

Inspektor Szkolny  
w Puławach.

MINISTERSTWO WTK, REL. I OSW. PUBL.

*Scenariusz*  
PRAWIDŁA  
GRUPOWYCH

SZCZYPIORNIAK

SIEM 1930  
EDWARD WITKOWSKI  
Dział *1.2*

~~KLAMMER~~

1930

9990  
SELAD GŁÓWNY: ADMINISTRACJA MIESIĘCZNIKA  
„WYCHOWANIE FIZYCZNE” — POZNAŃ, PARE WILSONA

W składzie głównym (Wychowanie Fizyczne,  
Poznań, Park Wileński) mają być następujące  
wydawnictwa Min. W. R. i O. P.:

Kwaderny . . . . .	gr 30
Palant . . . . .	30
Siatkówka . . . . .	30
Koszykówka . . . . .	50
Szczypiorniak . . . . .	35
Jordanka . . . . .	35

~~INSPEKTOR SZKOLNY~~  
MINISTERSTWO WYŻN. REL. I OSW. PUBL.

PRAWIDŁA  
GIER DRUŻYNOWYCH  
Inspektor Szkolny  
w ~~Eulaweszyt V~~ 346

# SZCZYPIORNIAK

← Słowo męskie

~~Lembach~~ № 12

OPRACOWAŁ  
ZYGUNT WYROBEK



1930

SKŁAD GŁÓWNY: ADMINISTRACJA MIESIĘCZNIKA  
„WYCHOWANIE FIZYCZNE” — POZNAŃ, PARK WILSONA

Oficyna ...  
Wydawnictwo ...

Podczas gry uprawiane w szkołach, miały  
niejednolite przepisy, co utrudniało współza-  
wodnictwo w grach między zakładami. Minister-  
stwo W. R. i O. P. powołało Komisję dla ich  
opracowania.

Komisja — w składzie PP. Tadeusza Chro-  
pawickiego, Heleny Olszawskiej, Szczepana Pa-  
lamskiego, Walerjana Sikorskiego i Zygmunta  
Wyrobka — ustaliła przepisy gier drużynowych:  
kondrant, palant, siatkówka, koszykówka (w 9  
i w 5), szczyptorniak i jordanka (hazena).

W miarę postępu prac Komisji, ukatą się  
kolejno przepisy innych gier drużynowych.

Podane przepisy są we wszystkich szkołach  
obowiązujące.

TREŚĆ

I. Boiska — przybory . . . . .	5
II. Drużyny — czas gry . . . . .	6
III. Przebieg gry . . . . .	7
IV. Przepisy:	
Rozpoczęcie gry . . . . .	8
Sposób gry . . . . .	8
Zachowanie się względem przeciwnika . . . . .	9
Ponowienie przepisów gry . . . . .	9
Pole skoczka . . . . .	10
Pole bramkowe . . . . .	10
Bramkarski . . . . .	11
Zdobycie bramki . . . . .	11
Piłka w pole . . . . .	12
V. Sędzia . . . . .	13
Rzut wolny . . . . .	14
Rzut z rogu . . . . .	15
Rzut karny . . . . .	15
Rzut sędziowski . . . . .	16
Wykonywanie rzutów na znak sędzię . . . . .	17
Kary . . . . .	17
Przerwa — zastępca . . . . .	18
Odwołania . . . . .	19
VI. Przepisy dodatkowe . . . . .	19
VII. Wskazówki dla grających . . . . .	20

## L BOISKO — PRZYBORY.

Boisko równe, prostokątne, o wymiarach 80×40 m., przepołowione w poprzek linją środkową. Dłuższe boki boiska nazywają się linjami bocznymi, krótsze bramkowymi.



(rys.). W środku obu linii bramkowych znajduje się bramka tj. dwa słupki w odległości 7,30 m. od siebie i łącząca je pozioma poprzeczka na wysokości 2,40 m. Słupki mają krawędzie zaokrąglone, grubość nie większą niż 12 cm.

Przed linjami bramkowymi leżą tzw. „pola skucia”. Zamyka je linja równoległa do linii bramkowej a biegnąca w odległości 15 m. od niej (linja skucia).

W odlegeniu 11 m. od bramki a równoległe do niej kreśli się linję o długości 7,30 m., która się przedłuża aż do przecięcia z linją bramkową zapomocą łuków o promieniu 11 m., zatoczonych

około każdego słupka bramki. Tak powstała przestrzeń przed bramką nazywa się „polem bramkowym”.

Przed środkiem bramki, w oddaleniu 13 m. równoległe do niej kreśli się krótką linię 1 m. długości, skąd się wykonują rzuty karne (p. n.).

W środku boiska zatacza się koło o promieniu 9 m.

W miejscach przecięcia się linii skucia z bocznymi liniami oraz w 4 rogach boiska tkwią chorągiewki przynajmniej 1,50 m. wysokości.

Wszystkie linie znaczy się wyraźnie wapnem na szerokość 5 cm. Pasy te prowadzi się na wewnątrz granicy, wlicza się je przeto w boisko. Teren poza boiskiem musi być wolny od wszelkich przeszkód przynajmniej na przestrzeni 2 m. wokół.

Piłka okrągła, gumowa, z gładkim płaszczem ze skóry, ma w obwodzie 60 cm. a waży 400 do 500 gr.

## II. DRUŻYNY — CZAS GRY.

Drużyna składa się z 11 graczy i jednego zastępcy; przy zawodach dopuszczalny jest niepełny skład drużyny, lecz w liczbie najmniej 9 graczy. „Matka” drużyny włącza przed grą sędziemu imienny spis członków drużyny.

Losowanie rozstrzyga, która drużyna wybiera stronę boiska, przeciwna rozpoczyna grę rzutem ze środka.

Drużyna zaczynająca grę staje na swej połowie boiska, czołem do bramki przeciwników, w następującym porządku: w bramce staje bramkarz (rys.), przed nim 2 obrońców, przed obro-

cami szereg z 3 pomocników a przed nimi 5 napastników wzdłuż linii środkowej, przyczem środkowy z nich staje w środku koła z piłką w rękach. Podobnie ustawia się naprzeciw drugą drużyna, lecz jej gracze nie mogą stać bliżej, niż na 9 m. od przeciwnika z piłką.

Zamiana ról graczy dopuszczalna jest tylko w czasie przerwy w grze i tylko za zgodą sędziego.

Gra trwa 2×15 minut z przerwą 5 min. w połowie gry (15+5+15). Po przerwie następuje zmiana boisk, przyczem pierwszy rzut ma drużyna, która gry nie rozpoczynała.

O zwycięstwie stanowi zdobycie większej liczby punktów („bramek”). O ile w ciągu przepisane go czasu nie nastąpiło rozstrzygnięcie, rozstrzyga większa liczba rzutów karnych a przy równej ich liczbie przedłuża się grę — po przerwie 5 min. — aż do uzyskania przewagi 1 punktu, lub do najbliższego rzutu karnego, przyczem pierwszy rzut ma drużyna, która bezpośrednio przedtem grę rozpoczynała.

## III. PRZEBIEG GRY.

Obie drużyny starają się utrzymać piłkę w swych rękach, dorzucając ją sobie i podbijając w sposób określony przepisami a po zbliżeniu się do bramki przeciwników przerzucić ją w sposobnej chwili przez bramkę. Z drugiej strony starają się obronić własną bramkę przed natarciem przeciwnika. Swobodę poruszania się po boisku i swobodę gry ściśniają przytem „pola skucia” i „pola bramkowe” wraz z odnośnemi

prawidłami. Zdobycie bramki liczy się za 1 punkt, poczem grę rozpoczyna się na nowo ze środka boiska.

#### IV. PRAWIDŁA.

##### Rozpoczęcie gry.

1. Grę rozpoczyna środkowy napastnik ze środka koła, przez rzucenie piłki na gwizd sędziego na boisko przeciwników.

Przed rzutem nie wolno żadnemu graczowi przekroczyć środkowej linii a przeciwnikowi zbliżyć się do piłki więcej, niż na 9 m.

##### Sposób gry.

2. Piłkę wolno rzucać, podbijać lub chwytac w dowolny sposób, używając do tego rąk, ramion, głowy, tułowia, ud i kolan.

3. Nie wolno natomiast:

- a) dotykać piłki podudziem lub stopą (wyjątek dla bramkarza, p. 10).
- b) biec z piłką więcej, niż 3 kroki.
- c) trzymać piłki dłużej, niż 3 sekundy.
- d) dotykać piłki dwa razy bezpośrednio po sobie tj. zanim piłka dotknie innego gracza lub ziemi. Tem samym nie wolno piłki podrażać lub podbijać w górę i chwytac z powrotem — wolno natomiast kosiować ją w biegu lub w miejscu. (Kosiowanie jest to odbijanie piłki od ziemi z dochwycem lub bez dochwytu.)

##### Zachowanie się względem przeciwnika.

4. Wolno przeszkadzać przeciwnikowi w chwytaniu lub rzucaniu piłki przez zasłanianie mu widoku, rozstawianie rąk, podskakiwanie, odbijanie piłki z przed rąk i t. p., jednakowoż bez potrącania go lub popychania.

Nie wolno natomiast:

- a) wytrącać lub wyrwać piłki z rąk przeciwnika,
- b) przytrzymywać przeciwnika ręką, obejmować go, potrącać lub popychać, szarpać, rzucać się na niego z przodu lub z tyłu, podstawić nóg lub rzucać się mu pod nogi i t. p.
- c) rzucać piłki umyślnie w przeciwnika,
- d) wpychać go na pole bramkowe.

Podane przekroczenia określa się jako błędy osobiste.

##### Przekroczenie prawideł gry.

5. Przekroczenie prawideł gry podlega za sobą różnego rodzaju rzuty:

##### A. Rzut wolny.

Polęga on na swobodnym rzucie piłki w dowolnym kierunku z miejsca, gdzie błąd popełniono.

##### B. Rzut karny.

Jestto rzut w bramkę z linią lotącej na 13 m. przed bramką.

##### C. Rzut z rogu.

Wykonywa go się z punktu przecięcia się linii bramkowej z linią boczną.

## Pole skucia.

6. Gracz drużyny atakującej jest „skuty”, jeżeli nie ma prawa brać udziału w grze, jeżeli stoi na polu skucia, podczas gdy piłka znajduje się na boisku poza tem polem.

Pociąga to jednak następstwa za sobą (rzut wolny p. 16) dopiero z chwilą, gdy także piłka znajdzie się na polu skucia, a gracz weźmie lub usiłuje wziąć w grze udział.

Gracz nie jest zatem skuty, jeżeli piłka znajdzie się wcześniej od niego na polu skucia.

## Pole bramkowe.

7. Na polu bramkowym może znajdować się tylko bramkarz.

Wejście obunóh na pole bramkowe pociąga za sobą:

- a) jeżeli wkroczy gracz drużyny napadającej — rzut wolny,  
b) jeżeli wkroczy gracz drużyny broniącej — rzut karny.

Nie podlega natomiast karze upadek do pola bramkowego, o ile stopy znajdują się poza niem i wejście dosł już po strzale do bramki.

8. W polu bramkowym wolno dotknąć piłki tylko bramkarzowi. Jeżeli jej dotknie drużyna napadająca — słusze się rzut wolny, jeżeli broniąca — rzut karny.  
9. Jeżeli gracz drużyny broniącej dotknął piłki, nim ta znalazła się w polu bramkowym, a potem:

- a) piłka wpadła do bramki, bramka jest zdobyta,  
b) nie dotknął jej bramkarz — następuje rzut z rogu  
c) dotknął jej bramkarz — następuje rzut karny.

Jeżeli drużyna broniąca dotknie piłki przy bronieniu strzału na bramkę, a potem piłka zatrzyma się lub zostanie zatrzymana w polu bramkowym przez bramkarza, nie uważa się tego za przekroczenie powyższego przepisu.

## Bramkarz.

10. Bramkarz może w dowolny sposób bronić bramki i swobodnie poruszać się w obrębie pola bramkowego, jednakże wolno mu przytem użyć podudzia lub stopy tylko wtedy, gdy piłka toczy się lub leci ku linii bramkowej — w przeciwnym razie następuje rzut z rogu.  
11. Jeżeli bramkarz opuści pole bramkowe, podlega tym samym przepisom, co inni gracze.

Wnieścienie piłki przez bramkarza do pola bramkowego powoduje rzut karny.

## Zdobycie bramki.

12. Bramkę zdobyto, skoro piłka waźnie rzucona lub podbita przejdzie przez linię bramkową między słupkami a pod poprzeczką, czy to po ziemi, czy w locie.

Zdobycie bramki liczy się za 1 punkt. Po zdobyciu bramki, rozpoczyna grę ze środka boiska ta drużyna, której bramkę zdobyto.

### Piłka w polu.

#### A. Rzut z linii bocznej.

13. Jeżeli piłka przejdzie przez boczną linię boiska, to wrzuca ją z powrotem na boisko gracz tej drużyny, która ostatnio jej nie dotknęła.

Rzucającemu nie wolno przeszkadzać w rzucie, a wszyscy gracze muszą przytem stać w oddaleniu najmniej 1 kroku od niego. Rzuca się oburącz z ponad głowy i to w dowolnym kierunku na boisko. Wrzucający stoi przytem na linii bocznej w miejscu, gdzie piłka granicę przekroczyła, a wolno mu dotknąć ponownie piłki dopiero wtedy, gdy jej dotknie inny z graczy.

Bezpośrednio z tego rzutu nie można zdobyć bramki.

#### B. Rzut od bramki i rzut z rogu.

14. Jeżeli piłka przejdzie przez linię bramkową:
- dotknięta przedtem przez drużynę napadającą, odrzuca ją bramkarz z powrotem na boisko z pola bramkowego i to w sposób dowolny (lecz nie nogą) tzn. rzutem od bramki.
  - dotknięta przedtem przez drużynę broniącą, wykonuje gracz drużyny

nacierającej rzut z rogu boiska tj. z punktu przecięcia się linii bramkowej z linią boczną, przyczem rzucający musi stać na granicy boiska (p. nadto p. 17).

### V. SĘDZIA.

15. Grą kieruje sędzia, mający do pomocy 2 podśędków. Od jego orzeczeń nie ma odwołania (wyjątek p. 26).

Sędzia porusza się swobodnie po boisku stając zawsze tam, skąd mu najlepiej śledzić przebieg gry.

Podśędkowie stoją poza bocznymi liniami na wysokości pół skucia. Do ich obowiązków należy orzekać, czy piłka wyszła w pole (znak chorągiewka), która drużyna jest uprawniona do rzutu z pola itp. Podśędek wyraża opinię o danym wypadku na boisku, w razie zapytania go przez sędziego, lecz w żadnym wypadku nie rozstrzyga. W wątpliwych wypadkach zwraca się przeto sędzia do podśędka o jego zdanie.

Sędzia używa gwizdka:

- stwierdzając nim każdy popełniony błąd.
- dając znak na rozpoczęcie gry, jej przerwę i koniec (nakazany rzut karny musi być jednak przedtem wykonany).
- dając znak na wykonanie nakazanego rzutu.
- w razie zdobycia bramki (dwukrotny gwizd).

Podśędek używa gwizdka (jeden długi gwizd) tylko na znak, że upłynęła poło-





- c) dotknięcie piłki na polu bramkowym przez drużynę broniącą (p. 8).
- d) chwycenie piłki przez bramkowego na polu bramkowym, dotknięcie przedtem przez gracza drużyny broniącej (chyba że dotknięcie nastąpiło przy bronienu strzału na bramkę (p. 9).
- e) wnieśienie piłki przez bramkarza na pole bramkowe (p. 11).
19. Przy rzucie karnym muszą wszyscy gracze z wyjątkiem rzucającego i bramkarza stać na boisku poza polem skucia a bramkarz musi stać w bramce.

Rzucającemu nie wolno w czasie rzutu zejść z linii rzutu karnego. (Upadek lub przekroczenie po rzucie jest dopuszczalne). Rzutem karnym można zdobyć bramkę.

Jeżeli gracz drużyny nacierającej przekroczy przed rzutem linię skucia, nie uznaje się bramki w razie jej zdobycia (grę rozpoczyna się ze środka boiska) — jeżeli zaś gracz drużyny broniącej, to powtarza się rzut w razie niezdobycia bramki.

#### Rzut sędziowski.

20. Rzut sędziowski stosuje sędzia we wszystkich wątpliwych wypadkach i w razie jakiegobydł powodu, zniewalającego go do przerwania gry (np. piłka znajduje się pod leżącym graczem, wypadek nieszczśliwy i t. p.) — o ile piłka znajduje się w ramach boiska, poza polem bramkowym. Rzut ten polega na silnem rzuceniu przez sędziego piłki o ziemię w miejscu, gdzie

znajdowała się w chwili przerwania gry, przyczem przed uderzeniem w ziemię muszą wszyscy znajdować się w oddaleniu najmniej 6 m. od piłki.

#### Wykonywanie rzutów na znak sędziego.

21. (Rzut początkowy — wolny — od bramki — z regu — karny.) Wszystkie te rzuty wykonywa się najpóźniej w 3 sekundy po znaku danym gwizdkiem przez sędziego. Gracze stoją nie bliżej jak na 6 m. od rzucającego aż do wykonania rzutu, chyba że stoją na własnej linii bramkowej lub prawidła odnośnego rzutu, inaczej postanawiają (p. 1 i 19). Jeżeli jednak miejsce, skąd rzut wolny ma się wykonać, leży bliżej niż na 6 m. od pola bramkowego, wolno drużynie broniącej ustawić się wzdłuż niego a sam rzut nie może być wykonany z odległości mniejszej niż 4 m. od pola bramkowego.

Rzucający może powtórnie dotknąć piłki dopiero po dotknięciu jej przez innego gracza, chyba, że rzucona piłka (nb. przy rzucie w bramkę) odbiła się od bramki.

#### Kary.

22. Sędzia czuwa nad dyscypliną w grze. Jeżeli gracz zachowuje się niewłaściwie na boisku (np. gra w sposób szorstki, jest niegrzeczny wobec graczy lub sędziego — w tym ostatnim wypadku nawet poza boiskiem — kwestjonuje lub nie słucha poleceń sędziego itp.) sędzia go upomina a gdy

to niepomaga, usuwa z gry i to na pewien czas lub całkowicie.

W razie rażącego, karygodnego zachowania się gracza (np. przy brutalnej grze) sędzia może go bezwzględnie usunąć bez poprzedniego upomnienia. Podobna kara może spotkać i całą drużynę.

**U w a g a:** Prawo zerwania się do sędziego przysługuje tylko „matce” drużyny.

23. Jeżeli drużyna nie stawia się na boisko lub stawia się w liczbie mniejszej, niż 9 graczy, jeżeli usunie się z gry lub zostanie usunięta albo uchyli się od gry przedłużonej, sędzia przyznaje zwycięstwo drużynie przeciwnej (późnienie się ponad 5 minut uważa się za niestawienie się drużyny).

#### Przerwa — zastępca.

24. Sędzia ma prawo każdej chwili przerwać grę w razie jakiegokolwiek nieprzewidzianego wypadku. Po takiej przerwie gra przyjmuje ten wygląd, jaki miała w chwili przerwy, przyczem — o ile zajdzie potrzeba — otwiera się grę rzutem sędziowskim (p. 19). Grę przedłuża się wtedy o czas stracony, który mierzy podsepek. Grę może sędzia przerwać także na prośbę „matki” drużyny, o ile uzna ją za słuszną.
25. W razie zaskabnięcia gracza, nieszczęśliwego lub nieprzewidzianego wypadku itp. wprowadza sędzia w grę zastępcę, który na wezwanie sędziego zajmuje miejsce ustępującego.

Jeżeli brak zastępcy, drużyna gra dalej w niepełnym składzie.

Gracz, który wystąpił z jakiegobądź powodu, nie może być z powrotem przyjęty.

Zastępca nie może wchodzić w miejsce wykluczonego.

#### Odwołanie.

26. Wszystkie sprawy i wątpliwości wynikające z gry rozstrzyga sędzia. W wyjątkowych wypadkach dopuszczalne jest odwołanie się drużyny od orzeczenia sędziego do kierownictwa zawodów. Odwołanie ma być pisemne, podpisane przez matkę drużyny, doręczone sędziemu najpóźniej w 15 minut po zawodach, który ocenia, czy dany wypadek jest rzeczywiście wyjątkowy.

Odwołanie z powodu usunięcia całej drużyny od zawodów obowiązany jest sędzia przedłożyć kierownictwu do zatwierdzenia.

#### VI PRZEPISY DODATKOWE.

27. Przed grą sędzia orzeka, czy stan pogody, boiska i przyborów pozwala na odbycie zawodów oraz sprawdza prawidłowość wszystkich wymiarów na boisku.
28. Drużyna występuje na zawodach w jednolitych strojach ćwiczebnych a prócz tego bramkarz powinien mieć odrębną strój lub odznakę wybitą go różniącą od reszty graczy. Używanie pantofli z gwoździami, obuwia z kołkami itp. jest wzbronione. Podobnie niedozwolone jest noszenie przed-

miotów ostrych (szpilki, grzebienie, brzośołyty, zegarki itp.) oraz długich paznokci.

29. Przy zawodach drużyn młodszych obowiązują te same przepisy, jedynie wymiary boiska zmniejsza się na podstawie umowy między drużynami (np. 60×35 m.).

## VII. WSKAZÓWKI DLA GRAJĄCYCH.

Wprawdzie w szczypiniemka gra się na mniejszem boisku niż w piłkę nożną, gdyż z jednej strony rzuca ręką nie sięgają tak daleko jak podbicia nogą, z drugiej wysiłek biegu jest większy — jednakowoż podział grających i taktyka ich gry są w zasadzie w obu tych grach jednaki.

Przedewszystkiem nie powinni gracze zmieniać w ciągu gry pierwotnego względem siebie ustawienia na boisku a nadto powinni zawsze stawać tak, by mogli każdej chwili odebrać piłkę od sąsiada.

Każdy przeto gracz, który dochwycił piłkę, powinien ją natychmiast dorzucić innemu — o ile dana sytuacja nie wymaga wyjątkowo gry samodzielnej — a po rzucie natychmiast szybko poście tam, gdzie znów swobodnie piłkę może odebrać. Tylko takie współgranie może doprowadzić do zdobycia bramki.

To podawanie i chwytanie piłki odbywa się w podobny sposób, jak przy koszykówce (gra w 9), lecz z powodu większych wymiarów boiska, zazwyczaj na stosunkowo większą odległość. Z tego powodu piłka jest mniejsza i lżejsza.

Najlepiej podawać na wysokość barków gracza, a więc rzutem krótkim i płaskim, nie wysokim łukiem, chyba, że chodzi o podanie ponad głowę przeciwnika. Rzut taki wykonyuje się w zasadzie oburącz, a powinien być netylko szybki, ale, co najważniejsza, celny. Każdy więc gracz już w chwili chwytu powinien wiedzieć, komu ma piłkę dorzucić, a sąsiadzi jego już wtedy tak się powinni ustawić, by nie było wahań, dokąd należy piłkę skierować: leżej albo trzymający piłkę przetrzyma ją w rękach, albo rzuci ją na oślep, co prawie zawsze chybi celu, bo piłka łatwo może się wtedy dostać do rąk przeciwnika.

Poza rzutami używa się także odbić pięścią, szczególnie w obronie i zawsze wtedy, gdy z powodu nacisku przeciwnika brak czasu na chwyt i celowe odrzucenie.

Napastnicy (5) stanowią — jak nazwa wskazuje — grupę nacierającą drużyny. Ich zadaniem zbliżyć się szybko z piłką do pola bramkowego przeciwnika i celnym rzutem odebrać bramkę. Ta piątka przedewszystkiem musi być zgrana ze sobą i umieć szybko podawać sobie piłkę z jednego skrzydła na drugie, zawsze do nieobstawionego gracza, przyczem piłkę rozdziela w obie strony środkowy napastnik, który jest duszą napadu. Strzela w bramkę ten napastnik, który ma najlepszą do tego sposobność. Gra napastników powinna być szczególnie blisko bramki, zdecydowana i szybka, bo wahań się daje możność przeciwnikowi znieważenia najlepszych nawet posunięć.

Strzał w bramkę powinien być silny a takim jest niechybnie rzut jednoręczny, przy którym obejmuje się piłką dłonią i nadgarstkiem, poniekąd i przedramieniem a po zamachu w tył, rzuca się ją wprzód zamachem bocznym o wyprostowanym ramieniu, przy równoczesnym skróceniu tułowia.

Pomoocnicy (3) to trzon drużyny. Ich zadanie najtrudniejsze. Z jednej strony bowiem ma pomoc wspierać napastników, postępując za nimi i dostarczając im piłki, z drugiej ma ustawicznie przeszkadzać grze nieprzyjacielskiego napadu i bronić własnych linii cofając się w razie ataku na bramkę, dla wsparcia obrońców. Pomoc, używa zarówno krótkich jak i długich rzutów zależnie od potrzeby, a często i podbić pięścią w celach obrony. Najlepszy gracz obejmuje rolę środkowego pomocnika.

Obrońcy (2) mają niweczyć ataki nieprzyjacielskie przez odebranie napadowi piłki i bezwzględne odrzucenie jej wprzód do własnej pomocy lub napadu lub przynajmniej przez utrudnienie lub uniemożliwienie rzutów do bramki. Obrońcy powinni być obrotni i szybci w biegu a przytem silni, bo rola ich wymaga bardzo silnych rzutów i podbić. Powinni przytem grać nie za blisko bramki, by wcześniej wyjaśnić sytuację i nie zasłaniać sobą bramkarzowi widoku gry.

Bramkarzem powinien być gracz zwinny, przytomny i błyskawicznie się decydujący. Do obrony bramki używa przede wszystkim rąk, chwytając rzuconą piłkę a broni nogami tylko wtedy, jeżeli inna obrona niemożliwa.

Rola jego wymaga zarówno pewności w chwytaniu piłki, jak i wprawy w dalekich rzutach i podbijaniach. Bramkarz musi być nadto obrotnym a sprężyłym skoczkiem.

Rzuty z rogu powinny padać zawsze przed polem bramkowym, bo wobec zakazu wkraczania do niego, piłka rzucona na to pole, znajdzie się zawsze w rękach bramkarza.

Szczypiorniak jest grą wymagającą dużego wysiłku, szczególnie od napastników ze względu na ustawiczny bieg po stosunkowo dość dużym boisku. Z tego powodu czas gry jest krótki.

E 9980

KURATOR JUM

Organu Szkolnego Ludowego

Centralna Komisja Pedagogiczna



# WYCHOWANIE FIZYCZNE

Miesięcznik poświęcony higienie szkol-  
nej i wychowawczej oraz kształceniu  
cielenemu w domu, szkole, armii  
i stowarzyszeniach, organ sekcji W. F.  
i H. Soc. przy T. N. S. W., Studium  
Wych. Fiz. Un. Pozn., jeden z organów  
Nauk. Towar. Pedagog., Polsk. Zw.  
Socjaln. Zw. Harcerska Polskiego,  
Zrodn. Minda, Polsk. poświęcony przez  
Min. W. R. i O. P., Państwowy Urząd  
Wych. Fiz. i Przyr. Wojsk., Kuratoria  
Odcęgów Szkolnych, naukowy an-  
gredy z fundacji G. Piramowicza.

Redaktor nacj.: Włoyt W. Sikorski,  
Poznań, ulica Chlebaskiego 8, part.

Redakcja i Administracja:  
Poznań 1, Park Wilsona, P. K. O. 290 822

Warunki przedpłaty: rocznik 12 zł,  
półrocznik 6 zł, pojedynczy zeszyt 1,20.  
Przeznaczenia zagraniczn 50%, wydat.  
Komplet R. I—X (bez kilku wyłączo-  
panych numerów) 80 zł.



OGŁOSZENIA. Jednolite	%	%	%	%
Ogładsia . . . . .	100.—	60.—	35.—	20.—
Po tekiada . . . . .	75.—	45.—	30.—	18.—

Rezonat: Przy zamieszczeniu ogłoszeń na cały rok 25 proc. taniej.

23

Ordnung Polster- u. Porzellan