio z powietrza rękami albo rękami i piersiami. Złapać piłkę bezpośrednio z powietrza znaczy złapać ją przedtem, nim piłka odbije się od ziemi, osoby lub jakiegoś przedmiotu. Ten, który piłkę chwycił, musi ją zaraz rzucić na ziemię, ponieważ podbijającemu nie wolno dotknąć się piłki.

2. Gdy usługujący bezpośrednio trafi piłką wykupującego się przeciwnika. Usługującemu jednak nie wolno biedz za przeciwnikiem, w przeciwnym bowiem razie uderzenie piłką nie ma znaczenia.

3. Gdy piłka dostanie się na królestwo wówczas, kiedy na niem niema nikogo, uprawnionego do podbicia piłki. W tym wypadku *podrzucający* rzuca piłkę na ziemię, bierze do ręki palestrę i woła do swej partyi: *na królestwo!*

Aby uniknąć nieporozumień, należy pamiętać, że *podrzucający* piłkę ma te same prawa, co każdy z partyi usługującej. Może zatem piłkę dobrze lub źle podbitą chwytać na królestwie i poza granicami królestwa

i może któremukolwiek z swej partyi piłkę podać; tylko jeżeli chce wykupującego się trafić, musi stać na królestwie, gdyż w przeciwnym razie nawet celny rzut nie ma znaczenia.

W powyższych dwóch przypadkach partya usługująca zdobywa królestwo przez własną zasługę; jednak zajmuje ona królestwo także wtedy, gdy który z członków partyi podbijającej popełni jeden z następujących błędów:

a) gdy złapie piłkę albo tylko się jej dotknie;

b) gdy wyrzuci palestrę poza granice królestwa;

c) gdy piłkę w ten sposób podbije, że piłka poleci za tylną granicę królestwa;

d) gdy po podbiciu piłki zostanie na królestwie. zamiast udać się przynajmniej do baszty *B*;

e) gdy z królestwa wybiegnie z palestrą;

f) gdy podczas wykupywania się przekroczy boczne granice prostokąta;

g) gdy umyślnie przeszkadza *podrzucającemu* podczas trafiania, rzucania lub chwytania piłki.

Gdy partya usługująca zdobyła królestwo przez schwytanie piłki lub trafienie wykupującego się, wówczas pierwszy podbija ten,

który chwycił lub trafił, w każdym zaś innym wypadku pierwsza podbija matka.

II. Czynność partyi podbijającej.

Partya podbijająca ustawia się na królestwie i każdy kolejno palestrą podbija piłkę, którą podrzuca zwykle matka partyi usługującej. Każdy podbija tylko raz piłkę; prawo do następnego podbicia może uzyskać tylko wtedy, gdy się wykupi, to znaczy, gdy przebiegnie drogę z królestwa *K* albo z baszty *B* do mety *M* i wróci napowrót na królestwo albo do baszty. Wykupującemu się wolno biedz we wszystkich kierunkach; wolno zatrzymywać się, rzucać się na ziemię, lecz nie wolno mu wrócić na to stanowisko, z którego wybiegł, ani też przekroczyć bocznych granic prostokąta.

Prawidła odnoszące się do partyi podbijającej:

1. Przed rozpoczęciem gry porozumiewają się podbijający co do porządku, w jakim będą piłkę podbijać. W ciągu dalszym podbijają w tym porządku, w jakim wracają od mety *M*, a partya usługująca ma uważać, aby ten porządek był zachowany.

2. Każdy podbijający podbija raz piłkę i ma prawo żądać, aby *podrzucający* podrzucał dobrze, w przeciwnym razie nie podbija

i czeka na dobry rzut. Gdy podbijający nie są zadowoleni z podrzucającego, musi go partya usługująca na żądanie zmienić.

3. Piłkę należy podbijać skośnie z dołu do góry i wprzód. Podbijający podbił piłkę, gdy się jej palestrą dotknął. Gdy podbijający nie dotknął się piłki palestrą, wówczas nie liczy się punktu, ale podbijający musi się wykupić.

4. Gdy podbijający podbił daleko piłkę, wówczas biegnie do mety *M*, skąd może zaraz wracać na królestwo lub do baszty, albo może czekać na mecie na dogodniejszą chwilę.

5. Gdy piłka po podbiciu spadnie na królestwo, albo gdy podbijający uważa, że niebezpiecznie wybiegać do mety, wówczas musi się udać do baszty i tam wyczekuje na dogodniejszą chwilę do biegu. Nie wolno trafiać podbijającego, gdy przechodzi z królestwa do baszty.

6. Kto rozpoczął bieg, musi biedz dalej i nie wolno mu wracać na to miejsce, z którego wybiegł, gdyż w przeciwnym razie może go usługujący trafić piłką nawet wtedy, gdy podbijający znajduje się na królestwie, mecie lub w baszcie. Bieg należy uważać za rozpoczęty, gdy wykupujący się obiema nogami przekroczył granice *K*, *B* lub *M*.

7. Gdy *podrzucający* ma piłkę w ręce i do-

póki podbijający nie podbił piłki, nie wolno wykupującym się wybiegać.

8. Nie wolno wybiegać, gdy piłka, podbita zanadto skośnie, przeleci ponad $^1/_3$ częścią bocznej granicy prostokąta, znajdującą się obok królestwa. Również złapanie takiej piłki zewnątrz prostokąta nie ma znaczenia.

9. Od mety *M* wolno wykupującemu się wracać na królestwo albo do baszty.

10. Nie wolno wybiegać, gdy partya usługująca zawoła: *piłka zgubiona!* Kto przedtem bieg rozpoczął, biegnie dalej, lecz tylko do następnego stanowiska; np. kto wybiegł z królestwa lub baszty, wolno mu biedz tylko do mety *M* i tam musi czekać, aż usługujący znajdą piłkę.

11. Gdy na królestwie zostanie tylko jeden podbijający. w takim razie podbija piłkę 3 razy, jeżeli po pierwszem lub drugiem podbiciu nie wróci który z wykupujących się na królestwo. Dlatego należy pamiętać o tem, żeby najlepiej podbijający podbijał ostatni. W tym celu powinien dobrze podbijający, gdy się znajduje na mecie, wysyłać na królestwo najpierw słabszych, aby sam przybył ostatni.

Odbijanka.

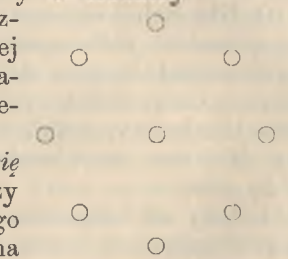
(Bębenki).

I.

Liczba bawiących się: 2–12.

Boisko: wolna przestrzeń, mająca kształt kwadratu lub koła, którego średnica wynosi 40 kroków.

Przybory: tyle bębenków, ilu jest bawiących się; bębenek składa się z drewnianej, 5 cm szerokiej obręczy o średnicy 20—25 cm, na której jest rozpięta błona z silnej skóry owczej; jeden elastyczny balonik o średnicy 5·5 cm.



Bębenek trzyma się w ten sposób, że duży palec i brzusiec dużego palca spoczywają na obręczy wzdłuż tego brzegu, do którego jest przymocowana błona; cztery inne palce, obejmując wolny brzeg obręczy, przyciskają ją do dużego palca i do jego brzuśca.

Bębenkiem podbija się balonik w dwojaki sposób: albo o kończynie wyprostowanej, lecz nie sztywnej, podbija się z dołu ku górze i wprzód, albo przez szybkie wyprostowanie skurczonej kończyny w kierunku ku górze i wprzód.

Ustawienie i przebieg zabawy. Przy małej liczbie ustawiają się uczestnicy zabawy naprzeciw siebie, przy większej zaś tworzą koło zwracając się twarzą do środka. Jeden z bawiących się staje w środku koła i podrzuca balonik ręką w górę, następnie zaś, gdy balonik spada, podbija go bębenkiem ku stojącym na obwodzie koła. Od tej chwili każdy, znajdujący się na obwodzie, stara się podbić bębenkiem balonik, spadający po jego prawej ręce, aby go jak najdłużej utrzymać w powietrzu, podczas gdy stojący w środku ma niedopuścić, aby balonik spadł na ziemię w środku koła.

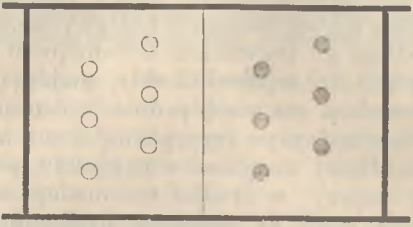
Powyższą zabawę należy uważać jako ćwiczenie się w podbijaniu balonika, przyczem dla uniknięcia jednostronnego ćwiczenia prawej kończyny powinno się podbijać także lewą ręką. Przy podbijaniu lewą ręką stojący na obwodzie koła podbijają balonik, spadający po ich lewej stronie. Gdy bawiący się nabędą pewnej wprawy w podbijaniu balonika, wówczas mogą przystąpić do gry.

II.

Liczba grających: 2—12.

Boisko: prostokąt dobrze odgraniczony, 15—30 kroków szeroki, 50—60 kroków długi; w środku dłuższych boków boiska wtyka się 2 żerdzie 3 m długie; górne końce żerdzi łączy się sznurkiem albo tasiemką kolorową, która dzieli boisko na dwie połowy.

Przybory: tyle bębenków, ilu jest grających; 2 żerdzie na 3 m długie, sznurek albo tasiemka 31 m długa i kilka chorągiewek dla odgraniczenia boiska.



Przebieg gry. Dwaj dowódcy wybierają na przemian dwie równe partye, z których każda zajmuje połowę boiska ustawiając się w sposób podany na rycinie. Wylosowana partya zagrywa w ten sposób, że jeden z jej członków staje na środku swej połowy boiska, podrzuca ręką balonik pionowo w górę i, gdy balonik spada na dół, *podbija* go bębenkiem tak, aby przeleciał ponad sznurek na pole przeciwników. Przeciwnicy starają się *odbić* balonik z powietrza lub po pierwszym koźle, aby znowu wrócił powyżej sznurka na pole partyi, która zagrała. Ponieważ ta ostatnia stara się znów *odbić*, przeto balonik przelatuje z jednego pola na drugie tak długo, dopóki jedna partya nie popełni błędu. Każde

prawidłowe *odbicie* balonika ponad sznurek liczy się za jeden punkt tej partyi, która odbiła balonik. Wygrywa ta partya, która wcześniej zrobi 20 punktów. Przed następną grą partye zmieniają pola.

Prawidła. 1. Zagrywa się zawsze ze środka swego pola.

2. Tylko ten grający odbija balonik, po którego prawej stronie spada balonik na ziemię.

3. Gdy balonik spadnie za tylną granicę pola, może go partya nie przyjąć i przeciwnicy muszą zagrać na nowo; gdy jednak przyjęto daleki rzut, wówczas należy go uważać za prawidłowy.

4. Gdy grający spostrzegą, że balonik po jednem odbiciu nie przeleci na pole przeciwne, w takim razie wolno kilka razy raz po raz podbić balonik na tem samem polu, lecz zawsze z powietrza. Tylko ostatnie podbicie, po którem balonik przeleciał na pole przeciwników, liczy się za punkt.

5. Partya popełnia błąd:

a) gdy który z członków partyi podbije lub odbije balonik ręką zamiast bębenkiem;

b) gdy grający wkroczy na pole przeciwników;

c) gdy balonik przed lub po zagraniu dotknie się ziemi na polu zagrywającego;

d) gdy balonik dotknie się ciała gracza lub jego odzieży zamiast bębenka;

e) gdy balonik zrobi dwa lub więcej kozłów albo się toczy po ziemi na jej polu;

f) gdy balonik przeleci na pole przeciwników popod sznurek albo dotknie się sznurka;

g) gdy balonik po zagraniu lub odbiciu wyleci poza boczne granice boiska.

6. Partya, która popełniła błąd. zagrywa na nowo.

7. Nie wolno odbijać balonika, odrzuconego do zagrania.

8. *Liczy się tylko baloniki, prawidłowo ponad sznurek odbite,* a nie liczy się zagranych. Każdy punkt należy liczyć głośno.

Lawn-Tennis.

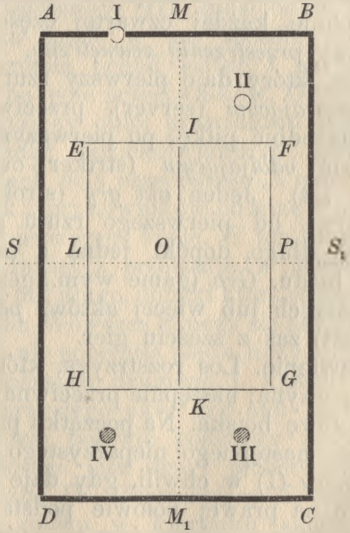
Liczba grających: 2 po każdej stronie siatki albo 2 po jednej stronie, a 1 po drugiej, albo 1 po każdej stronie.

I. Gra w czterech.

Boisko: prostokąt *ABCD* 24 m długi i 11 m szeroki dzieli się siatką SS_1 na dwie połowy czyli *pola*; w punktach S i S_1 są ustawione słupki, które podtrzymują siatkę w ten sposób rozpiętą, że górny jej brzeg przy słupkach jest na 1·07 m oddalony od ziemi, w środku zaś na 0·91 m; dolny brzeg siatki sięga do ziemi; przez środkowe punkty krótszych boków boiska kreśli się linię środkową MM_1, która razem z siatką SS_1 dzieli boisko na 4 równe części; następnie naznacza się prostokąt wewnętrzny *EFGH*, tak iż wymiary linii są następujące:

$AB = CD = 11$ m
$AD = BC = MM_1 = 24$ m
$EF = GH = LP = 8{\cdot}20$ m
$EL = FP = GP = HL = 6{\cdot}40$ m
$SS_1 = 12{\cdot}80$ m.

Na boisku, pokrytem krótko strzyżoną trawą, oznacza się linie wapnem lub kredą, rozrobioną wodą, na twardem zaś można oznaczyć także deskami, wkopanemi w ziemię. Linie mają 4 cm szerokości i są wliczone w powyższe wymiary.



Przybory: siatka sznurkowa 12·80 m długa i 1·07 m szeroka; tyle rakietek, ilu jest gra-

jących, i około 10 piłek tennisowych o średnicy 6·5 cm.

Wyrażenia techniczne. Linie *AB* i *CD* są to *podstawy zewnętrzne*, *EF* i *GH podstawy wewnętrzne*, *AD* i *BC linie boczne zewnętrzne*, *EH* i *FG linie boczne wewnętrzne*. Prostokąty: *EJLO*, *FJOP*, *GKOP* i *HKLO* są to *przestrzenie wewnętrzne*, pozostałą zaś powierzchnię każdej czwartej części boiska nazywamy *przestrzenią zewnętrzną*.

Gracz, który daje pierwszy rzut, nazywa się *zagrywającym* (server), przeciwnik zaś, który ma odbić piłkę po pierwszym rzucie, zowie się *odbijającym* (striker - out wym.: strájkĕr áut). Jeden *akt gry* (stroke wym.: strōk) trwa od pierwszego rzutu prawidłowego tak długo, dopóki jedna z partyi nie popełni błędu. *Gra* (game wym.: gēm) składa się z czterech lub więcej aktów, *partya* (set wym.: sĕt) zaś z sześciu gier.

Ustawienie. Los rozstrzyga, która partya grę rozpoczyna; następnie przeciwna wybiera sobie połowę boiska. Na początku pierwszego i każdego następnego nieparzystego aktu gry *zagrywający* (I) w chwili, gdy daje pierwszy rzut, stoi na prawej połowie podstawy zewnętrznej. Prawą połową jest ta, którą zagrywający, zwrócony twarzą do siatki, ma po swej prawej ręce. Towarzysz zagrywającego

(II) stoi po jego lewej ręce na lewej połowie pola. *Odbijający* (III) stoi zewnątrz przestrzeni *GKOP*, a jego towarzysz (IV) ustawia się na drugiej połowie pola. Powyższe ustawienie grających jest uwidocznione na rycinie.

Przebieg gry. *Zagrywający* (I) daje pierwszy rzut w kierunku skośnym tak, że piłka musi przelecieć ponad siatkę i paść na przestrzeń *GKOP*. *Odbijający* (III) musi odbić piłkę po pierwszym koźle w ten sposób, aby piłka znowu wróciła ponad siatkę i padła gdziekolwiek na pole przeciwników. Od tej chwili, gdy odbijający odbił prawidłowo piłkę, może piłka spadać gdziekolwiekbądź, byle tylko w granicach pola przeciwnego, i może ją którykolwiek z przeciwników odbijać z powietrza albo po pierwszym koźle. W ten sposób piłka odbijana rakietką przelatuje z jednego pola na drugie tak długo, dopóki która partya nie popełni błędu. Wówczas kończy się akt gry i partya, która nie popełniła błędu, liczy sobie punkt.

Na początku drugiego i każdego następnego, parzystego aktu gry stoi *zagrywający* (I) na lewej połowie podstawy zewnętrznej, a *odbijającym* jest drugi przeciwnik, oznaczony liczbą IV. *Zagrywający* (I) daje pierwszy rzut znowu w kierunku skośnym tak, aby piłka padła na przestrzeń *HKLO*. *Odbijający* (IV) odbija piłkę po pierwszym koźle

starając się o to, aby piłka wróciła ponad siatkę na przeciwne pole. I znowu przelatuje piłka z jednego pola na drugie, odbijana z powietrza lub po pierwszym koźle przez któregokolwiek z grających, dopóki jedna z partyi nie popełni błędu.

Podczas drugiej gry zagrywa przeciwna partya. Jeżeli przyjmiemy, że w pierwszej grze był I-szy zagrywającym, a III-ci odbijającym w pierwszym akcie, wówczas ustawienie w następnych grach przedstawia się w następujący sposób:

Gra	Zagrywający	Odbijający w 1-szym akcie
1	I	III
2	IV	I
3	II	IV
4	III	II
5	I	III
i t. d.		

Podczas trwania całej *partyi* nie wolno powyższego porządku zmieniać. W następnej zaś partyi zachowuje się nadal taki porządek, jak gdyby poprzedzająca partya jeszcze się nie skończyła.

Liczenie punktów. Każdy akt gry kończy się błędem, popełnionym przez jedną partyę. Taki błąd liczy sobie partya przeciwna za punkt dobry.

Każda partya, która wygrała w jednym akcie, liczy sobie 15 punktów (fifteen wym.: fíftīn). Każda partya, która wygrała w dwóch aktach, liczy sobie 30 punktów (thirty wym.: *sörti*). Każda partya, która wygrała w trzech aktach, liczy sobie 40 punktów (forty wym.: fórtī). Gdy jedna z partyi wygra w czwartym akcie przedtem, nim druga doszła do 40 punktów, wówczas wygrywa: „*grę*“ (game wym. gem). Jeżeli zaś obie partye mają po 40 punktów, natenczas jest: „*równo*“ (deuce wym.: djūs). W tym wypadku ta partya, która w następnym akcie wygra, liczy sobie: „*zysk*“ (advantage wym.: ędwántidż). Jeżeli teraz ta sama partya wygra jeszcze w drugim, bezpośrednio następującym akcie, wówczas wygrywa „*grę*“ (game); jeżeli zaś przegra, w takim razie jest: „*znowu równo*“ i t. d.,

dopóki jedna partya nie wygra w dwóch, bezpośrednio po sobie następujących aktach.

Należy zawsze głośno liczyć i najpierw wymieniać liczbę punktów partyi zagrywającej. Gdy obie partye mają równą ilość punktów, natenczas liczy się: „po 15“ (fifteen all wym.: fiftīn oll). „po 30“ (thirty all), lecz nie: „po 40“ (forty all), ale: „*równo*“ (deuce).

„*Partyę*“ (set wym.: sēt) wygrywają ci, którzy wcześniej wygrają 6 gier. Jednak można także grać „*partyę z zyskiem*“ (advantage set). Jeżeli w tym wypadku obie partye mają po 5 gier czyli: „*równą ilość gier*“ (games all), wówczas ta partya, która wygra następną grę, liczy sobie: „*pierwszą grę*“ (advantage game). W ciągu dalszym postępuje się podobnie jak podczas aktów, dopóki ta sama partya nie wygra dwóch gier, bezpośrednio po sobie następujących, przez co wygrywa „*partyę*“ (set). Liczbę gier wygranych liczy się w następujący sposób: np. jedna na O, dwie na dwie, cztery na pięć i t. d.

Prawidła. 1. Przed rozpoczęciem gry losują partye, która ma najpierw zagrywać; następnie przeciwna partya wybiera sobie pole czyli połowę boiska. Członkowie obu partyi porozumiewają się między sobą, który z nich dwóch zagrywa pierwszy.

2. Podczas zagrywania:

a) musi zagrywający stać na właściwej połowie podstawy zewnętrznej (patrz ustawienie);

b) jedna noga zagrywającego znajduje się na podstawie zewnętrznej (w chwili podbijania piłki), druga zaś poza boiskiem;

c) piłka musi lecieć od rakietki w kierunku przekątni boiska i niedotknąwszy się siatki paść na przestrzeń wewnętrzną pola przeciwników, którą ta przekątnia przecina; rzut jest dobry, chociaż piłka spadnie na linię graniczną;

d) piłka nie powinna się dotknąć towarzysza zagrywającego.

Przed podbiciem piłki woła zagrywający: *baczność!* (play wym.: plē) i nie wolno mu wcześniej podbić, dopóki odbijający nie zawoła: *można* (ready wym.: rédi).

3. Gdy zagrywający wykroczy przeciw prawidłom *a)*, *b)*, *c)* lub *d)*, wówczas przysługuje mu prawo zagrać drugi raz prawidłowo. Teraz już nie woła: *baczność!*, jednak musi uważać, aby odbijający był przygotowany.

4. Odbijający jest obowiązany odbić zagraną piłkę tylko wtedy, gdy piłka zrobi jednego kozła na właściwej przestrzeni.

5. Od tej chwili, gdy *odbijający* odbił

piłkę prawidłowo, tak iż ona spada na pole partyi zagrywającej, może ją którykolwiek gracz odbijać na swem polu z powietrza albo po pierwszym koźle, jednak w ten sposób, aby piłka po jednem uderzeniu dostała się wprost od rakietki na pole przeciwne.

6. Akt się kończy:

a) gdy *zagrywający* dwa razy raz po raz błędnie zagra;

b) gdy *odbijający* zagraną piłkę odbije z powietrza albo dotknie się jej rakietką, ciałem lub odzieniem; albo gdy nie odbije zagranej piłki, chociaż ona raz odbiła się od ziemi na właściwym prostokącie; albo gdy tak odbije, że piłka spadnie na ziemię poza granicami pola przeciwników;

c) gdy towarzysz odbijającego odbije zagraną piłkę;

d) gdy który z grających tak odbije piłkę, że ona wpadnie w siatkę;

e) gdy jeden albo obaj członkowie partyi dwa lub kilka razy raz po raz uderzą piłkę;

f) gdy jeden z graczy tak piłkę odbije, że ona spadnie poza granice pola przeciwnego;

g) gdy który z grających nie odbije piłki, spadającej na jego pole, ani z powietrza ani po pierwszym koźle;

h) gdy który z grających uderzy piłkę rakietką na przeciwnem polu;

i) gdy piłka trafi któregokolwiek z grających, jego odzienie albo rakietkę, nieprzygotowaną do uderzenia;

j) gdy który z grających podczas gry dotknie się siatki, słupka lub linki, napinającej siatkę.

Każdy z powyższych błędów, kończący akt gry, liczą sobie przeciwnicy za punkt dobry. Kilka błędów, równocześnie popełnionych, liczy się za jeden błąd. Gdy która partya wykroczy przeciw prawidłom, natenczas przeciwna powinna natychmiast zaprotestować; gdy się zacznie następny akt, protest nie ma znaczenia. Nie powinno się umyślnie przeoczać błędów; gdy popełniono dwa błędy jeden po drugim, wówczas pierwszy ma znaczenie.

Objaśnienia prawideł. ad 2. Zagrywający nie musi dotykać się stopą podstawy zewnętrznej, lecz może trzymać nogę w powietrzu nad podstawą; po podbiciu zaś piłki może natychmiast wejść na swoje pole.

ad 3. Następujące błędy, popełnione podczas zagrywania, uważa się za „*przeszkodę*“ (let) i wcale się tych rzutów nie liczy:

α) gdy zagrywający nie trafi rakietką piłki;

β) gdy piłka w locie dotknie się górnego brzegu siatki, ale spadnie na właściwe pole (net-ball wym.: net bōl);

γ) gdy piłka trafi kogoś nie grającego, lecz zresztą rzut byłby dobry;

δ) gdy zagrywający nie z własnej winy dozna jakiejś przeszkody podczas zagrywania;

ε) gdy zagrywający da pierwszy rzut przedtem, nim odbijający zawołał: *można*. Rzut jednak liczy się, skoro odbijający wykonał jakikolwiek ruch w celu odbicia piłki, chociaż nie zawołał: *można*.

Gdy przez pomyłkę towarzysz zagrywającego da pierwszy rzut, wówczas na protest przeciwnej partyi natychmiast właściwy zagrywający zajmuje jego miejsce. poczem gra postępuje dalej zwykłym trybem. Gdy jednak przeciwnicy dopiero na końcu *gry* ten błąd spostrzegą, w takim razie zmienia się porządek w dalszym przebiegu *partyi* o tyle, że ten, który powinien był zagrywać w ostatniej grze, zagrywa w najbliższej drugiej grze.

ad 6 *a)* Nie liczy się wcale rzutu, gdy zagrywający doznał „*przeszkody*“ podczas podbijania piłki. Gdy pierwszy rzut był nieprawidłowy, wówczas przeciwna partya woła: „*zły*“ (fault wym.: fōlt) albo protestuje; gdy zaś zagrana piłka spadnie poza granice

właściwej przestrzeni, natenczas woła: „*za granicą*“ (out wym.: aut).

ad 6 *b)* Odbijający nie powinien zagranej piłki odbijać ani z powietrza ani wówczas, gdy uważa, że piłka spadnie za granicę właściwej przestrzeni. W tym ostatnim wypadku nie wolno wstrzymywać ani dotknąć się piłki, gdyż zagrana piłka dopiero wtedy jest „*za granicą*“, gdy spadnie na ziemię poza właściwem polem.

ad 6 *d)* Gdy piłka w locie dotknie się górnego brzegu siatki albo odbije się od słupka lub linki, podtrzymujących siatkę, i spadnie na pole właściwe, w takim razie niema błędu.

ad 6 *e)* Nie wolno chwytać piłki rakietką ani trzymać jej przez pewien czas na rakiecie. Uderzenie liczy się tylko wtedy, gdy grający piłkę trafił; gdy więc przy pierwszem uderzeniu chybił, wówczas wolno jeszcze np. cofnąć się i piłkę odbić.

ad 6 *f)* Gdy piłka leci poza granice pola przeciwników, wówczas tak długo nie wolno wołać: „*za granicą*“, dopóki piłka nie dotknie się ziemi albo jakiegoś obcego przedmiotu (a więc nie którego z grających albo jego rakietki). Gdy jednak przeciwnik uderzy piłkę rakietką przedtem, nim ona dotknęła się ziemi, w takim razie rzut był dobry.

ad 6 *g)* Gdy piłka na tem samem polu

dwa lub więcej razy raz po raz odbije się od ziemi, natenczas przeciwna partya woła: „*dwa kozły*“ (double wym.: dabl). Gdy piłka wcale się nie odbije od ziemi, lecz toczy się, wówczas należy ją odbić zaraz za tem miejscem, gdzie pierwszy raz dotknęła się ziemi, w przeciwnym razie liczy się za „*dwa kozły*“. Piłkę musi się odbić także wtedy, gdy spadnie na drugą piłkę, leżącą przypadkiem na boisku. Grający może podczas odbijania piłki znajdować się poza granicami swego pola, nie wolno mu jednak stać na polu przeciwników.

ad 6 *h)* Piłkę musi się odbić na swem polu; tylko w ciągu dalszym zamachu po uderzeniu piłki wolno sięgnąć rakietką poza płaszczyznę siatki. Powyższe prawidło jest także ważne wtedy, gdy piłka po odbiciu się od ziemi wraca wstecz ponad siatkę na to pole, skąd przyleciała. W tym wypadku według prawidła 5. musi grający odbić piłkę przedtem, nim ona wróci poza płaszczyznę siatki.

ad 6 *i)* Uderzenie piłką liczy się uderzonemu także wtedy za błąd, gdy on stał wówczas poza granicami swego pola.

ad 6 *j)* Również nie wolno dotknąć się siatki rakietką nawet wtedy, gdy rakietka z ręki wyleci, chyba że już przedtem przeciwna partya popełniła błąd i akt się skończył.

Wskazówki.

Rakietkę trzyma się za koniec rękojeści chwytem widełkowym, t. j. duży palec obejmuje rękojeść z jednej strony, a 4 inne palce z drugiej strony. Podczas zagrywania podrzuca się lekko piłkę ręką i w najwyższym punkcie, albo gdy już zaczyna spadać, uderza się ją rakietką (najlepiej uderzać środkiem siatki). Piłkę należy uderzać krótkim lecz silnym zamachem, wykonanym zapomocą ruchu w przegubie nadgarstkowym. Ponieważ zagrywając w ten sposób można piłkę silnie uderzyć, przeto piłka leci prawie w linii prostej i ze znaczną chyżością; wskutek tego trudniej jest taką piłkę odbić, aniżeli gdy leci wysokim łukiem. Zagrywający bierze zwykle do ręki dwie piłki, aby nie tracić czasu i skorzystać z doświadczenia, jakie zrobił zagrywając pierwszy raz.

Odbijający powinien stać poza przestrzenią wewnętrzną, gdyż wówczas łatwiej jest odbić szybki rzut, a do rzutu łukiem można podbiedz. Łatwiej jest odbić piłkę po pierwszym koźle aniżeli z powietrza, zwłaszcza gdy piłka nizko leci; w tym wypadku trzeba niekiedy oprzeć rakietkę o ziemię, aby odbić piłkę, co wymaga większej wprawy. Najlepiej jest stać podczas gry na przestrzeni zewnętrznej blizko

podstawy wewnętrznej. przyczem jeden z grających zajmuje połowę pola po jednej stronie linii MM_1, drugi zaś po drugiej i każdy odbija piłkę na swej połowie. Należy zwracać uwagę na piłkę od chwili, gdy ją przeciwnik odbił, gdyż wówczas można mniej więcej obliczyć miejsce, gdzie piłka spadnie, i tam się ustawić.

Piłkę można uderzać rakietką w wszelkich możliwych położeniach ręki: z góry, z dołu, z prawej i z lewej strony. Wolno też oburącz chwycić rękojeść rakietki, aby z tem większą siłą piłkę uderzyć; takiego rzutu jednak prawie niepodobna odbić.

Podczas gry w czterech muszą towarzysze pomagać sobie, a nie przeszkadzać, od tego bowiem zależy ostateczny wynik: nie powinni zatem ani razem biedz ku piłce ani ją sobie nawzajem pozostawiać, przedewszystkiem zaś grający nie powinien odbijać piłki, gdy towarzyszowi poręczniej odbić.

Przy znacznej wprawie można używać *fałszów* podczas uderzenia piłki. Fałsz polega na tem, że przez skośne uderzenie rakietką i równoczesne przesunięcie rakietki po powierzchni piłki wprawiamy ją obok ruchu postępowego także w ruch obrotowy. Są cztery główne kierunki, w których piłka w locie może się obracać około swej osi:

wprzód, wstecz, w lewo i w prawo. Skutki tego ruchu obrotowego widoczne są dopiero wtedy, gdy piłka odbije się od ziemi. I tak: piłka przy ruchu obrotowym wprzód leci po odbiciu się od ziemi z tą samą chyżością w kierunku ku przodowi; przy ruchu obrotowym wstecz piłka po odbiciu się leci wolniej wprzód albo wraca się wstecz; przy ruchu obrotowym w lewo odbija się w lewo; wreszcie przy ruchu obrotowym w prawo odbija się w prawo. Aby nadać piłce ruch obrotowy wprzód, przesuwa się rakietkę ukośnie od dołu ku górze i wprzód, aby zaś wywołać ruch obrotowy wstecz, ukośnie z góry ku dołowi i wprzód. W obu powyższych przypadkach płaszczyzna rakietki, mająca się zetknąć z piłką, jest zwrócona ku przodowi. Chcąc nadać piłce ruch obrotowy w lewo, przesuwa się rakietkę skośnie z góry ku dołowi i wprzód. przyczem płaszczyzna rakietki, która ma się zetknąć z piłką, jest zwrócona nieco ku prawej stronie grającego. Wreszcie w celu nadania piłce ruchu obrotowego w prawo przesuwa się rakietkę skośnie z góry ku dołowi i wprzód, przyczem płaszczyzna rakietki, stykająca się z piłką, jest zwrócona nieco ku lewej stronie gracza.

II. Gra w dwóch.

Gdy dwaj grają, wtedy boisko ulega zmianie, a mianowicie: przedłuża się linie boczne wewnętrzne aż do podstaw zewnętrznych, a linie boczne zewnętrzne odpadają. Skutkiem tego boisko jest węższe, długość zaś boiska i wymiary pozostałych linii są te same. Punkty liczy się tak samo. Zagrywający stoi na początku nieparzystych aktów gry na prawej połowie podstawy zewnętrznej, na początku zaś parzystych aktów na lewej połowie, odbijający również zmienia stanowisko i staje za tą przestrzenią wewnętrzną, na którą piłka paść powinna. Prawidła również są te same, odpadają tylko te, które dotyczą towarzyszów.

Podczas gry w dwójkę lepiej jest odbijać piłkę po pierwszym koźle, a nie z powietrza, gdyż nie tak prędko akt się kończy. Gra jest więcej natężająca, jednak nie można jej uważać za szkołę przygotowawczą do gry w czwórkę, przy której musi się uwzględniać towarzysza.

III. Gra w trzech.

Gra w trzech jest zupełnie podobna do gry w czterech. Różnica polega na tem, że odbijający, który sam gra, zmienia stanowisko podczas odbijania, a w każdej drugiej grze

zagrywa. Kwestyę, czy pole tego, który sam gra, ma mieć granice, jak przy grze w dwóch, czy też jak przy grze w czterech, można rozstrzygnąć według upodobania, gdyż wogóle gra w trzech jest grą z konieczności.

Ponieważ podczas gry pracuje się jednostronnie jedną kończyną górną, przeto należy zachować miarę. Powagi angielskie uważają jedną godzinę codziennie albo dwie godziny co drugi dzień za zupełnie wystarczające. Gdy się gra aż do znużenia, wówczas słabnie uwaga i grający przyzwyczaja się do gry nieprawidłowej.

Piłka nożna w kole.

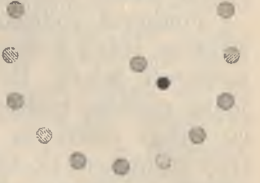
Liczba bawiących się: 10—20.
Boisko: kwadrat lub koło, którego średnica wynosi 20 kroków.

Przybory: piłka pełna *do odrzucanki* o średnicy 20 cm.

Przebieg zabawy. Bawiący się tworzą koło twarzą do środka w rozstępie, wynoszącym 2—4 kroków. Wewnątrz koła staje jeden wylosowany, który stara się nogą wytrącić piłkę z koła, podczas gdy stojący na obwodzie usiłują nogami zatrzymać piłkę w kole.

Prawidła. 1. Przed rozpoczęciem zabawy zapada uchwała, czy stojący na obwodzie

mają bronić przestrzeni po swej prawej stronie, czy po lewej. W pierwszym wypadku muszą odbijać piłkę prawą nogą. w drugim zaś lewą; tylko środkowy kopie piłkę dowolną nogą.



2. Wszyscy kopią piłkę tylko wewnętrznym brzegiem stopy.

3. Kto wypuści piłkę z koła przez tę przestrzeń, której miał bronić, przynosi piłkę i idzie do środka; ten zaś, który był w środku, zajmuje opróżnione miejsce na obwodzie koła.

4. Gdy który z uczestników w ten sposób kopnie piłkę, że ta wyleci z koła ponad głowy stojących na obwodzie, w takim razie musi przynieść piłkę i idzie do środka.

5. Gdy jest większa liczba bawiących się, można dać dwóch do środka i jedną albo dwie piłki.

Wieża.

Liczba bawiących się: 10—20.

Boisko: wolna przestrzeń kształtu koła, którego średnica wynosi 40 kroków.

Przybory: *piłka nożna* i 3 laski $1—1^1/_2$ m długie, służące do utworzenia wieży.

Przebieg zabawy. Uczestnicy zabawy tworzą koło zwracając się twarzą do środka, przyczem rozstęp między sąsiadami wynosi trzy lub więcej kroków. W środku koła ustawia się piramidę z 3 lasek u góry związanych, która przedstawia wieżę. Dla obrony wieży przeznacza się strażnika, który staje wewnątrz koła i rozpoczyna zabawę kopiąc piłkę ku obwodowi. Od tej chwili stojący na obwodzie koła kopią piłkę stosownie do umowy tylko prawą albo tylko lewą nogą i starają się trafić wieżę, podczas gdy strażnik zasłania ją, odbijając piłkę nogami, tułowiem lub głową. Kto trafi wieżę, zostaje strażnikiem, dawny zaś strażnik staje na obwodzie koła. Można także przeznaczyć dwóch strażników do obrony wieży.



Prawidła. 1. Gdy stojący na obwodzie koła mają pilnować przestrzeni po prawej ręce, wówczas kopią piłkę tylko prawą nogą, w przeciwnym zaś razie kopią tylko nogą lewą. Strażnik stanowi pod tym względem wyjątek, gdyż wolno mu odbijać piłkę dowolną nogą.

2. Wewnątrz koła nie wolno piłki chwytać

ani odbijać rękami; gdy jednak piłka wyleci poza obwód koła, w takim razie przynosi ją ten, który piłkę przez swoją przestrzeń z koła wypuścił, albo ponad czyją głowę piłka wyleciała.

3. Gdy strażnik sam przewróci wieżę, wówczas zajmuje jego stanowisko ten, który ostatni kopnął piłkę przed obaleniem wieży.

Piłka nożna.

(Association Football wym.: **assosieszn fútbol).**

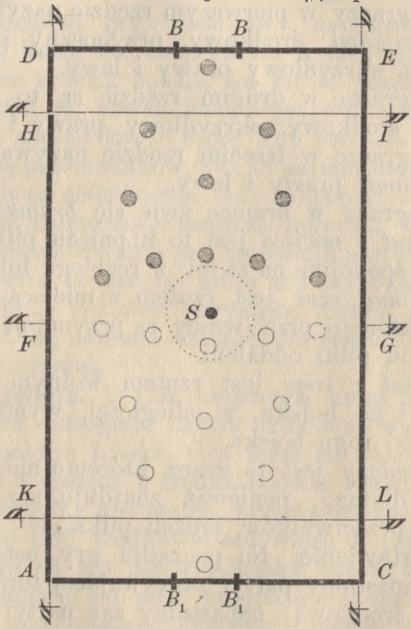
Średnia liczba grających: 22.

Boisko: prostokąt *ACDE* 80—180 m długi i 40—90 m szeroki dzieli się linią środkową *FG* na dwie połowy; punkt środkowy *S* jako też koło w środku boiska, którego promień wynosi 9 m, naznacza się wapnem; w środku krótszych boków boiska ustawia się dwie bramki, z których każda składa się z 2 pionowych żerdzi, połączonych u góry żerdzią poziomą albo sznurkiem w wysokości 2·5 m nad ziemią; odstęp między pionowemi żerdziami wynosi 7·35 m; na 10 m od met naznacza się dwie linie *HI* i *KL*, zwane *liniami rzutu za karę*.

Przybory: okrągła, dęta piłka, której średnica wynosi 20—25 cm, dwie bramki i 10 chorągiewek do oznaczenia boiska.

Wyrażenia techniczne i objaśnienia znaków. Linie *AC* i *DE* są to *mety*, *AD* i *CE* *linie boczne*. Przestrzeń, znajdująca się zewnątrz boiska między metą a przedłużonemi

liniami bocznemi, nazywa się *polem za metą*, przestrzeń zaś zewnątrz boiska między linią boczną a przedłużonemi metami *polem bocznem*. Linie, oznaczające mety, i punkty na-



rożne boiska wlicza się do pól za metą, a linie boczne do pól bocznych.

B B i B_1 B_1 bramki,

• piłka, leżąca na środku boiska,
○ partya zagrywająca,
⊗ partya przeciwna,
chorągiewki.

5 graczy w pierwszym rzędzie nazywamy *napastnikami:* środkowy, przyboczny prawy i lewy, skrzydłowy prawy i lewy.

3 gracze w drugim rzędzie są to *pomocnicy:* środkowy, skrzydłowy prawy i lewy.

2 gracze w trzecim rzędzie nazywają się *obrońcami:* prawy i lewy.

1 gracz w bramce zwie się *bramkarzem.*

Rzut z miejsca jest to kopnięcie piłki, leżącej spokojnie na ziemi, z rozbiegu lub bez.

Wolny rzut jest rzutem z miejsca, podczas którego przeciwnicy są przynajmniej na 5 m od piłki oddaleni.

Rzut z rogu jest rzutem wolnym piłki, leżącej na boisku, w odległości, wynoszącej 1 m od rogu boiska.

Spalony jest to gracz, któremu nie wolno grać dlatego, ponieważ znajduje się bliżej mety przeciwników, aniżeli piłka.

Ustawienie. Na początku gry ustawiają się napastnicy partyi zagrywającej tuż przed linią środkową, napastnicy zaś partyi przeciwnej na 9 m przed nimi. Za napastnikami stoją pomocnicy, za nimi zaś obrońcy w odpowiednich odstępach, wynoszących nie mniej

jak po 10 m. Bramkarz stoi w bramce albo nieco przed nią na boisku. Podczas gry należy ile możności zachować powyższe ustawienie.

Przebieg gry. Środkowy napastnik tej partyi, która grę rozpoczyna, kopie piłkę, leżącą na środku boiska, ku mecie przeciwników. Od tej chwili każdy grający stara się w ten sposób kopać piłkę, aby przeszła przez bramkę przeciwników. Gdy to nastąpi, mówimy, że partya *zrobiła bramkę*. Gdy jedna partya zrobi bramkę, natenczas przeciwna zagrywa. W połowie czasu trwania gry zmieniają partye pola i zagrywa ta partya, która nie zagrywała na początku. Wkońcu zwycięża partya, która w pewnym, naprzód oznaczonym czasie zrobiła więcej bramek.

Prawidła. 1. Los rozstrzyga, która partya zagrywa, następnie partya przeciwna wybiera sobie połowę boiska. Gra musi się rozpocząć *rzutem z miejsca* z środka boiska. Przed kopnięciem piłki nie wolno przeciwnikom przekroczyć linii środkowej ani wejść do półkola, leżącego na ich połowie boiska, muszą zatem być oddaleni od piłki przynajmniej na 9 m. Przed rozpoczęciem gry woła matka partyi zagrywającej: *baczność*, następnie matka przeciwnej partyi odpowiada: *można* i dopiero wtedy wolno kopnąć piłkę. Pierwszy rzut

musi być wykonany ku mecie przeciwników; jeżeli był nieprawidłowy, należy go powtórzyć.

2. Podczas gry wolno piłkę na boisku potrącać i odbijać każdą częścią ciała. lecz nie wolno kończynami górnemi, chociażby one przylegały do ciała. Jedynie bramkarz może piłkę także rękami chwytać, odbijać i rzucać, albo puściwszy z rąk na ziemię kopnąć, ale tylko w obronie swej mety i na swej połowie boiska; z piłką w rękach wolno mu biedz tylko dwa kroki. Gdy grający dotknie się piłki kończyną górną podczas gry, wówczas woła przeciwna partya: „*ręką*“ i następuje kara według prawidła 10-go albo 11-go.

3. Tylko jeden gracz ma przywileje bramkarza. Może go wprawdzie inny zastąpić wśród gry, jednak nie wcześniej, dopóki partya przeciwna nie zostanie o tem zawiadomiona.

4. Gdy grający tak kopnął piłkę, że ta dostała się przez bramkę przeciwników (pomiędzy żerdziami) na pole za metą, bez względu na to, czy się przedtem odbiła od żerdzi czy nie, wówczas zrobił bramkę. Nie liczy się bramki: a) gdy ją zrobiono pierwszym rzutem z miejsca podczas zagrywania (patrz 1. prawidło). b) gdy ją zrobiono wolnym rzutem z wyjątkiem wolnego rzutu za karę. Bramkę jednak liczy się, gdy gracz wytrąci

piłkę przez własną bramkę, jako też gdy piłka w przypadkach *a)* i *b)* po kopnięciu dotknie się kogokolwiek z grających.

5. Gdy który z partyi nacierającej na bramkę w ten sposób kopnie piłkę, że ta dostanie się za metę ponad żerdź poprzeczną bramki albo obok bramki, wówczas obrońcy mają prawo do *wolnego rzutu od mety*. Piłkę kładzie się na boisko nie dalej jak na 5 m od mety, przeciwnicy zaś muszą być przynajmniej na 5 m od piłki oddaleni. Matka przeznacza, kto ma kopnąć piłkę.

6. Gdy który z obrońców w ten sposób odbije piłkę, że piłka wyleci obok bramki poza własną metę, w takim razie przeciwnicy mają prawo do *rzutu z rogu*. Matka przeznacza, kto ma piłkę kopnąć; zwykle czynność tę spełnia najbliższy pomocnik.

7. Gdy który z grających tak kopnie piłkę, że ta dostanie się na pole boczne, wtedy przynosi ją jeden z przeciwników, zwykle najbliższy pomocnik, i ustawiwszy się w tem miejscu, gdzie piłka przekroczyła linię boczną, *rzuca piłkę rękami*, wzniesionemi ponad głowę, w dowolnym kierunku na boisko.

Od tej chwili, gdy piłka znowu znajduje się na boisku, wolno ją kopnąć na któremkolwiek miejscu boiska przedtem, nim ona dotknie się ziemi, albo też gdy spadnie na ziemię.

8. *Spalony* jest ten gracz, który w tej chwili, gdy jego towarzysz kopnął piłkę, znajduje się między piłką a metą przeciwników. wyjąwszy ten przypadek, gdy (przed lub po kopnięciu) co najmniej trzej przeciwnicy są bliżej swej mety aniżeli on. Spalonemu nie wolno brać udziału w grze tak długo, dopóki który z przeciwników nie dotknie się piłki, albo też dopóki nie dotknie się piłki towarzysz spalonego, znajdujący się bliżej mety przeciwników aniżeli spalony. Podczas rzutu z rogu i rzutu wolnego od mety niema spalonych. Gdy spalony wykroczy przeciw powyższemu prawidłu, następuje kara według prawidła 10-go lub 11-go.

9. Nie wolno: a) podstawiać nogi. zabiegać z tyłu lub z przodu w celu obalenia ani rzucać się na ziemię przed grającym, aby go przewrócić, b) nikogo rękami trzymać ani odtrącać, c) umyślnie bić rękami ani kopać nogami. Partya przeciwna protestuje wołając przy a): *przewrócił,* przy b): *trzymał,* przy c): *uderzył.* Powyższe przekroczenia zostają ukarane według prawidła 10-go lub 11-go. Bramkarz stanowi wyjątek odnośnie do prawidła b). Jak długo bramkarz ma piłkę w rękach, wolno przeciwnikom trzymać go rękami. wypchnąć go albo wynieść przez bramkę, lecz nie wolno go przewrócić podstawiając mu nogę. Rów-

nież wolno każdemu graczowi, gdy kończyny górne przylegają do ciała, usuwać przeciwnika barkiem lub piersiami, lecz tylko wówczas, gdy przeciwnik jest tuż przy piłce.

10. Gdy gracz rozmyślnie wykroczy przeciw prawidłom pod 2, 8 i 9. w tym czasie, kiedy się znajduje na swej połowie boiska między metą a linią rzutu za karę, w takim razie przeciwnicy (jeżeli zaprotestują) mają prawo do *wolnego rzutu za karę* wśród następujących warunków: piłkę kładzie się na linię rzutu za karę; przed kopnięciem piłki ustawiają się wszyscy grający co najmniej na 5 m za linią z wyjątkiem tego, który ma kopnąć, i bramkarza, broniącego swej bramki, któremu wolno zbliżyć się na 5 m do piłki. Gdy rzutem za karę nie zrobiono bramki, wówczas gra postępuje dalej, jak gdyby nie było żadnej przerwy.

11. Gdy grający mimo woli popełni błąd, wymieniony pod 2, 8 i 9, albo gdy wykroczy przeciw tym prawidłom na innem miejscu boiska, natenczas przeciwnicy mają prawo do *wolnego rzutu* z tego miejsca, gdzie błąd popełniono.

12. Po każdym rzucie wolnym, z miejsca i rzucie rękami z linii bocznej wolno grającemu, który ten rzut wykonał, dopiero wtedy kopnąć piłkę, gdy się jej inny gracz dotknął.

13. Przerwa w grze następuje: a) gdy popełniono błąd, od chwili zaprotestowania aż do rozstrzygnięcia sprawy przez matkę lub uproszonego sędziego, b) gdy piłka wyleci poza linię boczną lub metę, aż do chwili, w której piłka znów się dostanie na boisko, c) gdy sędzia zażąda przerwy, dopóki sprawy nie rozstrzygnie.

14. Gdy gracz popełni błąd, wówczas matka przeciwnej partyi z własnej inicyatywy albo na żądanie swoich towarzyszów woła: *stój!* albo daje znak trąbką, aby grę przerwano. Teraz następuje kara według prawidła 10-go lub 11-go. Jeżeli zaś matka nie wstrzyma gry, w takim razie gra trwa dalej. Jeżeli protest był bezpodstawny, natenczas matka podrzuca piłkę w górę w tem miejscu, gdzie piłka się znajdowała w chwili przerwy. Piłkę wolno dopiero wtedy kopnąć, gdy dotknęła się ziemi. Gdy sędzia jest obecny, w takim razie on spełnia powyższe czynności.

Wskazówki.

Napastnicy powinni zachować rozstęp między sobą i nie zbiegać się w jedno miejsce, gdyż przez to opróżniliby inne części boiska; nie powinni kopać piłki silnie, lecz pędzić ją lekkiemi kopnięciami, tak zwanym *wózkiem*,

aby piłki nie stracić. Grający, który pędzi piłkę wózkiem, potrąca ją bardzo lekko wewnętrznym brzegiem stopy to prawą to lewą nogą, tak iż może ją zawsze zasłonić przed napadem z boku. Gdy przeciwnik zbliży się, aby odebrać piłkę, pędzoną wózkiem, wówczas można ją usunąć od przeciwnika w rozmaite sposoby. Np. zmienia się nagle kierunek, w którym się pędzi piłkę, albo kopie się piłkę silniej, aby się potoczyła obok przeciwnika; podczas gdy przeciwnik traci czas na wykonanie obrotu, napastnik znowu dopędza piłkę. Także gdy powstanie ciżba wokoło piłki, można ją nogą wbok wysuniętą przybliżyć do siebie i usunąć z zagrożonego miejsca. Wreszcie można kopnąć piłkę wbok lub wstecz do swego towarzysza, który pędzi ją znowu naprzód. Często można spory kawał pędzić piłkę wózkiem, to jednakże wymaga znacznej wprawy. Napastnikowi, który pędzi piłkę, może drugi służyć za *tarczę* z boku. Ponieważ nie wolno przeciwnikowi według pr. 9-go tej tarczy usuwać, bo ona nie jest tuż przy piłce, przeto musi przeciwnik przejść na drugą stronę. Wogóle napastnicy tylko lekkiemi kopnięciami mogą dopiąć celu, gdyż dalekie rzuty zostałyby wnet odbite przez tylne rzędy przeciwnej partyi, a co gorsza, napastnicy przez silne kop-

nięcie straciliby piłkę na rzecz przeciwników. Wszyscy gracze powinni się trzymać tej zasady, że lepiej jest podać piłkę towarzyszowi, aniżeli ją utracić. Piłkę należy podawać temu, który ma wolniejsze pole przed sobą.

W pobliżu bramki może wprawny napastnik użyć fortelu, trafiając piłką w kończynę górną przeciwnika, gdyż wówczas jego partya ma prawo do wolnego rzutu za karę według pr. 10-go. Także na innem miejscu boiska można użyć tego fortelu, przez co partya ma prawo do wolnego rzutu.

Napastnicy, którzy są na skrzydłach, nie powinni się zbyt oddalać od linii bocznych boiska. Gdy wszyscy posuwają się naprzód, idą razem; gdy tylko chwilowo ich partya się cofa, pozostają na przodzie; lecz wracają do swoich, skoro widzą, że się znajdują za daleko przed piłką. Nie powinni się zbyt zbliżać do mety przeciwników dlatego, aby im było łatwiej podać piłkę środkowemu, ani do swej mety, aby byli na stanowisku i mogli pędzić dalej piłkę, którą ich towarzysze odbiją od bramki w skośnym kierunku. Obronę bramki należy pozostawić obrońcom i bramkarzowi. Środkowy napastnik pozostaje zawsze nieco w tyle za skrzydłowymi, aby mu było łatwiej w razie niebezpieczeństwa podać im piłkę,

względnie dostać ją od nich. Dwaj napastnicy przyboczni znajdują się w środku linii prostych, łączących środkowego ze skrzydłowymi. Zdobycie bramki należy głównie do 3 środkowych napastników i do pomocników. W pobliżu bramki wskazanym jest wózek jedynie wtedy, gdy bramkarz jest sam albo wobec słabej obrony; gdy jednak bramka jest dobrze obsadzona, wówczas lepsze jest silne kopnięcie; dlatego też środkowy i dwaj przyboczni napastnicy a zwłaszcza środkowy muszą umieć nie tylko wózkiem pędzić piłkę, lecz także celnie w dal kopać.

Jeżeli przypuścimy np., że środkowy napastnik ma piłkę, w takim razie pędzi ją wózkiem, jak długo może; gdy mu grozi niebezpieczeństwo utraty piłki, wówczas kopie ją do przybocznego albo do skrzydłowego, który pędzi piłkę dalej naprzód, o ile ma wolną przestrzeń, aby ją wkońcu znowu podać środkowemu, gdy się przed tym boisko opróżni. Skoro środkowy przypędzi piłkę na linię rzutu za karę, kopie ją silnie starając się zrobić bramkę. Gdy przeciwnicy odbiją piłkę od bramki, cofają się skrzydłowi, aby być w odległości dalekiego rzutu od piłki, środkowy zaś i przyboczni cofają się dalej. Gdy własna bramka jest zagrożona, wówczas wszyscy napastnicy ustawiają się w odległości

dalekiego rzutu od swej mety w tym samym rozstępie jak zawsze. Tu czekają na piłkę, aby ją oddalić od swojej bramki.

Pomocnicy postępują za napastnikami w odstępie, wynoszącym co najmniej 10 m. Gdy przeciwnicy silnie odbiją piłkę, tak iż piłka dostanie się poza napastników, wówczas pomocnicy podają im piłkę dalekim rzutem. Jeżeli skrzydłowy napastnik nie może wprost podać piłki środkowemu albo środkowy skrzydłowemu, wówczas kopie ją wstecz i pomocnicy służą w tym wypadku za pośredników w podawaniu piłki. W tym celu środkowy pomocnik stoi dalej w tyle za skrzydłowymi pomocnikami, aby mógł łatwiej odbierać od nich piłkę. Gdy napastnicy idą naprzód, muszą pomocnicy iść za nimi i w pobliżu mety przeciwnej mogą niekiedy próbować zrobić bramkę dalekim rzutem. Dla obrony własnej bramki pomocnicy muszą się cofnąć znacznie wstecz i mieć na oku napastników partyi przeciwnej; środkowy zaś pomocnik stara się piłkę, podaną mu przez skrzydłowego, kopnąć ku swoim napastnikom. Pomocnicy zwykle rzucają piłkę na boisko, gdy ta wyleci poza linię boczną, i oni także kopią piłkę z rogu. Do pomocników należy atak i obrona, przeto muszą umieć wytrwale biegać.

Obrońcy zamiast stać przy bramce, po-

winni postępować za pomocnikami w odstępie, wynoszącym 10 m, gdyż przez to z jednej strony niweczą akcyę tych przeciwników, którzy zatrzymują się przy ich bramce, ci ostatni bowiem są spaleni wobec samego bramkarza; z drugiej zaś strony zwiększają liczbę czynnych graczy swej partyi. Silnemi kopnięciami podają piłkę swoim napastnikom, dlatego też muszą celnie w dal kopać. Gdy piłka zbliża się do ich bramki, cofają się szybko wstecz celem niesienia pomocy bramkarzowi; jednak nie powinni być zbyt blizko bramkarza, aby mu nie przeszkadzać. Gdy przeciwnik pędzi piłkę wózkiem ku bramce, natenczas jeden obrońca usuwa przeciwnika, a drugi stara się mu piłkę odebrać.

Bramkarz przyjmuje na siebie największą odpowiedzialność. To stanowisko powinna zajmować matka, gdyż stąd można najlepiej śledzić przebieg gry. Od czasu do czasu stoi bezczynnie, gdyż nigdy nie powinien się zbyt oddalać od bramki, w chwili zaś niebezpieczeństwa od jego dzielności zależy powodzenie partyi. Bramkarz musi być zręczny i przytomny, musi umieć pewnie kopać piłkę wdal tak z ziemi jako też z rąk, a zarazem dobrze chwytać piłkę rękami i daleko ją rzucać. Bramkarz odbija lub rzuca piłkę po największej części ku liniom bocznym

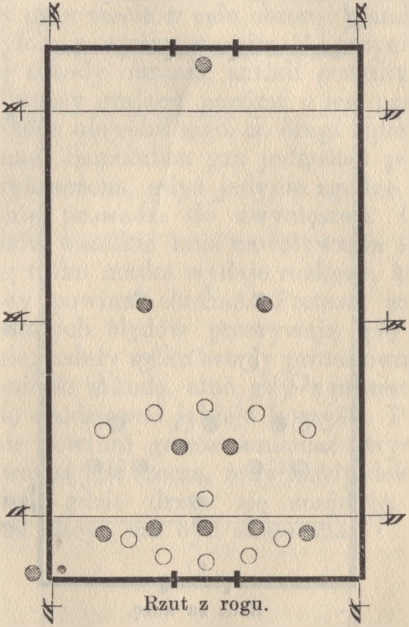
boiska, starając się ją podać skrzydłowym napastnikom, którzy zwykle mają wolniejsze pole przed sobą. Gdy piłka znajduje się blizko bramki, musi się tak ustawić, aby mógł złapać piłkę.

Ponieważ bramkarz stojąc w bramce i patrząc wprzód, nie może zawsze widzieć żerdzi pionowych swej bramki, przeto powinien dla lepszego oryentowania się naznaczyć na boisku boczne granice bramki.

Gdy przeciwnik ma zamiar chwycić bramkarza albo go wypchnąć za bramkę, w takim razie powinien bramkarz dotknąć się piłką kończyny górnej przeciwnika i natychmiast zawołać: „*ręką*“, przez co jego partya ma prawo do wolnego rzutu. Bramkarza obowiązkiem jest palić przeciwników, i gdy się nadarzy sposobność, powinien natychmiast głośno zawołać: „*spalony*“.

Do rzutu z rogu można wziąć rozbieg z zewnątrz boiska. Skrzydłowy pomocnik rzutem z rogu podaje piłkę napastnikom swej partyi, którzy, ustawiwszy się na 5 m przed metą przeciwników, usiłują w ten sposób odbić piłkę, aby przeleciała przez bramkę. Ponieważ podczas rzutu z rogu niema spalonych, przeto ustawienie grających jest dowolne. Dołączona rycina przedstawia jedno z możliwych ustawień graczy podczas rzutu z rogu. Gdy bramki

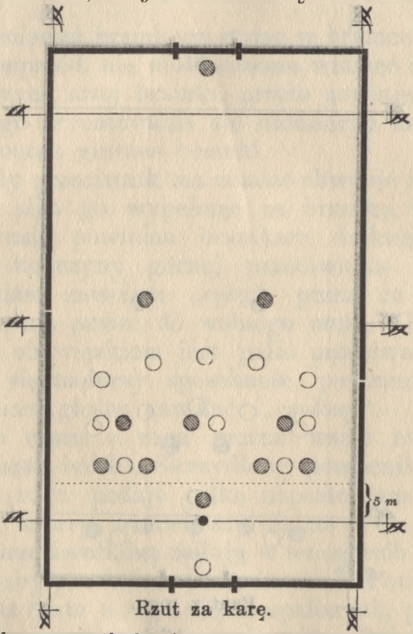
nie zrobiono, wówczas bramkarz stara się jak najszybciej kopnąć albo rzucić piłkę do napastników swej partyi, przyczem powinien uważać, żeby go przedtem nie wypchnięto za bramkę.



Rzut z rogu.

Umieszczona na str. 132 rycina przedstawia ustawienie podczas rzutu za karę według prawidła 10-go. I w tym wypadku nakreślone

ustawienie obowiązuje tylko tych, którzy znajdują się najbliżej piłki. Jakkolwiek podczas rzutu z rogu i za karę ustawienie grających jest dowolne, to jednak należy choć w przy-



Rzut za karę.

bliżeniu ustawiać się w sposób podany na rycinach, gdyż w obu przypadkach przy powyższem ustawieniu zręczny bramkarz może nie

tylko odwrócić niebezpieczeństwo od swej bramki, lecz także przez podanie piłki swoim napastnikom zmusić przeciwników do szybkiego cofania się. Znaczne nagromadzenie się graczy przy mecie w celu obrony bramki wykluczyłoby powyższą możliwość i przyniosłoby więcej szkody obronie, aniżeli pożytku.

Wszyscy grający powinni o tem pamiętać, żeby żaden nie robił tego, co drugi lepiej może wykonać. Samolubna gra jednostek powinna być wykluczona, gdyż jedynie zgodne współdziałanie prowadzi do zwycięstwa. Oprócz protestów wszelkie inne nawoływania są zbyteczne; tylko matka wydaje rozkazy, których wszyscy powinni słuchać. Protesty wskutek nieznacznych błędów przerywają grę niepotrzebnie; należy tylko wtedy protestować, gdy się poniosło szkodę, albo gdy z protestu można się spodziewać jakiejś korzyści. Podczas gry nie powinni gracze zmieniać swych ról, gdyż ważną jest rzeczą, żeby każdy dokładnie wiedział, gdzie drugi się znajduje, jeżeli wspólna akcya ma być skuteczna.

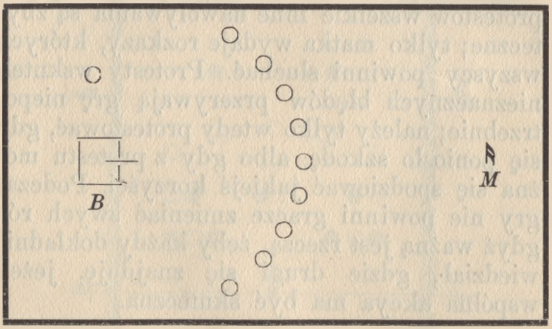
II. Zabawy i gry z innymi przyborami.

Niedźwiedź.

Liczba grających: 6—15.

Boisko: wolna przestrzeń 50 kroków długa i 30 kroków szeroka.

Przybory: dla 15 bawiących się 14 palester z twardego drzewa, 50 do 60 cm długich; 14 kołków na jednym końcu zaostrzonych, tej samej długości, co palestry; *buda* czyli sześcian z twardego drzewa, którego bok



wynosi 15 cm; *niedźwiedź* to jest pliszka drewniana, 20 cm długa i jedna chorągiewka do oznaczenia *mety M.*

Ustawienie. Wszyscy z wyjątkiem jednego, zaopatrzeni w kołki i palestry, tworzą półkole

o promieniu 10 kroków, przyczem rozstęp między sąsiadami wynosi przynajmniej dwa kroki, i zaznaczają swe stanowiska wbijając kołek w ziemię. W środku koła ustawia się *budę B*, a na niej kładzie się niedźwiedzia, to jest pliszkę w ten sposób, aby za dotknięciem się łatwo spadła. Jeden z uczestników zabawy, nie mający palestry, staje obok budy jako *niedźwiednik*. Na 10 kroków od półkola wbija się chorągiewkę, oznaczającą *metę M*.

Przebieg zabawy. Ustawieni w półkolu rzucają kolejno palestrami zaczynając od prawego lub lewego skrzydła i starają się strącić pliszkę z budy. Gdy nikt nie strącił pliszki, wówczas wszyscy muszą biedz najpierw do mety *M* i dotknąć się ręką chorągiewki, następnie biegną po palestry, wkońcu ustawiają się znowu na stanowiskach. Podczas gdy tamci biegną do mety, bierze niedźwiednik jedną palestrę i zajmuje miejsce na półkolu; natomiast jeden z powracających od mety, dla którego braknie palestry, zostaje niedźwiednikiem. Gdy jednak który z stojących w półkolu strąci pliszkę, natenczas woła niedźwiednik: *niedźwiedź mruczy*. Na to hasło (nie wcześniej) wszyscy opuszczają swe miejsca; ci, którzy rzucili palestry, podnoszą je z ziemi, następnie każdy uderza raz palestrą

w budę i wraca na półkole. Tymczasem niedźwiednik, skoro tylko zawołał: *niedźwiedź mruczy!*, bierze szybko palestrę i zajmuje stanowisko na półkolu, ten zaś, który nie ma palestry, zostaje niedźwiednikiem. Po zmianie niedźwiednika tworzący półkole rzucają znowu kolejno palestrami. Stosownie do tego, jak uczestnicy zabawy nabierają wprawy w trafianiu budy niedźwiedziej, należy przez oddalanie budy od półkola zwiększać stopniowo odległość celu.

Prawidła. 1. Gdy pliszka spadnie na ziemię, niedźwiednik kładzie ją na budę.

2. Stanowiska na półkolu obiera się dowolnie. Kto pierwszy dotknął się kołka palestrą, ten zajął stanowisko.

3. Nie wolno wydzierać drugiemu palestry. Palestra należy do tego, kto pierwszy dotknął się jej ręką.

Słupek.

Liczba bawiących się: 4—10.

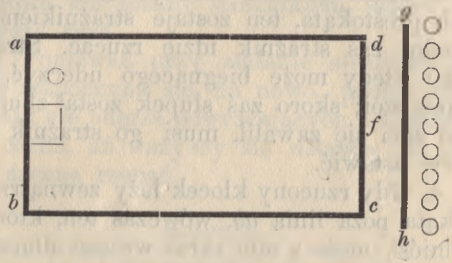
Boisko: na środku wolnej przestrzeni 30 kroków długiej i 15 kroków szerokiej nakreśla się prostokąt 10 kroków długi i 5 kroków szeroki *abcd*; na 2 kroki od boku *cd* naznacza się linię *gh* równoległą do *cd*.

Przybory: 4 sześciany z twardego drzewa, których jeden bok ma 10 cm długości, ułożone jeden na drugim tworzą *słupek*; dla 10 uczestników 9 klocków z twardego drzewa

kształtu sześcianu, którego bok wynosi 6 cm, i jedna chorągiewka.

Ustawienie. W środku boku *ab* wewnątrz prostokąta ustawia się słupek z 4 większych sześcianów. Obok słupka staje jeden z bawiących się, zwany *strażnikiem*, który jest obowiązany ustawiać zburzony słupek; inni zaś zaopatrzeni w klocki stają w rzędzie za linią *gh*.

Przebieg zabawy. Ustawieni za linią *gh* rzucają kolejno klockami do słupka, zaczy-



nając od prawego skrzydła, i w tym celu każdy, który ma rzucić, staje w punkcie *f*. Kto zburzył słupek, biegnie zaraz po klocek; gdy zaś nie zburzył, ustawia się na lewem skrzydle rzędu i tam czeka, aż kto inny słupek zwali. Strażnik stara się biegnącego po klocek lub wracającego z nim uderzyć ręką w granicach prostokąta; uderzenie jednak ma tylko wtedy znaczenie, gdy słupek stoi. Uderzony

zostaje strażnikiem; dawny zaś strażnik bierze klocek i ustawia się za linią *gh*, poczem zabawa powtarza się w powyższy sposób.

Prawidła. 1. Wracający z klockami ustawiają się na lewem skrzydle rzędu w tym porządku, w jakim wracają.

2. Prawo do następnego rzutu ma tylko ten, kto sam sobie przyniósł klocek. Po klocki i napowrót muszą wszyscy biedz tylko przez prostokąt *abcd*.

3. Kogo strażnik uderzył ręką w granicach prostokąta, ten zostaje strażnikiem, poprzedni zaś strażnik idzie rzucać. Strażnik tylko wtedy może biegnącego uderzyć, gdy słupek stoi; skoro zaś słupek został zburzony albo sam się zawalił, musi go strażnik najpierw ustawić.

4. Gdy rzucony klocek leży zewnątrz prostokąta poza linią *ab*, wówczas ten, który go podniósł, może z nim zaraz wracać albo czeka na dogodniejszą chwilę. W tym ostatnim wypadku musi położyć klocek na linię *ab* i trzymać na nim rękę lub stopę, w przeciwnym bowiem razie może go strażnik uderzyć.

5. Gdy klocek leży wewnątrz prostokąta, w takim razie ten, który go podniósł, musi dotknąć się klockiem linii *ab*; jeżeli się nie dotknie, zostaje strażnikiem.

6. Kto biegnie po klocek albo wraca poza

granicami prostokąta, dalej kto przekroczy boczne granice prostokąta albo też podczas biegu umyślnie czy mimo woli zburzy słupek, zostaje strażnikiem.

7. Uderzenie strażnika nie ma znaczenia, gdy w chwili uderzenia albo bezpośrednio po niem słupek sam się zawali.

8. Gdy wszyscy wyrzucili klocki i nikt nie zburzył słupka, wówczas strażnik ma prawo żądać, aby go kto inny zastąpił. W tym wypadku ten zostaje strażnikiem, który dał pierwszy rzut.

9. Ponieważ przy zmianie strażnika zabawa rozpoczyna się na nowo, przeto nowy strażnik nie uderza powracających z klockami, lecz czeka, aż wszyscy się ustawią za linią *gh* i zaczną rzucać.

Kurnik.

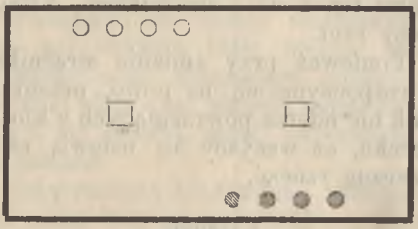
Liczba grających: 2—10.

Boisko: prostokąt 40 kroków długi i 10 kroków szeroki, na którym nakreśla się dwa kwadraty w odstępie, wynoszącym 10 kroków; bok kwadratu równa się podwójnej długości pliszki tj. 44 cm.

Przybory: dwie palestry z twardego drzewa długości 50 do 60 cm; 10 pliszek drewnianych, kształtu walca, 22 cm długich a 3 cm grubych. W obu kwadratach bliżej przednich boków ustawia się armatkę z 5 pliszek w na-

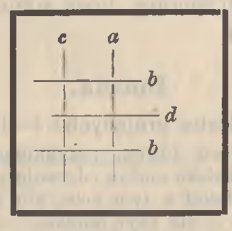
stępujący sposób: w środku kwadratu równolegle do przedniego boku kładzie się jedną pliszkę, przedstawiającą oś *(a)*, na osi i prostopadle do niej układa się dwa koła *(b, b)*, na kołach umieszcza się równolegle do osi łożysko *(c)*, na łożysku zaś prostopadle do osi właściwą armatkę *(d)*.

Przebieg gry. Grający dzielą się na dwie partye. Los rozstrzyga, która partya ma pierwszy rzut, następnie przeciwna wybiera



sobie kwadrat i partye, ustawiwszy armatki w swych kwadratach, stają w dwóch rzędach, jak podano na rycinie. Gracz, znajdujący się na prawem skrzydle partyi, która ma pierwszy rzut, staje za swoim kwadratem i rzuca palestrą starając się wytrącić pliszki z kwadratu przeciwników, poczem udaje się na lewe skrzydło. Następnie rzuca stojący na prawem skrzydle partyi przeciwnej, który po wykonaniu rzutu ustawia się również na lewem skrzydle

swej partyi. Trzeci i każdy nieparzysty rzut należy do partyi pierwszej, podczas gdy rzuty parzyste daje druga partya, przyczem członkowie obu partyi rzucają palestrą w stałym porządku. Gdy jedna partya wyrzuci palestrą wszystkie pliszki z kwadratu przeciwników, wówczas jeden akt gry jest skończony; jednak obie partye muszą dać równą ilość rzutów. Partya, która wyrzuciła przeciwnej wszystkie 5 pliszek, liczy sobie 5 punktów; druga zaś liczy sobie tyle punktów, ile pliszek wyrzuciła pierwszej. Następnie znowu ustawiają par-



tye armatki, jak na początku gry, i następuje drugi akt, który tak samo jak i każdy następny, ma przebieg zupełnie podobny do pierwszego. Na końcu drugiego i każdego następnego aktu gry dodaje się liczbę punktów do liczby, zyskanej poprzednio, i wreszcie wygrywa ta partya, która zrobi wcześniej 15 punktów.

Prawidła. 1. Rzucający ustawiają się podczas rzutu za swoim kwadratem tak długo, dopóki wszystkie pliszki znajdują się w kwadracie przeciwników; skoro zaś przynajmniej jedną pliszkę wyrzucono przeciwnikom z kwadratu, wówczas rzucający stają jedną nogą na przedłużeniu przedniego boku swego kwadratu.

2. Gdy po zburzeniu armatki jedna lub więcej pliszek leży na jednym z boków kwadratu, w takim razie ustawia się je pionowo na boku kwadratu w tem miejscu, gdzie leżały. Pliszkę pionowo ustawioną, a więc częściowo wyrzuconą, liczą sobie przeciwnicy za $^1/_2$ punktu.

Boccia.

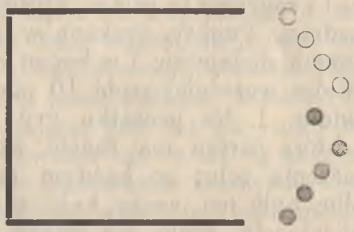
Liczba grających: 4—12.

Boisko: przestrzeń równa, przynajmniej 7 m długa i 5 m szeroka; boisko można odgraniczyć z trzech stron przenośnemi deskami w tym celu, aby kule nie toczyły się zbyt daleko.

Przybory: 12 kul z twardego drzewa o średnicy 9 cm, z tych 6 barwy czarnej, a 6 barwy czerwonej; jedna kula żółta, mająca 7 cm średnicy.

Przebieg gry. Grający dzielą się na dwie partye i każda dostaje po 6 kul tej samej barwy. Od barwy kul jedna zwie się czarna, a druga czerwona. Partya wylosowana, przy-

puśćmy czerwona, rozpoczyna grę w ten sposób, że jeden z jej członków rzuca żółtą kulę, która ma służyć za cel. Jeżeli boisko jest odgraniczone ścianami albo deskami, w takim razie cel musi być przynajmniej na 1 m oddalony od ściany. W odległości, wynoszącej najmniej 5 m od żółtej kuli, wgniata się w ziemię kamyk albo nakreśla się kółko, mające 30 cm średnicy, w celu oznaczenia stanowiska, z którego następnie wszyscy muszą



rzucać kule. Ten, który rzucił kulę żółtą, staje teraz jedną nogą na stanowisku i rzuca czerwoną kulę starając się o to, aby kula zatrzymała się jak najbliżej żółtej. Następnie rzuca jeden z przeciwników czarną kulę. Odtąd przed każdym następnym rzutem zwraca się uwagę na to, czy czarna czy czerwona kula leży bliżej żółtej; gdyż tylko ta partya ma rzut, której kula leży bliżej celu, dopóki nie wyrzuci wszystkich swych 6 kul. Każdy

z grających stara się albo ustawić swoją kulę jak najbliżej żółtej albo oddalić od niej kule przeciwników albo też zbliżyć do celu kule swej partyi. Gdy wyrzucono wszystkie kule, wówczas jeden akt gry jest skończony. Partya, której jedna lub kilka kul znajduje się bliżej żółtej kuli, aniżeli najbliższa kula przeciwników, liczy sobie tyle punktów, ile kul leży bliżej celu od najbliższej kuli partyi przeciwnej. W drugim i każdym następnym akcie naznacza cel i zagrywa ta partya, która wygrała w poprzednim. Punkty, zyskane w pojedynczych aktach, dodaje się i w końcu wygrywa partya, która wcześniej zrobi 10 punktów.

Prawidła. 1. Na początku gry los rozstrzyga, która partya ma rzucić żółtą kulę dla oznaczenia celu; po każdym zaś akcie rzuca żółtą kulę ten, czyja kula znajdowała się najbliżej celu, wolno mu jednak zrzec się tego prawa.

2. Żółta kula powinna być przynajmniej na 5 m oddalona od stanowiska, z którego rzuca się kule, a na 1 m od granicy boiska; w przeciwnym razie należy rzut powtórzyć.

3. Podczas rzucania kuli musi każdy gracz stać jedną nogą na stanowisku i tej nogi nie wolno mu ruszyć. Kule rzuca się podobnie jak przy grze w kręgle.

4. Kto rzucił kulę żółtą, rzuca następnie

swoją kulę, potem rzuca jeden z partyi przeciwnej. Według tego teraz, czyja kula leży bliżej żółtej, tego partya ma prawo do następnego rzutu.

5. Kto rzucił kulę, gdy jego partya nie miała prawa rzucać, tego kulę usuwa się z boiska.

6. Nie wolno rzucać kuli, dopóki poprzednio rzucona nie zatrzymała się; w przeciwnym razie kulę rzuconą przedwcześnie usuwa się z boiska.

7. W żaden inny sposób nie wolno ruszyć z miejsca kuli, leżącej na boisku, wyjąwszy zapomocą kuli rzuconej później. Gdy kto potrąci kulę przeciwników, kładzie się ją na dawne miejsce; gdy zaś kto ruszy kulę swej partyi, wówczas usuwa się tę kulę z boiska.

8. Gdy przeciwnik zatrzyma toczącą się kulę, wówczas właściciel kuli może ją położyć, gdzie mu się podoba; gdy zaś członek tej samej partyi wstrzyma kulę, natenczas usuwa się ją z boiska.

9. Kuli, usuniętej z boiska, nie wolno rzucać drugi raz w tym samym akcie, lecz dopiero w następnym.

10. Gdy rzucającemu wyśliźnie się przypadkiem kula z ręki, może ją podnieść z ziemi, jeżeli przytem nie ruszy nogi, znajdującej się na stanowisku. Jeżeli nie może dosięgnąć kuli, nie wolno jej ruszać z boiska.

11. W wątpliwych przypadkach może jedna lub druga partya żądać, aby miarą zmierzono odległość kul od celu. Podczas mierzenia nie wolno ruszać kul z miejsca.

12. Ani widzowie ani też grający, którzy stoją blizko celu, nie powinni dawać rzucającym żadnych innych wskazówek oprócz dotyczących odległości kul od celu.

13. Każda partya dostaje równą ilość kul; liczba zaś członków w obu partyach może być nierówna. Porządek, w jakim grający rzucają kule, jest dowolny, jednak wprawniejsi powinni rzucać na końcu.

14. Partye nie muszą rzucać wszystkich kul do celu; gdy która partya spostrzeże wcześniej, że wygrała, wówczas może pozostałe kule rzucić gdziekolwiek na bok.

15. Ta partya wygrywa, która wcześniej zrobi równo 10 punktów. Nie wolno zrobić więcej niż 10, gdy bowiem która partya zrobi np. 11 punktów, natenczas odejmuje się 1 od 10 i liczy się tej partyi tylko 9 punktów.

11074
I

AKADEMIA WYCHOWANIA FIZYCZNEGO IM. BOLESŁAWA CHROBREGO
BIBLIOTEKA GŁÓWNA
11074
WERSJA CYFROWA
Biblioteka Gł. AWF w Krakowie
1800065524