

Kró
raz z
Trzy
c.

PIŁKA



KOSZYKOWA

SIATKOWA

RĘCZNA

PALANT

P I Ł K A

P I Ł K A

KOSZYKOWA — SIATKOWA RĘCZNA — PALANT

O B O W I ą Z U J ą C E P R Z E P I S Y I P R A W I D Ł A G R Y,
W S K A Z ń W K I D L A G R A C Z Y I S ę D Z I ń W .
U Z G O D N I O N E Z W O J S K O W ą S Z K O -
Ł ą S P O R T ń W I G I M N A S T Y K I

O P R A C O W A Ł

F R A N K A . E Y M A N

D Y R E K T O R W Y C H O W A N I A F I Z Y C Z N E G O Y M C A W P O L S C E

— E X L I B R I S —

B i b l i o t e k i K u r a t o r i u m O S B

w B i a ł y m s t o k u

~~1024~~ - 942

K S I ę G A R N I A M . A R C T A W W A R S Z A W I E

1 9 2 7



942

DRUKARNIA ZAKŁADÓW WYDAWNICZYCH
M. ARCT, SP. AKC W WARSZAWIE
CZERNIAKOWSKA 225

PRZEDMOWA.

Książkę niniejszą poświęca się tym, którzy będąc przejęci sprawą Wychowania Fizycznego, traktują gry sportowe, jako środek rozwoju i budowy charakteru w harmonijnie rozwiniętym ciele.

W naszym życiu sportowym odczuwaliśmy dotkliwie brak ogólnie uznanych prawideł Piłki Koszykowej oraz Piłki Siatkowej.

Wydając niniejszą książeczkę Y. M. C. A. chce wypełnić tą lukę.

Do prawideł powyższych dodaliśmy prawidła „Playground ball“ (Palant Amerykański) i Piłki Ręcznej, kierując się myślą, że skoro gry te z tak wielkim zainteresowaniem uprawiane są tam, gdzie je bliżej poznano — przypuszczać należy, iż niedługo staną się popularnemi wszędzie.

Polska Y. M. C. A. oddając te przepisy do użytku publiczności pragnie na tem miejscu wyrazić swą wdzięczność za cenną pomoc i współpracę p. pułkownikowi dr. W. Osmólskiemu, Komendantowi Centralnej Szkoły Gimnastyki i Sportów, który nie szczędząc czasu przeglądał cały tekst przepisów i udzielił szeregu cennych rad, a w liście oświadcza nam, co następuje:

„Byłoby mi przyjemnie gdyby, wydając podręcznik, zechcieli Panowie zaznaczyć, że przepisy

zostały uzgodnione z Centralną Wojskową Szkołą Gimnastyki i Sportów. Będzie to pożyteczne, bo dzisiaj grają według dowolnych przepisów i istnieją ogłoszone regulaminy gier odbiegające znacznie od pierwowzoru amerykańskiego“.

Podziękowanie składamy również P. Zenonowi Bremowi, który tłumaczył przepisy z angielskiego. W pracy tej pomagali mu wskazówkami technicznymi członkowie personelu Działu Wychowania Fizycznego Polskiej Y. M. C. A.

FRANK A. EYMAN
Dyr. Wych. Fiz. YMCA
w Polsce.

PIŁKA KOSZYKOWA.

(BASKET BALL).

Piłka koszykowa jest to gra, wymagająca skoordynowanej sprawności mięśni. Wymaga ona dobrze wyćwiczonego oka i rozwija znakomicie muskulaturę.

Podstawą jej jest: bieganie, zręczne wymijanie i łapanie piłki. Trafna ocena szybkości, dokładność, zręczność i wytrwałość — oto są zalety, jakie ta gra rozwija.

Gra ta osiągnęła wysoki stopień rozwoju od czasów jej twórcy d-ra Jamesa H. Naismith'a. Początek piłki koszykowej wywodzi się ze Springfield YMCA College, Springfield USA, gdzie najpierw grali uczniowie uniwersytetu. Przybory i prawa jej były bardzo prymitywne. Była w tem jednak dobra myśl, to też czas ją udoskonalili i obdarzył świat sportowy jedną z najruchliwszych i najbardziej ożywionych gier w piłkę.

Aby dojść do doskonałości w grze w piłkę koszykową, trzeba nie skąpić ćwiczenia. Można to, oczywiście, powiedzieć i o innych grach — piłka koszykowa jednak wymaga znacznie więcej celowych wysiłków, niż np. piłka siatkowa.

Piłkę koszykową można z pożytkiem włączyć w program wychowania fizycznego zarówno męż-

czynn, jak kobiet, chłopców i dziewcząt, i to tak na wolnem powietrzu, jak w zamkniętej sali. To też grą tą opiekują się trzy najpoważniejsze amerykańskie organizacje sportowe — Amatorski Związek Sportowy (Amateur Athletic Union), Narodowy Związek Sportowy Szkół Wyższych (National Collegiate Athletic Association) i Związek Młodzieży Chrześcijańskiej. Przedstawiciele tych organizacyj zbierają się co roku, ażeby wspólnie obradować nad przepisami.

Ponieważ żadna z międzynarodowych organizacyj sportowych niema pieczy nad tą grą, przeto na całym świecie gra się według przepisów, ustanowionych przez wyżej wspomniane organizacje amerykańskie.

PRAWIDŁA GRY W PIŁKĘ KOSZYKOWĄ.

CEL GRY.

W grze uczestniczą dwie drużyny, każda po 5 graczy: jeden gracz podaje piłkę drugiemu. Każda drużyna stara się zdobyć jak największą liczbę punktów przez wrzucanie piłki do kosza, bronionego przez przeciwników i jednocześnie stara się o nieoddawanie piłki w ręce przeciwnika.

PRAWIDŁA.

§ 1. Boisko ma kształt prostokąta, którego maksymalne wymiary są: długość 27,40 m., szerokość 15,20 m.; minimalne: 18,30 m. długość i 10,60 m. szerokość. Linje dłuższe nazywamy linjami bocznymi, a linje krótsze — linjami końcowymi. **Boisko.**

§ 2. Boisko ograniczone jest wyraźnymi linjami, szerokości przynajmniej 5 cm. i winno być oddalone od jakichkolwiek przeszkód i wszelkich przedmiotów, będących poza boiskiem, przynajmniej o 1 m. **Granice i przeszkody.**

§ 3. Ściśle na środku boiska zakreślone jest koło o promieniu 60 cm. **Koło środkowe.**

§ 4. Pola rzutów karnych wyznaczamy, wykreślając dwie linje prostopadłe do linii końco- **Pola karne.**

wych w odległości 91 cm. od środka każdej linii końcowej. Pola te zamyka od środka boiska linja łukowa, zakreślona promieniem 1,82 m. ze środka linii rzutu karnego.

Linje rzutów karnych.

§ 5. Linje rzutów karnych przeciągamy przez całą szerokość kregów, opisanych w § 4. Linje te mają $2\frac{1}{2}$ cm. szerokości i biegną w odległości 5 m. 10 cm. od linii końcowych, równolegle do nich.

PRAWIDŁO DRUGIE.

TABLICE.

Rozmiary i materiał.

§ 1. Tablice są prostokątami, szerokości 1,82 m., a wysokości 1,22 wykonane z drzewa zupełnie gładkiego lub szkła i pewnie umocowane. Strona zwrócona do boiska powinna być pomalowana na białą.

Umieszczenie tablic.

§ 2. Tablice umieszcza się pionowo na osi podłużnej boiska w odległości 60 cm. od linii końcowych, równolegle do nich, a dolne ich krawędzie są na wysokości 2,74 m.; środki ich więc winny leżeć na pionach w punktach boiska, leżących o 60 cm. od środków linii końcowych. Powierzchnie przednie tablic są oddalone o 4,50 m. od dalej położonych brzegów linii rzutów karnych.

PRAWIDŁO TRZECIE.

KOSZE.

Materiał, wymiary, umieszczenie.

§ 1. Kosze są to siatkowe worki bez dna z białego sznurka, zawieszane na czarnych metalowych pierścieniach o 46 cm. wewnętrznej średnicy. Siatki winny być tak urządzone, aby nie było wątpliwości, czy piłka przez nie przeszła.

§ 2. Pierścienie przymocowuje się poziomo w odległości 33 cm. od dolnej krawędzi tablicy, ściśle pośrodku między krawędziami bocznymi. W obwód pierścienia wpuszczone jest ramię metalowe, które podtrzymuje kosz w odległości 15 cm. od tablicy. Tablice wraz z koszami umieszczamy tak, aby górna krawędź pierścienia znajdowała się na 3,07 m. ponad ziemią.

Położenie pierścieni.

PRAWIDŁO CZWARTE.

PIŁKA.

§ 1. Do gry używa się piłki okrągłej, złożonej z gumowego pęcherza, pokrytego skórą. Obwód piłki wynosi od 76 do 80 cm. Waga — 565 do 650 gr. Piłka musi być mocno nadęta. O zdatności piłki do gry decyduje sędzia. Drużyna urządzająca zawody musi dostarczyć dla gry jedną nową lub dwie dobre używane piłki. W ostatnim wypadku drużyna zaproszona ma prawo wyboru piłki lepszej. Piłka ta może być dana drużynie zaproszonej do wprawy (treningu) przed rozgrywką. Piłka nowa nie może być używana do treningu przez żadną z drużyn.

Piłka, materiał, wymiary, waga.

PRAWIDŁO PIĄTE.

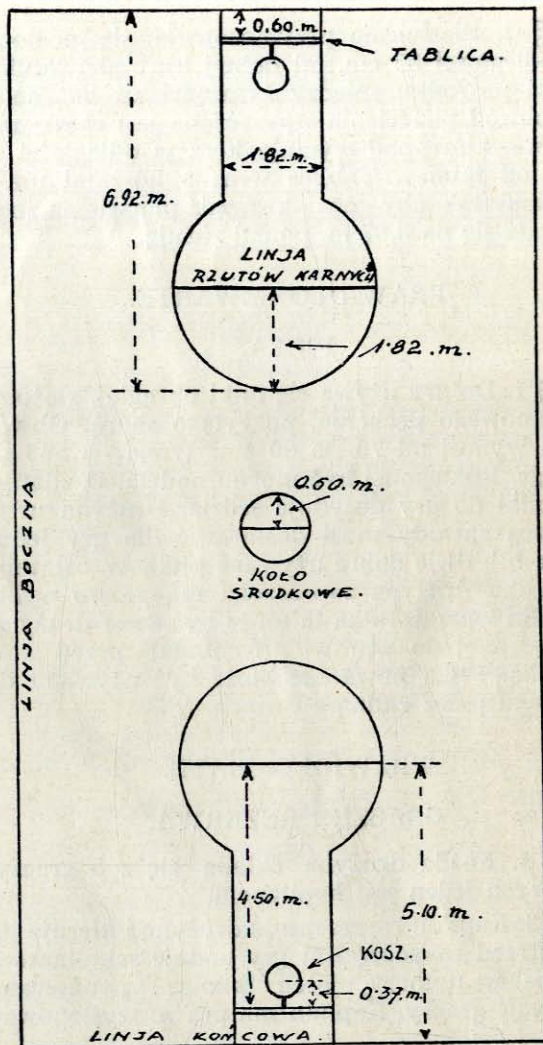
GRACZE I REZERWA.

§ 1. Każda drużyna składa się z 5 graczy, z których jeden jest kapitanem.

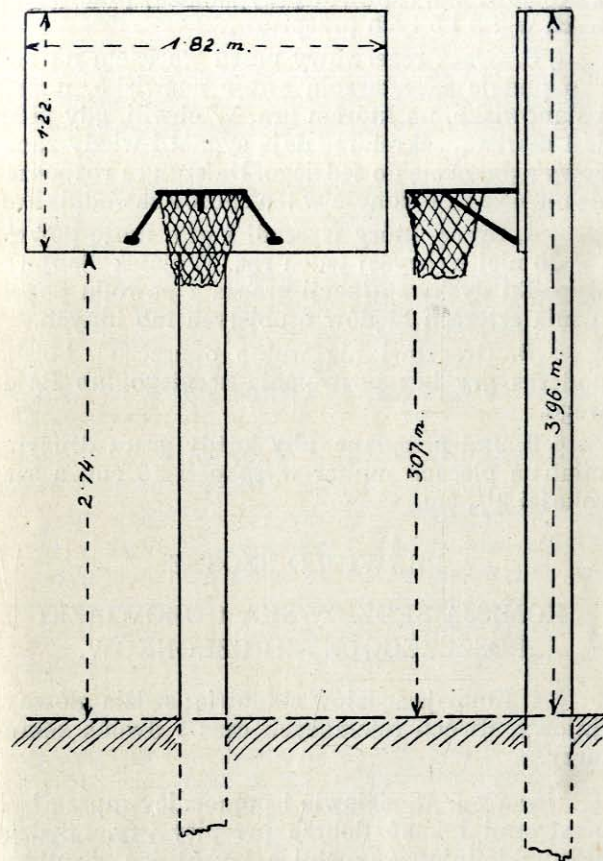
Drużyna.

§ 2. Kapitan reprezentuje drużynę i kieruje jej grą. Przed rozpoczęciem gry podaje sekretarzom nazwiska, numery, jeżeli takowe są używane i pozycje graczy. Kapitan ma prawo występować

Kapitan, obowiązki, władza.



PLAN BOISKA.



Tablice z koszami przytwierdzone do słupów na wolnym powietrzu.

w imieniu drużyny. Poza nim żaden z graczy nie ma prawa zwracać się bezpośrednio do żadnego z sędziów, z wyjątkiem przypadków, przewidzianych w § 3 i 5 tych przepisów.

Zmiana graczy.

§ 3. Gracz rezerwowy przed wejściem na boisko podaje sekretarzom swoje nazwisko, numer i stanowisko, na którym gra. W chwili, gdy piłka jest martwą, sekretarze dają sygnał i wtedy zapasowy zgłasza się do sędziego. Dalsza gra rozpocząć się musi ze zgłoszonym w ten sposób zawodnikiem.

Kiedy gracz może powrócić do gry.

§ 4. Gracz, który wyszedł z gry, może powrócić do niej najwyżej jeden raz. Wyjątek stanowią wypadki dyskwalifikacji gracza z powodu popełnienia czterech błędów osobistych lub innych.

Opuszczanie boiska przez graczy.

§ 5. Graczowi nie wolno opuszczać boiska podczas gry bez pozwolenia sędziego lub linjowego.

Numerowanie graczy.

§ 6. Jest pożądane, aby każdy gracz drużyny miał na plecach numer wysokości 15 cm. a szerokości $2\frac{1}{2}$ cm.

PRAWIDŁO SZÓSTE.

KOMISJA SĘDZIOWSKA I OBOWIĄZKI POSZCZEGÓLNYCH CZŁONKÓW.

Urzednicy.

§ 1. Komisje sędziów stanowią: sędzia główny, linjowy, dwóch mierzących czas i dwóch sekretarzy.

U w a g a. Sędziowie i pomocnicy muszą być bezstronni i znać dobrze przepisy gry. Sędzia główny i linjowy powinien wyróżniać się ubraniem od graczy. Sędziowie nie mają prawa zmieniać prawideł obowiązujących.

§ 2. Sędzia wprowadza piłkę do gry, decyduje kiedy piłka jest w grze, a kiedy martwą, orzeka przez kogo i kiedy zdobyto kosz, pokazując na palcach, ile punktów się zalicza. Stwierdza popełnione błędy, nakłada kary, dopuszcza do gry zastępców, przerywa grę i ogłasza jej koniec. W połowie i po skończeniu ogłasza oficjalne wyniki. To końcowe oznajmienie kończy urzędowy stosunek do danej gry.

Obowiązki sędziego

§ 3. Sędzia winien usunąć gracza z boiska za cztery błędy osobiste, lub jeden błąd dyskwalifikujący.

Usunięcie gracza.

§ 4. Sędzia przed grą winien zbadać stan boiska, tablic, koszy, piłek oraz sygnały mierzących czas i sekretarzy. Nie może dozwolić żadnemu graczowi na posiadanie przy sobie rzeczy, które mogłyby — jego zdaniem — zagrażać któremuś z graczy.

Sprawdzanie rekwizytów przed grą przez sędziego.

§ 5. Sędzia decyduje w kwestjach spornych, nieobjętych przepisami.

Kwestje sporne.

§ 6. Sędzia przerywa grę, wołając „czas“ w razie jakiegoś wypadku. Linjowy ma prawo przerwać grę gwizdkiem, o ile wypadek nie został zauważony przez sędziego. Jednak tylko sędzia decyduje o tem, czy grę należy przerwać zawołaniem „czas“.

Przerwanie gry.

§ 7. Sędzia lub linjowy mają prawo ogłosić „błąd“ za zachowanie się, uchybiające obowiązkowi dobrego sportowca, czy to ze strony graczy, czy widzów. Sędzia może zdyskwalifikować graczy za umyślne postęпки, uchybiające dobremu sportowcowi.

Niesportowe zachowanie się na boisku.

§ 8. Ani sędzia główny, ani linjowy nie mają prawa zmieniać ani uchylać rozstrzygnięć, jakie

wydał każdy z nich w granicach swej kompetencji. Jeżeli sędzia i linjowy wydadzą jednocześnie różne decyzje, dotyczące się tego samego momentu gry, a decyzje te pociągają za sobą kary różnej wysokości na niekorzyść tej samej drużyny, pierwszeństwo ma kara cięższa. To nie przeszkadza ogłoszeniu podwójnego błędu w myśl prawidłą siódmego, § 14.

Kiedy i gdzie może sędzia wydać decyzję.

§ 9. Sędzia i linjowy mają prawo decydować o naruszeniu przepisów, popełnionych bądź w granicach, bądź poza granicami boiska, w każdym momencie i przeciw kilku graczom jednocześnie, od początku do końca gry, włącznie z wszelkimi przerwami.

U w a g a. Przy podrzucaniu piłki między dwóch graczy, sędzia i linjowy muszą pilnie uważać, by gracze pozostali nie mogli przeszkadzać skaczącym.

Wskazywanie błędów.

§ 10. Sędzia, który zauważył błąd, wskazuje imiennie gracza, który błąd popełnił. Jeśli to jest błąd osobisty, sędzia daje znak na palcach, co do ilości karnych rzutów, oraz wyznacza gracza, który ma wykonać jeden lub więcej rzutów karnych.

U w a g a. Czas powinien być odliczany przy każdym rzucie karnym.

Obowiązki linjowego.

§ 11. Do obowiązków sędziego linjowego należy wskazanie wykroczeń lub błędów, popełnionych gdziekolwiek przez gracza. Linjowy pomaga w rozstrzygnięciach dotyczących „autów“. Linjowy na znak sędziego głównego może wprowadzać w grę piłkę, zastępując w ten sposób sędziego. Sędzia linjowy powinien posuwać się do koła boiska w taki sposób, aby móc zauważyć wszystkie pogwałcenia przepisów i błędy, któ-

rych nie może dokładnie zobaczyć sędzia. Musi wreszcie objaśniać sekretarzy o decyzjach sędziego.

§ 12. Sekretarze zapisują zdobyte kosze oraz popełnione błędy, dzieląc je na techniczne i osobiste. W razie, gdyby któryś z graczy popełnił cztery błędy osobiste, sekretarze donoszą o tem natychmiast sędziemu. Książka wyników drużyny miejscowej jest urzędowym protokołem zawodów, chyba, że sędzia zadecyduje inaczej. Sekretarze po każdym koszu sprawdzają wyniki. W razie różnicy zawiadamiają o tem sędziego. Gdyby różnicę zauważono nie zaraz, sędzia — o ile nie jest pewien rezultatu, wydaje decyzję według zapisków książki urzędowej. Sekretarze zaopatrzeni są w trąbki, któremi zwracają uwagę sędziego, gdy należy zmienić gracza.

U w a g a. Sygnał sekretarza nie przerywa gry. Pożądaniem jest, aby sekretarze rozróżniali błędy osobiste literą O1, O2 i t. d., a błędy techniczne literą T.

§ 13. Mierzący czas notują chwilę zacementa gry na rozkaz sędziego głównego, odliczając czas zużyty na przerwy podczas gry, zarządzane przez sędziego. Dają sygnał dzwonkiem lub gwizdkiem po upływie połowy czasu lub jednej czwartej. Na początku połowy lub ćwierci, albo też gdy grę rozpoczęto podrzuceniem piłki pomiędzy dwóch graczy, po ukończeniu „czasu“, mierzący czas puszcza w ruch zegar w chwili, gdy sędzia zagwizda, gdy piłka wyjdzie z jego rąk do rzutu. Znak mierzącego czas ogranicza właściwie czas gry w każdej połowie. Jeżeli znak nie zostanie usłyszany, mierzący czas natychmiast musi dać znać o tem sędziemu. Jeżeli w międzyczasie

Obowiązki sekretarzy.

Obowiązki sędziego mierzącego czas.



zdobyto kosz, sędzia musi naradzić się z mierzącymi czas. Jeżeli ci stwierdzą, iż czas gry upłynął przed oderwaniem się piłki od rąk rzucającego — w wypadku takim sędzia kosza nie uznaje. Jeżeli zaś mierzący czas nie mają pewności i nie są zgodni w swych opinjach — kosz liczy się.

U w a g a 1. Mierzący czas powinni używać jednego zegarka, leżącego na stole lub gdzie indziej, ale tak, aby obaj mogli go jednocześnie obserwować. Na zawodach mniej ważnych łączymy w jednej osobie parę funkcji, aby ograniczyć ilość osób, występujących w charakterze oficjalnym.

U w a g a 2. Czas powinien być odliczany przy każdym rzucie karnym.

Kiedy się gwizdże.

§ 14. Każdy z sędziów winien gwizdać zawsze, gdy chce wydać jakąś decyzję. Tę gwizdków poszczególnych sędziów winny być różne.

U w a g a. Nowe przepisy zakazują sygnalizowania gwizdkiem przy podrzucaniu piłki między 2 graczy, z wyjątkiem początku gry i przerw.

U w a g a. Nie jest koniecznem dawać sygnał gwizdkiem po zrobieniu kosza, jak również na rzut piłki z poza granic.

PRAWIDŁO SIÓDME.

WYRAŻENIA, UŻYWANE W GRZE.

Kosz.

§ 1. Kosz został zdobyty, gdy piłka przeszła od góry przez obręcz kosza, lub w nim pozostała.

Gracz poza granicami

§ 2. Poza granicami jest gracz, który jakąkolwiek częścią ciała dotknie się linii granicznej, lub jakiegokolwiek miejsca poza tą linią.

Piłka jest poza granicami, jeżeli dotknie się linii granicznej, miejsca poza tą linią, lub gracza, będącego poza granicami.

Piłka poza granicami.

Gracz, który ostatni dotknął się piłki, nim zdążyła przejść poza granicę boiska, winien jest gry poza granicami.

Kto odpowiada za wyjście piłki poza granicę.

§ 3. Piłka ujęta jest wtedy, gdy dwóch graczy z przeciwnej partji trzyma ją jedną lub obu rękami, lub gdy gracz dobrze strzeżony przetrzymuje piłkę.

Piłka ujęta.

§ 4. „Czas“ zostaje ogłoszonym, ilekroć można prawidłowo przerwać grę, bez straty czasu gry.

„Czas“.

§ 5. „Błąd“ — jest to przekroczenie przepisów, karane jednym lub więcej karnych rzutów.

„Błąd“.

§ 6. Wykroczenie jest to mniejszego znaczenia naruszanie przepisów, które nie pociąga za sobą następstw błędu.

Wykroczenia.

§ 7. Skoro piłka jest martwa — gra ustaje do chwili, aż sędzia ponownie wprowadzi piłkę do gry. Piłka jest martwą w następujących wypadkach:

Piłka martwa.

a) gdy został zdobyty kosz (grę zaczyna się ze środka),

b) gdy stwierdzono „ujęcie“ piłki,

c) gdy przerwano grę, wołając „czas“,

d) gdy stwierdzono „błąd“ albo uchybienie,

e) gdy piłka wyszła poza granicę,

f) po każdym z dwóch rzutów karnych w następstwie błędu obustronnego (gra zaczyna się ze środka),

g) po skończeniu czasu gry,

h) jeżeli piłka zatrzyma się na prętach, podtrzymujących kosz (piłka wchodzi do gry przez

podrzucenie między dwóch graczy na najbliższej linii karnego rzutu),

i) po każdym z karnych rzutów, z wyjątkiem ostatniego, jeżeli przyznano kilka rzutów. (Patrz pytania i odpowiedzi Nr. 34).

U w a g a : Jeżeli piłka, będąc rzuconą do kosza, znajduje się w powietrzu w chwili sygnału, mającego oznajmić martwą piłkę — to:

1) w wypadkach klauzuli c i g piłki nie uznaje się martwą, aż wejdzie do kosza lub go chybi.

2) klauzuli d — a ogłoszono błąd lub uchybienie przepisom po stronie przeciwników drużyny, rzucającej do kosza, kosz się liczy, jeżeli go zdobyto, a w dodatku należy pozwoić na jeden lub więcej karnych rzutów.

3) klauzuli d — a ogłoszono błąd lub pogwałcenie po stronie gracza drużyny, rzucającej do kosza, piłka będzie martwą z tą chwilą, gdy błąd lub uchybienie popełniono i kosz — jeżeli go zdobyto, nie liczy się z tym wyjątkiem, że jeżeli błąd zajdzie po chwili, w której piłka wyszła z rąk gracza, kosz się liczy, gdy go zdobyto.

„Pivuet”. § 8. „Pivuet” nazywamy wtedy, jeżeli gracz, trzymający piłkę, wykracza raz lub kilkakrotnie w którymkolwiek kierunku jedną tylko nogą, a drugą pozostawia na miejscu.

Bieganie z piłką. § 9. Biegać z piłką — znaczy posuwać się w jakimkolwiek kierunku, trzymając piłkę. Gracz, który łapie piłkę, stojąc na miejscu, nie jest uważany za biegnącego, o ile robi „pivuet”. Jeżeli gracz chce piłkę podać, kozłować, lub rzucić do kosza, może drugą nogę podnieść, lub podskoczyć, jednak piłka musi opuścić rękę wcze-

śniej, niż jedna lub obie nogi dotkną podłogi zpowrotem.

Jeżeli gracz łapie piłkę biegnąc, pozostawia mu się pewien czas według uznania sędziego, wystarczający do zatrzymania się.

§ 10. Kozłowaniem nazywamy podrzucanie, odbijanie, toczenie i t. p. piłki przez gracza, który dotyka się jej, zanim przejdzie ona do rąk innego gracza.

Przy kozłowaniu piłka musi stykać się stale z ziemią i tylko na początku, lub w końcu kozłowania można ją podbić lub podrzucić w górę. W chwili, gdy piłka spocznie w jednej lub obu rękach, albo dotknie obu rąk jednocześnie, kozłowanie kończy się i gracz musi albo podać piłkę drugiemu, albo rzucić ją do kosza. Po ukończeniu prawidłowego kozłowania, graczowi wolno wykonać „pivuet”.

U w a g a 1. Graczowi wolno rzucać piłkę do kosza po prawidłowym kozłowaniu i jeżeli to mu się uda, kosz się liczy. Kolejnych rzutów do kosza jeden po drugim nie uznaje się za kozłowanie.

U w a g a 2. Oficjalny komitet dla badania przepisów piłki koszykowej ustanawia, iż „dribbling” ogranicza się do jednego tylko odbicia.

§ 11. Zatrzymaniem nazywamy osobiste zetknięcie się z przeciwnikiem w celu skrzepowania swobody jego ruchów.

U w a g a. Atakowanie przeciwnika z tyłu zwykle kończy się osobistym zetknięciem, które uważać należy za błąd osobisty. Sędziowie specjalnie powinni uważać na ten rodzaj gry. Sam fakt, że gracz broniący stara się dostać piłkę do gry, nie usprawiedliwia otaczania jedną lub

Kozłowanie (Dribbling).

Zatrzymanie.

obiema rękami przeciwnika, lub zakładania ramienia na jego barki, jeżeli przytem dotyka się go bezpośrednio. Jeśli bezpośrednie dotknięcie wywołane zostało atakowaniem, uznaje się je za osobisty błąd, a nie za wstrzymanie piłki.

Zagradzanie (blokowanie). § 12. Zagradzanie jest to przeszkadzanie w ruchach przeciwnikowi, który nie ma piłki.

Rzut karny. § 13. Rzutem karnym nazywamy prawo, dane jednej z drużyn do rzucenia piłki bezpośrednio do kosza z poza linii karnego rzutu.

Błąd obustronny. § 14. Błąd obustronny zachodzi wtedy, jeżeli zostaje ogłoszony błąd obu drużyn jednocześnie.

Wstrzymywanie gry. § 15. Wstrzymywanie gry jest to niepotrzebne przeszkadzanie przebiegowi gry, przez któregoś z graczy.

Własny kosz. § 16. Własny kosz jest ten, do którego rzuca się piłkę.

Przedłużenie gry. § 17. Przedłużenie jest to przeciągnięcie gry o czas, potrzebny do rozstrzygnięcia nierozegranej.

Błąd techniczny. § 18. Każdy błąd, popełniony bez osobistego zetknięcia się z przeciwnikiem, nazywamy błędem technicznym, wyjąwszy zagradzanie (blokowanie), które przy osobistym dotknięciu a nawet bez niego, jest błędem osobistym.

Błąd osobisty. § 19. Wstrzymywanie, zagradzanie, chwytanie, popychanie przeciwnika i wogóle wszelki nie-dozwolony lub brutalny sposób gry — jest błędem osobistym.

Błąd dyskwalifikujący. § 20. Błąd dyskwalifikujący jest to brutalny i niebezpieczny sposób gry, powodujący usunięcie winnego gracza.

§ 21. Wielokrotny rzut karny zachodzi, jeżeli tej samej drużynie przyzna się dwa lub więcej karnych rzutów. **Rzut wielokrotny.**

§ 22. Piłka podrzuczona oznacza, że sędzia podrzuca piłkę pomiędzy dwóch graczy przeciwnych drużyn. **Piłka podrzuczona.**

PRAWIDŁO ÓSME.

PRZEPISY CO DO GRY.

§ 1. Grę rozpoczyna sędzia główny, podrzucając piłkę między dwóch graczy przeciwnych partyj, w sposób bliżej określony w § 5 i 6 tego prawidła. Gra składa się z dwóch części, po 20 min. każda, z 10-cio minut. przerwą. Jeżeli w grze biorą udział młodzi chłopcy, należy czas gry podzielić na cztery okresy, po 8 min. z przerwą pierwszą i trzecią jednonominutową i przerwą 10 min. po drugiej części. Dla chłopców poniżej lat czter-nastu zaleca się czas gry skrócić do 6 min. każdej części, robiąc przerwy pierwszą i trzecią po 2 min., a drugą 10 min. Podczas przerw jedno-lub dwuminutowych graczom nie wolno schodzić z placu, otrzymywać wskazówki lub rady od sekretarza lub trenera i zmieniać kosze. Z naci-skiem podnosi się, że wymienionych wyżej czasokresów nie należy zmieniać bez ważnych powodów. **Czas gry.**

§ 2. Na 3 minuty przed końcem przerwy, sędzia zawiadamia kapitanów drużyn o rozpoczęciu gry. Jeżeli po upływie minuty od sygnału sędziego, czy to na początku drugiej połowy gry, czy po innej przerwie, jedna z drużyn nie stawi się w komplecie na boisku, grę bez względu na to trzeba rozpocząć. **Zawiadamianie kapitanów o końcu przerwy.**

Wybór
koszów.

§ 3. Drużyna gości ma prawo wyboru kosza, w pierwszej połowie gry, po przerwie następuje zmiana koszów.

Piłkę wolno
odrzucić i to
w jakimkolwiek
kierunku.

§ 4. Piłkę wolno odrzucać, odbijać (nie pięścią), toczyć, kozłować w jakimkolwiek kierunku.

Piłkę
podrzuca się.

§ 5. Piłkę podrzuca się z środka:

a) na początku każdej połowy lub ćwierci gry, oraz przy przedłużeniu,

b) po każdym strzelonym koszu, wyjąwszy to, co w dalszym ciągu przewidziano w sprawie podwójnego błędu lub wielokrotnego rzutu,

c) jeżeli rzut karny nastąpi po błędzie technicznym lub jeżeli ostatni karny rzut nastąpi po błędzie technicznym, jeżeli ogłoszono ich więcej niż jeden,

d) po ostatnim karnym rzucie przy błędzie obustronnym.

Postawa
graczy
środkowych.

Rozpoczyna się grę ze środka w następujący sposób: środkowym graczem wolno stanąć z zewnątrz środkowego koła, byleby jedną nogą dotykali obwodu. Wewnątrz koła wykreśla się średnicę prostopadle do linii bocznych, a graczom środkowym nie wolno wykroczać na pole przeciwnika, po przeciwnej stronie tej linii. Sędzia podrzuca piłkę w płaszczyźnie prostopadłej do boiska i przechodzącej przez małą oś boiska tak wysoko, żeby gracz skacząc nie mógł jej dostać i tak, żeby spadła między graczy środkowych.

Środkowy
musi dotknąć
piłki
pierwszy.

Sędzia po podrzuceniu piłki gwizdże w chwili, gdy wyjdzie ona z jego rąk. Wówczas winien ją odbić gracz środkowy w momencie spadania. Jeżeli piłka spadnie na ziemię nie dotknięta przez graczy środkowych, sędzia grę rozpoczyna ponownie w ten sam sposób i w tem samym miejscu.

§ 6. Graczom środkowym nie wolno odbijać piłki, zanim ta nie osiągnie swej największej wysokości, ani opuszczać swego miejsca, na którym im wolno podskakiwać, zanim piłka nie zostanie odbita. Pozostali gracze ustawiają się w dowolny sposób na boisku, pod warunkiem jednak, by w żaden sposób nie przeszkadzali sędziemu ani graczom środkowym.

Gracze
środkowi.

§ 7. Gdy sędzia podrzuca piłkę pomiędzy dwoma graczami, gdzie indziej, nie w środku, gracze zachowują się tak samo, jak przy grze w środku.

Gdy piłka
zostaje
podrzuciona
nie ze środka.

§ 8. Grę kończy się na sygnał mierzącego czas, oznaczający koniec gry. (Patrz правило siódme, § 7).

Kiedy gra się
kończy.

Jeżeli popełniono błąd równocześnie lub przed sygnałem mierzących czas, trzeba pozostawić czas na wykonanie karnego rzutu.

PRAWIDŁO DZIEWIĄTE.

LICZENIE.

§ 1. Kosz zdobyty rzutem z pola liczy się dwa punkty, a z rzutu karnego jeden punkt. Kosz liczy się na korzyść tej drużyny, do której kosza piłkę wrzucono.

Punkty za
strzelanie.

§ 2. Grę wygrywa drużyna, która w przepisany czasie gry zdobędzie większą ilość punktów.

§ 3. Gdy gra w końcu drugiej połowy jest nierozegrana, przedłuża się ją bez zatrzymania i bez zmiany miejsc o dalsze pięć minut lub tyle okresów pięciominutowych, ile potrzeba do rozegrania gry. Jeżeli się prowadzi grę w okresach 6 lub 8 min., każdy dodatkowy okres wyniesie 3 min.

Nierozegrana
i przedłuże-
nie.

Dozwolona jest przerwa jednogminutowa przed każdym dodatkowym okresem. Każde przedłużenie uważa się za dalszy ciąg drugiej połowy gry, lecz na początku każdego okresu podrzucą się piłkę w środku.

Odmowa gry.

§ 4. Jeżeli drużyna mimo rozkazu sędziego nie chce grać, wówczas przegrywa grę.

Rachunek przegranej.

§ 5. Przegrana w ten sposób jak powyżej, liczy się 2:0.

PRAWIDŁO DZIESIĄTE.

POZA GRANICAMI.

W jaki sposób piłka powraca do gry, jeżeli wypadnie poza granicę.

§ 1. Jeżeli w ciągu gry piłka wypadnie poza granicę, sędzia lub linjowy — jeżeli ten jest w lepszym miejscu, by to dojrzeć, natychmiast o tem ogłasza i prawo rzutu ma którykolwiek gracz z drużyny przeciwnej. Rzucający staje poza granicami placu pod prostym kątem do miejsca przejścia piłki, następnie rzuca, odbija o ziemię lub toczy piłkę, do któregośkolwiek z graczy na boisku. Sędzia naznacza do rzutu gracza, stojącego najbliżej piłki.

U w a g a. Jeżeli przestrzeń poza granicami jest z jakichkolwiek powodów ograniczona, żaden z graczy nie może być bliżej, niż jeden metr od rzucającego. Dobrze jest mieć cienką linię wewnątrz boiska, odległą o 1 m. od jego granic.

W jaki sposób piłka powraca do gry w wypadku kiedy sędzia nie jest pewien kto spowodował „aut”.

§ 2. Jeżeli sędzia nie może określić, który z graczy ostatni dotknął piłki przed „autem”, wówczas wybiera dwóch graczy z przeciwnych drużyn i stawia ich naprzeciw siebie w odległości 1 m. od granic placu, podrzucą piłkę między nich, jak przy piłce „wstrzymanej”. Jeżeli jednak

przy rzuceniu piłki między dwóch graczy w środku, lub gdziekolwiek indziej, równocześnie obaj wyrzucą piłkę poza granicę, wprowadza się ją do gry znów w tem samym miejscu.

PRAWIDŁO JEDENASTE.

CZAS PRZERWY.

§ 1. Czas przerwy może być zarządzony tylko na rozkaz sędziego głównego. Sędzia zarządza czas przerwy tylko na żądanie kapitana, lub w razie jakiegoś wypadku, jakiemu uległ któryś z graczy, albo przy zamianie graczy. Sędzia zarządzi przerwę, jeżeli przyznano dwa lub więcej karnych rzutów, lub jeżeli ogłoszono błąd techniczny. W razie podwójnego błędu lub technicznego błędu, przerwa się kończy, gdy piłkę się podrzuci w środku. W razie wielokrotnego rzutu, przerwa się kończy, gdy piłka wyjdzie z rąk gracza, dokonywającego ostatniego rzutu. Przerwę zarządza się na prośbę kapitana, gdy jego drużyna jest w posiadaniu piłki lub ilekroć piłka jest „martwa”.

Przerwa tylko na zlecenie sędziego.

§ 2. Przerwę zalicza się pod następującymi warunkami:

a) Gdy kapitan prosi o przerwę, lub jeżeli sędzia zarządzi ją na korzyść pewnej drużyny.

b) Jeżeli zamiana zabierze więcej, niż 30 sek., chyba, że chodzi o wypadek, jakiemu uległ gracz, lub o dyskwalifikację gracza.

c) Jeżeli zamiana w razie dyskwalifikacji lub wypadku gracza zajmuje więcej, niż dwie minuty. Przyznanie przerwy dozwolone jest dla każdej drużyny podczas gry tylko trzy razy.

§ 3. Gdy sędzia oznajmi czas przerwy, albo zarządzi, by zrobiono przerwę, aby rozpocząć grę, trzeba podrzucić piłkę między dwóch graczy z przeciwnych drużyn, jacy są najbliżej niej i w tem miejscu, w którym piłka była, gdy gra ustała. Wyjątek stanowią wypadki, kiedy zachodzi wykroczenie lub błąd i wtedy grę rozpoczyna się przez zarządzenie wykonania naznaczonej kari. W czasie przerwy sędzia winien wziąć piłkę i nie pozwalać na wykonywanie rzutów.

PRAWIDŁO DWUNASTE.

PIŁKA WSTRZYMANA.

Piłkę wstrzymaną należy podrzucić.

§ 1. Jeżeli ogłoszona jest piłka wstrzymana, sędzia podrzuca ją tak samo, jak na początku gry. Dwaj gracze, którzy trzymali piłkę, stają w takiej pozycji, jak gracze środkowi na początku gry i jakgdyby dookoła miejsca, w którym piłkę wstrzymano, było nakreślone takie samo koło, jak w środku. Wyjątek stanowią rzuty, ujęte w § 2.

Jeżeli piłka jest wstrzymana za tablicą na przestrzeni karnego rzutu, lub pod koszem.

§ 2. Jeżeli piłka jest wstrzymana na polu karnego rzutu, za tablicą lub pod koszem, piłkę podrzuca się z linii karnego rzutu w ten sam sposób, jak to się robi ze środka boiska.

PRAWIDŁO TRZYNASTE.

KARNY RZUT.

Postępowanie po ogłoszeniu błędu.

§ 1. Gdy tylko błąd został ogłoszony, sędzia chwytą piłkę i umieszcza ją na linii karnego rzutu tej drużyny, która ma prawo do tego rzutu. Należy piłkę wrzucić do kosza w ciągu 10 sekund

od chwili umieszczenia jej na linii karnego rzutu lub wręczenia jej graczowi, który ma rzutu dokonać. To odnosi się do każdego karnego rzutu.

§ 2. Jeżeli został ogłoszony błąd osobisty, to wykonać karny rzut lub rzuty ma prawo ten gracz, który został zaatakowany. Jeżeli jaki inny gracz wykona rzut, to kosz uzyskany z takiego rzutu nie liczy się. W każdym razie piłkę wprowadza się do gry ze środka. Jeżeli gracz, mający prawo do rzutu, doznał takiego uszkodzenia, że musi opuścić grę, rzutu karnego lub rzutów może dokonać jego zastępca. Jeżeli gracz został uszkodzony przy błędzie i przez to ma prawo do rzutu karnego, a jest jednocześnie usuwany przez sędziego z boiska za czyny dyskwalifikujące, lub temu podobne, lecz nie na skutek uszkodzeń cielesnych — to przed zejściem z boiska przysługuje mu prawo dokonania rzutu.

§ 3. Karne rzuty do kosza po błędach technicznych może wykonać którykolwiek gracz uszkodowanej drużyny.

§ 4. Jeżeli kosz zdobyto, piłkę wprowadza się do gry ze środka, chyba, że przyznano więcej, niż jeden karny rzut, do którego to wypadku odnosi się § 5.

§ 5. Jeżeli piłka do kosza nie trafi, to pozostaje nadal w grze, z wyjątkiem następujących wypadków:

a) w razie podwójnego błędu, piłka staje się martwą po pierwszym rzucie, podrzuca się ją ze środka dopiero po drugim rzucie.

b) jeżeli dwa lub więcej karnych rzutów następuje po sobie, piłka jest martwa po każdym rzucie, prócz ostatniego. Jeżeli w ostatnim rzucie

Podrzucenie piłki ze środka jeżeli rzut jest trafny.

Jeżeli piłka do kosza nie trafi, pozostaje nadal w grze.

piłka do kosza nie trafi, pozostaje nadal w grze. Jeżeli trafi, wprowadza się ją do gry ze środka.

PRAWIDŁO CZTERNASTE.

WYKROCZENIA I KARY.

Nie wolno:

§ 1. Rzucać do kosza, jeżeli piłka jest martwa.

§ 2. Przy karnym rzucie wchodzić na linię karnego rzutu, ani ją przekraczać, zanim piłka nie dotknie kosza, lub tablicy; zużywać więcej, niż 10 sekund na karny rzut.

Kary w przypadkach, przewidzianych w § 1 i 2: rzut trafny nie liczy się.

U w a g a. Po wykonaniu karnego rzutu, piłkę podrzuca się między dwóch graczy na najbliższej linii karnego rzutu, bez względu na to, czy kosz trafiono, czy nie. Jeżeli pogwałcono § 2 ostatnim rzutem przy wykonywaniu wielokrotnego rzutu karnego, piłkę podrzuca się na najbliższej linii karnego rzutu, niezależnie od tego, czy kosz trafiono, czy nie.

§ 3. Powodować wyjście piłki poza granice placu.

§ 4. Przenosić piłkę na plac z poza granic.

§ 5. Dotykać piłki po rzuceniu jej za granicę, zanim inny gracz jej nie dotknie.

§ 6. Zużywać więcej, niż 5 sekund przy wprowadzaniu piłki do gry z poza granic.

Kary § 3, 4, 5 i 6: piłka przechodzi do przeciwnika, który staje poza granicami.

U w a g a. Po naruszeniu powyższych przepisów gracz winien bezzwłocznie oddać piłkę wła-

ściwemu urzędnikowi, lub uprawnionemu do tego graczowi.

§ 7. Wchodzić na teren karnego rzutu, lub dotykać linii karnego rzutu w czasie wykonania karnego rzutu, zanim piłka dotknie kosza, ewentualnie tablicy, lub w jakikolwiek sposób przeszkadzać rzucającemu. Jeżeli gracze ubiegają się o miejsca wzdłuż przestrzeni karnego rzutu, sędzia rozmieszcza ich w ten sposób, by pożądane pozycje były równo podzielone.

Kara § 7. Jeżeli wykroczenie popełni gracz, należący do drużyny, która wykonywa rzut — trafny rzut nie liczy się, a jeżeli piłka do kosza nie trafi, podrzuca się ją z linii karnego rzutu. Jeżeli wykroczenie popełni gracz przeciwnej drużyny, trafny rzut się liczy, a jeżeli piłka do kosza nie trafi, to drużyna rzucająca ma prawo do jeszcze jednego karnego rzutu. Jeżeli przekroczenie popełnią gracze obu drużyn, kosz — choć trafiony — nie liczy się, a piłkę podrzuca się na linii karnego rzutu. Za brutalną grę na przestrzeni karnego rzutu może być ogłoszony błąd osobisty.

§ 8. Biegać z piłką, kopać ją lub uderzać pięściami.

§ 9. Podawać piłkę innemu graczowi w czasie karnego, próbnego rzutu.

§ 10. Kozłować po raz drugi natychmiast po ukończeniu pierwszego, o ile w międzyczasie piłka nie dotknęła innego gracza.

Kara: Piłka przechodzi do przeciwnika poza granicę pola, na stronę i miejsce najbliższe tego punktu, gdzie popełnione zostało wykroczenie.

§ 11. Dotykać się piłki lub kosza w czasie, gdy piłka jest na brzegu lub wewnątrz kosza.

Kara: a) Jeżeli popełniono błąd, przewidziany

w § 11 przy koszu przeciwników, to ogłasza się zdobycie kosza, bez względu na to, czy kosz zrobiono, czy nie. (Piłkę podrzuca się na najbliższej linii karnego rzutu).

b) Jeżeli popełniono przy własnym koszu, nie ogłasza się kosza, choćby go zdobyto. (Piłkę podrzuca się na najbliższej linii karnego rzutu).

PRAWIDŁO PIĘTNASTE.

BŁĘDY I KARY.

a) *Błąd techniczny.*

Nie wolno:

§ 1. Zatrzymywać gry:

a) zatrzymując piłkę po decyzji, że ma przejść do przeciwnika, stojącego poza granicami boiska.

b) Przeszkadzać graczowi, który rzuca piłkę z poza granic, to znaczy, że nikt żadną częścią ciała nie może wychodzić poza granice boiska, oraz nie powinien dotykać piłki, zanim ta nie przejdzie linii granicznej.

c) Żądać przerwy, gdy drużyna już wykorzystowała trzykrotnie swój czas przerw.

d) Podbijać piłkę, zanim osiągnie najwyższe swoje wzniesienie przy rzucaniu między dwóch graczy. Opuszczać swoje miejsce w kole, lub łapać piłkę, zanim ją odbito.

U w a g a : Sędziowie pozwolą uniknąć tego błędu, podrzucając piłkę zawsze z jednakową szybkością i jednakowo wysoko. Jeżeli sędzia podrzuci piłkę źle, może ją podrzucić ponownie, nie nakładając kary na przekraczającego w tym wypadku, gdy popełniono błąd.

§ 2. Stawać na placu jako zastępca, bez zgło-

szenia się u sekretarza i przed zawieszeniem gry. Przed zgłoszeniem się i zatwierdzeniem przez sędziego, zastępca nie może brać udziału w grze, ani też komunikować się z innymi graczami bez pośrednictwa sędziego aż do wznowienia gry.

§ 3. Rozmawiać z sędziami i wogóle zachowywać się nie sportowo.

§ 4. Opuszczać boisko bez słusznego powodu.

§ 5. Wchodzić do gry, gdy się ją dwakroć opuściło.

Kara: §§ 1, 2, 3, 4 i 5: karny rzut: nadto za przekroczenie § 5 — dyskwalifikacja gracza. Jeżeli według § 2 powyżej dwu lub więcej zastępców tej samej drużyny wejdzie na boisko równocześnie bez zgłoszenia się u sekretarza lub sędziego, wywołuje się tylko jeden błąd, przyczem idzie to na rachunek kapitana.

§ 6. Zmieniać swój numer podczas gry bez zgłoszenia zmiany sekretarzom i sędziemu.

Kara: Gracza się dyskwalifikuje na resztę gry i przypisuje się karny rzut.

§ 7. W czasie gry nikt, będący w oficjalnym kontakcie z którąkolwiek drużyną, nie może udzielać żadnych rad ani wskazówek.

§ 8. W czasie gry bez pozwolenia sędziego lub linjowego, nikt nie ma prawa wstępu na boisko.

Kara: §§ 7 i 8: karny rzut i przypisanie błędu technicznego kapitanowi drużyny, popełniającej błąd.

b) *Błąd osobisty.*

Gracz nie powinien:

§ 9. Podstawiać nogi, zatrzymywać, zagrażać, szarpać, atakować przeciwnika—bez względu na to, gdzie w danej chwili znajduje się piłka.

§ 10. Zagradzać drogę przeciwnikowi.

§ 11. Zachowywać się brutalnie.

§ 12. Atakować i powodować bezpośrednio zetknięcie się z graczem, (który jest jednym z dwóch graczy), mającym jedną lub obie ręce na piłce.

§ 13. Przeszkadzać przeciwnikowi w jakikolwiek sposób w momencie podrzucania piłki pomiędzy dwóch graczy.

Kara: §§ 9, 10, 11, 12 i 13:

a) Dwa karne rzuty, jeżeli błąd popełniono na szkodę gracza, który jest w trakcie rzucania piłki do kosza. O ile piłka opuściła ręce gracza w chwili, gdy odezwał się gwizdek, oznaczający błąd i rzutem tym zrobiono kosz — należy go zaliczyć, a dodatkowo przyznać rzuty karne. W razie podwójnego błędu, każdej drużynie przyzna się tylko po jednym wolnym rzucie.

b) Jeden karny rzut, jeżeli błąd popełniono w warunkach innych, niż wymienione pod a).

c) W każdym z wymienionych przypadków przekraczającemu zalicza się jeden osobisty błąd. Gracz, który popełnił cztery osobiste błędy — automatycznie zostaje zdyskwalifikowany i musi opuścić grę. Tego przepisu co do dyskwalifikacji z żadnego względu nie należy pomijać, lecz przestrzegać jak najściślej. Sędzia może zdyskwalifikować za jedno przekroczenie §§ 9, 10, 11, 12 lub 13.

S Y G N A Ł Y.

W grze w piłkę koszykową są używane dwa rodzaje znaków porozumiewawczych:

1) jeden, w którym używa się numerów,

2) drugi, w którym gracze sami się dowolnie umawiają.

Sposób (1), w którym kapitan podaje numery przed grą, dzisiaj już jest prawie nie używany, a to z powodu łatwego zorientowania się przeciwnika, który łatwo może przeszkodzić zamierzonej kombinacji.

Sposób (2) dawania znaków polega na tem, że kapitan przed wejściem do koła środkowego daje graczom znak przez podniesienie nogi, zgięcie łokcia, poprawienie włosów, pochylenie się naprzód i t. p., a reszta graczy przez to orjentuje się, jak piłka ma być podawana. Żaden jednak system nie będzie skutecznym, o ile centrum nie skacze wyżej od swego przeciwnika, przez co nie może podać piłki tam, gdzie zamierza.

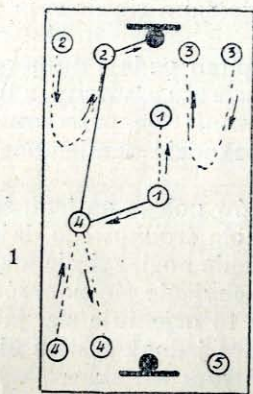
Przy podawaniu piłki musi być stanowcza szybkość i pewność, gdyż inaczej przeciwnik może opanować sytuację i piłkę zabrać.



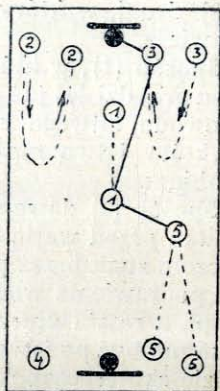
Poniżej umieszczone rysunki wskazują nam rozmaite kombinacje, które z powodzeniem mogą być używane, o ile jeden gracz centrum jest lepszym od drugiego, lub też przy rzucie piłki z poza linii.

Linja oznaczona kropkami wskazuje, jak gracze się ustawiają.

Linja pełna oznacza drogę, którą powinna przechodzić piłka.



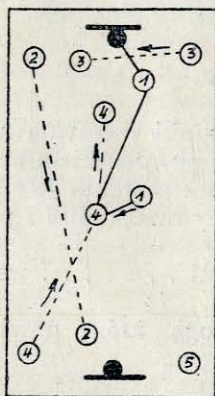
1



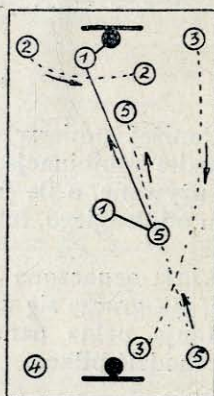
2

Rys. 1. Ze środka piłka przechodzi do lewego obrońcy, który podaje ją lewemu atakowi, ten zaś rzuca do kosza.

Rys. 2. Ze środka piłka przechodzi do prawego obrońcy, który podaje prawemu atakowi, ten zaś rzuca do kosza.



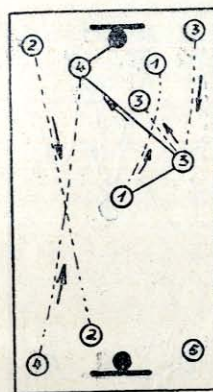
3



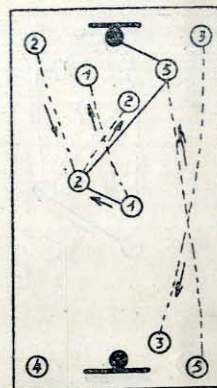
4

Rys. 3. Ze środka piłka przechodzi do lewego obrońcy, który podaje zpowrotem środkowemu atakowi; równocześnie lewy atak zajmuje miejsce lewego obrony.

Rys. 4. Ze środka piłka przechodzi do prawego obrońcy, który podaje zpowrotem środkowemu atakowi; równocześnie prawy atak zajmuje miejsce prawego obrońcy.



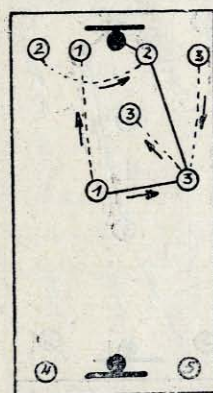
5



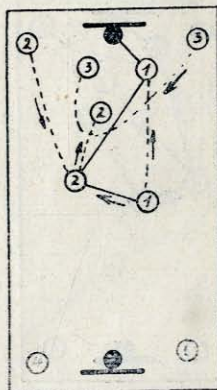
6

Rys. 5. Ze środka piłka przechodzi do prawego ataku, który podaje lewemu obrońcy; równocześnie lewy atak zajmuje miejsce lewego obrońcy.

Rys. 6. Ze środka piłka przechodzi do lewego ataku, który podaje prawemu obrońcy; równocześnie prawy atak zajmuje miejsce prawego obrońcy.



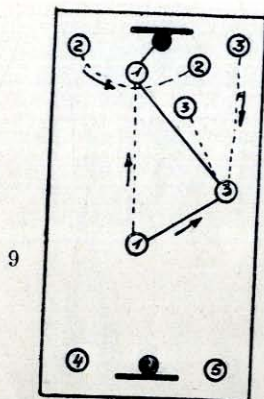
7



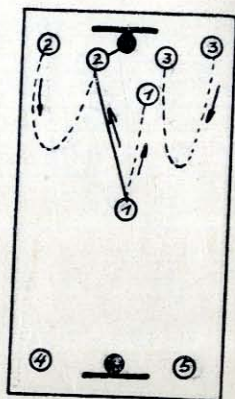
8

Rys. 7. Ze środka piłka przechodzi do prawego ataku, który podaje lewemu atakowi, ten zaś rzuca ją do kosza.

Rys. 8. Ze środka piłka przechodzi do lewego ataku, który podaje ją zpowrotem środkowemu atakowi, ten zaś rzuca do kosza; równocześnie prawy atak zajmuje miejsce lewego ataku.



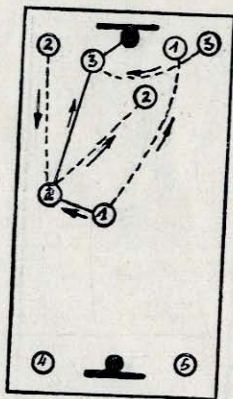
9



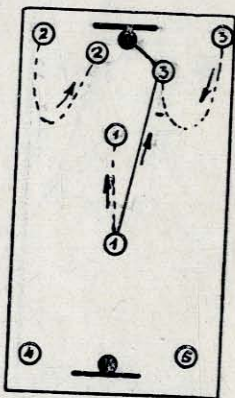
10

Rys. 9. Ze środka piłka przechodzi do **prawego ataku**, **środkowy ataku** podbiega do kosza; otrzymawszy piłkę od **prawego ataku**, rzuca ją do kosza; **równocześnie lewy ataku** zajmuje miejsce **prawego ataku**.

Rys. 10. Ze środka piłka przechodzi do **lewego ataku**, który rzuca ją do kosza.



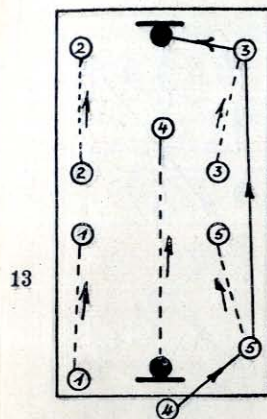
11



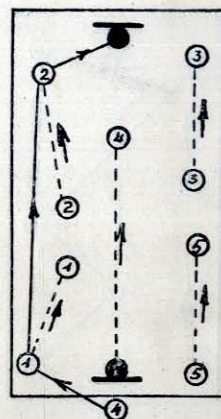
12

Rys. 11. Ze środka piłka przechodzi do **lewego ataku**, **prawy ataku** zajmuje miejsce **lewego ataku**, gdzie otrzymawszy piłkę od **lewego ataku**, rzuca ją do kosza, **środkowy ataku** równocześnie **zajmuje miejsce prawego ataku**.

Rys. 12. Ze środka piłka przechodzi do **prawego ataku**, który rzuca ją do kosza.



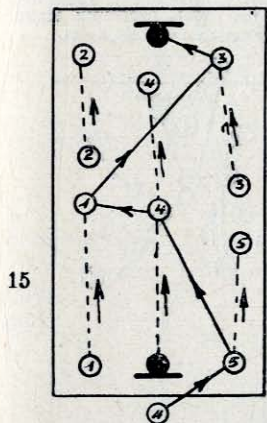
13



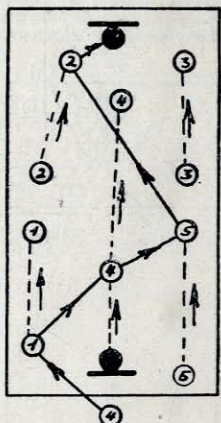
14

Rys. 13. Lewy obrońca z „**autu**” podaje piłkę **prawemu obrońcy**, który bezpośrednio podaje ją **prawemu ataku**, ten zaś rzuca ją do kosza.

Rys. 14. Lewy obrońca z „**autu**” podaje piłkę **środkowemu ataku**, znajdującemu się na jego pozycji, ten zaś bezpośrednio podaje ją **lewemu ataku**, który rzuca do kosza.



15

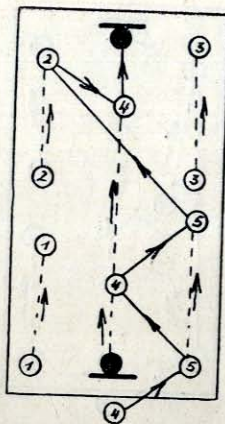


16

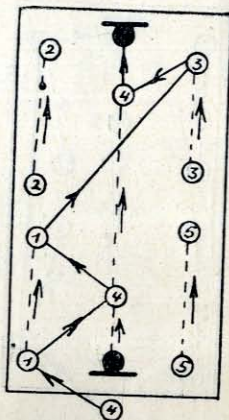
Rys. 15. Lewy obrońca z „**autu**” podaje piłkę **prawemu obrońcy**, sam zaś, biegnąc naprzód w kierunku swego kosza, otrzymuje piłkę zpowrotem i podaje ją **środkowemu ataku**, który podaje **prawemu ataku**, a ten rzuca do kosza.

Rys. 16. Lewy obrońca z „**autu**” podaje piłkę **środkowemu ataku**, znajdującemu się na jego pozycji, sam zaś posuwa się w kierunku swego kosza otrzymuje piłkę zpowrotem, podaje ją **prawemu obrońcy**, ten zaś podaje **lewemu ataku**, który rzuca do kosza.

17



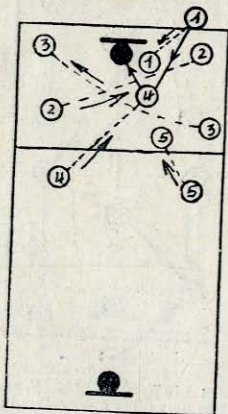
18



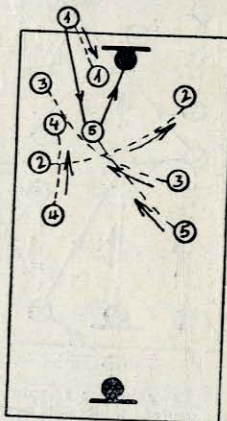
Rys. 17. Lewy obrońca z „autu” podaje piłkę prawemu obrońcy, sam zaś, biegnąc naprzód w kierunku swego kosza, zpowrotem otrzymuje piłkę, zwraca ją temuż obrońcy, który podaje ją lewemu ataku, ten zaś lewemu obrońcy, który rzuca do kosza.

Rys. 18. Lewy obrońca z „autu” podaje piłkę środkowemu ataku, sam zaś, biegnąc naprzód w kierunku swego kosza, otrzymuje ją zpowrotem i podaje jeszcze raz środkowemu ataku; ten podaje prawemu ataku, który podaje lewemu obrońcy, ten wreszcie rzuca do kosza.

19



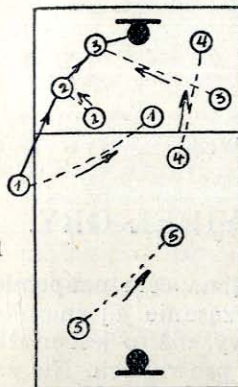
20



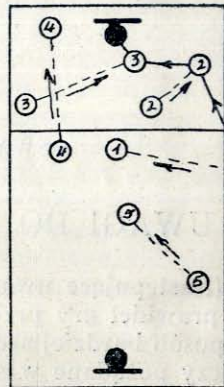
Rys. 19. Piłka znajduje się poza granicami linii końcowej pod koszem drużyny atakującej; środkowy ataku daje znak lewemu obrońcy, który podbiega i otrzymawszy piłkę, rzuca ją do kosza.

Rys. 20. To samo co w rys. 19, z tą różnicą, że prawy obrońca otrzymuje piłkę.

21



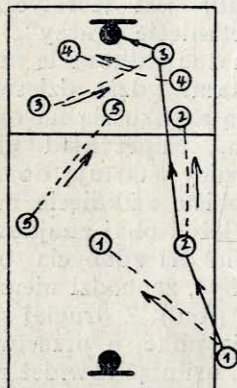
22



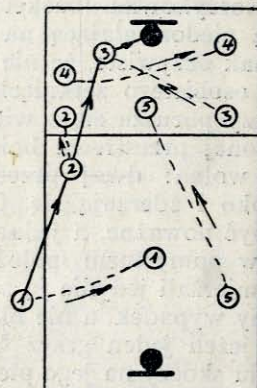
Rys. 21. Piłka znajduje się poza granicą okolo środka boiska, środek ataku podaje ją lewemu ataku, który podaje prawemu, ten zaś rzuca do kosza.

Rys. 22. To samo co w rys. 21, po przeciwnej atoli stronie boiska.

23



24



Rys. 23. Piłka znajduje się poza granicami, daleko od kosza atakującej drużyny, Nr. 1 podaje piłkę Nr. 2, który podaje Nr. 3, ten zaś rzuca do kosza.

Rys. 24. To samo po przeciwnej stronie.

OSWALD TOWER.

UWAGI DO PRAWIDEŁ GRY.

(Następujące uwagi mają na celu uzupełnienie prawideł gry przez roztrząsanie jej znamion w sposób bardziej szczegółowy, niż to jest możliwe czy pożądane w samych prawidłach. Nie zaśępują one żadnej części prawideł, nie mają też bynajmniej na celu zmiany żadnego prawidła ani rozdziału).

OSOBISTE ZETKNIĘCIE.

Koszykówka (basket ball) jest teoretycznie „grą niedozwalającą na zetknięcie graczy“, jest jednak oczywiste, że nie można całkowicie uniknąć osobistego zetknięcia tam, gdzie dziesięciu graczy porusza się z wielką szybkością na ograniczonej przestrzeni boiska. Naprzykład piłka jest wolna: dwaj przeciwnicy startują do niej szybko i zderzają się. Osobiste zetknięcie może tu być poważne, a jednak jeżeli obaj znajdowali się w pomyślnym położeniu dla zdobycia piłki i zamierzali jedynie ją zdobyć, zachodzi nieunikniony wypadek, a nie błąd (foul). Z drugiej strony, jeżeli jeden gracz łapie piłkę, a przeciwnik z tyłu skoczy na jego plecy, usiłując również zdobyć piłkę, to ten ostatni popełnia błąd (foul), chociaż nawet „gra piłkę“. W tym wypadku, jak

przy „obstawianiu ztyłu“ gracz, znajdujący się ztyłu, jest zwykle odpowiedzialny za zetknięcie się, a to ze względu na jego niepomyślne położenie względem piłki i względem przeciwnika. Po krótko — jeżeli zetknięcie osobiste wynika z uczciwego (bona fide) usiłowania grania piłki, jeżeli gracze są w takich położeniach, że rzetelnie mogą liczyć na zdobycie piłki bez wywołania zetknięcia, oraz jeżeli zachowują należną uwagę, by zetknięcia uniknąć — to tego rodzaju zetknięcia uważa się za przypadkowe i nie potrzeba ich karać.

ZASTAWIANIE (BLOCKING).

Błędy (fouls) za zastawianie można ogłaszać nawet, jeżeli nie zachodzi fakt osobistego zetknięcia. Jeżeli gracz obrony obraca się plecami do piłki, zmieniając swą pozycję wtedy, gdy to czyni jego przeciwnik, oczywiście jest, że zamierza przeszkodzić postępowi przeciwnika. Innymi słowy, zadaniem gracza z obrony jest „grać z człowiekiem“, a nie z piłką, co jest sprzeczne z zasadniczym celem koszykówki. To, co często się nazywa „legalnem zastawianiem“, nie jest zastawianiem wogóle w znaczeniu prawideł, należy jednak zaznaczyć, że łatwo przechodzi to w fizyczne przeszkadzanie, a to stanowi istotne „zastawianie“ i winno być natychmiast karane.

WÓZKOWANIE (DRIBBLE).

Błędy osobiste wynikłe z wózkowania są trudne do rozsądzenia. Czy wózkujący zaatakował, czy też gracz obrony winien był atakowania, przetrzymywania lub powodowania innym sposobem osobistego zetknięcia? Czy też może był to po-

dwójny błąd, bo obaj gracze zawinili? Pytania te łatwo rozstrzygnąć w pewnych wypadkach. Jeżeli gracz obrony ustawił się na drodze wózkującego, ten drugi zazwyczaj odpowiada za jakiegokolwiek zetknięcie, jakie z tego wynika. Jeżeli gracz obrony stara się zatrzymać wózkującego od tyłu, on jest zwykle stroną winną. Między temi jednak, jasno rozstrzygniętymi wypadkami, jest wiele kłopotliwych sytuacji. Pewnem jest jednak, że w przeważnej ilości spraw funkcyjnych obrony. Pierwszy impuls każe zganić ostatniego, nawet jeżeli wózkujący niewiele lub wcale nie starał się ominąć obronę. Wynik jest ten, że wózkujący przebija się, często uderzając przeciwnika biodrem, rozpychając łokciami lub nawet odtrącając rękami przeciwników, w nadziei, że wciąż obronę w błąd. Obrona zaś, z obawy kary, jest słaba i nieskuteczna. Pewnem jest, że sędziowie powinni trzymać na wodzy swój pociąg do karania obrony i pamiętać, że często wózkujący powoduje błąd. Trudności wynikłe z tych sytuacji oraz liczne pogwałcenie prawideł przez bieganie z piłką przy wózkowaniu i przez nieprawidłowe wózkowanie wywołały projekt, aby ograniczyć wózkowanie do jednego kozła jakiegokolwiek długości. Jest to zbyt radykalna zmiana, by ją szybko przedsięwziąć, wogóle godne jest jednak rozważenia. Niektórzy najgłębsi teoretycy gry oświadczają się za nią.

PIŁKA ZATRZYMANA (HELD BALL).

„Piłkę zatrzymaną“ niektórzy sędziowie ogłaszają zbyt często, niejednokrotnie na niekorzyść gracza, który uzyskał posiadanie piłki. Przeciwnik

nie jest uprawniony do przywileju podrzucania piłki (jump ball) dlatego tylko, że zdoła słabo ująć piłkę jedną ręką, lub też, że sędziowie przypuszczają, iż gracz mógłby popełnić błąd, gdyby nie zagwizdano. Jest raczej obowiązkiem gracza obrony unikać popełnienia błędu, niż obowiązkiem sędziów uprzedzać błąd.

„W TRAKCIE RZUCANIA DO KOSZA (GOAL)“

Gracz jest w trakcie rzucania do kosza, jeżeli ma piłkę i zdaniem sędziów rzuca lub stara się rzucić do kosza.

Nadto akt rzucania trwa dalej, gdy piłka opuści ręce gracza, dopóki ten nie odzyska swej równowagi i gdy nie znajduje się już w pozycji bezbronnej. Przy piłce podrzuconej (jump ball) żaden gracz nie jest w posiadaniu piłki w chwili jej podbicia i dlatego nie można uznać, że którykolwiek jest w trakcie strzału, nawet choćby któryś podbił piłkę w stronę kosza czy do kosza. W konsekwencji rzut wielokrotny nie może podpadać pod te warunki.

KATECHIZM SPORTOWY.

Pytania i odpowiedzi z gry w piłkę koszykową (Basket ball)

- 1) PRAW. 5. ROZDZ. 1.
P.: Czy drużyna może grać z mniejszą liczbą graczy, niż pięciu?
O.: Drużyna musi zacząć grę z pięciu graczami, jeżeli jednak nie ma zastępców do zastąpienia graczy, którzy muszą wyjść z gry, może dalej prowadzić grę z mniejszą ilością graczy, niż pięciu.
- 2) PRAW. 5. ROZDZ. 3.
P.: Kiedy zastępca staje się graczem?
O.: Gdy oznajmił to sekretarzom i zatwierdzony został przez sędziego.
- 3) PRAW. 5. ROZDZ. 5.
P.: Ilu zastępców używa się w grze?
O.: Niema ograniczeń.
- 4) PRAW. 5 ROZDZ. 5.
P.: W razie dyskwalifikacji lub zastępstwa, czy wycofujący się gracz musi otrzymać pozwolenie na opuszczenie boiska?
O.: Nie.
- 5) PRAW. 5. ROZDZ. 6.
P.: Czy graczy się numeruje zgodnie z ich stanowiskami w grze?
O.: Niekoniecznie; jest zwyczaj, że drużynowy dostaje Nr. 1.
- 6) PRAW. 5. ROZDZ. 6.
P.: Co należy zrobić, jeżeli drużyna przeciwna ma koszule tego samego koloru?
O.: Drużyna miejscowa (domowa) powinna zmienić je. Jeżeli grają na terenie neutralnym, rozstrzygną urzędnicy, po naradzeniu się z gospodarzami.

7) PRAW. 6. ROZDZ. 2 i 5.

P.: Jeżeli sędzia i linjowy nie zgadzają się, czy kosz należy zaliczyć i kto rozstrzyga o tem?

O.: Rozstrzyga sędzia główny; powinien on jednak porozumieć się z linjowym.

8) PRAW. 6. ROZDZ. 7.

P.: Kto odpowiada za zachowanie się widzów?

O.: Drużyna miejscowa (domowa). Jeżeli gra toczy się na terenie neutralnym, odpowiedzialnym jest komitet miejscowy. Zazwyczaj, jeżeli sędzia odwoła się do honoru sportowego widzów, nie potrzeba żadnej dalszej akcji. Sędzia lub linjowy może obwoływać błędy (fouls).

9) PRAW. 6. ROZDZ. 8.

P.: Czy decyzja sędziego głównego przewyższa decyzję linjowego w obwołaniu błędu (foul)?

O.: Nie.

10) PRAW. 6. ROZDZ. 8.

P.: Sędzia obwołuje „wykroczenie“ przez gracza za to, że biegnie za piłką, a w tej samej grze linjowy ogłasza „błąd“ (foul) na niekorzyść przeciwnika za trzymanie jej; które rozstrzygnięcie przeważa?

O.: Błąd karze się, a nad „wykroczeniem“ przechodzi się do porządku.

11) PRAW. 6. ROZDZ. 10.

P.: Jak oznacza się techniczne błędy?

O.: W jakikolwiek sposób, na jaki zgodzi się sędzia i sekretarze.

12) PRAW. 6. ROZDZ. 12.

P.: Sekretarze opóźnili się z zawiadomieniem sędziego, że przeciw graczowi wywołano cztery osobiste błędy (fouls) i ten gra dalej. Co należy zrobić?

O.: Punkty, zdobyte przez ten okres, kiedy gracz nie był w porządku, oraz czas, jaki grał, liczy się — należy jednak natychmiast zastąpić nieprawidłowego gracza, gdy tylko do wiadomości sędziego dojdzie fakt, że tenże ma za sobą cztery osobiste błędy. Jeżeli sekretarze są tak niewprawni lub niedbali, że omieszkali zawiadomić sędziego, należy ich zaraz usunąć od gry i nie pozwolić im funkcjonować w jakimkolwiek charakterze przez resztę sezonu. Żadnych tłumaczeń nie należy uwzględniać.

13) PRAW. 6. ROZDZ. 12.

P.: Czy sekretarze powinni zawiadomić gracza, jeżeli ten ma za sobą trzy osobiste błędy (fouls)?

O.: Nie, lecz drużynowy może prosić sędziego o udzielenie tej wiadomości, gdy tylko można to skutecznie bez przeszkody dla rozwoju gry.

14) PRAW. 6. ROZDZ. 13.

P.: Czy mierzący czas powinni mówić graczom lub trenerom ile pozostaje czasu gry?

O.: Jeżeli gra jest zawieszona, sędzia może udzielić tej wiadomości na prośbę drużynowego lub trenera, przyczem winien ją podać obu drużynom.

15) PRAW. 7. ROZDZ. 1.

P.: Jeżeli piłka wejdzie do kosza od dołu, przejdzie przez niego i wpadnie zpowrotem, czy należy zaliczyć kosz (goal)?

O.: Nie.

16) PRAW. 7. ROZDZ. 2.

P.: W ciągu gry jeden z graczy dotknął ściany za tablicą swem ciałem, mając równocześnie w posiadaniu piłkę. Czy należy go uważać za będącego poza granicami, czy w obrębie granic?

O.: Gracz jest poza granicami.

17) PRAW. 7. ROZDZ. 2.

P.: Piłka ześlizguje się po powierzchni tablicy i przez linię graniczną, ale zanim dotknie podłogi lub jakiegokolwiek przeszkody poza granicą, zostaje złapaną przez gracza, który jest „w obrębie granic”. Czy piłka jest w obrębie granic, czy poza nimi?

O.: W obrębie.

18) PRAW. 7. ROZDZ. 2.

P.: Jak się rozstrzyga, jeżeli piłka obije się o przyrząd lub sufit ponad boiskiem gry?

O.: Piłka pozostaje dalej w grze, chyba, że przed grą przyjęto w umowie miejscowe prawidła przeciwne.

19) PRAW. 7. ROZDZ. 2.

P.: Czy na boiskach, na których ściany służą za tablice, dopuszczalnem jest przy rzucaniu do kosza (goal) dotykanie się ściany?

O.: Drużyny, grające na boiskach założonych nie w myśl przepisów, muszą ułożyć swe własne miejscowe prawidła. Zaleca się jednak nie zezwalać na dotykanie ściany. Nadto zaleca się zakładać boiska tak, jak przedstawiono w prawidłach, jeżeli to tylko jest możliwem.

20) PRAW. 7. ROZDZ. 3.

P.: W związku z określeniem „piłki trzymanej“ (held ball), kiedy uważa się, że gracz trzymają *silnie* jedną lub obie ręce na piłce?

O.: Gdy zdaniem sędziego żaden gracz nie może wejść w wyłączone posiadanie piłki bez niedozwolonej brutalnej przemocy.

21) PRAW. 7. ROZDZ. 3.

P.: Jak długo gracz, pozostając w obrębie granic i nie będąc dobrze obstawionym, może trzymać piłkę bez gwałcenia przepisów?

O.: To nie jest określonem, długość czasu zależy od przedsiębiorczości jego przeciwnika.

22) PRAW. 7. ROZDZ. 3.

P.: Czy jest błędem (foul) obejmowanie piłki?

O.: Obejmowanie piłki nie jest błędem; jeżeli jednak przez to piłkę powstrzymuje się w grze, podczas gdy gracz jest dobrze obstawiony, to jest to „piłka trzymana“ (held ball).

23) PRAW. 7. ROZDZ. 3.

P.: Jeżeli gracz dobrze obstawiony trzyma piłkę na ziemi i nie stara się nią grać, czy należy to nazwać błędem (foul)?

O.: Nie; jest to „piłka trzymana“ (held. ball).

24) PRAW. 7. ROZDZ. 3.

P.: Jak szybko po ukończeniu kozłowania musi gracz piłkę podać innemu lub rzucać do kosza (goal)?

O.: Jak mu wygodnie, o ile nie jest dobrze obstawiony.

25) PRAW. 7. ROZDZ. 7. PRAW. 6. ROZDZ. 12. UWAGA.

P.: Czy gra ustaje, jeżeli sekretarze zagwizdają, w chwili gdy piłka jest w grze?

O.: Nie; gra ciągnie się dalej, jakgdyby nie zagwizdano. Sekretarze powinni uważać, by gwizdać tylko wtedy, gdy piłka jest martwą.

26) PRAW. 7. ROZDZ. 10.

P.: Czy, jeżeli się stoi spokojnie i balansuje się piłką, to oznacza to kozłowanie?

O.: Tak.

27) PRAW. 7. ROZDZ. 10.

P.: Co to jest kozłowanie i kiedy się zaczyna?

O.: Jeżeli gracz, uzyskawszy piłkę w jakikolwiek sposób w posiadanie, rzuca, toczy, podbija lub balansuje piłkę i dotyka jej znowu, zanim jej dotknął inny gracz, to zachodzi kozłowanie. Kozłowanie zaczyna się w chwili, gdy piłka opuści ręce gracza, a kończy się w chwili, gdy spocznie w jednej lub obu rękach albo dotknie obu rąk równocześnie.

28) PRAW. 7. ROZDZ. 10.

P.: Gracz wypuszcza, ale jeszcze podbija piłkę, a wreszcie wchodzi w jej posiadanie; czy ukończył kozłowanie?

O.: Tak.

29) PRAW. 7. ROZDZ. 10.

P.: Czy gracz podczas kozłowania może zmieniać ręce bez pogwałcenia prawideł?

O.: Tak.

30) PRAW. 7. ROZDZ. 10.

P.: Gracz chwyta piłkę obiema rękami, kozłuje jedną ręką i każdą ręką naprzemiennie, chwyta piłkę obiema rękami na końcu kozłowania i podaje; czy to jest pogwałcenie?

O.: Nie.

31) PRAW. 7. ROZDZ. 11 i 12.

P.: Pewni gracze z obrony mają zwyczaj kłaść ręce na ciało przeciwnika; czy jest to pogwałcenie prawideł?

O.: Z pewnością tak; należy wywołać osobisty błąd za „trzymanie“ lub za „zastawianie“.

32) PRAW. 7. ROZDZ. 11.

P.: Czy jest to dozwolone, jeżeli gracz sięga ponad lub około swego przeciwnika z tyłu, dosięga ręką piłkę i potem okrąża go bokiem?

O.: Tak, pod warunkiem, że nie ma przytem osobistego zetknięcia, co jednak — cprawda — jest prawie

niemożliwym w takiej grze. Patrz uwagę do Praw. 7. Rozdział 11.

33) PRAW. 7. ROZDZ. 14.

P.: Jeżeli wywołano błąd (foul) dla jednej drużyny, a zanim przyszło do karnego rzutu, wywołano błąd dla drugiej drużyny, jak się rozstrzyga?

O.: Piłkę podrzucą się ze środka po ostatnim rzucie karnym.

34) PRAW. 7. ROZDZ. 14.

P.: Błąd osobisty, wymagający wielokrotnego rzutu, wywołano dla jednej drużyny, a zanim przyszło do pierwszego rzutu karnego — wywołano dla drugiej drużyny błąd osobisty. Czy uważa się to za podwójny błąd i przyznaje każdej drużynie tylko jeden rzut karny?

O.: Nie; jeżeli błędów nie popełniono w tej samej grze, każdy musi otrzymać własną karę; jednakowoż po ostatnim rzucie karnym piłkę należy podrzucić w środku.

35) PRAW. 7. ROZDZ. 19.

P.: Gracz A stara się z pola zdobyć kosz; przeciwnik jego chwyta piłkę, ale nie dotyka gracza; czy jest to gra prawidłowa?

O.: Tak.

36) PRAW. 8. ROZDZ. 2.

P.: Kto powinien zawiadamiać drużyny, że tylko trzy minuty zostaje do upływu przerwy w połowie gry?

O.: Obowiązkiem sędziego jest baczyć, by ostrzeżenie to uskuteczniło w porę. Może do tego wyznaczyć funkcjonariuszy, mierzących czas, albo zrobić to przez linjowego, sędzia sam jednak jest odpowiedzialny za dopilnowanie, by ktoś inny to spełnił.

37) PRAW. 8. ROZDZ. 5.

P.: Czy gracze muszą stać twarzą w stronę swych „własnych“ koszów, gdy piłkę podrzucą się w środku lub gdzie indziej?

O.: Nie wymaga się od nich żadnej szczególnej postawy.

38) PRAW. 8. ROZDZ. 5.

P.: Jeżeli obwołany zostanie błąd (foul) w czasie przerwy między połowami lub ćwiartkami gry, kiedy należy rozpocząć rzut karny?

O.: Podczas przerwy — i czy kosz został trafiony, czy chybiony — piłka staje się martwą.

39) PRAW. 8. ROZDZ. 6. i PRAW. 7. ROZDZ. 15.

P.: Gdy sędzia podrzuci piłkę w środku lub gdzie indziej, czy obaj gracze mają obowiązek skoczyć i starać się podbić piłkę?

O.: Nie. Jeżeli jednak żaden gracz nie podbije piłki, sędzia powinien podrzucić ją znów w tym samym miejscu i polecić obu graczom skoczyć i rzetelnie starać się o podbicie piłki. Niezastosowanie się do polecenia sędziego stanowi błąd (foul) po stronie jednego lub obu, a to za przewlekanie gry.

40) PRAW. 8. ROZDZ. 5 i 7.

P.: Jaka musi być pozycja nóg, gdy skacze się za piłką w środku lub gdzie indziej?

O.: Nogi każdego gracza muszą być w obwodzie jego połowy koła.

41) PRAW. 8. ROZDZ. 6.

P.: Czy gracze mogą łapać piłkę, skacząc w środku lub gdzie indziej?

O.: Nie; musi się ją wpierw podbić, ale skaczący lub którykolwiek inni gracze mogą złapać ją natychmiast potem, gdy została podbita.

42) PRAW. 10. ROZDZ. 1 i 2.

P.: Piłkę podrzucił sędzia między dwóch graczy; po podbiciu jej i zanim którykolwiek inny gracz dotknął jej, piłka dostaje się „za granicę”; jak się rozstrzyga?

O.: Piłka idzie do przeciwnika tego gracza, który ją podbił, jak w Praw. 10. Rozdz. 1. Jeżeli obaj gracze podbili ją równocześnie, rozstrzyga Praw. 10. Rozdz. 2.

43) PRAW. 11. ROZDZ. 1.

P.: Jaka jest kara, jeżeli drużynowy żąda czasu przerwy (time out), gdy piłka jest w posiadaniu przeciwników i nie jest martwa?

O.: Nad żądaniem winno się przejść do porządku, jeżeli jednak sędziowie przez przeoczenie zawołają „czas przerwy”, winno się ogłosić błąd po stronie drużynowego i zaraz zacząć grę.

44) PRAW. 11. ROZDZ. 1.

P.: Drużyna A ma piłkę w grze na boisku, gdy gracz

jakiś z drużyny B doznał uszkodzenia, lub obrażenia cieleśnego. Czy sędziowie mogą ogłosić czas przerwy dla drużyny B?

O.: Tak. Gry nie powinno się dalej toczyć, gdy gracz jakiś jest uszkodzony, pomimo faktu, że uszkodzenie w tych warunkach mogło być udane. Jeżeli jednak drużyna A jest w trakcie rzucania do kosza z pola, a gracz doznał obrażenia w innej części boiska, właściwym rozządzeniem ze strony sędziów, byłoby wstrzymać się z gwizdaniem, aż kosz zostanie trafiony lub chybiony.

45) PRAW. 11. ROZDZ. 2c.

P.: Co należy zrobić, jeżeli przerwa zajmie więcej, niż trzy minuty?

O.: Należy zaliczyć czas przerwy za każdy dwuminutowy okres lub jego ułamek.

46) PRAW. 11. ROZDZ. 2.

P.: Jeżeli czas przerwy ogłoszono równocześnie dla obu drużyn, czy czas przerwy zalicza się obu drużynom?

O.: Tak.

47) PRAW. 11. ROZDZ. 3.

P.: Jeżeli ogłosi się czas przerwy, gdy piłka jest poza granicami, jak wszczyna się grę na nowo?

O.: Przez zarządzenie kary za spowodowanie wyjścia piłki poza boisko; to jest wprowadzi piłkę w grę przeciwnik tego gracza, który spowodował jej wyjście.

48) PRAW. 14. ROZDZ. 3 i 4.

P.: Czy gracz może kozłować piłkę, podczas gdy częścią ciała dotyka podłogi poza granicami, bez gwałcenia prawideł?

O.: Nie.

49) PRAW. 14. ROZDZ. 4.

P.: Jeżeli gracz jest w trakcie podawania piłki z poza granic, czy jest to nielegalne, gdy stanie na linję graniczną?

O.: Nie; ale jeżeli poprzez linję wkroczy na boisko, gwałci prawidła.

50) PRAW. 14. ROZDZ. 10. KARA.

P.: Jeżeli nie ma linii granicznych po bokach boiska, jak się będzie wyznaczać kary za pogwałcenie prawidła 14. Rozdz. 8, 9, 10?

O.: Zaleca się, aby piłkę dać przeciwnikowi na boku boiska w punkcie najbliższym miejsca, gdzie popełniono pogwałcenie i aby przeciwnik grał stamtąd, jakgdyby z poza granic, przyczem żadnemu graczowi nie wolno zbliżyć się bardziej, niż na trzy stopy.

51) PRAW. 15. ROZDZ. 1.

P.: Czy jest to nieprawidłowe, by gracze jednej drużyny zatrzymywali posiadanie piłki przez trzymanie jej lub podawanie między sobą, bez prób zdobycia kosza?

O.: To jest prawidłowe. Przeciwnicy mają przywilej przejęcia podawanych piłek, zabrania piłki lub spowodowania „piłki trzymanej”.

52) PRAW. 15. ROZDZ. 2.

P.: Czy gracze muszą zgłosić się, gdy wstępują do gry na początku drugiej połowy?

O.: Tak, jeżeli nie byli w grze, gdy pierwsza połowa się kończyła.

53) PRAW. 15. ROZDZ. 2.

P.: Sędzia ogłasza błąd po stronie zastępcy za niezgłoszenie się. Po karnym rzucie obwołuje drugi błąd, ponieważ zastępca jeszcze omieszkał zgłosić się. Czy to jest słuszne?

O.: Po pierwszym błędzie i zanim przystąpi się do rzutu karnego, sędzia powinien baczyć, by zastępca prawidłowo zgłosił się do rachmistrzów i do niego samego. Jeden błąd wystarcza za omieszkanie zgłoszenia się u sędziego lub rachmistrzów, lub obu.

54) PRAW. 15. ROZDZ. 14.

P.: Jeżeli gracz wykracza za granicę, aby uniknąć wbiegnięcia na innego gracza, czy popełnił błąd za opuszczenie boiska?

O.: Nie. Rozdział ten ma na celu przeszkodzić graczowi w opuszczaniu boiska w nieprawych i niegodnych sportowca zamiarach.

55) PRAW. 15. ROZDZ. 9.

P.: Gracz kozłuje, a przeciwnik wbiega pod prostym kątem do kierunku, w jakim kozłujący idzie i wybija piłkę z jego rąk, a podczas tego wytwarza się osobiste zetknięcie; czy popełniono błąd i po której stronie?

O.: Popełniono błąd za osobiste zetknięcie się; zawiń mógł każdy; rozstrzygając sędzia musi zobaczyć grę,

aby zdecydować. Według ogólnej reguły odpowiedzialność za błąd spadnie na kozłującego, jeżeli gracz z obrony zbliża się z przodu, a odwrotnie, jeżeli z tyłu; natomiast przy najściu z boku, obaj mogą odpowiadać.

56) PRAW. 15. ROZDZ. 9.

P.: Co to jest „haeking”?

O.: Jest to termin nieużyty wprawdzie, ale używany przez pewnych sędziów na określenie formy trzymania lub uderzania ramion przeciwnika krańcem dłoni lub dłonią. Jest to błąd osobisty.

57) PRAW. 15. ROZDZ. 13.

P.: Czy wzajemne porozumienie może wykluczyć prawo o błędach osobistych?

O.: Stanowczo nie; prawo o błędzie osobistym ma na celu powstrzymać najbardziej zapalonych od błędów. Ścisłe przestrzeganie go przyczyni się znacznie do zachowania czystości gry. Należy stosować wszystkie prawa w całej ich objętości, a zwłaszcza te, odnoszące się do błędów osobistych.

58) PRAW. 15. ROZDZ. 12.

P.: Jaka kara za walkę o piłkę, toczoną przez dwóch graczy z jednym?

O.: Niema kary, chyba, że jeden gracz wtargnie między dwu walczących i popełni osobiste zetknięcie, lub, że pogwałcono Praw. 15. ROZDZ. 9, 10 lub 11.

59) P.: Czy jest nieprawidłowem łapać piłkę, opierając ją o korpus?

O.: Nie.

60) P.: Czy gracz może wyrwać piłkę z rąk przeciwnika?

O.: Tak.

PIŁKA SIATKOWA.

(VOLLEY BALL).

Piłka siatkowa stała się jedną z najpopularniejszych gier w piłkę. Popularność tą trzeba, być może, przypisać jej prostym prawidłom jak również i temu, że w mniejszym lub większym stopniu nie zmusza graczy do zbyt intensywnej ruchliwości. Niemniej, gra ta może się stać ćwiczeniem pełnym ruchu. Nie jest jednak tak ruchliwą, jak piłka koszykowa i nie wymaga tyle wytrwałości, co tamta.

Pod względem podobieństwa zbliża się najbardziej do tenisa (przerzucanie piłki przez sieć). Liczba graczy jest jednak większa, a ruchliwość każdego gracza mniejsza. Zamiast rakiet, jak w tenisie, używa się przy piłce siatkowej otwartej dłoni do podbijania piłki.

Piłka siatkowa jest grą ogromnie miłą. Gra ta jest odpowiednią dla wszystkich. Nad piłką koszykową ma tę właśnie wyższość, że mogą tu grać jednostki w podeszłym wieku. Wszak jest na świecie wiele reprezentacyjnych drużyn, które składają się z ludzi w wieku ponad pięćdziesiąt lat!

Piłka siatkowa nie wymaga wielu przyborów. Gdzie tylko jest otwarta przestrzeń lub boisko, można grę tę urządzić. Jeżeli gdzieś nie można dostać przepisowej sieci i piłki, można rozciągnąć linkę między ścianami czy drążkami i użyć jakiegokolwiek nadętej piłki.

Gra ta rozwija energję, rzutkość i koordynuje mięśnie.

PRAWIDŁA GRY W PIŁKĘ SIATKOWĄ.

PRAWIDŁO I.

BOISKO.

§ 1. Boisko musi być wolne od jakichkolwiek przeszkód i ma kształt prostokąta o długim boku od 18,30 do 27,44 i krótkim od 9,15 do 13,72 m.

U w a g a: Rozmiary boiska można modyfikować dla gier swobodnych (nie rozgrywkowych) czy to na sali gimnastycznej, czy na wolnym powietrzu, aby dostosować się do każdorazowej potrzeby w miarę większej lub mniejszej liczby grających. Jednak dla gry meczowej wymaga się przepisowych rozmiarów.

§ 2. Boisko oznaczamy łatwo widocznymi, najmniej 5 cm. szerokimi linjami, przyczem linje te powinny być od ściany lub przedmiotów, stojących poza boiskiem, oddalone przynajmniej o 1 m.

Linje biegnące wzdłuż boiska po jego bokach nazywamy „linjami bocznymi“, zamykające zaś jego granice przednią i tylną „linjami końcowymi“.

Par. 3. Linja środkowa nad którą zawieszona jest siatka, dzieli boisko na dwie równe części i powinna być tej samej szerokości co linje boczne i końcowe; jest ona równoległą do nich.

PRAWIDŁO II.

SIATKA.

Siatka o szerokości przynajmniej $92\frac{1}{2}$ cm., o długości równej linii środkowej o wielkości 5×5 cm. oczek. Siatkę należy na górze, z boków i z dołu przywiązać sznurem grubości 1 cm. Do górnego brzegu siatki ma być przyszyte białe płótno podwójnej grubości, szerokie na 5 cm., przez które przechodzi sznur lub drut dostatecznie wytrzymały. Sieć winna być naciągnięta za cztery rogi między ścianami lub stojakami, które znajdują się poza boiskiem i winna przechodzić ponad środkową linią boiska, pomiędzy linjami końcowymi i równoległe do nich. Drut (lub sznur) ma być tak naciągnięty, by sieć jak najmniej zwisała, górna jej krawędź winna leżeć poziomo i środek jej wznosi się na 2,44 m. nad ziemią.

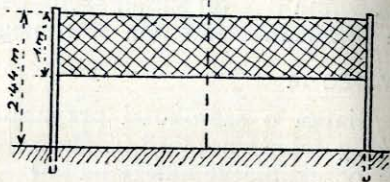
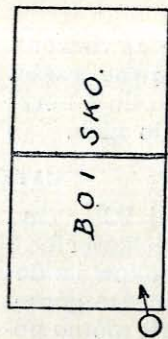
PRAWIDŁO III.

PIŁKA.

§ 1. Piłka okrągła, składa się z gumowej duszy oraz skórzanej opony, nie powinna mieć w obwodzie mniej jak 66,14 i nie więcej jak 68,69 cm., a waga jej powinna wynosić 340,5—378,3 gr. (1), (2).

U w a g a. Piłka używana na boisku może być cięższą, jeśli zgodzą się na to obie strony, w każdym razie waga jej nie może przekraczać 10 uncji.

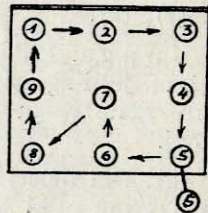
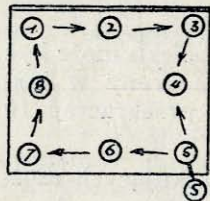
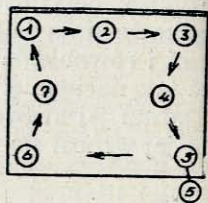
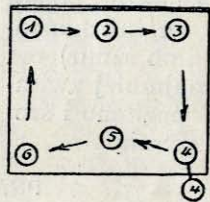
(2). Dla dzieci, kobiet i początkujących można używać piłki lżejszej niż przepisowa.



WYMIARY BOISKA

MAX: 27.44 / 13.72.

MIN: 18.30 / 9.15.



POZYCJE
ZALEŻNE OD ILOŚCI GRACZY.

PRAWIDŁO IV.

DRUŻYNY.

§ 1. W rozgrywkach oficjalnych lub o mistrzostwo, ilość grających nie może być większa niż sześciu w każdej drużynie.

§ 2. „Zapasowy” może zająć miejsce grającego tylko wtedy, gdy sędzia ogłosi piłkę martwą. Zastępowy, przed wstąpieniem do partji, zgłasza się u sędziego i może zająć miejsce tylko tego gracza, którego zastępuje.

W czasie ustawiania zastępowego inni gracze nie mogą zmieniać stanowisk.

§ 3. Jeżeli gracz został w czasie jednej z gier zastąpiony, lub też wykluczony przez sędziego na czas jednej gry, może wrócić na boisko dopiero w jednej z następnych gier tej samej rozgrywki.

(Wyjątki określa prawidło XII).

§ 4. Drużyna występująca w rozgrywkach o mistrzostwo nie może składać się z więcej niż dwunastu zawodników (T. j. sześciu czynnych i sześciu zapasowych).

§ 5. Każdy gracz drużyny znajdujący się na boisku powinien mieć umocowany na plecach numer, celem ułatwienia orientacji sędziemu.

W rozgrywkach o mistrzostwo jest to obowiązujące.

§ 6. Gracze zajmują miejsca według szkicu na str. 60.

Pozycje ich nazywamy: lewy atak, środkowy atak, prawy atak, prawy pomocnik, środkowy pomocnik, lewy pomocnik.

Par. 7. Każdy z graczy winien grać jedynie w promieniu działania swojej pozycji (1).

U w a g a. 1. Prawdło to nie zabrania opuszczać graczowi swoje miejsce w celu obronienia

lub odbicia piłki, lecz ma na celu zapobiegnięcie zamianom pozycji przez graczy. Zmiany takie są karane jako wykroczenie.

PRAWIDŁO V.

KOMISJA SĘDZIÓW.

Do prowadzenia rozgrywki oficjalnej lub o mistrzostwo niezbędni są: sędzia, sekretarz, oraz dwu linjowych.

PRAWIDŁO VI.

ICH CZYNNOSCI I KOMPETENCJE.

§ 1. Sędzia jest najwyższym funkcjonariuszem, orzeka on o piłce w grze, o piłce martwej, przyznaje zdobyte punkty względnie piłki stracone, a także oznacza kary za wykroczenia przeciw przepisom gry.

(Patrz prawidła X i XII).

§ 2. Sędzia ma moc orzekania o przekroczeniu przepisów, popełnionem w czasie gry. Dotyczy to także tych okresów czasu, kiedy gra jest chwilowo przerwana z jakiegokolwiek powodu.

Sędzia decyduje wszelkie sprawy nie objęte niniejszemi przepisami.

§ 3. Sędzia powinien zająć miejsce na przedłużeniu linii środkowej i na podwyższeniu tak, aby głowa jego znajdowała się powyżej górnego brzegu sieci, to bowiem umożliwi mu dobre obserwowanie obu stron boiska i siatki podczas gry.

§ 4. Sędzia powinien sprawować również i obowiązki sędziego linjowego na swej stronie.

§ 5. Obowiązkiem sekretarza jest notowanie punktów, oraz pilnowanie porządku podawania. Listę graczy wraz z oznaczoną kolejnością podawania otrzymuje on od każdego z kapitanów drużyn przed rozpoczęciem gry. Sekretarz zajmuje miejsce obok sędziego.

§ 6. Linjowi zajmują miejsca naprzeciw sędziego i a dwu rogach boiska, przyległych do jednej i tej samej przekątnej, tak, że każdy z nich może uważać na jedną boczną i jedną końcową linię. Ogłaszają to na żądanie sędziego słowami: „Dobra“, „Zła“.

§ 7. Na żądanie sędziego głównego, sędziowie linjowi są obowiązani wyrażać swe zdanie także w innych przypadkach, np. co do wykroczeń i t. p.

§ 8. Linjowi obowiązani są także pilnować porządku podawania na swej połowie boiska.

PRAWIDŁO VII.

WYJAŚNIENIE WYRAZEN.

§ 1. Każda z drużyn zajmuje jedną połowę boiska, przyczem w stosunku do jednej z drużyn połowy te nazywamy: „pole własne“ oraz „pole przeciwne“.

§ 2. Kolejność, w jakiej gracze każdej z drużyn mają „podawać“ nazywamy „porządkiem podawania“.

§ 3. Przesuwanie się graczy nazywamy „zmianą“.

§ 4. „Podawanie“ jest wprowadzenie piłki w grę, przez prawego pomocnika z kwadratu, zakreślonego w prawym rogu boiska (kwadrat ten równa się jednej szóstej linii końcowej). Piłkę uderza otwartą lub zamkniętą dłonią w ten sposób, by piłka, nie dotknąwszy żadnego ze współgraczy podającego, lub też jakiegokolwiek przedmiotu, poza lub nad boiskiem się znajdującego, spadła na pole przeciwnika.

§ 5. „Punkt“ ogłasza się wtedy, kiedy drużyna przyjmująca piłkę nie wróci jej w sposób prawidłowy na pole przeciwnika, bez względu

na to, czy piłkę przyjmuje się bezpośrednio po podaniu, czy też w toku gry.

§ 6. „Piłka zła“ ogłasza się wtedy, gdy drużyna podająca piłkę nie zdobędzie punktu lub jeżeli zagra nieprawidłowo.

§ 7. Piłka jest „martwą“ jeżeli ogłoszono „punkt“, „piłka stracona“, lub jakkolwiek inną decyzję zatrzymującą grę.

§ 8. Gracz, który dotknie piłki lub zostanie przez nią dotknięty, podczas gdy piłka jest w grze, uważa się za „grającego“.

§ 9. Piłka jest „poza granicami“ jeżeli opadnie poza obrębem boiska. Piłka dotykająca linii granicznej jest dobra.

§ 10. Jeżeli piłka choć na chwilę zatrzymuje się w dłoniach lub rękach gracza, to uważa się to za łapanie lub zatrzymywanie piłki. Odbicie piłki musi być czyste.

§ 11. Dotknięcie piłki dwa razy z rzędu przez jednego gracza uważa się za błąd.

§ 12. Każdą czynność, mającą, zdaniem sędziego, na celu umyślne opóźnianie, uważać należy za przewlekanie gry i za przekroczenie przepisów.

PRAWIDŁO VIII.

BOISKO I PODAWANIE PIŁKI.

§ 1. Przed rozpoczęciem gry kapitanowie losują strony boiska (pola).

§ 2. Grę rozpoczyna prawy pomocnik.

(Patrz praw. VII, par. 4.).

§ 3. Podający piłkę pełni tę czynność aż do ogłoszenia przez sędziego „Piłka stracona“.

§ 4. Po ogłoszeniu piłki straconej podaje przeciwnik.

§ 5. W drużynie otrzymującej prawo podawania, gracze zmieniają swe pozycje posuwając się o jedno miejsce na prawo, t. j. w kierunku wskazówek zegara.

U w a g a 1. Zmiana wykonywa się w ten sposób, że gracze zajmujący miejsce lewego oraz środkowego ataku posuwają się o jedno miejsce na prawo, prawy ataku zajmuje miejsce prawego pomocnika, który wraz ze środkowym pomocy posuwa się na lewo, podczas gdy lewy pomocnik wstępuje na miejsce lewego ataku.

U w a g a 2. Jeżeli drużyna składa się z większej liczby uczestników, tworząc więcej niż dwa szeregi, szeregi dodatkowe, środkowe, zaczynając od ataku, posuwają się na prawo, a normalnie posuwają się na lewo.

U w a g a 3. Jeżeli drużyna zaczynająca traci piłkę, to gracze drużyny przeciwnej, która otrzymuje prawo podawania, muszą — mimo że drużyna będzie podawać pierwszy raz — zmienić swe miejsca, tak jak w każdym innym wypadku.

§ 6. Przepisy zmian (to zn. utrzymywanie kolejności i porządku) odnoszą się nie tylko do pozycji graczy przy podawaniu, lecz obowiązują przez całą grę.

(Patrz praw. IV, par. 7.).

§ 7. Jeżeli piłka podana przed opadnięciem na „polu“ przeciwnika, dotknie gracza na polu własnym, albo siatki lub jakiegokolwiek bądź przedmiotu w obrębie boiska — nazywamy ją „straconą“.

§ 8. Jeżeli gracz poda piłkę nie w swojej kolejce — traci przez to prawo do dalszego po-

dawania, a punkty uzyskane z tego podania są nie ważne.

§ 9. Drużyna przegrywająca jedną partję, ma prawo do pierwszego podania w następnej.

§ 10. Po każdej z partyj drużyny zmieniają pola.

§ 11. Przy rozpoczęciu nowej partyj w danej rozgrywce, gracze mogą zmienić poprzednio zajmowane pozycje, lecz o nowym porządku muszą zawiadomić sekretarza.

§ 12. Jeżeli jednej z drużyn utrudniają grę takie czynniki, jak słońce, wiatr itp., to drużyny mogą zmieniać boiska już po uzyskaniu przez jedną z nich 8-miu punktów, lecz w tym przypadku prawo podawania pozostaje przy tym gracz, z którego podania zdobyto ostatni — ósmy punkt. Zmiany w porządku podawania nie są dozwolone.

§ 13. Gracz nie może opuścić boiska bez zezwolenia sędziego.

PRAWIDŁO IX.

§ 1. Piłka może być odbita w każdym kierunku i którakolwiek, powyżej bioder się znajdującą, częścią ciała gracza odbijającego.

§ 2. Jeżeli piłka pochodząca nie z podania, przechodząc na drugą stronę dotknie siatki — nie staje się przez to straconą i pozostaje nadal w grze.

§ 3. Jeżeli piłka nie pochodząca z serwowania wpada w siatkę — może być z siatki wzięta, byleby gracz przytem nie dotknął siatki.

§ 4. Jedna drużyna może dotknąć piłkę na swem polu tylko dwa razy, trzecie dotknięcie musi przerzucić piłkę na pole przeciwnika.

PRAWIDŁO X.

PUNKTY I STRATA PIŁKI. (Piłki złe).

Jeżeli gracz drużyny podającej popełni jeden z następujących błędów (wykroczeń), drużyna jego traci piłkę (piłka zła).

Jeżeli błąd popełni gracz drużyny przyjmującej — drużyna podająca zyskuje przez to punkt:

1) Wyrzucenie piłki poza granice boiska, lub pod siatkę.

2) Łapanie lub przytrzymywanie piłki.

U w a g a: Na to wykroczenie powinno się zwracać specjalną uwagę.

(Patrz praw. VII, par. 10).

3) Podbijanie piłki więcej, niż jeden raz z rzędu przez jednego gracza.

4) Dotknięcie piłki ubraniem, lub częściami ciała poniżej pasa znajdującymi się.

5) Odbijanie piłki podniesionej z ziemi przez innego gracza lub odbitej od jakiegoś przedmiotu.

6) Dotknięcie jakąkolwiek częścią ciała siatki w jakiegokolwiek chwili. Wyjątek stanowi ogłoszenie piłki martwą. Gdy dwu graczy z przeciwnych partyj, dotknie siatki równocześnie, piłka staje się martwą i podaje się ją drugi raz, nie licząc punktu ani też nie ogłaszając ją jako straconą (złą).

7) Podwójny błąd ogłasza się, jeżeli gracz z przeciwnych drużyn równocześnie popełnią błąd. W razie podwójnego błędu podanie piłki należy powtórzyć.

8) Dotknięcie piłki, która już została zagrana trzy razy z rzędu.

9) Sięgnięcie ręką ponad siecią.

10) Podanie piłki nie w kolejce zmiany.

11) Sięgnięcie ponad siatką i dotknięcie gra-

cza drużyny przeciwnej, lub piłki znajdującej się w grze na polu przeciwnika. Przeszkadzanie przeciwnikowi w grze przez przechodzenie na jego pole.

12) Patrz praw. IV, par. 2 i praw. VIII, par. 6.

13) Dotykane którkolwiek częścią ciała podłogi (ziemi) na polu przeciwnika.

U w a g a. Jeżeli gracz dotknie pola przeciwnika kończąc grę, ogłasza się błąd, nawet jeżeli dotknie podłogi dopiero po tem, jak piłka uderzyła o nią.

14) Przejście na pole przeciwnika dla uratowania piłki.

Zezwala się gonić po nią jedną lub dwiema rękami, byleby przy tem stopy pozostały na polowie własnej.

15) Stałe umyślne przewlekanie gry.

16) Ścinanie piłek przez gracza, którego miejsce jest w pomocy.

U w a g a. Prawidło to ma na celu zapobiec zmonopolizowaniu gry przez jednego gracza. Grając w pomocy, mógłby podbiegać do siatki i ścinać tam piłkę.

PRAWIDŁO XI.

OBLICZANIE PUNKTÓW.

§ 1. Jeżeli drużyna otrzymująca piłkę nie odbije jej prawidłowo na stronę przeciwną — drużyna podająca zyskuje przez to jeden punkt.

§ 2. Drużyna, która zdobędzie pierwsza piętnaście punktów, ogłasza się zwycięską w danej grze. Wyjątki podajemy niżej.

§ 3. Jeżeli przy końcu gry wynik przedstawia się po 14 punktów dla każdej drużyny, grę należy przedłużyć tak, by drużyna zwycięska posiadała 2 punkty większości.

§ 4. Ilość gier, mających zadecydować o wygranej, oznacza Komitet urządzający zawody. Jeżeli Komitetu niema, to liczbę tę oznacza kierownik zawodów.

PRAWIDŁO XII. ZACHOWANIE SIĘ GRACZY ZASTĘPCÓW I KIEROWNIKÓW.

Sędzia ma prawo udzielać napomnień, ogłosić „piłkę straconą“ lub „punkt“, albo zdyskwalifikować na jedną partję, lub na całą rozgrywkę gracza, który popełni jedno z następujących wykroczeń, lub zachowa się wbrew przepisom sportowym.

1) Stałe zwracanie się do funkcjonarjuszy w sprawach decyzji.

2) Robienie złośliwych uwag funkcjonarjuszom.

3) Czyny mające na celu ubliżenie funkcjonarjuszom, lub zmianę ich decyzji.

4) Złośliwe uwagi pod adresem przeciwników. Prawidło to dotyczy też zastępców i kierowników.

W wypadku dyskwalifikacji gracza—na miejsce wykluczonego wchodzi zastępca.

PRAWIDŁO XIII.

PARTJA PRZEGRANA.

§ 1. Drużyna odmawiająca dalszej gry na skutek jakiejkolwiek decyzji sędziego — traci partję, lub nawet całą rozgrywkę.

PRAWIDŁO XIV.

ROZSTRZYGNIECIE.

§ 1. Decyzje sędziego są ostatecznymi.

§ 2. Decyzje dotyczące interpretacji niniejszych prawideł mogą być dyskutowane natychmiastowo tylko przez kapitanów drużyn zainteresowanych.

§ 3. Jeżeli sprawa interpretacji nie została załatwioną odrazu, po rozgrywce, może być wniesiony protest do wyższej instancji.

Gra jednak zostaje normalnie dokończoną, a sędzia ma obowiązek zrobić w protokóle notatkę o wniesionym proteście.

PRAWIDŁO XV.

PRZERWA.

§ 1. Przerwę lub „czas“ ogłasza sędzia.

Grę jednak przerywa dopiero sygnał sędziego głównego. „Czas“ jest dozwolonym ogłaszać tylko dwa razy w przeciągu jednej gry, z wyjątkiem jakiegoś wypadku na boisku, lub też czasu potrzebnego na zastąpienie gracza.

§ 2. Przerwa nie może być dłuższą niż 1 minuta, chyba że zaszedł nieszczęśliwy wypadek.

PALANT AMERYKAŃSKI.

(PLAYGROUND BALL).

Gra ta jest prawie nieznaną w Polsce, a o ile gdzieś i uprawiają ją trochę, to stoi ona na bardzo niskim poziomie. Jest ona znacznie więcej skomplikowana, niż piłka koszykowa lub siatkowa i wymaga znacznej przestrzeni. Przybory do przepisowej gry są bardzo skomplikowane. Do nauki jednak początkowej nie potrzeba koniecznie zaopatrywać się w te szczególne przybory. W razie potrzeby, wystarczy okrągła laska i tęga piłka o odpowiednich rozmiarach (może to być kawał mocnego sukna, wypchany włosieniem, gałganami lub trocinami).

Palant ten jest amerykańską narodową grą (baseball), przystosowaną do mniejszego boiska, przy więcej miękkiej piłce i mniejszym „palancie“ (lasce). Nadto nie trzeba tu (t. j. przy „playground ball“) rozmaitych rękawic, masek i pancerzy ochronnych.

Gra toczy się na wolnym powietrzu, lub w zamknięciu, jeżeli można rozporządzać dość obszerną przestrzenią. Składa się na nią rzucanie, podbijanie i łapanie piłki, jak również i bieganie należy do jej ważnych znamion.

PRAWIDŁA GRY W PALANTA NA WOLNEM POWIETRZU.

PRAWIDŁO I.

Boisko, mety i stanowisko palantowego.

Grać można w palanta na jakimkolwiek polu, dostatecznie dużym, by wyznaczyć boisko. Meta główna powinna mieć 45 cm., pozostałe 3 mety 41 cm. Na boisku wymierza się kwadrat w ten sposób, że jego przekątnia jest równoległą do dłuższego boku boiska. Boki kwadratu mają 11 m. długości, a w każdym kącie umieszcza się jedną metę. Odległość między metą główną a drugą i między pierwszą a trzecią wynosi tedy 14,75 m. Meta podawacza jest płytą z kauczuku lub drzewa, o rozmiarach 26 cm. na 5,5 cm. i umieszcza się ją w odległości 9,60 m od środka mety głównej na linii prostej między metą główną a drugą.

U w a g a. Jeżeli rozmiary w polach gry nie wystarczają na wymierzenie regularnego czworoboku, można przyjąć linje podstawowe 8,5 m. tak, że odległość od mety głównej do drugiej i pierwszej do trzeciej wyniesie 8,90.

PRAWIDŁO II.

Pole rzutów dobrych (fair) i złych (foul).

Należy przeciągnąć proste linje od zewnętrznych końców mety głównej poprzez zewnętrzne

brzegi met pierwszej i trzeciej, aż do granic boiska, tak, że mety znajdują się wewnątrz czworoboku. Całą przestrzeń wewnątrz tych linii uważa się za pole rzutów dobrych (fair), a rzut na pole poza te linje za zły (foul).

PRAWIDŁO III.

Piłka.

Obwód piłki nie może być mniejszy niż 35,5 cm. i nie większy niż 43,1 cm. Waga nie mniejsza niż 227 gramów i nie większa niż 250 gramów. Piłka zrobiona jest z materiału podatnego, powleczone białą skórą. Jeżeli piłka pęknie lub rozedrze się w czasie gry trzeba ją zastąpić nową.

U w a g a. Na boisku o ograniczonych rozmiarach należy używać piłki o rozmiarach 35,5. Na polu zaś rozległym i otwartym piłek 43,1 cm.

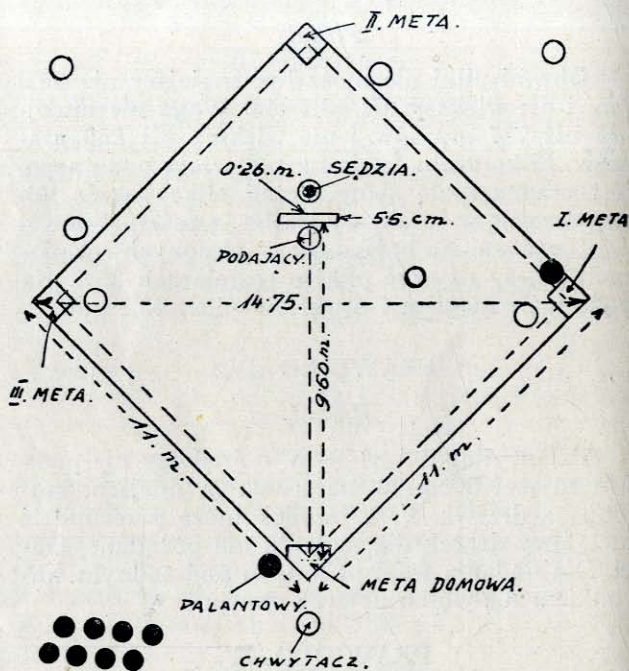
PRAWIDŁO IV.

Palant.

Palant długości 83,8 cm. o średnicy nie przekraczającej 5 cm. w najgrubszym miejscu, zrobiony z drzewa. Przez środek może przechodzić metalowy drążek dla nadania mu pożądanej wagi. Dla nadania wagi palantowi pod żadnym warunkiem nie wolno używać ołowiu.

PRAWIDŁO V.

Jedną drużynę stanowi 10-ciu graczy. Miejsca wyznacza im ich drużynowy, a tylko podający winien zająć stanowisko wskazane w prawidło 6-tem w chwili, gdy podaje piłkę palantowemu.



Trzech graczy pozapolowych zajmuje miejsce poza czworobokiem, w środku między metami prawą i lewą, trzech metowych a podający i łapiący tworzą osadę liczącą 10 graczy.

PRAWIDŁO VI.

Podający.

Podający winien stać twarzą do odbijającego (palantowego), t. j. twarzą do mety głównej, obu nogami przed metą własną. W chwili podawania piłki palantowemu, musi jedną nogą dotykać swojej mety. Nie wolno mu posunąć się przy wykonywaniu rzutu więcej niż jeden krok naprzód. Niema jednak żadnych ograniczeń co do rzucania piłki (fałszerowania). W każdym razie ramię musi zatoczyć łuk równoległy do ciała. Przed rzutem podający winien trzymać piłkę przed sobą w sposób widoczny dla sędziego.

U w a g a. Przy wstępnym ruchu podającego ramię nie koniecznie musi obracać się równoległe do ciała. Natomiast przy końcowym rozmachu, gdy podaje piłkę palantowemu jest to konieczne.

PRAWIDŁO VII.

Gra.

Gra składa się z dziewięciu partij rozegranych wewnątrz czworoboku przez każdą drużynę, chyba, że strona, która staje w pierw przy palancie zdobędzie w dziewięciu partjach mniej biegów niż przeciwna w ośmiu, w takim wypadku gra jest zakończona; albo jeżeli przy palancie w dziewiątej partji drużyna zdobędzie decydujący bieg.

U w a g a. Gra może się składać z pięciu lub siedmiu partyj.

PRAWIDŁO VIII.

Nie rozegrana.

Jeżeli na końcu dziewiątej partji wynik jest równy, grę przedłuża się tylko dotąd, dopóki strona rozpoczynająca nie zdobędzie jednego lub więcej biegów więcej, niż druga, w równej liczbie partyj, lub dopóki druga strona nie zdobędzie jednego lub więcej biegów więcej, niż rozpoczynająca.

PRAWIDŁO IX.

Gra przesądzona.

Grę przesądzoną oznacza sędzia na korzyść strony, która nie zawiniła i na jej żądanie w następujących wypadkach:

a) Jeżeli całkowita liczba graczy potrzebna do utworzenia pełnej drużyny nie zjawi się na swem polu, lub będąc na polu nie przystąpi do gry w ciągu 5-ciu minut od okrzyku sędziego „gra“ (play), chyba, że taka zwłoka w stawieniu się lub rozpoczęciu jest konieczna.

b) Jeżeli po rozpoczęciu gry, jedna strona odmawia gry, lub przerywa ją. Wyjątek stanowi wypadek, gdy grę sędzia przerwie lub zakończy.

PRAWIDŁO X.

Zastępstwo.

Biegacza metowego nie można zastąpić w biegu, bez zgody na to drużynowych obu drużyn.

PRAWIDŁO XI.

Wybór strony grającej wewnątrz czworoboku rozstrzyga losowanie przez rzucenie monety.

PRAWIDŁO XII.

Dobre i złe rzuty piłką.

Dobrą piłkę nazywamy taką, która będzie wyrzucona prawidłowo, przejdzie nad metą główną na wysokości od kolan do barków palantowego. (Palantowy stoi wyprostowany). Każda inna piłka jest zła i może być nie przyjęta.

PRAWIDŁO XIII.

Podstępny (Balks).

Jeżeli podający wykona tylko zamach ręką i piłki nie wyrzuca, lub zadługo przytrzymuje ją i tem samem przewleka grę — czynności takie nazywamy „podstępami“.

PRAWIDŁO XIV.

Nieprawidłowe piłki.

Przed podaniem piłki, podający winien zająć swe stanowisko twarzą do palantowego, opierając całe stopy o ziemię, na przodzie mety podającego, a w chwili podawania piłki palantowemu powinien dotykać jedną nogą swej mety, jak określone w prawidłe szóstym. Nie wolno podnieść żadnej z nóg w trakcie podawania piłki, ani też wystąpić przy tem więcej niż jeden krok.

PRAWIDŁO XV.

Piłka martwa.

Każda podana piłka, która uderza palantowego nazywa się martwą i nie uprawnia go do

uzyskania mety. Jeżeli jednak palantowy umyślnie staje w drodze, lub psuje przepisowo rzuconą piłkę, należy ogłosić uderzenie, a po trzykrotnym takim czynie palantowy zostaje spalony. Rzuty te nie uprawniają go do zdobywania żadnej mety.

PRAWIDŁO XVI.

Piłka wyjęta z gry.

W wypadkach złego uderzenia piłki (foul strike), niedozwolonego chwycenia piłki źle odbitej (foul), piłki martwej, lub spalenia biegnącego do mety przez uderzenie go trafne odbitą piłką, piłkę uważa się tak długo za wyjętą z gry, dopóki nie znajdzie się w rękach podającego będącego na swem miejscu.

PRAWIDŁO XVII.

Zatrzymanie piłki.

Zatrzymanie piłki zachodzi wtedy, jeżeli piłkę odbitą, lub rzuconą zatrzyma lub dotknie osoba nie biorąca udziału w grze.

a) Ilekroć zdarzy się „zatrzymanie“ piłki, sędzia winien to ogłosić, w wypadku takim biegnącym do met nie wolno biec dalej. Muszą oni przystanąć tak długo w ostatniej mecie jakiej dotknęli wtedy, gdy sędzia zawołał „stój“ tak długo, dopóki piłka nie powróci do podającego, a sędzia nie zawoła „gra“.

b) Można ułożyć między sobą pewne szczególne prawidła, któreby dozwoliły przebiec pewną ilość met, po trafnym odbiciu lub rzuceniu piłki, która wpadnie w tłum.

PRAWIDŁO XVIII.

Zaliczanie biegów.

Jeden bieg zalicza się drużynie w każdym wypadku, ilekroć biegnący gracz dotknie przepisowo pierwszych trzech met i powróci do mety głównej, jeżeli w tym czasie trzech graczy nie zostanie spalonych. Jeżeli zaś trzeci gracz zostanie automatycznie spalony lub wyłączony z gry zanim biegnący dotarł przepisowo do mety, biegu nie zalicza się.

PRAWIDŁO XIX.

Piłki trafne i chybione.

a) Piłka odbita, która pada wewnątrz linii lub na linię oznaczającą pole rzutów trafnych, nazywa się trafną (fair). Pod uwagę bierze się pierwszy punkt boiska, osoby lub przedmiotu z którym się zetknęła, bez względu na to, gdzie się potoczy później.

b) Piłka odbita, która padnie zewnątrz linii rozgraniczającej powyższe pola, jest złą (foul).

PRAWIDŁO XX.

„Strike“.

a) „Strike“ zachodzi, gdy palantowy uderza palantem w piłkę i nie trafia jej; albo w razie złapania złej piłki (foul tip) to znaczy, tylko dotkniętej palantem.

U w a g a . Biegnący do mety może skorzystać ze złapania (foul tip) złej, t. j. tylko dotkniętej pa-

lantem piłki, tak, jak ze zwykłego „strike“, przy którym palant nie dotyka piłki.

b) Piłka dobrze i przepisowo przez podającego podana, której palantowy nie uderzył.

c) Piłka dobra, przepisowo przez podającego podana, której palantowy umyślnie wszedł w drogę.

PRAWIDŁO XXI.

Złe odbicia.

Złe odbicie (foul strike) zachodzi, jeżeli palantowy odbije piłkę, gdy którakolwiek część jego ciała znajduje się poza linjami jego stanowiska.

PRAWIDŁO XXII.

Spalenie palantowego zachodzi:

a) Jeżeli odbija nie w swej kolejce, chociażby przed spostrzeżeniem wykonał dobrze odbicie.

b) Jeżeli nie stanie na stanowisku w ciągu minuty odkąd sędzia zawołał do palantowego.

c) Jeżeli popełni przy odbijaniu inne przekroczenia, niż dotknięcie piłki (foul tip) i piłkę taką schwyci któryś z polowych, zanim dotknie ona ziemi. Wyjątek, kiedy piłka przed złapaniem ręką zostanie złapana w czapkę gracza, ochraniacz, kieszeń, czy inną część ubioru, lub dotknie jakiegokolwiek przedmiotu poza graczem.

d) Jeżeli popełni złe odbicie (foul strike).

e) Jeżeli stara się przeszkodzić łapiącemu w łapaniu piłki, lub umyślnie odbija piłkę źle, bez zamiaru trafnego odbicia.

f) Jeżeli podczas gry pierwsza meta jest zajęta przez biegnącego, a palantowy dopuścił się „strike“. Wyjątek, kiedy już dwóch graczy zostało spalonych.

g) Jak w prawidło piętnastym.

h) Jeżeli przy trzecim uderzeniu palantowy został uderzony piłką, to zostaje spalony.

U w a g a : Jeżeli palantowy przeszkadza łapiącemu zajmować swe stanowisko, biegnący do mety nie może korzystać z danej tury.

PRAWIDŁO XXIII.

Bieg do met.

Palantowy musi biec do mety w następujących wypadkach:

a) Natychmiast po dokonaniu trafnego odbicia.

b) Natychmiast po wywołaniu przez sędziego trzech piłek.

c) Natychmiast po trzech przekroczeniach „strike“.

d) Natychmiast, gdy sędzia ogłosi, że podający podał piłkę nieprawidłowo.

U w a g a : „Foul tip“ zachodzi, jeżeli palantowy odbija piłkę, która leci niżej jego głowy.

PRAWIDŁO XXIV.

Zwyczajny porządek met.

Biegnący do met, muszą dotknąć każdej mety w właściwym porządku, t. j. pierwszej, drugiej, trzeciej i głównej.

PRAWIDŁO XXV.

Uprawnienie do uzyskania met.

Biegący do mety ma prawo uzyskać jedną metę nie zostając spalonym w następujących wypadkach:

a) Jeżeli podczas gry on jest palantowym, sędzia ogłosi trzy piłki (złe).

b) Jeżeli sędzia przyzna następnemu palantowemu prawo do mety na podstawie trzech piłek, lub w razie nieprawidłowego podania. Biegący do mety jest wtedy zmuszony opróżnić zajmowaną przez siebie metę.

c) Jeżeli sędzia ogłosi „podstęp“ lub nieprawidłowe podanie.

d) Jeżeli piłka podana przez podającego minie łapiącego, lub ten niezręcznie sobie z nią poczyna może przebiec tylko jedną metę pod warunkiem, że do niej dobiegnie. Wyjątek, że jest to trzeci „strike“ lub trzecia piłka, a wtedy biegący jest uprawniony do wszystkich met, jakie zdoła szczęśliwie osiągnąć.

e) Jeżeli podający nie daje mu czasu na powrót do swej mety.

f) Jeżeli po trafnym odbiciu piłka dotknie sędziego lub jego ubrania na polu trafnych rzutów.

g) Jeżeli nie może osiągnąć mety z powodu oporu, jaki mu stawia któryś przeciwnik.

h) Jeżeli gracz w czasie gry jest palantowym, a podający poda nieprawidłową piłkę i po odbiciu „świecą“ (górną) trafnym lub chybnym piłkę złapano, biegący może ruszyć naprzód pod

warunkiem, że poczeka do złapania piłki (to nie broni go od spalenia w czasie gry).

U w a g a . Palantowy ma prawo zdobyć prawidłową metę po nieprawidłowym podaniu, ale nie po „podstępie“.

PRAWIDŁO XXVI.

Kiedy wyruszyć z mety?

a) Biegący do mety nie może opuścić swej mety podczas gdy podający stojąc w swym miejscu trzyma piłkę.

b) Biegący do mety może opuścić swą metę po rzucie piłki nie odbitej, dopiero wtedy, gdy piłka dosięgnie lub minie łapiącego. W wypadkach przeciwnych należy odwołać przedwczesne wyruszenie.

c) Biegący do mety muszą być w metach w chwili, gdy podający gotuje się do podania piłki palantowemu.

U w a g a . Jeżeli biegący wyruszył przedwcześnie, to nawet w tym nieprawidłowym biegu może zostać spalonym. Sędzia nie powinien rozstrzygać o przedwczesnym wyruszeniu dopóki biegący nie dotarł do następnej mety lub nie został spalony.

PRAWIDŁO XXVII.

Powrót do met.

Biegący powinien powrócić do swej mety i ma prawo do tego bez możliwości spalenia go.

a) Jeżeli sędzia ogłosi chybną odbicie (foul), którego polowi prawidłowo nie złapali.

b) Jeżeli sędzia ogłosi złe uderzenie (foul strike).

c) Jeżeli sędzia ogłosi „martwą piłkę“.

d) Jeżeli piłka rzucona przez łapiącego, by spalić przez to biegnącego, uderzy sędziego, lub jego ubranie.

e) Jeżeli sędzia odwoła go za przedwczesne wyruszenie.

PRAWIDŁO XXVIII.

Biegący zostaje spalony.

a) Jeżeli jako palantowy dokona trafnego odbicia, ale piłkę tak odbiła łapie połowy zanim dotknieła ziemi.

b) Jeżeli umyślnie kopnie, lub przeszkodzi piłce, którą już odbił.

c) Jeżeli po trzecim odbiciu piłka zostanie złapana, zanim dotknie ziemi, lub jakiegokolwiek przedmiotu.

d) Jeżeli po trzecim uderzeniu lub trafnym odbiciu zostanie dotknięty piłką trzymaną w ręce gracza, zanim dotknie właściwej mety.

e) Jeżeli po trzecim uderzeniu, lub po trafnym odbiciu piłkę pewnie trzyma w ręce gracz, dotykając przytem w jakikolwiek sposób właściwej mety, zanim zdoła jej dotknąć biegnący. Jeżeli w biegu od pierwszej mety do drugiej, od drugiej do trzeciej, zboczy więcej niż na trzy stopy od linii prostej, łączącej te mety, aby uniknąć dotknięcia piłką znajdującą się w rękach gracza; jeśli jednak któryś z graczy zajmie właściwą drogę biegnącemu, starając się chwycić odbitą piłkę,

biegnącemu wolno zboczyć i nie wolno go w tym wypadku spalić.

g) Jeżeli wejdzie w drogę graczowi, starającemu się pochwycić odbitą piłkę, lub w jakikolwiek inny sposób przeszkadza mu w tem, albo umyślnie wpływa na lot rzuconej piłki.

h) Jeżeli w jakimkolwiek czasie, kiedy tylko piłka jest w grze, zostanie dotknięty piłką trzymaną przez gracza, z wyjątkiem gdy jakakolwiek częścią ciała dotyka tej mety, którą ma prawo zająć, przy tem przeciwnik po dotknięciu go winien zatrzymać piłkę w ręce. Jednak w biegu do pierwszej mety może tę metę przebiec, nie będąc spalonym po pierwszym dotknięciu jej pod warunkiem, że zaraz powróci i na nowo dotknie mety, poczem może być spalony, jak przy każdej innej mecie. Jeżeli przebiegnąwszy pierwszą metę, stara się biec do drugiej zostaje spalony.

i) Jeżeli świeca (odbicie górą) trafna czy zła (foul) zostanie przepisowo złapana i piłka trzyma przepisowo gracza na mecie zajmowanej w chwili odbicia piłki, albo biegnącego gracza dotknie piłką trzymaną w rękach, zanim ten na nowo dotknie mety, po złapaniu tak odbitej piłki.

j) Jeżeli trafnie odbita piłka uderzy go zanim dotknie gracza, poza wyjątkiem, gdy biegnący dotyka mety, do której ma prawo. W takim wypadku nie można biec do żadnej mety, o ile palantowy nie jest zmuszony do tego, zostawszy biegaczem. Żadnego biegu nie należy zaliczać.

k) Jeżeli nie dotknie napotkanej mety lub met w przepisany porządku, przy mecie, którą opuścił może go spalić gracz, trzymający na tej mecie piłkę w ten sam sposób, jak przy biegu do przepisowej mety.

PRAWIDŁO XXIX.

Wybór drogi.

W powrocie do pierwszej mety po dokonaniu obiegu, biegnący może się zwrócić w którymkolwiek kierunku.

PRAWIDŁO XXX.

Trenowanie.

Trenerzy ograniczeni są do opiekowania się tylko biegnącymi do mety. Nie wolno im zwracać się z jakimikolwiek uwagami do wszystkich innych graczy oprócz biegnących, a i to tylko w formie koniecznej wskazówki.

PRAWIDŁO XXXI.

Podający musi czekać.

Jeżeli biegnący przepisowo ma prawo powrócić do mety, podający musi czekać chwilę odpowiednią do osiągnięcia jej. Nie stosowanie się do tego prawidła, uprawnia biegnącego do następnej mety.

PRAWIDŁO XXXII.

Sędziowie.

a) Sędziowie są panami boiska od początku do końca gry.

b) Sędziowie winni zmuszać graczy do przestrzegania przepisów wszystkich prawideł gry.

c) Powinien być jeden lub dwóch sędziów, którzyby zajęli odpowiednie stanowisko na boi-

sku do przypatrywania się grze, jaką mają sędzić.

d) Jedynie sędziowie wyrokują o grze, a dyskusja dopuszczalna jest tylko nad trafnością interpretacji prawideł. Wszystkie takie dyskusje zastrzeżone są dwóm drużynom.

e) Jeżeli jest dwóch sędziów, to po każdej pełnej zmianie czworoboku, powinni zmienić swe stanowiska.

f) Jeżeli sędzia z jakiegoś powodu nie może rozstrzygnąć danej sytuacji gry, winien zwrócić się do swego kolegi. Sędziowie winni zapytać kapitana miejscowej drużyny, czy w danym miejscu istnieją jakieś szczególne zwyczaje gry i jeżeli są, winni im zapewnić należyte przestrzeganie, o ile nie sprzeciwiają się one któremukolwiek z niniejszych prawideł.

g) Sędziowie winni utrzymać drużyny w ciągłej grze od początku do końca, zezwalając jedynie na przerwy, jakie są spowodowane przypadkiem lub przewinieniem. Aż do ukończenia gry sędziowie winni wymagać od graczy, by natychmiast zajmowali swe stanowiska na boisku, skoro tylko trzeci gracz zostanie spalony, a od pierwszego palantowego z przeciwnej strony, by natychmiast po ustawieniu się połowych stawał na stanowisku przy palancie.

PRAWIDŁO XXXIII.

Ogłaszanie „gry“ i przerwy.

a) Sędzia woła „gra“ dokładnie o godzinie oznaczonej przez miejscową drużynę i na ten okrzyk gra natychmiast rozpoczyna się. Gdy zawoła „przerwa“ grę się zawiesza dotąd, dopóki

znów nie zawoła „gra“, a podczas przerwy żaden gracz nie może zostać spalony, ani nie można zaliczać obiegu. Sędzia winien zawieszać grę wtedy, gdy zajdzie jakiś wypadek, dotyczący jego samego lub gracza, natomiast w razie wypadku któregoś z graczy nie zarządza przerwy, aż piłka powróci do podającego i ten ją zatrzyma, stojąc na swej mecie.

b) „Przerwy“ nie wolno wywoływać dla błahych powodów. Jeżeliby gracze przerywali grę dla rozprawy lub sprzeciwu decyzji sędziego, to byłoby to ciężkim naruszeniem prawideł i sędzia nie powinien na to zezwalać.

c) Jeżeli gracz umyślnie odmawia posłuszeństwa przestrogom sędziego w sprawie przekroczenia prawideł, można go, wedle wolnego uznania sędziów wykluczyć z gry i miejsce jego obsadzić zastępcą.

P I Ł K A R Ę C Z N A.

(HANDBALL).

Gra w „piłkę ręczną“ jest jedną z najstarszych gier granych przy pomocy piłki. Jej pochodzenie datuje się od czasów wynalezienia kuli a to, oczywiście, miało miejsce tysiące lat temu. Gra ta jest dotychczas grana, lecz w innej formie, niż w zamierzchłych czasach.

Gra ta już w Grekach miała swych zwolenników, lecz później, o ile wiadomo, aż do XIII wieku nie używano jej.

W średnich wiekach gra ta rozpowszechniła się w Anglii.

Za panowania Karola IV, piłka ręczna była bardzo modną i popularną grą.

Irlandja była tym krajem, który grę tę uczynił ogólnie znaną i mniej więcej zbliżoną do gry dzisiejszej, i do dziś dnia prawidła wytyczne są te same.

W Ameryce „piłka ręczna“ jest jedną z gier, które najbardziej się rozpowszechniają w kraju, a to dzięki wielu korzyściom, które daje i swojej prostocie.

PRAWIDŁA GRY W PIŁKE RĘCZNĄ.

PRAWIDŁO I.

BOISKO.

Rozdział I. Przepisowe jednościenne boisko winno liczyć:

a) maksymalnie 12,2 m. długości, 6,10 m. szerokości, a przednia ściana 4,88 m. wysokości.

b) minimalnie 10,65 m. długości, 5,40 m. szerokości, a przednia ściana 4,27 m. wysokości.

U w a g a: a) Należy pozostawić przestrzeń przynajmniej na 1,52 m. o ile możliwości poza końcową linią dla widzów.

b) Jeżeli jest galerja, przednia jej ściana musi być najmniej o 3,05 m. od ziemi.

c) Jeżeli boisko niema rozmiarów przepisowych, ściana serwowania winna odpowiadać w przybliżeniu proporcji 4 na wysokość do 5 na szerokość. Boczne linje boiska winny biegnąć pod prostemi kątami do ścian serwowania. Boisko powinno być mniej więcej $2\frac{1}{2}$ razy tak długie, jak wysokość ściany do serwowania, dzieli się ono na dwie równe części linią, biegnącą równolegle do ściany serwowania. Linja ta nazywa się linią serwowania.

Rozdział II. Boisko dzieli się równo na boisko wewnętrzne i zewnętrzne.

Rozdział III. W rogach boiska zewnętrznego, utworzonych z przecięcia się linji serwowania z linjami bocznymi, zakreśla się czworoboki o rozmiarach 1 m., które zowią się czworobokami partnerów.

PRAWIDŁO II.

PIŁKA.

Rozdział I. Piłka zrobiona z gumy o średnicy najwyżej 6 cm. Używana piłka tenisowa jest bardzo odpowiednią do gry. Można jej używać do wszystkich gier, z wyjątkiem turniejów o mistrzostwo.

PRAWIDŁO III.

Rozdział I. Gra składa się z 21 punktów, a grać ją mogą dwie, trzy lub cztery osoby.

Rozdział II. Kto ma mieć prawo serwowania w pierwszej grze, rozstrzyga się rzucaniem mone-ty. W następnych gracz serwujący zmienia się kolejno.

Rozdział III. Gracz serwujący piłkę, nazywa się podający, a gracz lub gracze, którym się serwuje, zowią się odbierającymi.

Rozdział IV. Jeżeli podający straci prawo serwowania, staje się odbierającym, a odbierający podającym. I tak się zmieniają we wszystkich następnych okresach gry.

Rozdział V. Przy serwowaniu obie stopy muszą stać w czworoboku partnera, z którego zamierza on serwować, potem podający może jedną no-

gą wykroczyć poza linię serwowania w trakcie odbijania piłki.

Rozdział VI (Fault). Przekroczenie, chybienie polega na tem, że piłka albo nie zostaje zaserwowana poza linię do serwowania, albo zostaje serwowana poza linię tylną, boczne albo dotknie ziemi lub powały, zanim uderzy ścianę przednią, czyli ścianę serwowania. „Fault“ może być przyjęty, jeżeli tego sobie życzy odbierający. Dwa „fault“ popełnione jeden po drugim, powodują wycofanie podającego.

Rozdział VII. Piłkę serwowaną można odbić z świecy (z rzutu górą), lub z pierwszego kozła, gdy piłka przeszła poza linię serwowania.

Rozdział VIII. Podajacemu przysługuje prawo dwukrotnego serwowania i dokonywać go może z jakiegokolwiek strony boiska, zawsze jednak z poza linii serwowania, z tym wyjątkiem, że wolno wystąpić jeden krok poza linię serwowania w trakcie odbijania piłki.

Rozdział IX. Podający nie powinien serwować, dopóki nie zawoła „gotów“, a odbierający nie odpowie „grać“.

Rozdział X. Gdy podający ustąpi, należy mu dać dosyć czasu dla dojścia na stanowisko przed rozpoczęciem gry (patrz rozdział IX). Jeżeli odbierający usiłuje odbić serwowaną piłkę, uważa się to za fakt, że był gotów.

Rozdział XI. Piłka zaserwowana prawidłowo, lub „fault“, gdy odbierający nie jest gotów, nie liczy się.

Rozdział XII. Piłka jest w grze gdy opuściła rękę podającego, z wyjątkiem wypadku, przewidzianego w rozdz. VI (decyduje sędzia).

Rozdział XIII. Podający zdobywa punkt, jeżeli odbierający nie odbije serwowanej piłki po serwowaniu, lub w czasie gry, tak że ta upadnie w miejsce ograniczone liniami tylną i bocznymi; albo, jeżeli odbierający chybi, jak przewidziane w prawie VI (decyduje sędzia).

Rozdział XIV. Zdobywa punkty tylko strona serwująca.

Rozdział XV. Podający traci prawo serwowania: a) jeżeli po dwukrotnej próbie, piłka nie uderzy o ścianę przednią, albo nie padnie w obręb zewnętrznego boiska, po odbiciu się o przednią ścianę, (odbierający może odbić serwowaną ze świecy, jeżeli chce); b) jeżeli nie uda mu się prawidłowym odbiciem utrzymać piłki w grze; c) jeżeli odbije piłkę tak, że ta wypadnie poza boisko; d) jeżeli chybi, jak przewidziane w prawie VI (decyduje sędzia).

Rozdział XVI. Piłkę padającą na linję, uważa się za dobrą.

Rozdział XVII. W grze na 4 osoby: a) stronie serwującej wolno serwować dwa razy jeden po drugim, w ten sposób, że dwaj partnerzy zmieniają się z kolei, wyjąwszy początek gry, gdy tylko jeden z partji serwuje, zaczynając grę i gdy ten straci prawo serwowania, następują przeciwnicy, którzy serwują już jeden po drugim; b) partner serwującego musi stać w przeciwległym czworoboku partnerów, dopóki piłka po każdym serwowaniu nie przejdzie poza linię serwowania; c) jeżeli podający serwuje nie w swej kolei, traci to serwowanie i wszystkie punkty, jakie przez nie zdobył.

Rozdział XVIII. W grze na 3 osoby: a) jeżeli każdy gracz gra dla siebie, to serwują pokolei;

b) jeżeli jeden gracz staje przeciw dwóm, to samonie serwuje, a gdy straci prawo do serwowania, dwaj gracze serwują, jak w grze dwójkami.

Rozdział XIX. Jeżeli piłka zaserwowana: a) uderzy serwującego lub jego partnera, powoduje to dla serwującego utratę prawa do serwowania; b) jeżeli piłka w grze uderzy gracza, liczy się to przeciw niemu; c) jeżeli piłka uderzy przeciwnika, jest to punkt na korzyść serwującego; d) jeżeli piłka uderzy urzędnika w obrębie boiska, jest to przeszkoda (hinder); e) jeżeli piłka uderzy widza (gdy niema galerji, ani miejsc dla widzów), to się nie liczy. Serwowanie podejmuje się znowu.

PRAWIDŁO IV.

PRZESZKODA (Hinder).

Rozdział I. Przeszkoda zachodzi, jeżeli bliska obecność widza przeszkodzi graczowi należycie odbić piłkę.

Rozdział II. To samo, jeżeli gracz umyślnie, czy nieumyślnie przeszkadza przeciwnikowi w odbiciu piłki.

Rozdział III. To samo, jeżeli piłka uderzy o jakikolwiek przedmiot w obrębie boiska, który znajduje się niżej, niż ściana serwowania.

Rozdział IV. To samo, jeżeli piłka uderzy przeciwnika w chwili, gdy jest w drodze do ściany serwowania.

Rozdział V. Przeszkody nie liczą się nikomu.

PRAWIDŁO V.

ODBIJANIE PIŁKI.

Rozdział I. Do odbicia piłki można używać tylko jednej ręki; używanie nóg do odbijania jej jest wykluczone.

Rozdział II. Usiłując odbić piłkę nie wolno jej uderzać więcej niż jeden raz.

Rozdział III. Pogwałcenie przepisów zawartych w rozdz. I lub II powoduje zaliczenie punktu przeciw stronie odbierającej, lub wycofanie podawacza.

PRAWIDŁO VI.

URZĘDNICY.

Rozdział I. Urzędnikami są: sędzia, rachmistrz i linjowi.

Rozdział II. Sędzia: sędzia ma rozstrzygać wszelkie kwestje dotyczące serwowania piłki i jej przyjęcia, czyli odbicia, gdy piłka jest w obrębie boiska, lub poza nim, ma orzekać o wszelkich przeszkodach, (hinder) i „foul“, oraz rozsądzać wszelkie zagadnienia nieobjęte niniejszemi przepisami.

Sędzia jest jedynym urzędnikiem na boisku, a orzeczenia jego we wszystkich sprawach są ostateczne.

Rozdział III. Rachmistrz: ma prowadzić dokładny przegląd zdobytych punktów i informować strony o postępach gry. Jeżeli jest galerja, to jego miejsce jest na niej.

SPIS RZECZY

Przedmowa	5
Piłka koszykowa (Basket ball)	7
Prawidła gry w piłkę koszykową	9
Sygnały	34
Uwagi do prawideł gry	42
Katechizm sportowy	46
Piłka siatkowa (Volley ball)	57
Prawidła gry w piłkę siatkową	58
Palant amerykański (Playground ball)	71
Prawidła gry w palanta na wolnem powietrzu	72
Piłka ręczna (Handball)	89
Prawidła gry w piłkę ręczną	90

~~— EX LIBRIS —~~
Biblioteki Kuratorium O. S. B.
w Białymstoku



942