ZESZYT PALANT!

W NASZEJ TRADYCJI

PROGRAM:

#palant powraca

W TWOJEJ SZKOLE

ZŁAP ZA KIJ!

I GRAJ W PALANTA!



Ministerstwo Edukacji Narodowej

DOŁĄCZ DO NAS!

POLSKIE STOWARZYSZENIE PALANTOWE

PSPal 2014

Ministerstwo Edukacji Narodowej

1.0

#palantpowraca

SPIS ELEMENTÓW

1 — O PALANCIE I PSPAL

2 — ZASADY OGÓLNE

3 — NIEBO. WYBICIE

4 — NIEBO. BIEG

5 — PIEKŁO. ŁAPANIE

6 — PIEKŁO. ZBIJANIE

7 — SĘDZIOWANIE

WERSJA PRZEDEDYCYJNA. WSPÓŁPRACA PRZY KOREKCIE: JANINA DZENIS





UCZESTNICY FINAŁU MISTRZOSTW POLSKI W PALANTA 2023

NAJLEPSZE 12 DRUŻYN W POLSCE. ELIMINACJE DO FINAŁU MISTRZOSTW POLSKI W PALANTA 2023



#palantpowraca

Palant, to tradycja, która przetrwała 600 lat. Przetrwała 123 lata braku Polski na mapach Europy, przetrwała I oraz II wojnę światową. Prawie poległa jednak w walce z globalizacją oraz propagandą komunistyczną.

Grono osób, które w całej Polsce wskrzeszają pamięć o tradycji jest tak duże, że można twierdzić, że #palantpowraca! Publikacja ta ma na celu pomoc wszystkim chętnym, chcących dołączyć do programu i postawić pierwsze kroki w reaktywacji **Palant** w swojej okolicy! Jest to pierwsze wydanie, które będzie wciąż ulepszane tak, aby wiedza z tej publikacji mogła być możliwie jak najszybciej opanowana.

Opracowanie zostało przygotowane przez Polskie Stowarzyszenie Palantowe wraz z tworzącymi stowarzyszenie drużynami palantowymi: PSPal Warszawa, PSPal Trójmiasto, PSPal Kraków, Kampa Słubice, PSPal Rybnik, PSPal Knurów, PSPal Jaśkowo i wieloma pasjonatami gry w Palanta z całej Polski.

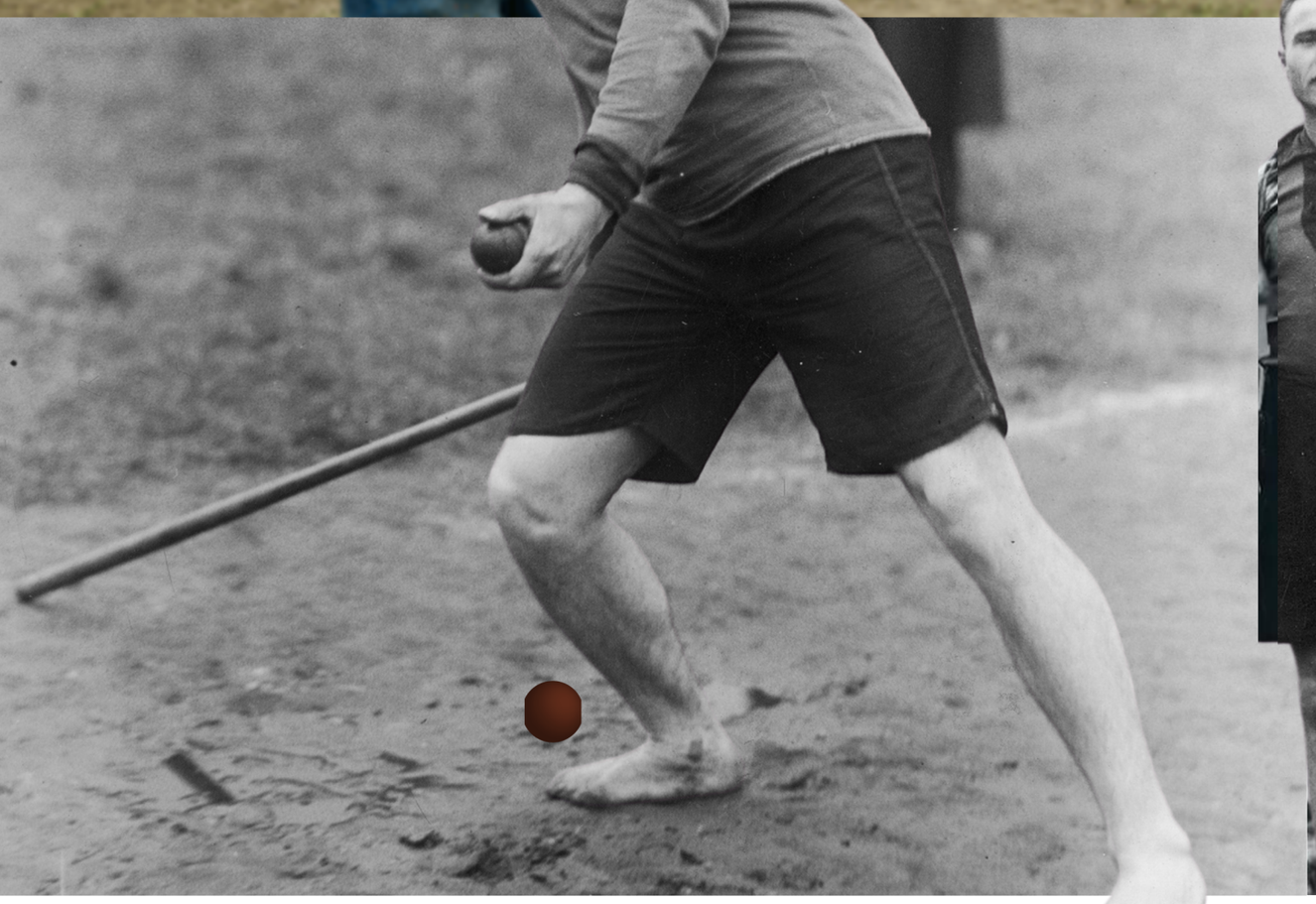
#palantpowraca

POLSKIE STOWARZYSZENIE PALANTOWE

PSPal 2014









Karol Strasburger jest palancistą.

Zygfryd Siwczyk był jednym z najbardziej znanych palancistów lat 30-tych.

Wielokrotni Mistrzowie Polski PSPal Trójmiasto.

Mistrzostwa Polski w Palanta w Katowicach 1936 r. Drużyna Kościuszko Piece.

Palancista z inscenizacji meczu palantowego na Wawelu w 2021 r.

Ilustracja na okładce - "Palant. Technika, taktyka, przepisy." - Jan Jasiński. 1938 r.

Palant - Piktogram "Sport games alphabet" - shutterstock.com







O PALANCIE I PSPAL

Książka jest podręcznikiem do gry, nie opisem wspaniałej historii. Jednak należy przedstawić kilka faktów:

POLSKI SPORT TRADYCYJNY - PONAD 600 LAT HISTORII

PIERWSZE ZAPISY O POPULARNYCH KIJACH SŁUŻĄCYCH DO GRY POCHODZI 1427 ROKU.

NAZWA Z XV W. OD WŁOSKIEGO SŁOWA PALLA - PIŁKĄ *(PALLANTE - GRAJĄCY PIŁKĄ)*

WEDŁUG NORMANA DAVIESA ZAPOCZĄTKOWAŁ BASEBALL W AMERYCE

OD 1918 W PODSTAWIE PROGRAMOWEJ W POLSKICH SZKOŁACH

NAJPOPULARNIEJSZY SPORT W KRAJU PRZED MODĄ NA ZACHODNIE SPORTY

ZNIESŁAWIONY, UZNANY ZA NIEPOSTRZEBNY PRZEZ WŁADZE PRL-U, WTEDY TEŻ

POWSTAŁO POJERATYWNE ZNACZENIE UŻYWANE DO DZISIAJ

ZANIKAJĄCY OD 1978 ROKU, CZYLI OD PRZEJŚCIA ZWIĄZKU NA BASEBALL

PO PRAWIE 40-LATACH ZASTOJU WSKRZESZANY PRZEZ LUDZI Z CAŁEJ POLSKI DZIAŁAJĄCYCH W PSPAL OD 2014 ROKU.

POLSKIE STOWARZYSZENIE PALANTOWE
#PALANTPOWRACA

OD 2014 ROKU INICJUJE POWSTAWANIE DRUŻYN, NAUCZYŁO GRAĆ TYSIĄCE OSÓB

ORAZ ORGANIZUJE WIELE WYDARZEŃ, W TYM MISTRZOSTWA POLSKI W PALANTA.

PSPAL JEST ORGANIZACJĄ ZAJMUJĄCĄ SIĘ M.IN. STANDARYZACJĄ SPRZĘTU

I ZASAD GRY.

GŁÓWNYM CELEM ORGANIZACJI JEST DOPROWADZENIE DO STWORZENIA

OGÓLNOPOLSKIEJ LIGI PALANTOWEJ Z FINAŁEM NA STADIONIE NARODOWYM.

CELÓW DODATKOWYCH JEST WIELE, JEDNAK NAJWAŻNIEJSZYM, ABY POZYTYWNIE

WPŁYWAĆ NA ZDROWIE FIZYCZNE I PSYCHICZNE POLAKÓW.

WIZJĄ JEST PRZYWRÓCENIE TRADYCJI POWSZECHNEGO GRANIA W PALANTA,

KTÓRY DOSKONALE INTEGRUJE GRUPY I ROZWIJA WIELE UMIEJĘTNOŚCI.



KADRY Z FILMU INSTRUKTARZOWEGO

#palantpowraca

W SKRÓCIE

MAMY DWIE DRUŻYNY, KTÓRE NA ZMIANĘ ATAKUJĄ I BRONIĄ.

JEDNI:

WYBIJAJĄ piłkę kijem
i BIEGNĄ PO PUNKTY

PUNKTY
ZDOBYWAJĄ ATAKUJĄCY
podczas BIEGÓW

8 GRACZY ATAKU
może zrobić 2 OBIEGI,
czyli zdobyć
maksymalnie 2 punkty.

DRUDZY WTEDY:

Bronią ŁAPIĄC piłki wybijających
(najlepiej jedną ręką),
i odrzucają szybko do Nieba
lub ZBIJAJĄ piłką biegnących.

Przeciwnicy wtedy:
UTRUDNIAJĄ ZDOBYWANIE
PUNKTÓW łapiąc/zbijając.

Po zmianie stron i przejściu do
obrony starają się, aby
PRZECIWNICY ZDOBYLI ICH MNIEJ.

Maksymalny wynik jednej kolejki to 16 do 16.
Minimalny to 0:0.

Mecz trwa ustaloną wcześniej ilość kolejek. Najmniej jedną.

8

ZAWODNIKÓW NIEBA

8

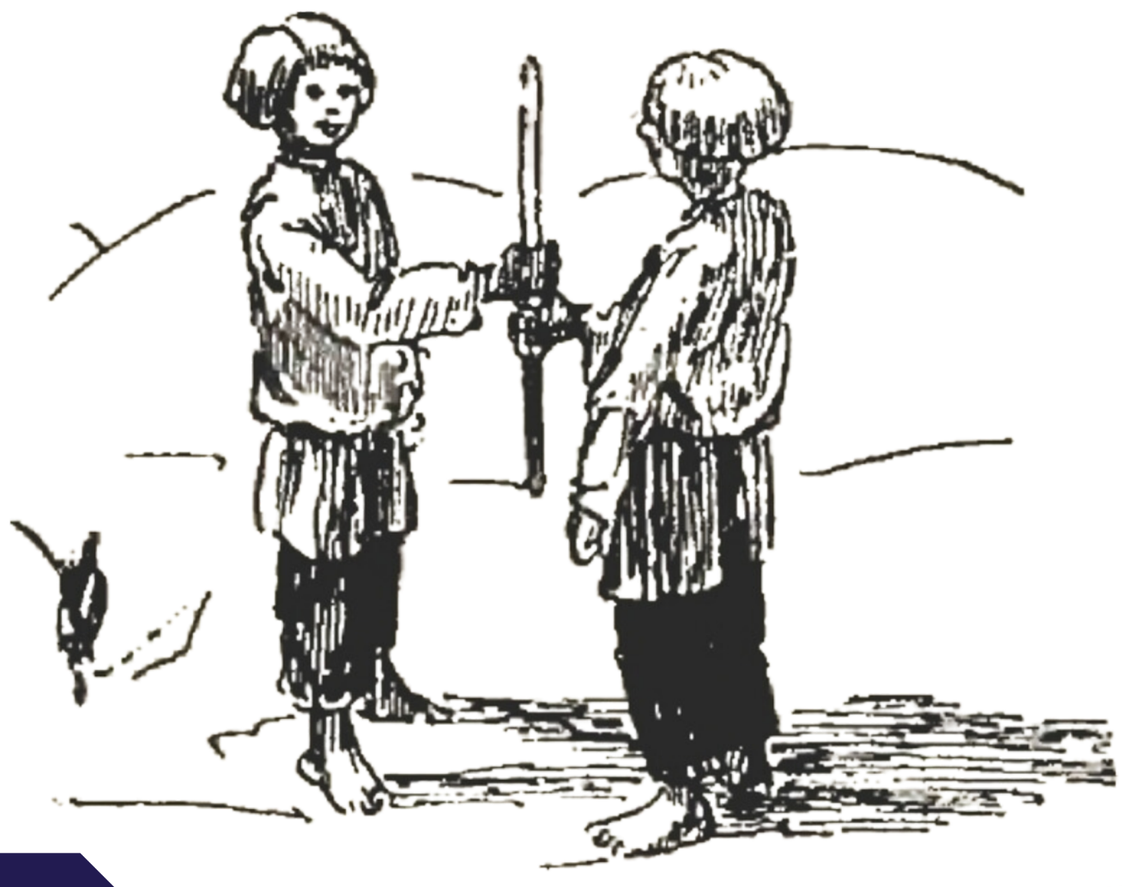
ZAWODNIKÓWY PIEKŁA





TRENING PSPAL JAŚKOWO
BOISKO PALANTOWE W JAŚKOWIE, GMINA ZALEWO

cc TRADYCYJNE Llosowanie - WYGRANY WYBIERA NIEBO LUB PIEKŁO





ZASADY OGÓLNE:

CEL GRY:

Grają 2 drużyny.
Drużyna próbuje zdobyć więcej punktów, niż przeciwnicy.

PRZEBIEG GRY:

Zmiana 1

Drużyna nr 1 jest w NIEBIE. 8
Zdobywa punkty : wybija i biega
Drużyna nr 2 jest w PIEKLE. 8
Utrudnia zdobycie punktów przez zawodników Nieba,
czyli łapie i zbija.

Zmiana 2

Drużyny zamieniają się stronami i rolami.

WIĘCEJ STR. 31

LOSOWANIE STRON NIEBO-PIEKŁO:

O kolejności pozycji drużyn decyduje losowanie:
Kapitanowie drużyn stoją obok sędziego. Sędzia podrzuca pionowo do góry kij (grubszym końcem do dołu) do jednej z “Matek”, czyli kapitana.

Ten łapie kij jednorącz w dolnej jego części. Następnie drugi kapitan dokłada na kiju swoją całą dłoń bezpośrednio nad dłonią przeciwnika.

Następnie dołożona zostaje kolejna dłoń wcześniej łapiącego kapitana. I tak dalej. Ostatni, który będzie mógł tak schwytać dłonią (mały palec na dole) kij i go utrzymać 5 sekund - wygrywa losowanie.

STADION NARODOWY JEST CELEM PROGRAMU #PALANTPOWRACA, ABY MÓC ZACHĘCIĆ JAK NAJWIĘKSZĄ ILOŚC OSÓB CHCĄCYCH NA NIM ZAGRAĆ!

KIJE PALANTOWE TO OBIEKT CIĄGŁYCH BADAĆ I UDOSKONALEŃ PSPAL.

DWIE DRUŻYNY PALANTOWE:
PSPAL KRAKÓW ORAZ PSPAL TRÓJMIASTO

WYBICIE ZAWODNIKA PSPAL KAMPA SŁUBICE

ROZGRYWKA:

To nie jest gra na czas!

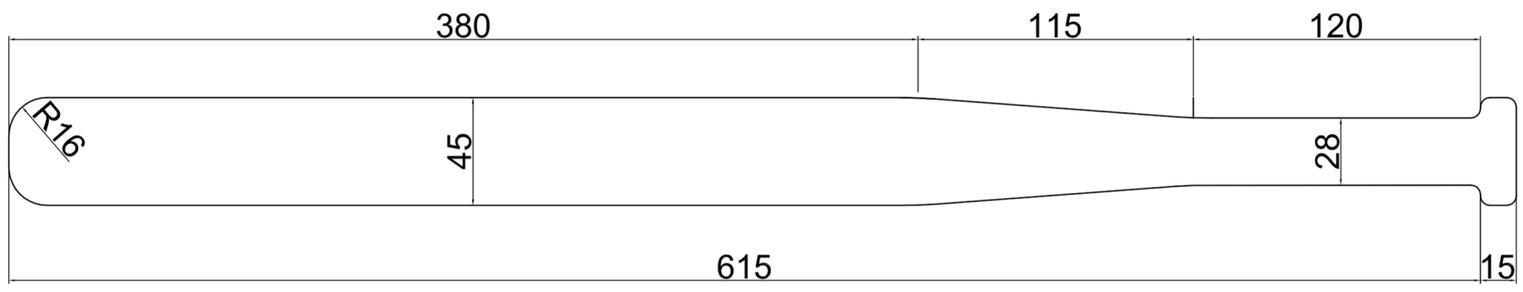
Mecz to od 1 do 7 **Kolejek.**
Zawsze jest to parzysta liczba **Zmian** od 2 do 14.
O ich ilości decyduje umowa (poziom, rodzaj meczu). Długość rozgrywki ustalona zostaje przed rozpoczęciem meczu czy rozgrywek.

GRACZE:

Drużyna to **8 osób** oraz rezerwa: maksymalnie 4 osoby.
Składy mieszane (dziewczyny + chłopaki).
W każdym wyjściowym składzie w meczu muszą być **przynajmniej 2 dziewczyny lub przynajmniej 2 chłopaków.**

PRZYBORY: KIJ PALANTOWY

Kij wykonany z ultra lekkiego drewna o długości do 63 cm o średnicy do 45 mm, zwężanej w kierunku rękojeści.
Kij waży do 500 gramów. Na rękojeści znajduje się gumowa owijka polepszająca chwyt. Na końcu rękojeści znajduje się zgrubienie o średnicy do 45 mm. Do każdego meczu potrzebny jest przynajmniej jeden kij palantowy.
W oficjalnych meczach kij musi być licencjonowany przez PSPal.







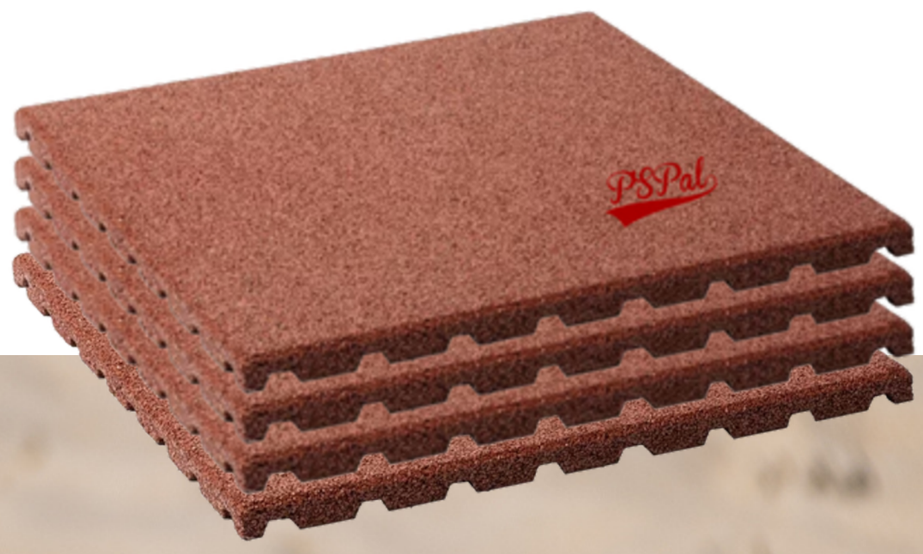


MISTRZOSTWA POLSKI W PALANTA 2020 R. NA PIERWSZYM STADIONIE PALANTOWYM NA ŚWIECIE - PALANT ARENA W WARSZAWIE

PIŁKI PALANTOWE oraz zaadaptowana piłka tenisowa.

Bazy zastępują używane kiedyś ostre drewniane tyczki wbite w ziemię.

Bazy jak i piłki palantowe są wciąż w fazie adaptacji i pracy nad jak najlepszym przystosowaniem do gry w Palanta.



PRZYBORY: PIŁKA PALANTOWA

Z istniejących i ogólnodostępnych piłek produkowanych na szeroką skalę najlepsza jest piłka tenisowa. **Zarówno jej wymiary, ciężar oraz właściwości idealnie nadają się do gry w Palanta. Jest ona również bezpieczna ze względu na wypełnienie powietrzem.** Sprawia to, że uderzenie piłką podczas zbicia lub przypadkowo w trakcie gry (np. po wybiciu kijem) nie jest zagrożone kontuzją. Docelowo będą produkowane specjalne piłki palantowe oparte na technologii piłek tenisowych. **W celu popularyzacji gry stawiamy na zapożyczenie tego sprzętu od angielskiej gry.** Do każdego meczu potrzebna jest przynajmniej jedna piłka palantowa. Jednak dla sprawnego przebiegu należy zapewnić możliwie jak najwięcej piłek.

PRZYBORY: BAZY PALANTOWE

Baza to kwadrat o szerokości 50 cm z materiału dostosowanego do powierzchni boiska rozgrywanego meczu. Na boiskach trawiastych sztucznych, tartanowych, halowych jest to baza gumowa (wysokość do 2,5 cm). Na boiskach trawiastych, naturalnych, piaszczystych może to być wyższa baza piankowa z obciążeniem (wysokość do 10 cm) ze względu na lepszą widoczność. Do każdego meczu potrzebne są przynajmniej cztery bazy palantowe.

OGRANICZENIE BOISKA powinno być wyznaczone liniami, zapożyczeniem linii istniejących (hala) lub wyznaczone znacznikami. Najważniejsze jest dobre wyznaczenie pierwszej linii celem przyzwyczajenia przy Wybciach.



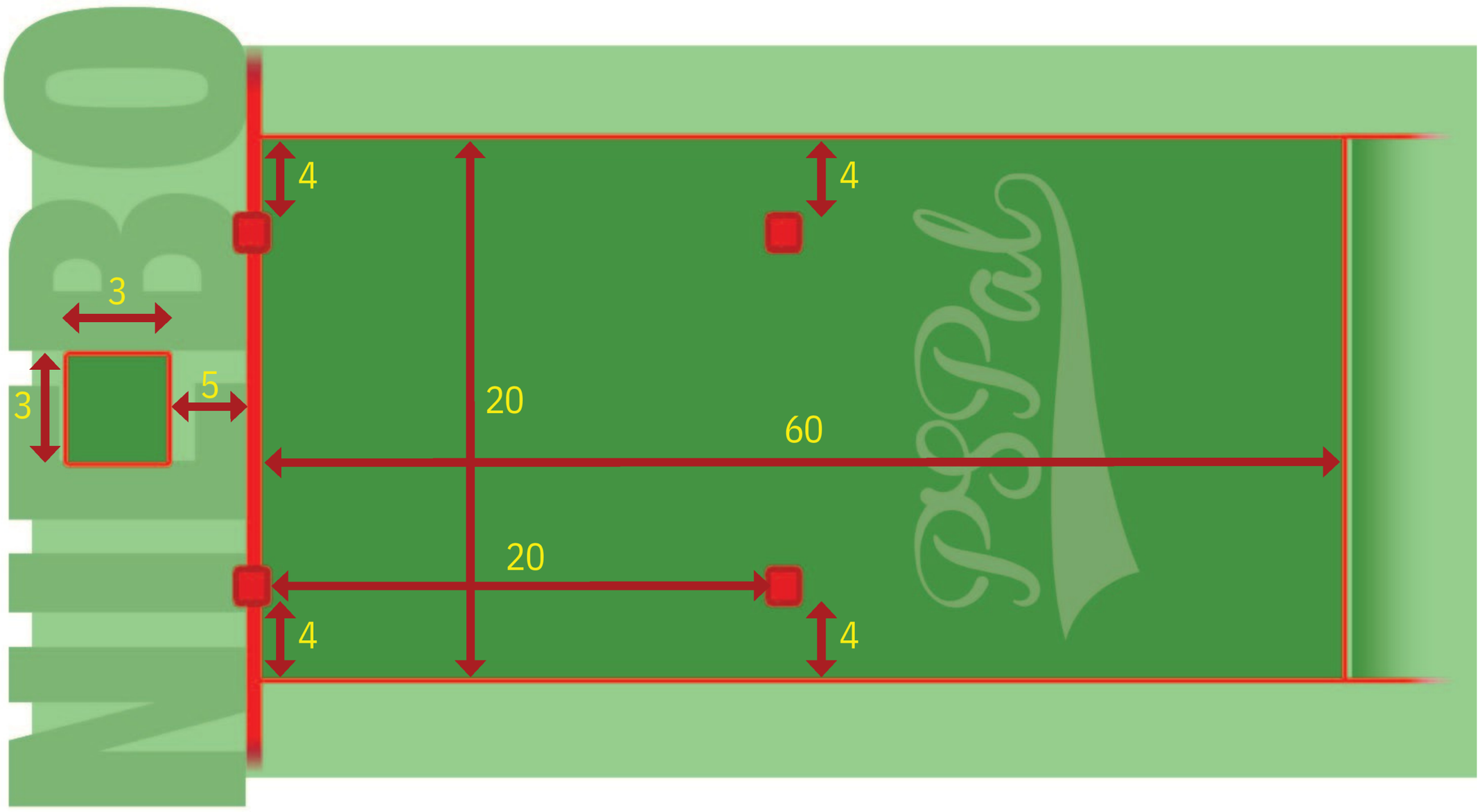
BANDY BOCZNE TO ELEMENT NIEOBOWIĄZKOWY, JEDNAK WSKAZANE JEST OGRANICZENIE BOCZNE BOISKA PODCZAS GRY.



PRZYBORY: LINIE WYZNACZAJĄCE BOISKO

Boisko powinno być wyznaczone w widoczny sposób.

Najlepszym sposobem jest taśma materiałowa o szerokości 5 cm w odróżniającym się od podłoża kolorze. Wymiary boiska mogą być dostosowane do dostępnej powierzchni. W przypadku nieograniczonej powierzchni boisko według schematu

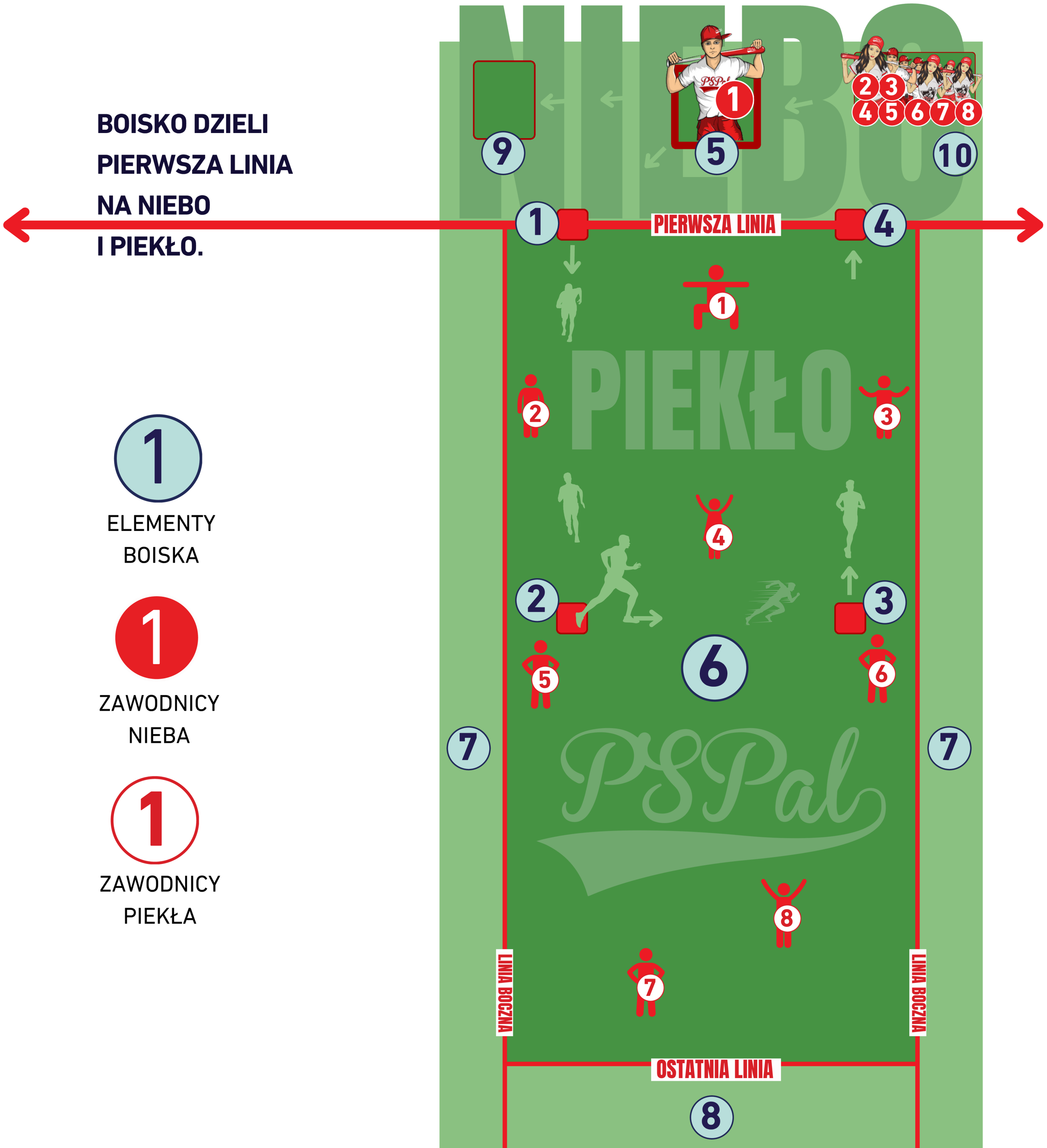


Wymiary podane są w krokach.

- ZACZNIJ OD ROZŁOŻENIA POLA WYBICIA (3X3).
- OD ŚRODKA JEDNEGO Z BOKÓW ODLICZ 5 KROKÓW DO LINII NIEBA I PIEKŁA.
- PÓŹNIEJ PO 10 W KAŻDĄ STRONĘ, ŁĄCZNIE 20 na pierwszą linie.
- Linie boczne licz od końcówki pierwszej linii. Bazy w przypadkach możliwości rozłożenia tylko mniejszego boiska mogą być rozłożone w mniejszych odległościach.

Bazy - umieszcza się w odległości od 2 do 4 kroków od linii bocznej, w zależności od rozmiarów boiska. Za wzór uznaje się boisko o szerokości 20 kroków z rozstawionymi bazami 4 kroki od każdej krawędzi bocznej boiska.

BOISKO DZIELI PIERWSZA LINIA NA NIEBO I PIEKŁO.



1
ELEMENTY BOISKA

1
ZAWODNICY NIEBA

1
ZAWODNICY PIEKŁA

ELEMENTY POLA GRY

1 **BAZA NR 1**

Tu zaczynają obieg pola zawodnicy, którzy już wybijali.

Trzeba stąd szybko ruszać na bazę drugą, bo **maksymalnie mogą tu stać 2 osoby**.

2 **BAZA NR 2**

3 **BAZA NR 3**

4 **BAZA NR 4.** Tu kończymy obieg. Po dotknięciu tej bazy zawodnik zdobywa punkt.

5 **POLE WYBICIA (GNIAZDO w NIEBIE) - WYBICIE** WIĘCEJ STR. 31

Z tego miejsca następuje wybicie. **Gracz trzyma ZAWSZE kij jedną ręką,**
drugą ręką podrzuca piłkę i wybija ją kijem w Pole Łapania (Piekło).
Każdy ma 3 próby! Możesz wykorzystać wszystkie, ale uwaga! Nie musisz!

6 **POLE ŁAPANIA (PIEKŁO) - BIEG, ŁAPANIE, ZBIJANIE** WIĘCEJ STR. 31 STR. 34 STR. 40

W tym Polu wybijający z Nieba zdobywają bazy,
a łapiący z Piekła aby ich powstrzymać:

- łapią i odrzucają wybitą wcześniej piłkę z powrotem za Pierwszą Linię do Nieba,
- zbijają biegnących (niedotykających baz)
- łapią piłkę (najlepiej) jedną ręką z góry.

7 **POLE BOCZNE (AUTOWE)**

Pierwszy kontakt piłki w tym polu po wybiciu - piłka nieprawidłowa,
• lecz gdy pierwsze odbicie piłki po wybiciu jest w Pole Łapania 6
a następne w Polu Bocznym - gramy dalej, piłka jest prawidłowa.

8 **ZAPOLE (ZAPŁOT)**

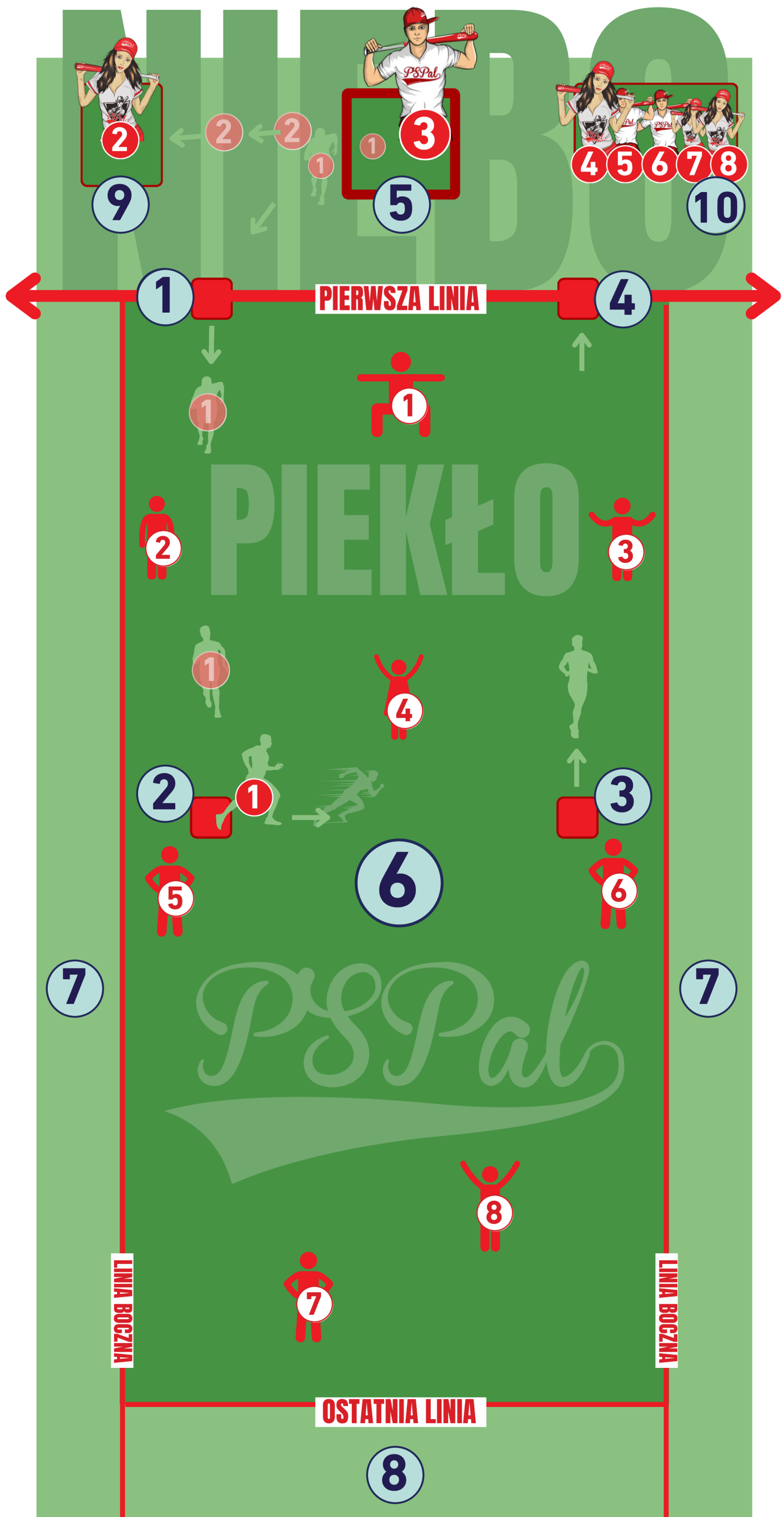
Wybicie idealne - za Ostatnią Linię boiska! Gra przerwana! Wszystkie osoby zdobywające bazy (w tym wybijający) przechodzą na 4 bazę i są punkty!

9 **POLE DLA WYELIMINOWANYCH**

Tam stoją wyeliminowani (złapani/zbici/wykluczeni). Wychodzą po zmianie stron. Drużyna wtedy ma możliwość zdobycia mniejszej ilości punktów w swojej zmianie.

10 **KOLEJKA WYBICIA**

Ustalana przed kolejnym wybiciem “”. Każdy z drużyny wybija.
Każdy gracz może zrobić maks. 2 obiegi, czyli zdobyć 2 punkty.
Druga kolejka wybijania zależy od kolejności dobiegnięcia do 4 bazy.



1
ELEMENTY BOISKA

1
ZAWODNICY NIEBA

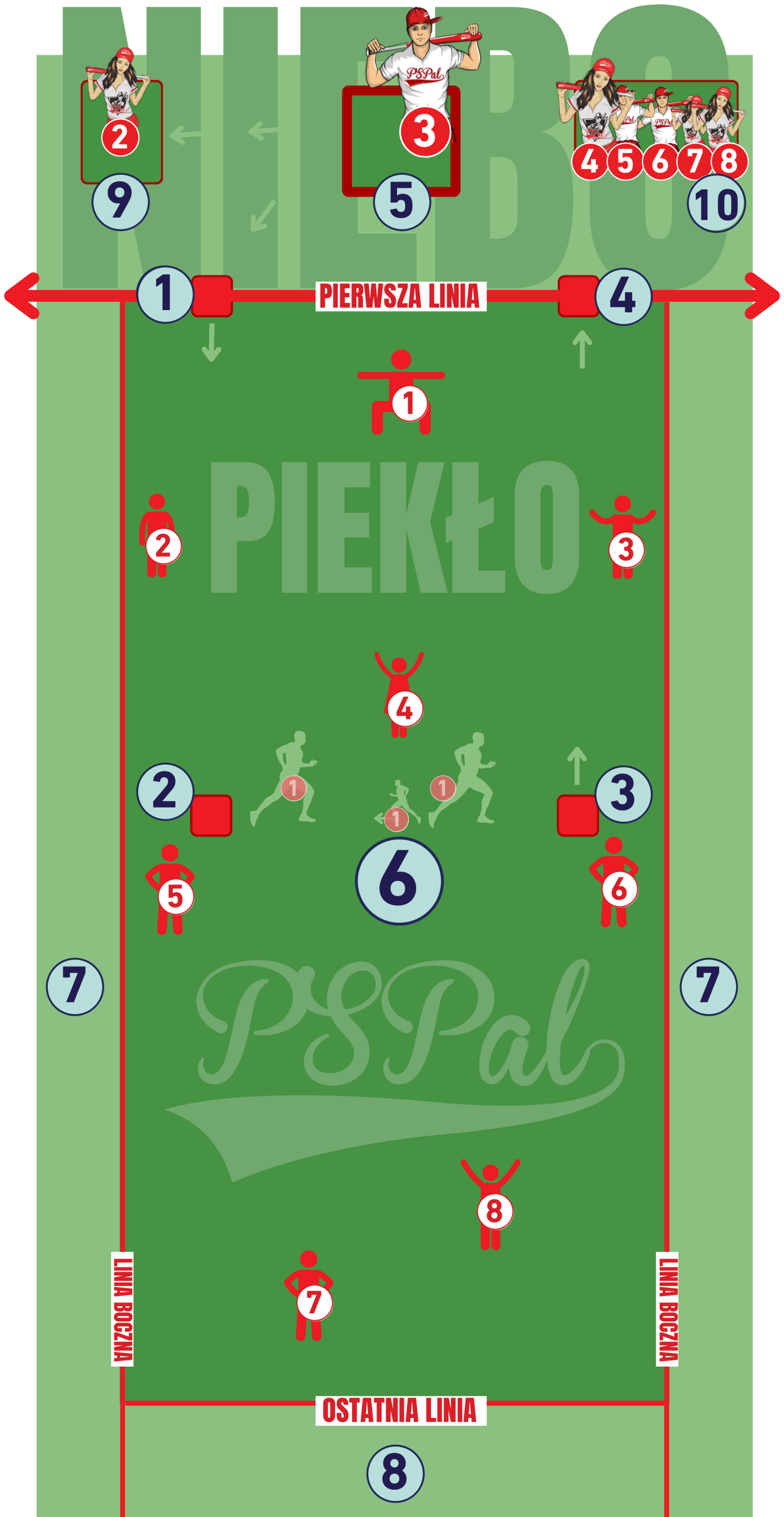
1
ZAWODNICY PIEKŁA

#palantpowraca

WYOBRAŹ SOBIĘ GRĘ!

Na początku meczu zawodnik atakujący 1 mocno wybił piłkę z Pola Wybicia 5 w Pole Łapania 6 i zdobył 1 a potem 2 bazę zanim gracze łapiący odrzucili wybitą piłkę z powrotem do Nieba (za "Pierwszą Linię" przechodzącą przez 1 i 4 bazę). Po nim wybijał gracz 2 i został **wyeliminowany**, bo wybił piłkę wysoko i gracz łapiący 8 złapał (czysto "na raz") ją jedną ręką (KAMPA/CHYTEK) bezpośrednio z powietrza (bez odbicia piłki od ziemii). Przez to 2 został **wyeliminowany**, schodzi na bok 9 , a drużyna popełniła **pierwszy błąd**. Zawodnik wraca do gry dopiero po zmianie stron.

Teraz, jak na schemacie wybija gracz 3. Zanim rozpocznie bieg wykorzysta swoje trzy próby, aby 1 z 2 bazy dotarł do kolejnych baz. Gracz 3 nawet po udanej próbie nie wybiega z Pola Wybicia. Wie o tym, że wystarczy raz dobrze trafić w Pole i można pójść (rezygnując z pozostałych prób) na bazę 1 i to bez drużynowego błędu, ale wie też, że najważniejsze jest "transportowanie" graczy do 4 bazy i zdobywanie punktów. Im więcej wybić tym więcej szans.



1 ELEMENTY BOISKA

1 ZAWODNICY NIEBA

1 ZAWODNICY PIEKŁA

WYOBRAŹ SOBIĘ GRĘ!

Pierwsze wybicie gracza 3 było słabe - gracze szybko odrzucili piłkę i zatrzymali grę, a w momencie odrzucenia jej do Nieba gracz 1 był między 2, a 3 bazą (nie dotarł do 3 bazy, piłka została szybciej odrzucona) więc 1 powrócił na ostatnią, którą zdobył przed odrzuceniem, czyli na 2 bazę. (z niej też startował).

Zdobycie bazy jest to dotknięcie jej przed odrzuceniem wybitej piłki z powrotem z Piekła do Nieba. Zawodnik w trakcie biegu (podczas prawidłowego wybicia, dopóki piłka nie wróciła do Nieba), musi uważać, bo **gdy porusza się w Piekle i nie dotyka żadnej bazy może zostać zbitym (SKUCIE), czyli trafionym bezpośrednio piłką rzuconą przez broniącego** 1 (i **wyeliminowanym**, jak złapany wcześniej 2). Cierpliwie więc czeka w miejscu na dobre wybicie, aby zdobywać kolejne bazy, nie ryzykuje biegiem. I tak dalej! Kolejni gracze próbują zdobywać pole! **Celem gry jest zdobycie kompletu punktów podczas pobytu w Niebie - ataku (wybicia) oraz taka obrona w Piekle, aby przeciwnicy zdobyli ich jak najmniej!**

POLSKIE STOWARZYSZENIE PALANTOWE

PSPal 2014



3 BŁĘDY /
3 OS. NA 1 BAZIE /
WYGŁODZENIE /
KIJ POZA GNIAZDEM /
NIESPORTOWE
ZACHOWANIE

#palantpowraca

KIEDY ZMIANA STRON?

Drużyny zmieniają się stronami, gdy:

- **Drużyna atakująca popełni 3 dowolne błędy:**

ZBICIE / ZŁAPANIE / BRAK PRAWIDŁOWEGO WYBICIA,

» **Zbicie** (skucie), trafienie piłką biegnącego między bazami zawodnika NIEBA przez zawodnika PIEKŁA.

Piłka po kontakcie z zawodnikiem piekła trafia w locie bezpośrednio zawodnika biegnącego

Eliminacja zaw. biegnącego.

» **Złapanie** jedną ręką (Kampa/Chytek) wybicia z bezpośredniego lotu.

Piłka musi być złapana na raz, bez podbicia, bez kontaktu ręki z inną częścią ciała, tym bardziej z drugą ręką. Musi być zatrzymana w ręku.

Eliminacja zaw. wybijającego.

» **Brak prawidłowego wybicia** zawodnika NIEBA w 3 próbach.

Jeżeli chociażby jedno z trzech wybić było prawidłowe, nie ma błędu. Piłka 3 razy po zamachu kija nie trafiła w Pole Łapania

Brak eliminacji. Zawodnik idzie na pierwszą bazę.

- **Na pierwszej bazie znajdują się więcej niż 2 osoby.**

Zasada dotyczy wyłącznie pierwszej bazy. Liczy się stan po zakończeniu wybicia.

- **Zabraknie graczy w kolejce do wybicia.**

- **Kij opuści podczas akcji pole wybicia.**

- **Niesportowe zachowanie jest kiedy gracz:**
  - **wybiegnie poza boisko podczas próby zbicia,**
  - **umyślnie dotknie piłki podczas biegu.**

NIEBO - WYBICIE

KIJ ZAWSZE GRACZ TRZYMA JEDNĄ RĘKĄ, NIE DOKŁADA DRUGIEJ.
DRUGA RĘKA PODRZUCA PIŁKĘ I UDERZA JĄ KIJEM TAK, ABY POLECIAŁA W POLE ŁAPANIA!
Wybijanie odbywa się po pojedynczym gwizdku.

KIJ nie może opuścić Pola Wybicia (Gniazda) w trakcie **Wybijania** (po gwizdku XXX)**.**
JAK KIJ OPUŚCI gniazdo przez przypadkowe wyrzucenie, czy nawet złe odłożenia kija przez wybijającego następuje **zmiana stron NIEBO-PIEKŁO** lub koniec meczu (jeżeli jest rozstrzygnięty). Opuszczenie kija TO RÓWNIEŻ wyjście z kijem dwoma nogami podczas wybijania czy pobiegnięcie z nim na bazy! **Kij zawsze zostaje w gnieździe!**
Wymiana kija może nastąpić po podwójnym gwizdku kończącym akcję.
Kij musi opuścić całą powierzchnią linię Pola Wybicia i leżeć poza nim.

Uwaga! W określonych wcześniej meczach (np. nieoficjalnych/szkolnych/halowych/treningowych) na decyzję sędziego można złagodzić karę i podyktować **karę osobistą (błąd+eliminacja gracza)**, zamiast kary zmiany stron w przypadkach:
- niewłaściwego odłożenia kija ze Polem Wybicia (kij wyszedł całym obwodem),
ale zawodnik stał dwiema nogami w polu wybicia,
- czy odłożeniu kija w niewłaściwy sposób, np.: tak, że kij delikatnie się wytoczy się za linię Pola Wybicia całą powierzchnią (szczególnie na powierzchni płaskiej i gładkiej np. parkiet czy tartan), a organizator nie zapewnił band gniazdowych. Zawsze lepiej jednak traktować kij jako świętość, który nie może być mało myślnie rzucony.

Wyrzucenie kija było zawsze największym błędem w grze w Palanta i od pierwszego spotkania z tym sportem prawidłowe, delikatne odkładanie kija, poprzez schylenie się musi być podstawą instruktarzu **POCZĄTKOWEGO**. Wybijający również jest odpowiedzialny za bezpieczny odstęp osób w jego bezpośrednim otoczeniu!

Jeżeli podczas wybicia zawodnik atakujący dotknie Nieba za linią Pola Wybicia jedną (jakąkolwiek) częścią ciała (całą powierzchnią), to zagranie uznaje się za spalone.
Zawodnikowi odejmowane jest jedno uderzenie od posiadanej w danym momencie puli odbić.

Jeżeli zawodnik nie trafi piłki przy wybicu to zagranie uznaje się za spalone.
Musi odbyć się zamach kijem, aby odbyła się próba wybicia.

NIEBO - WYBICIE

Wybicie piłki, która najpierw uderzy w któregoś zawodnika, a następnie przekroczy linię boiska i wyjdzie w aut, jest piłką prawidłową.

Zapłot uznawany jest w sytuacji, kiedy piłka przekroczy linię końcową boiska bez kontaktu z polem oraz zawodnikiem.

W sytuacji kiedy mecz rozrywany jest na mniejszym boisku Zapłot zaliczany jest w sytuacji, kiedy zawodnik trafi w pole wyznaczone na ścianie przeciwnej do gniazda.

Wyrzucenie kija z gniazda, które kończy się zmianą stron zatrzymuje grę w momencie zdarzenia, ale nie kasuje całości akcji. Analogicznie do zbicia. Jeśli wcześniej był zdobyty punkt lub punkty to są one zaliczane do wyniku ogólnego.

Wybicie bez gwizdka jest powtarzane, akcja się nie rozpoczęła.

Niebo nie może dokonywać zmian, a swój skład musi ustalić przed rozpoczęciem zmiany.

NIEBO - BIEG

Bieg po wybiciu zaczyna się od odłożenia kija w Polu Wybicia. Kij nie może wyjść z Pola wybicia za linię całą swoją powierzchnia.

Biegniemy przy swoim wybiciu oraz wybiciach osób z naszej drużyny.
Z baz ruszamy w momencie dotknięcia piłki kijem przy Wybiciu. W Piekło zawodnik Nieba zawsze wbiega przez Pierwszą Bazę, wybiega przez Czwartą Bazę.
Po Pierwszej Bazie zdobywa Drugą Bazę, później Trzecią Bazę, na końcu Czwartą Bazę.

Zdobycie bazy następuje poprzez dotknięcie jej, obojętnie którą częścią ciała.
Bezpieczeństwo od Zbicia (Skucia) w Piekle zapewnia tylko ciągły kontakt z Bazą.

Można na Bazie przeczekać akcję. Można również rozpocząć bieg na kolejną Bazę, ale zrezygnować i cofnąć się dla bezpieczeństwa (przed zbiciem) do ostatniej zdobytej.

Na Pierwszej Bazie mogą być maksymalnie dwie osoby. Więcej osób stojących na bazie po zakończeniu akcji powoduje natychmiastową **Zmianę Stron** (bez względu na Błędy).

Zawodnik zdobywający Pole wbiega przez pierwszą bazę, wybiega przez czwartą.
Opuszczenie Pola Łapania w innym miejscu powoduje przerwanie gry.

Po pierwszym zdobyciu czwartej bazy gracze ustawiają się kolejnością dobiegnięcia ponownie w kolejce. Po drugim obiegu i zdobyciu czwartej bazy zawodnik kończy udział w zmianie.

Przed kolejnymi wybiciami zawodnicy na bazach muszą przy nich stać i ich dotykać.
Nie ma limitu w ilości zdobytych baz podczas jednego wybicia (jednej akcji).

Atakujący, zdobywający Pole nie mogą umyślnie dotykać piłki.

Tor biegu między bazami musi być "czysty", zawodnik broniący nie może na niej stać.
Blokowanie toru jest równoznaczne z jej zdobyciem. Szczegóły na kolejnych stronach.

NIEBO - BIEG

Nieumyślne wyjście za linię boiska przez zawodnika atakującego skutkuje przyznaniem punktu karnego (błędu) dla drużyny atakującej i powrót na wcześniej zdobytą bazę. Za wyjście rozumie się sytuację, kiedy przynajmniej jedna (jakakolwiek cześć ciała) dotknie pola bocznego (przekroczy linie Pola Łapania).

Celowe wyjście poza boisko powoduje **ZMIANĘ STRON** – np. ucieczka przed zbiciem (niesportowe zachowanie).

Zawodnik wybijający, który po prawidłowym wybiciu **wybiegnie z Pola Wybicia**, jest zobowiązany do zajęcia pierwszej bazy. Wyjątkiem jest dalsze wybicie, ale uznane za nieprawidłowe (za linią boczną).
Wtedy może wrócić do Pola Wybicia, aby wykorzystać pozostałe próby wybicia (akcja się nie rozpoczęła).

Zawodnik drużyny atakującej ma za zadanie zdobyć poszczególne bazy w odpowiedniej kolejności.
Szczególne znaczenie ma to przy ucieczkach przed zbiciem – zawodnika atakujący bezpieczny jest tylko na kolejnych bazach.

Atakujący podczas biegu chcąc unikając zbicia ucieka za Pierwszą Linię nie dotykając, bądź puszczając Pierwszą Bazę to taka sytuacja skutkuje **ZMIANĄ STRON** (lub koniec meczu jeżeli to ostatnia zmiana).
Tak samo umyślna ucieczka przed Zbiciem za Linię Boczną – jest to niesportowe zachowanie.

Celowe dotknięcie piłki czy zatrzymanie przez atakującego biegnącego po bazach, tak żeby piłka nie przekroczyła Pierwszej Linii lub znajdowała się wciąż w Piekle (przeszkadzanie obronie) skutkuje tym, że następuje natychmiastowa **ZMIANA STRON** (lub koniec meczu jeżeli to ostatnia zmiana) - jest to niesportowe zachowanie.

Zbyt wczesne rozpoczęcie biegu przez atakującego (rozpoczęcie biegu zanim kij uderzy piłkę) powoduje przerwanie akcji przez sędziego i cofnięcie gry (nawet jeśli będzie złapanie piłki lub zbicie).
Drużyna w Niebie otrzymuje pierwsze ostrzeżenie i traci jedno wybicie.
Każde następne zbyt wczesne wybiegnięcie z bazy w jednej zmianie skutkuje przerwaniem gry i **BŁĄD DRUŻYNY** atakującej. Pomiędzy akcjami sędzia informacyjnie może i powinien przypominać atakującym żeby nie wybiegali za szybko z baz.

Każdy zawodnik Nieba może zrobić maksymalnie dwa obiegi, czyli dwa punkty. Po drugim obiegu nie ustawia się Kolejce Wybijania. Schodzi na bok poza pole gry.

PIEKŁO - ŁAPANIE

W Piekle łapiemy wybitą piłkę. Zadaniem jest jak najszybsze odrzucenie jej do Nieba. Po odrzuceniu przerywana jest akcja, zarazem bieg. Ważna jest szybka reakcja i odrzucenie piłki. Odrzucenie piłki może nastąpić poprzez kopnięcie lub odbicie inną częścią ciała.

Gracze w Piekle starają się wybitą piłkę łapać w locie jedną ręką, zanim dotknie podłoża.
Takie złapanie (Kampa/Chytek) zaliczona jest wtedy i tylko wtedy, kiedy zawodnik pewnie złapie piłkę w jedną rękę.
Następuje wtedy **BŁĄD** drużyny NIEBA i eliminacja wybijającego.
Zawodnik w takiej sytuacji nie ma już możliwości wykonania innego zagrania - akcja jest przerwana.

Zawodnicy Łapiący (broniący) mogą między sobą podawać piłkę oraz z nią biegać.

Po “Kampie/Chytku” cała akcja w ataku jest nieważna i cofnięta.

Linie i bazy należą do Pola Łapania. Piłka odbita od tych elementów - piłka prawidłowa.

Linie wydzielają boisko pionowo do góry (horyzontalnie), Kampa złapana za linią nie jest liczona.
Zawodnik łapiący piłkę z góry, musi stać całym ciałem w Polu Łapania, tak samo piłka musi być w Polu Łapania.

Zawodnik biegnący ma pierwszeństwo przed łapiącym. Zawodnicy Łapiący (broniący) nie mogą w żaden sposób umyślnie dotykać, straszyć, blokować zawodników zdobywających bazy.

Tor biegu to domyślna linia między bazami prowadząca w najkrótszy sposób.

Zabiegnięcie toru biegu atakującemu przez łapiącego to spowodowanie zmiany kierunku biegu (atakującego) (wybiegnięcie z toru biegu), zderzenie z zawodnikiem, straszenie go, bądź zablokowanie drogi, które uniemożliwia bieg (zatrzymanie zawodnika atakującego) w kierunku kolejnej bazy i/lub zdobycie tejże bazy. Przy zabięgnięciu toru biegu sędzia może w takiej sytuacji przesunąć zawodnika atakującego o 1, 2 lub nawet 3 bazy. W rażących przypadkach sędzia może wykluczyć zawodnika broniącego. Pamiętajmy! **To sport bezkontaktowy, a biegnący ma zawsze pierwszeństwo!**

Jeśli zawodnik drużyny broniącej w toku gry lekko dotknie np. ręką zawodnika atakującego lub wejdzie w tor biegu, ale nie skutkuje to zmianą kierunku i szybkości biegu i/lub zatrzymaniem zawodnika atakującego to taką sytuację uznaje się za dopuszczającą i gra trwa dalej.

Zawodnik drużyny atakującej przerywa bieg do bazy i postanawia powrócić na poprzednią bazę z własnej woli. Np. wybiega z bazy pierwszej ale widząc, że może i tak nie dobiec do kolejnej bazy (piłka zostanie szybciej odrzucona przez obrońców albo może zostać zbity) to nawet jeśli w torze biegu był zawodnik broniący to **nie należy tego traktować jako zabiegniecie drogi**. Nie miał on bowiem wpływu na decyzję zawodnika o powrocie. Motywacje działań obrońców i atakujących ocenia sędzia główny.

Jeśli zawodnik atakujący **schodzi z toru biegu z własnej woli** – taki obiera kierunek biegu – musi pamiętać że przepisy o jego uprzywilejowaniu nie mają tutaj zastosowania. Jeśli wtedy np. zderzy się z obrońcą (poza torem biegu) to nie jest to wina obrońcy i nie skutkuje to np. przyznaniem bazy atakującego.

PIEKŁO - ŁAPANIE

Odrzucona piłka z piekła, która nie przejdzie przez linię końcową jest cały czas piłką w boisku (po odbiciu np od bazy od strony nieba, tablicy wyników lub innej instalacji boiska lub sędziego bocznego).

Wymiany zawodników w Piekle mogą być dokonywane po zgłoszeniu Sędziemu dowolnie w trakcie trwania zmiany meczu. Z boiska najpierw schodzi zawodnik będący w polu, a następnie w jego miejsce wchodzi zawodnik rezerwowy. Zmiana odbywa się między akcjami.

Zawodnik Piekła, który odrzuca piłkę za Pierwszą Linię będąc za Linią Boczną w celu przerwania akcji – może wyrzucić ją po najkrótszej linii rzutu – linia pierwsza bowiem domyślnie przedłużona jest w każdą stronę poza pole gry. Wyrzut taki skutkuje zatrzymaniem gry.

PIEKŁO -ZBIJANIE

Prawidłowe Zbicie (SKUCIE), polega na trafioniu bezpośrednio piłką rzuconą przez broniących w biegnących między bazami (biegnący nie dotyka żadnej z nich). Piłka nie może odbić się od podłoża w trakcie lotu między ręką zbijającego, a ciałem biegnącego

Bezpieczeństwo od Zbicia (skucia) w Polu zapewnia tylko ciągły kontakt z bazą,
Wtedy nie można Zbić biegnących.

Zawodnicy Piekła mogą między sobą podawać piłkę oraz z nią biegać. Podawanie piłki między zawodnikami w celu Zbijania to istotny element taktyki.

Zawodnicy Piekła nie mogą w żaden sposób umyślnie dotykać, straszyć, blokować zawodników zdobywających bazy, jak przy Łapaniu.

Podczas Zbicia (Skucia) gra przerwana jest w chwili trafienia. Wszystko co wydarzyło się w akcji do momentu kontaktu piłki i biegnącego jest ważne.

Zawodnik Piekła może Zbić (Skuć) rzucając zza Linii Bocznej. Oznacza to, że obrońca w takiej sytuacji nie musi być w Polu Łapania.

Bieg atakujący po bazach zostanie zaburzony przez obrońcę biegnącego po piłkę (Zabiegnięcie toru biegu), a zatrzymany atakujący i **zostaje zbity**. W torze biegu zawodnik ma pierwszeństwo także w takiej sytuacji zaliczona zostaje baza, a zbicie nieuznane.

Jeżeli w wyjątkowych sytuacjach piłka trafi w zawodnika drużyny broniącej, a następnie bezpośrednio trafi w biegnącego pomiędzy bazami, to taką sytuację uznaje się za Zbicie . Tak samo w przypadku kopnięcia piłki przez obrońcę i gdy w locie trafi zawodnika drużyny atakującej.

Ministerstwo
Edukacji Narodowej

#palantpowraca

START AKCJI: 1 X **KONIEC AKCJI: 2 X** **ZMIANA STRON: 3 X**

1



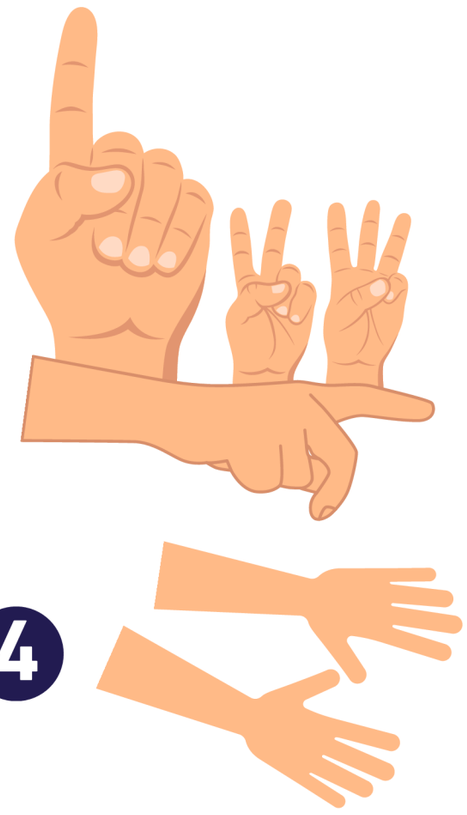
2



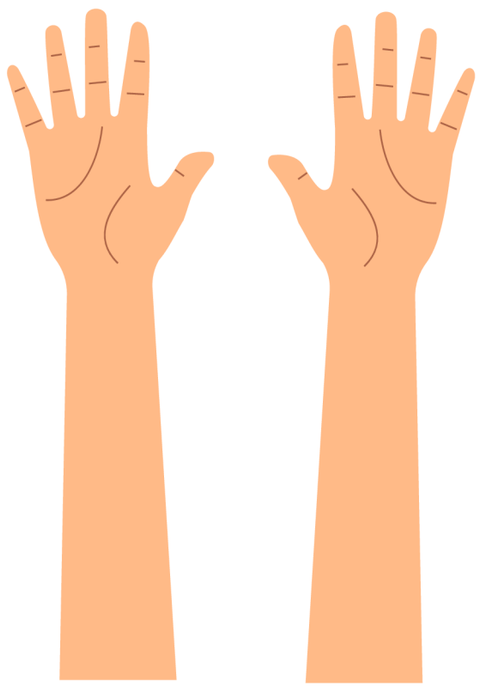
3



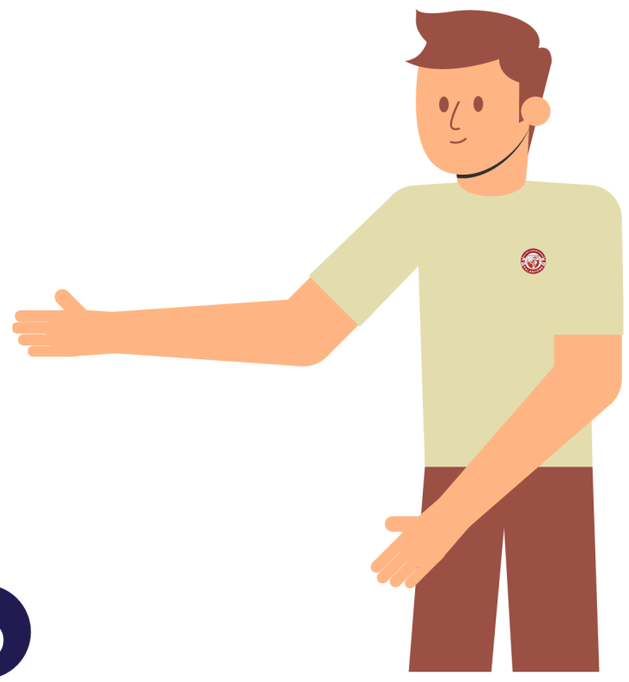
4



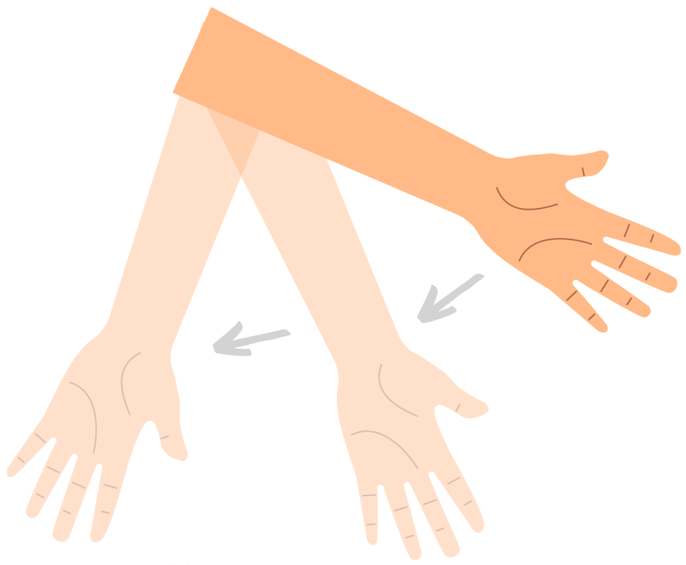
5



6



7



8



9



#palantpowraca

SĘDZIOWANIE

Znaki sędziowskie - gwizdek

Sędzia główny rozpoczyna wybicie pojedynczym gwizdkiem.
Gwizdek rozpoczynający akcję (przez wybicie) następuje w momencie gotowości gracza wybijającego z kijem i piłką w dłoniach stojącego w Polu Wybicia w Niebie.

Sędzia główny kończy każdą akcję za pomocą podwójnego, krótkiego gwizdka gwizdka.
Dwukrotny gwizdek kończący akcję pojawia się kiedy następuje:

- **nieprawidłowe wybicie**: nietrafienie w piłkę, trafienie piłką przed pierwszą linią lub za linią boczną.
- **przerwanie akcji**: odrzucenie piłki (przekroczenie w powietrzu Pierwszej Linii) lub błąd: Złapanie (kampa), Zbicie (skucie). Akcja przerwana jest również podczas wyrzucenia kija i wybiegnięcia zawodników biegnących za linię boiska.

Zmiana stron – sygnalizacja za pomocą 3 gwizdków i kilkukrotne wskazania rękami litery X.

Znaki sędziowskie - sygnalizacja

1. **Zbicie zawodnika drużyny atakującej** – sygnalizacja poprzez skrzyżowanie rąk w literę X.
2. **Złapanie piłki jedną ręką (Kampa) przez zawodnika drużyny broniącej** – sygnalizacja poprzez podniesienie pięści do góry.
3. **Potrójne nieprawidłowe wybicie** - sygnalizacja przez podniesienie otwartej dłoni do góry

4. **Zdobycie bazy przez zawodników drużyny atakującej:**
   - Baza zdobyta jest przez jednego zawodnika – sygnalizacja poprzez podniesienie jednego palca prawej ręki do góry.
   - Baza zdobyta jest przez dwóch zawodników – sygnalizacja poprzez podniesienie dwóch palców.
   - Baza zdobyta jest przez 3 zawodników – sygnalizacja poprzez podniesienie trzech palców itd.

   Druga ręka wskazuje sygnalizowaną bazę
   Żaden z zawodników nie zdobywa bazy – sygnalizacja poprzez wskazanie dwóch rąk w kierunku zdobywanej bazy.

5. **Piłka na aucie** – sygnalizacja poprzez podniesienie dwóch rąk do góry.

6. **Przedwczesne wybiegnięcie z bazy przez zawodnika drużyny atakującej** – sygnalizacja poprzez wskazania jednej ręki w bok, zgodnie z kierunkiem zawodnika wybiegającego.

7. **Wybiegnięcie zawodnika drużyny atakującej poza boisko** – sygnalizacja poprzez przeciągnięcie ręki wzdłuż linii boiska.
8. **Wyrzucenie kija poza gniazdo** – sygnalizacja poprzez symulację ruchu wybicia kijem piłki.

9. **Zapłot** (piłka w locie przeleciała za Ostatnią Linię) – sygnalizacja poprzez podniesienie dwóch pięści do góry.

Sędzia ma prawo podyktować kary za niesportowe zachowanie. Ocenia wtedy motywację zawodnika i umyślność popełnionych wykroczeń.
Ma możliwość stopniowania kar: może dać ostrzeżenie słowne, ostrzeżenie protokołowane: żółta kartka oraz kara osobista: kartka czerwona.
Kartka czerwona to wykluczenie zawodnika z gry.

Sytuacja sporna

W przypadku sytuacji spornej, możliwe jest zebranie składu sędziowskiego w celu konsultacji i podjęcia decyzji.
Sędzia główny podejmuje wiążącą decyzję po zakończeniu narady przez skład sędziowski.
Sędzia główny podejmuje wiążące decyzje, nawet jeśli sędzia pomocniczy sygnalizuje sytuację sporną.
W przypadku sytuacji spornej, jeśli nie jest możliwe podjęcie decyzji przez skład sędziowski, sędzia główny ma prawo do powtórzenia akcji.
Sędzia ma prawo wykluczyć zawodnika w przypadku niesportowego zachowania. kartki
Mecz palantowy sędziuje przynajmniej jeden sędzia ustawiony na Pierwszej Linii za Linią Boczną przy pierwszej bazie.
W meczach oficjalnych wymagane jest, aby było trzech sędziów. Pozostali ustawieni za Liniami Bocznymi przy bazie drugiej oraz trzeciej.
W najważniejszych meczach sporządzany jest protokół, który wypełnia czwarty sędzia - techniczny.
W sytuacji, w której jeden sędzia odpowiada za kontrolę nad większą ilością baz, jeśli dojdzie do incydentu, to najpierw wskazywana jest przez niego baza i zawodnik, a następnie rodzaj tego incydentu.

Sędzia pomocniczy sygnalizuje przewinienie poprzez podniesienie jednej ręki.
Następnie wskazywany jest błąd popełniony przez zawodnika.

POLSKI SPORT!

STARSZY NIŻ BASEBALL



Ministerstwo
Edukacji Narodowej