

Dr. Ljudevit Pivko:

amary

Telovadne igre.

Tretji del.

Odbijalne igre z majhno žogo.

S 15. načrti.



V Ljubljani 1920.

Izdal in založil Sokolski Savez SHS.
Natisnila Učiteljska tiskarna v Ljubljani.

Dr. J. J. J.

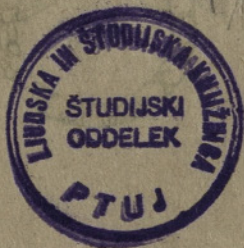
Telovadba igre

Tudi del

Obdjalne igre z majhno žogo.

2. izdaja

14617/3



5-16611

2.2.1978

PT-195

Pregled vsebine III. dela.

	Stran
Odbijalne igre z žogo	5
1. Vaje v odbijanju žoge z roko	5
2. Odbijanje čez mejo	6
3. Balončkanje	7
4. Žoganje na izgon	8
5. Odbijanje ob steno	8
6. Podbijanje (žoganje s pestjo)	10
7. Podbijanje za ris	11
8. Vaje v žoganju z bobniči	12
9. Žoganje z bobniči v krogu	15
10. Žoganje z bobniči čez mejo	16
11. Žoganje s perjačami	17
12. Lawn-tennis	18
13. Lopanje. Vaje v lopianju	25
14. Lopanje na cigana	27
15. Lopanje na prebega	27
16. Lopanje na težaka	28
17. Lopanje na tabor	28
18. Lopanje na župana	29
19. Lopanje na jamo	30
20. Lopanje na stolp	31
21. Tekmovalno lopianje na jamo	31
22. Lopanje na pekel	31
23. Lopanje na izkup	32
24. Klepanje (babičkanje)	33
25. Klepanje za prvenstvo	34
26. Klepanje na obodu (na krožni tek)	35
27. Lopanje za svobodo	36
28. Lopanje za slušanje (gostovanje)	37
29. Lopanje za oblast (rabota)	38
Igralni načrt za ljudske in meščanske šole	44
Sokolska literatura	47



Odbijalne igre z žogo.

Pričujoča zbirka obsega telovadne igre, v katerih odbijamo žogo z roko ali z orodjem v roki.

Kakor pospešujejo tekalne igre zlasti razvoj nožnih mišic in delovanje srca, tako bistrijo odbijalne in lučalne igre osobito oko in krepijo roke, nekatere izmed njih pa noge in vse telo.

Odbijalne igre niso primerne za sobo in ozke, temne prostore, večinoma pa niti za telovadnico, temveč vabijo igralce izpod strehe na vrt in igrišče pod milim nebom.

Orodje, ki ga rabimo pri odbijalnih igrah, je zelo različno. Po načinu odbijanja in po orodju delimo te igre na več skupin. To so:

1. igre, v katerih odbijamo žogo z roko,
2. „ „ „ „ „ z bobničem,
3. „ „ „ „ „ s pletenko (raketo),
4. „ „ „ „ „ z lopatico (kijačo).

1. Vaje v odbijanju žoge z roko.

Žogo odbijamo na več načinov.

1. Najlažja vaja je **navpično odbijanje žoge ob tla**. Žogo odbijamo z dlanjo odzgoraj navzdol, da odskakuje čim najbolj navpično od zemlje.

Odbijamo jo lahko:

- a) v mrtvi točki, t. j. v trenutku, ko dosega svojo višino in začnjenja vsled svoje teže zopet padati k zemlji;
- b) v letu navzgor, t. j. preden pride po odzgonu od zemlje v mrtvo točko;
- c) v padu k zemlji, t. j., puščamo jo, da doseže mrtvo točko in se zopet bliža navzdol; sedaj jo medpotoma dohitevamo z dlanjo odzgoraj in jo poganjamo z udarci k tlom.

Dokler ovladujemo žogo tako, da pravilno odskakuje in se neprenehoma pomika med dlanjo in zemljo (oziroma med dlanjo in steno, pri prostem žoganju med dlanjo in mrtvo točko v zraku), pravimo, da žogo „krotimo“ ali „krmimo“.

Igralce razdelimo na skupine po 4—5 (prim. „Telovadne igre“, 2. del, str. 12. in 13.). Vsak igralec „krmí“ žogo najprej z desnico, potem z levico, naposled pa menoma z desnico in levico v mrtvi točki, po možnosti nazmes tudi padajočo in letečo. Udarce šteje igralec na glas. Spretnější igralci „krmijo“ žogo poljubno dolgo, dokler jim ne uide, manj spretni pa se morajo vaditi, da jo krmijo vsaj do petega udarca.

2. **Navpično podbijanje žoge v zrak** je znana mladinska igra. Igralec vrže žogo kvišku; ko je dosegla žoga v navpičnem letu mrtvo točko, jame padati navpično navzdol in tu prestreza dlan padajočo k zemlji ter jo „podbija“ odspodaj zopet navpično navzgor.

Najprej podbija desnica, nato levica, naposled desnica in levica menoma.

3. **Odbijanje žoge ob steno** naj se vadi z desnico in levico, začetkoma z rahlimi udarci blizu stene, pozneje v nižjem loku s krepkejšimi udarci — dalje od stene.

4. **Odbijanje padajoče žoge v stran** je četrta stopnja odbijalnih vaj. Žogo lučamo navpično navzgor in odbijamo padajočo z dlanjo od strani, da leti lokoma naprej, nazaj ali v katerikoli smeri.

5. Obilo vaje in spretnosti zahteva **odbijanje lokoma leteče žoge v določeno smer**. Žogo podaja soigralec ali pa si jo odbijamo ob steni. Ta način odbijanja je zelo težaven, vendar pa važen element v odbijalnih igrah.

6. Izurjeni igralci odbijajo žogo tudi z glavo in jo vzdržujejo delj časa v pravilnem pomikanju. Tudi s komolcem, z ramo ali s prsi lahko odbijamo žogo.

Posamezne načine odbijanja lahko družimo, n. pr.:

- a) žogo lučamo kvišku in jo puščamo, da odskakuje od tal ter jo podbijamo letečo podmahoma navzgor;
- b) žogo lučamo kvišku in jo po odskoku od zemlje odbijamo ob steno;
- c) žogo odbijamo ob dve steni in kvišku itd.

Spretni igralci nadaljujejo kombinacije sami brez navodila. Ako sestavljamo vaje v prijemanju in lučanju („Telovadne igre“, 2. del, stran 12.—17.) z vajami v odbijanju, se nam ponuja nebroj novih kombinacij.

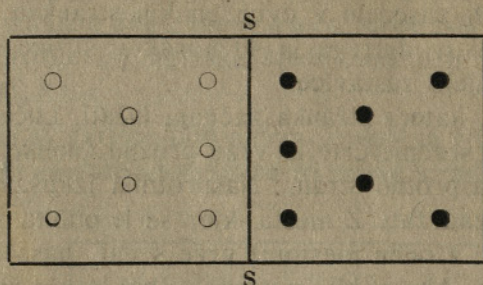
Vse te vaje pripravljajo igralce za odbijalne igre z roko in z orodjem. Izvajamo jih z votlo majhno žogo (7 cm v premeru) ali s srednjo žogo (14 cm). Vadimo jih lahko tudi z veliko žogo (21 cm).

2. Odbijanje čez mejo.

Igrišče: četverokotnik, 20 korakov dolg in 10 korakov širok, razpolovimo na sredi s črto na dva kvadrata. Sprednjo mejo lahko naznačimo tudi z vrvico, ki jo napnemo v višini 20 cm nad tlemi: zadostuje pa nam tudi kamenje, ki naznačuje mejo med strankama. Ako je igralec nad 16, je treba igrišče razmeroma povečati. Igralci (10—20) se razdele na dve stranki, ki zasedeta vsaka svoje polje, bodisi v vrstah (glej načrt) ali v polukrogu. Majhni otroci igrajo z majhno žogo, srednje-močni igralci s srednjo, močni igralci pa lahko tudi z veliko.

Za igre se ima žoga neprenehoma odbijati s polja na polje z dlanjo ali pestjo in sicer odzgoraj tako, da se odbija od roke na domače polje in preskakuje odtod mejo (vrvico). Žoga ne sme nikdar obležati na tleh, niti

se ne sme kotaliti. Če odbije igralec žogo tako, da se kotali ali da leti od roke naravnost na nasprotno polje, je nasprotniki ne sprejemajo in jo vračajo, češ, naj se jim pravilno poda čez mejo. Kadar žoga ni „na odboj“, t. j. če bi bilo težavno z enim udarcem odriniti žogo ob tla in čez mejo, jo je treba tako dolgo „krmiti“ (tolči z dlanjo ali pestjo ob zemljo), da jo dobimo v primeren položaj in v primerno oddaljenost od meje, odkoder jo lahko spravimo v nasprotni tabor.



Žreb odločuje, katera stranka ima pričeti. Igralec, ki odvarja igro, vrže žogo na domačem polju tako ob tla, da odskoči na tuje polje.

Ob vsakem pogrešku se zaznamuje za stranko „pika“. Pogrešek se šteje:

- a) ako igralec žogo podbije, t. j., ako udari odspodaj;
- b) ako odbije žogo z nogo ali z ramo in ne z roko;
- c) ako ujame (prime) žogo v roko;
- d) ako odbije žogo za mejo igrišča;
- e) ako odbije žogo naravnost na nasprotno polje, t. j., ako se žoga ne dotakne domače zemlje;
- f) ako odbije žogo tako, da se zakotali v nasprotno polje;
- g) ako žoga obleži na tleh ali ako se kota po domačem polju.

Žogo podaja v igro vedno stranka, ki je dobila piko.

Igra se vrši do določenega števila pik, n. pr. do 10. Nato zamenjata stranki polji; novo igro pričinja premagana stranka. (Klenka, 152.)

3. Balončkanje.

Igrišče je običajno krog v premeru 10—20 korakov, razdeljen na dve polovici. Preko srede je napeta vrv po tleh.

Igralci (6—30) zasedejo v dveh enakih strankah obe polovici. Stranki tolčeta in podbijata preko srednje črte veliko prožno žogo (21 cm v premeru) in izkušata zabraniti, da ne pade žoga na domača tla. Kadar koli se dotakne žoga domačih tal, se šteje „pika“ stranki, ki tega ni zabranila. Igro izgubi stranka, ki ji pade žoga recimo 20 krat na tla.

Priporočamo, da se igrajo z zelo lahko in mehko žogo, inace pa si morajo zavarovati pesti z debelimi rokavicami. V Italiji, kjer so pod-

bijalne igre zelo priljubljene, rabijo pri njih posebne lesene rokave, ki ščitijo ob krepkih udarcih roko do komolca.

Igra zahteva obilo gibanja in pozornosti, zato jo je treba mladini priporočati.

4. Žoganje na „izgon“.

Igralci (20—40) zasedejo v dveh enakih strankah po polovico velikega, do 100 korakov dolgega in 40 korakov širokega igrišča. Skrajni čelni meji naznačujejo zastavice.

Žreb odločuje, katera stranka začenja lučati. Lučalec se postavi 12 do 15 korakov od srednje črte in vrže prožno (veliko ali srednjo) žogo čim najdalje na nasprotno stran. Nasprotniki izkušajo žogo letečo odbiti ali vsaj zadržati. Z mesta, kjer se je odbita žoga dotaknila tal (ali pa v ravni črti z onim mestom) vrže sedaj nasprotnik žogo nazaj preko srednje meje. Ako ni bilo mogoče odbiti leteče žoge, jo zadržujejo, kolikor jo morejo. Čim se dotakne neodbita žoga tal, je ne smejo več odbijati, ne suvati v nasprotni smeri; lučalec mora v tem primeru stati na skrajnem mestu, ki ga je dosegla žoga.

Vsaka stranka si določuje red, kako prihajajo igralci na lučaj (po abecedi ali po velikosti, oziroma po spretnosti v lučanju).

Kadar preleti žoga zastavice na skrajni čelni meji, je igre konec. Premagana stranka prihaja v novi igri na prvi lučaj. Priporoča se menjavanje mest, zlasti če igrišče ni popolnoma ravno ali če je vreme vetrovno.

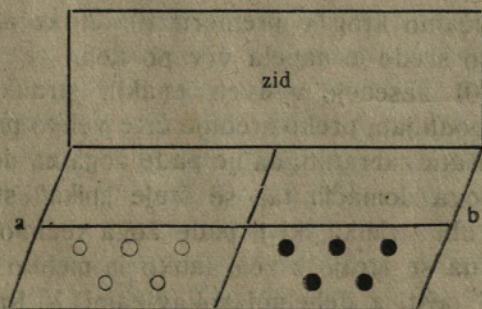
Lučalci lučajo žogo najrajši v ono smer, kjer stoje najslabši nasprotniki.

Za slabe igralce in deklice ta igra ni posebno primerna, ker je treba žogo večkrat zadrževati s prsi in boki.

5. Odbijanje ob steno.

Prvi način:

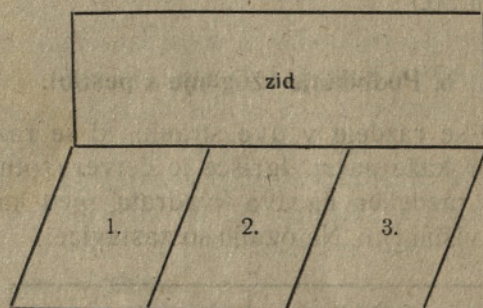
Igralcev 4—16. Igrišče: ob približno 5 m dolgem zidu zarišemo na zemlji vzporedno črto a b 2—3 korake od zida.



Igralci se razstavijo tostran črte v dveh strankah. Žoga, ki jo vrže igralec ob zid v poprečni smeri, se mora tako odbiti od zidu, da pade na nasprotno polje preko črte a b. Najbližji igralec nasprotne stranke odbije žogo, bodisi letečo ali vsaj po prvem odskoku od zemlje z roko zopet v zid v povprečni smeri in jo poda na ta način prvi stranki. Žoganje se nadaljuje, dokler ne pade žoga dvakrat zaporedoma na tla. V takem primeru si šteje dotična stranka „piko“. Kot piko si šteje tudi vsak slab lučaj, če pade žoga tik pod zidom onostran črte a b na tla.

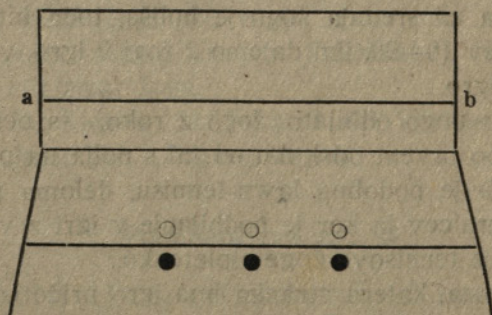
Boljši igralci odbijajo žogo samo letečo (brez odskoka od tal). (Priljubljena igra francoske in angleške srednješolske in visokošolske mladine; „Sokol“ 1893, 8.)

Drugi način: Igrišče pod zidom se deli na tri polja, kakor kaže načrt. Igralci (3—9) se dele istotako na tri enake stranke in vsaka izmed njih ima svoje polje.



V igri veljajo ista pravila kakor pri prvem načinu; razlika je edino v tem, da igrata obe zunanji stranki združeni zoper srednjo. (Skoták 194.)

Tretji način: Igrišče ob zidu razdelimo na notranje (prvo) in zunanje (drugo) polje. Notranje polje je kakih 5—7 korakov široko in po možnosti nekoliko (10—15 cm) višje nego zunanje. Na zidu naznačimo v višini 1—1.4 m vodoravno črto a b.



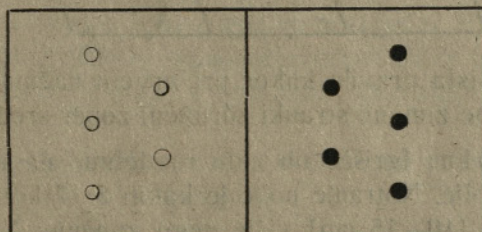
Igralci (4—20) stoje v dveh strankah, prva na notranjem, druga na zunanjem polju. Enakost strank pri tej igri ni potrebna, saj dva spretna odbijalca lahko uspešno igrata z velikim številom nasprotnikov.

Recimo, da šteje vsaka stranka po tri igralce. Žreb odločuje, katera stranka pride na notranje polje, kjer se pričinja žoganje. Prvi igralec (notranji) prime žogo v levico ali pa jo vrže ob tla in jo odbije z desnico ob zid tako močno, da pade na zunanje polje; tam jo nasprotnik zopet odbije ob zid in vrne na notranje polje. Ako pade žoga na tla, se šteje dotični stranki „pika“; pika se šteje tudi, ako žoga ne doseže na zidu črte a b (t. j., če jo odbijejo v prenizkem loku) ali če pade po odzivu od zida zopet na domače polje. V določeni dobi (recimo za 10 minut) menjata stranki mesti in nato igrajo še enkrat tako dolgo. Zmaga stranka, ki ima po dveh enakih igralnih dobah manj pik.

Ako nimajo ure pri roki, igrajo tako, da se notranjim ne štejejo pike, temveč, da vsak notranji igralec izstopa iz igre, kadar se pregreši. Zunanjim pa štejejo pike. Kadar izgube vsi notranji igralci pravico odbijati, si menjajo mesta. Po dveh igrah zmaga stranka, ki ima manj pik. (Skoták 191, Rauch 30.)

6. Podbijanje (žoganje s pestjo).

Igralci (6—10) se razdele v dve stranki, ki se razstavita vsaka po svojem polju, kakor kaže načrt. Igrišče je četverkotnik 20—30 m dolg in 10—15 m širok, razdeljen na dva kvadrata, med katerima naznačuje mejo napeta vrv v višini 2 m. Na ogalih so zastavice.



Žoga bodi prožna, ali majhna (7 cm) ali srednja (14 cm), lahko pa tudi velika. Velika ali srednja žoga je boljša, toda biti mora iz mehke kože. Če je igralcev 10—20, jim dajemo 2 žogi v igro, več nego 2 žogi pa ni priporočati za igro.

Igralci imajo nalogo odbijati žogo z roko, (s pestjo, ne z dlanjo), bodisi letečo, ali po prvem odskoku od tal s polja na polje preko vrvic nasprotnikom. Igra je podobna lawn-tenisu, deloma pa je celo boljša, ker zabava več igralcev in ker je podbijanje v igri z veliko žogo veliko lažje nego odbijanje tenišove žoge s pletenko.

Voditelja žrebata, katera stranka ima igro pričeti.

Žogo podajajo tako: Določeni igralec vrže žogo navzgor vsaj do višine glave in jo nato „p o d b i j e“, t. j., udari odspodaj z roko tako, da preleti na nasprotno polje preko vrvic. Nasprotniki jo izkušajo pravtako podbiti in jo vrniti čez vrv. Podbijati se sme samo leteča ali po prvem

odskoku od zemlje. Kdor ne more žoge sigurno podbiti, jo sme v zraku „krmiti“ in si jo tako dolgo pripravljati, da jo on sam, ali spretnejši tovariš s poštenim podmahom podbije čez vrvico. Ako skoči žoga dvakrat na isto polje, ne da bi jo podbili, se naznačuje dotični stranki pika in igra se pričinja iznova.

Za hibo štejejo: a) če se žoga dotakne vrvice ali če preleti mejo pod vrvico; b) če pade žoga preko zunanjih mej igrišča; c) če pade dvakrat na istem polju; d) če se dotakne žoga kjerkoli telesa razen rok; e) če odbijejo žogo na lastnem polju proč od srede (v smeri nazaj.)

Po vsaki hibi zadržujejo nasprotniki žogo in jo vračajo stranki, ki je dobila „piko“, da jim poda žogo iznova v igro. Kadar žogo vračajo, jo kotajo po zemlji, češ, sedaj ni v igri.

Ako se žoga odbije od kakega predmeta, (n. pr. od stojala za vrv) in pade kljub temu na določeno polje, jo lahko stranka sprejme ali odkloni ter zanteva žogo iznova.

Ako pade žoga pravilno na polje in odleti po odzivu z njega preko meje, je v igri; igralci dotične stranke lahko prestopajo omejeno polje in izkušajo žogo ali redno podbiti, ali pa jo s krmljenjem spraviti v igro, da ne pade niti zunaj, niti znotraj na njihova tla.

Igra se vrši samo do dogovorjenega števila točk: pri slabših igralcih (začetnikih) do 10, pri spretnih do 20. Štejejo se samo redni udarci. Stranki se lahko dogovorita, da pred zadnjim udarcem ne smejo žoge krmiti, kar igro nekoliko otežuje.

Po vsaki igri stranki menjata igrišče. Ako stranki tekmujeta za prvenstvo, se določi čas, kako dolgo se bo igralo. Sredi igralne dobe menjata stranki mesti. Zmaga stranka, ki si pribori v določeni dobi več točk.

Točke si štejejo na glas, da se izognejo pomotam.

V igri za prvenstvo je treba nepristranskega sodnika, ki stoji ob strani igrišča pri kolu na koncu vrvice, šteje točke obema strankama in odločuje ob vsakem nesporazumljenju.

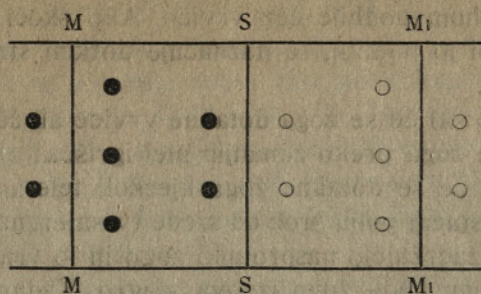
Za izpremembo se izmerijo pod vrvjo „mrtva tla“, široka po 3—4 korake na vsakem polju (skupaj torej 6—8 korakov). Na mrtva tla ne sme stopiti igralec, niti pasti žoga.

(„Sokol“ 1896, 126; Klenka 154, Tokarski 68, Výchova tělesná IV 32, Broschinski 115, Lechner 112, Ullmann 99 itd.)

7. Podbijanje za ris.

Igralcev 10—20. Igrišče: četverkotnik, 40 korakov dolg in 15 korakov širok, deli srednja črta SS na dve polovici; na 6 do 15 korakov od srednje črte naznačujemo na obeh polovicah risa MM in M¹ M¹. Orodje: 6 zastavic in velika odbijalna žoga; v dekliški igri srednja žoga.

Igralci se razstavljajo kakor kaže načrt; spretnejši igralci stojijo zadaj, da podbijajo žogo, ako prileti preko njihovega risa.



Vsaka stranka ima svojega vodnika. Žreb odloči, katera stranka ima prvi lučaj, druga stranka pa si voli igrišče. Igralec, ki ima prvi lučaj, stoji na svojem risu, vrže žogo oboročno kvišku in jo podbija v višini lica oboročno z dlanmi (z zamahom predročno skrčenih rok). Žoga leti poševno navzgor na nasprotno polje. Nasprotna stranka izkuša na isti način odoročno podbiti žogo, preden pade na tla, da jo vrne na prvo polje. Prva stranka podbija zopet itd., dokler žoga ne pade na tla. Če pade žoga na tla med srednjo črto in risom, jo podbija igralec, ki se je prvi dotakne, oboročno kakor pri začetnem lučaju z mesta, kjer je žoga padla na zemljo (toda ne, dokoder se je potočila). Ako pa pade za risom na zemljo, si šteje točko stranka, ki je podbila žogo za nasprotni ris; igralec, ki jo ima sedaj podbijati, stopi z žogo na svoj ris. Zmaga stranka, ki doseže prej 10 točk. Pred nastopno igro stranki menjata igrišče: prvi lučaj ima premagana stranka.

Žogo podbija vselej stranka, na katere polju je padla žoga na tla. Ako preleti žoga bočno mejo igrišča, potem prehaja lučalna črta preko mesta, kjer je žoga preletela mejo.

Stranka si šteje točko:

- kadar je podbila žogo tako, da je padla na tla za nasprotnim risom, brez ozira na to, ali je padla naravnost iz zraka, ali po nespretnem udarcu nasprotnikov;
- kadar kdo izmed nasprotnikov podbije žogo z eno roko;
- kadar nasprotna stranka podbito žogo ujame v roke, preden se je dotaknila tal.

Točka se ne šteje, ako se žoga potoči po zemlji preko nasprotnega risa. (Tokarski 65.)

8. Vaje v žoganju z bobniči.

Igre z bobniči (ročnimi bobni ali tamburini) so najprimernejše za deklice, pa tudi dečki in odrasli igralci jih igrajo radi.¹ Igralci morajo v

¹ Na Francoskem in Švedskem so se razvile v športne igre z velikim številom igralnih pravil.

teh igrah mnogo tekati in skakati z mesta na mesto, gibati roke in se klanjati pri odbijanju žoge na vse strani; še večje vrednosti pa je za mlade igralce, ker se vadijo oči v zasledovanju žoge in presojanju njenega leta in ker delujejo oči skupno z rokami in z vsem telesom. Iz tega vzroka priporočamo mladini vse odbijalne igre, zlasti vidimo radi deklice, žogajoče z bobniči. Igralci kmalu ovladajo bobnič in žogo in celo otroci napredujejo naglo od preprostih iger k težjim.

Igrišče: Za preproste vaje in igre z bobniči ni treba posebej prirejati igrišča. Res je sicer, da igralci ne morejo pri stalnem opazovanju žoge posvečati tlom nikake pažnje, vendar pa pri preprostih igrah ni nevarnosti, da bi se spotikali in padali, ako so tla ravna in brez kamenja in jamic. Na neizravnanim igrišču pa ne morejo pravilno odbijati žoge in žoganje jim kmalu omrzi, ker ne morejo uveljaviti svoje igralne spretnosti in bistrosti.

Najboljše igrišče si pripravimo, ako popolnoma izravnamo tla in jih posujemo s plastjo premogovega pepela, ki mu primešamo nekaj ilovice; to plast polijemo z vodo, da se spoji glina s pepelom; nato dobro zvaljamo in naposled posujemo vse igrišče z drobnim peskom in povaljamo iznova. Če zemljo večkrat poškopimo in prevaljamo, se utrdi kakor poteptana tla. Na travi se igre ne izvajajo tako dobro, ker se žoga slabše odbija in ker se po dežju in za rose lahko polzi nogam. — Mesta na igrišču naznačujemo z rezami po tleh ali z apnenimi črtami, oziroma z zastavicami, s palicami, ali pa tudi kar s kamenjem, ali z odloženimi klobuki in suknjami.

Orodje. Bobniči (tamburini) so leseni obročki v obliki sita prevlečeni s krepko mehovino (z ovčjim ali telečjim runom). Velikost obročkov je različna: premer je običajno po 20—26 cm, debelost lesa $\frac{1}{2}$ —1 cm, višina 3,5 do 5 cm. Spodaj je obroček zavrtnjen na notranjo stran, da se laže drži, ali pa ima v ta namen posebno držalo na enem ali na dveh mestih. Najboljši obročki so iz javorovine. Mehovina bodi močna in enakomerno močno napeta in brez gub, zakaj nagubana koža ne odbija žoge pravilno. Ovčje runo je prožnejše, toda slabše in ne vztraja ob silnih udarcih; teletovina je primernejša za močne udarce, zlasti za odbijanje polne žoge na veliko daljino. Tudi svinjska koža je dobra za bobnič; najtrpežnejša je, toda malo prožna. — Teža bobničev je važna. Z lahкими bobniči se žoga ne odbija gotovo v daljino, težki bobniči pa utrujajo igralce. Izbirajmo zatorej majhnim deklicam bobniče po 250—300 gr težke, za večja dekleta pa po 300—350 gr težke. — Kupec naj pazi, da je mehovina lepo napeta in dobro pritjena. Nikakor ne zadostuje, ako je pribita samo z žeblički; bolje je, da je ovita okoli lesenega obroča, s katerim se napne in skupno pribije ob deščico. — Ako se polagoma vendar nabirajo gube, ovlažimo mehovino na obeh straneh; pri tem pa se les ne sme omočiti; nato jo položimo na sonce.

da se posuši in poravna. Ako to ne zadostuje, jo moramo sneti z obročka, ovlažiti in zopet dobro nategniti.

Žoge. Pri igrah z bobničem rabimo votle majhne (tennisove) žoge v premeru 5—7 cm s precej debelimi stenami, ali pa tudi polne, usnjene, z dlako izphane žoge. Prelahke žoge ob vetru niso porabne. Majhna votla lahka žoga tehta 30 gr, tennisova do 60 gr, žoga z proževinastim jedrom in opletena z bombaževino pa do 100 gr. Votle žoge moramo spravljati vedno na suhem.

Odbijanje žoge z bobničem.

Ako nima bobnič posebnega držala na notranji strani, ga primemo tako, da položimo palec odzgoraj na kožo, z drugimi štirimi prsti pa objamemo obroč odspodaj. Na ta način najgotoveje ovladamo bobnič in odbijamo žogo.

Ako ima bobnič posebno držalo, ne smemo s palcem objemati obroča na gorenji strani in ga polagati na kožo, temveč držimo z njim zunanjo stran obroča, z drugimi štirimi prsti pa primemo držalo, pritrjeno na notranji strani obroča. Ta način je boljši, ker ne kvarimo kože s palcem, ki jo tlači in enostransko napenja ob kraju.

1. Igralec drži v levici žogo, v desnici bobnič. Žogo si zaluča kvišku (običajno malo nad glavo) in ji podstavi bobnič vodoravno, da pade žogo na sredo in se odbije navpično navzgor. Ako z bobničem udarimo žogo rahlo odspodaj, se odbije močnejše. Tako odbija posamezni igralec žogo navpično kvišku.

2. Druga stopnja je odbijanje navpično padajoče žoge v stran. Dva igralca stojita v primerni razdalji drug proti drugemu. Prvi zaluča žogo navpično kvišku in jo odbije padajočo z bobničem od strani, da leti lokoma v smeri proti drugemu igralcu; ta jo ujame in vrne na isti način.

Tretja stopnja je odbijanje lokoma leteče žoge v določeno smer. Ako leti v visokem ali nizkem loku od soigralca proti nam, ki jo naj odbijemo v isto smer nazaj, iztegnemo (zaročimo) desnico nazaj in odbijemo podmahoma žogo s sredino bobniča v smeri naprej. Ako pa leti žoga naravnost v višini pasu ali prsi, je ne moremo odbiti podmahoma, temveč po strani. Žogo, ki leti v višini glave ali še više, odbijamo nadmahoma. Vedno pa je treba odbijati s sredino bobniča in sicer z zunanjo stranjo. Pri vsaki igri se šteje kot pika, če odbije kdo z notranjo stranjo.

1. Prva šola z bobničem.

Dvoje ali več igralcev se postavi drug proti drugemu ali v krogu. Kogar je določil žreb, vzame žogo in bobnič in si odbija žogo navpično kvišku tako dolgo, dokler more, to je, dokler mu žoga ne pade na tla.

Drugi štejejo z njim, kolikokrat je odbil žogo. Nato igra drugi, tretji itd. Vodnik jim zapisuje doseženo število odbojev; zmaga oni, ki je dosegel največ odbojev, in igra se prične iznova.

Novo igro vodi igralec, ki je dosegel pri prejšnji največ točk, igro pa prične igralec, ki je imel najmanj točk; za njim sledijo drugi po številu točk, nazadnje pa igra vodnik. Igra se z desnico, potem z levico, naposled pa izmenoma z desnico, potem z levico, ako imamo v vsaki roki bobnič.

2. Druga šola z bobničem.

Igralci nastopajo in se čredijo kakor v prvi šoli. Igralec si zaluča žogo kvišku, počaka, da pade na tla in jo po odskoku odbije z bobničem kvišku, nato pade žoga zopet na tla itd.; tako odbija, dokler ne pade žoga dvakrat zapored na tla. Drugi igralci štejejo z njim in pazijo, kako odbija žogo. Zmaga oni, ki doseže največ točk. — Ob drugi priliki naj odbijajo z levico, da se enakomerno izurita obe roki.

3. Tretja šola z bobničem.

Prva igralca vsake skupine (8—10) se postavita drug proti drugemu in si odbijata žogo drug drugemu, dokler ne pade na tla; nato odstopita in za njima izvajajo igro naslednja dvojica. Vsaka dvojica si šteje točke in nazadnje določijo zmago. To šolo izvajajo radi tudi izurjeni igralci, ki tekmujejo po dva in dva, dokler se ne odloči, kdo je najboljši. Izurjeni igralci dosežejo po sto in več odbojev. Daljina med igralci se stopnjuje. Žogo odbijajo zdaj z desnico, zdaj z levico.

4. Četrta šola z bobničem.

Igralci nastopajo in se čredijo v dvojicah kakor v tretji šoli. Odbito žogo puščajo, da pade na tla in jo po prvem odskoku odbijajo zopet soigralcu nazaj tako, da skače žoga od bobniča na tla, odtod ob drugi bobnič, sedaj zopet na tla in ob prvi bobnič itd. Igrajo z desnico in levico. (Klenka, dekliške igre 110.)

9. Žoganje z bobniči v krogu.

Igralci (4—12) imajo vsak svoj bobnič in stojijo v krogu. Eden izmed njih je na sredi; ta prične igro tako, da zaluča žogo kvišku in jo odbija z bobničem proti igralcem na obodu kroga. Komur prileti žoga po desni strani, jo mora odbiti nazaj v krog; sredinec odstopi, ako pade žoga po njegovi krivdi trikrat na tla. Tudi igralci na obodu si štejejo hibe. Zmaga igralec, ki ima nazadnje najmanj napak.

10. Žoganje z bobniči čez mejo.

Prvi način:

Igrišče: Na zemlji zarišemo četverkotnik 12—15 korakov širok in 25—30 korakov dolg, ter ga razpolovimo s črto preko srede na dva kvadrata. Ta črta (trak, vrvica) je „meja“. Meja je lahko tudi visoka (vrv v višini 1—3 m).

Orodje: Ena žoga in toliko bobničev, kolikor je igralcev. — Igralcev je lahko do osem, pa vedno sodo število, da se lahko razdele na enako močni stranki.

Žreb odloči, katera stranka ima pričeti igro. Druga stranka si sme izbrati polje. Razpostavijo se tako, da je vse polje enakomerno zasedeno. Prvi igralec, vsaj 6—7 korakov od meje, si „postreže“ (zaluča žogo kvišku) in odbije žogo z bobničem tako, da odleti na nasprotno polje; nasprotniki pozorno opazujejo žogo in kdor je najbližji, jo odbije z bobničem nazaj čez mejo na prvo polje. Tako jo odbijajo do prve napake.

Za napako štejejo:

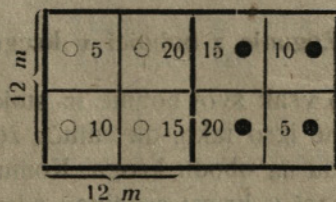
- ako pade odbita žoga preko meje igrišča;
- ako pade odbita žoga na domače polje;
- ako odbije igralec žogo z roko ali drugače in ne z bobničem;
- ako se dotakne odbite žoge igralec one stranke, ki je žogo odbila;
- ako odbijejo žogo tako, da se kota po tleh.

Žoga sme pasti po vsakem odboju samo enkrat na tla, torej tudi večkrat na istem polju, ako jo redno odbijejo po vsakem odskoku od tal. To pravilo pa velja samo za neizurjene igralce, nikakor pa ne za tekmo.

Žogo podaja v igro stranka, ki je dobila piko. Igralci se vrste v podajanju v določenem redu. Igra se vrši do dogovorjenega števila pik, n. pr. do deset. V novi igri si stranki menjata polji. (Klenka 161, Tokarski 93, Broschinski 116, Ullmann 89.)

Drugi način (za osem igralcev):

Igrišče (dolžina 24 m, širina 12 m) se zariše in razdeli na dva kvadrata, ki ju zopet razdelimo vsakega na štiri manjše kvadrate (glej načrt). Mejo med velikima kvadratoma naznačuje vrv v višini 2—2½ m ali mreža v isti višini. Za igro je tennisovo igrališče jako primerno.



Osem igralcev se razdeli na dve stranki in žreba zopet med seboj za stajališča. Vsak igralec ima braniti svoje polje.

Namen igre je braniti lastno polje, da ne pade na njem žoga na tla. Za vsak padec si šteje nasprotna stranka določeno število točk. To število je odvisno od polja, kamor je padla žoga (5, 10, 15, 20). Ako odbije kdo žogo preko omenjenega igrišča ali pod vrv, si šteje nasprotna stranka 10 točk. Igre je konec, kadar doseže ena stranka 60 točk. Novo igro prične po izmeni mest premagana stranka. Pred začetkom igre kliče vselej podajalec: „Pozor!“ Ako pade žoga na črto med dvema poljema, si štejejo število točk višjega polja. Zmaga stranka, ki doseže prej šestkrat po 60 točk. (Klenka, dekl. 121.)

11. Žoganje s perjačami.

Perjače ali peresne žoge izdelujejo običajno iz plute (probkovine), prevlečene s suknom ali tankim usnjem. Spodnja stran plute je obla, gorenja pa ravna. Na gorenji strani tiči kroginkrog ob kraju venec pestrih, po 6 cm dolgih peres. Ako lučamo perjačo v višino, se obrača v zraku padaje vselej tako, da pade s spodnjim težjim delom (t. j. pluto) navzdol, perje pa ji je nekak rep.

Perjače odbijamo ali z bobničmi, ali pa s pletenkami. Pletenke so podobne tennisovim, toda manjše so in preprostejše (v prodajalnicah približno po 1 K). Držaj je približno 25 cm dolg; leseni okvir jajčaste oblike je pritrjen ob držaj, meri v podolžnem premeru tudi do 25 cm in okroža dobro napeto (pergamentno) koženico ali mrežico iz niti ali strun. Perjače so prelahke in vsled tega niso prikladne za skupne igre pod milim nebom, ker jih zanaša vsaka lahka sapica. Otežimo jih, če vtisnemo v pluto nekoliko svinčenih kroglic ali žebeljev.

Posebnih iger s perjačami ni, pač pa lahko izvajamo z njimi razne odbijalne vaje in igre, opisane v pričujoči zbirki.

Igre te vrste so se razvile in razširile zlasti na Francoskem v 17. in 18. stoletju.

Žoganje s perjačami pripravlja igralce za žoganje z bobničem in za lawn-tennis. Perjače padajo počasneje in je torej lažje opazovati njihov let ter jih odbijati.

Vaje in igre. 1. Posamezni igralci tekmujejo med sabo v skupinah 4—6; vsak igralec odbija perjačo kvišku z desnico (levico), dokler ne pade perjača na tla; udarce štejejo.

2. Dvoje igralcev si odbija drug drugemu perjačo iz primerne daljine (preko napete vrvi, preko grniča itd.) Ako pade perjača na tla, se šteje igralcu „pika“.

3. Večje število igralcev stoji na obodu kroga v poljubnem razstopu. Perjačo odbijajo v krogu zaporedoma drug za drugim kvišku tako, da jo lahko sosed ujame in odbije s svojim bobničem ali s pletenko. Perjača ne sme pasti na tla. Ob velikem številu igralcev kroži lahko več perjač obenem.

4. Perjačo odbijajo križema v krogu. Kdor jo zgreši vsled nepazljivosti, temu štejejo „piko“. Zmaga oni, ki ima koncema igre najmanj pik.

5. Perjačo odbija v dveh ali več enakih skupinah po troje do pet igralcev obenem. Zmaga ona skupina, ki igra najdalje ali ki je največkrat dobila perjačo naokrog.

6. Na pozov. Igralcev stoji v skupinah po 5—8, vsaka skupina v svojem krogu (6 m v premeru). Prvi igralec vsake skupine stopi na sredo kroga ter odbija nekolikrat perjačo kvišku, nato pa pokliče z oboda kateregakoli tovariša, ki mora nadaljevati igro. Ako prihiti pozvani tovariš pravočasno na sredo in odbije perjačo, pokliče zopet tretjega, ali po prvem, ali po večkratnem odboju. Komur pade perjača na tla, nima pravice klicati drugega in odide na obod, namesto njega pa kliče prejšnji igralec. Kdor je klical največkrat, zmaga koncem igre.

7. Na kralja (kraljico.) Sredi velikega kroga (6 m v premeru) se zariše manjši krog (2 m v premeru). Srednji igralec (kralj) brani svoj krog (kraljestvo), da ne pade v njem žoga na tla. Kralj odbija perjačo od srede na obod, drugi igralci pa jo vračajo, hotoč jo spraviti v kraljestvo. Komur se posreči, da odbije žogo v manjši krog, ta je kralj, prejšnji kralj pa je odstavljen in stopi na obod.

8. Čez vrh. Igralci (4—8) stoje v dveh strankah; po sredi je napeta vrv (1 m). Perjačo si odbijajo čez vrv in vsak padec štejejo za napako. Po 10 napakah je konec igre. (Klenka, dekl. 105, Ambros 119.)

12. Lawn-tennis.

Začetki te priljubljene in po vsem svetu razširjene igre segajo v starodavno dobo; že Rimljani so poznali podobno igro, ki pa se je razlikovala od današnje v tem, da so odbijali žogo z roko. „L a w n“ (izgovarjaj lān) znači angleško trato; ime „tennis“ so rabili na Angleškem za neki način žoganja že v 14. stoletju. Angleški igralni klubi so sredi druge polovice 19. stoletja sestavili pravila, ki so sedaj veljavna.

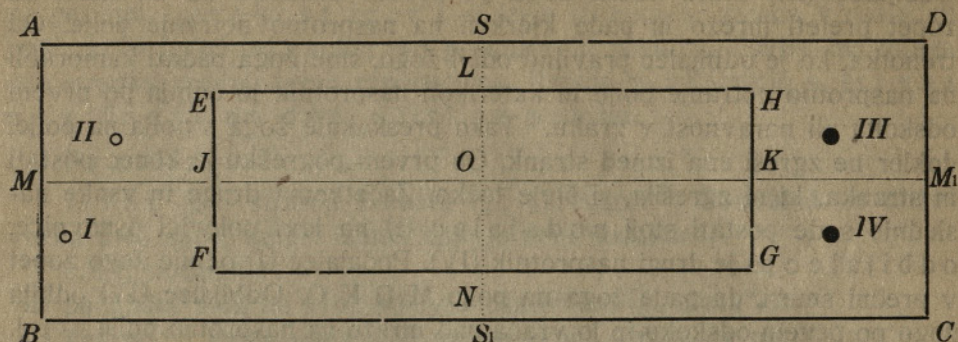
Igrišče je popolnoma ravno in dobro poteptano. Ob suhem vremenu ga je treba redno polivati in često prevaljati s težkim valkom. Glej 8. „Vaje v žoganju z bobničiči“, kako se pripravljajo tla za igrišče. — Dobro plast za igrišče nam dajejo tudi ceste, namreč blato in prah; iz teh se pripravljajo zelo primerna tla.

Meje igrišča naznačujemo z gosto apnenico (apneno vodo) ali z belo glino. Črte naj so 4—5 cm široke, da so dovolj razločne.

Pravokotnik $A B C D$, 24 m dolg in 11 m širok, deli mreža $S S_1$ na 2 polovici ali polji; v točkah S in S_1 stojita kolca, ob katera je napeta mreža tako, da je njen gorenji rob ob kolcih 1·07 m, nasredi pa 0·91 m nad tlemi. Srednja črta $M M_1$ in mreža delita vse igrišče na 4 enake dele. V pravokotnik $A B C D$ zarišemo notranji pravokotnik $E F G H$. Mere so te: $A B = C D = 11$ m (angl. 10·9 m); ti črti se zoveta osnovnici. $A D = B C = 24$ m (angl. 23·77 m) — zunanji vzdolžnici ali meji,

$EF = GH = 8:20$ m (angl. 8'23 m) — podajalnici, $EH = FG = 12:80$ m notranji vzdolžnici.

Pravokotniki $ELOI = FNOI = GNOK = HLOK$ se zovejo notranja polja, ostali prostor pa zunanja polja ali dvori.



Mreža je 1·07 m visoka in 12·8 m dolga (sega torej nekoliko preko zunanjih vzdolžnic), ter ima na gornjem kraju močan platnen rob z navlečeno vrvico, s katero jo vesimo in napenjamo med kolcema. Mreža ima dvojni namen: a) lovi slabo podane in slabo odbite žoge, b) deli kot meja igrišče na dve polovici.

Pletenke (angl. rackets = palke ali bijače) so raznolične in se izdelujejo v strokovnih delavnicah. Žoga je proževinasta, gola ali povlečena z belo flanelo, 6·5 cm v premeru in 53—56 gr težka. Za 2 igralca zadostuje 6 žog, za 3—4 igralce pa je treba 8—12 in več žog. Da se igralci ne zadržujejo pri pobiranju žog, je priporočati, da jim pobirajo in podajajo žoge posebni pobirachi (dečki). Dobre pletenke in žoge so precej drage, vendar pa je igra z dragim trpežnejšim orodjem cenejša.

Lawn-tennis je tekmovalna igra 2, 3 ali 4 oseb v dveh strankah, stoječih na obeh straneh mreže. Stranki odbijata žogo čez mrežo tja in nazaj in izkušata obenem škodovati nasprotniku, sebe pa braniti. Vsak pogrešek si šteje nasprotnik v dobro. Kdor doseže prvi določeno število točk, zmaga zase, oziroma za svojo stranko.

Igralec, ki podaja žogo z udarcem v igro, se imenuje podajalec (server), nasprotnik pa, ki ima po prvem udarcu žogo viniti, se zove odbijalec (striker-out, izgov. strajkeraut). Ena postat (en akt) igre (stroke, izgov. strok) traja od prvega udarca, dokler ne zgreši ena izmed strank. Igra (game, izgov. gem) ima 4 ali več postati, partija (set) pa običajno 6 iger. Tekmovalna igra (match, izgov. meč) obsega 3 do 5 partij.

Žrebanje: Žreb odloči, katera stranka prične igro. Nasprotna stranka si izbere igrišče. Začetkoma prve in vsake naslednje lihe postati stoji podajalec (I) na desni polovici osnovnice, njegov soigralec (II) pa na levi. Odbijalec (III) stoji na desnem zunanjem polju, njegov soigralec (IV) pa na drugem zunanjem polju. Desna osnovnica je ona, ki jo ima igralec,

stoječ na srednji črti s čelom proti mreži, na desni strani. Stojišča igralcev so naznačena na načrtu.

Igra. Podajalec (I) odbije žogo v prečni smeri tako, da preleti mrežo in pade na nasprotno notranje polje onostran srednje črte M M₁. Odbijalec (III) mora odbiti žogo po prvem odskoku od tal tako, da zopet preleti mrežo in pade kjerkoli na nasprotno notranje polje. Od trenutka, ko je odbijalec pravilno odbil žogo, sme žoga padati kamorkoli na nasprotno notranje polje in katerikoli nasprotnik jo odbija po prvem odskoku ali naravnost v zraku. Tako preskakuje žoga s polja na polje, dokler ne zgreši ena izmed strank. Ob prvem pogrešku je konec postati in stranka, ki ni zgrešila, si šteje točko. Začetkoma druge in vsake naslednje sode postati stoji podajalec (I) na levi polovici osnovnice, odbijalec pa je drugi nasprotnik (IV). Podajalec (I) odbije žogo zopet v prečni smeri, da pade žoga na polje M G K O. Odbijalec (IV) odbija žogo po prvem odskoku in jo vrača nad mrežo na nasprotno polje — itd. do novega pogreška.

Drugo igro pričinja nasprotna stranka. Ako je bil v prvi igri igralec I podajalec in igralec III odbijalec, potem se vrste v nastopnih igrah po tem redu:

Igra	Podajalec	Odbijalec
1	I	III
2	IV	I
3	II	IV
4	III	II
5	I	III

i. t. d.

Do konca partije se ta red ne sme menjavati. V naslednji partiji nadaljujejo po istem redu, kakor se prva ne bi bila dovršila.

Štetje točk. Vsake postati je konec, kadar zgreši ena stranka. Pogrešek si šteje nasprotna stranka za točko.

Vsaka stranka, ki je zmagala v eni postati, si šteje 15 točk. Vsaka stranka, ki je zmagala v dveh postatih, si šteje 30 točk. Vsaka stranka, ki je zmagala v treh postatih, si šteje 40 točk. Stranka, ki je zmagala v četrti postati, preden je nasprotna stranka prispela do 40 točk, dobi igro (game, izgov. gem). Ako pa imata obe stranki po 40 točk, potem je med njima enakost (deuce, izg. djus). Tedaj si stranka, ki zmaga v naslednji postati, šteje prednost (advantage, izg. edvántidž). Ako zmaga sedaj ista stranka še v drugi naslednji postati, dobi igro, če pa zgreši, je zopet enakost itd., dokler ena izmed strank ne zmaga v dveh postatih zaporedoma. Šteti je treba vedno na glas in sicer najprej točke podajajoče stranke; ako ima podajajoča stranka prednost, kliče: „Prednost tukaj!“, če ne pa: „Prednost tam!“. Ako imata

obe stranki enako število točk, štejeta: „Po petnajst“, „Po trideset“, „Enako“ (ne: „Po štirideset“).

Partijo dobi stranka, ki prva zmaga v 6 igrah. Pa tudi tukaj lahko igrajo „partijo na prednost“. Ako dosežeta namreč obe stranki po pet iger („enakost iger“), si šteje stranka, ki zmaga v naslednji igri, „prvo igro“ itd., kakor pri posameznih postatih, dokler ne zmaga ena stranka v dveh igrah zaporedoma. Partije se izklicujejo n. pr.: ena na nič, dve na dve, štiri na pet itd.

Pravila:

1. Pred igro stranki žrebata (gl. „žrebanje“). Soigralca se dogovorita med sabo, kateri izmed njiju je prvi podajalec.

2. Pri podajanju:

- a) podajalec stoji na svoji polovici osnovnice (gl. „igra“);
- b) ena podajalčeva noga stoji na osnovnici, druga za njo;
- c) žoga leti od pletenke v prečni smeri nad mrežo, ki se je ne sme dotakniti, na nasprotno notranje polje onostran vzdolžne srednje črte, kjer naj pade na tla; lučaj velja tudi takrat, če pade žoga na mejno črto;
- d) žoga se ne sme dotakniti podajalčevega soigralca.

Pred odbojem kliče podajalec: „P o z o r!“ (play, izgov. ple) in ne sme udariti, preden se ne odzove nasprotnik (odbijalec): „S v o b o d n o“ (ready, izgov. rédi).

3. Ako se podajalec pregreši zoper pravilo 2. a), b), c) in d), ima pravico, podati drugič žogo po pravilih. Sedaj ne kliče več „Pozor!“, temveč upošteva samo, če je odbijalec že pripravljen.

4. Odbijalec sme odbiti podano žogo le takrat, ako je odskočila (samo enkrat!) na predpisanem polju.

5. Od trenutka, ko je odbijalec pravilno odbil žogo ter jo vrnil na polje podajajoče stranke, jo lahko odbija katerikoli igralec na svojem polju v zraku ali po prvem odskoku, toda tako, da prihaja žoga po enkratnem udarcu naravnost od pletenke na nasprotno polje.

6. Postat se završi:

- a) ako podajalec dvakrat zaporedoma poda žogo pogrešno;
- b) ako odbijalec podano žogo odbije v zraku ali ako se je dotakne s pletenko, telesom ali z obleko, ali ako je ne odbije po prvem odskoku, dasi je padla na predpisano polje, ali ako jo odbije tako, da pade zunaj nasprotnega polja;
- c) ako odbijalčev soigralec odbije podano žogo;
- d) ako igralec odbije žogo v mrežo;
- e) ako igralec ali oba soigralca dvakrat ali večkrat zaporedoma udarita žogo;
- f) ako odbije igralec žogo tako, da pade zunaj nasprotnega polja;
- g) ako igralec ne odbije nasprotne žoge na svojem polju niti v zraku, niti po prvem odskoku;

- h) ako igralec udari žogo s pletenko na nasprotnem polju;
- i) ako zadene žoga igralca, njegovo obleko ali pletenko, nepripravljeno na odboj;
- j) ako se igralec dotakne v igri mreže, kolca ali vrvice, ki napenja mrežo.

Vsak izmed navedenih pogreškov, ki završujejo postat, si štejeta nasprotnika kot točko v dobro. Več istočasnih pogreškov se šteje skupaj za en pogrešek. Kadar se stranka pregreši zoper pravila, se mora nasprotna stranka takoj prijaviti s protestom; protest se ne upošteva več, ko se je pričela nastopna postat. Pogrešek se ne sme nalašč prezreti; ako je storila stranka dva pogreška drugega za drugim, velja prvi izmed njih.

Pojasnila pravil:

ad 2. Podajalcu ni treba stati baš na osnovnici, temveč sme držati ob zamahu nogo v zraku nad črto; takoj po odboju sme stopiti na svoje polje.

ad 3. Sledeče pogreške pri podajanju smatrajo in izklicujejo za „poskus“ (let) in dotičnih udarcev vobče ne štejejo ne za veljavne ne za pogrešne:

α) ako podajalec ne zadene s pletenko žoge;

β) ako se žoga dotakne v letu gorenjega roba mreže, če tudi pade na pravo polje;

γ) ako se podajalec zadene pri podajanju ali odbijanju ob igralca brez lastne krivde;

δ) ako odbijalec ni bil pripravljen za odboj, t. j. ako ni zaklical: „Svobodno.“ Lučaj pa je veljaven, ako je izvršil odbijalec kakoršenkoli gib z namenom, da bi žogo odbil, dasi morebiti ni zaklical: „S v o b o d n o.“

Ako poda pomotoma podajalčev soigralec žogo, stopi na protest nasprotne stranke takoj pravi podajalec na njegovo mesto in igra se nadaljuje. Ako pa opazita nasprotnika ta pogrešek šele koncem igre, se izpremeni red v naslednji igri v toliko, da podaja sedaj igralec, ki bi imel podajati žogo v prejšnji igri. Odslej ostane do konca partije izpremenjen red.

Ad 6. a) Ako prvi odboj ni bil pravilen, kliče nasprotna stranka: „s l a b o“ ali nasprotuje; ako pa podana žoga pade preko meje določenega polja, kliče: „Z a m e j o“ (out, izgov. aut).

Ad 6. b) Odbijalec ne sme podane žoge odbijati v zraku niti v primeru, če se mu zdi, da bi padla žoga preko meje. V tem slučaju ne sme žoge zadrževati niti se je dotakniti, zakaj podana žoga je šele tedaj „za mrežo“, če pade na tla zunaj določenega polja.

Ad 6. d) Ako se žoga v letu dotakne gorenjega roba mreže ali ako se odbije od kolca ali vrvice in pade na določeno polje, potem ni pogrešek.

Ad 6. e) Žoge ni dovoljeno loviti s pletenko niti je držati delj časa na pletenki. Odboj se šteje le, ako je igralec žogo pogodil; če je torej pri prvem udarcu (zamahu) žogo premahnil, t. j. zgrešil, se sme še vedno n. pr. umakniti in žogo odbiti.

Ad 6. f) Ako žoga leti preko meje nasprotnega polja, se ne sme klicati: „Z a m e j o,“ dokler se žoga ne dotakne tal ali kakega tujega predmeta (ne pa igralca ali njegove pletenke). Ako pa nasprotnik udari žogo s pletenko, preden se je dotaknila zemlje, je lučaj veljaven.

Ad 6. g) Ako žoga odskoči dvakrat ali večkrat zaporedoma na istem polju od zemlje, kliče nasprotna stranka: „D v a o d s k o k a.“ Ako žoga vobče ne odskoči od zemlje, temveč se kotali, jo mora igralec odbiti takoj za mestom, kjer se je najprej dotaknila zemlje, sicer štejejo „dva odskoka.“ Žogo mora odbiti tudi tedaj, če pade na drugo žogo, ki leži slučajno na igrišču. Igralec stoji lahko pri odbijanju tudi zunaj svojega polja, le onstran mreže na nasprotnem polju ne sme stati.

Ad 6. h) Žogo mora igralec odbiti na svojem polju; po odboju šele sme tekom daljšega zamaha mahiniti s pletenko preko mreže na tuje polje. To pravilo je važno tudi tedaj, ako odskoči žoga od tal sama iz kateregakoli vzroka zopet čez mrežo nazaj na polje, odkoder je priletela. V tem slučaju mora nasprotni igralec (po pravilu 5.) žogo odbiti, preden se vrne preko mreže.

Ad 6. i) Dotikljaj z žogo se šteje igralcu tudi tedaj za pogrešek, če je stal takrat zunaj svojega polja.

Ad 6. j) Tudi s pletenko se igralec ne sme dotakniti mreže, niti tedaj, če zleti pletenka iz roke, razen ako je nasprotna stranka že prej napravila pogrešek in završila postat.

Navodila k igri:

Pletenka se drži na koncu držaja z viličastim prijemom, t. j. palec objema držaj z ene strani, ostali prsti pa z druge. Držati se mora trdno, da lahko sigurno, in če treba, močno in krepko odbijamo žogo, Če držimo pletenko ob koncu, sežemo dalje z njo in udarci so silnejši.

Žogo odbijamo vselej s sredo pletenke; ako jo odbijamo drugače, ne leti žoga sigurno po naši volji.

Pri podajanju se luča žoga rahlo z roko nad-glavo in udarja s pletenko v najvišji točki ali ko začenja padati. Ta način je težaven, ker se žoga odbija prekrepko in ker leti vsled tega v ravni črti z znatno hitrostjo. Laže jo podajamo v visokem loku, t. j. ako držimo pletenko navzdol in puščamo žogo odzgoraj na njo ter jo tako odbijamo. Podajalec si jemlje običajno po dve žogi v roko, da ne trati časa in da izkorišča izkušnjo, ki jo je dobil iz prvega udarca.

Odbijalec mora stati zadaj za svojim poljem, zlasti ob krepkih podajalčevih udarcih; ako leti žoga v visokem loku, lahko prihiti na polje, da jo doseže. Po prvem odskoku je žogo laže odbijati nego v zraku, zlasti

ako žoga nizko leti; v tem primeru je treba včasih opreti pletenko ob zemljo, da se odbije žoga, kar zahteva veliko spretnosti. Najbolje je stati na zunanjem dvoru blizu podajalne črte. Nasprotno žogo je treba opazovati od trenutka, ko jo je nasprotnik odbil, zakaj tako se lahko približno presodi mesto, kam žoga pade, in tam jo je treba pričakovati.

Žogo odbijamo s pletenko v raznovrstnih položajih roke: cdzgoraj, odspodaj, od desne ali od leve strani. Dovoljeno je tudi oberočno prijeti pletenko, da se žoga tem močneje udari; takega silnega udarca nasprotniku skoro ni mogoče ujeti in odbiti.

Soigralca si morata pomagati, ne pa da bi si bila na poti, zakaj od tega je odvisen končni uspeh: ne smeta torej istočasno tekati k žogi niti si je vzajemno prepuščati, zlasti pa ne sme igralec odbijati žoge, ki jo soigralec lahko bolj priročno odbije.

Često odbijajo spretni igralci žogo tako, da se v letu suče okoli svoje osi. Sukanje dosežamo s poševnim mahom, pri katerem ne odbijamo žoge s pletenko navpično podstavljeno na smer leta, temveč s poševno podstavljeno pletenko. Odbijamo jo lahko, da se vrti okoli osi naprej, nazaj ali na stran (na desno ali na levo). Posledice tega gibanja so vidne šele tedaj, kadar se žoga odbije od tal; včasih je sukanje žogi na korist, ker je po odskoku hitrost žoge večja in ker leti nižje, včasih pa ji je na škodo, ker odskakuje počasneje in više, nego bi odskakovala brez sukanja. Sukanje v isti meri z letom koristi hitrosti žoge po odskoku, sukanje v drugačni meri pa jo zadržuje. Dasi je torej drugi način za igralca neugoden, vendar ga večkrat uporabljajo za prevaro. Prečesto pa se naj taki umetni udarci ne uporabljajo.

Dodatek. Igra dvojice. Ako igra samo dvojica, se igrišče nekoliko izpreminja: notranji vzdolžnici se podaljšujeta do osnovnic, zunanji vzdolžnici pa odpadeta. Vsled tega je igrišče ožje, dolžina in mere ostalih črt pa so iste. Točke se štejejo kakor pri igri četvorice. Podajalec stoji začetkoma lihih postati na desni polovici osnovnice, začetkoma sodih postati pa na levi; odbijalec menjava istotako svoje stojišče in stoji za dotičnim poljem, na katero ima žoga pasti. Vsa pravila so veljavna razen onih, ki se tičejo soigralcev.

V igri dvojice ni priporočati odbijanja v zraku, temveč po prvem odskoku. Igra dvojice je utrudljiva in težavnejša nego igra četvorice.

Igra trojice je podobna igri četvorice. Razlika je v tem, da odbijalec, ki igra sam, izpreminja stojišče pri odbijanju in da v vsaki drugi igri podaja žogo. Glede mej, ki veljajo za posamičnega igralca, se je treba dogovoriti.

Igro je gojiti zmerno, ker ne deluje v njej vse telo enakomerno, temveč najbolj odbijajoča roka. Ena ura na dan ali dve uri vsak drugi dan zadostujeta.

Viri:

Dr. Franjo Bučar, Igre za društva i škole, str. 96.

Jos. Klenka, Tělocvičné hry pro chlapecké školy, 4. izd., str. 183.

L. Lechner, Schule und Jugendspiel, 1901, str. 82.

„Sokol“ 1896, str. 164.

Dr. M. Tokarski, Zabawy i gry ruchowe, 1902, str. 96.

„Slovenski Sokol“ 1914, str. 43. (nedovršeno).

13. Lopanje. Vaje v lapanju.

Igre, v katerih žogo lopamo, t. j. odbijamo z lopatico, so razširjene po vsem svetu, zlasti pa pri Slovanih v nepregledni vrsti načinov.¹ Lopatica je 50—75 cm dolg in 3—4 cm debel obel ali ploščat kij iz trdega lesa, najbolje iz hrastovine ali jasenovine, z udobnim držajem (lopatisčcem), ki je nekoliko tanjši. Držaj je omotan s prejo (nitni) ali je vsaj nekoliko narezljan, da ga laže držimo in nam pri zamahu ne smuča iz roke. Na koncu držaja je okrogla glavica.

Igralec drži lopatico trdno v desnici, močno zamahuje in krepko udarja. Žogo je treba pogoditi s prednjim koncem lopatice in jo daleč odbiti.

Majhni igralci nimajo radi oble lopatice, ker je začetkoma ne morejo obvladati. Priskrbimo jim rajši ploščato lopatico, v prerezu 5 cm široko, na sredi približno 2 cm debelo, na krajih tanjšo (okoli 8 mm). Zadošča jim 50 cm dolga lopatica, ki je njihovi moči primerna in ni pretežka. Vsi kraji in robi naj so lepo zaokroženi. Vsak kolar in mizar nam izdelata po navodilu lopatico, kakršno hočemo.

Žoge. Pri lapanju rabimo često gladke proževinaste (gumove) tennisne žoge z močnimi stenami, ki pa jih težka lesena lopatica v razmeroma kratki dobi razbije. Boljše so žoge iz niti s plutnim (probkovim) jedrom: na košček plute (na običajni zamašek) navijemo trdno bombaževih niti, da je klobko primerno veliko, v premeru 5—6 cm; nato zapletemo (zamrežimo) površje s trdnim motvozom, da se niti ne razpletajo. Take žoge se izborno odbijajo in so razen tega jako trpežne; če prileti žoga slučajno v igralca, kar se v igri često dogaja, ne boli tako kakor udarec proževinaste žoge.

¹ Razširjenost teh iger pri nas dokazuje bogato narodno nazivoslovje. Za orodje „lopatico“ poznamo naslednje slovenske izraze: lopar, loparček, loparec, loparek, lopatica, lopatička, lopatka, lopuča, lopuška, loputa, bijača, kijača, kijec, palička, palika. Tudi ruska in češka beseda „palka“ in palkati (— lopati, odbijati s palko) nam ni nova, ker jo nahajamo v svojem glagolu „paliti“ (— biti, tepsti, prim. palica). V zbirki rabimo izraz lopatica, ker je narodno igralno orodje večinoma zelo podobno lopati. Često rabijo v igri tudi prave lopate in loparčke, s katerimi se žoga dobro odbija. Maloruska in slovaška mladina odbija žogo istotako z „lopatkami“ (gl. „Sokol“ 1896, 194 in 235). — Mesto „lopati“ (— odbijati z lopatico) pravi naša mladina tudi: lopkati, lopsati, loptati.

Proževinaste žoge izgubljajo prožnost običajno že po prvi zimi in so po letih malovredne. Pri kupovanju je treba torej previdnosti: sveža, dobra žoga skače nad polovico višine, iz katere jo mirno spuščamo ob tla.

Pri lopianju je glavni namen odbijati žogo čim najdalje, dasi so tudi v igrah te vrste večinoma določene meje. Poleg spretnosti se uveljavlja v njih moč in sigurnost v odbijanju žoge.

Igre te vrste so odlične telovadne vrednosti. Malokatera druga igra se more meriti z njimi glede zahtev, ki jih stavijo na vzgojo telesa in duha. Naglo se vrsti v igrah za seboj prijetanje, lučanje in odbijanje žoge, tek, skok, izogibanje, in vse to zelo enakomerno. Vsi udje mladega telesa imajo obilo posla: oči, roke, noge, srce, pljuča se krepe enakomerno. Igre vzbujajo največjo pozornost in pazljivost, zahtevajo naglo umevanje in odločnost. Moč, spretnost in vztrajnost rastejo vidoma. Pri novih, začetkoma nesigurnih igralcih opažaš nepričakovan napredek v sigurnem udarjanju, v urnem teku, spretnem prijetanju in podajanju žoge in v lučanju. Posebna vrednost lopalnih iger je tudi v tem, ker ne pripuščajo osebnih uspehov poedinih igralcev, temveč gojijo smisel za skupno smotreno delo cele stranke, pri tem pa izključujejo igralne surovosti in vsako nevarnost poškodbe. V zanimivosti in vrednosti lopalnih iger samih iščimo vzroke njihove nenavadne priljubljenosti.

Vaje: 1. Posamični igralec si streže (luča žogo nad glavo) sam in odbija žogo z lopatico odspodaj v višino.

2. Dva igralca stojita v primerni daljini drug proti drugemu, si strežeta vsak sebi ter odbijata žogo drug proti drugemu.

3. Posamični igralec odbija žogo odspodaj v višino; streže mu tovariš iz daljine 2, 3, 4 korakov.

4. Dva igralca, vsak s svojim strežnikom, odbijata žogo drug proti drugemu. Po določenem številu udarcev odbijata prejšnja strežnika, prejšnja odbijača pa jima strežeta.

Žrebanje. Pri lopianju žrebamo običajno z lopatico. Načinov je več, n. pr.:

1. Prvi igralec prime lopatico na spodnjem koncu (ali na sredi), drugi prime tesno ob roki prvega, nato preprime zopet prvi ob roki drugega itd.; kdor prime konec držaja, obdrži lopatico, nasprotnik pa, ki nima več kje prijeti, mora služiti ali streči.

2. Igralca stojita drug proti drugemu. Prvi vrže (poda) lopatico, ki jo drugi ujame. Od mesta, na katerem je ujel lopatico, preprijemata do konca in zadnji prijem odločuje, kateri izmed njiju bo odbijal. Kdor drži lopatico najviše, mora konec držaja tako pokrivati, da nasprotnik ne more več prijeti lopatice z dvema prstoma in je trikrat zakrožiti okoli glave.

3. Včasih je treba prepustiti žrebu tudi razstavitev igralcev po igrišču, oziroma red, po katerem prihajajo igralci odbijati. Tudi tukaj

odločuje višina prijema na lopatici. Kdor prime najnižje, pride na zadnje mesto, najdalje od središča v igri. — Razstavitev po abecedi ali velikosti ne more biti igralcem všeč.

4. Izbiranje igralcev v stranke. Dva najboljša (najmočnejša, najspretnejša) sta vodnika (»kapitana«, »vojvodi«). Ostali igralci se razdele sami na dvojice. Prva dvojica stopi k prvemu vodniku, ki si izbere enega izmed njih; izbrani igralec ostane pri prvem vodniku, drugi pa odide k drugemu. Druga dvojica stopi k drugemu vodniku, ki si voli enega, drugega pa prepusti nasprotniku itd.¹

5. Lahko pa tudi izklicujeta drug za drugim igralce. Če je eden igralec odveč, ga pridele k stranki, ki jo smatrajo za slabšo ali pa žrebajo zanj.

14. Lopanje »na cigana«.

(Za 3 igralce.)

Trije igralci žrebajo, kdo bo vojvoda, kdo strežnik, kdo cigan. Vojvoda vlada, strežnik streže, cigan služi.

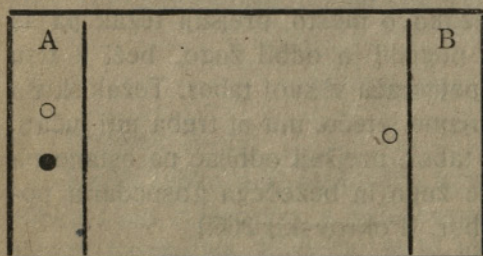
Strežnik podaja vojvodi žogo na odboj, vojvoda odbija žogo z lopatico, cigan jo pa lovi po igrišču in prinaša. Če cigan ujame letečo žogo, preden pade na zemljo, postane vojvoda in prejšnji vojvoda mu streže, prejšnji strežnik pa gre služiti. Če cigan leteče žoge ne ujame, jo pobira z zemlje in luča strežniku, ki jo podaja zopet vojvodi.

Igralci se menjavajo lahko tudi po naslednjem redu: če cigan ujame leteče žogo, napreduje za strežnika, prejšnji strežnik postane vojvoda, prejšnji vojvoda pa stopa v ciganovo službo.

Če vojvoda trikrat ne pogodi podane žoge, se menjavajo po istem redu. (Pokrovskij 265, Skoták 114. Igra je znana slovenski mladini).

15. Lopanje »na prebega«.

Igre se udeležujejo samo trije igralci, ki žrebajo na lopatici, kdo bo »prebeg«. Kdor prime držaj najvišje, je prebeg, ostala dva sta strežnika.



V risu A streže prvi strežnik prebegu; prebeg ima pravico trikrat udariti. Kadar prebeg odbije žogo, zbeži z lopatico v roki v drugi ris (B), ki je 25 do 40 korakov daleč, na nasprotnem koncu igrišča, kjer mu streže drugi strežnik. Če prebeg izgubi

¹ Dvojica stopi k vodniku in ga vpraša: „Kruha ali masla?“ Natihem sta igralca med seboj dogovorjena glede imen, (prvi je „kruh“, drugi „maslo“). Vodnik si izbere eno izmed navedenih imen in dotični igralec ostane pri njem, drugi pa prestopi k nasprotniku. Naslednja dvojica predlaga drugemu vodniku podobno vprašanje, n. pr. „Zlato ali srebro?“, „Sokola ali orla“ itd. (Astrahanski običaj. Pokravskij 271).

medpotoma lopatico, jo prevzame bližnji strežnik. Strežnik, ki ujame žogo v zraku ali ki pogodi bežečega prebega pred risom, postane sam prebeg. Ako prebeg trikrat premahne žogo, mora oddati lopatico strežniku. (Skoták 123, Pokrovskij 263, Ambros 114.)

Drugi način: Prebeg beži po odboju do 20 korakov oddaljenega risa in se vrača nemudoma zopet na svoje mesto. Bližnji strežnik sme tudi loviti žogo in jo lučati v prebega ali jo podajati svojemu tovarišu, kar mu je lahko zlasti po slabih udarcih. Strežnika si torej v igri pomagata drug drugemu. Če se prebegu posreči po dobrem ali slabem udarcu dovršiti tek do risa in nazaj, ima zopet pravo odbijati in sicer tako dolgo, dokler ga na begu ne pogodi žoga ali dokler ne ujame eden izmed strežnikov leteče žoge.

Dogaja se, da prihiti prebeg srečno v ris, nazaj pa ne more, ker je v tem trenutku strežnik ujel žogo, ki je tako blizu, da ga izlahka zadene. V tem slučaju mu ponudi strežnik »zdravico«, t. j. vrže žogo v višino (visoko ali nizko, kakor se mu zdi z ozirom na spretnost v lučanju, da bo lučaj uspešen). Ta trenotek porabi prebeg in steče izza risa. Če ni zadet, ima zopet pravo odbijati, drugače pa postane strežnik.

Strožji pogoj je, če se dovoljuje prebegu samo en udarec. V tem slučaju prebeg lahko premahne žogo, ki jo strežnik urno pograbi. Strežnik mu sicer napije »zdravico«, a vendar je prav malo upanja na uspeh.

Igralci morajo biti vsaj trije, a največ 5—6, da ne'čakajo predolgo na lapanje. (Gruzinska igra. Pokrovskij 266.)

16. Lapanje »na težaka«.

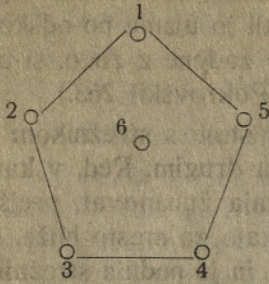
Izmed igralcev (3—10) se izžreba »težak« ali sluga, ki ima nalogo loviti žogo in jo lučati v bežečega gospodarja. Žreb odločuje dalje, kdo izmed vladajoče stranke odbija prvi, drugi, itd. Naslednji odbijač streže vselej svojemu predniku. — Na igrišču naznačimo 2 črti 20—25 korakov od sebe. Težak stoji pri drugi črti, vsi ostali pa pred prvo.

Vsak odbijač ima pravico samo na dva udarca. Če zgreši dvakrat žogo z lopatico, mora odstopiti na težakovo mesto, prejšnji težak pa se pridruži gospodarjem. Če je odbijač pogodil in odbil žogo, beži k risu (drugi črti) in se odtod nemudoma zopet vrača v svoj tabor. Težak skuša žogo ujeti in tekalca pogoditi: če jo ujame letečo, mu ni treba niti lučati, temveč prihaja naravnost v odbijalni tabor, prejšnji odbijač pa ostane na polju kot težak; ako pa težak pobere žogo in bežečega gospodarja pogodi, se reši istotako in prestopi v tabor. (Pokrovskij 266.)

17. Lapanje »na tabor«.

Igrišče je vsaj 30 korakov dolgo in široko. Sredi igrišča zarišemo peterokotnik (»tabor«), ogel od ogla po 5—8 korakov. Na vsakem oglu naznačimo stolpič ali mejnik (kol, kamen). Sredi peterokotnika stoji šesti stolpič.

Igralce (v številu 12—18) razdelimo na dve enaki stranki, na »branitelje« in »napadalce« (»bele« in »rdeče«). Vsaka stranka ima svojega kapitana.



Žreb odloča, katera stranka začenja. Ako začenja n. pr. stranka belih, se razstaviio rdeči okoli tabora v raznih razdaljah. Prvi izmed belih, »odbijač«, stopi k prvemu stolpiču (1), drugi »strežnik« pa k šestemu stolpiču na sredo tabora pred svoje tovariše in postreže odtod odbijaču z žogo. Odbijač sme podano žogo dvakrat zavrniti;

ako je še tretjič ne sprejme ali če jo z lopatico zgreši, mora »izstopiti«. Ako pa je lopnil žogo, vrže urno lopatico iz roke in beži k stolpiču 2, in če utegne, še k stolpiču 3, 4 in 5, in se nato vrne v tabor. Nasprotniki (»napadalci«) skušajo žogo ujeti in tekalca zadeti, preden doseže stolpič ali kadar beži od stolpiča. Če ga zadenejo med stolpi, mora izstopiti in na njegovo mesto prihaja drugi branitelj, prejšnji strežnik.

Napadalci smejo žogo prijemati v letu ali po prvem odskoku od zemlje. Kogar pogode s tako ujetjo žogo, je »izbit«, lučaj pa ne velja, če se je odbita žoga dvakrat ali večkrat dotaknila zemlje ali če je obležala.

Pri istem stolpu ne smeta stati dva igralca obenem, niti se ne smeta pretekati.

Kadar sta v taboru samo še dva branitelja, sme vsak izmed njiju zahtevati tri udarce »na okrožni tek«, t. j. ko se mu posreči lopniti žogo jako daleč in obteči vse stolpe, ne da bi ga pogodili, potem se vrnejo vsi izbiti branitelji zopet v tabor in začenjajo igro iznova. Branitelji si morajo torej dva najspretnjša igralca ohraniti za konec, da rešita tabor.

Odbijač, ki odbije žogo za sebe nazaj namesto pred sebe, izstopa iz tabora. — Ves tabor se mora udati, kadar se nahajajo vsi branitelji pri stolpih. V tem slučaju prihaja nasprotna stranka v tabor in pričenjajo novo igro. (Francoska igra »la grande Thèque, Sokol 1893, 9.)

18. Lopanje »na župana«.

Igralcev 2—12.

Igrata lahko tudi samo dva igralca: prvi, »župan«, si streže sam in odbija žogo z lopatico z določenega mesta v določeno smer, kjer stoji njegov nasprotnik, ki čaka, da bi ujel letečo žogo. Če jo ujame, gre županovat, prejšnji župan pa služiti; če je ne ujame, jo pobere in poda županu, ki vlada tako dolgo, dokler ga nasprotnik ne odstavi. Ako župan trikrat žogo premahne, mora odstopiti in izročiti lopatico tovarišu.

Če je igralcev več, igrajo na isti način. V tem slučaju odbija župan žogo na poljubno stran, kjerkoli stoje služabniki. (Prim. Žoganje »na

Župana«, Pivko, Telov. igre II. 21; Klenka 211, Pokrovskij 263, Skoták 114.)¹

Drugi način: Če služabniki žoge ne ujamejo, vrže župan lopatico na zemljo in služabnik, ki pobere žogo s tal ali jo ujame po odskoku od zemlje, luča s svojega mesta v lopatico. Če jo zadene z žogo, si pripori pravico do županovanja, če ne, služi dalje. (Pokrovskij 263.)

Tretji način (za 4—8 igralcev): Župan stoji s strežnikom na koncu igrišča, ostali pa po 6—10 korakov drug za drugim. Red, v katerem stoje, žrebajo. Kdor ujame letečo žogo, prihaja županovat, prejšnji župan pa na zadnje mesto. Ostali igralci se pomikajo za mesto bliže. Če ni nihče žoge ujel, jo pobira, kdor je žogi najbližji, in jo podaja strežniku. Če jo ujame strežnik, ali če župan trikrat žogo premahne, je župan istotako odstavljen; njegov naslednik je strežnik. (Pokrovskij 266.)

Četrty način (za 3—12 igralcev): Igra je podobna prejšnjim. Glavna zahteva je lapanje in prijemanje žoge, posebej pa še točno lučanje in podajanje žoge.

Župan stoji s strežnikom na zarisanem mestu, ostali igralci so raztreseni po igrišču. Strežnik vpraša župana, kako naj mu postreže, »visoko« ali »nizko«; njegovi želji mora ugoditi. Župan odbije žogo, ki jo skušajo igralci ujeti, preden se dotakne tal. Kdor jo ujame, gre lopat, prejšnji župan pa odstopa med služabnike.

Če nihče leteče žoge ne ujame, jo skuša najbližji igralec zadržati. Kdor jo dvigne, jo zaluča strežniku tako, kakor najbolje more. Če strežnik žogo ujame, gre županovat, igralec pa, ki mu je žogo podal, je njegov strežnik, prejšnji župan pa odstopa med služabnike.

Da prihajajo tudi manj spretni igralci v igro, dovoljujmo, da prepustčajo tisti, ki so že večkrat lopali, svoje pravo tovarišem. Igra se nadaljuje poljubno dolgo ali do določenega števila točk. Vsako lapanje štejemo kot točko. (Klenka 212.)

19. Lapanje »na jamo«.

Na igrišču se zariše krog, korak v premeru. Ako je na igrišču kaka jama srednje velikosti, se vrši igra okoli nje.

Igralci (2 ali več) žrebajo, kdo bo odbijal (»branil jamo«). Odbijač stoji pri jami in odbija žogo z lopatico. Kdor izmed ostalih ujame žogo (letečo ali na zemlji), jo luča v jamo. Če žoga obleži v jami (v krogu), prihaja dotični igralec namesto prejšnjega branitelja k jami. (Skoták 115.)

¹ Ruska mladina imenuje to igro tudi lapanje „na darove“ ali „na zdravice“. Odbijač „deli darove“ služabnikom, oziroma jim „napija zdravice“ z vsako žogo. Kdor sprejme dar (t. j. kdor ujame letečo žogo), prihaja namesto prvega gospodarja darov deliti. (Pokrovskij 263.)

20. Lopanje »na stolp«.

Igra je podobna lopianju »v jamo«. Na igrišču postavijo »stolp« iz treh palic ali vej, pri katerem stoji odbijač z lopatico. Drugi igralec mu streže (podaja žogo na odboj), ostali pa stojijo po igrišču. Kdor ujame žogo bodisi letečo ali na zemlji, luča v stolp. Če se stolp prevrže, prihaja dotični igralec na strežajevo mesto, prejšnji strežaj pa odbija. (Skoták 146.)

21. Tekmovalno lopianje »na jamo«. (»Gospoda in služinčad«.)

Če ni na igrišču pripravne jame, se zariše krog, korak v premeru. Igralci (4—16) se razdele na dve stranki, na »gospodo« in »služinčad«. Gospoda odbija žogo, služinčad pa jo lovi in luča v krog.

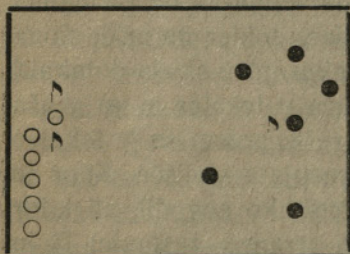
Štiri korake za krogom je črta, za katero stoji gospoda in čaka, da pride na vrsto.¹ Odbijač pri krogu si streže z levico in odbija z lopatico v desnici. Trikrat sme udariti, a le, če je prvič in drugič premahnil. Kdor izmed služinčadi ujame žogo, po odskoku od zemlje, jo luča s svojega mesta v jamo. Če žoga ne obleži v jami, si šteje gospoda točko, ako pa obleži, ni točke. Kdor ujame letečo žogo, mu ni treba lučati v jamo, temveč jo podaja naravnost naslednjemu odbijaču. Kadar dovrši vsa gospoda svoje lopianje, prihaja služinčad h krogu in vloge se menjajo. Stranka, ki doseže ob enakem številu iger več točk (oziroma, ki doseže prva določeno število točk), je zmagovalka. (Skoták 116.)

Dodatek k igri: Vsak igralec zmagovalne stranke odbija žogo še enkrat, premaganci pa jo prinašajo skakaje po eni nogi. Zmagovalci imajo pri tem samo po en lučaj; če kateri premahne, je njegov nasprotnik rešen dolžnosti.

22. Lopanje „na pekel“. („Angeli in besii“.)

Igrišče naj je veliko, do 100 korakov dolgo in 60 korakov široko. Na prednjem koncu igrišča zasadimo v zemljo dve zastavici „nebesa“, drugo od druge 6 korakov. Kakih 50 korakov daleč postavimo tretjo zastavico „pekel“.

Vodnika si izbereta izmed igralcev (6—20) vsak svojo stranko in žrebata med seboj za pekel in nebesa. Nato se razstavijo, kakor kaže načrt.



Angeli stopajo po določenem redu med zastavici in vsak odbija z lopatico žogo trikrat. Besi skušajo ujeti žogo v zraku in jo lučajo v nebeško kraljestvo.

Če angel dobro odbije, se pravi, da jim je „podkuril“. Če besii ujamejo žogo v zraku, se rešijo iz pekla in stopajo v nebesa, odkoder izženejo angele v pekel.

¹ Taka črta je potrebna pri vseh igrah z lopatico, v katerih čakajo igralci, da pridejo na vrsto, ker prihajajo drugače nehote preblizu k odbijaču, ki bi jih pri zamahu lahko udaril z lopatico.

Stranka, ki ujame letečo žogo, si šteje eno točko in igralec, ki jo je ujel, odbija prvi. Če pa angel tako podkuri, da pade žoga v visokem in dolgem loku na zemljo za zastavico, si šteje njegova stranka točko. Stranka, ki našteje prva deset točk, zmaga.

Pravila: 1. Veljaven je vsak mahljaj, četudi odbijač ne pogodi žoge z lopatico.

2. Če so že vsi angeli odbijali žogo, tedaj začenja zopet prvi odbijati.

3. Besi prijemajo žogo z rokami ali z rokami in prsi.

4. Besi si štejejo točko le tedaj, če ujamejo letečo žogo; če se je žoga odbila od zemlje ali od katerega igralca, ne štejejo točke.

5. Ob vsaki točki, ki jo dobijo besi (po vsakem prijemu leteče žoge), si menjata stranki vloge.

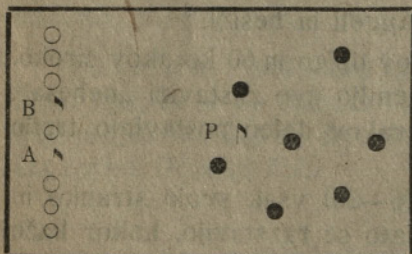
6. Premagana stranka zavzema nebesa pri naslednji igri.

(Tokarski 73.)

23. Lopanje „na izkup“.

Igrišče je okoli 100 korakov dolgo in 70 korakov široko. Na prednjem koncu igrišča stojita dve zastavici A in B, 8 korakov druga od druge. Tretja zastavica, „babica“ stoji 40—50 korakov od njiju skoro sredi igrišča.

Vodnika si izbereta izmed igralcev (6—16) vsak svojo stranko in zrebata, kdo bo „gospodaril“ in kdo pri babici „svinje pasel“. Nato se dogovorita, do koliko točk se bo igralo ter razstavita igralce, kakor kaže načrt.



Gospodarji stoje v ravni črti ob zastavici A, odbijač med zastavicami A in B, ob zastavici P pa stoje oni, ki se imajo izkupiti. Pastirji se razstavijo tako, da lahko love žogo in streljajo v nasprotnika, ki se hoče odkupiti.

Najprej odbijajo slabši igralci in sicer vsak dvakrat, pri čemer si streže vsak sam. Takoj po odboju vrže odbijač palko na zemljo in beži k babici P. Tukaj mora tako dolgo čakati, držeč se babice, dokler ne pride žoga v roke nasprotnikov, nakar se urno vrača k svojim in se skuša dotakniti z roko zastavice A. Nasprotnik, ki ima žogo, luča v tekalca in ga skuša zadeti, preden doseže zastavico A. Če ga je zgrešil, potem se je tekalec izkupil, če pa ga je pogodil, potem stranki zamenjata stojišča. Kdor je žogo slabo lopnil, in meni, da bi ga nasprotnik lahko pogodil, ali kdor je z lopatico zgrešil žogo, se postavi na levo stran k zastavici B in čaka dobrega udarca. Večkrat se dogaja, da jih čaka večje število ob zastavici B, kadar pa odleti žoga v visokem in dolgem loku, teko vsi istočasno k babici. Nazadnje odbija vodnik, ki ima pravo na štiri udarce.

Kadar vodnik dovrši lopianje, morajo biti vsi z vodnikom vred izkupljeni, drugače si stranki menjata vloge. Zmagovalna je stranka, ki doseže prva deset točk.

Stranki si menjavata vlogo:

- a) kadar so vsi odbijali žogo, a je nobeden ni v redu lopnil;
- b) kadar je vodnik dovršil lopianje, a se niso vsi odkupili;
- c) če so nasprotniki begunca zadeli ali če je begun pozabil pognati lopatico ob zemljo ter tekel z njo k babici P;
- d) če je stranka, ki pase svinje, ujela tri žoge.

Pravila: 1. Mahljaj je veljaven, četudi odbijač morebiti ni pogodil žoge z lopatico.

2. Žoga se prijema z rokami ali z rokami in prsi.

3. Prijem leteče žoge se šteje za točko.

4. Žoga mora begunca neposredno zadeti in se torej ne sme poprej odbiti ne od zemlje ne od drugega igralca.

5. Kdor je začel bežati, da se izkupi, se ne sme več vračati.

6. Če ujame odbijač po slabem udarcu svojo žogo, potem mu gre še eden udarec nad običajno število. (Tokarski 76, Pokrovskij 265.)

Dodatek. Na Ruskem palkajo „na izkup“ z naslednjo izpremembo: če je begun zadet, beže vsi pastirji k zastavicama A in B. Premaganci se skušajo polastiti žoge in zadeti kateregakoli pastirja, ki je še na igrišču. Če ga zadenejo, zbeže spet nemudoma nazaj in si rešijo na ta način igro. (Pokrovskij 265.)

24. Klepanje (babičkanje).

Sredi igrišča stoji stolpič, kol ali velik kamen, t. zv. „babica“. Izmed igralcev (3—15) izžrebajo čuvaja, ki stoji pri babici (običajno zadaj za babico), ostali pa stoje za risom, ki je kakih 12—15 korakov oddaljen od babice. Igralci lopajo izza risa po vrsti v smeri proti babici.

Čim igralec odbije žogo na igrišče, zbeži z lopatico k babici, potrka trikrat na njo in se zopet obrne ter zbeži za domači ris. Čuvaj lovi žogo (letečo ali na tleh) in si prizadeva klepača zadeti. Če ga pogodi, postane dotični igralec njegov pomočnik in se mora podati z njim k babici. Če pa klepač uide, prihaja njegov tovariš na vrsto. Igra se vrši tako dolgo, dokler ne polovi čuvajeva stranka vseh klepačev. Ujet je: 1. kdor si trikrat postreže in vselej žogo premahne; 2. kdor odbije žogo predaleč v stran (preko bočne meje); 3. kdor potrka samo enkrat ali dvakrat ob babico in nato zbeži; 4. kogar zadene na begu žoga. (Cenar 136, Klenka 214, „Sokol“ 1892, 77, Skoták 177, Ullmann 58 itd. Igra je razširjena po slovenskih krajih; imenujejo jo „podbijanje“, „klepanje“, „potrkavanje“, „babičkanje“).

Drugi način: Klepanje „na zdravje“, („klepač in čuvaj“). Igralec, ki lopa, vpraša: „Ali je babica doma?“ Čuvaj (ded) od-

govarja: „Je“, nakar si klepač postreže in lopne žogo, hiti k babici, potrka in zakliče „zdravo!“ ter zbeži nazaj. Če ima čuvaj žogo že v roki, mora čakati do trenutka, ko zakliče klepač „zdravo!“, kajti šele po pozdravu sme lučati žogo vanj. Če je položaj za klepača pri babici nevaren, sme klepati delj časa in nenadoma pozdraviti ter nato zbežati. Če je klepač zadet, gre babico čuvat, prejšnji čuvaj pa se uvrsti med klepače. Igralcev je v igri 2—10. (Cenar 136. Priljubljena igra na Murskem polju.)

25. Klepanje za prvenstvo.

Igrišče kakor pri klepanju „na babico“.

Igralcev je 8—16, sodo število. Razdeljeni so na dve stranki. Vodnika žrebata, katera stranka prične igrati in katera služi. Stranka klepačev se postavi v red za risom in prvi klepač čaka z lopatico v roki na znak, da se pričene igra.

Stranka, ki služi, se razstavi okrog babice in po igrišču blizu risa. Ko so vsi igralci razstavljeni, zakliče vodnik služečih: „Igrajte!“ Prvi klepač si postreže in odbije žogo čim najdalje, potem zbeži z lopatico k babici, (palici, kamenu), udari trikrat babico, nato se obrne in zbeži za ris. Ako se mu posreči odklepati tri udarce in se vrniti, ne da bi ga zadeli ali odbito žogo v letu ujeli, si šteje njegova stranka točko in on igra dalje; če ga zadenejo, mora odstopiti na konec vrste in stranka si ne šteje točke. Služeča stranka skuša namreč ujeti letečo žogo ali pa jo ustaviti po padcu na zemljo in jo podati čim najhitreje igralcu, ki je klepaču najbliže, da ga zadene. Ako ujamejo služabniki žogo v letu, t. j. preden odskoči od zemlje, ne da bi se dotaknila prej katerega igralca, zmagujejo in vsa njihova stranka gre klepat (igrat za ris), odstavljena stranka „gornjih“ pa mora iti služiti.

Ko so odklepali vsi igralci gornje stranke, gredo služiti, spodnji pa gredo igrati. Na ta način se igra nadaljuje.

Pravila: 1. Vsak si sme trikrat postreči in mahnuti po žogi.

2. Ako trikrat premahne (zgreši) žogo, je odstavljen iz igre in ne sme več igrati, dokler ne pride njegova stranka zopet drugič na krmilo.

3. Ako pade odbita žoga po prvem mahljaju nazaj za ris, ne sme igralec več lopati, temveč mora bežati k babici, odklepati in se vrniti, ali pa prostovoljno izstopiti iz igre.

4. Vsak igralec igra tako dolgo, dokler ni odstavljen iz igre. Odstavljen je: a) ako je leteča žoga ujeta, b) ako ga pogodi kdo izmed spodnjih z žogo v polju, c) ako se dotakne bežeči igralec odbite žoge, bodisi nalašč ali nehote.

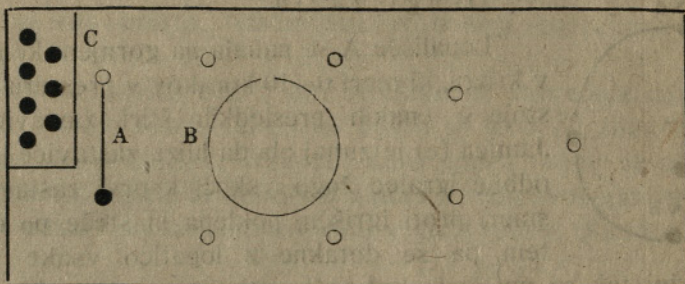
5. V igri za prvenstvo si šteje vsaka stranka točko za vsako uspelo klepanje poedinih igralcev, pri katerem klepač ni bil zadet. Tek, ob katerem je odstavljen igralec, se ne šteje. Vodnika strank zapisujeta vsa-

kemu igralcu izvršene teke in jih seštevata po igri. Zmaguje stranka, ki ima po igri več točk.

Igrá se lahko tudi z ozirom na časovno mero: Katera stranka doseže v določenem času (recimo za tri četrt ure) več točk, zmaguje brez ozira na to, kolikokrat je ta ali ona stranka igrala in služila. (Klenka 216.)

Klepanje na obodu („na krožni tek“).

Igrišče: četverkotnik, 40 korakov dolg, 20—30 korakov širok. Na črti A (lopališče) se odbija žoga; 8—10 korakov od lopališča leži babica (kamen) B na obodu kroga, začrtanega na zemlji, ki meri v premeru 5—8 korakov. Sredi lopalne črte A se izkoplje majhna jamica.



Igralci (8—24) se razdele na dve enaki stranki in žrebajo, katera stranka začne igrati in katera ima služiti. Hlapci se razstavijo po vsem igrišču, kamor bi mogla prileteti žoga, da jo bodisi ujamejo ali pa jo čimprej podajo strežniku; eden izmed njih, strežnik, stoji pri lopališču. Gospodujoča stranka stoji zadaj za risom C, odkoder prihajajo drug za drugim odbijati.

Igra se vrši tako: Prvi gospodar se postavi na lopalno črto in strežnik mu postreže z žogo. Čim jo odbije, steče z lopatico k babici in jo udari enkrat. Ako je žoga še daleč, beži po zarisanem obodu okrog, udari zopet babico in beži, če utegne, še enkrat ali večkrat po obodu. Paziti pa mora, da se povrne na lopališče, preden se posreči hlapcem položiti žogo v jamico na lopalni črti, t. j. zalučati žogo strežniku, stoječemu ob risu (lopališču), ki jo položi v jamico. Ako je klepač prej na lopališču, si šteje za vsak tek po obodu po eno točko; ako ga prehití žoga, mora odstopiti in ne štejejo mu nitj ene točke. Ako ujame kdo izmed hlapcev letečo žogo, je klepač odstavljen. Vsak klepač lopa samo enkrat in ko so bili že vsi na vrsti, seštejejo in zapišejo, koliko točk so dosegli. Nato si menjata stranki mesta, da klepajo drugi.

Pravila:

1. Vsak igralec lopa enkrat; če premahne, mu je dovoljen še eden udarec.
2. Ako strežnik slabo podaja žogo, smejo klepači zahtevati drugega hlapca na postrežbo.

3. Ako igralec pozabi klepati, se mu točka ne šteje niti za noben sledeči tek po obodu; ako pusti lopatico pri babici, se mora vrniti po njo.

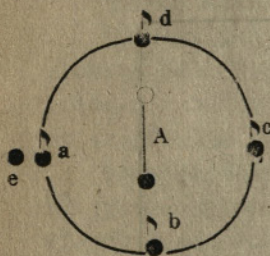
4. Ako strežnik položi ali vrže žogo prej v jamico, nego se vrne klepač, se ne šteje klepaču niti ena točka.

5. Ako žoga zapade in ako javijo hlapci, da je žoga izgubljena, si štejejo klepači največ pet točk.

6. Ako ujame kdo izmed hlapcev letečo žogo, ne beži klepač po obodu, ker se mu tek ne šteje.

7. Strežnik na lopalnem risu pri jamici ne sme zapustiti svojega mesta; hlapci smejo žogo samo lučati, ne pa z njo tekati. (Klenka 219, Skoták 121.)

Drugi način:



Lopališče A se nahaja na gornjem koncu igrišča v krogu, ki meri 6—10 korakov v premeru. Na obodu stoje v enakih presledkih štiri zastavice (koli). Jamica (e) je zunaj oboda blizu zastavice (a). — Čim odbije igralec žogo, skoči k prvi zastavici (a) v smeri proti igrišču, poklepa in steče po obodu, pri tem pa se dotakne z lopatico vsake zastavice.

Vsak okrožni tek se mu šteje kot točka, ako je pravilno klepal. Vsak klepač ima pravico na dva udarca. Prvi mahljaj je veljaven, če odleti žoga čez obod. Strežnik podaja žogo v krogu in skače nato k jamici, kjer čaka žoge.

Določi se lahko, da si klepač streže sam, strežnik pa stoji ob jamici.

Kadar prevzamejo hlapci žogo, se žoga ne sme na potu k jamici dotakniti zemlje. Če pade na tla, si štejejo klepači tri točke več. (Vierteljahrschrift für körperliche Erziehung 1905, 141.)

27. Lopanje „za svobodo“.

Igrišče ima dva risa, 20 in več metrov drug od drugega. Čim večje je število igralcev, tem dalje se pomika drugi ris.

Dva ali trije igralci so na gornjem risu (na „risu svobode“), odkoder lopajo žogo; ostali so na igrišču („v suženjstvu“ ali „robstvu“); eden izmed njih streže, vsi drugi pa se razstavijo po polju v določenem redu do drugega risa.

Žreb določa svobodnike, strežnika in red ostalih (robov).

Strežnik postreže prvemu svobodniku, ki odbije žogo kar najdalje, odda lopatico nasledniku in steče k drugemu risu. Ako doseže spodnji ris, ne da bi ga medpotoma zadeli, si ohrani svobodo in se vrne na ris svobode (a ne preko igrišča, temveč zunaj), kjer se postavi kot zadnji svobodnik in lopa iznova, kadar pride red nanj. Igralec ima pravico na tri mahljaje; če premahne trikrat ali če lopne premalo žogo, da ne more bežati, je odstavljen in na njegovo mesto prihaja strežnik, najbližji rob pa

prihaja na strežnikovo mesto in vsi ostali robovi se pomikajo za eno mesto navzgor k risu svobode; odstavljeni svobodnik zavzema zadnje mesto med robovi.

Svobodnika odstavljajo na zadnje mesto, a) ako mu pri zamahu izleti lopatica iz roke, b) ako požene lopatico ob zemljo in je ne odda naslednjemu igralcu v roko, c) ako zbeži z lopatico, č) ako ujame kdo izmed robov letečo žogo, d) ako ga zadene žoga v teku k drugemu risu, e) ako ostane po treh udarcih na gornjem risu, f) ako prestopi mejo igrišča, kadar beži k drugemu risu, g) ako se dotakne odbite žoge, h) ako prime žogo z roko.

Kdor izmed robov ujame letečo žogo ali jo vzdigne in pogodi tekalca, se osvobodi in gre mesto njega lopat, ostali robovi za njim napredujejo za eno mesto, odstavljeni svobodnik pa prihaja na zadnje mesto.

Najugodnejše mesto ima v igri strežnik, ki napreduje najlažje med svobodnike. Robovi smejo tekati na desno in levo po žogo in podajati tudi tovarišu, če se jim zdi koristno. Kdor izmed robov se osvobodi in si pribori pravico lopati, se stavi kot zadnji v redu svobodnikov namesto onega, ki je odstavljen na zadnje mesto v redu robov. (Klenka 220).

28. Lopanje „na slušanje“ („gostovanje“).

Na igrišču se naznačita dva risa 20 ali več metrov od sebe. Razdalja je odvisna od števila igralcev, ki jih je lahko do deset.

Eden izmed igralcev je slušanj bodisi prostovoljno ali po žrebu (štetju), ki podaja ostalim žogo na lopanje; ti-le stojé v lopališču (ob gornjem risu) in lopajo drug za drugim podano žogo. Vsak sme lopniti samo enkrat in čim zamahne, poda nasledniku lopatico in beži k spodnjemu risu brez ozira, ali je odbil ali zgrešil. Slušanj pograbi žogo, da ga zadene na begu, preden doseže spodnji ris; če ga pogodi, postane zadeti igralec istotako slušanj (njegov pomočnik) in se postavi med risoma, lovi žogo, luča jo v tekalce in jo podaja slušanju, ki streže ostalim. Če tekalec ni zadet, ostane na spodnjem risu in čaka z ostalimi, ki prihajajo tja, da jih reši zadnji igralec, oče starešina.

Kadar ima slušanj prvega pomočnika, ne sme lučati inace, ko stojé na gornjem risu, sme pa podajati žogo svojemu pomočniku in ujemati letečo žogo, če je premalo odbita. Če je letečo žogo kdo ujel, postane igralec, ki jo je odbil, slušanj. Slušanjev in igralcev na spodnjem risu je vedno več, nazadje pa ostane v lopališču samo še eden igralec, ki ga imenujejo „očeta starejšino“.

Oče starejšina določi število rešilnih udarcev za stranko in za število udarcev za sebe in zakliče n. pr.: „Štiri za nas, dva za mene!“, potem odbija. Ob prvih štirih udarcih pretekajo igralci s spodnjega risa navzgor; kdor je medpotoma zadet, postane slušanj. Če je kdo izmed

slušanjev pri teh štirih udarcih ujel letečo žogo ali če je prestopil kdo mejo, vzdigne eden izmed slušanjev po četrtem udarcu urno žogo in zakliče: „Slušanje!“ Kdor izmed tekalcev ob tem klicu ni bil v lopališču, postane slušanj, vsi drugi pa, ki so pretekli, čakajo, da odbije oče starejšina udarce za sebe, potem pa zopet lopajo drug za drugim in zadnji izmed njih starejšina.

Po rešilnih udarcih lopa starejšina za sebe, in sicer tolikokrat, kolikor si je določil. Če mu ujame kdo izmed slušanjev letečo žogo ali če ga pogodi z žogo na begu, postane tudi on slušanj. Ako pa srečno preteče na spodnji ris, mora čakati, da ga reši novi starejšina.

Igra se tako nadaljuje, dokler ne ostaneta samo dva, ki se rešujeta drug drugega, in nazadnje ostane starejšina sam. Kadar je starejšina sam, ima na gornjem risu eden udarec, potem zbeži na spodnji ris in vzame lopatico s seboj; če mu žoge niso ujeli niti ga pogodili, ima na spodnjem risu dva udarca in zbeži nato na gornji ris. Če se mu beg posreči, dobiva pravico imenovati poljubega soigralca za prvega slušanja v naslednji igri. Ako pa mu ob katerem begu ujamejo žogo ali ga zadenejo, je on v naslednji igri prvi slušanj.

Pravila:

1. V prvi igri določamo prvega slušanja po žrebu, v drugi igri pa ga imenuje starejšina, ako ima pravico, in če ne, je bivši starejšina prvi slušanj.

2. Slušanj (pomočnik) postane: a) kdor je na begu zadet, b) kdor prestopi ris in ga slušanj udari, c) kdor vzame lopatico s seboj na beg, č) kdor ob rešilnih udarcih starejšinovitih ne doseže gornjega risa prej, nego ujame slušanj žogo in zakliče: „Slušanje!“, d) kdor ob rešilnih udarcih ostane na spodnjem risu, e) komur ujamejo odbito žogo, f) komur izleti pri lopotanju lopatica iz roke. Starejšina postane slušanj, če mu ujamejo žogo ali ga zadenejo z žogo, ki jo je odbil za sebe. (Klenka 221, Körperliche Erziehung, VIII. 1912, 57 „Jägerball“.)

29. Rabota ali lopotanje „za oblast“.

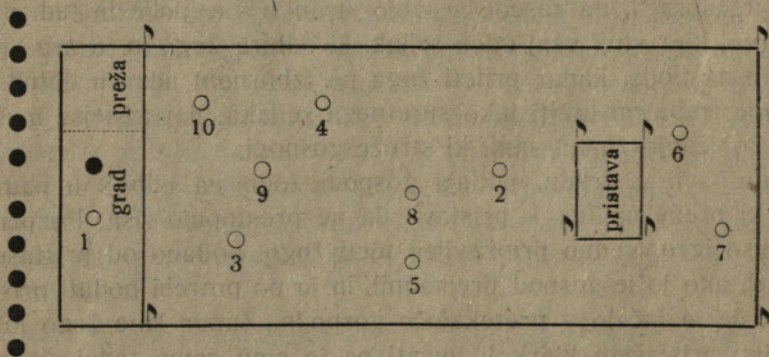
Rabota ali lopotanje za oblast je starodavna slovanska narodna igra. Na Slovenskem jo igrajo na Ptujskem in Murskem polju in v Prekmurju, morebiti tudi drugod.

Studije dr. Č. Zibrta dokazujejo, da so Slovani poznali to igro že v 15. stoletju. Zdravnik Quarinoni, ki je prepotoval velik del Evrope, je opisal leta 1610. natančno to igro s pristavkom, da jo je videl samo na Češkem („allein in Bohemerland“) in da jo igrajo jako spretno Poljaki in Slezaki. Iz tega poročila posnemamo, da na Nemškem, v Italiji in v zapadni Evropi takrat niso poznali te igre, kajti in če bi potovalec ne bil imel vzroka poudarjati njenega slovanskega doma. (Sokol 1901, 3; Výchova tělesná III. 6). Igra je znana vsem slovanskim plemenom. Ruski

nabiratelj narodnih iger Pokrovskij jo je zasledil v premnogih inačicah po vseh, tudi po sibirskih gubernijah in pri Armencih na Kavkazu, ki zovejo igro „rusko žoganje“ (Pokrovskij 274). Grški naseljenci ob Črnem morju jo imenujejo istotako „rusko žoganje“. Poljska mladina igra „palant“, „palestro“ ali „poljsko žoganje“, češka pa „pasák“ in razne inačice z narodnimi imeni, na Slovaškem n. pr. „liskanje“ (gl. Sokol 1896, 98 in 237).

Zanimivo je, kako si lastijo dandanes Nemci to igro. Nazvali so jo z značilnim imenom „Deutscher Schlagball“. Posvečajo ji obilo pozornosti, da bi razvili iz nje narodno igro. Nemški fiziologi in pedagogi ocenjujejo z navdušenjem velikanski vzgojni pomen igre, zlasti vsled tega, ker se uveljavlja v njej na najkrasnejši način načelo „Eden za vse, vsi za enega“.¹⁾ In tudi drugod po svetu se je „lopanje za oblast“ zelo udomačilo. Literatura: Klenka 237, Bučar 46, Tokarski 83, Skoták 124, Pokrovskij 264, 265, 269 itd.; Hahn 139, Broschinski 117, Rauch 45 itd.; Výchova tělesná III. 8.; Sikorski, Pilka polska.

Igrišče je 50—80 m dolgo, 25—40 m široko. Na vseh straneh potegnemo ravne meje, ogle pa je dobro naznačiti z zastavicami (koli, večjimi kameni). Sredi gornjega kraja naznačimo s kameni ali zastavicami lopališče ali „grad“ (3 m široko). Na istem koncu naznačimo 2—4 korake na levo od lopališča t. zv. „prežo“ ali „most“ istotako s kamenjem ali zastavicami. V preži čakajo igralci, ki so bili pri lopanju odstavljeni, ali ki niso dovolj odbili žoge, dokler jim soigralec z močnim udarcem ne da prilike za tek k spodnjemu risu (k „pristavi“).



¹⁾ Na nemških igriščih igrajo igro po pravilih, ki jih je izdal 1894 dr. H. Schnell v Altoni, dopolnil pa 1909 igralni tehnični odbor v Berlinu. V Hamburgu in v Altoni je že nad 50 društev, ki se pečajo s to igro. Tudi draždanska mladina je v njej zelo spretna. Glej 1. Körperliche Erziehung VIII. (1912) 54; 2. Schlagball ohne Einschenker, 3. zvezek igralnih pravil tehn. odbora 1910, Teubner; 3.: Ernst Trips, Grundregeln zur erfolgreichen Erlernung des Schlagballspieles; 4. Arno Pflugbeil, Leitung und Buchführung des Schlagballspieles, D. Turnerzeitung 1912, 11;; 5. XIX. Jahrbuch für Volks- und Jugendspiele, Teubner 1910, 206; dr. Stürmberger, Schlagball, das Spiel für deutsche Jungen, Dresdner Anzeiger 1911, 246; 7. Lechner 12; 8. Hanxleden 50; 9. Ambros 111; 10. Horak 25, 27 itd.

Spodnji ris je 50—60 korakov (v dekliški igri 35—40 korakov) daleč od gradu. Naznačuje se s kolci ali kameni. Prostor za vzdolžnimi mejami se zove „zaje“ („na zajah“), notranji omejeni prostor, na katerem se igra, zovemo „polje“.

Za spodnjim risom ima biti še nekaj metrov polja.

Stranki. Igralci (6—24 in več) si volijo izmed sebe dva najspretnjša za „načelnika“, načelnika pa si razdelita ostale igralce po dogovoru (žrebu ali kakorkoli) tako, da sta obe stranki enako močni. Ako preostaja še eden igralec, žrebata načelnika zanj ali pa mu prepuščata, da se pridruži sam katerikoli stranki. Po razdelitvi žrebata načelnika, katera stranka zasede grad, da igra („gospoda“, ki „gospoduje“), in katera gre na polje služiti („v ráboto“, „seljaki“ ali „tlačani“, „kmetje“).

Ideja igre. Igrá se za oblast, t. j. seljaki se skušajo znebiti tlake, odstaviti gospoda, da bi mogli potem sami gospodovati. Osvobodé se: 1. ako ujamejo letečo žogo, 2. ako zadenejo gospodarja na polju, 3. ako spravijo žogo v grad, ko ni v njem nobenega gospoda, ki bi imel pravico lopati.

Razstavitev igralcev. Načelnik gospode („graščak“) določi red za lapanje po spretnosti svojih igralcev, tako da se slabši menjavajo z boljšimi, sam pa igra običajno nazadnje; med igro pa lopajo zaporedoma, kakor se vračajo s pristave. Gospoda stoji za gradom, toda ne preblizu igralca, ki lopa.

Seljaki se razstavijo po polju, da bi ujeli žogo v letu. Ako je nihče ne ujame, jo pobirajo in lučajo v bežečega gospoda. Zato skrbi načelnik seljakov („župan“), da zasede s svojo stranko vse polje in tudi prostor za pristavo, kjer stoji vsaj eden seljak, ki pobira žogo in jo urno podaja tovarišem na polje, kadar prileti žoga po izbornem udarcu dotod. Pred pristavo je treba postaviti jako spretnega seljaka, najvažnejše mesto pa zavzame običajno župan sam, ki streže gospodi.

Župan stoji v gradu, podaja gospodi žogo na odboj in nadzoruje igralce, ki prežé na tek k pristavi, da ne prestopajo risa. Pozorno zasleduje vso igro, vedno pripravljen ujeti žogo, podano od pristašev, ali jo pobrati, ako jo je gospod premahnil, in jo po potrebi podati pristašem na polju, da jo lučajo v pretekajočo gospodo. Župan sme žogo loviti in jo podajati pristašem kjerkoli, lučati pa jo sme samo tedaj, če stoji v gradu.

Seljaki naj upoštevajo glavno pravilo, da imajo žogo neprenehoma v rokah in je ne lučajo tako, da bi padla na zaje (preko meje). Lučajo naj jo torej vzdolž po polju in si jo podajajo drug drugemu; najčesče jo podajajo županu in stražniku pred pristavo.

Igra. Kadar so igralci na svojih mestih, stopi župan v grad pred prvega gospoda, 3—4 korake od njega, in mu podaja žogo na odboj, „nizko“, „visoko“ ali zmerno, kakor želi gospod, da jo zamore dobro iopniti. Slabo podane žoge gospodu ni treba sprejeti in župan mu mora

postreči drugič ali tretjič. Po dobro podani žogi zamahne gospod z lopatico:

a) Ako zgreši, da žoge ne odbije, je odstavljen in odstopi v prežo, kjer čaka, dokler drugi ne odbije žoge, da preteče ob tej priliki na pristavo. Ugodno priliko imajo prežarji, kadar župan ne ujame podane mu žoge ali kadar zgreši kateri seljak lučaj, tako da zaleti žoga daleč preko meje. Gospoda pretekajo vobče, kadar seljaki nimajo žoge v rokah ali kadar smatrajo, da se izognejo lučaju.

b) Ako odbije žogo daleč na polje, poda lopatico naslednjemu gospodu v roko in steče k pristavi, se dotakne zastavice (kola, kamena ali določenega predmeta), nato se obrne in če smatra, da ga seljaki ne zadenejo, zbeži zopet čez polje v grad. Ako preteče polje k pristavi in nazaj nezadet, sme zopet lopati, kadar pride nanj red; postavi se torej za igralci, ki imajo še lopati, kot zadnji. Na zadnje mesto stopajo vsi, ki se vračajo srečno s pristave v grad.

Seljaki love letečo žogo. Ako jo kdo ujame, je „vržena“ gospoda in seljaki zagospodujejo, gospoda pa gre na raboto. Ako žoge v letu ne ujamejo, jo dvigne najbližji seljak in skuša bežečega gospoda zadeti bodisi sam, ali pa poda žogo pristašu, ki bi gospoda laže pogodil. Ako je gospod zadet, izgubi njegova stranka gospodstvo; če ni zadet, morajo seljaki čim najhitreje podati žogo županu, da se igra nadaljuje.

Seljaki podajajo žogo preko polja iz roke v roko in sicer zaradi sigurnosti v prijemanju. Ako jo poda kdo od daleč, jo lahko župan zgreši, žoga odleti daleč od njega in prežarji bi imeli priliko za tek na pristavo.

Župan streže nato drugemu gospodu, potem tretjemu itd.¹⁾

Včasih se nabere v preži več igralcev, tuptam so pa vsi bodisi na pristavi ali v preži, kjer čakajo, da jih reši zadnji igralec, graščak. Graščak ima pravo na tri udarce. Ob vsakem dobrem udarcu pretekajo njegovi pristaši; on sam lahko preteče že po prvem udarcu ali pa si odbije vse tri udarce. Če se mu zadnji udarec ne posreči, stopi istotako v prežo in čaka rešitve. Toda nihče drugi nima prava na tri udarce razen njega, vsled tega naj je previden, da ne stoji morebiti na pristavi, ko ima osvoboditi vse druge.

Dogaja se, da je vsa gospoda v preži ali na pristavi in da ni nikogar več, ki bi jih rešil. „Zamrznili so“, jim pravijo, in iti morajo na raboto, seljaki po gospodovat. V tem slučaju pošljejo seljaki čim najhitreje žogo v grad županu, preden bi priteknel kdo s pristave.

Pravila. 1. Red v lopotanju določa začetkoma graščak, med igro pa prihajajo na vrsto, kakor se vračajo s pristave. V novi igri gre prvenstvo onemu, po čigar zaslugi je stranka zmagala.

¹⁾ Prežarji se ne smejo dati prevariti: župan rad zamahuje samo navidez, kakor bi podajal žogo na odboj, prežarji pa se v tem trenutku že spuščajo v tek, nakar župan strelja.

2. Vsak igralec ima pravo na eden udarec, graščak pa na tri; dvakrat se ne sme zamahnuti po podani žogi.

3. Žoga se odbija navzgor, da leti preko srede polja.

4. Župan je dolžan streči tako, kakor si želi gospod, in sicer do trikrat. Če igralec niti tretjič ne sprejme podane žoge, je odstavljen.

5. Župan sme lučati samo iz gradu, ki ga zapušča edino tedaj, če lovi podano žogo.

6. V igri seljaki ne smejo legati na zemljo ali zadrževati kakorkoli bežečo gospodo.

7. Če bežeči igralec ni siguren uspeha, se sme vrniti k risu, kjer je stal.

Gospoda dogospoduje in odhaja na raboto:

1. ako odbije kdo žogo nazaj ali v stran „na zaje“;

2. ako odnese kdo lopatico s seboj ali jo vrže na polje med seljake, ki se je polaste;

3. ako odleti gospodu pri zamahu lopatica iz roke;

4. ako se dotakne kateri gospod žoge z rokami ali z ного;

5. ako pogodi seljak gospoda na polju z žogo;

6. ako prestopi bežeči gospod mejo polja;

7. ako ujame seljak letečo žogo; prijem ni veljaven, če mu ujeta žoga izleti iz rok ali če se odbije od njega in jo ujame drugi seljak ali če se odbije od zemlje;

8. ako ni v gradu več igralca, ki bi imel pravo lopati, in če pošljejo seljaki žogo županu, preden priteče kdo s pristave, t. j. če gospoda zamrzne.

Drugi načini lopianja za oblast:

2. Igralec si streže sam, župan torej ne podaja žoge na odboj.

3. Tekma v lopianju za oblast. Vsak uspeli tek k pristavi in nazaj se zapisuje posameznim igralcem kot točka. Kadar stranka dogospodari, seštejejo vse strankine točke. Nato si šteje druga stranka svoje teke. Po dogovoru igrajo bodisi do določenega števila točk ali do določenega števila iger (n. pr. trikrat gospoda, trikrat seljaki) ali pa do določenega časa. Priporoča se zapisovati igralcem poleg točk za uspele teke posebej še druge uspehe, n. pr. prijem leteče žoge, lučaj v bežečega gospoda, a tudi izvrsten udarec, če odbije kdo žogo preko vsega polja čez zadnjo mejo, je treba zaznamovati. Zapisuje se na pr. tako: uspeli tek = 1, prijem leteče žoge = \bigcirc , strel v bežečega gospoda = 0, odboj žoge preko polja čez zadnjo mejo = x. Tako se točno znamkuje spretnost igralcev.

Pri tekmovalnem lopianju je treba določiti zapisnikarja, ki se ne udeležuje igre (učitelj).

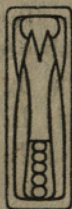
4. „Na ročno obrano“. Bežeči igralec se sme na polju z roko ubraniti žoge (Pokrovskij 272. Tako igrajo v Tobolski guberniji).

5. „Na stradanje“. Zadeti igralec prestopa sam iz gosposke stranke v selsko in dobi mesto za raboto na polju. Ker je gospode vedno manj, jo na zadnje izstradajo. Pravila glede izgube gospodstva veljajo toraj samo za dotičnega igralca, ki je odbil žogo, ali za prežarja, ki so ga na begu zadeli.¹⁾

6. Igra četvorice. Ako igrajo samo 4 igralci, pomaknemo pristavo nekoliko bliže, ker je igra napornejša. Vsak igralec ima pravo na 3 udarce, kajti neprenehoma se morajo reševati drug drugega. Ostala pravila so ista.

¹⁾ Kadar ni nobenega igralca v gradu, ki bi imel pravo lopati, a žoga je že v rokah županovih v gradu, mora župan „kašo kuhati“, t. j. ponuditi nasprotnikom, ki se nahajajo na pristavi, nekoliko trenutkov dobička: trikrat zaluča žogo ob tla in zakliče „kaša, kaša, kaša!“ Po tretjem prijemu pa župan že „žge“ ali „soli“ (luča v nasprotnika, ki še ni dosegel gradu).

Med odbijalne igre z žogo je treba šteti še angleške igre „base-ball“, „field-ball“ in „cricket“, ki jih hočemo upoštevati v zbirki športnih iger.



Igralni načrt

za ljudske in meščanske šole z ozirom na prve tri dele (I. II. III.) „Telovadnih iger“.

Prvo šolsko leto.

1. Miš in mačka, prvi način, I. 12.
2. Slepa miš, I. 14.
3. Kokoš in jastreb, I. 17.
4. Petelinji boj, I. 42.
5. Volk, I. 18.
6. Vaje v žoganju s prosto roko, II. 12.
7. Podajanje žoge v ulici, II. 18.
8. Podajanje žoge v krogu, II. 19.

Drugo šolsko leto.

1. Tepežko imam, I. 9.
 2. Tekanje okoli kroga, I. 10.
 3. Miš in mačka, drugi način, I. 12.
 4. Volk (s pribežališčem), I. 18.
 5. Jastreb, I. 19.
 6. Žoganje ob steno (vaja), II. 14.
 7. Žoganje na ugibalca, II. 29.
 8. Gori! gori! II. 31.
 9. Žoganje na župana, II. 21.
- Ponavljjanje znanih iger.

Tretje šolsko leto.

1. Najemanje sobice, I. 11.
 2. Zadnja dva naprej, I. 18.
 3. Tepežka v krogu, I. 10.
 4. Miš in mačka, 4. način, I. 12.
 5. Tepežka leži (do 20 m), I. 15.
 6. Žoganje ob tla (vaja), II. 15.
 7. „ na cesarja, II. 25.
 8. „ na strelca, II. 28.
 9. „ na dvoboj, II. 33.
 10. Lopanje na župana, III. 29.
 11. Klepanje (babičkanje), III. 33.
- Ponavljjanje znanih iger.

Četrto šolsko leto.

1. Tepežka leži, I. 15.
 2. Dan in noč, I. 26.
 3. Lov divjačine, I. 23.
 4. Tat v krogu, I. 11.
 5. Pretekanje, I. 19.
 6. Podajanje dveh žog v ulici, II. 18.
 7. „ žoge v okrogli ulici, II. 20.
 8. Tekme v podajanju žoge, 1. in 2. način, II. 22.
 9. Žoganje na sredinca, II. 30.
 10. Odbijanje čez mejo, III. 6.
 11. Lopanje na župana, 4. način, III. 29.
 12. Klepanje za prvenstvo, III. 34.
 13. Lopanje na cigana, III. 27.
- Ponavljjanje znanih iger.

Peto šolsko leto.

1. Odbijanje tretjega, I. 15.
 2. Šepava lisica, I. 19.
 3. Volkodlak, I. 20.
 4. Trganje ključev, I. 41.
 5. Dvojčki, I. 28.
 6. Izzivanje (predelki 20 m), I. 31.
 7. Podajanje žoge v daljino, II. 21.
 8. Žoganje na mačka, II. 31.
 9. Žoganje v obroč, II. 36.
 10. Žoganje na klobuke, II. 52.
 11. Žoganje na jezdece, II. 44, (samo za dečke).
 12. Podbijanje s pestjo, III. 10.
 13. Klepanje na obodu, III. 35.
 14. Lopanje za svobodo, III. 36.
 15. Lopanje na pekel, III. 31.
- Ponavljjanje znanih iger.

Šesto šolsko leto.

1. Odbijanje tretjega, težji načini, I. 16.
2. Mreža, I. 23.
3. Lov tatov, 1. način, I. 29.
4. Po zaklade, I. 25.
5. Kozliča preskakovat, I. 40.
6. Tekme v podajanju žoge, 3.-5. način, II. 23.

7. Izbijanje, II. 37.
8. Izključavanje, II. 48.
9. Žoganje na narode, II. 47.
10. Podbijanje s pestjo (z veliko žogo), III. 10.
11. Lopanje na izkup, III. 32.
12. Lopanje na slušanje, III. 37.
13. Svinjkanje, I. 35.
14. Vaie v žoganiu z bobniči in perjačami, III. 17.
(deklíce).

Ponavljjanje znanih iger.

Sedmo šolsko leto.

1. Medvedje v lancu, I. 24.
2. Lov tatov, 2. način, I. 30.
3. Preža, I. 30.
4. Žoganje na ogle, II. 38.
5. Strelci, II. 53.
6. Žoganje skoz vrsto, II. 32.
7. Žoganje z bobniči čez mejo, III. 16.
8. Žoganje s perjačami, III. 17 (deklíce).
9. Lopanje za oblast, III. 38.

Ponavljjanje znanih iger.

Osmo šolsko leto.

1. Pogon, I. 32.
2. Labirint, I. 13.
3. Premetavanje rib, I. 39 (dečki).
4. Raznovrstne tekme v teku, I. 48.
5. Tekme v podajanju žoge, 6. način, II. 25.
6. Žoganje v krogu, II. 41.
7. Žoganje na prebege, II. 54.
8. Podbijanje za ris, III. 11.
9. Lopanje za oblast, tekma, III. 42.
10. Lopanje na tabor, III. 28.



Sokolska literatura.

Sokolski Savez SHS. ima v zalogi sledeče knjige in liste:

Dr. V. Murnik: Slovenski Sokol, letnik IV.—XI., po	K 12.—
Gangl, Bajželj, Vidmar: Sokol, letnik I., 1919.	„ 20.—
Sokolski Glasnik, letnik I., 1919.	„ 36.—
Vaditeljski list, letnik I. in od II. letnika 3 številke, skupaj	„ 10.—
Sokolski Vestnik župe Ljubljana I., letnik I.—V., skupaj	„ 68.—
Dr. Ivan Lah: Sokolič, list za naraščaj, letnik I., 1919.	„ 20.—
Dr. Fr. Bučar: Jugoslavenski sokolski koledar, l. 1920.	„ 8.—
Dr. Viktor Murnik: Redovne vaje	„ 8.—
Dr. V. M.: Predavanja (Sokolska vzgoja. Nauk o razgovoru)	„ 3.—
Dr. G. Sajovic: Miroslav Tyrš	„ 3.—
Dr. P. P.: Sokolski evangelij, I. in II. del, po	„ 2.—
E. Sajovic: Učenci in učenke	„ 4.—
Dr. Ljudevit Pivko: Telovadne igre, I. del	„ 3.—
Dr. Ljudevit Pivko: Telovadne igre, II. del	„ 3.—
Dr. Ljudevit Pivko: Učni načrt za telovadbo moške dece	„ 2.—
Sokolska načela	„ 1.—
Tekmovalni red	„ 1.—
D. Šulce: Sokolska tjelovježba, I.—V. zvezek (hrv.), po	„ 3.—
Dr. Fr. Bučar: Povjest gimnastike (hrv.)	„ 10.—
Dr. Fr. Bučar: Floretovanje (hrv.)	„ 5.—
Dr. F. S. Gudrum: Pomaganje nastradalomu. (Prva pomoč v nezgodah.) (hrv.)	„ 12.—
St. Vidmar: Simbolično-ritmiške vežbe, proste vaje za člane in članice za l. 1920	„ 5.—
I. Bajželj: Vaje na bradlji. Opora in izmena.	„ 6.—

Sokolski listi:

Sokolski Glasnik, leto II. Upravništvo: Zagreb, Šenoina ul. 17/II.	„ 36.—
Sokolič, list za naraščaj, leto II. Uprav.: Ljubljana, Učit. tiskarna	„ 24.—
Sokolič, list za omladinu i sokolski naraštaj, leto I. Uprav.: Beograd, Dvorska ul. br. 3.	„ 16.—

Sokolska knjižica je naslov zbirki knjig tehniške vsebine, ki jo izdaja Sokolski Savez SHS. V tisku so sledeča dela:

Knjiga I. Adolf Schaup: Prosti skoki. — Knjiga II. Dr. Ljudevit Pivko: Plezanje. — Knjiga III. Dr. Ljudevit Pivko: Telovadne igre, III. del.

Vsa naročila sprejema pisarna Sokolskega Saveza SHS. v Ljubljani, Narodni dom, I. nadstropje.

