

Igrišče.

Priobčuje I. B.

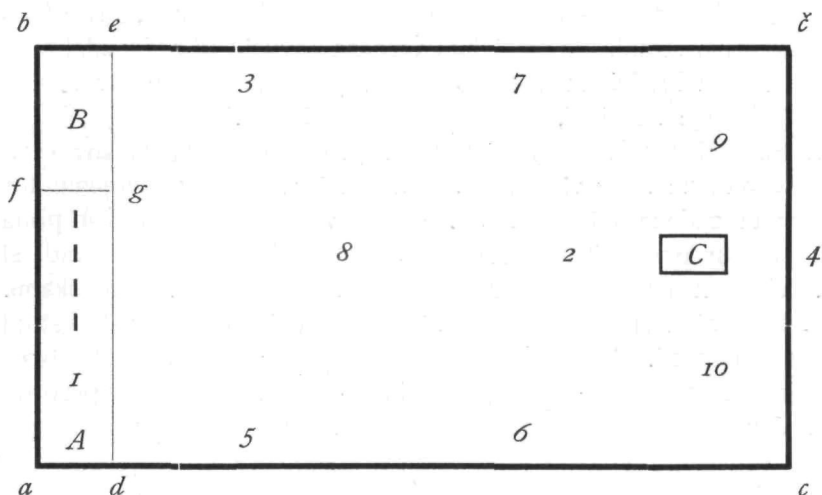
5. Žoganje z loparjem.*)



teji igri je pomniti to-le:

1. Število igralcev 10 do 20.

2. Igrišče je 60 m dolgo in 40 m široko, prosto dreves in grmovja in kolikor mogoče ravno. (Pod. *a b c č.*) Na ožji strani igrišča — 6 do 8 korakov od črte *a b* — potegni drugo črto *d e*. Prostor *a b d e* razdeli v dva dela s črto *f g*. Desni del *A*, ki je večji, je prostor za one, ki bijejo žogo, levi, manjši del *B* pa prostor za one, ki čakajo na tekanje. Na nasprotni strani igrišča *c č* zaznamuj v središču prostor *C*, to je cilj za tekače, kamor mora vsak dospeti, preden teče zopet nazaj v prostor *A*, kjer bijejo žogo.



3. Igralci se razdele v dve enako močni stranki. Ena stranka je vladajoča, to so igralci, ki bijejo žogo; druga stranka, službujoča, so igralci, ki lovijo žogo. Prvi zasedejo svoj prostor *A*, drugi se porazdele po vsem igrišču. Le eden iz druge stranke, ki zna žogo najbolje loviti in lučati, gre tudi v prostor *A* in se imenuje podajalec. (Črtice v prostoru *A* pomenijo igralce, ki bijejo žogo, *1* je podajalec.)

4. Igralci vladajoče stranke na prostoru *A* imajo pravico, enkrat, če so slabo izvežbani, dvakrat biti žogo, ki jo podaja podajalec. Vsak nov udarec po žogi pa si morejo pridobiti s tem, da tečejo iz prostora *B* ali neposredno po udarcu tudi iz prostora *A* v cilj *C* in nazaj. (Glej še točko 10.)

*) To igro imenujejo v nekaterih krajih „parenga“. Za to igro je dobra navadna žoga iz gumija, še boljša pa je, če jo opleteš s tanko vrvc, ker je žoga potem močnejša. Lopar je 70 cm dolga palica, ki je nekoliko porezana ob straneh, da ima ploščato obliko.

5. Naloga lovilcev ali službujoče stranke pa je :

- a) udarjeno žogo ujeti, preden pade na tla;
 - b) zadesi tekača z žogo;
 - c) žogo spraviti v prostor, kjer se bije, če ni nikogar, ki bi smel žogo biti.
- Če se jim posreči ena od teh treh stvari, zamenjajo vloge. Službujoča stranka postane vladajoča in nasprotno.

Ako znajo igralci žogo dobro biti in loviti, se določi menjava šele pri 2. ali 3. ujeti žogi, v slučaju b) in c) pa se menja vselej. Če pa tekač zadržuje lovilca pri lovenju žoge, velja žoga za ujeta.

6. Vladajoča stranka pa se mora umakniti službujoči po svoji lastni krivdi, ako njen igralec

- a) prime žogo;
- b) teče čez črte igrišča $a b c č$;
- c) vrže lopar, ko je udaril žogo, iz prostora A ;
- č) nese lopar s seboj, ko gre iz prostora A .

Če je tekač z žogo zadet, pa sme žogo takoj prijeti, ravnotako vsak drug iz njegove stranke in jo lahko vrže za lovilci, ki beže zdaj v prostor A . Če so si pa lovilci na kak drug način pridobili gospodstvo, pa ne sme nihče lučati žoge za njimi, ko gredo na prostor A .

7. Podajalec sme samo iz svojega prostora tekača veljavno zadesi z žogo, pač pa sme žogo vloviti kjersibodi in jo sme vreči svojemu tovarišu, da potem ta zadene tekača z njo. Enako važen prostor kakor podajalec je tudi prostor pred ciljem. Druge prostore lahko zasedejo tudi slabjši igralci. Važnost prostorov je zaznamovana z zaporednimi številkami.

8. Podajalec vrže žogo $\frac{1}{2} m$ ali $1 m$ navpično navzgor in stopi takoj dva koraka navzad. Če je bila žoga slabo podana, je ni treba biti. Žogo prav nizko ali tako poševno biti, da frči prav kmalu iz igrišča, je prepovedano.

9. V začetku igre bijejo igralci žogo v istem redu kakor so se postavili v vrsto, pozneje pa v istem redu kakor prihajajo nazaj iz cilja C . Po menjavi strank pa ima oni pravico žogo prvi biti, ki je stranki pridobil zmago, za njim pa podajalec.

10. Ko ostane še zadnji od onih, ki bijejo žogo, v prostoru A , ima pravico do treh udarcev, če ne pride medtem kak njegov pristaš iz cilja nazaj.

11. Pri zadnjem udarcu mora ta rešilec posebno paziti, ker dobi lahko nasprotna stranka gospodstvo (po točki 5. c), ako slabo bije. Zato mu ni treba biti žoge, četudi je bila prav podana; šele ko mu jo tretjič poda, mora udariti po nji. S tem se mogoče komu iz njegove stranke posreči, da pride nazaj na prostor A .

12. Tek v cilj C je najlažji takrat, kadar podajalec vržene mu žoge ne ujame; vrnitev iz cilja pa je najlažja takrat, kadar je žoga dobro udarjena. Če lovilci tekača nalašč ovirajo, in da ga pri tem kdo z žogo zadene, ta lučaj ni veljaven.

Tek v cilj ali nazaj iz njega je dovoljen vsak čas. Le če se žoga izgubi, to je, če pade v jarek ali grm, se igra toliko časa prekine, da poiščejo žogo.



—❖— Zajčja šola ❖—