

8670

CZYTELNIA
Z. PIASECKIEGO

Ł. Piasecki PIŁKA NOŻNA

8670 6658

PIŁKA NOŻNA

(Association Football).

Według źródeł angielskich zestawił

Dr. E. P.



LWÓW
NAKŁADEM AUTORA
Z Drukarni „Słowa Polskiego“
1902

8670



nr. 8670



I. Prawidła gry

(według angielskiej *Football Association*).

1. Rozmiary boiska. Boisko do gry w piłkę nożną tworzy prostokąt, którego długość wynosi najmniej 91·4 m. a najwyżej 119 m., szerokość zaś najmniej 45·7 m. a najwyżej 91·4 m.

Granice boiska mają być oznaczone czterema chorągiewkami na żerdkach 1·50 m. wysokich, zatknętych na czterech rogach boiska, jakoteż liniami, poprowadzonymi pomiędzy owymi chorągiewkami, z których obie linie dłuższe zwa się bocznymi, krótsze zaś bramkowymi.

Szerokość bramek, składających się z dwu słupków pionowych i łączącej je górną poziomą poprzeczki, wynosi w świetle 7·31 m. a wysokość poziomej poprzeczki nad ziemią 2·44 m. — Grubość słupków i poprzeczki z czterech stron ociosanych, wynosić ma z każdej strony najwyżej 135 mm. Bramki ustawia się na liniach bramkowych, w równej odległości od żerdzi granicznych.

Nadto mają być wewnątrz boiska oznaczone następujące linie i punkta:

1) Linia dzieląca boisko na dwie połowy, przeprowadzona przez środek boiska równoległa do linii bramkowych.

2) Punkt środkowy boiska, a w około niego koło o promieniu 9 m.

3) Łuki przy słupkach bramkowych o promieniu $5\frac{1}{2}$ m.

4) Linie tzw. 12-yardowe, równoległe do linii bramkowych, a 11 m. od nich odległe.

Obwód piłki „Association“ wynosić ma najmniej 687 mm., najwyżej 711 mm., waga zaś w zawodach międzynarodowych na początku gry od 0·388, do 0·424 kg.

2. Komu losem przypadnie wybór, wybiera albo kopnięcie ze środka, albo bramkę. Gra rozpoczyna się kopnięciem z miejsca, ze środka boiska, ku nieprzyjacielskiej linii bramkowej; dopóki piłka nie została kopniętą, nie wolno stronie nieprzyjacielskiej stawać bliżej jak 9 m. od piłki, ani też nie wolno żadnej partyi wchodzić na pole nieprzyjacielskie.

3. Strony walczące zmieniają stanowiska w połowie czasu gry. Po zdobyciu bramki, strona przegrywająca kopie ze środka. Po zmianie ustawienia w połowie czasu gry, kopie strona druga przeciw tej, która miała pierwsze kopnięcie.

4. Bramka jest zdobytą, jeżeli piłka przeszła pomiędzy słupkami bramkowymi a pod poprzeczką, nie będąc rzuconą ręką lub ramieniem lub niesioną przez gracza ze strony atakującej. Jeżeli poprzeczka bramki z jakiegokolwiek powodu spadła, ma sędzia prawo uznać rzut w bramkę, skoro według jego mniemania piłka przeszła poniżej poprzeczki.

Piłka zostaje w grze, skoro się odbije od bramki lub żerdzi granicznych napowrót w obręb boiska. Tak samo pozostaje piłka w grze, jeżeli się dotknie którego ze sędziów znajdujących się wewnątrz boiska.

Piłka przeszedłszy przez linię bramkową lub boczną wychodzi z gry.

5. Jeżeli piłka wyjdzie za boczną granicę boiska, wówczas gracz strony przeciwnej od tej, która błąd popełniła, przynosi w rękach piłkę na miejsce, w którym piłka granicę przeszła, staje na linii granicznej, zwrócony twarzą do boiska, wznosi piłkę oboma rękami ponad głowę i rzuca ją

w jakimkolwiek kierunku w obręb boiska, a piłka wchodzi napowrót w grę. Rzucającemu nie wolno grać, dopóki inny gracz nie dotknie piłki.

6. Jeżeli gracz kopie piłkę lub rzuca ją z linii granicznej ku graczowi z tej samej partyi stojącemu bliżej bramki nieprzyjacielskiej, aniżeli przynajmniej trzech przeciwnicy, wówczas gracz ten jest poza grą (*off-side* czyt. *off-sajd*), nie wolno mu przeto w grze uczestniczyć, piłki dotykać lub przeszkadzać w grze przeciwnikowi, dopóki któryś z partyi przeciwnej nie dotknie piłki. Nie ma to zastosowania przy kopnięciu z rogu lub od bramki, lub kiedy piłka została podana przez gracza z partyi przeciwnej.

7. Jeżeli piłka wyjdzie z gry poza linię bramkową, kopnięta przez gracza strony przeciwnej, wówczas kopie ją jeden z graczy, broniących bramy, z odległości $5\frac{1}{2}$ m. od najbliższego słupka bramkowego.

Jeżeli zaś piłka została kopnięta po za linię bramkową przez jednego z graczy, broniących bramki, wówczas kopie ją jeden z graczy partyi przeciwnej z odległości 1 m. od tyczki narożnej (rzut z rogu, *corner kick*).

W obu wypadkach nie wolno graczom partyi przeciwnej stawać bliżej piłki jak $5\frac{1}{2}$ m.

8. Żadnemu graczowi nie wolno dotykać piłki ręką lub ramieniem, z wyjątkiem bramkarza, któremu do obrony bramki po swojej stronie wolno użyć rąk. Bramkarzowi wolno piłkę ręką odbić albo odrzucić, lecz nie wolno mu jej nieść w rękach więcej nad 2 kroki. Bramkarz może być w grze zmieniony tylko za wiedzą sędziego.

9. W żadnym wypadku nie może być bramka wzięta wolnem kopnięciem, z wyjątkiem wypadku, który będzie omówiony w ust. 14. — Nie wolno także temu, który ma wolne kopnięcie, dotknąć po niem piłki powtórnie, dopóki się jej nie dotknie inny gracz. Za wolne kopnięcie uważa się też kopnięcie ze środka, od bramki ($5\frac{1}{2}$ m.) i z rogu.

10. Nie wolno podstawiać nogi, kopać gracza albo skakać przeciw niemu, a żadnemu graczowi nie wolno używać rąk do zatrzymania lub odtrącenia swego przeciwnika, lub wogóle grać w sposób, któryby mógł przeciwnika narazić na jakiś uszczerbek. Żadnemu graczowi nie wolno trącać przeciwnika z tyłu, chyba gdyby ten, będąc twarzą zwróconym do własnej bramki, umyślnie według zdania sędziego przeszkadzał przeciwnikowi. Bramkarza nie wolno odpychać, chyba kiedy trzyma piłkę lub kiedy sam zatrzymuje przeciwnika.

11. Graczom nie wolno używać butów z gwoździami, chyba, że główki gwoździ są białe zupełnie równo ze skórą. Nie wolno też używać żelaznych okuć na butach, ani też gumowych podeszew lub okryw na golenie. Nie mogą też drewniane kołki z butów wystawać. Gracz, któryby się do tego nie zastosował, musi być z gry wyłączony.

12. Grający wybierają sędziego. Obowiązkiem jego jest baczyć na przestrzeganie prawideł gry, jakoteż rozstrzygać w kwestjach wątpliwych. Od jego orzeczenia w sporach wynikłych podczas gry niema odwołania. Sędzia daje znak do rozpoczęcia gry i mierzy czas gry. W razie nieodpowiedniego zachowania się którego z graczy, może go upomnieć, a jeżeliby się to powtórzyło, lub zachowanie się gracza było zbyt gwałtowne, może go i bez upomnienia z gry wyłączyć. To prawo sędziego sięga także do przerw podczas gry, lub kiedy piłka wychodzi chwilowo z gry.

13. Prócz sędziego, wybiera się dwu granicznych, a ich obowiązkiem, podległym decyzji sędziego, jest orzekać kiedy piłka wychodzi z gry, która strona ma kopnięcie z rogu lub bramki, lub rzut piłki z bocznej granicy. Zresztą pomagają sędziemu w przestrzeganiu reguł gry.

Sędzia może dozwolić na wolne kopnięcie w każdym wypadku, kiedy uzna, że zachowanie się którego z graczy jest niebezpieczne lub

mogłoby się stać niebezpiecznem (lecz nie tak dalece, żeby usprawiedliwiło użycie energiczniejszych kar przyznanych sędziemu).

14. Jeżeli gracz umyślnie podstawia nogę lub na przeciwnika z tyłu wpada, kopie go, trąca, lub zatrzymuje, albo piłkę umyślnie ręką uderzy w granicach 11 m. od własnej linii bramkowej, wówczas ma sędzia zezwolić przeciwnej stronie na kopnięcie pokutne, które może być wykonane z któregośkolwiek punktu oddalonego 11 m. od linii bramkowej. — W wypadku takim wszyscy gracze (z wyjątkiem kopiącego i nieprzyjacielskiego bramkarza, który nie śmie wystąpić naprzód więcej jak $5\frac{1}{2}$ m. od linii bramkowej), muszą stać najmniej $5\frac{1}{2}$ m. za piłką. Po kopnięciu piłka wchodzi w grę i kopnięciem tem może być bramka wzięta, nie wolno jednak temu graczowi, który piłkę kopnął, dotknąć się jej powtórnie, dopóki inny gracz jej nie kopnął.

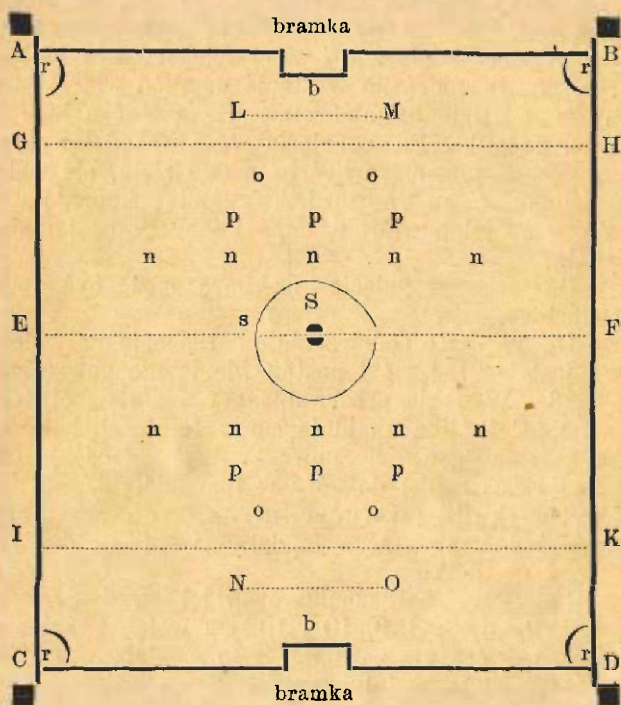
Do tego kopnięcia za karę może być czas przedłużony.

15. W razie podejrzenia o naruszenie prawideł, piłka jest w grze, póki postanowienia nie powzięto.

16. W razie przerwania gry z jakiegokolwiek powodu, jeżeli piłka znajduje się w granicach boiska, zaczyna się grę na nowo w ten sposób, że sędzia rzuca piłkę do góry w tem miejscu, gdzie leżała w chwili przerwania gry, a wówczas nie wolno żadnemu graczowi dotknąć piłki, dopóki ta ziemi nie dotknie.

17. Przy naruszeniu prawideł wymienionych w ust. 2, 5, 6, 8, 9, 10 i 16, ma wolne kopnięcie ta strona, która nie zawiniła, a to z miejsca, w którym te prawidła zostały naruszone.

II. Zasady gry.



□ Chorągiewki narożne.

AB i CD — linie bramkowe (45·7—91·4 m.)

AC i BD — linie boczne (91·4—119 m.)

EF — linia środkowa. — S — środek boiska. —

Ss promień koła środkowego = 9 m.

GH i IK — linie 12-yardowe (11 m. od linii bramk.)

LM i NO — linie rzutu od bramki ($5\frac{1}{2}$ metrów od bramki).

r — znaki dla rzutu narożnego (1 m. od rogu).

n — napastnicy; — p — pomocnicy; o — obrońcy;
b — bramkarze.

Po obu stronach staje po jedenastu graczy. Ich zasadnicze ustawienie okazuje rycina. W pierwszym rzędzie stoi pięciu napastników (n), których jedynym zadaniem jest napadać bramkę przeciwników, jeśli piłka jest w ich mocy. Średni z nich nazywa się środkowym (*centre*, czytaj sentr), jego dwaj sąsiedzi łącznikami (*inner* lub *inside*, czyt. insajd, *men*) zaś dwaj zewnętrzni skrajnymi lub skrzydłowymi (*outer* lub *outside*, czyt. auter, autsajd, *men*). Drugi rząd stanowią trzej pomocnicy (p), którzy w czasie napadu posuwają się za napastnikami, a w razie potrzeby obrony własnej bramki, wracają na stanowisko pierwotne i wspierają rząd trzeci, dwóch obrońców (o); obrońcy zaś ograniczają się do odpierania napadów na własną bramkę. Jeśli pomocnicy, ani obrońcy nie odparli napadu, zostaje jeszcze do pokonania bramkarz (b), o którym już prawidła wspomniały, nadając mu przywilej używania rąk. Jego stanowisko jest w samej bramce lub tuż przed nią.

Główną zasadą taktyki jest, aby uwidocznione na rycinie ustawienie jak najmniej zmieniało się w czasie gry. Przy napadzie napastnicy, a za nimi pomocnicy, posuwają się równolegle do swego pierwotnego ustawienia ku bramce przeciwnej; obrońcy i bramkarz zostają na swych miejscach. Gdy jednak piłka dostała się w moc przeciwników i ci zaczynają napad, napastnicy wracają na swe stanowiska i czekają, czy im współtowarzysze z linii obronnej nie dostarczą piłki, a z nią sposobności do nowego napadu.

Największą drogę muszą robić pomocnicy, którzy

stanowią drugą linię napadu i pierwszą linię obrony. Tu leży punkt ciężkości partyi, tu też winien się znajdować jej wódz (*captain*).

Ustawienia w czasie różnych „rzutów wolnych“ należą do wytrawnego wodza i zależą od każdorazowej kombinacyi; i przy nich jednak zważać należy, aby ustawienie zasadnicze niewielkiej uległo zmianie.

1. Napastnicy (*forwards*, czytaj *foruörds*).

Pierwszą myślą każdego napastnika powinno być, że on jest tylko ogniwem w łańcuchu, który w zasadzie ma stanowić linię prostą — i że cała tajemnica dobrej gry leży w kombinacyi.

Co do zasad kombinacyi, odpowiednie połączenie krótkich i długich podawań (*short and long passing**) jest najskuteczniejszym.

Gdy piłka jest w środku boiska, trzeba ją od razu przerzucić na prawe lub lewe skrzydło**) i na niem gnać ku bramce. Gdy nadejdzie pora do środkowania (*middling****), niech ją skrzydłowy poda silnie na poprzek, ile możności po ziemi, ku środkowi linii napastników, dając środkowemu możność napadu na bramkę. Pora do środkowania przychodzi, w zasadzie na pewien czas przed dojściem do linii bramkowej, gdyż napastnik nie powinien okrążyć ostatniego obrońcy, lecz środkować tuż przed spotkaniem się z nim. Często dobre gnanie piłki po skrzydle zepsuto zbyt późnem środkowaniem, jeśli obrońcy wrócili dla obrony bramki — lub wysokim rzutem, który obrońca z łatwością odbił głową. Każdy napastnik musi być zawsze gotów do wzięcia piłki.

*) Podaniem (*passing*) nazywam kopnięcie piłki ku graczowi z tej samej partyi.

**) Skrzydłowi (*wings*) = napastnicy najbliżej linii bocznej boiska.

***) Środkowanie (*middling*) = podanie piłki ze skrzydła linii napastników do środka tejże.

Co do podawania, dobry napastnik musi oczywiście umieć podawać i wewnętrznym i zewnętrznym brzegiem obu stóp i właśnie świadomość, że napastnik posiada tę wprawę, onieśmiela nieprzyjacielską obronę, która nie wie, w którą stronę napastnik chce podać. Jestto zwłaszcza użyteczne dla krótkich podawień, gdy piłka musi być podaną szybko i dokładnie i to w szybkim biegu.

Co do dalekiego podawania (*long passing*), które, jak powiedziano, winno być odpowiednio skombinowane z bliskim, trzeba je wykonywać wprost, gdy się widzi jednego ze skrzydłowych niezagrożonego. Często gdy jeden ze skrzydłowych goni piłkę szybko, obrońcy przeciwnej partyi kolejno zabiegają mu drogę i zostawiają drugą stronę zupełnie nie strzeżoną. Wtedy jest chwila sposobna do silnego podania na jakie 30 — 45 m. Przy podawaniu wogóle, napastnik powinien postępować rozsądnie i decydować się szybko — a zawsze kopać nieco przed gracza, któremu podaje.

Gdy przychodzi czas na kopanie w bramkę (*shooting*), napastnik nie powinien iść wprost na bramkarza.

Dobre kopnięcie skośne jest najlepsze; a częstokroć też kopnięcie zapomocą zewnętrznej strony stopy zupełnie zmyli bramkarza, który nie spostrzeże się, w którą część bramki rzut jest mierzony. Niektórzy bramkarze, wprawni w odpieraniu rzutów wysokich, nie poradzą sobie z niskimi, i *vice versa*. Dlatego niechaj napastnik odkryje tę słabą stronę i kopie stosownie do okoliczności. Gdy piłka jest w pobliżu bramki przeciwników, powinna być trzymana ile możności w mocy trzech środkowych napastników (środkowego i łączników). Wiele czasu traci się na podawanie skrzydłowym, a zarazem dla tych ostatnich jest prawie niemożliwem mierzyć w bramkę skutecznie, jeśli bramkarz coś wart. Obrońcy i pomocnicy muszą umieć odbijać głową, a napastnik po-

winienby też posiadać tę sztukę, lecz nie tak koniecznie, jak tamci.

Wielu napastników odbija zbyt często głową przy napadzie na bramkę i tracą sposobność po sposobności, bo jest zrozumiałem, iż bramkarzom łatwiej odeprzeć rzut wysoki, niż silny a niski.

2. *Pomocnicy (half backs, czytaj haf beks).*

Pomocnicy powinni być równie użyteczni dla celów napadu, jak dla obrony. Nie muszą konieczuie być bardzo silni, lecz główną jest rzeczą, aby byli obrotni, wprawni w dobrem kopaniu obiema nogami i w każdym położeniu, a zarazem w odbijaniu głową. Powinni naprzemian cofać się i postępować wprzód stosownie do tego, czy ich partya ma napadać, czy bronić się. Gdy są na stopie obronnej, nie powinni pod żadnym warunkiem gnać piłki (*dribble*), a jeśli są zagrożeni, lepiej jest podać piłkę jednemu z reszty pomocników lub pomagać obrońcom (*backs*) przez podawanie piłki lub przeszkadzanie przeciwnikom w napadaniu ich. W ogólności pomocnik nie powinien kopać bardzo mocno. Przy obronie częstokroć przyniesie on bez porównania większą korzyść, niepokojąc (*worrying*) napastników strony przeciwnej i wstrzymując ich, niż kopiąc; i w istocie w większości wypadków powodzenie obrońców jest zależne od pomocy, jakiej udzielają im pośredni w odpieraniu napadu.

Jeśli pośredni biorą udział w napadzie, taktyka ich będzie oczywiście inną. W tym wypadku mają oni wspierać napastników, a to głównie przez podawanie piłki graczowi, będącemu w najkorzystniejszym położeniu. I tu pędzenia piłki nie doradzamy, mimo, iż nieraz się praktykuje z pożytkiem. Przy podawaniu napastnikom, piłka powinna iść jak najniżej, tak, aby dać stronie przeciwnej jak najmniej szans do opanowania jej. Tego rodzaju podawanie skutecznia się najdokładniej brzegiem stopy; i w istocie dowiedziono, że daleko łatwiej osiągnąć

precyzyę w tym sposobie kopania, niż kopiąc końcem stopy. Kopanie popisowe (*gallery kicking*) winno być zupełnie wykorzenione; w istocie zdatność pomocnika bynajmniej nie zależy od jego działalności w tym specjalnym kierunku. Zdarzają się sposobności i to nie rzadko, gdzie pomocnik może „bić w bramkę“; lecz w zasadzie jego zajęciem jest głównie dostarczanie sposobności dla innych. Pomocnik — to przyjaciel obrońców zarówno, jak napastników, równie pożyteczny tym w napadzie, jak tamtym w obronie. Zarazem trzeba pamiętać, że pomocnicy winni pilnie śledzić napastników drugiej strony; w szczególności zaś z naciskiem zaznaczam, że środkowy pośredni (*centre half back*) musi ustawicznie bacznie zwracać oko na środkowego napastnika strony przeciwnej.

3. Obrońcy (*backs*, czytaj *beks*).

Obrońcy, prócz wprawy w kopaniu, powinni posiadać dość siły. Powinni jak najkrócej zatrzymywać piłkę, a nigdy jej nie pędzić (*dribble*). Kopnięcia bokiem stopy, jako celniejsze, i tu mają ogromną wyższość nad kopaniem wysokiem (*gallery kicking*): nie trzeba ich wykonywać na ślepo, lecz mieć na celu któregoś z własnych napastników, aby im umożliwić rozpoczęcie napadu. W ostatecznej tylko potrzebie odkopuje się piłkę daleko w bok (ku skrzydłu). Niezależnie od obranego systemu, konieczną jest zgodność działania z drugim obrońcą lub jednym z pośrednich; gdy jeden idzie naprzeciw któregoś z napastników i zmusza go do pozbycia się piłki, drugi musi zająć stanowisko dogodnie dla przyjęcia jej. Bardzo ważnym środkiem obrony jest wyłączenie napastników z gry (*keeping off*) przez posunięcie się naprzód w stosownej chwili, zostawiając mniej, niż trzech swoich między linią napastników, a bramką (patrz правило 6). Obrońcy nigdy nie powinni tak zbliżać się do własnej bramki, żeby krępować ruchy bramkarza lub zasłaniać mu widok piłki.

4. Bramkarz (*goal keeper, czytaj gol kiper*).

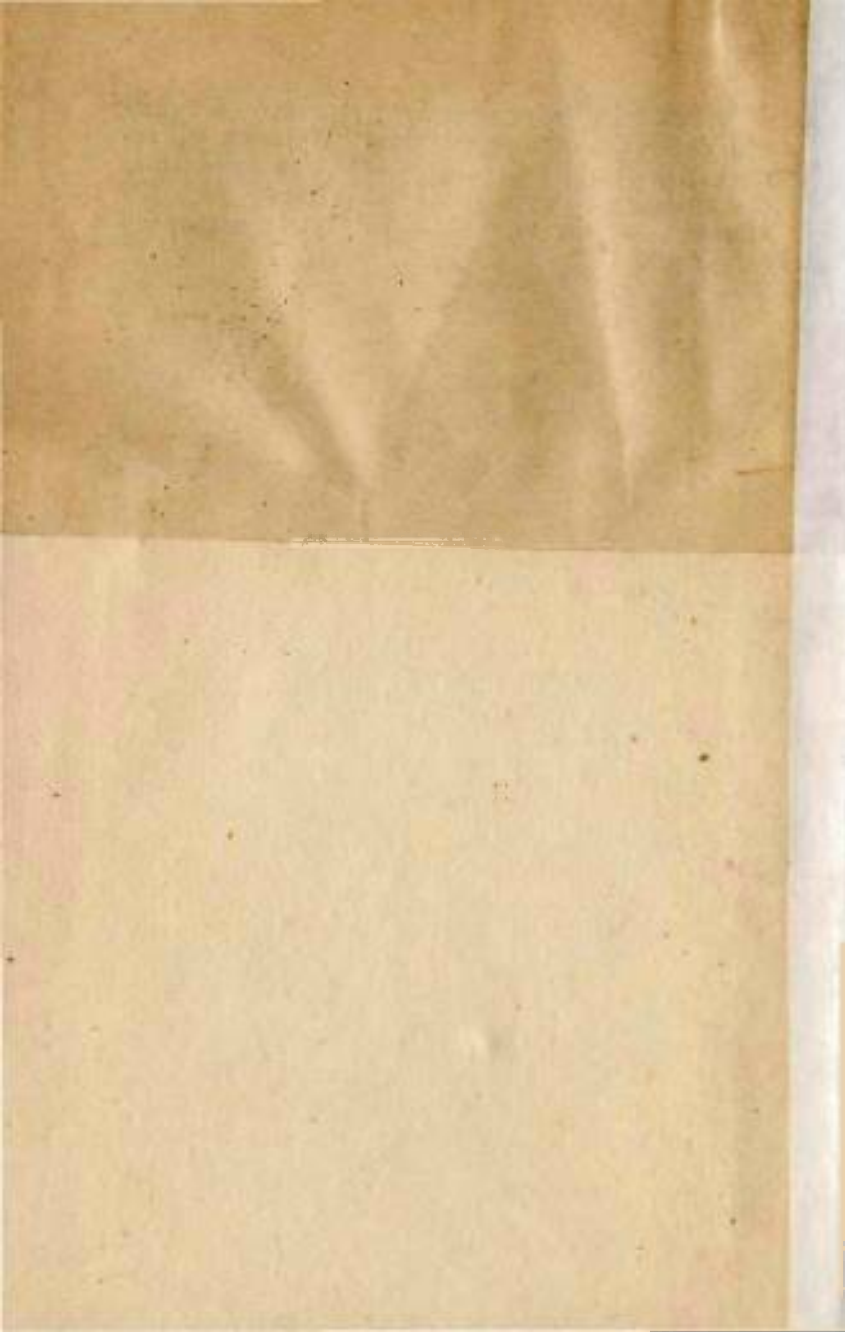
Ponieważ bramkarz stanowi ostatnią linię obrony, musi on być człowiekiem pewnym. Powinien mieć zimną krew w nagłej potrzebie, bystrość umysłu i sporo odwagi. Choć jest dla niego korzystnem zręczne kopanie obiema nogami, lecz w zasadzie powinien używać rąk do chwytania piłki, nawet gdy ma dość czasu, aby ją odkopnąć. Winien być dość silnym, aby wytrzymać silne natarcie, gdyż może być okrutnie trącany, jeśli napastnicy strony przeciwnej starannie przykładają się do dzieła.

Jestto stanowczo zła gra, odbijać piłkę wstecz, choćby w najkrytyczniejszem położeniu; nawet wśród najostrzejszej walki, bramkarz powinien zawsze bronić bramki przez odrzucenie piłki ku skrzydłom, gdzie ona staje się znacznie mniej niebezpieczną. Jest też postępowaniem bardzo ryzykownem, oddalać się choćby na kilka metrów od bramki, gdyż gra jest tak szybką, że bramka może być wzięta, nim bramkarz wróci. Zawsze jest pożądanem używanie obu rąk, jeśli tylko możliwe, do zatrzymywania piłki, a do odbijania pięścią (*fisting out*) uciekać się tylko w ostateczności. Jest bezwątpienia zaletą bramkarza, jeśli jest silnym „kopaczem“; gdzie „kopnięcia od bramki“ są częste, może bramkarz oszczędzić obrońcom część ich ciężkiej pracy i tak ich uczynić użyteczniejszymi dla partyi.

Przy rzucie wolnym, rzucie z linii bocznej w pobliżu linii bramkowej, lub rzucie z rogu (*corner kick*), bramkarz nie powinien doznawać przeszkody ze strony obrońców, lecz mieć koło siebie wolną przestrzeń i dobry widok na piłkę. Jest to warunek niezbędny, bo każde ograniczenie jego swobody w takich chwilach nie pozwala mu śledzić dokładnie piłki, a gdzie najmniejsze wahanie bywa fatalnem, nie powinno mu zasłaniać widoku.

Praktyka jedynie może wytworzyć prawdziwie doświadczonego bramkarza. Wytrawność, zarówno jak ruchliwość i zręczność, są nieodzowne dla sumiennego wypełniania obowiązków tego posterunku, a jest to kombinacya zalet niełatwa do osiągnięcia.





**Biblioteka Główna Akademii
Wychowania Fizycznego w Poznaniu**



AWF0009880