

14

HERKULES-KÖNYVTÁR

I.

A MAGYAR

F440

LABDAJÁTÉKOK KÖNYVE

BOTKA JÓZSEF PÁLYANYERTES MUNKÁJA UTÁN

A MAGYAR ATHLETIKAI CLUB MEGBIZÁSÁBÓL

IRTA

PORZSOLT LAJOS

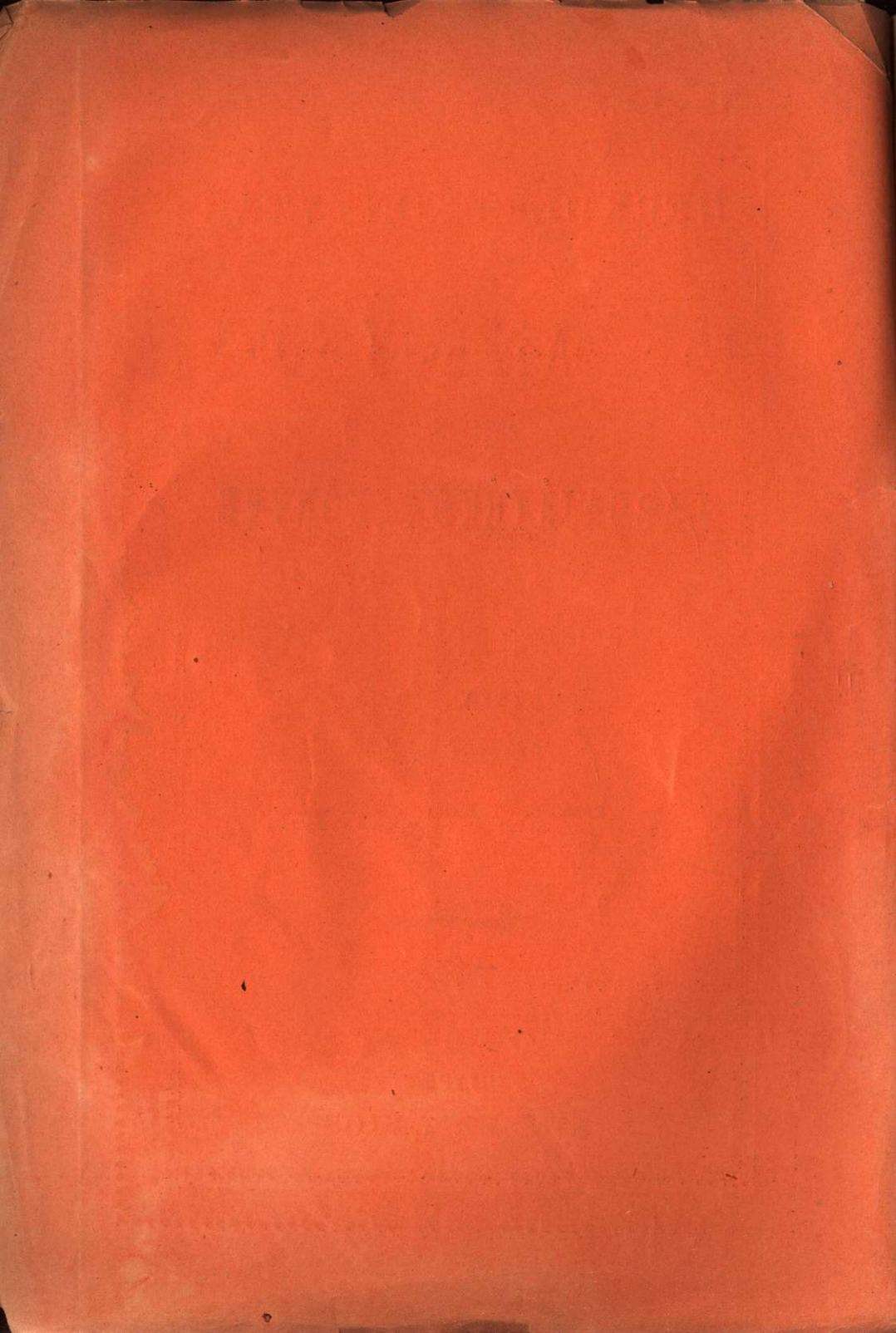
GRÓF ESTERHÁZY MIHÁLY ELŐSZAVÁVAL

(TÖBB KÉPPEL)

BUDAPEST

AIGNER LAJOS

ac



F. 56

A MAGYAR LABDAJÁTÉKOK KÖNYVE

BOTKA JÓZSEF PÁLYANYERTES MUNKÁJA UTÁN

A MAGYAR ATHLETIKAI CLUB MEGBIZÁSÁBÓL

IRTA

PORZSOLT LAJOS

GRÓF ESTERNÁZY MIHÁLY ELŐSZAVÁVAL

(TÖBB KÉPPEL)



BUDAPEST

AIGNER LAJOS

1885

25745

A LABDAJÁTEKOK KÖNYVE



ELŐSZÓ.

Boldogult emlékü gróf Esterházy Miksa, elődöm a «*Magyar Athletikai Club*» elnöki székében, a testgyakorlatok iránti érdeklődésének és áldozatkészségének többek közt azzal is kifejezést adott, hogy a *magyar labdajátékok könyvének* megírására 1877. tavaszán *pályadíjat* tűzött ki. A Londonban 1877. márczius 10-én kelt pályázati felhívásban a következőket írta:

«A labdajátékok oly fontos szakmáját képezik az athletikának, hogy rendszeres művelésük minden nap égetőbb szükséggé válik.

A tanuló ifjúságra nézve különösen kívánatos a labdajáték felélesztése, mert mint egészséges mozgás, vidám s üdítő társasjáték s a kollégialis szellemet éltető gyakorlat páratlanul áll. Ezen tulajdonoknak köszöni a labda, hogy külföldi tanintézetekben mint nagyrabecsült faktor szerepel, mely az iskolai hatóságok pártolásának s a tanoncok közt osztatlan népszerűségnek örvend.

Nálunk Magyarországon is vannak labdajátékok, itt-ott még labdáz is a tanuló ifjúság, de lazán és hanyagul foly a mesteriség s az idősebb generációk matadorjai, — kik más labdaviágot ismertek — bevallják, hogy biz a mé'a, róta stb. végpusztulásnak lezdenek indulni.

Ennek meggátlására kívánatos, hogy a magyar labdajátékok, azok története, fajtái, szabályai egy megfelelő kézi könyvben (a szükséges ábrákkal ellátva) összefoglaltassanak, mely műnek hármas feladata leend:

1. a magyar labdajátékoknak megmentése a kipusztulástól;

2. azok népszerűsítése;

3. a Magyar Athletikai Club ezen mű alapján a magyar labdajátékok szervezését és codificálását megkezdhette.

A nyertes pályamunka díjazására 10 aranyat tűzött ki Esterházy Miksa gróf s a Magyar Athletikai Club kötelezte magát a tulajdonába menő munkának kinyomatására.

A pályázati határidő: 1877. július elsejére *hat* pályamunka érkezett be s ezek kiadattak egy *Fábián József, Molnár Lajos, Perlaky Elek, Barátosi Porzso Gyula* és *Sárhány János Ferencz* tagokból megalakított bírálóbizottságnak.

E bizottság 1878. június 14-én terjesztette elő jelentését, mely szerint a *hat* pályamunka között egyet sem talált ugyan a kinyomtatásra érdemesnek, de a viszonylag legjobb dolgozatnak a pályadíjat mégis kiadandónak ítélte.

E pályanyertes mű szerzője *Botka József* nevelő vala Podbraszon.

A Magyar Athletikai Club választmánya ekkor felkérte Barátosi Porzso Lajost, a club első arany érmének tulajdonosát, a balatonfüredi tévgyaloglás győztesét, hogy a pályanyertes munka alapján írja meg a magyar labdajátékok könyvét. Porzso Lajos a felszólításnak oly jeles módon felelt meg, hogy míg a pályanyertes mű csak *tizenhárom labdajátékot* foglalt magában, — ő *száztíz játékot* gyűjtött össze s fáradságos könyvtári bűváratok és vidéki beható tanulmányok után megirván a magyar labdajátékok történetét is, oly rendszeres és alapos monographiát állított össze, a minő a szakirodalomban még nem volt.

Porzso Lajos nagyobb munkáját, testvérbátyja Barátosi Porzso Gyula ministeri titkár, a Magyar Athletikai Club jelenlegi titkára, a jury megbízásából részletes fölülvizsgálat alá vevén, azt némi változtatások mellett nyomda alá rendezte s az ekként bemutatott jeles mű, a Palocsai Horváth Emil, Barátosi Porzso Benő és Ráth Lajos tagokkal megszáporított jury által, egyhangú dicsérettel kiadásra ajánlatott.

A pályadíjat kitűző gróf Esterházy Miksa időközben elhalálozván s különben is súlyos idők következvén a Magyar Athletikai Clubra, a kész munka évek során át kiadatlanul hevert,

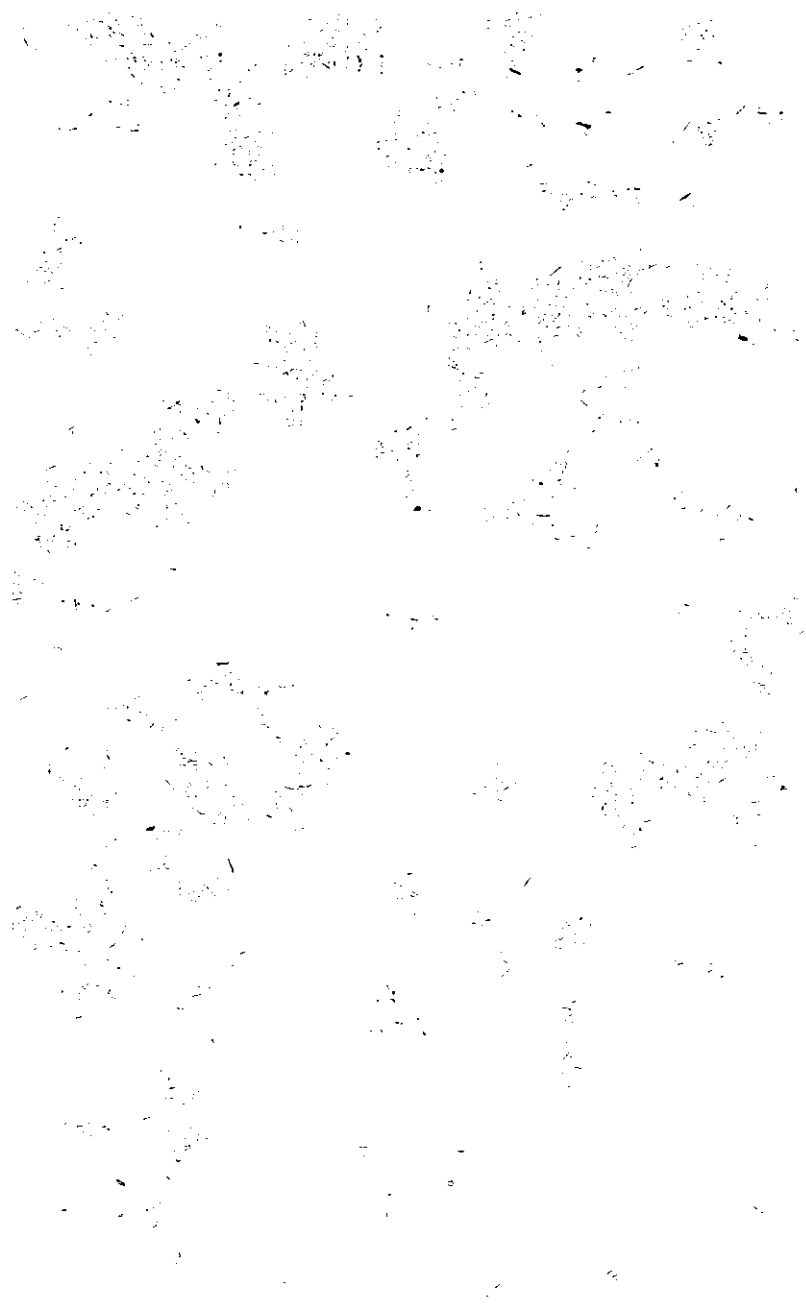
mig most részben a Magyar Athletikai Club anyagi támogatása mellett, részben pedig *Abafi Aigner Lajosnak*, a Petőfitársaság tagjának áldozatkészsége folytán, az úttörő munka napvilágot lát.

Midőn a rég várt és nagy hézagot betöltő munkát ezennel a nyilvánosság elé bocsátom, boldogult emléké elődöm, a pályadíjat kitűző néhai Esterházy Miksa gróf helyett s a «Magyar Athletikai Club» nevében őszinte köszönetet mondok a mű szerzőjének Barátosi Porzsolt Lajos úrnak, *teljesen önzetlen* munkálkodásáért s magát a munkát a legmelegebben ajánlom mindazoknak figyelmébe, kik a haza ifjúságának testi erősödését szívükön viselik.

Budapesten, 1884. december 8-án.

Gróf Esterházy Mihály s. k.

a «Magyar Athletikai Club» a «Budapesti galamblövész-egylet»,
s a »Balator-egylet», sport szakosztályának elnöke stb.





A testedző játékokról.

Annál könnyebb az élet terheit elviselnünk, valamint örömeink is annál nagyobbak, minél többekkel oszthatjuk meg azokat s a természettől is a társas együtt élésre vagyunk utalva. Föladatunk tehát csak az lehet, hogy egymáshoz alkalmazkodni és simulni tanuljunk, nem pedig az, hogy a létért való küzdelmeinken kívül még folyton egymás ellen is torzsalkodjunk. Ezen társulást pedig legerősebben az mozdítja elő, ha a kedélyállapotok már az első találkozáskor megegyeznek; kedélyünknek tehát — akár a fájdalom, akár az öröm érzetében első sorban egybehangolva kell lenni. Mivel pedig az öröm érzete az, mi legjótékonyabban hat úgy testi mint szellemi állapotainkra, ez okból lelkünket mindig ez érzetre igyekezzük vezetni. Hiszen már természet-szerűleg is, rendesen kerülni szoktuk azokat, kiket búsongó kedélyük napokig szótlanná tesz s kiknek arczáról a lelki baj kifejezése elűzte a mosolyt, míg ellenkezőleg nyílt bizalommal közeledünk azokhoz, kiknek arczáról a derült kedély sugárzik.

Azonban kedélyünket nemcsak a társulás előmozdítása, hanem az egészség fenntartása céljából is szórakoztatni és vidítani kell. Ezen szórakozásoknak pedig elvitázhatatlanul leghathatósabb eszközei a játékok. Játék kell tehát a gyermeknél és a felnőttél egyaránt, hogy míg a testi és szellemi munka biztosítanak minket arról, hogy izmaink és idegeink egyes részeiben pangás, bénulás nem áll be, addig a játékok biztosítanak viszont arról, hogy a végzett munka folytán bekövetkezett lankadságban testünk mint lelkünk egyaránt üdülést kapjon. Csakhogy a játék mindig úgy legyen választva, a mint azt a végzett munkának természete megkívánja, vagyis az agy idegeinek fárasztóbb foglalkoztatása után ne vétessék elő oly játék, a mely a szórakoztatás helyett, újból csak az agynak erősebb munkáltatását eszközölné: — valamint az erős testi munka után a fárasztóbb játéknemek mellőzessenek.

A legtöbb játék alkalmazásánál — az előző foglalkozás minőségén kívül — tekintetbe kell még venni az illető egyéniségnek korát és nemét, valamint az egyes játékoknak mily mérvben való alkalmazhatóságát is, mert vannak játékok, melyek a fiatalabb évekhez inkább

illenek s viszont, a melyek a felnőtt korban lévőknek szereznek örömet. De vannak aztán oly játékok is, melyeknek nagyobb mértékben való felkarolása egyáltalán s azon oknál fogva káros, mert az indulatokat szenvedélyes harcra ingerlik s a játszót azoknak rabjává s később áldozatává teszik; — ennek következménye pedig végül az, hogy az ezen játékok által előidézett tevékenység, az életszervi működést nem hogy megkönnyíti, de egyenesen és sokszor veszélyes mértékben megtámadja.

Valamely játéknak bece tehát attól függ, mily mértékben foglalkoztatja az a testet és lelket és minő visszahatást szül ezekre? Ebből következtetve, elítélendők mindazon játék-módok, melyeknél a lélek szüntelen, az örültséggel határos öröm s a kétségbeesés és dühösség között ingadozik; — minők például a kártya-, koczka- és szerencsejátékok. A jelen nemzedéknél ezen játéknemek annyival is inkább elítélendők, mert mi már korántsem dicsekedhetünk oly ős erényekkel, a melyek mellett a legnagyobb lelki megrázkódtatás nélkül képesek volnánk kiállani a veszteség vagy nyereség nagyobb mértékű esélyeit; (p. o. Tacitus Germániája XXIV.) Mellőzendők továbbá azon játékmódok, melyekben a test szenved, vagy a melyeknél egyes testi bajok bekövetkezhetsége esete nagy, minők p. o. a zárt szobai légben, huzamosabb ülőhelyzetben, vagy szabadban nagy megerőltetést igénylő játékok.

Ezek szerint téve különbséget a játékok között, azokat megválogatva, úgy, akkor és ott kell tehát alkalmazni, a mint, a mikor és a hol a testi-lelki állapotok megkívánják. Az általán használt játékokat egymással párhuzamba téve, azt találjuk, hogy majd minden játéknak meg van a maga jó és rossz oldala, a szerint, a mint azokat alkalmazzuk; különös előnyét egyiknek a másik felett csak az idő, hely és a játszó egyéniségek különfélesége határozza meg. Így például azokra, kik előzőleg hosszú, fárasztó testi munkát végeztek, ép oly jótékony hatással bír egy kis sakk, tombola, dominó, koczka, kártya s több e nemű játék — nem is említve a zenét, mint nemesebb játéknemet — mint a mily kellemes és szükséges a szellemi munkában kifáradtaknak p. o. a billiárd, kugli, labda, pörgettyű, golyó, binczke, csóbika, bika, sárkány, czicze, fafogósdí — — s több hasonló nemű játék. Azonban valamennyi játék között a labdajátékok azok, melyek könnyen alkalmazhatóságuk és közkedveltségüknek fogva, társadalmunk minden rétegében a leginkább ismertek és leginkább hasznosak; s ezen okból azoknak bővebb ismertetése, nagyobb elterjesztése, szabályozása és a többi játékoktól való elkülönítése kiváló fontossággal bír.

A labdázás haszna.

A labdázás kettős ingerrel hat reánk: testünket fürge mozgásra serkenti, lelkünket örömmre gerjeszti, ezen két egyenlően fontos hatásában van a labda-játékoknak a többi játékok feletti legfőbb bece. — A labda-játékok által felkeltett lelki és testi működés mindvégig válto-

zatos és megszakadás nélkül gyönyörködtető; azért a labda-játék épp úgy, mint a boldogság érzete a leghatalmasabb idegerősítő szer s ebben vele az athletika többi fajtái tán nem is versenyezhetnek.

A labda-játékok az izmokat önképzéssel arányosan és fárasztás nélkül fejlesztik, azért azok kiegészítő részét képezik a rendszeres testi nevelésnek.

A labdajátéknál, a játszó egyéniség összes tulajdonai tisztán és lelezeletlenül nyilvánulnak, nem csak az ész, érzés, akarat, érzékenység, izgatottság, hanem még a villanydelejes erők tekintetében is s a labdázó egyén, nem csak a szemlélő orvos, hanem maguk a játszó társak előtt is úgy mutatkozik, a minő valóban. Már pedig — különösen a felnőttek között — nem csekély érdekel bir, megtudni, hogy bensőleg milyen azon játszó társ, kit tán épen kebelbarátnak tartunk? — Mily könnyű pedig ezt megtudni a figyelőnek, midőn majd minden testi és lelki bajok, gyarlóságok s a szebb tulajdonok is játék közben pillanatokra és önként feltáruhnak előttünk.

A labdajátékok rendszeren a szabadban és sohasem a nyugalomra szánt időben (mint p. o. az éjjeli kártyázásoknál) és az indulatoknak sem oly fellázadt, tüzes harcrai között történnek, mint egyéb játékoknál; tehát itt sem a véredények rendszere, sem pedig a gyomor és emésztés műszereinek rendszere nem szenved, sőt ellenkezőleg a labdajátékoknál megkívántató futás, ugrás és egyéb gyors tagmozdulatok kivitelekor a testnek idegei és izmai folytonos és fokozott tevékenységbe jönnek, — az által pedig a testben szerteszét elágazott viszeres vér a rendesnél nagyobb erővel — tehát gyorsabban — hajtatik a szívhöz, minek következtében a szívből is gyorsabban löketik a tüdőkre élelyülés és szénsav vesztés végett, onnét aztán ép ily fokozott erővel vissza a szívébe és ki a szétágazó üterekbe, a mit könnyen észrevehetni a gyorsabb légzésen és érütéseken. A mely játéknál ez nem mutatkozik, az a kívánt jó hatást nem is hozza meg, mert a hol a testi szervek a test gyarapodására szükséges mennyiségű anyagot feldolgozni nem képesek vagy ezen anyagok hiányát az étvágy érzetével nem tudatják még egy élenkebb labdázás után sem: ott már az orvosi tanácsadás sem fölösleges.

Hogy mindezek tényleg így vannak: azt eléggé mutatja a labdázók kipirult, mosolygó arca, ragyogó tekintete, — a testökből a játék alatt kisugárzó hőség és játék után a fokozott étvágy és szomjúság érzete. Menjünk csak egy labdázó társaság közé s rögtön át fogjuk érezni, hogy mily vonzó hatással bir reánk felnőttekre is a játék s a társaságnak élénksége s mennyivel inkább azzá válik a fiatalabbaknál, kiknél a játék a szórakozáson kívül még fogékony lelkületüket érintvén, kilhat az még jövő életöknek jólétére is.

A labda-játékoknak haszna tehát mindenkre nézve kiszámíthatatlan nagy lehet akkor, ha a játékok jól és elégszer alkalmaztatnak. Misem kívánatosabb, mint az, hogy a labdázás mielőbb ismét és oly mérvben karoltassék fel, mint a XV-ik és XVI-ik századokban volt. Kívánatos ez a fiatalabbak és idősebbek, a szegények és gazdagok irányában egyaránt, mert fájdalom, napról-napra inkább szaporodnak az idegbajokban

szenvedők s különösen a felnőtt városi ifjak között, az örökös ülés, zárt szobai lég, túlságos szellemi foglalkozás, lelki töprengés, helytelen táplálkozás szülte benső bajok, szintelenség, fonnyadt test és a kedvetlenségben sínlődők. S ne csak holmi Blaud-féle labdacsokkal igyekezzünk a sápadozási (clorosis) és egyéb gyomor- és ideg-bajainkon segíteni, hanem kezdjünk természetes életmódot s vegyük elő gyermek-kori labdajátékainkat; nem fogunk ez által férfiaságunkból semmit is veszteni s vissza nyerjük játszai kedélyünket s az élet legfőbb kincsét, az egészséget.

A magyar labda-játékok történetéből.

A magyar labda-játékok fennállása egyidejű a magyar nép léteivel; hogy a labdát ismerték már őselődeink s hogy azt kellemes időtöltésül játékokra időnként s egész napjainkig felhasználták, azt a krónikai feljegyzések mellesleg érintett szavaikkal kétségtelenné teszik; csak az a sajnos, hogy ily adatok gyűjtésénél hazai irodalmunk felette kevés anyagot szolgáltathat, de már ezekből is meg lehet állapítani azon tényt, hogy a hazai labdázási módok legnagyobb része nem volt eredeti, hanem a görög, latin és germán népektől vették át, különféle változatokkal, ha csak őseink nem tanították meg ezen népetek labdázni, a miben minden chauvinismusunk mellett is kételkedhetünk. Vannak ugyan némely hazai történetiróink (Horváth István régi története 48—58. Cserei stb.), kik a nemzeti csinosodást, a vitéz-játékokat, egyes törvénykezési és népszokásokat, így az ó-kori labdatánczot is (Odissza VIII.) a scitháktól és ezek vérokonaitól származtatják át, mindazon népekre, kikkel ők érintkezésben voltak. Mi azonban csak arra szorítkozunk, hogy néhány német szakmunkában s Horváth Mihály, Kézai és egyéb írók történeti munkáiban, a régi és újabb magyar hírlapokban és népismeii gyűjteményekben tett bűvárlatok eredményeképen, röviden csupán a magyar labda-játékok történetét vázoljuk és az itt-ott elszóródva feljegyezve lévő labda-játékokat, az emlékezetben lévőekkel együtt összeírjuk.

A kit azonban ez nem elégít ki s magának tájékozást, esetleg bizonyító adatokat óhajtott szerezni arról is, hogy a hazánkban játszani szokott s itt összeírt labda-játékok mily összefüggésben és rokonságban vannak, az ó-kori görög, latin és germán, valamint a későbbi német labdajátékokkal: azok számára egyszerűen ide írjuk az általunk is tanulmányozott könyveket.

Böttingers „kleine Schriften“ 1838. Dresden III. Band.

Krauses „gymnastik u. Agonistik der Hellenen“ Leipzig 1841.

„Gymnastik d. Hellenen“ v. Dr. Jäger D. H. 1857. Esslingen.

„Erziehung u. Unterricht im klassischen Alterthum“ von Dr. Grasberger 1864. Würzburg.

Nieport „Régi szokások“ 1839.

„Histoire de jeu“ Eugene Müller-től, stb.

A mi pedig az újabbkori más nyugoti népek labdajátékait és azok-

nak a mieinkkel való párhuzamba állítását illeti, erre nézve csak azt óhajtjuk, hogy e tárgyban egy külön munka dolgoztassék ki. Különben is, az azokra vonatkozó írott munkáknak egész halmaza áll rendelkezésre, az angol, francia lexikonokban s folyóiratok repertoriumai és könyvtári lajstromaiban, nem is említve a külön szakmunkákat. Egészen másképen áll ez a magyar labda-játékoknál, hol a legtöbb anyagot — daczára hogy rendelkezésünkre állottak az egyetemi és muzeumi könyvtáraknak kincsei s egyes kitünőbb könyvtárnokainknak előzékenysége — magából az életből, önmagunk és elődeink emlékei után kellett mértenünk.

Történetileg elismert tény az, hogy a magyar nép faj sajátos szokásairól már ős időktől fogva igen nehezen tudott lemondani, nagy tehát a valószínűség, hogy a hún-skitha népcsaládtól örökölt nyilazási, lovaglási és küzdő-játékok mellett, őseink a labdajátékokat is ismerték s azt az utódok is napjainkig megtartották; valószínű pedig ez azért, mert a görögöknek ó-kori testgyakorló gymnásiumaikban állandó vendégek voltak már Kr. sz. előtti századokban a scitháknak egyes elpártolt s ott megtelepedett néptörzsei — és azonkívül még Kr. sz. u. a IX. század vége táján a Dontövi magyarok is VI. Leo görög császár meghívásától kezdve majd egy egész századon át folytonos érintkezésben voltak a görög néppel, sőt Bules és Gyula vajdák és Géza is — mint általán tudva van — gyermek és ifjúkorában hosszabban tartózkodtak Byzanczban, — ezeken kívül még a hazánkban, majd egy századon fennállott u. n. „görög befolyás“ időszaka következett be, az 1114. évtől kezdve, szinte lehetetlen ezek szerint, hogy meg ne kedvelték és el ne sajátították volna a keresztény valláson, egyes törvénykezési formákon, nevelési módokon kívül, a labda-játékokat is.

De ha a görög „korikeumok“-ban (labdázó teremben) dívott labdajátékokat nem is vették volna át egész teljességökben, mindenesetre kiegészítették azt, a római „Sphäristheriumok“-ban (labdázó helyek) általuk gyakorta látottakkal, mert különben igen nehéz lenne megfajtenünk azon tényt, hogy mai labda-játékaink majd mindegyikét le lehet származtatni egyik-másik görög vagy római játékból.

Ezek szerint márt ősapáink is ismerték mind a négyféle labdát, t. i. a kicsi — leginkább leányok — labdáját, mely színes bőrszeletekből volt összevarrva és szőrrel telítve — (Plató Pheodonjában) egymás dobálására — a középső nagyságút a játszóki kiütésre és dobásra használták, a nagyobb és keményre tömött labdát gurításra és dobásra, végül a nagy tollal vagy léggel telt („Ballon“) labdát a lábbal rúgták, kézzel ütötték vagy dobták.

A kis labdával körben állva, vagy egy sorban játszottak — rendszeren többen vettek kézbe egyszerre és dobálták kapóra vagy megdobás végett egymásra; a középnagyságú labdát czifra színes ütővel verték kapóra, vagy távolra és futottak utána, vagy pedig körben állva, egymást dobálták vele, vagy azt magasra dobva, röptében kópjával vagy nyíllal igyekeztek eltalálni; a nehéz és kemény labdával gurítást és dobást nagy távolságokra egyenes irányban eszközölték és utána futva, versenyképpen terelgették a távoli célhoz; a könnyű

Általában azonban a labdajátékoknak a legvirágzóbb korszaka az I. Mátyás és a Báthoriak közötti idő volt. Ekkor a labdázás hazánk-

ban valódi sport-mulatság volt, ép úgy, mint az angoloknál és olaszoknál. A sok idegen levente társaságában a bajvívásokat, lovagjátékokat, versenyfutásokat, labdajátékokat, maguk a főurak, sőt gyakran még a királyok is űzték (II. Lajos, I. Horvát M.). Ekkor a francia udvaroknál (Jeu de paumes) és a német fejedelmi és hercegi kertekben (Baumgänge als Mailebahn) szokásos módon játszották a labdajátékokat, t. i. fogadásokkal összeköttetésben; midőn vagy egymás ellenében vettek fel valamely szokásos játéknemet, vagy pedig a kikötött idő ellenében küzdve, kellett a labdát minéllebb a megjelölt célhoz elterelni. Lehet képzelni, hogy ily divatszerű labdázási időben, a növendékek között is mily lázas lelkesültség lehetett a labdázás iránt, annyival is inkább, mert nekik az időtájt egyedül csak ezen egy módon engedtetett meg, hogy testöket edzzék, ez időben harapódzván el hazánkban a vallási rajongóknak testsanyargatási tévtana; s ezen tan oly mérvben terjedt el, hogy ezerekre ment azoknak száma, kik a szentírás egyes helyeit félremagyarázva, testöknek edzését s dédelgetését, úgy a földi, mint a túlvilági életre nézve is károsnak tartották s ennek következtében elfajultak volt a lovagjátékok is (tournois) és európaszerte hitvány carousselekké, üres játékokká s végül nevetségtárgyaivá lettek s mint ilyenek, a nyilvános életből végkép ki is veszttek. Ekkor erény volt a dorbézolás, a renyheség s az életrendtan legprimitívebb szabályainak is a megvetése, — egy szóval minden, mi az embert nem erőteljes athlétává, hanem erős lelkűnek csúfolt, satnya testü ascetává alakította át. Sőt mi több, már a növendékgyermek testétől is szigorúan eltiltották (különösen a klastromi nevelés elvei szerint vezetett iskolákban) a test edzésének minden nemét, (az ugró árkok betemettetek, a kúszásra használt gymnastikai szerek eltávolítottak, kardhoz és gerelyhez nyulni nem volt szabad stb.)

Mi sem természetesebb tehát, hogy ily körülmények között a labdajátékok képezvén az egyedüli megengedett testgyakorlást, azt akkor a rendesnél sokkal nagyobb kedvvel karolták fel a társadalom minden rétegében, úgy annyira, hogy — lehet mondani — a labdajátékok ezen időktől fogva lettek nemzeti játékokká.

Midőn azonban bekövetkezett a reformáció, a tornázás csakhamar leszorította nálunk is a labdajátékokat, a felnőttek (különösen a főurak) köréből, a növendékek játékaik közé. Luther, Rousseau, Montaigne, lelkes szavaira megalkották a svájcziaiak, németek és francziák az ő sajátos tornarendszerüket, a melynek a labdázás csak mintegy mellékes kis része „tornajátékok“ czímen szerepelt (l. Philantropi intézetek ismertetéseit a tornakönyvekben) s ezeket is mindinkább háttérbe szorította hazánkban is a tornaszerek sokasága.

Még II. József idejében a nálunk letelepedett németek falvaiban szokásos „dobva-ütős“ és „földről ütős“ labdajátékok hozattak divatba a régebbi játékok mellé, azután több újítás, egészen napjainkig uem tétetett, kivéve azon legújabbban „műszaki“ czímen nevezett és gyermeklapokban szerkesztett s nem igen alkalmazott „kiskorúak labdajátékait“.

Végül megjegyezzük, hogy a labdajátékokat — napjainkban vidékenként más és más módon játsszák, ezen eltérések azonban csak a

formára vonatkoznak, lényegben azért kevés játék van kiforgatva eredetiségéből. Ezen tájszokásoknak az az oka, hogy ez évszázadban a labdajáték — elég helytelenül — csak gyerekjátéknak mondatik, melyben felnőtt egyén csak nevetség mellett vehet részt s azt a férfiasággal össze nem illőnek tartják; e miatt a gyakorlat mind gyérebb lett és labdajátékszabályaink könyve hiányozván, az egyes labdajátékokat is csak az emlékezet és hallomásból játszszák s egy és ugyanazon játék különféle variációkat nyert.

Jelen napjainkban a magyar labdajátékokat leghelyesebben játszszák a Heves-, Bihar-, Somogy-, Tolna- és Vas megye lakói, valamint Torda, Aranyos és Háromszék megyékben; legnagyobb szakértelemmel és kedvvel játszanak különösen a csurgói, gyönki, pécsi, gyöngyösi, kecskeméti, sárospataki, debreczeni, pápai és nagyváradai diákok. Legkevesebb gondot fordítanak a labdázásra már két századon át a budapestiek, de ez természetes is, mert itt a 13 éves Aladár ur már vajsztin kesztyűben füzértánczra kéri fel a 10 éves Melánia nagysámost és tájékoztatja magát az udvarlásban; s e szerint absolute nem ér rá a gyepen futkosni. Nézetünk az, hogy növendékifjainkból ne gyerekbálok uracsnit, vagy Bursch-féle veszekedő gladiátorokat és sörös asztalok hőseit képezzünk, hanem egészséges gondolkodású és éptestű férfiakat; kiknek inkább legyen kedvük az ütő labdajátékokban, mint holmi „hum drum“ (flegmatikus), „Rattling“ (lármás), „Lyug“ (hazug) és egyéb eféle clubbok — fájdalom, divatossá váló — szervezésében résztvenni.

A labdáról és az ütőről.

A labdák különféle anyagból vannak készítve, kereskedésekben azonban leginkább kaphatók a különféle nagyságú kaucsuk labdák; van pedig üres kaucsuk labda és tömött kaucsuk labda. Ezeken kívül kereskedésekben kapható még a vékony, színes bőrből készült bőrlabda, a mely rendszeren szőrrel van kitömve.

Az üres kaucsuk labda az ütő labdajátékoknál (azaz olyan labdajátékoknál, melyeknél a labdát egy e célra szolgáló eszközzel, ütővel, kiütjük), hazai labdajátékainknál egyáltalában nem használható s nem is használtatik, valamint a kereskedésekben vehető, igen gyenge bőrlabda sem; még pedig egyszerűen azért nem használhatók ezek, mivel a fentemlített labdák bármilyike ütő játékoknál egy két ütésre szerte szakadoz. De az ütő használata nélküli labdajátékoknál sem lehet ezeket ajánlanunk, azon oknál fogva, mivel mindkettő igen könnyű lévén, ezen könnyűségüknél fogva a dobásnál már tizenhat lépésnyire sem röpülnek biztosan, a mennyiben vagy a szél viszi félre, vagy a dobás felelőtnél leesnek, a lég ellenállása folytán.

A tömött gumi labdát már inkább lehetne használnunk, ámbár ez sem felel meg tökéletesen céljának, ez ugyanis az előbbiekkal szemben nagyon kemény és túl-ruganyos lévén, épen ezen nagy ruganyossága miatt a kiütésnél oly messzire repül, a hogy és a mennyire ma-

gunk sem akartuk; ezen hátrányához hozzáadjuk még, hogy kicsiny lévén, a messze ütésnél könnyen elvész. Különben a telt gumi labdát, a használatba vétel előtt még ütésekkel vagy pedig 5—10 perczig forró vízben, főzéssel szokás puhítani, mely által az egyszersmind tartósabbá is válik. A fők azonban, a miért a tömött kaucuk labda nem ajánlható, az, hogy a megkapásnál tömötsége miatt nagyon sújt, azaz a kezét annyira megüti, hogy biztosak lehetünk arról, hogy egyszeri, kétszeri megkapás után többé senki sem óhajtja elkapni. Itt mindig a nagyobb és felserdült ifjúság által végeztetni szokott labdajátékok értendők; gyermekek használhatják a tömött kaucuk labdát is, de ezeknek is jobban ajánlható az üres kaucuk labda.

Legzélszerűbb tehát, ha mi magunk készítettünk labdát, minek elkészítésére bármely cipész vagy csizmadia inas örömmel vállalkozik; ezzel pedig kettős cél van elérve, az, hogy a labda tartós és a játéknak teljesen megfelelő lesz. Készíttessük pedig labdánkat erős marhabőrből s tömössük ki szőrrel. A labda ne legyen túlságos nagy, legjobbnak mondható az olyan, a melynek átmérője nem több 5—6 centiméternél. Az ily nagyságú labdát kapni, dobni egyaránt könnyű és kényelmes; — vigyáznunk kell azonban arra, nehogy labdánkat az, kinek készítés végett odaadtuk, korpával tömje ki szőr helyett, az igaz, hogy a tartósság ellen ennél sem lehet panaszunk, de itt is áll az, mit fennebb a tömött kaucuk labdáról mondtunk, t. i. nagyon nehéz s ennél fogva nagyon sújt. De ajánlható az ilyen magunk által készített bőrlabda, már olosóságánál fogva is, a mennyiben ára nem több 10—20 kr-nál.

A bőrlabdát sokszor vékonyabb fajta, erős zsineggel is beszökták kötni, részint azért, hogy az ütések alkalmával jobban repüljön, részint pedig, hogy tartósabbá legyen. A labdát a zsineggel két áttellenes pontjaiban kereszteződve olyképen tekerjük 4-szer vagy többször körül, hogy ezen „tartó“ szálak azt 8 vagy több egyenlő szeletekre oszszák fel. A tartó szálakat azután egyik csücsből kiindulva, egész az áttelleni csücsig körkörösén csigavonalban és tetszés szerint sűrűn vagy ritkán, egymással összefűzzük. Ezen fűzést vagy kötést pedig akként alkalmazzuk, hogy a zsineget egy kis tompa fa szeggel vagy vas horoggal átbujtatjuk egyik tartó szál alatt és megfeszítve a fonalat, ugyanazon tartószálra vissza ráborítjuk s az iménti beszúrással ellenkező irányban átvisszük a következő tartószálra, a hol aztán, valamint a következőknél is ugyanily módon folytatjuk a kötést, míg végül a csücsnél, a fonalvéget elküthetjük.

Különösen az így készített labdákat használjuk az ütőjátékoknál, hol a feldobott labdát ütőbottal igyekszünk elütni. Ezen ütő-bot alakjára néze vagy henger ütő vagy lapos ütő lehet.

A labdajátékoknál mindegyiket egyaránt használhatjuk, még pedig:

A hengerütő a messzire és a magasra való labdaütéseknél előnyösebben használható, mint a lapos ütő. A hengerütő egy körülbelül egy méternyi hosszúságú s két—három centiméter átmérővel bíró egyenes síma botból áll, azonban minden lapdajátészónak saját nagyságához mért ütőbotja is lehet. A legjobb ütőbotot a rendkívül hajlékony és szívós fűzfa gallyaiból készíthetjük, mely ha ki is szárad, minden

könnyűsége dacára is, mindig fog bírni annyi súllyal, mely elegendő arra, hogy a kéz a kiütésnél meg ne zsibbadjon. Különben még kitűnő hengerütő készíthető az akáczfából is.

A lapos ütő a ferde és az oldalt ütéseknél van alkalmazásban, ezen ütővel az igaz, hogy nem lehet a labdát oly messzire vagy oly magasra ütni, mint a hengerütővel, de ha tekintetbe vesszük azt, hogy a labdát ezzel könnyebben és biztosabban eltalálhatjuk — mi, kivált akkor lényeges, midőn a játékok egy része ütés dolgában megszorúl — akkor ezen ütő is használandó s különösen a gyengébb labda-játékoknak lehet ajánlanunk.



1. ábra: Henger-ütő.



2. ábra: Lapos-ütő.

E most említett két ütőfán kívül — kivételesen — használtatik még, egyes játékokhoz, az u. n. „háló ütő“, — „ütő kalapács“, — „rövid görbe ütő“ (dobva ütésnél), — a „bütykösbót ütő“, a kanászos játéknál. (A hengerütő rajzához utólag meg kell jegyeznünk, hogy a balra ütésnél a bal kéz van a bot végén.)

A labda dobása, kikerülése és az ütés.

Dobás általában történhetik nyújtott karral, u. n. lendítve dobás; és karhajlítással, u. n. lökéssel, vagy vágással vagy ütéssel dobás. A dobás iránya szerint lehet függélyes, vízszintes vagy ívben magas, vagy alacsony. Ha a dobás a csípőmagasságon alól levő pontból, a kéznek alsó tartásával veszi kezdetét, akkor emelő dobás történik (u. n. leányos dobás). Van még egy sajátságos dobás, az u. n. csíptetés vagy pattintós. Ezen dobásnál a kar és kéz olyanféle mozgást végez, mintha ostonnal pattintana vagy mintha billiárdon az ismert vízszarantva-lökést végezne, t. i. inkább a kézsukló erejével, mint az egész karával dobni. A lökéssel való dobásnál a kéz a váll elé hozatik és gyorsan nyújtatik ki a kar oly móddal, hogy a kézfej eme mozgásában egyenes vonalat írjon a levegőbe. A karütéssel, illetőleg karvágással dobásnál a kéz, illetőleg kéz és kar ívben mo-

zog. Az erőteljes dobáskor a kar először alant hátra feszítették és ebből a tartásból rántatik gyorsan fel a kéz a váll fölé vagy mögé vagy mellé, a honnét történik aztán a dobás. A vízszintes dobással szokás a követ a víz tükre ugratni (vizet hasítani) és a földön brúgatni. Az ívben dobás távolságra, vagy a gyengéknek közelre való. Minden egy kézzel való dobásnál lépő vagy terpeszállásba kell állni, még pedig, ha a jobb (b.) kéz dob, akkor a bal (j.) láb lép ki. A páros kézzel való dobásnál lehet szögállást is venni fel, úgyszintén az emelő dobásnál is. A testtartás minden dobásnál olyan legyen, hogy a dobás végpillanatában a testtörzs is ugyanazon irányban mozdulatot végezzen, tehát az emelő dobásnál előre hajoljon a test, hogy a labda kirepülésekor gyors törzsnyújtással több erőt fejthessünk ki. A többi dobásmódoknál kezdetben hátra kell hajolni és végül előre.

Hogy a kar a dobálásoktól meg ne ránduljon (még ne fájduljon), erre nézve ajánlatos, ha a gyengébbek inkább a csíptetős-féle kézcsuklóvali dobásokat végzik; arra pedig még a felnőttek is ügyeljenek, hogy mindig gyenge dobásokkal kezdjék meg a játékokat, úgy nem lesz semmi rándulás.

El van ismerve az, hogy a labda-játékoknak két, legnehezebben elsajátítható kelléke, a célózás és a labdadobás kikerülése. Már a jó dobáshoz is némi ügyesség kívántatik, mennyivel inkább a célózáshoz.

Még a nem mozgó tárgyat és a nyugodtan álló személyt, nem nehéz dolog megdobni, de a labda kerülés számtalan módjaival ismeretes egyént el találni: erre csak sok gyakorlat után leszünk képesek.

Epen ezért lényeges tudni azt, hogy minő elővigyázati szabályok megtartása mellett találhatjuk el a célul kitűzött személyt? s a testnek melyik részére dobott labdát legnehezebb kikerülni?

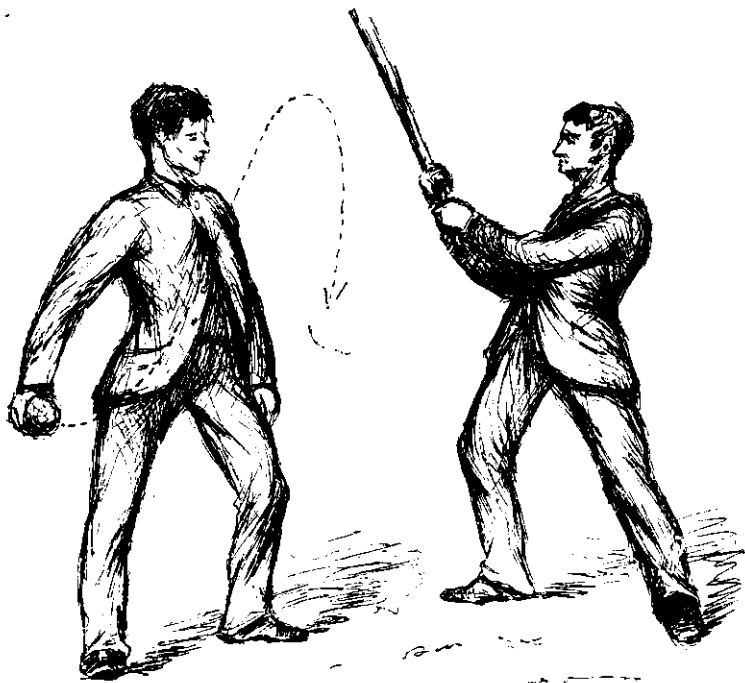
Első kellék a labdajátzásnál, kitudni minél hamaráb minden játszótársunk célzási és labda kerülési módját. Ha az, kit megdobni szándékozunk, fut, sohasem tanácsos a labdát rögtön kidobni kezünkéből, hanem, csellel élve úgy teszünk, mintha a labdát kidobnánk. Ezen elővigyázati fogást úgy vesszük véghez, hogy kezünket, melyben a labda van, hirtelen előre lökjük, játszótársunk, pillanatnyi zavarba jő vagy megáll s mi őt ekkor vesszük célba és dobjuk meg.

A labdát rögtön kidobni kezünkéből már azért sem tanácsos, mivel a szaladó, első dobási cselünkre, bizonyosan valamely labda-kerülési módot használ s így dobásunkat kikerülheti. A sebesen szaladó egyént, — ki velünk, azaz inkább tőlünk oldalt szalad — a nélkül, hogy reánk vigyázna, legkönnyebben eltalálhatjuk, ha kissé elébe dobjuk a labdát s akkor ő ütközik abba belé. — E dobást azonban a futó kis vigyázat mellett könnyen kikerülheti.

A célózásnál általában a kitűzött játszótárs helyzete, mozgása határozza meg dobásunk módját. Van azonban mégis egy pont, melyet aránylag — mivel helyes és célra vezető kerülési módját kevesen ismerik s így nem is használják — legkönnyebb megdobni s ez a két vállapoczka közötti hely. Ha ide célózunk, ritkán tévesztjük el a célpontot, mivel ha a célba vett játszótárs ilyen dobásnál felugrik, az ütést

mindig a háta közepébe kapja; ha lehajlás által akarja dobásunkat kikerülni, ez a lehajlás soha sem oly gyors, hogy a lehajlónak legalább kalapja ne kapjon, mi egyenértékű a más helyre kapott ütéssel.

Megjegyezzük azonban, hogy a „cselodobást“ nem szabad minden játéknál alkalmazni, hanem csak ott, hol a játék szabálya megengedi, rendszeren azon játékoknál, melyekben a dobó- vagy ütő-párt teendője vagy az ellenpárt nagy számával vagy egyéb kikötésekkel meg van nehezítve.



3. ábra: Labda-ütés két kézzel.

Legcélszerűebben s leggyakrabban használt módok a labda kikerülésére a lebukás, felugrás, az előre, hátra és oldalt (jobbra, balra) való hajlás és végre a hirtelen megállás.

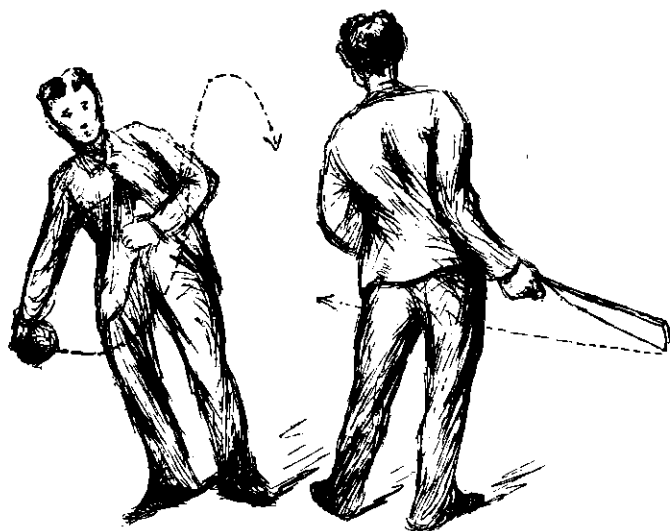
A labda előtt való lebukást úgy kell intéznünk, hogy az épen a kellő pillanatban történjék. Tekintettel legyünk ezenkívül arra is, hogy mindig a dobó felé fordított arczzal — oldal állásban végezzük a lebukást, — azon egyszerű oknál fogva, — hogy ha lebukásunk sürgősségtelen lett volna, ellenfelünk csalása miatt — hamarjában más labdakertülési módot is használhassunk. Egyáltalán az ügyes labdázó a lab-

dát, annak repülése alatt szakadatlanul figyelemmel kíséri és magát szüntelen ahhoz alkalmazza.

A felugrással való kerülési módot túl gyakran használni nem célszerű, mivel ha játszó társaink ezt észreveszik, ugrásainkat minden alkalommal saját előnyükre kizsákmányolhatják.

Az elhajlás általi labda-kerülés abban áll, hogy a reánk dobott labda elől derekunkat, előre vagy hátra, jobbra vagy balra hajlítjuk.

A hirtelen megállás által való labda-kerülést — számítva arra, hogy ellenfelünk futásunknál fogva egy kicsit elébünk fog célózni, — úgy vesszük véghez, hogy az éppen utunkba röpülő labda előtt hirtelen



4. ábra: Labda-ütés egy kézzel.

megállva, azt magunk előtt elsuhanni engedjük s csak ha ez már megtörtént, futunk tovább a kitűzött cél felé.

Végül megjegyezzük, hogy nagy előnyére van a labda-dobást kikerülni óhajtónak az, ha dobó társának dobási és célózási módját minél előbb kiismeri és ahhoz alkalmazkodik, mert majd minden játékosnak más és más (p. o. alacsony, vagy magas stb.) dobása van.

A nagyobb labda-ütések két (l. 3. ábra), a kisebbek ellenben csak egy kézzel (l. 4. ábra) s mindkét esetben oly módon történnek, hogy az ütőbotnak vége, a labda megérintés előtt a — suhintás alatt egy fél vagy legalább is egy negyed körivet írjon le, mely körív egy felső pontból kiindulva, a legalsó pontból való felemelkedése pillanatában találkozzék a labdával. Tehát az ütést a labda feldobásával (feladásával) illetőleg annak lecsésével kell összeegyeztetni; ennek könnyebb elérhetése végett az ütőfűt

mindjárt kezdetben (a labda feladás előtt) már oly emelt tartásba kell hozni, hogy a bot vége a fejjel egy magasságban legyen. Az ütéshez pedig úgy kell felállni, hogy a feldobott és az arcz előtt mintegy méternyi — az ütőbot hosszúságának megfelelő — távra leeső labdához, egész mellel legyünk fordulva.

A fenti szabály alól kivételt képeznek azonban egyes játékoknak különös ütés módjai, minők p. o. a „sintér“-játéknál felülről egyenes irányban lefelé való ütés, a „visszaverős“ játékoknál, a felülről előre való ütés, — a „csülök“ és egyéb játékoknál dobva-ütések, — a „kanászos“ játéknál földről elütések s végül az ököllel vagy lábbal való ütismódok.

Az ütés irányát tekintve lehet: egyenes, ferde (rézsút), oldalt és hátrafelé.

Megkülönböztetjük még az ütések a szerint is, a minő szög alatt repül a labda. Így mondjuk alacsonynak, ha gurúl a labda, vagy ha egy méternél magasabbra, a földről fel nem emelkedik (u. n. „szíjhasítás“) — magasnak mondjuk az ütest, ha a labda magas körívben repül (u. n. „kapós“ vagy „reпитés“) és végül, ha a labda egész függőlegesen üttetik fel, akkor szokás mondani, hogy „csillagot üt“.

Választás és sorsolás.

Választani vagyis „adj-végezni“ akkor szoktak a labdajátékosoknál, midőn a játékosok két egyenlő részre akarnak oszlan, de úgy, hogy mindenik játékos-rész, lehetőleg egyformán erős legyen. Áll pedig ezen „adj-vég“-ezés abból, hogy a játékosok kiválasztják azon két egyént, kik legjobb játékosoknak vannak elismerve. Vegyük pl. hogy a két legjobb játékos egyikét Bélának, másikat Gyulának hívják. Béla elővesz egy pénzdarabot (krajczárt, hatost stb.) feldobja a levegőbe s kérdi Gyulától, a pénzdarab repülése közben, „fej vagy irás?“ vagy „korona vagy irás?“ — vegyük, hogy Gyula a fejet választja, ha már most a pénzdarab leesett s az úgy fordult, hogy fejes vagy koronás oldala van felfelé, akkor Gyulának van joga a játékosok közül azt választani, a kit legjobb játékosnak ismer (kivéve Bélát, mivel „adj-végezett“), — ha azonban a pénzdarab nem azon oldalával van felfelé fordulva, melyet Gyula választott, akkor Béla választ a játékosok közül először.

Lehet ezen adj-végezést úgy is végezni, hogy egy vesszőt vagy botot dob pl. Gyula Bélának, ez újból vissza Gyulának, ez ismét vissza Bélának, ki azt megkapja ott, a hol éppen neki tetszik; most Gyula szorosán Béla keze fölött fogja meg a botot, Béla ismét Gyula keze felett s ezt mindaddig folytatják, míg a bot végére nem jutnak, kinek keze a bot végét fogja úgy, hogy a másik már azt kisujjával egy lenyújtásra sem képes markából kiszulintani, az választ a körül álló játékosok közül egyet. Ha Béla választ először, utánna Gyula, ismét Béla, Gyula s így tovább mindaddig, míg mindazok nincsenek bevéve, kik a játékban részt óhajtanak venni.

A párt alakítást a fenti pénz és ütőfa használata nélkül még akkép

is szokták eszközölni, hogy pl. Béla egyik markába fog két szál gyufát, egyenlő végeiket Gyula elé tartja, ki egyet választ a kettő közül s ha a rövidebb darabot húzta el, akkor a választás elsőbbsége nem őt, hanem Bélát illeti, míg ellenkezőleg ő választ előbb. Ezen választási mód aztán minden játszó pár felvételénél, valamint a „kint“ és „bent“ létel megállapításánál ismételtetik.

Ha azonban nem pártalakításról van szó, hanem valamennyi játszó közül csak egynek a kijelölése szükséges, akkor a „sorsolás“ vétetik elő. Ez rendszeren abból áll, hogy egy szeletke papírra ráíratik: „hopp!“ (innét a szokásos felhívás: „hoppoljunk!“) vagy pedig azon név vagy szó, a mely az előveendő játéknemet jelzi; azután ezen cédula összegöngyöltetik és több ugyanilyen, de üresen hagyott cédulával együtt a kalapba tétetik (annyi a cédula, a mennyi a játszóké száma) és abból húz minden játszó egyet, a ki a megjeletet húzta, az leend a kiszemelt.

Szokásos a sorsolást a fenti módtól még különbözőbben is eszközölni. Felemlítjük az országszerte divatos „verselési sorsolást“. Ez is azon esetekben szokott elővételni, mikor a játszóké közül egyet kell kijelölni (pl. a „kerekróta“, — „hívósdí“, — „kanászos“ s több játékoknál).

A verseléssel való sorsolás úgy történik, hogy a játszóké mind körbe állanak, azután közülök egy, a ki egy ide vágó versfelét tud, beáll a körbe, ott elkezd lassan mondogatni tagokra szaggatva versét és egyszermind kezével reá mutat minden egyes játszóra; minden következő szótaggal más játszót jelezve, így lépked aztán körbe egyik játszótól a másikhoz, míg végre versének vége szakad. Ekkor az lesz a „kijelölt“ vagy „kisorsolt“, a kire a versnek utolsó szótagja esett. Ezt nevezik „kurta verselésnek“ vagy némely vidéken erre mondják: „vesd ki gyorsan“.

Ha azonban a „vers“ — mit mondogatni szándékoznak, rövid, akkor azon eljárás követendő, hogy a versmondó önmagán kezdi a verset és valahányszor rá kerül a sor, mindannyiszor önmagára is számít egy szótagot; a vers végeztével azonban az, kire a „vég“ esett, nem lesz a kiszemelt „egy“, sőt ellenkezőleg ő a körből „kiszabadul“ (kilép) és a vers újból kezdésével az ilyképeni „kisorsolás“ tovább és mindvégig folytatódik, míg csak kettő marad bent. Ezek közül az lesz aztán a „kijelölt“, a kire az utóljára még egyszer ismételt vers végtagja nem esett. Ezen verselési kisorsolást néhol még „szemezésnek“ vagyis „szemenkénti sorsolásnak“ is nevezik.

Jóllehet majd minden vidéken más és más verset vagy szólamot használnak, vannak mindazonáltal olyanok is, a melyeket szélesebb körben is ismernek; mutatványként felemlítjük az alábbiakat s megjelöljük bennök a tagokat úgy és azon szavakkal, mint a hogy azokat eredetileg használják.

„Egyedem — begyedem — kender — táncz.

Hajdú — sógor — mit ki — vánsz.

Nem — ki — vának egye — bet.

Csak egy — darab — kenye — ret

vagy (Csak egy — szőrös ege — ret).

Haj — mám, fodor — mám,
vesd ki — innen — csuto mám!“

más:

„Czinegék vol — tunk, föld — re száll — tunk,
szőlő szemet csi — peget — tünk, ir — már
fodor — már — töltsd ki — rajtunk — Péter
Palom — Pál.“

más:

„Egy — kettő — három — négy
Kopasz — barát — hova mégy?
Ó bu — dára dohá — nyér.
Ne egy — marok — geszte — nye
Dobd a — Duna — széli — re,
vegyél — rajta — bundács — kát,
Takard — bele — Pisti — kát!“

E vers végszavát azon játszó neve képezi, a kire esett, ha azt a versmondó nem ismeri, akkor mondja ezt végül: „pajtikát.“

más:

„Egy — kettő — három — négy.
Kopasz — barát — hova — mégy?
Elme — gyek én — baktat — ni
Két szál — vasat — talál — ni,
vasat — adom — kovács — nak,
Kovács — nekem — patkót — ad,
Patkót — adom — lovam — nak,
Lovam — nekem — ganét — ad,
Ganét — adom — földem — nek,
Földem — nekem — búzát — ad,
Búzát — adom — mónár — nak,
Mónár — nekem — lisztet — ad,
Lisztet — adom — goróf — nak,
Goróf — nekem — botot — ad,
Bottal — ütöm — a ku — tyát,
Csokold — meg a — vaka — pád!“

más:

A felvidéken a következő idegen szavakból összeszedett versezet van szokásban:

„Jededem — bededem — cziczi — me
Abri — fáabri — domi — ne
Ex — bród — hinter — noth.
Ájá — vájá — dika — meta
Áti — sztadzi — von!“

Magános labdajátékok.

Egy labdával.

1-ső játék. Fölfelé körívben dobálni a labdát az arcz előtt. Jobb kézzel feldobni, a bal váll felé a labdát, bal kézzel csipőmagasságban elkapni és alant ismét a jobb kézbe átdobni (vagy adni) újbóli feldobás végett. Vagy ellenkezőleg a bal kézzel dobálni fel és a ballal kapni, vagy pedig csak a jobb (b) kézzel dobni és ugyancsak a jobbal (b) kapni is, szintén oldalt körökben, helyben állva vagy oldalt lépkedéssel.

2-ik játék. Fölfelé körívben dobálni a labdát, a jobb vagy a bal váll, vagy a fej körül, testfordulat nélkül. A jobb (b) kéz dobja fel a labdát előlről (v. hátulról) hátrafelé (vagy előre), a jobb (b) váll fölött (v. a fej fölött) és ugyancsak a jobb (v. a bal) kéz kapja el hátul (v. elől) csipőmagasságban alant a labdát újbóli gyors feldobás végett. Megjegyezzük, hogy a zárjelek között jelzett dobás (hátulról előre) valamint az ellenkező dobásnak elkapása is a kéznek a hónalj alatt való hátra nyújtásával történik.

3-ik játék. Fölfelé körívben dobálni a labdát, a jobb (b) felemelt láb körül. Jobb (b) kart a jobb (b) láb alá vetni hátulról előre (v. ellenkezőleg) és így dobni fel a labdát ugyanazon karvetéssel függélyesen, míg az elkapást ugyanaz a kar, a felemelt térd fölött végzi vagy pedig a feldobás rendesen történik, de az elkapás a felemelt láb alá nyulással eszközöltetik.

4-ik játék. A labdát a testtörzs körül, a lábak között és fej fölött függélyes körívben dobálni és kikapkodni. Terpesztett állásban jobb (b) kart a lábak közé vetni hátulról előre (v. ellenkezőleg) törzshajlítással és ugyanezen karmozdulattal egyszermind a labdát is fel és át kell hajítani a fej felett olykép, hogy az arcz (v. hát) előtt újból ki lehessen kapni, a helybéli kimozdulás nélkül. Vagy pedig: a feldobás rendesen hátra (v. a hónalj alatt hátulról előre) de a kikapás a lábak között hátulról előre (v. ellenkezőleg) nyújtott karral történik.

5-ik játék. Fortélyosabb labda-elkapások: 1. a labdát leestében csipőmagasságon alól, felülről kifogni, jobb (b) kézzel utána kapva. 2. Jobb (b) kézzel erős karütés v. karvágás közben fogni el a labdát, még pedig felülről lefelé vagy jobbról (b) balra (j) vágni a karral. 3. A függélyesen leeső labdát a fejre ugratni s. aztán kapni el. 4. Jobb (b) kézzel előre meghajlított csuklótartással ráejteni a labdát a jobb (b) könyökre és leesés közben kikapni. 5. Jobb (b) váll felé hajlított csuklótartással (felkar és alkar szögtartással) ráejteni a labdát a jobb (b) felkar közép részére (az alkart hajlító izomra) és rögtön rá előre gyors karlökéssel vissza felütni a labdát és leesése közben kikapni. 6. A leeső labdát a térdrel (v. lábfejjel) vissza fel-lökni (gyors térdemeléssel) és azután kikapni. 7. A leeső labda fölött és alatt egyet-egyet tapsolni a kezekkel és azután kapni el azt, mielőtt a földre esnék. 8. A leeső labda körül gyors karkörzés kétszer, alól

kezdve a körzést és azután kapni el, mielőtt a földre érne. 9. A leeső labdát fordított kézzel (sing tartással) kapni el.

Két labdával.

6-ik játék. Félkörökben ellentétes irányban jobb kézről a balba és vissza egyszerre dobni mind a két labdát az arcz előtt.

7-ik játék. Ugyanaz, csak hogy egymásután váltogatva dobálni a labdát, úgy hogy a dobás és kapás egy időben történjék.

8-ik játék. Ugyanaz, de csak egy kézzel dobni és kapni.

9-ik játék. Feldobálás egy kézzel tojásdad körívekben, mindkét labdát egy irányban egymásután dobálni, a vállakkal párhuzamosan befelé, helyben állva.

10-ik játék. Ugyanaz, oldalt lépkedéssel (a feldobások irányában).

11-ik játék. Feldobálás egy kézzel tojásdad körívekben a vállakkal keresztben, előre (v. hátra) lépkedéssel, vagy helyben állva, mindkét labda egy irányban dobatik előre, v. hátra vagy egyenesen fel.

12-ik játék. Feldobálás jobb és bal kézzel hátulról előre csapódó körökben a jobb és bal váll körül, keresztben a test szélességi tengelyével. Hasonlóan a 2-ik játékhoz, a jobb kézzel a jobb hónalj alatt dobni hátulról előre az egyik labdát, míg a másik kézzel épp így a bal hónalj alatt a másik labdát; mindegyik kéz azon labdát kapja el, a melyiket fellökte volt. A feldobás egyszerre is történhetik vagy pedig felváltva úgy, hogy a jobb kéz kap akkor, midőn a bal kéz dob.

13-ik játék. Feldobálni mindakét labdát egy kézzel a jobb (b) váll körül, hátulról előre csapódó körívekben. Jobb (b) hónalj alatt, jobb (b) kézzel fellökni egyik labdát a váll mögött a fej fölé kissé előre, midőn ezen labda már száll lefelé, akkor kell a másik labdát ugyanazon módon feldobni és utánna elkapni az elsőt, újbóli feldobás végett.

14-ik játék. Egy kézzel dobálni fel mindkét labdát az elől (v. oldalt) felemelt jobb vagy balláb alatt. Hasonlóan a 3-ik játékhoz, azonban olyformán, hogy egyik labda a mint felemelkedik, ugyanakkor szálljon lefelé a másik, t. i. jobb (b) kézzel, a felemelt jobb térd alá, kívülről befelé, alá nyúlni és így dobni fel rögtön az egyik labdát, a mint pedig ez vissza kezd esni, azon pillanatban dobatik fel éppen így a másik labda és rögtön rá visszahúztatik a jobb (b) kéz, az első labdának a térd feletti elkapása és újbóli feldobása végett.

15-ik játék. Feldobálás jobb és balkézszel váltogatva a jobb és bal felemelt térd alatt, úgy, hogy a jobb kéz a jobb térd alatt dobja a labdát át, a bal kéz felé magas körívben és a mint ez elérte a legmagasabb pontot, akkor dobja a bal kéz a másik labdát a bal térd alatt a jobb kéz felé (egy vagy több méter magasra). A labdák elkapása szintén váltogatva történik, úgy,

hogy a labdák egyik kézből a másikba folyton cserélődnek. Ha a labdák kis magasságra dobáltatnak, akkor szökdeléssel kell a térdemeléseket eszközölni.

16-ik játék. Falra dobálás két labdával. Két vagy egy kézzel kapni. Midőn egyik labda emelkedik, akkor száll vissza a másik.

17-ik játék. Falra ugratás két labdával. Két vagy egy kézzel kapni. A második labdát akkor kell a földre sújtani, midőn az első a falról már visszapattant. (Ezen játékhoz a gummi-labda a legcélszerűbb.)

Három labdával.

18-ik játék. Tojásdad félkörökben dobálni a labdát, a jobb kézből át a balba s magas ívben vissza, a labdák kereszteződésével, t. i. mind a három labda a jobb kézbe vétetik, egyik feldobatik körülbelül egy méternyire a bal kéz felé és midőn ez már leesőfélben van, akkor dobassék utánna a második; midőn ez is elérte az ívnek legmagasabb pontját, akkor dobatik fel a harmadik labda és vele egy időben kapja el a bal kéz az ez alatt lecsapódott első labdát és dobja rögtön fel vissza a jobb kéz felé, utánna a másodikat és így tovább.

19-ik játék. Tojásdad egész körökben egyirányban dobálni mind a három labdát. Midőn az első labda a legmagasabb pontig felemelkedett, akkor dobassék utánna a másik s midőn az első labda a balkézzelel kifogatott, akkor dobassék fel a harmadik labda s utánna rögtön a jobb kéz átveszi vagy elkapja a bal kéz által átadott vagy alant átdobott első labdát. Az első labda újbóli feldobása után rögtön alant vétetik át a második és így tovább.

20-ik játék. Egy kézzel (j. v. b.) oldalt, vagy haránt körívekben magasra (vagy alantabb, de annál gyorsabban) dobálni három labdát. Midőn az első labda emelkedésében elérte a félmagasságot, akkor dobjuk utánna a másodikat, s midőn az első labda esésében szintén félmagasságig ereszkedett le, akkor dobjuk fel a harmadikat és rá rögtön ismét gyors feldobás végett kifogjuk az első labdát.

21-ik játék. Tojásdad egész körökben, mind a három labdát egyirányban dobálni (ugy, mint a 19. alattinál) azonban minden 3-ik (v. 4. 5. 6-ik) dobás a hónalj alatt a hát mögült történik (ugy, mint a 2. alattinál). Minden labdát, mely ezen hónalj alatti dobást megelőzőleg dobatik fel, a rendesnél magasabbra kell dobni, hogy időnyereség legyen ama külön dobás kivételére.

22-ik játék. Ugyanaz, csak hogy egy kézzel dobálni és egy kézzel kapni is.

23-ik játék. Mind a három labdát egy (v. két) kézzel dobálni a jobb (v. b. v. j. és b.) hónalj alatt hátulról előre. Ez nehezebb gyakorlat s azért a magasra dobásokkal szokás rajta könnyíteni.

24-ik játék. A felemelt jobb (b.) térd alatt dobálni (v. kapni) és a térd fölött kapni (v. dobálni) jobb (v. b.) kézzel egymásután mind a három labdát.

25-ik játék. Falra dobálás 3 labdával. Mielőtt még az első labda a falhoz ütődne, már utánna dobjuk a másodikat s midőn az első labda a faltól visszapattant, akkor dobjuk fel a harmadikat s utánna fogjuk el az ezen idő alatt leszállott elsőt.

26-ik játék. Falra ugratás 3 labdával. Midőn az először kidobott labda a földről felugrik és a falat még nem érte el, akkor vágassék le a földre a második s midőn az első labda a falról visszapattanva, felénk visszaszáll, akkor dobassék el a harmadik labda. Az elkapás két vagy csak egy kézzel történik.

Négy labdával.

27-ik játék. Félkörökbe jobb kézből a balba és vissza dobálni a labdákat, úgy, hogy azok egymást párosával szembe vágódva, kereszteződjenek, t. i. mindkét kézben van két-két labda és mindkét kézzel egyidőben dobassék fel egy labda az arcz előtt, az ellenkező oldalra; midőn az első két labda emelkedési magasságuk legfelső fokán kereszteződnek és szállanak le túlra: akkor dobassék fel épp úgy egyszerre a 3-ik és 4-ik labda is és így tovább.

28-ik játék. Magas körívekben és egy irányban dobálni a labdákat. Jobb (b.) kézből a balba (j.) dobni magasan és alant a bal (j.) kézből áttenni ismét a jobbra (b.). Az első labda emelkedésének félmagasságában dobassék utána a második, az elsőnek emelkedése megszűntével utána a harmadik, az elsőnek esése közben a negyedik labda dobassék fel.

29-ik játék. Ugyanez egy kézzel. A kiindulásnál segít még a bal (j.) kéz is tartani és adogatni a labdákat, azonban a 3-ik labda feldobása után a jobb (b.) kéz egyedül és oly gyorsasággal végzi a dobásokat és kapásokat, hogy abban két labda soha se találkozzék össze.

30-ik játék. Ugyanez falradobálással és két kézzel kapva.

31-ik játék. Ugyanez falraugratással. (E játéknál okvetlen gumi labda és kemény talaj szükséges.) A jobb (b.) kézzel dobáljuk a labdákat és a ballal fogdossuk ki és adjuk át a jobbnak.

A fent elsorolt pár magános labdajátéokra kiváló súly fektetendő, mert egyedül ezeknél kíváncsít meg oly nagymérvű foka a labdadobási és kapási, valamint a testi fürgeség, kiváló figyelem, szóval, a labdajátéki tökéletes készütségnek, a minő majdnem egyetlen labdajátéknál sem fedezhető fel. Kiemeljük ezen játékokat a többiek közül azért is, mert ezek képezik a legkellemesebben szórakoztató és észrevétlenül is jótékonyan ható, testet, lelket edző hasznos multságokat. S mivel ezen játékoknak begyakorlása nem csekély türelmet és kitaratást igényel, ez okból kétszereződik az ezen játék okozta gyönyör is, melyet már egyszer birva, könnyen megoszthatjuk azután másokkal is, a mennyiben csupán nézni is egy ilyen ügyes játszót, a mint do-

bálja és kapkodja egymásután 3, 4, vagy több labdáit, oly öröm, mely csak utánozásra buzdíthat.

E játékoknál kis és lehetőleg egyenlő súlyú és nagyságú labdák használtassanak.

Társas labdajátékok.

Fal mellett végzendő labdajátékok ütőbot nélkül.

32-ik játék. „Labda iskola“. 1. A falra dobott és onnan visszaeső labdát két kézzel elkapni. 2. Jobb kézzel kapni. 3. Bal kézzel kapni. 4. Két kézzel kapni, de előzőleg mindkét térdet megütni a tenyerekkel. 5. Jobb kézzel kapni, de előzőleg jobb kézzel a bal térdet megütni. 6. Ugyanaz a bal kézzel. 7. Kapás előtt 3-szor tapsolni és két kézzel kikapni. 8. Tapsolni 3-szor és a jobb kézzel elkapni. 9. Ugyanaz bal kézzel. 10. Tapsolni a test előtt és mögött és két kézzel kapni. 11. Az elkapás előtt „motollázní“ (alkarokkal körözni a mell előtt). 12. Elkapás előtt az arcot elfedni és két kézzel kapni. 13. Elkapás előtt az arcot elfedni és a jobb sarkon fordulni egyszer aztán jobb kézzel kapni. 14. Ugyanaz bal kézzel kapva és balra fordulva. 15. A labdát térdelő helyzetben kapni el, még pedig az első dobást két kézzel, a másodikat jobb kézzel és a harmadikat ballal. 16. A labdát a felemelt jobb láb alatt a falra dobni és a jobb kézzel elkapni. 17. Ugyanaz, a bal láb alatt a bal kézzel. 18. Terpesz állásban a lábak között dobni a falra (arcz a fal felé) és két kézzel kapni. 19. Terpesz állásban, háttal a falnak fordulva, dobni a labdát a lábak között és aztán megfordulva kapni el a labdát egyszer két kézzel, egyszer jobb és egyszer bal kézzel. 20. Terpesz állásban, arczal a falnak, lábak között dobni a labdát és az elkapás előtt egy egész fordulatot téve, előbb mindkét kézzel, aztán jobb és bal kézzel kapni. 21. Ülő helyzetben kapni el a labdát jobb kézzel. 22. Ugyanaz bal kézzel. 23. Ugratás földről a falra és jobb kézzel kapni. 24. Ugyanaz bal kézzel. 25. Háttal a falnak fordulva, fejét a falhoz támasztani és úgy dobni fej felé a falra a labdát és ismét elkapni a nélkül, hogy a fej a faltól elmozdítatnék, u. n. „fészket szedni“. 26. Ugyanaz jobb kézzel kapva el a labdát. 27. Ugyanaz bal kézzel. 28. Falra verdesni a labdát jobb kézzel 3-szor (v. 12-szer) és végül jobb kézzel elkapni u. n. „pofozás“. 29. Ugyanaz bal kézzel. 30. A földre verdesni a labdát jobb kézzel 3-szor (v. 12-szer) és végül elkapni (u. n. „imádkozás“). 31. Ugyanaz bal kézzel. 32. Magasra dobni a labdát jobb kézzel és újból kikapni két kézzel (u. n. „gyertyát gyújtani“). 33. Ugyanaz, csakhoggy bal kézzel kell feldobni és jobb kézzel kifogni.

J e g y z e t: Ezen játékokat csak a fiatalabbak közül játszszák mintegy 2—10-en v. 20-an s rendesen kisebb fajta léggel telt gumilabdával.

Szabály: Mindenki csak addig folytathatja a fenti fokozatokban működését, míg a labdát valamelyik kapás közben el nem ejti. Minden iskolát (kapásmódot) háromszor kell ismételni. Ha valaki (például a 10-ik iskolában) elejti a labdát, vagyis ha „levan“: akkor „félre áll“ addig,

míg a sor ismét reá nem kerül, azonban újból folytathatja játékát, ott a hol elhagyta (p. a 10-nél), — mihelyt többi társai is félre állottak. Közben, mindegyiknek „hibáját“ (labda-elejtését) „rovásokkal“ jegyzik, a végett, hogy a játék végeztével a szerint osszák ki a jutalmakat vagy büntetéseket. Így például, ha jutalomdíjra történik a játék, akkor az első díj azé, ki legelőbb kicsinálta a 33 (v. kevesebb) „iskolát“ és a 2-ik s 3-ik díj azoké, a kiknek a „nyertesén“ kívül, a többiek között legkevesebb „hibájok“ volt; ha azonban „büntetésre“ ment a játék, akkor legtöbbet kell szenvedni annak, kinek legtöbb hibája van. Jutalom rendesen gyümölcs, kép, könyv, vagy a nagyobbaknál szivar s egyéb értékesebb tárgyak szoktak lenni — s a büntetés pedig rendesen labdaütésekből áll, melyeket úgy osztanak ki, hogy a játszó a rovások száma szerint pártra oszolnak; a több rovással bírók a fal mellé sorba felállanak és a másik pártnak minden egyes tagja egymásután háromszor reájok dobál, — azután azon dobó, ki 3 dobásából egyszer sem talált el senkit is, rögtön ki köteles állni a dobások elé. Némely vidéken másnemű büntetismódokat is használnak, ilyenek p. azok is, midőn egy lábon kell előre és vissza szökdelni, annyi lépésnyire, a mennyi hibája volt az illetőnek, vagy addig szökdel minden játszó egy lábon és egy helyben, míg a nyertes egyszer el nem ejti a labdát stb. A fentebbi 32-ik pont alatti játékot sok vidéken ki szokták egészíteni öltözködési, mosdási és tornázási egyéb mozdulatokkal is, vagy pedig megrövidítik egyes figuráknak kihagyásával; mindezen változtatások azonban ezen játéknak érdemén nem sokat változtatnak, mert így is, úgy is el van érve vele a kezdetben kíváncsatos cél: a játszóknak a labda elkapása és dobásában való első begyakorlása és a különféle testmozgások által való edzés és kedélyszórakoztatás.

33-ik játék. Hívósdí (voco-játék v. domino). A hívósdí (vagy mint rendesen nevezik „voco“ v. „domino“ játék) szerfelett érdekes és nála a labdajátészó, a dobás, czélozás, futás és a labda kertülés minden módjában gyakorolhatja magát. Ezen labdajátékhoz is oly labda szükséges, mint a minőt a labdáról szóló cikkünkben leírtunk és ajánlottunk. E játék annál érdekesebb és mulatságosabb, mennél több játszó vesz benne részt.

Játék kezdetén mindnyájan kölömbség nélkül felállanak egy fal előtt. Tegyük fel már most, hogy a játszó k egyikét Gézának, másikat Gyulának, a harmadikát Endrének stb. hívják. Géza a labdát kezébe véve, azt lehető legmagasabban a falra, vagy a mi sokkal jobb, — a ház fedelére dobja s ezen dobás közben valamelyik játszó társa nevét kiáltja, ezen esetben például vegyük Gyula nevét. Minthogy a játszó k közül senki sem tudja előre, hogy ki lesz fölszólítva; ennél fogva mindenkinek érdekében áll, hogy a dobóhoz lehető legközelebb álljon. Mihelyt már most a dobó Gyula nevét kiáltja, a többiek — Gyula kivételével — lehető gyorsan szétszaladnak; de mindenkinek arra kell vigyáznia, hogy vaktában ne rohanjon tova, hanem Gyulára is figyeljen, mert ha Gyula a leeső labdát esése közben megkapta, akkor azt újra feldobhatja a ház fedelére, dobás közben ismét egy játszó társa

nevét kiáltva. Természetesen mindenki azt szokta ilyenkor fölszólítani, ki a faltól s tehát a dobótól is legtávolabbra futott. De tegyük fel, hogy Gyula fölszólíttatva, a leeső labdát esése közben nem kapja meg, hanem a labda földre esve tovább gurul, ilyenkor Gyulának — ki fölszólíttatott — lehető gyorsan kell azt kezébe kapni s megdobni tovább futó társai valamelyikét. Ha Gyula fölkapta a földre esett labdát, akkor ő társai közül azt, ki hozzá legközelebb áll — ez esetben vegyük Endrét — veszi célba. Ha Endre a labdát repülés közben elkapta, vagy miután találva volt, a földről gyorsan fölvetve, ismét más, hozzá legközelebb álló társát dobja meg, a megdobott ismét mást és a dobálódzás mindaddig folyik, míg valamelyik játzó a dobást eltéveszti. Eltévesztés esetén a játék ismét újra kezdődik. Megjegyzendő, hogy a megdobottnak mindig onnan kell dobni, a hova a labda esett, de ha ezen helytől társai nagyon messze lennének tőle, a falhoz pedig közelebb, mint hozzá, neki akkor a falhoz szabad mennie és újra dobni. Újra az kezdi a dobást (vocalást), a kire a legutolsó dobás czélözva volt, vagy pedig helyesebben, a ki nem talált. Az, a ki megdobatása után mást el nem talált, vagy pedig, ha a kihívott első nem talál: neve után egy rovást kap a falra vagy papírra. Egyenként félre állanak azok, kiknek már 3 rovásuk van: A legutól maradt játzó után, mindegyikre egyenként, 3 vagy 4 méternyiről, háromszor dob. Ha azonban valamelyiknél kétszer nem talált, az esetben az illető ő reá fog kétszer dobni.

34-ik játék. „Bűnbak“. Mindenki kap egy állat nevet (medve, róka, farkas stb.), azután megkezdődik a játék, t. i. „sorsolás“ szerint egy játékos kiáll a labdával a fal mellé és ott feldobva azt, egyik játzóknak felvett állatnevét kikiáltja, erre valamennyien szétfutnak, kivéve a kihívottat, a kinek kötelessége a labdát akár kikapás által, akár a földről felkapással, minél előbb kézre keríteni és rögtön rá dobni egyre a szétfutók közül. (Szabad csellel is dobni.) Ha a kihívott senkit el nem talált: neve után kap egy „rovást“ (azaz 1 hibája van); ha pedig egyik társát megdobta, akkor nem ő, hanem a megdobott kapja a rovást. A falra dobást ezután vagy az imént kihívott — ha annak dobása sikerült — vagy az, kin a dobás meghiúsult — újból kezdik. Tehát e játéknál a rovást nyerők nem állnak félre, mint a fenti 33-ik játéknál, hanem a falra dobálva „hívogatás“ mindaddig tart, míg végül, a játzóknak egyike meg nem kapta az előre megállapított 6, vagy 12 rovást. A mint ez egyik játzóon megtörtént, azonnal megszűnik a „hívogatás“ és a hibákba esett „bűnbakkal“ szemben, megkezdődik a „végleszámolás“. Ez pedig abból áll, hogy mindenki 3—4 méter távolról külön-külön, a fal mellett szökdelő „bűnbakra“ annyszor dob, a mennyivel 6, vagy 12-nél kevesebb hibája („rovása“) van az illetőnek. Ha azonban egyik másik dobás nem talál, azokat a bűnbakká lett untalan visszaszolgáltatathatja (és amaz ismét vissza) — mindaddig, míg a kellő számú dobásoknak megfelelő ütleget tényleg ki nem osztatott, illetőleg ki nem egyenlített.

35-ik játék. „Falra dobó“. E játéknál minden falra dobás egy-egy szólásmód kíséretében történik és ezen szólások szokásos verse-

zetbe szedve, határozzák meg rendesen a falra dobálások számát, a mennyiben a „versezetnek“ végső tagjára történik az utolsó falra dobás és azzal egy időben vagy a feldobó egyedül, vagy ellenkező esetben a többiek mind akkor futnak el a faltól. A szokásosabb versezetek, illetőleg tagozott szólamok ezek:

„Semel — bis — ter, Jer közelebb — jer! Ne fuss! — dobok!
Igy ni! Állj csak — kapd el — fuss!“

Vagy:

„Egyszer, kétszer, háromszor, szaladj pajtás, mert megdoblak — ha nem — szaladsz — hátba szóvlak!“

Vagy:

„Egy előre — két kettőre — három hatra — biborosra, bársonyosra — szaladj jobbra — fordulj balra, ha nem szaladsz — puff hátadra?“

Vagy:

„Semel — memel, atibus — csettentibus — szaladj, gyerek — mert megszóvlak — ha nem — szaladsz, agyon doblak!“

Ezen szólások egyikét mondogatva, a sors szerint kijelölt játészó megkezdi a falra dobálást. Mihelyt az utolsó szótagra ez kikapta a feldobott labdát, azonnal igyekszik egyet megdobni szétfutó társai közül. Ha valakit eltalált: akkor újból ő „versel“, ha azonban nem: akkor az megy helyére, a kire célozott és sikertelenül dobott.

Megjegyezzük azonban, hogy a falra dobáló (verselő), a labdát nem csak véletlenségből, hanem szándékosan is elejtheti, még pedig nem csak a „végszótagra“, hanem bármelyik feldobásra is. Ezen esetben aztán a többiek helyben maradnak és a verselő fut el, a kit aztán az igyekszik megdobni, a ki a labdát legelőbb kapja kézbe. Ha nem találta el, akkor ismét ő versel tovább, ellenkező esetben pedig az, a ki őt megdobta.

Kiválólag növeli e játék érdekességét és jó hatását az, ha a verselő ügyesen tud ravaszkodni, t. i. ha az egyes szólamok különös kangszulyoztatásával és labdaejtési szándékot mutató tagmozdulataival egyre ijesztgeti a körülötte levő játészókat; vagy, ha a játészók viszont a verselőt igyekeznek holmi kérdő, fölkiáltó, vagy egyéb szavakkal annyira zavarba hozni, hogy a labdát közben elejtse. Az ügyesebb játészók minden labdaelkapást megelőzőleg, egyes tagmozdulatokat (l. „iskola“) is szoktak végezni, az elkapást ezek által nehezebbé teendő. Bár ezen játékot rendesen csak a fiatalabbak szokták játszani, élénkítő és üdítő hatásánál fogva mindazonáltal a felnőtteknek a legmelegebben ajánlhatjuk.

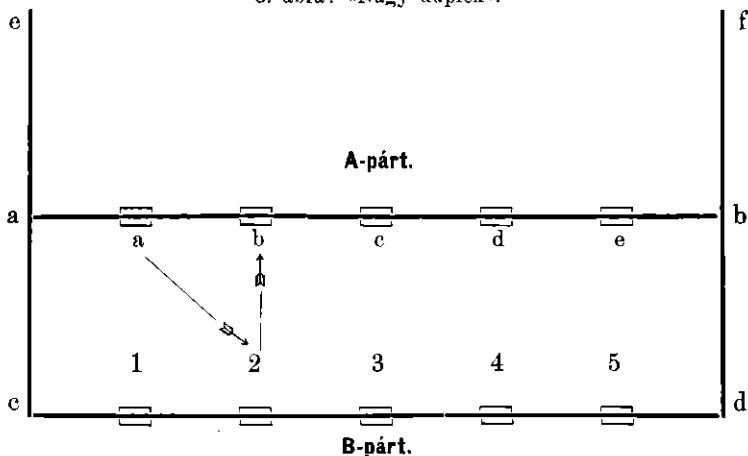
36-ik játék. „A—B—b a k“. A játészók itt is fal mellett állnak fel. „Sorsolás“ szerint egyik megkezdi a falra dobálást. Az első feldobott labdának elkapásakor mondja: „A!“ — a másodikra „B!“ — és a harmadiknál: „Bak!“ — De ezen harmadik feldobást már nem kapja ki, mint a két előbbent, hanem a leeső labda alá lépve, azt feje búbjára ugratja. Ha ez sikerült néki, akkor ő egyelőre félre áll

és utána az teljesíti ugyanezt, a kinek a neve a falon az övé után van írva (vagy az, kinek neve az övé után betürendben következik). Ha azonban nem sikerült a falról vissza eső labdát vagy két ízben elkapni, vagy harmadszorra a fejére ugratni: akkor rögtön eredjen futásnak, mert a játszóknak bármelyikének jogában áll a labdát felkapni s őt hátba sújtani. Ha így megdobatik, akkor véglegesen félre áll; ha pedig nem találták el, akkor s mihelyt a sor reá kerül, újból a falhoz áll és vagy a fejére ugratja a labdát, vagy újból elfut. Végül, ha már a játszóknak fele egyenként félre állítottak, akkor a falra dobálás helyett egymásra dobálnak, még pedig a félre állókat dobálják 3—4 méternyiről a többiek olyformán, hogy amazok minden egyes dobásra felállnak a fal mellé s emezek felváltva kettőt dobnak a tömegbe. (Többet is dobhatnak, megállapodás szerint.)

Jegyzet: Ezen játékot legfőlebb huszan játszhatják, legcélszerűbb 6—10-nek játszani. A 35-ik számú játék felkarolása mellett, ennek beceje nem oly felette nagy, azonban a fiatalabbak között mindig kellemes mulatság marad s az idegekre való kiváló hatása, a fentebbi játékéval ugyanazonos.

37-ik játék. „Doctor és patiens“. Ha a játszóknak — a fentebbi 36-ik játék módjára, sikerül a labdát a falról kétszer kikapni és harmadszor a fejére ugratni, akkor „doktor“ lesz, ha pedig nem, akkor „patiens“. Végül ha már mindenki ugratott, következik a „kúrálás“, — vagyis minden doktor, minden patiensre 3-szor dob, de a hányszor nem talál, az illető patiens ő reá is annyiszor dob.

5. ábra: „Nagy duplex“.



38-ik játék. „Nagy duplex“ vagy „Öreg fali róta“ vagy „Öreg bentállós“. Ezen ügyesítő s mulatságos labda-játékban, leginkább a célzás és labda-kikerülésben gyakorolhatja magát a játszó s mennél több személy vesz benne részt, annál mulatságosabb,

szükséges azonban, hogy a játésszók mindig páros számmal legyenek. A játésszók adj-végezés útján két egyenlő részre oszlanak, tehát ha hatan vannak, mindenik részen lesznek hárman, hárman; ha nyolcan vannak, mindenik részen lesznek négyen, négyen stb.

A játésszók adj-végezés útján két pártra oszlanak (1-ső ábra szerint A és B pártra), — ezután például az egyik párt, például A párt, valamely fal vagy kerítés mellett áll fel egy vonalba, míg a másik B párt a faltól (a b vonaltól) 6—8—10 lépésnyi távolban áll fel s ezt a helyet a játésszók maguk jelölik meg földbe vert czövekkel, kövel vagy egy húzott vonallal (1-ső ábrán a cd vonal mentén, az ae és bd jelöli a cd húzott vonal távolát, a faltól vagy ab-tól). — Most azzal kezdődik meg a játék, hogy az ab vonal (fal) mentén álló A részen levők bármelyike (vegyük az a-t) kezébe véve a labdát, megkapásra oda dobja azt, a cd vonal mentén álló B részen levők valamelyikének, (például a 2-vel jelöltnek) ki a neki dobott labdát megkapva, igyekszik az A részen levők közül megdobni azt, akit éppen akar. (Meg lehet pedig dobni a 2 számmal jelölt B pártinak a fal mellett állók közül akármelyiket, vagyis minden B részen állónak, minden A részen állót.)

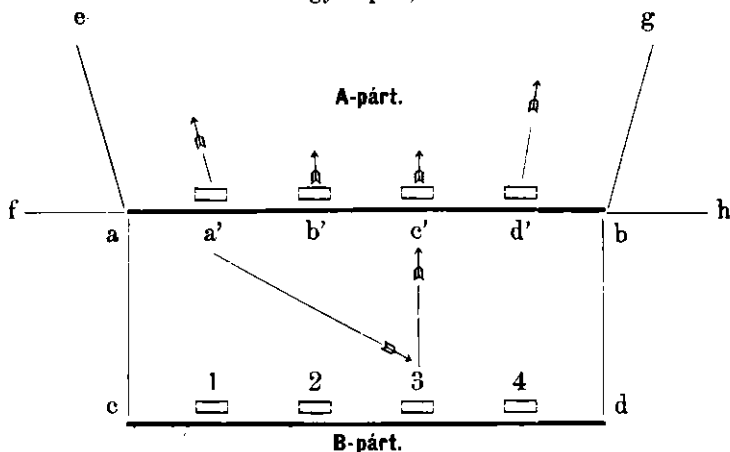
Mihelyt azon B párti, kinek a labda dobatott, a labdát megkapta, czéloz, az A pártiak pedig futás, ugrás, elhajlás, bukással, — szóval minden telhető módon kikerülni akarják a labdát; de az A pártiaknak sohasem szabad túl menniök az ae és bf határokon. — Ha már most például a 2 számmal jelölt játésszó eltalálta a b betűvel jelzett személyt, akkor a b leül s ekkor a labdát más A párti, például c-vel jelölt veszi kézbe s dobja a B részen álló 3, vagy más számmal jelöltnek. Ha a 3-mal jelölt is eltalálta például a c-t, akkor ez is leül s A részről a fal mellett már csak is hárman lesznek. Ha a B részen ezen megmaradt három A pártit is leverik, akkor az A pártiak büntetésül újra a fal mellé állanak.

Ha azonban azon B részen álló játésszó, kinek a labdát adták, dobására senkit sem talált, az A részen állók közül, akkor büntetésül ő ül le; ha a másik B részbeli sem talál, akkor az is leül s így megy a játék mindaddig, míg valamelyik részen állók mind le nem ülnek. Ha a B részen állók ülnek le hamarább, büntetésül ők állanak a fal mellé, míg ellenben az A pártiak amazoknak elébbi helyén sorakoznak.

39-ik játék. „Nagy duplex futamokkal“ (vagy „Öreg futó róta“, v. „öreg nyúlás“.) Ezen labdajáték majdnem azonos a 38. számú labdajátékkal s csak is abban különböznek egymástól, hogy ezen futó rótánál az ab vonal (6-ik ábra) nem a falat, hanem a mezőn, udvaron egy a játésszók által földbe vert czölöpökkel megjelölt vonalat jelent, a cd pedig ezzel párhuzamosan húzott s szintén megjelölt — másik vonalat. Az ae és bd, a két húzott vonal (ab és cd) egymástóli távolát jelentik. Ezen rótánál (mint már neve is mutatja) az A részen állóknak szaladniok is szabad, még pedig bármely irányban, a mint azt az ae és bg vonalak mutatják; míg a B) részen állóknak csak az ab vonalig szabad szaladniok. Itt is, mint az álló rótánál, az A) részen állók adogatják a labdát a B) részen levőknek. Azon rész vesz, melynek minden tagja leült. Néha nem is jelzik meg

az ac és bd határvonalakat s ekkor a B) részen levők az ab határvonal képzelt meghosszabbításai — irányban is szabad menniök, hogy azon A) részen levőkhöz közelebb legyenek, kit megdobni szándékoznak. De ezen irányokban csakis úgy szabad menniök, ha a távolság a cd vo-

6. ábra: «Nagy duplex, futamokkal».



naltól mindig ugyanaz. Egyéb részletekben a futó róta egészen azonos az első számban leírt fali rótával. Tehát itt is mind a két párt egyszerre fel áll a két vonalra, azonban a futamodásnál csak a kint levők futnak szét, míg a dobók közül csak az fut ki az ellenpárt vonaláig, a kinek a labda dobott.

40-ik játék. „Kis duplex“ (vagy „kisebb bentállós“). Sorso-lással választás útján két pártra oszlanak a játékosok, egyik párt „dobó“ lesz és a „nyerők“ dobó metájánál csoportosul, míg a másik párt tagjai, mint „labda kerülők“ („ugrálók“) a fal felőli metahelyhez tartoznak. Az „ugrálók“ metája a faltól 10 vagy több lépésnyire egy rövid (egy méter) barázdával (vagy kis körakással) — a dobók metája pedig, a faltól még távolabbra — az ugrók metájától 8—12 lépésnyire jelöltetnek ki.

A játékot egy „kintlévő“ („ugráló“) (pl. Pista) kezdi meg, úgy, hogy nevéen szólít ki a dobók metájára való felállásra tetszése szerint egyet a „bentlევők“ (dobók) közül (pl. Dezsőt) és annak elkapás végett bedobja a labdát. Ha Dezső a labdát nem kapta el, vagy ha oly rosszul kapta meg, hogy reá rögtön dobni nem képes („kezébe sül a labda“): az esetben ezen bedobás ismételtetik; ha azonban Dezső, a hozzá beadott labdát sikeresen elkapta: akkor köteles ő rögtön késedelem és „csel“ nélkül Pistára rá dobni. Ha eltalálta, akkor Pista „le van“ (leül vagy félre áll) és helyére egy más ugráló péld. Lajos lép. Ha Dezső a fenti mód szerint Lajost már nem dobhatta meg: akkor viszont ő (Dezső) áll félre és Lajos hívására, egy más dobó

(péld. Gyula) lép helyébe — — — és így felváltogatva, kettesével, tovább folyik a játék, mindaddig, míg végre vagy a „dobó“, vagy az „ugráló“ párt egészen félre állíttatik. Ezen esetben, ha végeredményül az jön ki, hogy a „dobó“ („uralkodó“) párt állíttatott előbb félre, egyenként, a másíknál: (t. i. ha az ugráló pártból még van, kit meg nem dobtak és a dobók már mind letétettek) akkor a pártok helyet és foglalkozását cserélnék és a játék újból kezdődik. Ha azonban a kintlevők mindegyike, — mielőtt még a dobó pártbeliek dobásaikkal kifogytak volna, — már egyszer megdobatott: akkor az utolsó „ugráló-nak“ megdobatása pillanatában valamennyi bentlévő (dobó) újlag dobóképessé lesz, — felállíttatik és a foglalkozás csere nélkül foly tovább, illetőleg kezdődik újból a játék úgy, mintha még senki sem dobott volna. Megjegyezzük végül, hogy ezen játéknál a dobó (bentlévő), a saját métájáról köteles dobni és viszont az ugráló (kintlévő) sem futhat tovább el métájától. Ha a játszóok száma páratlan, akkor egyik pártnak „czékája“ van, vagyis közmegállapodás szerint előre kijelölnek egyet azon pártból, a melyre a „czéka“ esett s ezen kijelölt „czékásnak“, kint és bent kettős foglalkozást engednek, vagyis kétszer dobhat, a dobó métánál s kétszer kell őt, a végett megdobni a külső métánál, hogy „leültetessék“. A czéka választásnál, a választási jog azon pártté szokott maradni, a melyik pártnak távugrási képessége nagyobb a másíknál. (Minden egyes játszóknak onnék kell tovább ugornia, hol előző társa végezte.) A játszóok száma 4—20 között váltakozhatnak.

41-ik játék. „Kis duplex egyik pártnak futamodával“. Ezen játéknak menete az előbbítől csak annyiban különbözik, hogy a kintlévő (ugráló) a mint a labdát ellentársának dobta, nem köteles métájánál ott helyben várni be a dobást, hanem tovább futhat egész a falig (ha ugyan erre elég időt enged a dobó fürgesége). — Ezzel ellentétben pedig, a dobó (bentlévő) első felállási helyét — dobása közben sem hagyhatja el; mindössze is csak azon kedvezménynyel élhet, hogy futó ellenfele irányában cseldobást használhat.

42-ik játék. „Kis duplex futamokkal“ (vagy „kisebb nyúlás“). Némileg hasonló az előbb leírtakhoz, a mennyiben a dobó és az ugráló is, helyöket egy időben odahagyhatják s a mennyiben mindig csak két játszó áll fel szemben egymással. Szabály azonban, hogy a kint lévő (ugráló) köteles a labdát ellenfelének még álló helyében jól kézbe és kapóra dobni és csak azután futhat el méta helyéről; viszont pedig a dobónak is métája helyén kell bevárnia a labdát és csak azután futhat ki az ugrálók métájáig. A tovább futásra tehát nem csak a dobó, hanem az ugráló is tetszése szerint választhatják az alkalmat, míg az ugráló métájánál áll, addig nem szabad rá dobni, habár kézbe is adja a labdát, viszont míg a dobó el nem mozdul métájától addig az ugrálónak is helyben kell maradnia vagy újból visszatérnie, ha már elfutott volt és kívárat szerint többször is kézbe szolgáltatni (vagyis szabad „mókázni“). — Cseldobás, „cseszés“, „horzsolás“ nem számít. — A labda „kézbe sültekor“ történt dobás ha nem talált számít, ha talál nem.

A fent leirt ötféle labdajáték (38—42) hazánkban kiválóan elterjedt s nagy kedvvel játszatnak; ez is mutatja azt, hogy mily jótékony hatással vannak a test és lélekre egyaránt. Az ezekhez hasonló játékok nem csak az olasz és francia népjátékok között, hanem már az ó-római és görögöknél is divatban voltak és kiválólag ezeket és a „kiütös“ játékokat szokták az orvosok is ajánlani, az idegbajokban szenvedőknek.

43-ik játék. „Hármas duplex“ (vagy „trityi“ v. „kutya-szorító“, v. „körbenállós“ stb.)

Rendesen két fal vagy kerítés között áll fel mindhárom játészó a faltól és egymástól 10—10 (vagy több) lépésnyire egy vonalban — még pedig verselés melletti sorsolás szerint. A két szélről álló a labdát, a középén állónak feje fölött, egymásnak dobálják és a kínálkozó alkalmakban igyekeznek megdobni a közből állót. A körben álló sűrűg, forog és igyekszik vagy elkapni a dobott labdát, vagy pedig az elől kitérni. A két dobáló, a kapóra dobást — hogy középutjában ne lehessen azt elkapni — magasan eszközlik s a körbenállóra ugyanazon okból erősen és gyorsan sújtanak. A középutt álló hol egyik, hol a másik dobó felé futkos, a szerint, a mint a labdát vagy elkapni, vagy a dobást kikerülni igyekszik, azonban soha sem szabad neki az egyenes vonalból félre futni, sem pedig egyikhez vagy a másikhoz két lépésnél is közelebb menni. Szabály az: hogy középre az áll be, a melyeknek dobását a középén álló vagy elkapta, vagy kikerülte. A cseldobás érvényes.

44-ik játék. „Kettős duplex“ (vagy „atyafiúszentlélek“). Ezen játékot csak ketten játszáik, még pedig némileg hasonlóan a 40. al leirt „kis duplexhez“. Sorsolás szerint megállapittatik mindenek előtt, hogy egyik (péld. Dénes) „bent“, a másik (péld. Kálmán) „kint“ fogja kezdeni a játszmat. Mindkettőnek két czékája van, vagyis mindegyik külön-külön három személyt képvisel, (innen szokásos elnevezés: „atya — fiú, szentlélek“). Mind a három szereplés azonban sajátos és elüt egyik a másiktól; erre nézve a bentlevőnél szabályszerű eljárás (itt péld. Dénesnél) az, hogy az elsőrendű dobást — csel nélkül — mindig a felállási méta helyéről kell intéznie, a másodrendű dobás szintén helyből, de csel használásával, — a harmadrendű dobást pedig előre futva a külső (ugráló) méta helyről intézheti. Ezen eljárással, a kintlevőnek (péld. Kálmán) működését aztán úgy kell összeegyeztetni, hogy az elsőrendű dobás alkalmával, a labdakerülési módokat helyben állva az ugrálómétán — kell tennie, — a másod, valamint a harmadrendű dobást azonban nem kell helyben bevárnia, hanem, mihielyt Dénesnek kézhez dobta a labdát, rögtön tovább kell futnia. A dobásoknak ezen 3 fokozatbani sorrendjét azonban tökéletesen úgy kell szabályozni, mintha nem ketten, hanem valóban hatan játszanának. E szerint tehát a dobó az egyik rendű dobási mód helyett csak akkor veszi elő a másodikat, ha dobása nem talál. Így például, ha Dénes először mindjárt megdobta Kálmánt: a második dobást is ugyanezen elsőrendű dobásmóddal végzi 's csak ha nem talál, végzi a következő, másodrendű dobást, 's ezen módtól szintén csak egy sikertelen dobás után tér át a III-ik dobásmódhoz. Kálmán köteles figyelemmel lenni arra, hogy időn-

ként melyik mód szerinti dobás alkalmaztatik, mert a fent leirt módon mindig ahhoz kell alkalmazkodnia. Végül ha Dénes három izben már letétetett: a játszma azonnal befejezettnek tekinthető. Az újabb játszma megkezdésénél alapul az első játszma vétetik, oly formán, hogy ha Dénes három fokozatu összes dobásai közül legkevesebb háromszor eltalálta Kálmánt: akkor újból ő marad bent a dobómétán, míg ellenben ha 3-szor nem dobta meg Kálmánt, akkor a következő játszmában mindketten helyet és foglalkozást cserélnek. Szokás még játékközben a dobó részéről szóval is jelezni a dobásmódokat ily formán: „kell-e pampuska?” (vagy „atyának nevében” vagy „egy”), — „kell-e gombóc?” (vagy „fiúnak nevében” vagy „kettő”), — „kell-e ráadás?” (vagy „szentlélek nevében” vagy „három!”)

45-ik játék. „Duplex két labdával.” Ezen játék épűgy folyik, mint a „kis duplex”, — a különbség csak az, hogy nemcsak a dobó (bentlövő) dobhat az „ugrálóra” (kintlövőre), hanem megfordítva ez is amarra. E végből a kintlövőnek kezében kell tartani egy második labdát is, (szinben különbözöt az elsőtől) melylyel saját métájáról mindazon esetekben visszadobhat a bentlövőre, ha ez őt el nem találja. Azon esetekben, ha a többek között péld. Gyula, mint dobó, nem találta el Lajost, mint ugrót, de viszont rá Lajos megdobta Gyulát, akkor Gyula, azon időre, míg pártja benn van végkép elveszti dobóképességét, vagyis őt már társai azon játék fordulóban fel nem szabadíthatják („fel nem állíthatják”) — még ha a kintlövőket többször végig is dobálják.

Ezen játék rendesen akkor vétetik elő, ha egyik párt gyengébbb, mint a másik, tehát rendesen csak a gyengébb párt használja a 2-ik labdát. A kintlövőnek messze kidobott labdáját, mindig a külső pártbeliek, rendesen maga azon ugráló, a ki kidobta, kötelesek behozni.

46-ik játék. „Gumilabda ugratás, földről a falra és onnét kapóra.” (u. n. „kapálni”, vagy „krumplit ásni”). A játszóok magok közül egyet verseléssel kisorsolnak, a ki a labdát kezébe veszi (tömör gumilabdát) és a faltól mintegy 2—3 méternyi távolra ki áll; a többiek pedig tőle jobbról és balról és háta mögé szétszóródva állást vesznek; most az „előjátékos” (u. n. „matyók”) a fal felé egyenes irányban szög alatt úgy vágja földhöz a labdát, hogy az feléje a falra felugorva, onnét magas ívalakban repüljön vissza. E játéknál mindenki arra törekszik, hogy a labdát időnként ugrathassa. Mivel pedig általános szabály az: hogy a „falra ugratást mindig az végzi, a ki a labdát a falról visszapattanása után röptiben elkapja”, azért az ügyes labdajátékosnak (különösen az ugratás véghezvitelében) ismerni és jól ki kell tanulni a rugalmas testek szög alatti visszaverődésének törvényeit. Ehhez képest itt a fő fortély abban áll, hogy a labda ügyes számítással oly szög alatt és oly erővel süjtassék a földre, hogy az, vagy ismét az ő kezeügyébe vissza, vagy pedig a szertesét álló társakon túl, vagy a köztük lévő hézagokba essék. Ha senki sem kapta el a labdát: tovább is ugyanaz „ugrat”.

E játék kemény talajú tért igényel s a fal magas és ablak nélküli

legyen. A játsszók száma 3—15 között váltakozhatik. Testedző és kedélyélénkítő, oktató (phisikai számítás) hatása végett ezen játékot különösen ajánlhatjuk. Ennek mintájára a „bőr labdával falra dobálást” is szokás játsszani, mely játéknál a földre dobás elmarad.

47-ik játék. „Gumi labda ugratás földről fel, kapóra”. A játsszók egy kemény talajú térségen, a kiválasztott „előjátékos” körül körben felállnak. A kör közepén álló s telt (vagy üres) gumi labdát teljes erővel függőlegesen a földre vágja és a többiek oda hagyva állásaikat, összefutnak egy csomóba, azon helyre, hova a labda leszáll. A ki a labdát a földre esés előtt elkapja, az áll be az ujonnan alakított körbe levágni a labdát. Ha azonban senki sem kapta el azt, akkor az iménti előjátékos folytatja tovább is az ugratást.

48-ik játék. „Gumi labda ugratás földről fel kapóra lovazással”. Választás szerint két pártra oszlnak a játsszók. Az egyik pártnak tagjai felülnek a másik párton levők (lovaknak) hátára, vagy nyakára és így körbe állanak. A labdát most egy fent ülő — lovát a kör közepére léptetve — erővel s tetszése szerint bármely lovaspár irányában a földre sújtja. Az így felugratott labdát most „ló” és „lovas” egyaránt elkapni igyekeznek. Szabály: hogy mindig azon pár megy be labdát ugratni, a melyik azt legelőbb birtokába veszi, oly módon, hogy lábát arra rá teszi; ha a labdát ugrató „lovas” oly rosszul dobja földre a labdát, hogy azt senki sem érintheti kezével, akkor ő büntetésből saját lovával szerepet cserél — ugyanezen sors éri azon kapni szándékozó lovas is, ki a feléje repülő labdát kezével megérinti, de el nem kapja. Azon lószerepet vívó is, ki a repülő labdát saját hátán ülő párja elől elkapja, azonnal felszabadul és továbbra ő ül fel előbbeni gazdájára, vagy nyakára. Megjegyzendő, hogy a lónak az elkapás pillanatában helyben lehet ficzkádozni, lovasát azonban ledobnia nem szabad.

49-ik játék. „Lovas körjáték”. A játsszók mindenekelőtt egy jó nagy kört alakítanak, azután „adj-végyezés” útján két egyenlő részre oszlnak. Sors útján két pártra oszolván, egyik párt tagjai a másik pártnak tagjait hátukra veszik, még pedig ki-ki a maga önként választott párját. Most minden játsszónak meg van a maga „lova”, melynek hátára ülve, a kör kerületén kövel vagy földbe szúrt czövekkel megjelölt helyeikre állanak s a játék megkezdődik.

Azok, kik játsszótársaik hátán ülnek, egymásnak dobálják a labdát, azok pedig, kik játsszótársaikat hátaikon emelik, figyelnek arra, hogy ha a labdát valamelyik lovon ülő meg nem kapja s az a földre esik, gyorsan fölkapassák. Megjegyzendő, hogy azon pártnak, mely a másik pártbelieket hátán emeli, mozognia nem szabad, hanem egész nyugodtan és mozdulatlanul kell állania. Ha a labdát valamelyik lovon ülő meg nem kapja, vagy is, ha a labda földre esik, akkor a lovon ülők mindnyájan leugrálának játsszótársaik hátáról s ha sikerült a leesett labdát valamelyiköknek megkapni, ismét felülnek játsszótársaik hátára s a labdát tovább dobálják egymásnak, mindaddig, míg az újra le nem esik. Ha már most sikerül a labdát azok valamelyikének fölkapni, kik az előbb játsszó társaikat hátukon emelték, akkor a hátukon ült rész-

beliek közül — kik ez alatt szétszaladnak — valakit megdobni igyeksenek; de ezen dobásnál a kör kerületénél tovább menniök nem szabad. Ha a dobás talált, akkor ők lesznek az urak s ők ülnek föl — ki-ki azon játszótársa hátára, kit az elébb hátán emelt. A játék aztán ezen változás után újra kezdődik.

50-ik játék. „Huszáros“. Fele része a játszóknak választás útján „ló“ elnevezés mellett, a játszók másik fele részét a „huszárokat“ nyakába veszi és velök egy, előre kijelölt nagy körnek a kerületére úgy állanak fel, hogy minden huszár között 3—4 méternyi köz maradjon. Ezután a „huszárok“ elkezdik jobb (vagy bal) felől a labdát egymásnak kapóra, körben dobálni, mely idő alatt azon „lovak“, melyeknek gazdái éppen elkapni készülnek a labdát, folytonosan nyugtalankodnak — helyben ugrándoznak — forgolódnak, leguggolnak, hajlonganak, egy szóval mindenképpen meggátolni igyekeznek, hogy a labda gazdájok által a nélkül elkapattassék, hogy őket vállaikról kénytelenek volnának e végett ledobni. Ha a labda — mindezen fortélyoknak daczára — az egész kört földreesés nélkül egyszer körül járta: akkor a lovak szerepét vivők kötelesek a nyakukban nyugodtan ülő társaikat a kör kerületén egyszer (vagy előre megállapodás szerint többször is) büntetésül körül hordozni. Ha azonban egyik „huszár“ a labdát elejti: abban a pillanatban valamennyien leugrálanak lovaikról és szétfutnak — kivéve azt, a ki a labdát elejtette volt. A „lovak“ egyike pedig gyorsan felkapja a labdát, „ád egy gyertyát“ (t. i. 3—4 méter magasra feldobja a labdát és újból elkapja) és arra rögtön igyekszik az ez alatt „megugrottak“ közül egyet megdobni. (Huszárnak nem szabad felkapni a labdát.) Ha senki sem dobott meg, akkor csupán azon „huszár“ cserél szerepet saját lovával, a ki a labdát a körben elejtette volt — ha azonban a többiek közül egy huszár megdobott: akkor nem csak az iménti, hanem a megdobott huszár is saját lovával, valamint az imént jó sikerrel dobó „ló“ is saját huszárjával szerepet cserélnek, vagyis a fent jelzett lovak felszabadulnak s mint huszárok felülnek előbbeni gazdáik vállaira.

Előre kikötött szabály, hogy a huszár lova, azon idő alatt, míg gazdája a labdát a szomszédos huszár felé dobja, jámborul viselve magát s nyugodtan álljon és hogy a huszároknak a labdaelejtés pillanatában való gyors földreszállását ne késleltesse s meg ne akadályozza, sőt ellenkezőleg kötelességének ismerje akkor készséggel lehajolni és letérdelni. A huszároknak a körbe dobálásnál, ugyszintén a lovaknak is a kifelé dobásnál szabad „csellel“ dobniok.

Ezen játék csak felnőtteknél szokott ezen mód szerint játszani, kisebbeknél az egymás vállára vagy hátára felülés elmarad, hanem e helyett a „lovak“ szerepét vivők saját pártjok háta mögé állanak és ott lesik a labdát, ennek elkapásában saját „huszárjokat“ semmiképp sem gátolják s csak az egymásközi távolságot nagyobbítják az által, hogy a kört időnként terjedelmesebbnek veszik.

51-ik játék. „Cizze“ (vagy „Csókos“). Ezen játéknál rendszeren nők is a férfiak közé vegyülnek. Mindenekelőtt annyi jellel, a mennyi a játszók száma, egy oly nagy átméretű kör jelöltetik ki, a mily nagy

a játszók dobóképessége. Ezen jeleknek (kórákások a kör területén) egymástóli távolság annál kisebb, minél többen játszanak. A játszók most a kijelölt pontokon állást vesznek, még pedig úgy, hogy minden férfi mellé egy nő jusszon („tarkázva”); azután elkezdik a labdát egymásnak körbe vagy keresztül-kasul, ide, oda kapóra dobálni, ez alkalommal az, kihez a labda dobódik, igyekezzék azt el is kapni, mert mihelyt elejti, azonnal be kell állnia a körbe „labdahajszolóknak” (u. n. „cziczenek” vagy másutt „hülyének”). Azok, kik szintén elejtik később a labdát, az elsőhöz társul beállanak. A játék további menete ezután abból áll, hogy a három „czicze” igyekszik a labdát minden módon kézre keríteni, míg a kör területén állók ezt meggátolni törekednek az által, hogy a labdát egymásnak kézből kézbe — mindig azon pontokra, hol nem áll „czicze”, dobálják kapóra. Ha most valamelyik cziczenek sikerül a labdát elcsipni, akkor az felszabadulva kilép a körből és helyébe tetszése szerint beküldheti azon játszót, a melyiket akarja s rendesen azt, kitől egy „csókot” kapni vágy, vagy kit ezzel büntetni akar. Így ha például férfi volt ezen czicze és egy nő játszótárs keze ügyéből „kaparintotta” volt el a labdát, akkor azon nőtől egy csókot is követelhet s azonfelül még öt be is küldheti cziczenek saját helyébe. A körbe beállíthatni egy egészen hibátlan játszót is, de csókot csak azzal szemben lehet követelni időnként, a kinek hibája, (labda elejtése vagy rossz dobása) következtében fogatott el a labda.

Mellékes szabályok: a cziczenek a kör területét túllépni és a labdát más kezéből erővel kivenni nem szabad s a három czicze a kör belsejében már ez okból is, egymástól lehető távolra álljon fel s közülük kiki igyekezzék a labdát vagy még röptében, vagy a földre este után elcsipni, — ha ugyan ez utóbbiban a kívül állók fürgesége által meg nem előztetik. Ha valaki oly rosszul dobja társának a labdát, hogy azt az illető még kezével sem érintheti s ha az ily rossz dobás következtében jut a labda egyik „czicze” kezébe, akkor esetleg csak a dobótól lehet követelni csókot, nem pedig az elkapni szándékozótól is. Kezdetben az első hibát (labdaelejtést vagy rossz dobást) egyszer mindenkinek elnézik („egy hiba, nem hiba”).

Ezen játékot rendesen 8—20-an játszik, ha azonban 8-nál kevesebben akarják játszani, akkor úgy kell intézni, hogy a körben mindig csak egy labda-hajszoló (czicze) legyen, vagyis a körbe lépők egymást mindig felváltásák, — a többiben változatlanul marad minden.

52-ik játék. „Körben dobálás két labdával” (v. 3, 4-el, ha sokan játszanak). Ezen játék közönségesen „hopp!” néven ismeretes, a mennyiben a játszók minden egyes labdadobás alkalmával ezen szót hangoztatják „hopp!” (innét mondják: „hoppoljunk egyet!”). A játszók felállásaikkal oly nagyságú kört képeznek, hogy az egyesek közti távolság 8—12 lépés legyen, azután mindenki önmagának váj egy kisebb lyukat, vagy kalapját maga előtt körülbelül egy lépéssnyire leteszi. A labdákat két áttellenben álló játszó kézbe veszi és egyszerre és egy irányban kezdik azt társaiknak jobbra (b.) dobálni s ezek ismét ugyanabban az irányban tovább dobálják (v. ha kitűnő labdázók játszanak, akkor a két labdát ellenkező irányban dobálják, úgy, hogy azok

minden körútban egyszer, de nem a kézben, hanem repülésükben lehető gyorsan összetalálkozzanak).

Minden játszónak arra kell figyelni, hogy nála, illetve kezébe a két labda össze ne találkozzék és hogy egyiket is a földre ne éjtse, mert mindkét esetben „hibába” esik s hibáját azzal jelölik meg, hogy vajt lyukába (vagy kalapjába) egy darab kis követ (v. papír csomócskát) tesznek. Szintén illetén „megrovást” kap az is, ki oly rosszúl dobja szomszédjának a labdát, hogy az nem kaphatja el. (Nem esik annak „keze ügyébe.”) A kinek legelőbb van ki, az előre meghatározott 5 (vagy több) hibája, azaz 5 (v. több jel lyukában: az rögtön beáll a kör közepébe „hopp-mesternek”. Ekkor beszünttetik a körbeni kapóra dobálás s a helyett kezdik „püfölni” a hopp-mestert. A püfölés úgy kezdődik, hogy a játsszók a labdát egymásnak kapóra kereasztül-kasul dobálják, a kinek aztán inkább keze ügyébe esik, az az ide-oda sűrűgölődő hoppmestert jól hátba sújtja.

Ezen dobálódzás — az alább jelzett két esetet kivéve — mindaddig folyik, míg a hoppmester valóban meg nem kapta az 5 ütést (t. i. annyit, a mennyi hibára játszottak). Azonban, ha 5×5 — vagyis az 5 hibánál 25 — dobás közül sem voltak képesek ötöt 5-ször megdobni, akkor tovább már nincs senkinek joga rá dobni. Szintúgy felmentetik az 5 ütés alól a hoppmester, ha a labdát dobálódzás közben elcsípi a többiek elől. Ezek után újból kezdődik a körben kapóra dobálás és így folyik tovább.

Némely vidéken e játékot, különösen a végén előjövő dobálódzást másképpen játszzák. Ugyanis a hopp-mester csak úgy menekülhet meg a kitűzött ütésektől, ha egyenként valamennyi dobó ellenét „leteszi”. Ez pedig úgy történik, hogy ügyes mozgásaival valamennyi dobást kikerülni igyekszik, mely esetben aztán az, kinek nem sikerült öt megdobni: a körből kiáll (félre áll, leül, „letétetett”). Így fogy le a dobók száma, az ügyes hopp-mesterrel szemben egyenként, mielőtt az még a kellő számú ütéseket megkapta volna. Ez az illetőnek aztán legnagyobb érdemül tudatik be.

53-ik játék. „Kerek róta” (v. „várba állós”, v. „Bennforgó”). Ezen érdekes és mulatságos játéokban minden labda-játsszó igen jól gyakorolhatja magát úgy a czélozásban, mint a labda-dobás kikerülésének minden módjaiban s ezen labdajáték épp úgy, mint az előbbi, annál érdekesebb, mennél többen vesznek benne részt.

A játsszók, mindnyájan együtt, valami szabad téren, p. o. mezőn — egy akkora nagyságú kört képeznek, melynek átmérője körülbelül egy közönséges dobásnyi nagy legyen s minden egyes játsszó saját helyét a kör kerületén megjelöli valamivel, például egy földbe szúrt fadarabkával, vagy kövel s mindenki úgy választja helyét, hogy minden egyes játsszó, játsszótársaitól körülbelül egyenlő távolban legyen, ha ez meg van, mindenki feláll a kör kerületén megjegyzett helyen.

Ha a játsszók felállottak, kezdődik a játék. Egyik játsszó a másíknak dobja a labdát, mindenki annak dobhatja a labdát, a kinek éppen akarja, tehát nem csak a legközelebb állónak. A ki a jól dobott labdát meg nem kapja, büntetésül a körbe áll. (Mindenkí arra figyel,

hogy annak dobhassa a labdát, kiről tudja és látja, hogy a játékra nem figyel.) Ha valaki a labdát rosszul dobja, azért őt büntetés nem éri. Most a labda dobálás tovább folyik, de miután már van körben álló, — kit „angyalnak“ neveznek — minden egyes játszónak joga van a kezéhez dobott és elkapott labdával a körben állót megdobni, kinek viszont érdekében áll ezen labda-ütéseket kikerülni. Tehát csak az dobhat, a ki úgy kapta ki a labdát és akkor is gyorsan, nehogy kezébe süljön a labda.

A ki a körben állóra dobva nem talál, büntetésül a körben állóval helyet kell cserélnie s most már ő lesz a körben álló, kit már „embernek“ neveznek, míg az előbbi kimegy a körből, a helyette bejövőnek helyét foglalva el.

A körben állót kétszer lehet felváltani, tehát ha a harmadik körben állót, az u. n. „ördögöt“ v. másképpen „törzsörököszt“ valaki nem találja el, akkor negyediknek belépve ő is bent marad a másikkal egyetemben és örökös lesz; továbbra is ha valamelyik játszó ötöt vagy társát nem találja el, büntetésül be jön ugyan a körbe az is, de viszont ő sem mehetnek ki a körből, hanem mindhárman bentmaradnak, de bentmaradnak a következők is. Ez a játékot élénkíti, mert minél többen jutnak be, annál könnyebb őket megdobni. Ha valamelyik játszó egy körbenállót eltalál, ez igyekszik a labdát gyorsan felkapni a földről s az ez alatt szerteszét szaladó „dobók“ közül valakit megdobni. Ha a megdobott körbenálló nem örökös, akkor az általa megdobottnak nem szabad tovább ütni, hanem egyszerűen helyet cserél a körbenállóval, ki őt megdobta; ha azonban a megdobott körbenálló örökös és ezen örökös út meg valakit a kintállók közül: a megdobott szintén örökös lesz s tovább üthet azon helyről, a hol a labda leesett s minden játszó, a ki megdob, szintén örökös leend, ha azonban dobásával nem talál, azért őt más büntetés a körbeálláson kívül nem éri. A körbenállónak a körből kilépnie nem szabad, mikor dob, azonban akkor, midőn megdobják s a labda a körből kigurul, neki azt felszabad kapni, ha ugyan a körön kívül állók valamelyike addig föl nem kapta, de ezen esetben, t. i. ha sikerült neki a körből kigurult labdát felkapnia, onnan dob, a hounan a labdát fölvette, ugyszintén a kívül álló dobók is csak a kör területéről dobhatnak egy körbenállóra, ki ez ellen vét, be áll a körbe.

A játék ezen módon mindaddig folyik, míg a játszóok egyen kívül, mind a körbe nem jutottak s ezen legutoljára maradt játszó nevezte-tik „vadásznak“, vagy „kerítőnek“, „sűrgetőnek“.

A vadász most annyiszor, a hányszor neki tetszik, körülfutja, sőt keresztül-kasul szaladgálja a kört s e közben folytonarra vigyáz, hogy a kör területéről a legfigyelmetlenebbeket dobhassa meg. Míhelyt sikerült valakit megdobnia, rögtön elszalad a körtől, míg a körbenállók gyorsan felkapják a labdát és azon társuknak adják, a ki megdobott. ez pedig igyekszik megdobni a vadászt, ha ezt nem tehet, félre áll (körből kilép). A játék mindaddig így folytattatik, míg vagy a vadászt a körben állók valamelyike meg nem dobja, (mely esetben a körbenállók mindnyájan kimennek a körből s elfoglalják előbbeni he-

lyeiket a kör kerületén, a vadász pedig büntetésből a körbe áll, vagy pedig míg a vadász (ügyes dobó és labdakerülő lévén) a körbenállókat mind ki nem vadássza, ez esetben az utoljára megdobott, a játék újból kezdése végett a körben marad. Cseldobás csak a vadásznak és a körből kifelé dobónak szabad, a ki ez ellen vét, be kell állania büntetésül a körbe. Meg kell jegyeznünk azonban, hogy a vadász — ha nem bizik magában — ezen jogát másra is átruházhatja. A játék azután újra kezdődik. Ha a vadász csak egyet, vagy annyit se volt képes a körből kivadászni, akkor őt az új játszma kezdetén nem váltja ki senki, hanem bentmarad törzsörökösnek. Ha pedig 2, 3, 4, 5, 6, 7-et szedett ki a körből: akkor az új játszma kezdetén ő lesz az első beálló és csak a 2-ik, 3 — — 7-ik játészó lesz a törzsörökös.

54-ik játék. „Rejtő róta“ („sapka róta“ vagy „susogós“). Ezen igen mulatságos labdajáték annál nagyobb érdekléssel bír, mennél több (4-től — egész 20-ig) játészó vesz benne részt. A játszani szándékozók mindenekelőtt egy, a kerek rótában leírt körhöz hasonló kört alakítanak, melynek kerületén helyeiket nem szükséges úgy megjelölni, mint a kerek rótában. A kör átmérője rendszeren annyi lépésnyi, a mennyi számot tesz ki a játészók kétszerese. Ha a kör készen van, akkor a játészók „adj-vegyezés“ útján két egyenlő részre oszlanak és sors útján az egyik rész a körben foglal helyet, másik rész pedig a körön kívül s a játék megkezdődik.

Vegyük például, hogy a játékban tizenketten vesznek részt, akkor a körben hatan s a körön kívül is hatan lesznek. A körön kívül állók a körtől kissé távolabb egy fa mögé bújnak, vagy ha fa nincs közelben, akkor csak csomóba szorulva, a labdát magok közül valamelyiknek odaadják, úgy azonban, hogy a körben állóknak sejtelmük se legyen arról, kinél van a labda. A labdát markunkban, mindig dobásra készen tartva, kezünkkel együtt vagy zsebünkbe dugjuk, vagy pedig kalapunkat, sapkánkat levéve, ezek alá rejtjük, (innen a játéknak „rejtő róta“ neve) s készen állunk arra, hogy egy alkalmas pillanatban a körben állók valamelyikét megdobjassuk.

Ha a körön kívül állók a labdát jól elrejtették, akkor mindnyájan megindulnak a kör felé, mindenikük úgy téve, mintha nála volna a labda elrejtve — melynek kerületén úgy járnak össze-vissza, hogy a körben állókat azon játészóhoz lehető legközelebbre szorítsák, kinél a labda van. A körbenállóknak pedig leginkább fekszik érdekükben megtudni azt, hogy a labda kinél van elrejtve. Azért a jobb labdajátészók — a kik biznak labdakerületi ügyességükben — a körön kívül járók valamelyikéhez is merészkednek menni s ha az — kihez menni merészkedtek — nem dobja rájuk a labdát, akkor arra nem igen vigyáznak többé, gondolva, hogy nincs nála a labda. Ha már most az, kinél a labda elrejtve van, jó labdajátészó, háromszor négyszer is engedi magához jönni az ily merészkedőket, a nélkül, hogy az elrejtett labdát kidobná; ezt pedig azért teszi, hogy a körbenállókat annál inkább tévedésben tartsa. Ha már most elfordul tőle az általános figyelem, hirtelen célba veszi a körbenállók valamelyikét, megdobja s társaival együtt a körtől lehető legmesszebbre fut. A körbenállók közül csak

annak van joga a dobást viszonzni, a ki az ütést kapta, a többi körbenállónak azonban szabad a megdobottat azzal segíteni, hogy a labdát fölkapván, lehető gyorsan kezéhez adják. A megdobott körbenálló most gyorsan célba veszi a körön kívül állók valamelyikét s utána dob, de ezen dobásnál csak a kör kerületéig szabad mennie, azon túl nem. Ha azonban a körbelinek megdobatásakor a labda a körből viszsza kigurul, akkor nem szabad azt körbelinek felvenni, hanem a labdarejtés újból kezdődik. Ha a megdobott körbenálló kidobott labdájával nem talált el senkit, akkor a körből kimegy s leül, tehát távozta után a körben csak ötten maradnak; ha azonban labdájával eltalált valakit, akkor az, a kit ő megdobott, le ül, ő pedig ismét társaihoz a körbe áll. Most a körön kívül állók újra labdát rejteni mennek s ismét úgy járnak el, a mint már leirtuk. A labda elrejtése addig ismétlődik, míg vagy a körbenállók, vagy a körön kívül levők mind le nem ülnek. Ha a körben levők mind kiverettek s leültek, akkor büntetésül újra csak a körben foglalnak helyet, ha pedig a körön kívül állók ültek le mindnyájan, akkor ők mennek büntetésül a körbe, míg a körben állott játészó társaik a labdát elrejtteni mennek. Ekkor a játék a leírt módon újra kezdődik.

Mint emez ismertetésből is látható, a sapka-róta igen mulatságos labdajáték, melyet leginkább a körbenállók zavara tesz érdekessé és a megfeszített figyelem és tevékenység jótekonyság hatásúvá. A cseldobást lehet használni.

55-ik játék. „Rejtő kerek-róta“. Ezen játék úgy kezdődik, mint a „rejtő-róta“, de az alábbi eltérésekkel úgy végződik, mint a „kerek-róta“. Szintén két egyenlő párt van. Az uralkodó párt a labdát rejteni félre áll, (susogva fejeiket összedugják, vagy egy fa mögé állanak) visszajövet dobnak s azután szétfutnak. Ha a labdát rejtő valakit megdobott, akkor a labdát a körbeliek bármelyike is felkaphatja és rádobhatja szétfutókra. A félre állásra nézve a játéknál a szabály: mindkét pártból félre áll az, kit egy ellenpárti megdobott, valamint az is, a ki dobásában nem talált. E szerint, ha a labdarejtő nem talál: akkor ő egyedül áll félre, ha talál, akkor a megdobott áll félre, ha a labdrejtő egyet megdob, de viszont rá egy körbeli is megdob egy labdarejtőt: akkor mindkét megdobott félre áll, — ha a labdarejtő megdob egy körbelit azonban a körbeliek közül az, a ki a labdát felkapta nem dob meg egyet sem a labdarejtők közül, akkor a körbeliekből egyszerre kettő áll félre, t. i. a megdobott, és a nem jól célzó.

E játéknál ezen első támadás után nem ismételtetik a labdarejtés, hanem rendes „kerek-róta“ módjára körül állják az uralkodó pártbeliek a körbenállókat és egymásnak kapóra dobálják a labdát, míg a dobásra legalkalmasabb pillanatban egyik sújt, mely esetben aztán mind szétszaladnak s a visszadobást a körbeliek eszközlik. Ennek megtörtéttével az illetők félre állanak s a szedegetést az uralkodó pártbeliek ismétlik, míg végül egyik párt egészen lepad, félre áll. Csak ezután kezdődik újból a játék s azon párt megy „rejteni“ (uralkodni) a melyikből egy vagy több játészó fenmaradt vagy nem állítottatott félre. Cseldobás

szabad, de összegyűrt kendővel vagy épen idegen labdával dobni — a játszóknak tévútra vezetése végett — a labdarejtés alkalomával nem szabad.

56-ik játék. „Hármas róta“ („Róka-játék“). Csak hárman játszószák, — kövekkel egy oly nagyságú kör jelöltetik ki, melynek átmérője 10—12 méter. Egyik játészó verselési sorsolás következtében körbeállónak vagy u. n. „rókának“ választatik. A másik két játészó pedig fogja a labdát és a körben lévőket elkezdik hajszolni és püfölni; a kör területén (vagy a körnek belterületén is) ide oda szaladgálnak és a labdát egymásnak mindaddig dobálják, míg a körben lévőket zavarba és ránézve kedvezőtlen állásba nem hozhatják, mely esetben aztán őt egyikük kényelmesen megdobálhatja. Ha mindamellett sem találták el, akkor ez helyet cserél vele a nem találóval és már akkor őt dobálják, ha azonban a körben álló megdobatott, akkor tovább is az marad bent, míg a labdát újból a másik kettő veszi kézbe. Hibásnak tekintetik minden megdobatás és minden célvesztett dobás és ezen hibák, az illetők nevei után rögtön külön-külön feljegyzetnek. Ha a hibák száma valamelyiknél a 100-at — (a megállapított számot) elérte: a játék abban hagyatik és kezdődik a „fizetés“. Ezen fizetés pedig abból áll, hogy egy kendőt összezsavarnak v. fonnak (plumpsakká) és annak az előre meghatározott vastagabb v. vékonyabb végével („borsosan“ vagy „paprikásan“) annyi ütéseket csapnak vagy csáptetnek egymás tenyerébe, a mennyi hibája volt, kinek-kinek minden tíz hibát egynek számítva, vagy ha kevesebb hibára ment a játék, minden 5 v. 2 v. 1 hibát véve egynek). E szerint ha p. u. Gyulának volt 60 hibája, Dénesnek 20, Ernőnek 100, akkor Gyula kap Dénesről és Ernőről is külön 6 ütést, Dénes kap Gyulától és Ernőről külön kettőt, Ernő pedig Gyulától és Dénesről tizet-tizet. Szokás némelykor az ütéseket olyformán is kiegyenlíteni, hogy a fenti példánál Dénes mint legkevesebb hibával bíró egy ütést sem kap, de oszt Gyulának 4-et, Ernőnek 8-ot; Gyula Ernőnek csak 4-et ad, Ernő pedig csak ütéseket kap, de ő senkinek sem oszt, mert a fenti módon az ő, valamint Gyula és Dénes ütései is leszámítottak azokból, a melyeket ő valamint Gyula és Dénes is kaptak volna.

× 57-ik játék. „Vak róta“ („Caeca“). Mennél több játészó vesz részt ezen játékban, annál érdekesebb. A játszóknak mindenikének derekára egyenlő hosszúságú jó erős zsinag van kötve, melynek másik vége egy, a földbe levert csölöphöz van erősítve úgy, hogy mindenkinek megfeszített kötele a képzelte körnek mintegy sugarát képezi. Minden egyes játészó kezében egy fűrész alakúlag rovátkolt kis fadarab van, melyen egy másik sima fadarabkát végig húzva, a kereplő hangjához hasonló zajt csinálhat. Most a játszóknak sorsot vetnek s a kire a sors esik, annak szeméit egy vastag kendővel jó erősen bekötik s kezébe adják egy jó erős fonál egyik végét, mely fonál másik végére a kötött labda van odaerősítve, a caecus aztán a labdát is kezébe veszi s most elkezdődik a játék. A kör területén belül ide-oda futva kerülgetik a caecust. A szabad szemmel játszóknak a fentebb leírt eszközzel zajt csinálnak s a Caecus a zaj után induíva feléjük dobja a labdát. Ha

a szabad szemmel lévő játékos valamelyikéhez a Caecus nagyon közel talál jönni, az megszűnik zajongani, de rögtön rákezd újból, mihelyt a caecus tőle elfordul. Ha a caecus az eldobott labdával nem talál, akkor azt magához húzza a kezében lévő zsineggel. Ha azonban a caecus eltalál valakit a labdával, akkor a megdobottnak szeméit kötik be, kinek egyszersmind a volt caecus a labdát is átadja, — ennek eszközeit pedig a volt caecus veszi át s a játék így megy tovább.

Labdajátékok különféle felállásokban (ütőbot használata nélkül).

58-ik játék. „Korcsmáros róta“ (vagy k——s). Hogy ezen játékot játszassuk, mindenekelőtt síma talajon annyi gödröcskét ásunk, a hány személy vesz részt a játékban. Vegyük például, hogy hat személy játszik, tehát egyenes vonalban hat gödröcskét ásunk a földbe, melyek mindenkinek oly szélesnek és oly mélynek kell lennie, hogy a labda, ha gödröcskéik fölött gurítjuk, bármelyik gödröcskébe kényelmesen bele férhessen. A kis gödröcskét tehát 5 cm átmérővel bíró labdánál 6—6½ cm. mélyre s ugyanily szélesre kell ásunk. A gödröcskéik egymástól távolsága lehet, a leggyakoribb 15 cm-től, egész 50 cm-ig. Ha már a gödröcskéik meg vannak ásva, akkor a játékosok mindenike helyet foglal kiválasztott gödröcskéje mellett, attól oldalt körülbelül egy lábnyi távolban és meghajolva kinyújtott kezekkel lesik a labdát gurultában. Ekkor elkezdődik a játék (a gurítás).

A szélső gödröcskéik tulajdonosai (kik rendszeren a legjobb játékosok szoktak lenni) a korcsmárosok. Az egyik korcsmáros például az 1 számmal jelölt kezébe veszi a labdát s az A—B képzelt vonalon, a gödröcskéik felett B) irányban gurítja. Most mindenki a legnagyobb figyelemmel kíséri a labdát. Ha az egy számmal jelölt korcsmáros gurítja a labdát és a labda valamelyik gödröcskébe, például vegyük a 4-el jelölt gödröcskébe esik, akkor annak tulajdonosa a labdát hirtelen felkapva, társai közül — kik ez alatt gyorsan szétszaladnak — valakit megdobni igyekszik. Ha a célba vett játszótársat a dobó eltalálja labdájával, a akkor megdobott ismét gyorsan felkapja a labdát, hogy valakit megdobhasson. És ez így folyik mindaddig, míg valaki a dobást elhibázza, mely esetben a rosszul dobónak egy hibája van, minek jeléül egy kövecskét vagy cserépdarabkát tesznek gödröcskéjébe. Ezután mindenki visszatér előbbi helyére s a fent leírt módon folyik a játék úgy, hogy az egy számmal jelölt gödröcske korcsmáros tulajdonosa A)-tól B) felé, a B) melletti 6 számmal jelölt gödröcske korcsmáros tulajdonosa pedig B)-tól A) felé gurítja a labdát s ha a labda ismét valakinek gödröcskéjébe esik, akkor a gödröcske tulajdonosának az előbbi módon kell dobni. Ha már most a játékosok, vegyük például három hibára játszanak, akkor azon játszók, ki a dobást háromszor vétette el, leül, míg játszók társai — most már csak öten s utóbb még kevesebben tovább folytatják a játékot; a leült játékosok gödröcskéjét betemetik, nehogy akadályul szolgáljanak.

A leült játékosoknak várnok kell addig, míg mindenkinek három hibája nincs, vagyis míg mindenki három céltévesztett dobást nem tett.

Megjegyzendő itt, miszerint a játékot bármennyi például 4—5—6 stb. hibára is lehet játszani, csak hogy három hibára legjobb, mivel, ha sok hibára játszanak, a leült játszonak sokáig kell várnia a játék kezdetére. A játék a fenti módon mindaddig folyik, míg egyen kívül — kinek semmi, vagy legalább legkevesebb hibája van — mindnyájan le nem ülnek. Ez a legkevesebb hibával bíró játész a „főkorcsmáros“, ki vendégeinek pénzét felváltva, apró pénzzel fizet, még pedig úgy, hogy a hibások egymásután s egyenként a falhoz állanak, a faltól hat lépésnyi távolban pedig, a korcsmáros foglal helyet, ki aztán labdájával megdobni igyekszik a falnál álló hibást. Ha a hibást mind a három dobásra találja (— a hány hibára játszanak, annyit kell a a korcsmárosnak fizetni —) akkor az illető hibás ki van fizetve, eltávozik a faltól s helyét más hibás társa foglalja el. Ha azonban a korcsmáros kétszer, vagy csak egyszer találta a falnál álló hibást, akkor a hibás a korcsmáros helyébe áll s fizet a fal mellé álló korcsmárosnak annyi dobással, a hányat ez ő rajta tévesztett. Ha a „hibás“ két dobás közül csak egyszer talál, akkor megint megcserélik helyeiket a korcsmárossal. Ezen hely cserélés mindaddig foly míg a tartozások kölcsönösen ki nem egyenlítettnek. Ha a korcsmáros valamennyi hibásnak hibájáért megfizetett s a tartozások kölcsönösen kiegyenlítetttek, akkor a játék a fent leírt módon újra kezdődik s tart tovább.

Minden játéknél szokás újból szétosztani a lyukakat, ép úgy, mint a következő játéknál.

59-ik játék. „Lyukba gurítás“. E játéknál kemény talajú s nagyobb térség szükséges. Ezen térségnek valamely lejtősebb részén, alant egy vonalba és egymástól fél lábnyira annyi labda nagyságú lyuk ásatik, a hány játész van. Ezen lyukakat a játszóok magok között felosztják, még pedig úgy, hogy vagy papírszeletekre írják a lyukak sorszámait és azzal sorsot húznak, vagy pedig egy bekötött szemű játszóat vezetgetnek az egyes lyukakhoz és azzal osztatják szét találonra azokat. Ezután ki-ki oda áll a saját lyukához, a lejtővel szembe, kivéve a gurítót, a ki a jobb szélső lyuktól két lépésre oldalt áll és onnan gurítja a labdát fel a dombocskára. A lyukakba gurítás úgy történik, hogy a labda előbb a lejtőre haladjon föl és csak az önkénti visszagurultában térjen be valamelyik lyukba. Minden játszó 3-szor gurít (ha bele talál a labdája, ha nem) és ebben egymást váltogatják. Ha a labda bele fészkel magát egy lyukba, a játszóok azonnal mind szétfutnak, kivéve a gurítót és azt, kié a labda által elfoglalt lyuk. Ezen utóbb említett játékos most gyorsan felkapja a labdát és igyekszik egyet megdobni a szétfutók közül (a gurítót ezen fordulóban nem szabad megdobni). Ha senkit sem talált el: kap egy rovást vagy kavicsot a lyukába (mint az 58-dik játéknál); ha azonban egyet sikerült megdobnia: akkor nem ő, hanem az általa megdobott kap egy rovást. (Itt az első megdobott újból másra nem dobhat, mint az előbbi 58-nál). Lyukát betemetve — mind az leül, a ki az előre meghatározott számú rovásokat (pl. 8, v. 10-et) megkapta. Végül az utóljára maradt legkevesebb rovású (mester) 8—10 lépésnyiről büntetésképen minden játszóra egyszer dob, mely után a betemetett lyukakat újból az kaparja

ki, ki legelőbb állt félre (az u. n. „inas“), — ezután a játék újból kezdődik.

60-ik játék. „Lyukba dobálás“ (u. n. „bötüzés“ v. „király, miniszter, suszter“). Ezen játék nagyobb térségen, a lyukba gurítással (59.) hasonlóan játszatik; a sorrend felkiáltással állapíttatik meg: 1-ső, 2-ik, 3-ik stb. Itt a szorosan egymás mellé ázott lyukakat rendszeren kalapok képezik és a labda nem guríttatik, hanem gyengéden dobatik azokba. A dobás a lyukak irány vonalában két lépésnyírről történik. A játésszók minden lyukbadobás alkalmával a lyukak sorával egyenközüen és azoktól innen és túl, két lépésnyire állanak fel. Ha a labda a lyukból (kalaphból) kiesik, az nem számít, de ha megfészkei magát egyben, akkor azon lyuk tulajdonosát és a dobót kivéve, mindenki szét fut. A lyukba dobó a király, a következő a miniszter s az utolsó a suszter, ki köteles a kidobott labdát behozni.

61-ik játék. „Táv dobálás“ (v. „pécézés“ — v. „bombázás“ innét nevezve: die Grenzen marken, Zeichen ausstecken). Minél többen játszák, annál érdekesebb. Legelőbb is választás útján két lehetőleg egyenlő erős pártot kell szervezni. Azután egy nagyobb térség közepén egy leszúrt zászlós karóval ki kell jelölni a főtanyát (várat v. péczt) és ettől jobbra és balra a két ellenséges pártnak „kiindulási helyét“ (táborát), t. i. azon két helyet, honnét a pártok megkezdendik az egymás elleni azembedobálást (bombázást). Ezen párthelyek kijelölése pedig akként történik, hogy mindkét pártból kiáll a két legjobb dobó (illetőleg az, kiben pártja leginkább bízik), például Gyula és Lajos. Most p. Gyula a leszúrt zászlónál állva, a labdát (a térség hosszába) oly messzire dobja ki, a mint csak képes, de nem a saját, hanem az ellenpárt felállási helyének jelölésére. Ép így dob utána a zászlótól s a másik pártbeliek számára ellentétes irányban Lajos is. Ezen két dobásnak távola most a leszúrt zászlótól (dobási helytől) számítva, lépésekkel felméréstik és azoknak külön fele útjaiba állanak fel a pártok. Tehát a Gyula pártja oda áll, hova az ellenpárt vezére (Lajos) kidobta a labdát — leszámítva ezen dobásnak féltávolát; — Lajos pártja pedig oda áll, hova a másik párt vezérének (Gyulának) dobási féltávola esett.

Csak ezután kezdődik meg a játék; sorshúzás útján egyik pártnak (péld. Lajos pártjának) valamelyik tagja kezébe veszi a labdát és a párt-helyről (táborból) teljes erővel dobja a labdát a közép zászló (vár) fölött az ellenpárt felé, erre rögtön az ellenpártnak egyik tagja ragadja meg a labdát és dobja vissza ismét azt azon helyről, hol az megállapodott volt. Lajos pártjának ismét egy más következő tagja dobja újból vissza, melyre a Gyula pártjának egy másik tagja felel dobásával — és így tovább, míg végül mindenki itt és ott ki nem dobta az előre megállapított három (v. több) dobását. Ez esetben aztán győztesnek azon párt kiáltatik ki, a melyik erősebb dobásaival ellenfelét annyira hátra hajszoalta, hogy az a labdával már a zászlós főtanyáig (várig) nem képes eldobni.

Ha azonban rossz választás folytán egyik párt a legyőzhetetlenségig

erősebb a másiknál, akkor az újabb játszmánál az erősebb párt „kegyelemből” s „számfelettinek” átenged egy gyengébb dobót. De ha még így sem győznek, a számfölöttit kivéve, büntetésből az egész gyöngye pártnak, egy lábon s tömegesen végig kell sántikálni az egész labdajárta pályatéren.

A megsántikáltatás mellett, a vesztes pártbelieknek még néha „hadi sarcot” is kell fizetniök, vagy is gyümölcsöt vagy pár szivart közköltéségen venni a győztes pártnak számára.

62-ik játék. „Kapóra dobálós” („csendes kapós”). Sorsolás szerint egy játészó a térség hossz-irányában magasan kidobja a labdát és a többiek künn, szétszóródva állanak és azt elkapni igyekeznek. A ki egyszer repülésében, vagy háromszor a földről vissza felugrásában elkapja: az bemegy dobni és az előbbeni dobó kimegy kapni. Dobni csak oda szabad, a hol egy játészó áll. A ki valamely tiltott helyre — kertbe, vetésbe stb. — dob, az „le van” („futsch!”), többet nem dobhat, míg újólág nem kapja el a labdát; helyette az megy be, a ki még nem, vagy legkésőbb volt benn.

63-ik játék. „Czél dobás” (u. n. „Uras”). A czéldobásra használt labdák közép nagysággal s nagyobb súlylyal bírnak (belül kavics van, szörbe göngyöltve). Rendesen 3 labdával játszóik egyszerre és többen, mint ketten, de kevesebben 15-nél. Mindenkinek van három dobása (a mennyi a labda) és ki van mérve a czéltől távolság (50—100 lépés) a honnan mindenkinek dobni kell, kivéve azon egy pár gyengébb dobót, kiket pár lépéssel közelebb engednek állni a czélhoz. („Vor“-t kap.) A czél rendesen egy fára kitűzött vagy szegzett kalap nagyságú deszka lap, vagy egy rossz kalap. Felváltva hármas dobásokkal folyik a játék s azért ha valaki a czél három dobása közül egyszer sem találja el, akkor az rögtön kimegy a czélhoz labda-fogónak (inasnak), mely szolgálat tartama alatt nem dobhat a czélba, hanem a kidobált labdákat összeszedi és beszolgáltatja. Ha folytatólag még egy második játészó is kikerül a czélhoz, akkor az előbbeni „inas” „legénynyé” lesz és nem futkároz többé a labda után, hanem csak az újabb inas által kezéhez juttatott labdát dobálja be a dobókhoz. Ha azután még egy harmadik játészó is kiutasítottatik a czélhoz, akkor ez lesz inassá, az iménti inas pedig legénynyé, az előbbeni legény viszont felszabadul és újra bemegy dobálni a czélhoz, magával vivén az utóljára kidobott labdát is. Ha a czél mögött álló inas vagy legény a labdát röptében elkapja, rögtön helyet és foglalkozást cserél azzal, a ki dobott volt. Minden sikerült (czél talált) dobás feljegyeztetik az illető neve után és játék végeztével, a ki legtöbbszor talált a czélba: az a „nasságos úr!”

Némely vidéken szokás, czélul egy abroncsot is — karóra kötve a czéltábla elé s mintegy 3 méternyre attól, — a földbe szúrni, mely esetben aztán az, ki a czéltáblát úgy találja el, hogy labdája az $\frac{1}{4}$ mtr átméretű karikán is keresztül bújik: az egyszerre két „nyerést” ír fel magának. A karika és a czéltábla a szemnek egyenes vonalába és egyenlő magasságban legyen kiszegve, hogy így mindkét czél csak az erős, egyenes dobások találhassák el.

Legcélszerűbb azonban, sőt legmulatságosabb is, célul egy fa (kugli) babát (v. egy fej alakú tuskót) egy erősen levert czölöp (v. kereszt-talpokkal ellátott szál gerenda) felső végére egy oldalán könyök púnttal oly módon felszegezni, hogy az, az előlről (t. i. a meg nem erősített részen) jövő ütésre hátra lecsuklódjék.

Ezen, valamint a 61. játékot pénzre vagy egyéb kitűzött díjakra is játsszák, sőt vannak oly utazgató szegény emberek, kik a szükséges játékeszközöket magukkal hordva, városokban ünnepek alkalmával és vásárokon a nagy közönség számára ezen és a következő alábbi játékot nyíltan és oly formán szervezik, hogy minden dobásért csekély díjakat (1—2 krt) szednek és minden sikerült dobásra bizonyos díjakat (pár szívert vagy egyéb apróságot) osztogatnak ki. Ily játékok nyáron át a bécsi práterben, a budapesti városligetben, Pécsen, Gyöngyösön s a többi nagyobb városainkban rendszeren láthatók.

A német torna-egyletek némelyikében a labdávali célba dobálást úgy játsszák: ki többször talál, több nyerést számít fel. A kitűzött cél igen különféle. Különösen érdekes az olyan céltáblára dobálás, a melyen körben 8 és középen egy lyuk van kimetszve deszkára (nagyobbak kissé a labdánál). Minden lyukba bele lehet illeszteni egy-egy négyszögletűre metszett bádög lemezt, a melynek úgy kell metszve lennie, hogy a lyukakba éppen bele illjen, illetőleg abban annyira feszesen álljon, hogy a deszka rázódáskor ki ne essen, de a labda ütésére kiüthetessék. Ezen céltáblán a körlyukak 1-et, a középső 2-öt számít a találáskor.

64-i k j á t é k. „Lyukon keresztül dobás“ (u. n. „kilenczvenkilenczes“). Ezen játéknál a célpont és a dobó hely közti távolság annál nagyobb, minél nagyobb a lyuk, melyen át kell dobni és mennél súlyosabbak a labdák, — rendszeren 20—30 lépés. A célpont egy deszka-kerítésfelére, középen ember magasságnyira gömbölyűen kivájt lyuk (rendszeren négyszer oly nagy, mint a labda), melynek területét a deszkán emberfő formára olyképen kell kifesteni, hogy a lyuk a nyitott száját képezze s hátulról azon kívül egy könnyű kendőt vagy zaeszkót szegeznek fel, hogy annak lelógó része a lyukon átbújt labdát a messze röpléstől megátolja. Sor-húzás útján (vagy névszerinti betűrendben) minden játszó felváltva, egymás után hármat, azután megint hármat dob — mindaddig, míg mindenik 99-et nem dobott (vagy kevesebbet, a mint előre megállapodtak). Közben minden játékosnak neve után jegyzik azon dobásait, a melyek a lyukon áthatoltak; végül összeszámítják kinek-kinek a jegyeit és a melyikök legtöbbszor dobott keresztül a lyukon: az nyeri el a netán kitűzött díjat, vagy húzza be a dobások közben betett összegek felét, míg a másik fele az utána következő másik két dobó körül-belül egyenlően osztozik (minden kilenczedik dobásra, mindenkinek két-két krajczárt kell betenni). Ha a labda a lyukból, a lepedő gátlása folytán, visszapattan: azon dobás nem számít, — ismétlődő, — ez okból a dobásokat erőteljesen kell adni.

A kidobott labdának bedobálására, csekély tiszteletdíjért (mint p. a kugli játéknál), néhány önkényt vállalkozó használtatik, vagy pedig sorrendben felváltva 3—3 dobásaik alatt az összes játszók egymást kölcsönösen s egyenként, egyszer végig szolgálják.

Ezen játékot a fiatalabbak nem pénzre, hanem ütésekre játszik, t. i. mihielyt valaki bele talál a lyukba: azonnal előveszi az összefont kendőjét és sorba mindegyiknek a kezébe egyet csap; ha utánna bele talál egy másik, az szintén ütéseket osztogat valamennyinek, kivéve azt, a kítől már ő kapott ütést — és így tovább, mindig csak azok kezeit szabad verdesni, a kik a lyukba még nem találtak bele, — végül ha már ilyen egy sínes (a gyengéknek végül Vor-okat, azaz pár lépést adnak, hogy azok is bele találhassanak), akkor újból kezdődik a játék.

Nyilvános népjátékoknál minden dobás 1 vagy 2 kr. és minden bele találásra egy jutalom (pár szivar, tárcza, kokárda, toll stb.).

65-ik játék. „Nagy iskola“ (vagy „papos“). Ezen játék, hasonlóan az előbbenihez, szintén lyukon keresztül dobálásokból áll, csak hogy itt a dobások fokozatosan azzal nehezítettnek meg, hogy minden sikerült dobás után az illetők kötelesek távolabbra elállani. Ez okból a céltáblától egyenes irányban mindenek előtt ki kell mérni 10—10 lépésnyi közökkel 5 (v. 10) dobó helyet („iskola osztályokat“) s azt leszűrt karókkal megjelölni. Dobásait mindenki az első helyről kezdi (I. oszt.) s egymásután hármat dobhat. A ki valamelyik dobására a lyukba bele talál, az rögtön egy helylyel tovább rúkkol és ott is úgy folytatja dobásait, a mint a sor reá következik, — ha itt is bele talált, megy a 3-ik ponthoz (III. oszt.), innét a 4-ikre, onnét az ötödikre. A ki legelőbb eljut az 5-ik helyre, illetőleg onnan legelőbb bele talál a lyukba: az a nyertes („pappá lesz“) s behúzza egyszersmind az összes téteket is (péld. a minden 3-ik dobásra mindenki által külön befizetett egy-egy kr.-t) vagy ha nem díj elnyerésre folyt a játék, akkor a nyertes 6 lépés távolról, minden játszóra annyiszor dob, a hány „iskolával“ (oszt.) maradt hátrább az illető ő nála. Tehát az 5 pontnál állókra nem dob, — a 4-nél állókra dob egyet, — a 3-nál állókra kettőt, — a 2-nél levőkre hármat és az első pontnál állókra négyet, — a nélkül, hogy a nem talált dobásait neki vissza adnák.

Labdajátékok ütőbottal.

66-ik játék. „Hármas méta“. Az ütős játékok közt ebben, mint már a név is mutatja, csak három játészó vehet részt. Vegyük, hogy ezen három játészók egyikét Gyulának, másikat Jenőnek, harmadikát Ernőnek hívják. A játészók mindenek előtt egy 3—4 méternyi hosszú vonalat húznak a földön (az a-bt), mely azon helyet jelöli, a honnan történnek az ütések (ütő méta). A játészók közül az, a ki a labdát kiüti, a kiütő, a másik, a ki a labdát feladogatja, a kiütőnek ütésre, az a dogató, a harmadik játészó a künn álló, ki a kiütőt labdát, tőle telhető módon megállítani igyekszik, nehogy az ütés helyéről messze menjen. Ütő lesz kezdetben az, a ki az ütőbottal való „sorsvetésnél“ a bot legvégét markolhatja, — az alatta fogó lesz az adogató, a legalul fogó lesz künn. Vegyük, hogy a három játészó közül Gyula a kiütő, Jenő az adogató és Ernő a künn álló.

Most Jenő, mint adogató, a labdát földadja, azaz maga előtt könynyedén földobja, körülbelül ember magasságnyira, melyet Gyula esés

közben vagy magasra föl vagy messzire kiűt. Ha a künn álló Ernő a kiűtött labdát esése közben megkapja, akkor annak, a ki üt — ez esetben Gyulának — egy hibája van. Ha azonban Ernő a kiűtött labdát meg nem kapta, akkor onnan, a hol az a földre esett, dobja Jenőnek, az adogatónak megkapásra, kinek azonban az a-b határvonalon túl mennie nem szabad; de szabad neki ezen határvonal mentén, könnyebb elkaphatás végett, bárhol állást foglalni. Ha Jenő, az adogató, a künn-álló Ernő által dobott labdát megkapta, akkor Gyulának szintén hibája van. Gyula addig kapja a labdát kiűtésre, míg három hibája nincs. A mint ez megtörténik, azonnal Jenő lesz az ütő és Ernő, ki künn állt, lesz az adogató, míg Gyula, a ki ütött volt, künn álló lesz. Ha Jenőnek szinte három hibája van, akkor Ernőre kerül az ütés sora. Gyula lesz az adogató és Jenő künn álló — — és így tovább, mindaddig folytatódik a játék, míg a játékosok kedvükből ki nem fognak.

67 - i k j á t é k. „F e l ü t ő“. Ezen labdajáték annál érdekesebb, men-nél több játékos vesz részt benne.

A játékosok — a hármas métáéhoz hasonló — határvonalat húznak a földre, sorsot vetnek egymás közt s a kire a sors esik, az be megy ütni. Itt maga, az, a ki üt, adja fel magának a labdát, a többi játékosok mind kimennek és a kiűtött labdát megkapni igyekeznek. Ha most valamelyik közülök a kiűtött labdát megkapta, akkor ő megy be ütni, az pedig, a ki ütött, kimegy a többiekhez kapni. Ha a kiűtött labdát senki sem kapta meg, akkor a bentlévő újra üt s a játék ekkép folyik. Ezen labdajátékban annak, a ki üt, érdekében áll, hogy a kintállók a labdát meg ne kapják s hogy ő több ideig üthessen. Hogy ezt elérhesse, a labdát ne üsse soha oda, hol legtöbb játékos áll, hanem üsse oda a labdát, hol legkevesebb játékos, vagy tán senki sem áll, csakhogy magasra kell vernie minduntalan.

68 - i k j á t é k. „E g y k a p á s, h á r o m d o b á s“. Kezdetben sor-solás szerint egy üt, a másik neki feladogat és a többi szétszóródva kint áll és lesik a labdát, hogy elkapassák. Ezen játék folyamában három eset van, midőn a kintállók egyike bemegy adogatni és ugyan-akkor az előbbeni adogató ütő s az előbbeni ütő kapóvá lesz. Első eset az: ha egy kintálló a repülő labdát egyszer kikapja, mielőtt a földre érne; — második: ha a három izben kiűtött és kint a földről visszafelcsapódó labdát egy kintlévő játékos háromszor elkapja; — harmadik eset az: midőn a kiűtött — de senki által el nem kapott — labdát egy kintlévő három izben úgy dobja be az adogatónak, hogy az azt el is kapja. (Megjegyzendő azonban, hogy a két utóbbi esetben megkiváncsító háromszoros cselekménynek külön részei egymást teljes egészszé ki nem egészíthetik olyformán, hogy például két izbeni föld-ről elkapás és egy, az adogató által elkapott bedobás az illetőt fel-jogosítaná a bemenetelre, valamint hogy a fenti két hármas cselek-ménynek részeiben való átszámítása egyik játékosnak ütési idejéből a másikéba szintén nem érvényes; tehát csak az egy és ugyanazon játékosnak ütéseire terjed ki a számítás és a következő ütőnél újból háromszor kell a labdát földről kapni, vagy azt az adogatóval három-szori bedobás alkalmával elkapatni.)

Ha a függélyesre vagy kis magasságra és közelre ütött labdát bent maga az adogató kapja el, — ebben őt az ütő nem, hanem csak a kintlévők gátolhatják meg; — az esetben az adogató üt tovább, az ütő pedig néki feladogat. A játékok száma 4 és 15 között változhatnak.

69-ik játék. „Repiteni“. Mindenekelőtt kövekkel vagy leszúrt pálczikákkal egy 30—40 lépésnyi hosszú egyenes vonallal (u. n. „zsínór-húzás“) megjelöltetik az „ütőhely“ („kordon“); azután minden játszó kezébe veszi az ő saját lapos ütőfáját. Sorsolás szerint (verseléssel) kijelöltetik az ütő (pl. Húgó), a ki a sűrűen, keményre kötött labdával a „kordon“ közepére áll, míg a többiek kint szétszóródva vesznek állást. Az ütést most Húgó megkezdi, társai közé magasán kifelé, azok pedig a labdát még földre este előtt röptében igyekeznek szintén magasán úgy visszaverni, hogy az megállapodás nélkül keresztül hatoljon az ütőnél húzott vonalon (kordonon). Ha ez egy kintállónak (pl. Béninek) sikerült, akkor ő bemegy és ott Húgót felváltja az ütőben, mikor aztán Húgó kijön a többiek közé.

Mellékes szabályokul megjegyzendők még a következők: ha az ütő a tizedik hozzácsapásra sem bír kapósat ütni, akkor kézzel dobni köteles a labdát. A kintállóknak csak akkor szabad ütni a labdát, ha az még repül; mihelyt a földre leest, az ütőhöz azonnal kézzel kell bedobni, ki úgy ezen bedobott, mint a rendesen visszaüjtött labdát is röptében rögtön hozzácsapással újból kiverheti, sőt a visszaüjtött labdát épen kötelessége is a saját érdekében bármiként is megállítani (az ütővel dobást kivéve) — nehogy az a határvonalon túl repüljön vagy guruljon. Ha azonban a bedobott labdához hozzá csap, de azt nem találja el, akkor az utána következő ütőről bünteteskép le kell mondania s helyette kapósra kell kidobnia a labdát. Ha a visszaüjtött labda a kordonnak valamelyik végpontján kívül félre csapódik, azért még az ütő sincsen „le“, hanem ez esetben a labdát fel kell keresnie s újra ütni.

70-ik játék. „Keringős méta“ vagy „Kiütős, körben futással“. A játéktér elején kövekkel megjelöltetik egy kör (4—5 méter átméretű). Ezen kör területén, a tér felső részénél egy karó szúratik le a földre, ezen karó mellett van az ütési hely. A játékok két pártra oszlnak. Egyik párt üt, a másik párt szolgál, illetőleg a kiütött labdát igyekszik az ütőmétánál levő „adogató“ kezébe szolgáltatni. A játék abból áll: hogy minden játék fordulóban minden egyes tag egyszer ütéshez jut. Minden sikerült ütés után az illető ütő egyén rögtön futásnak ered a kör területén és körüskörül fut mindaddig, míg a kiütött labdát az ellenpártiak be dobják az adogátónak, a ki azt lehető gyorsan hozzá érinti a leszúrt karóhoz. Most számba vétetik, hogy hányszor sikerült ez idő alatt a kör körülfutása. Minden körülfutás egy pontot számít, ennek pontosabb jelölése végett a körben futónak minden kör után botjával a karót meg kell ütnie. Ha így egymásután ütött és körben futott az ütőpárt minden egyes tagja legalább is egyszer, akkor egy „forduló“ le van. kezdődik újból a másik épen így. Ha azonban az ütők közül egynek nem sikerült a

saját ütése után még egyszer sem körül futni a kört, mielőtt még a labda vissza bedobott volna, ekkor elbukott az egész ütőpárt és azonnal helyet és foglalkozást cserél a szolgáló párttal. Hasonlóképen elbukik az ütőpárt, ha a kiüött labdát a kintállók röptében elkapják. A szolgáló párt egyik legügyesebb tagja bent az ütőknek adogat, a többiek kint szétszóródva állnak és igyekeznek a labdát gyorsan elfogni és bedobni. Minden ütőnek szabad többször is a labdához ütni, ha esetleg pár suhintásra mindjárt nem talál, de ha ütőfája csak legkisebbet is érintette a labdát, azonnal eredjen futásnak, mert ütése ekkor érvényes. Végül a pontozatok összegeztetnek és nyertes vagy győztes marad azon párt, melyiknek többje van. Némely vidéken ezt a németek módja szerint úgy is játszik, hogy minden „fordulóban”. (ha egyszer mindenki ütött már) pártesere van; és akkor végződik egy játszma, mikor egyik párt az előre megállapított pontokat (50—100) elérte.

71-ik játék. „Ütős iskola” vagy „Messze verős”. E játék-nál a tér elején van az ütőméta, ettől kifelé egyenes hosszirányban, 50—50 lépésnyi közökkel 8 célpont jelöltetik meg. A játékosok két pártra oszlnak. Az ütőpárt tagjai az ütőmétánál felváltva ütögetnek és pedig mindegyikök hármát. Ha egyik már háromszor hozzá suhintott a labdához, félre áll, a nem találás esetében is. Mihelyt minden tagja a pártnak háromszor ütött, azonnal helyet és foglalkozást cserélnek a pártok. Ezen játéknál a két párt abban mérkőzik egymással: melyik párt képes jobb ütéseivel több pontozatot hozni ki. A számítás úgy történik, hogy ha a labda az ütőhelytől az első célig (I. osztály) vagyis 50 lépésnyire üttetett ki, akkor a párt javára 1 pont iratik, a 2-ik célnál (II. osztály) 100 lépésnél 2 pont, 3-iknél 3, az utolsó 8-ik célnál pedig 10 pont jegyeztetik fel. A labdának gurulva tett útja is számít. Az ütőpárt tagjainak tehát főtörekvésük a labdát minél távolabbra venni ki egyenes irányban. A kint levő párt tagjai pedig igyekeznek a labdát útjában minél előbb feltartóztatni, a mit aztán az ütőkhöz vissza bedobnak. A labda megállapodási vagy elfogatási helye szerint mindig annyi pontozat jegyeztetik fel, a mennyi célpontot haladt volt meg a labda. Ha az ütés az egyenes iránytól eltérőleg félre veretett, azon esetben a labdának megállapodási helye beirányoztatik derékszögűleg a célpontok egyenes vonalába, vagy ily irányban a labda bevitetik a célpontok közé és a melyik célpont után esik ezen keresztező irány, azon célpont után történik a pontozat-számítás.

Végill összeszámitatnak mindkét párton a pontozatok és győztesnek vagy nyertesnek azon párt tekintetik, a melyiknek több pontja van. Ha pénzre megy a játék, akkor a vesztes párt annyi krajczárt fizet a „játékpénztárba”, a mennyivel van kevesebb pontja, mint a nyertes pártnak.

× 72-ik játék. „Labdabinczkézés ketten”. Ezen játék menete egészben véve hasonló a fabinczkével való ütős játékeához, csak hogy míg amott a fabinczkét — azon általában ismert rövid és a két végén hegyesre faragott fácskát — a földről reácsapással szo-

kás felugratni, a kiütetés végett — addig emitt a labdát kell vagy kézből kiütni, vagy a földön tovább csapni.

Mindenekelőtt egy keménytalajú térség közepén egy méternyi átméretű kör jelöltetik barázdával (t. i. egyik játészó lenyomja a bot végét s a másik azt körbe vezeti).

Ezen körnél (várnál) azután a játékot azon játészó kezdi meg kettőjük közül, a kire a sors esett, míg a másik ennek ellenében szolgál.

A körnél bent lévőnek játéka három irányban terjed ki, u. m. 1-ször: kapóra messze kiütni a labdát; 2-szor: az u. n. „csikót“ ütni s 3-szor: az u. n. „lovat“ ütni. A két első működésnek célja a labdát a körtől minél távolabbra elterelni, a harmadik pedig az, hogy a sajátóságos számlálás szerint minél nagyobb számösszeg hozassék ki végeredményül.

A kint lévőnek (szolga) pedig az a feladata, hogy ellenfelét, annak két első működésében megbuktassa („letegye“), hogy így vele minél előbb helyet és foglalkozást cserélhessen.

Az illetéknép folyton váltakozva kint és bent működők között az lesz végül a nyertes, a ki az előre megállapított főszámösszeget (pl. 10,000-et) legegélőbb kiesinálja. Vegyük például, hogy Lajos kezdi meg az ütést, ő feladja önmagának a labdát és azt — háromszori kísérlet megengedésével — lapos ütőjével magasan és lehetőleg messze kiüti; erre viszont Gyula kint igyekszik ezen kiütött labdát még földreeste előtt kikapni; — ha azonban ezt nem tehette, akkor a labdát megállapodási helyéről oly ügyesen dobja be, hogy az épen a körbe essék le, vagy legalább gurulva érintse a kört, melyet Lajos a dobást megelőzőleg botja végével mutat. (Hogy a labda érintésének a körben kétségbevonhatlan nyoma maradjon, ez okból a kört porhanyós földdel simán be kell hinteni.) Ha Gyulának bedobott labdája a kört nem érintette meg: akkor Lajos játészójának egyharmad része sikeresen be van fejezve. (Tehát Lajos ezen első játék részletében akkor bukott volna el, ha vagy ő a labdát háromszori hozzácsapás közül egyszer sem találta volna el, vagy ha kiütött labdáját Gyula netalán elkapja, vagy ha a kiütött, de el nem kapott labdát Gyula a körön keresztül gurítja, vagy abba bele dobja.)

Ezután Lajos hozzá lát 2-ik dolgaéhoz, a „csikó-ütéshez“ — t. i. a földön heverő labdát öfnét, hová Gyula dobta volt azt, egy erős hozzácsapással a körtől még távolabbra elüti, még pedig tetszése szerinti irányban és egyszeri hozzácsapással, ha találja, ha nem és a nélkül, hogy kézzel hozzá érne. Gyula pedig igyekszik ezen tovább csapott labdát gurulásában minél előbb megállítani és úgy, mint előzőleg — bedobni avagy gurítani azt a körbe. Ha ez Gyulának sikerült, akkor Lajos „le van!“ és Gyula megy be helyette ütni; ha azonban Gyula labdája a kört nem érintette meg, akkor Lajos játészójának második része is sikerült.

Végül következik a 3-ik részlet, a „lóútés“ és azzal együtt a számitás. Ugyanis Lajos a labdát azon helyen, hová Gyula az imént gurította volt, önmagának feladja és mielőtt még a körtől még távolabbra kiütné, igyekszik Lajos a feldobott labdát minél többször fel-

fel ütögetni (pofozgatni) kis magasságokra és csak midőn már többször is fel nem ütheti, csak akkor „nyújtja” ki tovább. Ezen pofozgató kiütést (u. n. „lovat”) három ízben kell végezni és csak azután mérelik fel lépésekkel a labda és a kör közti távolság. A számítást pedig Lajos a következőleg teszi meg: ha mind a három „ló” ütése csak egyszerű kiütés volt (minden többszöri felütögetés nélkül), akkor egyszerűen csak annyi számot jegyez fel magának, a hány lépésre fekszik a labda a körtől. Tehát, ha például 30 lépésre ütötte volt, akkor csak 30-at jegyez. Ha azonban a három ütés közül egyiknél például 4-szer felütögette a labdát, akkor minden lépést négyszer kettőnek, vagyis 8-nak számít, — mivel minden felütés kettőt számít. Tehát a 30 lépésnyi távolságot ez esetben már 8-szor 30-al = 240-el jegyzi. S ezzel egyszersmind újból Lajos kezdi az új játszmat mindaddig, míg Gyula ötlet le nem teszi.

Némely vidéken azon csekély változtatással játszik ezen labdabinczkézést, hogy a kört nem hintik be porral a labda nyomainak előtüntetésére, hanem keresztbe fektetik dobások alkalmával az ütőfát és azt kell érintenie a bedobott labdának, hogy szerepcsere történhessen a két játzó közt.

73-ik játék. „Tömeges labdabinczkézés”. A játék itt is ugyanaz, a minő a 72. alattinál, csak hogy itt két párt áll egymással szemben. Játshatják 4, 6, 8, vagy 10-en. Az egyik pártnak minden egyes tagja egymásután üt és a mit az egyesek külön-külön feljegyeztek, azoknak összege képezi a párt egy játszmapjának eredményét. Ha a szolgapárt már az ütőpártiaknak minden egyes tagját külön „leültette”, akkor a két párt helyet, címet és foglalkozást cserél. Itt is, mint a fenti játéknál, kitűzetik egy bizonyos nagy szám, melynek elérésekor fejeztetik be a játék. Tehát itt is több egész játszma összeszámíttatik.

✱ 74-ik játék. „Visszaverős lyuk cserével” (u. n. „paczka” játék). Két kis lyukat kell ásni egymástól 10—40 lépésre, (minél ügyesebbek a játszó, annál messzebbre lehetnek a lyukak egymástól). Ezen játékot négyen játszik, két pártra oszolva. Egyik az ütő (uralgó) párt, — p. o. Kálmán és Jenő, — a másik a dobó (szolga) párt, — p. o. Dénes és Lajos. Mindegyik lyukhoz áll egy ütő és egy dobó. A labdát egyik lyuktól a másokhoz dobálják a dobó pártbeliek, úgy hogy azt a két ütőpártbeliek „paczkájukkal” még röptében vissza, vagy félre kiüthessék. Tehát a rossz dobáshoz nem kötelesek az ütők hozzá ütni, de mihielyt már egyszer ütőjükkel feléjük súlytottak, érvényes az. Igyekezzenek azonban az ütők, a feléjük repülő labdát időnként lehetőleg oly messze elütni, hogy azon idő alatt, míg egyik dobó a labdát visszahozza, addigra ők is futva helyet cserélhessenek a lyukaknál is, hogy botjaik végét előbb a lyukba dughassák, mint a labdát a dobók belé hozhatnák. Mert ha a labda előbb bele tétetik valamelyik lyukba, mintsem az ütők ujabb helyükre érhetek volna: akkor a pártok szerepet cserélnek. Megjegyzendő, hogy minden dobó köteles két lépésnyi távolra az ütőn túl állni és a labdát az átellenes ütő botjának vége felé, jól átdobni. Valamint az ütők, ha nem is

találták el a labdát, a labdához suhintás után kötelesek futással lyukat cserélni.

75-ik játék. „Visszaverős koczintással“ (v. „4-es kótya“ v. „paczka-koczintás“). Ép úgy, mint az előbbi játéknál, itt is két kis lyuk ásatik a földbe egymástól 20–25 lépésnyire; azonkívül a két lyuktól egyenlő távolra középpütt egy fa czölöp veretik be a földbe. Itt szintén csak négyen játszanak. Mindegyik lyuknál áll egy „ütő“ és attól kijebb egy „dobó“. A dobók az itt és ott álló ütőknek dobálják át a labdát lyuktól, lyukhoz ütésre s ezen ütők — mihelyt közülök valamelyik a feléje repülő labdához hozzá csapott — azonnal oda hagyják lyukaikat és botjaikkal (u. n. paczkáikkal) befutnak a középbe, hogy ott a leszúrt czölöpöt, legalább egyszer megcsaphassák, megkoczinthassák. Ha most ezen idő alatt azon dobó, kifelé a labda ütett, a labdát előbb visszahozta és egyik lyukba előbb tette bele, mint az illető koczintó botja végét, akkor az iménti dobók lesznek ütökké. Ha pedig a dobóknak a fentirt módon nem sikerül letenni az ütöket, akkor ezek újból ütnek és az előbbeni sikerült játszmat egy rovással feljegyzik, v. rámetszik, a dobáló ellenpártnak akkor épen heverő egyik ütőfájára, — annak ütőfájára t. i., a ki köteles lett volna a kiütött labdát lyukba tenni, t. i. a labda kiütési helyével szemben álló dobóéra. Nyertes végül az, kinek ütőfáján a játék befejeztekor a legkevesebb rovás van.

Erdélyben ezen „kótya“ nevű játékot úgy is játszák, hogy nem egy földbe szúrt karóhoz verik ütőfájokat, hanem egymásnak botjaikat ütik össze. Egyik mindig a lyukat őrzi, úgy, hogy lábát ráteszi, a másik pedig hozzá átszalad az ütés után, hogy botjaikat összeüssék.

76-ik játék. „Nyolczas kótya“ (v. „12, 16, 20-as kótya“). Részben hasonló az előbb leírt játékhöz. Mindenek előtt választás útján megalakul a dobók és az ütők pártja, — azután egy nagyobb térség közepe táján 5—8 lépésnyi közökkel, két sorba párhuzamosan olyképen ásatnak a lyukak, hogy az ezen párhuzam közötti távolság mindenütt egyenlően 20 (v. 30) lépés legyen. A lyukak száma egyezik a játszóknak felének számával, tehát innen is, túl is két-két (v. 3, 4, 5), összesen négy (v. 6, 8, 10) lyuk készíthető.

Innen és túl, minden lyukhoz egy ütő és egy dobó pártbeli akként helyezkedik el, hogy az ütők az ütésre, mint a dobók a dobásra elegendő térrel bírjanak.

A játék azzal kezdődik, hogy a szélső lyuk mellett álló egyik dobó átdobja kapósan a labdát, a szemben álló pár ütőjének keze ügyébe, ki igyekszik azt még röptében visszaütni; ha azonban a labdát ütőbotjával meg sem érintette, a mellé állított dobó ezen esetben a labdát egyszerűen visszadobja az első párhoz. Ott ismétlődik a visszaütés megkísértése s ha végre sikerül — (ha parányit is megérinthette botjával a labdát) — azonnal köteles valamennyi ütő egymással szemben összefutni, a középen botjaikat összekoczintani, saját lyukaikhoz visszafutni, azokba ütőbotjaiknak végeit beletenni.

Ezen koczintás alatt azon dobó, kihez a labda legközelebb esik, igyekszik azt minél előbb birtokba venni és előbb bele tenni vala-

melyik lyukba, mint az illető ütő abba saját botjának végét beléhelyezte.

A dobások úgy váltakoznak, hogy a labda előbb a szemben lévő egyik kettős pár s azután a következő két átellenes párt között oda és vissza dobáltatik. Ezen játéknál, valamint az előző 3 játéknál, érteni kell a bal kézzel való ütést is.

77-ik játék. „Hajítva ütős a földről“ (u. n. „Balha ütős“.) Négyen játszik. Sorsvetés útján kettő „guritónak“, a másik kettő pedig „ütőnek“ jelöltetnek ki. Két lyuk van egymástól 25—30 lépésnyire a földbe ásva. Mindegyik lyukhoz egy-egy ütő és dobó helyezkedik el, úgy hogy az ütők a két lyukat összekötő képzelt vonaltól oldalt, saját lyukaiktól három lépésnyire s arcczal felé fordulva, a dobók az ütőktől jobb kézre három-négy lépésre álljanak.

A két gurító a labdát tetszés szerint csendesebben vagy gyorsabban és felváltva egymásnak a lyuka felé gurítgatják; az ütők pedig minden gurítás alkalmával kötelesek a labdát a legalkalmasabb pillanatban — rövid henger-ütőkkel — saját lyukok közeléből dobva elcsapni, még pedig oly ügyességgel, hogy a labda messzebb ütessék el, mint a mennyire saját ütőbotjuk repül; mert ha az egyik gurító a labdát előbb behozza a lyukba, mint az ütő saját botját, akkor mindkét részen szerep-csere történik.

Ha az ütő a dobásnál nem is találja el a labdát, azért dobása épp úgy számításba vetetik. Az ütőbottali dobást csak akkor szabad eszközölni, ha a labda a lyukak közötti távolságnak felét már befutotta, valamint a dobóknak sem szabad előbb futni a labdához, még mielőtt a dobás megtörtént; ki ez ellen vét, az 3 játszmán át nem üthet s csak büntetésből guríthat.

78-ik játék. „Hajítva ütős a magasból“. Ezen játék is a fentebb leírt játéknak szabályai szerint játszatik, csak hogy az ott jelzett gurítók itt dobókká lesznek, a mennyiben a labdát nem gurítják, hanem egyik lyuktól a másikhoz kapósra dobálják; az ütők pedig kötelesek a labdát — még a földre esése előtt — botjukkal magasra való feldobással félre ütni és ha eltalálják, ha nem: kötelesek előbb behozni ütőfájukat, mint egyik dobó a leeső labdát. Ezen játéknál különös szigorral kell fentartani a 77. játéknál körvonalozott dobási és labda lyukba tévesi szabályokat, mert nem egyszer megtörtént már, hogy egyik-másik ütő a labda helyett egyik játszó társát találta el.

79-ik játék. „Kópjázás“ (v. u. n. „botozás“). Ezen játéknál a labda szintén keményen bekötöttet, vagy egy közép nagyságú golyóvá esztergályozott fa bütyök (csomó) használtatik a labda helyett. A játék-helynek kemény talajú, nagyobb térség kell, hol — különösen az egyik részen — semmi épület vagy egyéb tárgy dobási távolban ne legyen.

A játszóké két pártra oszlanak: — mennél többen vesznek részt. a játék annál érdekesebb, lehetnek 6—30 között; sorsolás szerint az egyik párt bent a főmétánál — kisebb teriméjű helyen — dob, vagy tetszés szerint gurít kifelé, míg a másik párt kint, a külső métaalhoz

közel — ahhoz előbb egy pár lépéssel és a két méta közti vonaltól oldalt 3—6 lépéssel — egymás mellé két lépésnyi közökkel sorakozik. Minden játszónak van egy fél méternyi rövid, görbe és 2—6 cm. vastagságú ütő botja. A főméta a külső metától 100 vagy 200 lépésnyire jelöltetik ki, a szerint, a minő a talaj keménysége és simasága, vagy a játszók dobó ereje, vagy a minő a labda keménysége, súlya és nagysága.

Az uralkodó párt egyes tagjai a labdát felváltva, egymás után dobálják vagy gurítják ki a méta felé, míg a kint álló botosok arra igyekeznek, hogy a metájok felé repülő vagy guruló labdát a pályából kiverjék, illetőleg botjaikkal úgy kidobják, hogy az sem a metájukkal egy vonalba, sem pedig metájokig ki ne juthasson.

Azon bent lévő (péld. Pista), kinek kidobott labdája a külső métaig el nem érhetett, leván! ő utána dob vagy gurít a másik (péld. Gyuri) és így tovább. Azonban ha például a harmadik dobónak labdája szerencsésen megérkezett a külső métaig, akkor ő újból és folyton dobhat mindaddig, míg a külső botosok őt le nem teszik. Mindezen fölös dobásoknak aztán megvan az a hasznuk, hogy egy és ugyanazon dobónak egymásután a célhoz kiért dobásai, ugyanannyi saját letett pártjabelit ismét dobóképessé tesznek. Így például a harmadik játszónak második dobására Gyuri, harmadikra már Pista is dobóképessé lesz.

Így folyik a játék, míg végre sikerül a külső botosoknak (kópjasoknak) minden bennlévő illetőleg fennállóknak kidobott labdáját egymásután elütni; ez esetben a pártok helyet és foglalkozást cserélnek. Végül megjegyeztetik, hogy a labda, ha a külső metától oldalt 30 lépésnyire elveretett, vagy ha a dobás által csapódott úgy félre, akkor az célhoz nem jutottnak vétetik, még az esetben is, ha a méta hosszúságúig ki is jutott volna.

80 - i k j á t é k. „Csülkőzés“. Hasonló a „Csülök játék“-hoz, csak hogy itt a csülöknek elnevezett hordódugasz helyett labdát használnak. Minden játszónak van egy saját ütőbotja (fél méter hosszú és körül-belül kapanyél vastagságú „botfából“). Kell ezenkívül még egy k. b. fél méternyi hosszú deszka darab (u. n. „csülök lova“) melynek egyik vége alá egy arasznyi magas talpfa (gerenda darab) szegeztessek, hogy a deszka a földre fektetve, lejtősen álljon. A játszók két pártra oszloznak és sors szerint egyik párt bent van ütés végett, a másik párt meg kint a labdát fogja és dobja s ezen pártok egyik tagja a lefektetett deszka és a lyuk közelében örködik (ez az u. n. „csősz“). A játék kezdetén a kint lévők egyike, rendesen a csősz, az ütőpártnak felállási helyén, egy lábnyi mélységgel és labda-szelességgel bíró lyukat ás a földbe és a deszkát („lovat“) ettől oldalt két lépésnyire úgy állítja fel, hogy az talpfás homlokzatával az ellenpártra kifelé tekintsen.

Most egyik ütő felteszi a labdát a lejtős deszkának felső, vízszintesre faragott élére és ennek bal oldalára állva, jobb kézzel (a botot a deszkán a labdáig felcsúsztatólag) oly erővel sújt rá, hogy ugyanezen egy suhintásra ne csak a labda repüljön ki, hanem az ütőbot is egyenes irányban tova dobassék. Ezen ütve-dobás után aztán az ütő ütőbotja után gyorsan kifut s azt vissza behozva, igyekszik annak egyik végét

minél előbb a lyukba dugni, mert ha az ellenpártbeliek — kik az ütéssel szemben kint szétszóródva állanak — a kiütött, de el nem kapott labdát bentálló csőszüknek gyorsabban bedobják s ez azt hamarabb a lyukba teszi, mint az ütő vissza hozott ütőbotját: akkor az egész ütő párt leván! s az iménti szolgapárt lesz uralkodóvá, azaz ütőpárttá. Ha azonban a labda később került be, mint a bot, akkor az ütőpártnak egy másik tagja folytatja az ütést, — ezután a 3-ik, 4-ik és így végig. Ha már mindegyik ütött egyszer s még egyik sem bukott el, akkor az újbóli ütésekkel megkezdetik a második játszma, csak hogy a 2-ik játszmában már két hibára (két ütő letevése után) bukik el a párt. Ha azonban ezen 2-ik játszma is sikerül, akkor a pártok közötti szerepcsere csak a következő 3-ik és esetleg a 4-, 5-, 6-ik játszmában már 3, vagy esetleg 4, 5, 6 ütő letétele után történik s a játék mindaddig így folyik, míg egyik pártnak végre sikerül magát bent az által „megörökiteni“, hogy több hibát kellene már tenniök, mint a mennyit tagjaik száma az elbukáshoz megenged; mert minden újabb játszmában szaporodik és újból kezdődik a hibák számítása is, vagyis minden előbbeni játszmában letett egyén a következőben újra ütőképesse válik, ha a párt el nem bukott. Hibául vétetik azonban az is, ha a kiütött labdát valaki odakint röptében elkapja.

Némely vidéken (Fehérm.) úgy is játszákn ezen játékot, hogy az ütőpártnak minden egyes tagját le kell tenni, mert csak az esetben bukhatik az el. Ezen játékmódnál aztán mindenki addig üt egymásután, többször is, a míg le nem teszik és így minden fülös ütésével — a mely t. i. sikerült — úntalan „felállit“ egyet sorrendben, az előtte letettek közül.

Egy harmadik változata még ezen játéknak az, ha az ütőpárt egyenként és egymásután folytonosan mindaddig üt, míg el nem hibázza. azaz: míg egyikük az ütőbot behozatalával el nem késik, ez esetben aztán pártcsere van. Igen könnyen megeshetik azonban, hogy a labdafogók közül — vigyázatlanságból vagy vakmerőségből — a közel állók egyike a bottal veszélyesen megdobathatik s ez okból ezen játékot nem is ajánljuk, daczára annak, hogy az ezen játék közbeni gyors mozgások felette edzően és frissítően hathatnak a test izmaira és idegeire; nincs azonban vele semmi veszteség addig, míg mellette fenállanak a duplexek, ütőméták, falra dobódsi s több kitünő becsü játékok.

81-ik játék. „Kanászos“. Legkevesebben 3-an, legtöbben 19-en, legezelszerűbben 11-en játszhatják. Minden játszónak kezében van egy erősebb fajta, egy méter hosszú hengerütő (bot), melynek végén bütyök is lehet. A labda 8—12 cm. átmérőjű, súlyos és zsineggel sűrűen keményre kötött legyen, — vagy vétessék egy fa golyó. A játék helynek egy jó kemény talajú és kellő szélességű tórság választandó, melynek közepén egy kalap nagyságú 12—20 cm. mély lyukat (az u. n. „város likát“) s ettől 3 vagy több lépésnyi távolban körben annyi kisebb lyukat kell ásni (az u. n. „csűröm lika“), a mennyi játészó van, egyet leszámítva. (A kisebb lyukak oly nagyságúak legyenek, hogy egy bot vége kényelmesen beléjük férjen és egymástól legalább is két lépésnyi távolban álljanak; minél többen játszanak, annál nagyobb a

kör is.) Mielőtt a játék megkezdődne, sajátos módon meg kell határozni, hogy ki legyen mindjárt kezdetben a kanász, vagyis ki legyen az, ki a labdát — a disznót — a többieknek minden ellenmüködése daczára a közép lyukban — a város likában — megőrizze, vagy ha az onnan kiüttetett, azt oda ismét visszaterelje, vagy esetleg önmaga helyébe egy másikat állíttasson be kanásznak? E kanász-kijelölés úgy történik, hogy a játszó mind körbe veszik a közép nagy lyukat és azt, botjaik végét bele dugván, lassan kerülgetik s lépéseik közben ütem szerint ezt mondogatják: „kavarjuk a korpát, főzzük meg a kását, hües ki te disznó!“ vagy ezt: „körben fordulj, gyorsan lódulj, a bunkódat vedd ki!“ s több eféle szölamoknak utolsó szavára aztán mind szétfutnak és botja végével ki-ki igyekszik egy lyukat a külsők közül birtokába venni. Az, kinek lyuk nem jutott, lesz aztán a kanász. Ha azonban a lyuk-birtoklás felett netán versengés támadna, t. i. ha két játszó egy lyukba egy időben dugta bele botját, az esetben a nagy lyuk kerülgetés ismétlendő.

Most kezdődik a játék. A kanász fogja a labdát s bele teszi a nagy lyukba s botja végét rajta tartja, a körben és saját lyukaiknál állók pedig felváltva vagy egyszerre fürgén reá támadnak és igyekeznek előbb a kanász botját a labdáról félre ütni s aztán a labdát a lyukból kibökdösve, azt ha lehet, messze kivenni. (A lyukban tehát a labdát addig nem szabad érinteni, míg a kanász botja rajta pihen.) Ha a kanásznak, ezen támadások alatt, sikerül botja végét egy gazdátlanul lévő üres lyukba — gyors szökéssel — előbb belevetni, mint annak birtokosa vagy bármely játszó azt tehetné: azon esetben megszűnt kanász lenni s helyette az lesz azzá, ki lyuk nélkül maradt. Ha ellenben ezen kísérlete nem sikerült, akkor köteles disznaja után nézni, melyet míg őrizetlenül maradt, közegyetértéssel bizonyára a lyuktól, sőt tün a körtől is jó messze el, kivertek. Elballag tehát disznaja után s míg azt lassan visszaterelgeti, addig a többiek bent a nagy likat kerülgetik, vagy szerteszét futkároznak s egyre csufondároskodnak s kötekednek a kanászzal („erre te!“, „arra te!“, „kocza ne!“, „hües ki te!“ stb.), sőt az ügyesebbek már messziről elibe is mennek s ha lehet még tovább verik ki, a kanász botja mellől, a disznót. Ezen bosszantásokkal szemben, az ügyes kanász higgadtan és lassan tologatja disznaját s botja végétől sosem ereszti tovább s mindközelebb igyekszik azt a kör és a nagy lyuk felé óvatosan terelgetni, míg végre vagy egy vigyázatlan s nála gyengébb futótól elcsípi „csürje likát“, vagy sikerül neki disznaját a város likába behajtani. Ez utóbbi esetben, tehát csak akkor, ha a labda a körön kívülről hajtattott a lyukba, rögtön megszűnik a labda verdesés s az első játszma bevégeződöttnek tekintetik s új kanászt kell kijelölni; ezen kijelölés azonban már nem úgy történik, mint az első játszma megkezdésénél, hanem a volt kanász az ütőbotokat mind össze szedi s azokat, saját botjának kivételével — a körtől 10 lépésnyire elállva, egy körfordulattal, vagy feje fölött való hátra dobással — szét-szórja. A játszó botjaikért szét s a volt kanászzal együtt sebesen a körbe visszafutnak s a lyukakat lefoglalják; a ki lyuk nélkül marad, az lesz a kanász. Csak erre kezdődik meg aztán a második játszma.

Megjegyezzük végül, hogy ha a kanász már nagyon kifáradt s úgy látszik, hogy a disznó körbehajtásának reményével egyszersemind játékedve is fogyatékán van: az esetben irányában meg kell könnyíteni a játékot. S ezen megkönnyítést két féle fokozatban szokás közös megállapodás után eszközölni. 1. A disznót csak akkor szabad elcsapni a kanász mellől, ha az a körben van. 2. Minden egyes játész, másik játészársának tudta és beleegyezése nélkül is elfoglalhatja azon lyukat, a melyikből a bot csak pillanatra is kiemeltetett, — azaz a lyukak egyike csak addig tekintetik egy bizonyos játész tulajdonának, míg botját benne tartja. — Ezen lyukcserélgetés gyakran zavarba hozza egyik-másik játészot s e zavart az ügyes kanász könnyen a maga hasznára fordíthatja.

A ki heveskedése közben a disznó helyett netán a kanász lábaszárát ütné meg, az büntetésül rögtön kanász lesz; — kivéve azon esetet, ha ezen ütésnek a kanász volt szándékos okozója.

82-ik játék. „Kis méta“ (vagy „rövid méta“). Legkevesebben hatan, legtöbben huszan játszhatják. Mindenekelőtt megjelöltetik a „belső méta“, azaz ütőhely („tanya“), aztán elől kissé oldalt balról 4—5 lépéssel előbbre a kifutó hely, azaz „kis méta“ — s ettől egyenes irányban előre, mintegy 80—100 lépésre a „külső méta“. — (Minél több a játész, annál távolabbra tétetik a külső méta.) — Ezután a játészok közül két ismert egyenlő s rendesen a két legügyesebb játész, az összes játészokat „választás“ útján („elegálás“) két pártra felosztják (ez rendesen pénzfeladobással történik) — és sorsot vetnek arra, hogy melyik párt kezdje meg az ütést és melyik párt a szolgálat. (Ez botkapással.) Az ütőpárt bent csoportosul az ütőhelynél, a szolgáló pártból pedig egy játész bent marad adogatónak, a másik az adogatótól 20—30 lépésre fel áll I-ső métásnak — ez rendesen a legjobb dobók egyike — a többi szolgapártbeliek pedig kint a méták között szétszóródva állanak fel.

Ezen felállások után kezdődik a játék. — Az ütőpárt minden egyes tagja egymásután, egyenesen kifelé és felváltva üt egyet-egyet, kivéve az utolsónak maradtak, ki hármat üt. Ki ütését elvégezte, oda áll a kis métahoz, lesni a kedvező pillanatot, hogy megdobatás veszedelme nélkül a külső métahoz kifuthasson. Végül az utolsó is — ki rendesen a legügyesebb labdaverő — hozzá lát az ütéshez — ez beváltónak, mentor, elevator, liberator, mariator, vator, hagyó stb. neveztetik és hármat üt; — egyet azért, hogy a kis métánál netán még bentállók erre kifuthassanak, ez okból a beváltó első ütésére még a külső méta-tól befutni senkinek sem szabad. — a másik két ütésre ellenben legalább egy ütőnek okvetlen be kell futnia a tovább ütésekre.

Ha a beváltó két utolsó ütésére többen jönnek be, akkor azok közül az utoljára ütő lesz az újabb beváltó, ha azonban a beváltó rossz ütése miatt senki sem futhatott be, az esetben az ütőpárt bajban van, benn sült! — melyből csak úgy menekülhet ki, ha a szolgapárt által egy ízben megadott kedvezményre sikerül valakinek megdobatás nélkül befutni. Ezen kedvezmény pedig kétféle lehet, vagy az, hogy a

labdát az I-ső métás (dobó) 20—30 lépésnyiről bedobja az adogatónak s az adogató megint neki vissza s csak ezután fog az ez alatt befelé törekvőre rádobni, vagy pedig, ha a metaközök távolsága — a játszóknak számához és erejéhez aránylag — nagy, akkor az I-ső métás bedobja a labdát az adogatónak, az adogató pedig rögtön azt önmagának 3—4 méter magasságra feldobja (u. n. „gyertyát gyújt“) és az újbóli kikapás után adja csak kidobás végett az első métásnak.

A fentjelzett bensülésnek lehető kikerülhetése végett a beváltó óvatosságra szokta inteni kintlévő pártfeleit. (Vigyázz! — kettő — vagy egy — az élet.) S ezenkívül az utolsó ütésre még szabadságában áll megválogatni a labdafeladást, azaz, ha rosszul adja fel neki az adogató, nem köteles hozzácsapni. Viszont az adogató nem köteles feladni a labdát addig, míg a befutni szándékozók illető métahelyükre vissza nem állanak — ez okból, ha valaki idő előtt elhagyja pár lépéssel métahelyét, az első métás, vagy bármelyik labdafogó mindannyiszor bekiált az adogatónak: labdát ide! és addig ki nem eresztí a métás a labdát kezeiből, míg az illető vissza nem áll helyére, vagy pedig hozzá közelebb ugorva, azt, ha lehet, megdobja.

A ki- és befutkározó ütőpárthelieket megdobni egyedül csak az I-ső métásnak áll jogában. Ha tehát ezen I-ső métás az ütőpártnak bármelyik ki- vagy befutni készülő tagját — a kis méta és a külső méta között — megdobja, akkor az ütőpárt le van. Mihelyt az ütőpártbeli futó egyik lábával érinti a méta vonalát, azonnal metán levőnek tekintetik. Le van akkor is az ütőpárt, ha a szolgapárt bármelyik tagja — akár az adogató légyen is — egyszer, vagy ha előre ugy állapittatik meg, háromszor — kikapja rüptében a labdát. Az ütőpárt — közmegállapodás szerint elbukik akkor is, ha egyik tagja valamely előre tiltottnak kijelentett ütismódot szántsándékkal használ, pl. ha igen ferdén, vagy épen hátrafelé üt, oda, a hol egy labdafogó sem áll. Pártbukást von maga után végre az is, ha valaki tilos helyre, pl. vetésbe, kertbe, más udvarra, háztetőn túl, vízbe stb. üti a labdát. Megtörténik gyakran, hogy a játszani akarók száma páratlan, a választás azonban ezen esetben is rendes módon ejtik meg s az egyedül maradt, mint magánfutó (caeca, faczer, kengyelfutó vagy kutyus) beállítatik az ütőpárthoz és ott egyedül önmagának kettőt üt, ha azonban sikerültnek és elegendőnek tartja első ütését, akkor a második ütést el is hagyhatja, köteles azonban saját ütésére rögtön ki is futni. Más valakinek ugyanezen ütésre sem ki-, sem befutni nem szabad — e szerint a magánfutó nem is lehet beváltó. Ha a magánfutót kifutása közben meg nem dobják, akkor ő csak a beváltónak 2-ik vagy 3-ik ütésére futhat be újbóli üthetés végett, de akkor is csak úgy, ha már előtte valaki befutott volt, vagy ha vele együtt egy másik is befut. Ha azonban már kifutása közben megdobatik a magánfutó, akkor tartozik rögtön átszegődni a szolgapárthoz, melylyel aztán csak együtt jöhet be ismét ütni. Megjegyeztetik, hogy a magánfutónak megdobatása nem jár egyszersmind pártbukással is, ellenben a párt bukásával a magánfutó is velük megyen ki szolgálni, ha már előbb át nem ment volna a másik párthoz.

83-ik játék. „Nagy méta“ (v. „kifutós“). A játszóknak legkevesebb 8-an s legtöbbször 24-en lehetnek s választás útján két pártra oszlnak és sorsot vetnek arra, melyik párt legyen bent és melyik kint. Ezután a térségen kimérik az állásokat (a metákat). A földön ugyanis 3—4 lépés hosszú barázdát húznak az ütő méta megjelölésére, annak balvégétől, — a hol t. i. az ütő fog állani — két lépésnyire oldalt és két lépésnyire előre — az ütés irányában — karó leszúrással megjelöltetik az ugró méta — és innét ugyanazon irányban 100—200 a nagy méta (külső méta); — ez annál messzebb esik, mennél több a játszóknak száma.

Az ekkép kimért térségen a szolgálpárt akkép oszlik fel, hogy egy ügyesen kapó bemegy az ütő métahoz adogatónak, egy másik jó dobó meg első metásnak ki áll a pályatér közep tájára, az ütő metától 25—40 lépésre; egy másik jó dobó, ennek háta mögé, még 25—40 lépéssel tovább áll; — a többi szolgálpárti a két metás mellett és mögött szét-szóródnak, ezek az u. n. labdafogják, kik úgy a ferde, mint a nagy ütések, valamint a metásoknak czélt tévesztett dobásai alkalmával a messze repült labdát elfogják s a metásoknak minél előbb kezeikbe szolgáltatják. Az ütőpárt pedig az ütőmetánál csoportosul.

A játék menete majdnem ugyanaz, mint a „kis metáé“ (82.), csak-hogy itt az első ütő kettőt üt, a többi egyet, az utolsó, a beváltó pedig hatot. Ferde ütést szánt szándékkal csak akkor szabad tenni, ha a játszóknak száma összesen a 12-öt meghaladja. A magasan kiütött labdának elkapása nem idézi elő az ütőpárt bukását. Azoknak, kik már ütésüket elvégezték, szabad a kifutás előtt, az ugró metától számítva egyenes irányban oly távolra állni ki, a mily távolságot neki futva képesek megugrani; tehát minél többen állanak már az ugró métahoz, annál kijebb állanak el attól, mert minden egyesnek ugrási távolsága számításba vétetik. Így péld. feltéve, hogy hárman már ütöttek és még egyik sem futott ki és mindegyikük képes négy lépésnyi hosszúságot elugrani: akkor háromszor négy, vagyis 12 lépéssel még kijebb állhatnak az ugró-metától. Megjegyzendő itt, hogy ha az adogató — kétkedve az illetők által felvett távolság megugorhatóságában — egész közelből megdobja egyikét a kiállóknak, akkor a játék menete egyelőre felfüggesztetik, hogy az illetők tényleges ugrásaikkal megbizonyítsák a felvett távolság helyességét, ha azonban ez nem sikerült, akkor az egész párt azonnal elbukottnak tekintetik. Az ütőpárt akkor is elbukik, ha tagjaik közül a két metások egyike által kifutása közben a kiálló hely és a nagy külső méta között, valamint befutás közben a külső méta és az ugró méta között megdobatik. Elbukik az ütőpárt akkor is, ha annak egyik tagja kézzel a labdához nyúl, illetőleg, ha gátolja a szolgáló pártot a labda elfogásában. Ha tizenkettőnél többen játszanak, akkor kifutni csak azon ütésre szabad, melyben a labda az 1-ső metáson túl veretett, — a befutás azonban minden ütésre szabad, csak-hogy ha valaki korábban befut, mintsem bent még valamennyien kiütöttek volna egyes ütéseiket, vagy a beváltó az ő 2-ik ütését, az esetben a befutó köteles bevárni a hátralévőknak

ütéseit is s csak azután üthet, még pedig, mint első; ha többed magával futott be, kettőt, vagy ha csak egyedül futott be, akkor mint újabb beváltó hatot üt, — ha csak úgy nem jár ő is, mint járt az előbbeni beváltó az ő korai befutásával, t. i. hogy nem hatot, hanem csak hármát üt. Ezért általánosan szokás az, hogy a legjobb ütü kezd meg az ütések, hogy így az, vagy saját két ütésének egyikére (a 2-ikat t. i. át is ruházhatja az utána következőre, ha első ütésére biztosan kifuthat), — vagy a többiek ütéseire ki és vissza, beváltónak be is futhasson. Gyenge ütü tehát soha se fusson be oly alkalomra egyedül, midőn bent beváltónak kellene lennie, mert ekkor legkönnyebben bensül az egész párt; ugyanis bent már több ütü nincs és ő is mint beváltó már kiütötte hat ütését s azok egyikére sem futhatott be senki. Ezen kétséges helyzetben aztán nincs egyéb hátra, minthogy a legügyesebb labdakerülőknél egyike, — minden kedvezményben való részesítés nélkül (minők a „kis métánál“ érvényesek — kívülről egyenes irányban elszántan berohan; most az egész játszma attól függ, mielőtt beér megdobatik-e? Ha nem, akkor ő, mint ügyesebb beváltó könnyedén megmentheti pártját a bukástól; ha azonban megdobatott, akkor a szolgapárt megy be az ő helyökbé ütni, ők pedig ki — szolgálni.

Ha a játékok száma páratlan, az eljárás ugyanaz, mint a kis métánál.

84-ik játék. „Öreg méta“ (v. hosszú méta). Hasonló a nagy métához, a mennyiben itt is van ugró méta, a vele járó kiállási szabadalommal s a mennyiben ezen játéknál is ugyanazon esetekben bukhatik el az ütőpárt. A külső méta — u. n. hosszú, vagy öreg méta — azonban itt már távolabbra szokott helyezettetni az ütőhelytől (100-tól egész 300-ig), valamint a játékok száma is tetemesen felszaporítható (10-től 30-ig). Továbbá az ütések módja sincs itt úgy korlátozva, mint amannál, a mennyiben szabad egészen félre, sőt a beváltónak utolsó ütését megfordított körsuhintással hátra felé is irányozni.

Az első ütü mindig 3-at üt, a beváltó előtti kettőt, a beváltó pedig 12-öt (vagy előre megállapodás szerint némelykor csak hatot), — a többi közbe esők pedig csak egyet ütnek, (vagy néha közmegállapodás szerint kettőt s a beváltó négyet.)

Kifutni minden ütésre és minden időben szabad, befutni pedig csak a beváltónak 2-ik és következő ütéseire. Az, ki a beváltó ütése közül éppen a másodikra fut be, jutalmul még egy ráadást is üthet, mihelyt a sor reá kerül, de ezen ütése csak önmagának szól, mert ezt más senki fel nem használhatja, a ki- vagy befutásra s ezért köteles ezen ütését megelőzőleg kikiállítani, „ráadás!“ vagy „ütra való!“ — Ilyen ütra való ütése van még mindazon beváltóknak, kik nem üthették ki egészen a 12 (v. 6) ütésüket, mert szabály itt az, hogy ha a beváltónak, 2., 3., v. 4-ik ütésére kívülről, már valaki befutott, akkor ráadásul még csak egyet üthet.

Ha a beváltónak egyetlen ütésére sem futott be senki, akkor ezen bensülésből szintén csak ügyesebbnek vaktábani befutása mentheti meg a pártot. Azonban itt azon kedvezményben részesülnek az ütők, hogy

az első métás köteles egyszer, a kívánatra „gyertyát gyújtani“ (ön magának 3—4 méternyi magasra feldobni a labdát) és csak azután dobhat a befutóra.

Különben ezen játéknál a szolgapártnak mindegyik tagja dobóképességgel bír, még az adogató is; tehát akár-melyikök dobjon meg egy ki- vagy befutó ütőpártbelit: az egész ütőpárt egyaránt elbukik. Különösen könnyű ezen játéknál elbuktatni a vigyázatlanabb ütőpártot azon esetben, ha egy szórakozottabb és kifutni készülő, az ugró métán túli kiállási helyén, azon pillanatban dob meg valaki, midőn a mellől, épen egy pillanattal elébb, egy vagy két társa kifutott az öreg métához s ő kifutásával elkésett, vagy nem mert kifutni s hamarosan nem jut eszébe az ugró métához oly közelbe visszaszaladni, a mily távolságra — önmagában maradván is — képes elugrani.

Ha a játékok száma páratlan, az eljárás ugyanaz, mint a kis métánál.

85-ik játék. „Suszter méta“. A játékok szintén két pártra oszlanak, mint a „kis métánál“. Az ütőméta megjelöltetik, (az u. n. „műhely“) — s ettől 40—80 lépésnyire a külső méta, az u. n. „suszter méta“. Az ütőpárt minden egyes tagja csak egyet üt, még pedig tetszés szerint, vagy egyenesen le a földre, vagy messze, vagy magasán, — a beváltó hármát üt, még pedig rendesen, az első ütést gyengén lefelé irányozza s csak a másodikat és harmadikat kifelé. Köteles mindenki saját ütésére — akár eltalálta volt a labdát, akár nem — rögtön kifutni; — a beváltónak második és harmadik ütésére mindannyian befutnak. A beváltó a saját harmadik ütésére kifut és a következő beváltónak ütéseire jön csak vissza. A szolgapártnak csak egy tagja dobhat a ki- és befutókra, és ez rendesen az első métás vagy adogató. Ha tehát az első métás, vagy adogató, valakit — a két méta között az ütőpártból megdob: akkor az a párt le van és a szolgapárt megy be ütni. Cseldobás ezen, valamint az előbbi három játéknál tiltva van.

86-ik játék. „Bába labdajáték“. Ezen labdajáték is csak akkor érdekes, ha mennél több játékos vesz benne részt. A játékok mindenekelőtt egy határvonalat húznak a földön, a melyen belől ütnék a játékosok s ezen határvonaltól 50—60 lépésnyire egy külső célzt választanak, mely lehet előfa, vagy földbe vert czövek által megjelölve, ezen célztól jobbra és balra is lehet a játékosoknak helyet foglalni, de úgy, hogy a távolság ugyanaz maradjon. A játék megkezdése előtt szükséges meghatározni, hogy ki legyen az adogató, t. i. az öreg bába? Ez akként történik, hogy egy kisorsolt játékos helyet foglal az ütővonalnál, kezébe veszi a labdát s azt szétszóródva álló társaihoz kiüti vagy kidobja. Ezek mindenike azon van, hogy a labdát esése közben megkaphassa; ha valaki egy vagy több ütés után a labdát megkapta, az ez alatt befutó társai közül azzal bárkit is megdobhat — s ha valakit megdob, annak ismét egy más valakire mindaddig szabad dobni, míg az ütőmétánál innen (kívül) bárkit is találhat. Ha most már a játékosok mind befutottak, akkor a legutoljára megdobott, vagy az, ki dobásával nem talált, lesz az öreg bába, ez adogatja a labdát ütésre, míg a többiek egymásután ütnék; — s ki — akkor, midőn

a játék kezdetén kidobott labda elkapatik — először elkiáltja primus, annak joga is van primusnak, elsőnek lenni és így a többieknek secundus és tertiusnak stb. — A primus hármát üt, a secundus kettőt, a tertius, quartus, quintus stb. egyet-egyet. Az anteperultimus (ki után még ketten vannak) kettőt; a perultimus (utolsó előtti) hármát és az ultimus (utolsó) mindig négyet üt.

A primus csak akkor üti a labdát kifelé, ha már van künn labdafogó, u. n. csirke, — ellenkező esetben csak a földre üt, ha ütését elvégezte, földre dobja az ütőt és a külső cél felé fut; a bába pedig a leütött labdát fölkapja s a futót megdobja, ha nem találja el, akkor az a külső célhoz érve leül, vagy áll és ott kell várnia mindaddig, míg az ultimusra nem kerül az ütés sora. Ha azonban még a célhozérés előtt megdobatott, csirke lesz és künn foglal helyet. Most már csak a csirkének szabad valakit megdobni, a bábának nem; de a bába a csirkét azzal segíti, hogy a labdát lehető gyorsan kezéhez adja. Most a többi játékosnak kifelé is szabad ütni, de mivel csak egy csirke van, csak egyenesen. Ha megint elvégezte az ütést valaki, kifelé fut, ezt a csirke a felkapott, vagy a bába által kezéhez adott labdával célba veszi, ha megdobta, ez is csirke lesz; ha pedig nem találta el, az esetben az illető a külső célhoz fut. Ha már most a játékosok mindnyájan ütöttek s ki-ki a saját ütésére ki is futott s egyrészt kint várnak a külső célnál, másrészben pedig csirkék lettek, akkor az ultimusra kerül rá a sor. A künnlevőknek addig nem szabad befutniok, míg az ultimus legalább egyet nem ütött. Ha az ultimus elvégezte az ütést, akkor a külső célhoz fut, a künnlevőknek pedig be kell futniok, mivel ha be nem futnak akkor, midőn az ultimus ütését elvégezte, a csirkének a külső célhoz is szabad mennie s a künn maradtakat a célban is megdobnia. Ha a játékosok mind benn vannak, újra ütnék s kifutnak, mint előbb. Ez az ütés ekkép addig tart, míg mindnyájan csirkék nem lesznek, mely esetben a játék újra kezdődik.

Megjegyzendő még a „bábánál“, hogy ha az ultimus üt és a külső célhoz érve, onnan befut — a nélkül, hogy megütötték volna, vagy a primus csak egyet is ütné: joga van megint ultimusnak lenni, habár más valaki ki is kiáltotta az ultimust; — ha az ultimus ily módon fut be, azt mondják: „maga ütésén jött be“. — Ha a primus csak egyet is ütött, az ultimusnak a külső célnál kell maradni és mindaddig várnia, míg csak a bentlévő ultimus nem üt.

87-ik játék. „Kis sintér méta“. Ezen játéknál két métahely van, egymástól 50—100 lépésnyire: az „ütő“ (sintér) méta és a külső („kutyaszorító“) méta. Itt a játékosok nem oszolnak szét pártokra, hanem sorsolás szerint jelöltetik ki egyike a játékosoknak a sintér szerezpre. Az így kijelölt sintér azután mindjárt kiáll az ütmétához adogatni.

Mindenki egyet üt, még pedig szokás szerint egyenesen le a földre és nem kifelé, és köteles saját ütésére rögtön ki is futni és csak a beváltónak valamelyik ütése után futhat vissza. A beváltó tehát itt hármát üt, még pedig egyet le a földre és kettőt ki magasan vagy

messze; — kit a sintér legelőbb megdob, ütőjogát rögtön elveszti és ki áll a két méta közé „legénynek“ és mint ilyen, a sintérrel egyetemben ő is dobhat a ki- és befutókra. A sintér vagy legénye által ezután megdobottak, mindnyájan labdafogó „inasokká“ lesznek, a kik azonban senkit meg nem dobhatnak s csak a tova repülő labdát kézbesítik a legénynek vagy a sintérnek. Hogy ha már a játszó — az utolsót kivéve — mind megdobattak (inasokká lettek), ez esetben az utolsó egyet üt — s ha nem találta is el a labdát — rögtön kifut s ütőbotját is magával viszi, hogy ha megdobatás nélkül kifuthatott a métaig: az esetben ott újból üthessen és visszafuthasson; — ha ez neki sikerült, bent ismét üt és fut — — s így tovább mindaddig, míg egyszer meg nem dobják. Ha megdobatik, a játéknak vége és az újabb játszmaiban ő lesz az új sintér, míg a többiek mind ütők lesznek s a játék tovább foly, mint az első játszmaiban.

88-ik játék. „Nagy sintér méta“. Ezen játéknál az ütő és külső méta közötti távolság 100—300 lépést tesz, a szerint, a mily nagy a játszó szám (8 — és 40 között). A játék menete majd ugyanaz, mint az előző játéké, csakhogy itt mindenki tetszése szerint üthet le a földre vagy kifelé, a melyre aztán rögtön ki is kell futniok; — a befutás a beváltó három ütéseknek egyikére történik.

Itt már nem csak a sintér és az általa legelőbb megdobott „legény“ dobhat a ki- és befutókra, hanem valamennyi később megdobott inas is. Végül, ha csak egy ütő marad már megdobatlan, akkor ez kettőt üt; azonban a második ütest el is hagyhatja, ha az első annyira sikerült, hogy reá biztosan kifuthat — mihelyt tehát első ütése után három lépésnyire megkezdette a futást, azontúl már nincs joga többé a második ütésre s okvetlen ki is kell futnia. Kivülről szintén úgy üt, csakhogy ezt összeköti a befutással. Ha aztán az utoljára maradottnak sikerült a pályát (métakört) megdobatás nélkül ily módon négyszer végig futni: akkor néki a következő első játékban azon szabadalma van, hogy mikor a sor reá kerül, nem egyet, hanem hármat üthet: s ezen három ütése közül arra futhat ki, a melyikre akar, sőt ha ezen utolsó ütő a metaközt ezután megdobatás nélkül még négyszer, illetve nyolcszor futja meg: az esetben győzelmesen leteheti ütőbotját, mert a játszma bevégeztnek tekintetik és az újabb játszmaiban nem ő leend az újabb sintér, hanem az, a ki előbb volt, míg a többiek (a legény és inasok) mind felszabadulnak „ütökké“.

89-ik játék. „Új sintér méta“ (u. n. „Kőbor sintér“). Az ütő és külső metaköz 100—150 lépés. A sintér verseléssel jelöltetik ki. Míg a sintérnek nincs egy legénye és egy inasa, addig mindenki függélyesen lefelé a földre köteles ütni. A kifutás a saját első ütésre és a befutás a beváltó utolsó (második) ütésére történik. A sintér, mint adogató által legelőbb megdobott labdafogó inas lesz, ez inas azonban legénynyé lesz, mihelyt a sintér egy másodikat megdob, ha pedig a sintér vagy legénye még egy harmadikat is megdob: akkor ezen harmadizban megdobott lesz inassá — az előbbi inas legénynyé, az iménti legény pedig sin-

térre, — míg a volt sintér felszabadul sintérsége alól és az ütők közé vegyül.

A negyed, ötöd és a következő sorban megdobottaknak inasokká létele alkalmával ugyanezen változás áll be s a sintérség gyors időközökben száll át egyikről a másikra és a játék szakadatlanul foly, míg a játszó kedve tartja. Megjegyzendő, hogy ha a beváltó kifutása közben valamelyik fordulóban megdobatik, akkor egyszerre felszabadul a sintérrel együtt a legény és inas is, míg a volt beváltó egyedül maga lesz adogató — sintérré — és csak az általa megdobottakban kapja meg rendes segéd-személyzetét és nyeri újabbi felszabadulását. Itt ép úgy, mint a „kis sintérnél“ szabály az: hogy csak a sintér és legénye dobhat a ki- és befutókra; másodsorban azonban és kivételesen, midőn t. i. már a sintér vagy legénye kidobta volt a labdát, de azzal nem talált — megengedhető az, hogy ugyanazon egy futam tartama alatt másodizben már az inas is érvényesen dobhasson.

Vegyes labdajátékok a nagy labdával.

Az alábbi pár játék oly labdával játszatik, mely bőrből vagy bőrrrel bevont kettős disznó-hólyagból, vagy kaucsukból van készítve és (fosztatlan kisebb) tollal vagy néha lőszőrrel, tehénszőrrel, vagy tengerifüvel (See-Gras), — de leginkább csak léggel van telítve; nagysága 10—50 cm. átméret között váltakozhatnak.

90-ik játékok. „Guritó duplex“ (vagy „pártharcz guritással“). A játszóak adj-vegyezés útján két egyenlő részre oszloznak. Mindkét párton 1, 2, 3, 4, . . . beosztás történik azon célból, hogy a guritást ezen sorrend szerint, egyenkint egymásután hol az egyik, hol a másik egyén eszközölje, mindkét párt részéről. Mindkét játészó fél a mezőn, udvaron, általában a hol játék foly, fölbe szúrt czövekkel, vagy földön húzott vonallal szelvében kijelöli a maga határvonalát, még pedig úgy, hogy a két pártnak vonala közötti távolság mintegy 8—10 lépés legyen; e két határvonaltól kifelé, a mögött is húznak 30—40 lépésnyire itt és amott még egy (külső) határvonalat, az előbbenivel egyenközűen. Most mindkét játszó fél feláll, a belső saját határvonala egész hosszában, — mikor ez megvan, sorsot húznak arra, hogy melyik fél gurítsa a labdát először. Már ha ez is eldöntetett, a gurító fél első tagja a labdát lehetó erősen az ellenfél területe felé gurítja. A guruló labdát az ellentábornak mindazon tagja, a kinek közelébe jut, igyekezzék már a felállási helyén elfogni. Ha azonban a labda közöttük át és tova gurult, akkor az egész pártnak hátrálva, szintén oda kell visszahúzódnia, a hol a labda megállapodott. Ezzel egy időben a gurító párt is annyi lépéssel előre megy, a mennyivel a labdafogó párt hátra húzódot. Minden labda-elfogáskor a játék pillanatra szünetel, addig t. i. míg a pártagok új felállási vonalukon elhelyezkedtek és a labdát kezébe vette az, a kin a guritási sor van, jelen esetben az iménti labdafogó pártnak az első számú egyéne. A mint ez gurit, azon pillanatban a másik párt lesz labdafogó párttá . . . és így tovább.

A guritónak meg van engedve jobbra és balra az egyenes vonalnak bármely pontjáról is gurithatni, de előre menni az ellenpárt felé nem szabad, míg csak az a labdával nem tereltetett hátrább. Fő szabály tehát, hogy: a két párt közötti szabad térség mindig 8—10 lépésnyi legyen. A guritónak jól meg kell figyelnie azt, hol mutatkozik az ellentábor vonalán valami rés, vagy hol áll egy figyelmenlebb játszó; mert ott sikerül leginkább a labdát túlgurítani az ellenpárt felállási vonalán. A mely párt így módon a külső határvonalán is túl tereltetett, az a vesztes párt.

91-ik játék. „Pártharcz nagy labdaöklözéssel“ (u. n. „ballmozás“). Léggel bélelt bőr vagy kaucsuk könnyű labda használatik. Választás útján két párt alakul. A játék hely középtáján, a vonal végekre leszúrt karókkal, két egyenes vonal jelöltetik ki. Ezen vonalak egymással párhuzamosan és egymástól 30—50 lépésre legyenek megjelölve. E két határvonal jobbra és balra annyira kinyújtassék, hogy rajta egy pártnak (a játszóknak) minden egyes tagjára egy lépésnyi hely jusson. A két párt most ezen két határvonal között, saját határvonaluktól 10—20 lépéssel beljebb, egymással szemben feláll és jobbra-balra annyira kiterjeszkedik, a mely hosszú a hátuk mögött lévő határvonaluk. A pártoknak időnkénti állásfoglalásánál általános szabály az, hogy a két párt egymástól minden körülmények között 8—10 lépésnyire legyen. Tehát a mely mérvben közeledik egyik párt háttal a saját vonalához, épp oly mérvben közeledik ugyanazon vonalhoz arcczal az ellenfél is. A játék maga abból áll, hogy a nagy labda ököllel — egyik párttól a másik párthoz — üttetik, míg végül egyik pártnak sikerül azt a másik pártnak határvonalán túl hajtani. Vesztesnek azon párt tekintetik, a melyeknek határvonalán — az ellenpárt által felüttött (vagy dobott) labda, túl esik a földre. Tehát a labdának gurulva megfutott útja sem a pártok felállási helyének, sem a pártbukásnak megállapításakor nem jó számításba. A labdát mindig az dobja, vagy üti fel, a kinek a keze ügyébe esik, vagyis a ki azt elfogja; — dobni lehet a párt felállási vonalának bármely pontjából s az ellenpárt bármely tagja felé s e dobás rendszeren ok irányul, a hol senki, vagy a hol gyengébb játszó áll szemben.

92-ik játék. Gömbbélharcz (u. n. „pila velox“). Ezen játéknál a legnagyobb fajta labda használatik, t. i. a 25—30 cm. átméretű, lőszörrel keményre tömött bőrlabda, illetőleg gömb. A játéktér közepén a játszóknak két „táborra“ osztatnak, minden párton 1, 2, 3, 4, . . . beosztás történik. A középponttól innen az egyik párt, túl a másik párt egyenlő távolra állanak fel, de egymástól nem távolabb, mint a mennyire a gömböt egy közepes erejű játszó el bírja hajtani. Ezen felállási széli vonal mögött, mindkét pártnak a háta mögött, a közép ponttól 50—50 lépésnyire, innen és túl egy-egy „kapu“ jelöltetik meg leszúrt karókkal, két méternyi szélességben. A játék menete ez: a gömböt kézzel dobja és löki, vagy üti egyik párt a másikhoz, míg végül sikerül egyik párt valamely tagjának a gömböt átvérni az ellenpárt két kapufélfája között.

Szabály: a dobást felváltva egyszer az egyik, másszor a másik pártnak számszerint soron lévő tagja eszközli és pedig mindig azon helyről (vagy azon pontot átmetsző térség szélességi vonalról) dob, a hol a gömb a földre esett, vagy vigyázatlanságból elkapott. Megengedtetik azonban az ellenpártnak az is, hogy mielőtt dobáshoz kezdene, a feléje dobott labdát röptében öküllal vissza is lökheti, vagy ütheti és dobását azon pontról eszközölheti, a hol a visszaütött gömbje földre esett volt. E szerint először dob (sorsolás szerint) például az A) párt 1. tagja, a repülő gömböt visszaveri valamelyik B) pártbeli és ugyancsak a B) pártból az 1. számú egyén dob onnét, a hol a vissza vert gömb legelőbb a földet érinté; ez után igyekszik az A) párt vissza lökni vagy ütni a repülő gömböt és a földre esési helyről dob ugyancsak az A) pártnak a 2. számú egyéne, erre ellenlökést tesz a B) párt és dob a B) párt 2. tagja és így tovább.

Szigorúan betartandó azon szabály is, mely szerint a dobó pártnak nem szabad feltartóztatni repülő útjában az ellenfél által visszalökött vagy ütött gömböt, mert az ellenfél onnét végzi dobását, a hol az általa imént visszalökött gömb a földet érinté. Tehát a visszalökés nem számittatik be dobás helyett, hanem inkább a dobás kiegészítő részének tekintetik.

Ha valaki a feléje repülő gömböt vissza akarván verni, véletlenségből megkapja, úgy hogy kezei között a gömb egy pillanatra megállapodik, ez esetben nem érvényes már a visszalökés, vagyis úgy tekintetik, mintha a gömb a földre ott esett volna le, hol az illető gömbfogó áll és onnét köteles dobni az, kin a dobás sora van.

Végül, ha a gömbdobálások által egyik párt egész közelébe jutott az ellenpárt „kapujához“, az esetben úgy kell az utolsó erős dobást a kapura intézni, hogy az repülve jusson át a két pózna között és hogy azt az ellenfél ne legyen képes röptében újból visszaverni. Mert szabály az is, hogy ha a végső dobás át is jutott a kapun, de ha a gömb onnét még földre leste előtt visszaveretett, az esetben még nem bukott el azon kaput védelmező párt. Ezen végső visszaütéskor a gömbnek nem kell épen a kapufák között visszarepülnie; a fő, hogy azokon ismét túl belől essék a földre, hogy onnét aztán lehessen még beljebb dobni mindjárt. A kapura való dobáskor a gömb, ha nem a kapufák között, hanem azok egyike mellett tör ki a játékhatórból, az esetben nincs pártbukás, hanem a veszélyeztetett párt a kapuja helyéről még újból visszadobhatja a gömböt.

Ha a játékosok száma meghaladja a 30-at, akkor mindig az dob, a ki előbb kézbe kapja a gömböt, tehát akkor nincs számszerinti beosztás.

93-ik játék. Gömbbel hátra dobálás (mint mondják: „czurukkoljunk“). Itt is ugyanaz a játéktéri beosztás van, mint a 91-ik játéknál. A játékosok két pártra oszlnak, mindegyik párton 1, 2, 3 beosztás történik és azon sorrendben következnek egymásután a dobásokhoz. Győztes az a párt, a melyiknek előbb sikerül a gömböt az ellenfélnek határvonalán túl dobni.

Szabályok: a gömböt két kézzel kell fogni és az arcz előtt fel és a fej fölött hátrafelé magas ívben kell dobni. Tehát a dobó a dobás

pillanatában háttal fordul az ellenpártnak, a hova a gömböt hajtja. Az ellenpárt a feléje repülő vagy guruló gömböt útjában minél előbb feltartóztathatja, kikaphatja vagy megállíthatja, de rögtön vissza nem lökheti, mert csakis a fej fölött hátra felé dobási mód az érvényes és csakis mindig az végezheti a dobást, a kin épen a dobássor van az ő száma szerint. Tehát legelőször dob egyik párt 1. egyéne, vissza dob a másik párt 1. egyéne, azután következik itt is ott is a 2., majd a 3. és a többi számú egyének. A dobásokat mindig azon pontról kell eszközölni, a hol a labda megállapodott, akár önmagától, akár feltartóztatás folytán. Ha egyik párt már egészen a határvonaláig volt kénytelen húzódni, az esetben utolsó védelmi módnak megengedtetik a gömbnek röptében való visszaütése vagy lökése, habár a határvonalon kívül eső pontról is (úgy, mint az előző 93-ik játéknál) történjék ez. Ezután tehető még a dobás is. De ezen kedvezmény csak egyszer adható meg. Ha másodizben is átrepül a gömb a határvonalon, akkor elbukott azon párt, még ha vissza is lökte volt a gömböt rögtön.

A gömbnek földön gurulva tett útja nem jó számításba a dobási hely megállapításakor, hanem csak azon hely jegyeztetik mindig pontosan meg, a hol a gömb a földre esett, vagy kikapott.

94-ik játék. Pártharcz nagy labdát lábbal ütve (u. n. lábbalverős vagy Folliculus). Ezen játékhoz szőrrel bélelt 15—20 cm. átméretű bőrlabda használtatik. A játéktér beosztása és a játszóknak két pártra állása ugyanugy történik, mint a 91-ik alatti labdaöklözésnél. A játék menete azonban amattól abban különbözik, hogy itt a labda nem ököllel veretik, hanem lábbal üttetik tova, még pedig felváltva, egyik fordulóban a jobb lábbal, másikkban a bal lábbal. Ezenkívül itt a labdának a földön gurulva tett útja is számításba jön. A labda tova rúgása a lábfejnek belső élével vagy mellső felületével eszközölt ütésekkel áll.

A játék megkezdésénél a labda a két párttal egyenlő távolra, közepre tétetik ki. Most mindkét pártból egy-egy előre kijelölt egyén az adott tapsjelre neki rohan a labdának, hogy azt helyéből lábával elebb tova üsse, mint vetélytársa. Az ekként megindított labdát aztán az fogja ismét visszarugni illetőleg lábával ütni, a ki felé gurul vagy repül. Szabad a labdához többször egymásután és mindaddig hozzá ütni, míg az a szemben levő pártnak felállási vonalához 3—4 lépésnyire nem gurult. A labda pillanatonként mindig azon párt tulajdonát képezi, a melyikhez 3—4 lépésnyire van. Szigorú szabály az, hogy a két párt egyes tagjai szemben egymáshoz 8—10 lépésnél közelebbre sohasem hatolhatnak a labdát — a 8—10 lépésnyi körön belül — elébe futással megállítani nem szabad.

A labdát mindkét pártnak éber figyelemmel kell kísérni, mert míg az egyik párt azt felállási vonalán pár lépéssel túl eresztette: addig a másik párt is ugyanannyi lépéssel előrébb vonulhat; s az ellenfél oda hátrál, a hova a labda repülve vagy gurulva eljutott.

A labdának — mihelyt valamelyik párt felállási vonalához elérkezett — egy perczre sem szabad megállapodnia, mert azon párt, a

melyiknél ez megtörtént, elbukottnak tekintetik. Végül elbukik azon párt, a melyiknek háta mögötti határvonalán túl veretik a labda.

95-ik játék. „Kapós játék, a nagy labdát ököllel verve“. (Léggel telt kaucuk labdával.) Sorsolás szerint egyik játszó kijelöltetik „ütőnek“, — ez bemegy az ütő métához s ott a léggel telt labdát önmagának feladva, azt szétszóródva künn álló társaihoz öklével magasra kiüti. Ki az így kiütött labdát elkapja, az az előbbennek helyére bemegy ütni; ütéshez juthat azonban az is, ki a labdát elkapás helyett, még a földre leste előtt úgy képes vissza ütni, hogy az a megjelölt ütő métán túl essék, le a földre. Megjegyzendő, hogy az ütő minden ütését a métahelyről köteles eszközölni, szabadságában áll azonban a repülő labdát bármely ponton is feltartóztatni. A künn állók a labdát — el nem kapás esetében — tetszésük szerint dobhatják vagy ököllel visszaüthetik a métához.

96-ik játék. Nagy labdával körjáték (u. n. „rúgósdi“). Szőrrel bélelt nagyobb bőrlabda használtatik. Ezen játékot 8—30 egyén játszhatja. Verselés szerinti sorsolással kineveztetik egy játszó „labdahajszolónak“; s míg ez a labdával beáll a középbe, addig a többiek körbe — arcczal befelé fordulva és kézfogással — tágas kört képeznek. — Ezután a középben álló („gazda“) a labdát, folytonos lábbali ütések és rúgások által igyekszik a körből és az egyesek által képezett közökön át kiterelni, — a többi játszó pedig ezt mindenáron meggátolni törekeshet.

A kört képezőknek e közben sem szabad kézfogásukat elereszteni s a labdát pusztán csak lábaikkal rugdoshatják vissza. Kivételt ezen szabály alól csak azon esetben lehet tenni, ha a labda a hajszoló által oly magasra rúgatik fel, hogy azt a körbenállók csak felső testükkel, vagy kezeikkel érhetik el.

A főszabály az: hogy az megy be a körbe, a labdahajszolót felváltani, a kinek a labda jobb oldalánál jutott ki a körből; s ez okból mindenki arra törekedjék, hogy jobb oldalát a labda átugrása ellenében megvédje és részt ne nyisson. (Némelykor a bal oldalról bal lábbal.)

Azon esetben, ha a körben álló labdahajszoló ügyesebb, vagy ha a játszma kezdetén közmegállapodás az, hogy a játék megnehezítendő: akkor a játszóknak nem kézfogással, hanem vállfogással állnak körbe; sőt némely fordulóknak — p. o. minden harmadiknak beálltakor — még „kötött-láncsorban“ is szokás kört képezni; ez úgy fogantatosíttatik, hogy a játszóknak a körben jobbról és balról második szomszédjukkal — jobb és bal szomszédnak teste mögött — kézfogást vesznek; ezen esetben azonban, hogy a labda kiszóktethető legyen, kis időközökben minden tag köteles jobb (vagy bal) lábát előre és lehető magasra felemelgetni.

A labdának a körből való kijuthatását szabad felugrásokkal és mély guggolásokkal is meggátolni; de helyéből oldalt senki sem mozdulhat ki.

97-ik játék. „Körbe dobálósdi a nagy gömbbel“. Ez a nagy gömb nem egyéb itt, mint egy lőszőrrel vagy tollal puhán bélelt 30 centiméter átmérőjű nagyobb fajta bőrlabda. A játszóknak

egymástól 3—6 lépésnyire álvá, kört képeznek s a labdát egymásnak kapóra dobálják, úgy, hogy az a körön végig haladva visszaérkezik ahhoz, ki először feldobta volt. Ez első beérkezés után a labda újból neki indítatik, 2-ik, 3-ik, 4-ik stb. útjának; azonban minden harmadik körútjában másféleképen kell dobni és elkapni. E dobási és kapási módokból — kezdetben — csak a legszokottabbak s a legkönnyebbek s fokozatos sorrendben veendőek elő.

Példaképen álljon itt a következő 3—3-szori körbedobálás 8-féle dobási és kapási móddal.

Az 1-ső három fordulóban: két kézzel alulról kapóra dobni fél a gömböt a jobb oldali szomszédhoz. Ezen dobás a terpesz állásból s két kézzel a lábak között himbázott gömbnek előlről felfelé alkalmazott lódításával történik s a másik fél a gömböt szintén két kézzel kapja el s lábai közé ereszti le.

A 2-ik három fordulóban: fejfelé emelt tartásból, páros karlökéssel — arcczal a dobás irányának s lépállásból dobni; kapni pedig fej feletti páros kéztartással s oldalállásban kell.

A harmadik 3 fordulóban: a gömböt csak a jobb kézzel dobni (t. i. a jobb kar szögtartásban, az alkar függélyesen áll s ebből a tartásból karlökés fel) s a másik fél részéről két kézzel kapni.

A 4-ik három fordulóban: csak a balkézzel dobni — és túl két kézzel kapni.

Az 5-ik három fordulóban: a gömböt két kézzel alulról dobni át s elejtés nélkül csupán a jobb kézzel kapni ki. A kapásra váró, ballépállásban, jobb kezét kissé behajlítva s kézfejét a vállnak fordítva — előre tartja s a mint a gömb tenyerébe lecsapódik, kezével rögtön enged ezen nyomásnak s kézfejét szögtartásig hátrább húzza s onnan alkar fordításak, mélyen kifelé oly módon leköröz, hogy a gömb súlypontja folyton a tenyér közepnek függélyébe essék s hogy a gömbnek röpereje ezen lefelé irányzott körzésben nagyobb-részt megszüntetessék.

A 6-ik három fordulóban: a gömböt két kézzel alulról dobni át a szomszéd játszótársnak s amott csupán balkézzel kapni (mint a fentinél).

A 7-ik három fordulóban: a gömböt jobb kézzel dobni amoda s amott csupán balkézzel kapni ki.

A 8-ik három fordulóban: a gömböt balkézzel dobni s amott jobb kézzel elkapni stb.

98-ik játék. „Labdatánczoltatás pártonként“. Ezen és a következő játékot csak az újabb időkben kezdték játszani újra hazánk egyes vidékein, jöllehet már igen régi játék. Rómaiak és görögök is játszották, a német könyvek is (Ravenstein) felemlitik. Mi is ide jegyezzük. Ezen játékhoz nagyobb fajta és léggel telt gummilabdát vagy egy bőrrel bevont felfújt hólyagot kell használni. A játékok két pártra oszlanak.

Egy időben csak egyik párt működik, a másik párt ez alatt szünetel. A feladat az: melyik párt képes egymásután többször fejfelé verdesni a labdát, a nélkül, hogy az e közben a földre esnék. E szerint

a működő pártnak tagjai egy csomóba összeállanak és egyik közülük a labdát egyenesen feldobja, az ezután visszaeső labdát most öklével azon párttag veri ismét fel, a kinek keze ügyébe esik, az újból leszálló labdát újból vissza felverik és így tovább mindaddig míg a labda a földet nem érinti. A labdát ért minden ütés, illetőleg a labdának minden egyes felverése (felemelkedése) pontosan számba vétetik. Mihelyt a labda a földet érinti, azonnal megszűnik azon pártnak működése és kezdí ugyanazt épen így a másik párt. Végül nyertes marad azon párt, a melyiknek többször sikerült felvernie a labdát. Szabály az, hogy egy és ugyanazon egyén egy fordulóban legfeljebb csak kétszer üthet a labdához, azután félre kell állania, habár még légben repdesne is a labda.

99-ik játék. „Labdatánczoltatás egyesek hibáira“. Ezen játéknál nagyobbfafta léggel telt gumilabda használtatik, melyet ökökkel vernek fel egyik a másiknak. Mindenekelőtt a tér közepén egy nagyobb hordóabrincs erősítettik meg földre szúrt kampós kis ágakkal, ezen abrincsa annyi 5—7 méternyi hosszú zsinag kötöttek, a hány játszó van, egyet kivéve. Most a földön húzott barázdával egy oly nagyságú kör jelöltetik ki, a minő hosszú a zsinag, minél több a játszó, annál nagyobb a kör is. A labdát kezébe veszi a rendező, vagy a kisorsolt egyén, beáll a kör és abrincs közepére, önmagának feladja a labdát és öklével magasan felüti valamelyik játszófelé. Ezt megelőzőleg a játszők mindegyike az ő zsinagját kihúzza és a végét kis karóra kötve, földre szúrja. E szerint az egész kör a zsinagokkal annyi egyenlő nagyságú háromszögű mezőre lett osztva, a hány a játszők száma. Feladata minden játszőnak a saját mezejét megóvni attól, hogy a labda bele eshessen, tehát a közepén álló által feljők ütött labdát igyekeznek vagy vissza befelé, vagy oldalt egyik játszőtárs mezeje fölé terelni, mielőtt a földre esnék. Ha a labda legalább három méterig fel nem üttetett, az esetben ha el is ejti a labdát az, kihez repült, még sem számíttatik hibájául; míg ellenben ha magasan repülve a labda mégis földre hull az illető mezejében, akkor egy hiba jegyeztetik neve után. Ha pedig a kör kerületén kívül veretett a labda, az 2 hibát számít. Mihelyt valakinek már meg van a kitűzött számú hibája (például 20), akkor a játék végződik, mely alkalommal győztes az, kinek legkevesebb hibája van. Ha a labda földre esett, akkor bedobatik a közepén állóhoz, a ki aztán újból fel fogja ütni azt. A labdát elkapni nem szabad.

100-ik játék. „I. Contra“ (v. „I. labdaverseny“). Ős elődeink idejében kedvelt s mai napság a gyakorlatban egész feledékenységbe ment többenmő módok közül, ezen s a következő három rendbeli „Contra“ játékokat — bár a gyakorlatban nem lévő labdajátékokra kiterjeszkedni, hatáskörünkön kívül esik — a legmelegebben ajánlhatjuk, mert ezek kiválólag alkalmasak arra, hogy általuk a játszők fürge mozgásra, valódi örömezeretre s főleg nemes vetélykedési kedvre buzdíttassanak.

A „Contra“ játékot, közép nagyságú (6—8 cm.) és szőrrel keményre tömött, különböző színű bőrszeletekből varrott, annyi számú labdával

kell játszani. a hány játzó van. A játszóhely nagy síkság, melynek hosszirányában s elő részén földbe szúratik egy zászló s ez képezi az indulópontot: ettől — a játszók erejéhez mérten — 2000—10,000 lépésnyire, kis zászlókkal, keresztbe egy 10—20 lépésnyi vonal, mint végcél jelöltetik ki s itt foglalnak helyet a versenybírák.

A játszók a kiindulási pontnál, 3 lépésnyi közökkel, mindannyian egymás mellé sorakoznak és ki-ki saját labdáját gurításra, dobásra vagy ököllel kiütésre készen tartja és egy bizonyos jeladásra (taps vagy lövésre, vagy zászlólendítésre) kezdetét veszi a „hajszá”, azaz a labdák a végcél irányában messze kidobotnak, a kidobás után minden pályázó rögtön labdája után iramodik s ha azokat elérték, újból felkapják s gyorsan még tovább dobják, s utánuk rohannak s így tovább dobnak és futnak mindaddig, míg a végcélhez érve, labdájukat az ott kijelölt határvonal fölött túl nem terelik.

Játék szabály: a labdát lábbal tovább terelni, vagy azt kézben tartva futni, vagy más labdájához akár röptében, akár a földön nyúlni — szigorúan tilos.

Azok, kik ezen szabály ellen vétének, vagyis, kik másnak labdáját akár szándékosan, akár tévedésből kézhez ragadják, vagy kik saját labdájukat földről felkapás után azonnal és ismételten ki nem dobják, vagy a kik labdájukat rohanásukban lábbal rugták tovább: azon játszmában disqualifikálatnak, azaz versenyképtelenné tétetnek.

Meg van azonban engedve az, hogy labdáját szabad kézzel minden játzó bármilyen módon terelheti, dobhatja, gurithatja vagy ököllel verheti.

Az nem elég, hogy a labdák a célon túl veressenek. szükséges a mellett az is, hogy azok a kijelölt határvonal két végpontja közötti térben haladják meg a célt, ellenkező esetben nyertesnek senki sem vétethetvén. A legelőbb beérkező labdának tulajdonosa nyeri aztán el a kifizött versenydíjat, vagy ha pénzre ment a játék, s betétek felét. A második és harmadik beérkezők kétharmad és egyharmad arány szerint osztoznak a betéteknek másik fél összegén.

101-ik játék. „II. Contra“ (vagy „II. labdaverseny“). A játszók labdájukat kétszer dobják, kétszer gurítják és kétszer lábbal rúgják egyenes irányban tovább, végül az utolsó megállapodási helyen kalapjukat labdájukra fedik s megvárják, míg mindannyian ki nem érkeztek. Ekkor minden labdának a közös kiinduló helytől távolság felméréstik és a melyik attól legtávolabbra tereltetett, annak tulajdonosa kiáltatik ki főnyertesnek. Jutalom kiosztás, mint a fentinnél.

102-ik játék. „III. Contra“ (vagy „III. labdaverseny“). Itt a labda már valamivel nagyobb s fosztatlan apró tollal vagy léggel telítettik. (Egyszerű disznóhólyag bürrel bevonva is jó.) A játszótér és annak felhasználása, sőt a játék menete is hasonló az „I. Contra“ játékhöz, csak hogy itt kézzel a labdához nyúlni nem szabad s azt csak a lábbal rugdosva s versenyfutamokkal összekötve kell a végcélhez hajszolni s ott a húzott vonal mentén túlrúgni.

A rúgásokat jobb vagy bal lábbal tetszés szerint lehet alkalmazni, sőt lábbal ütni is szabad, azonban mindezeket ki-ki csak a saját labdájával eszközölheti. Jutalomdíjfelosztás, mint a fentieknél.

Labdajátékok hálótűtővel (vagy «labdaverő reczével»).

103-ik játék. „Pillangós“ (vagy „középmétás“). Kisebb nagyságú léggel telt gumi labdát kell használni, ütőbotul pedig egy 30 (vagy több) centiméter hosszúságú és 2—4 centiméter vastagságú fát, melynek végére — egy tojásdad kör alakban hajlitott 30 (vagy több) centiméter hosszúságú nád vagy acél pálcza zsineggel rá köttetik s az ezen pálcza által képezett középür pedig — egy a szélekre erősített s keményebb zsinórból kötött vagy nádból fonott — hálóval feszesen kitöltetik.

A játékok — vegyesen nők és férfiak — két pártra oszlanak s egymással szemben egy-egy csoportot képezve külön felállanak — mind-egyik párt tagjai külön ismertető jelül valami jelvényt — pl. ütőjükön kis szalagot viselnek. A pártok elválasztására a térség közepén egy 20—30 méter hosszú határvonal földbeszúrt pálczikákkal megjelöltetik. Sors vagy egyszerű megállapodás szerint egyik pártnak egy tagja önmagának feladja a labdát és az ellenpárt felé lehetőleg magasan átüti, az ellenpártnál minden játékos emelt csapóval (ütővel) lesi a labdát s kinek kezétgyébe esik, igyekszik azt még a földreeste előtt rögtön visszautni, vagy ha már a földre esett, azt hirtelen felkapja és kézből visszaveri. (Ez a pillangó vagy labdakergetés.) Köteles mindenki saját pártjának területén maradni s ügyelni arra, hogy a labda földre esésekor pillanatra se állapodjék meg s a földön ne heverjen. A labdának kézben pihentetése nemvételnek hibának, azonban valahányszor a földön való megállapodás konstátatott, mindannyiszor egy-egy hiba jegyeztetik fel, azon párt részére, a melyiknek területén történt. Végül azon párt leend a vesztes, a melyik előbb bejut a 100-ik hibába.

Ezután a 2-ik játszma újból felállással kezdődik — vagy a mint rendszeren történni szokott — ha nők is résztvesznek a játékokban — egy nagy körbe telepednek s minden vesztespártnak felváltva a kör közepére kell belépni s ott vagy egy rövid dalt elénekelni, vagy egy versből pár sort elszavalni, vagy pedig a dal és szaválás váltságdíját egy általa választott másnembeli nyertesparti játszótársától egy csók alakjában átvenni.

104-ik játék. „Puhító“ vagy „visszaütős.“ Egy játékos sorolás útján az ütő-métához felütőnek beállítatik, a többiek pedig vele szemben s tőle némi távolságban visszaverőknek állanak fel. Ha a künnlévők közül egyik játszó a labdát akár röptében, akár kézből a felütőn illetőleg az ütő-métánál húzott 5—10 méternyi barázdán vagy megjelölt vonalon túl veri: akkor helyet cserél az ütővel, kinek különben jogában áll megállítani vagy félreverni, a labdának gurulva tett útja érvényes. Ha tehát a labda oldalt távolabb helyen haladja túl a méta vonalat, az nem számíttatik; — az ütőnek a labda érintésétől tehát csak a méta vonalát kell őriznie. Ha valaki hatszor hozzá esap a labdához s azt el nem találja, kézből kell kidobnia; visszafelé is

kézből dobátik be a labda, ha az a földről vétetett fel. (Idősebbek nőkkel vegyesen játszzák.)

105-ik játék. „Almát szedni“ (vagy „lányos kapós.“) E játékot férfiak és nők vegyesen játszzák. — Sorsolás szerint egy játészó beáll ütni, a többi pedig kint kapni. Aki a magasból repülő labdát egyszer, vagy a leesés után a földről felugrottat háromszor elkapja: az bemegy ütni. A labda elkapást szabadkézzel eszközölni nem szabad hanem a nőknek köténnyel s a férfiaknak kalappal, vagy pedig kosorakkal kell a repülő labdát kifogni. Ha a labda ezekből beleesése után rögtön kiugrik, elnem kapottnak vétetik.

Labdajátékok hosszú-fonalra kötött labdákkal.

× 106-ik játék. „Négy métás dobálósdi“ (u. n. „vadászok.“) A játék-helyen egyenes vonalban 30 lépés méretik ki s ezen vonal azon két végpontjára, hova az első és 30-ik lépés esik, egy-egy karó szúratik le, megjelölni a két adogató métát, az „apródok métáját“; — ezen méták közelében még két más méta hely, az u. n. dobók métája („vadászok métája“) jelöletetik ki, még pedig a két szélső méta közé mindegyiktől külön hat lépéssel beljebb és három lépésnyire félre esőleg az adogatási méták közti egyenes uttól. Ezen játéknál három labda használtatik u. n. egy közép nagyságú, ökölnyi bőr-labda és két másik zsineggel bekötött bőr-labda, ez utóbbiak nagyobb súlylyal bírnak s erős zsineg köttetik rájuk azon célból, hogy az eldobáskor ne repülhessen messze s a fonalnál fogva újból könnyedén kézbe vétethessék.

A játészók száma rendszeren csak négy (de lehet több is). Ha négyen játszanak, akkor sorshúzás szerint — papír szeletekre írva a foglalkozók két nemét — egy-egy játészó kiáll a külső météra adogatónak s a másik kettő oldalt a dobó métákra. A két szélről álló a 3-ik fonal nélküli — labdát — u. n. „galambot“ egymásnak lassan kapóra s egyenes irányban kezdik át dobálgatni, a másik kettő pedig az 1-ső és 2-ik — fonalas — labdával, igyekeznek folytonos dobálásokkal az előttök ily módon feladogatott labdát, egyik-másik fordulóban eltalálni („megtalálni“), — illetőleg azt a pályából olykép félre terelni, hogy a kapók (adogató) egyike se kaphassa el. Ha már most egyik-másik dobó („vadász“) a repülő labdát 5 rádobás közül egyszer sem találta volt el, vagy ha azt csak oly gyengén találta el, hogy egyik adogató mégis elkaphatta: akkor az illető külön s egymagában azonnal helyet és foglalkozást cserél, a hozzá közelebb álló adogatóval; ellenkező esetben pedig folytonosan helyén maradhat mindaddig és dobálhat a fonalas labdával, míg egymásután 5 üres dobást nem tett. A fenti szabály szerint tehát az adogatók akkor lesznek dobókká, (vadászokká) ha a mellettök működő dobók egyike elbukik. Megjegyzendő azonban, hogy ha a dobók egyike valamelyik fordulóban, bármí okból nem dob rá a repülő labdára, az még nem tudható be neki a bukást maga után vonó 5 hibák egyikének, kivéve, ha egymásután három ilyen mulasztás után sem dob rá a feladott labdára. Végül rögtön elbukik azon dobó is, ki dobásával nem a labdát, hanem véletlenül a mellette lévő

adogatót találja el. Ha többen játszanak, akkor fele a játszóknak vadász és a másik fele apród. Az ellenpártok ellenpárookra oszlanak fel s a szerint minden 5 dobás után úgy a dobók, mint az adogatók felcserélődnek; — a párok magok között megállapítják azt, hogy melyikök és mikor hol áll s melyik metánál, — tehát ez esetben is, egyszerre csak négyen játszanak.

107-ik játék. „Ugráló-kör“ (vagy „Kör-játék hosszú fonálra kötött labdával“) E játéknál egy sulyosabb és nagyobb-féle (p. két ökölnyi) labdát rá kell kötni egy 4—10 méter hosszú jó erős zsinorra, melynél fogva azt, a játszóközül sorsolás útján kiválasztott olyképpen fogja körben hajtani, hogy a labda irányát követve önmaga is körben forogjon; — közben a többi játszó körülmötte váll- vagy kézfogással — fél vagy egész távolra — oly nagyságú kört formálnak, mint a minő megkívántatik arra, hogy a körben forgatott labda minden körben állónak lábáig okvetlen elérjen; — ezután a váll- vagy kézfogással felhagyva, megkezdődik a labdának föld felett 20—50 cm. magasságban vizszintes kör-ívvel forgatása, — ugyanakkor a körben állottak egymásután azon rendben kezdenek magasra szökdelni, a mint egyik vagy másikhoz közeledik a labda. Ha valakinek a labda nem jól alkalmazott ugrása következtében a lábát megcsapja: az a körből rögtön kiáll. A labda hajtás mindaddig tovább megy, míg az ugrálók száma a fenti módon végkép le nem fogy. A legutoljára fennmaradt azután az iménti labda-forgatót felváltja, míg a többiek a játék ismétlésére újból körbe állanak.

Megjegyzendő, hogy minden újabb játszmánál valamivel meg kell nehezíteni az ugrálóknak, működését, hogy a játék ez által érdekesebbé váljék. Így például ki lehet kötni, hogy a felugrások csipőre tett kezekkel, karkulesolással, lábkeresztezéssel, levegőben bokázással, térdemeléssel vagy $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{2}$, $\frac{3}{4}$ fordulatokkal, oldal és hátsó állásból stb. stb. történjenek. Egy másik módja ezen játéknak az, midőn a kör kerületén lassú futással köröskörül, a labda pedig úgy forgattatik körben, hogy az a futókkal szembe találkozzék. Ezen pillanatokban az illetők felugranak és utána ismét tovább futnak.

Labdajátékok rövid fonálra kötött labdával.

Ezen játékok már a régieknél is előgyakorlatát képezték a parittyázásnak s nagyobb részt csak a magas és távol dobásokban mérkőzéseknél voltak szokásban. Ezen dobási módok tökéletes bevégeztségüket valóban csak a parittyázásnál érik el s ezen okból a parittyázásnak felemlítését el sem hagyhattuk, bár ez tulajdonképen nem is labda, hanem kőhajtás eszközeül tekintetik.

A parittyázásnál a legnagyobb mérvű testi ügyesség és lélek éberség és labdadobási teljes készültség kívántatik meg.

108-ik játék: „Nagy dobások az üstökös labdával“ (rövid fonálra kötött labdával). A labda bőrből készült legyen s közönséges nagysággal birjon és 1 méternyi hosszú zsineggel látandó el; a

zsineg végére egy csomó vagy kis fa darab van kötve, ezeknél fogva kell a labdát el röptíteni. A dobás begyakorlása a következő: a zsineg végét a hüvelyk ujjal és a mutató új közép ízületével erősen tartva, a labdát előre és hátra himbázzuk; a magasra dobást az alatt előre való fellendítéssel, a távolra és magasra dobálást pedig alant hátra és hátulról fel és előre kör-ívbeni lendítéssel kell végezni s csak ezeknek jó begyakorlása után vehetők elő, a haránt kör-forgatásból való dobások.

Ez üstökös labdával magasra és távolra ható dobásokat azonban leghatékonyabban a parittyaszerű körben forgatással lehet eszközölni. Szabály ennél az, hogy kezdetben a labda jobb (b.) kézzel a test jobb (b.) oldalán — a test szélességi tengelyével (a vállakkal) keresztbe alant előre emelkedéssel, függélyes körökben forgattatik, — azután a dobást megelőző pár kör egyenletesen át kezd térni a függélyes irányból a fej körüli vízszintes körig, midőn már a kar is jobban neki nyújtatik, az az nagyobb körök képződnek, — míg végre a labda az utolsó kör végső $\frac{3}{4}$ fordulataiban fent a jobb (b) váll mögött, hátul egyre inkább gyorsuló mozgással egyszerre átsap ismét a függélyes de az elsődleges körökkel ellenirányú fentelére csapódó körívbe, melynek első mozzanatában fejti ki a kar teljes erejét és ügyességét; a labdának kellő pillanatban, irányban és erővel való kirepítését csak a kar vágásának ereje és a zsinor végének rögtönös kibocsájtása szabályozza, t. i. minél magasabbra szándékozik valaki dobni, annál mélyebbre kell a labdát a váll mögötti utolsó körben le bocsátani s annál korábban kell a fonál végét is elbocsátani. A távolra dobásnál meg ellenkezőleg, csak akkor bocsájtatik el a fonál-vég, midőn a labda az utolsó körív tetőpontját már elérte.

Ez itt leirt dobási módokkal rendes játékokat is szoktak rendezni. minő például a „kapós játék“ (aki elkapja, az megy be dobni), — vagy a két pártra osztott játszó „dobállósdija“ (kinek a labda keze ügyébe kerül, a szemben lévő párthoz dobja át,) — vagy a minők a parittyázásnál felemlítvék stb.

Parittya-labdázás.

A parittyával, valamint a nagylabdával — jelenkorunkban is ugyan azon játékok játszatnak, mint a minők az ó-korban s legújabban más nemzeteknél szokásban voltak és vannak. De itt nem is annyira a játék menete, mint inkább a parittyávali bánásmód a fontos; s már az magában kellemes érzetet kelt a játszóban, ha látja, miszerint — minden nagyobb megerőltetés nélkül s csupán ügyességére támaszkodva — oly mérvű dobásokat tehet, minőket szabad kézből a legkitünőbb játékos sem képes tenni.

Parittyának nevezünk két szál fonálra kötött bőrdarabot; — ezen bőrdarab alakjára nézve egy tojásdad körlapot képez, melynek hosszabani átmérője 6—10 ctm. (a mily nagy a labda kerületének kétharmada) — és széltében 4—6 ctm.; — ezen simitatlan puha bőrlapnak közepe táján — a labdának biztosabb fekvése végett — egy kisebb

diónyi lyuk van kimetszve és a két csúcsban vannak a zsinegszálak megerősítve. A parittyánál használni szokott labdák, kisebb-féle nagyságban (4—10 ctm. átmérővel) s begöngyölt kavicszal kitöltve — színes bőrből készíttetnek. A zsinetek egyikének oly hosszúnak kell lenni, mint a milyen nagy a távolság, az egyenesálló helyzetben lenyújtott kéztől és a föld között. (Csak a gyakorlott játékos vehetnek hosszabb fonalú parittyát kezökbe); — a másik fonalág pedig emennél mintegy 30—40 cm.-rel legyen hosszabb.

A parittyát a következő módon kell használatba venni: a hosszabb fonálnak fölös része (a mennyivel t. i. hosszabb a másiknál) reátekerítetik a jobb (b.) kéznek mutató és közép ujjaira, a rövidebb fonálnak vége pedig — a rajta lévő kis csomónál fogva — a jobb (b.) kéz hüvelyk és mutató ujjának második izpercze között becsiptetve tartatik s a labda az ily módon vízszintes helyzetbe jutott bőrdarabba — a „parittya-ágyba“ vagy „nyeregbe“ — bele tétetik.

Minden dobást megelőzőleg a jobb (b.) kézzel párszor körben kell forgatni, a labdával megterhelt — u. n. „felnyergelt“ — parittyát, még pedig eleinte a vállakkal keresztben és fent hátracsapódással; azonban az utolsó körivet gyorsabban, nagyobb kiterjedtségben, a mell s majd a fej felé emelt karral úgy kell kezdeni, hogy az iménti haránt körzés némileg rézsutos oldal körzésbe menten át a fej körül, — mihelyt pedig a labda a fej és a jobb váll mögé érkezik, azonnal egyenes irányban (v. rézsút) előre lefelé erős karvágást kell tenni, hogy azzal a labda — majdnem vízszintessé vált körmozgásából (fent előre csapódással) egyszerre s ujólág átvezetessék a haránt — de az elsődleges körökkel ellenkező irányú — körútba, — most ezen pillanatban kell a játékosnak minden ügyességét kifejtenie, s finom érzékkel kiszámítania, hogy mily nagyságú ívben kell röpítenie a labdát, hogy azzal célzott találjon, vagy hogy a kellő távolba vagy magasságba eldobhasson, — akkor kell labdája körívének azon pontját eltalálnia, a melybe midőn beleérkezett, a rövid fonal végét is el kell bocsátania; — ezen karvágás mozzanatában kell a kirepítést megelőzőleg a labdát helyes irányba is hozni; — a karvágásnak ereje összeegyeztetendő a kirepítendő labda röpívének szándékolt magassága és távolságával, és mindenekfelett szükséges az, hogy a labdának emelkedési magassága a rövidebb fonalvégnak korai vagy későbbi elbocsátásával szükségszerűleg szabályoztassék, t. i. a labda a végső körnek más és más pontjaiból röpíttessék ki. Elővigyázati rendszabály a parittvázásnál az, hogy a dobóhoz közelben, különösen oldalt vagy éppen elől ne álljon senki, s hogy a játékhely nagyobb síkú térség legyen.

109-ik játék. „Parittyá pécézés“. A játékos két pártra oszlik és a térség közepén felállanak. Mindenkinek van egy parittyája s az összes játékosnak két vagy több ríkított színre festett labdájuk. Egyik pártnak egy tagja, a labdát a milyen messzire csak bírja kidobja, erre a másik párt felveszi, a másik labdát, s oda megy a hova az első labda leesett, s egyikök azon helyről — lehetőleg az ellenpártnak felvett állásán túl vissza dobja a 2-ik labdát. Minden pártnak van egy zászlója, a melylyel minduntalan meg kell jelölni

azon helyet, a hova a legutóbb dobott labda leesett, illetve, a hol az megállapodott, s a honnan köteles az illető visszafelé dobni. E szerint az ellenfélnek mindazon dobása, mely által a labda a földbe szúrt zászlón túl hajtatott: egy nyerést („egy pénzt“) számít; — s ha már mind a két pártnak tagjai felváltva — megállapodás szerint — 10-szer dobtak volt: akkor a játszma befejezettnek tekintetik, s az egyik pártnak nyerő dobásait a másiktól leszámítva, a maradt összeg képezendi a nyerménnyt, (péld.; ha a zászlóknak minden túldobása 4 kr, s egyik pártnak van 30 jó dobása, míg a másiknak csak 18: akkor a 18-at a 30-ból leszámítva, a nyerő pártnak marad 12 dobásnyi = 48 kr nyeresége, — s azt a vesztes párt tartozik fizetni, — azaz „mindenki pótol.“

110-ik játék: „Parittyá czéldobás.“ A parittyával célba is szoktak dobni, s ezt a következő módon eszközlik: a játékok két pártra oszlanak, s egymástól — 200—1000 lépésnyi távolságban — szembe állanak; — (minél nagyobb a céltábla, annál távolabbra) — kimért felállási helyöket földbe szúrt zászlóval megjelölik, a kézben csak egy labda van, s ezzel mindkét pártbeliek egyenként és felváltva dobnak a pályatér közepén felállított célba; — a cél rendesen egy több négyszög méternyi nagyságban összeragasztott s két földbeszúrt magas karóra szétfeszített papír lap. Ha valamelyik dobás a papírlapon lyukat üt, akkor az ezen dobást tett párt, rögtön behúzza az összes betéteket, s mint nyerménnyt tagjai között szétosztja. (Minden tag betehet p. o. egy egy dobáson 1 krt.) Ha azonban már mind a két párt összes dobásait kidobta volt, s a céltáblán még sem sikerült lyukat szakítaniok: azon esetben a betétek (p. o. ismét 1 krral) szaporítottak, s rájátszatik egy vagy esetleg több játszma.

Ha a labda a célt megértinté, de meg nem repesztette: ez nem számít s ily kétséges dobások után s a lyuk szakítás esetében mindkét pártból alakított „deputaciónak“ — küldöttségnek — kell a célpont-hoz kimenni, s megállapítani a dobás minőségét, s a kéznél lévő ragasz-szal helyre hozni a megrongált céltáblát.

* * *

Végére jutván a labdajátékok ismertetésének, hangsúlyozzuk szükségességét annak, hogy az életben vegyíteni kell a gondokat vigsággal, a munkát játékkal, a bánatokat örömmel.

Becsüljük sokra az edző és mulattató labdajátékokat.

Legyen ez is eszköz testünk-lelkünk épségben tartására. Labdázók gyermekek és felnőttek. Legyen e kis füzet buzdító hangja és kis tükre ezen játékoknak. Hallgasson rá, nézzen bele és használja, a ki elakarja vetni a gondját és épen megőrizni jó kedélyét és egészségét.



TARTALOM.

	Lap
Előszó	V
A testedző játékokról	1
A labdázás haszna	2
A magyar labdajátékok történetéből	4
A labdáról és ütőről	8
A labda dobása, kikerülése és az ütés	10
A választás és sorsolás	14

Magános labdajátékok.

Egy labdával 1—5 játékig	17
Két „ 6—17 „	18
Három „ 18—26 „	19
Négy „ 27—31 „	20

Társas labdajátékok. (Fal mellett végzendő játékok ütőbot nélkül.)

32. játék: Labdaiskola	21
33. „ Hívósdí («voco», v. «Dominó»)	22
34. „ Bűnbak	23
35. „ Falradobósdí	23
36. „ A—B—Bak	24
37. „ Doktor és Patiens	25
38. „ Nagy duplex («öreg faliróta», vagy «öreg bentállós»)	25
39. „ Nagy duplex futamokkal	26
40. „ Kis duplex (vagy «kisebb bentállós»)	27
41. „ Kis duplex. egyik párnak futamodásával	28
42. „ Kis duplex futamokkal	28
43. „ Hármass duplex (v. «trityi», v. «körbenállós», v. «kutyaszorító»)	29
44. „ Kettős duplex (v. «atya, fiú, szentlélek»)	29
45. „ Duplex két labdával	30
46. „ Gumilabda ugratás földről falra és onnét kapóra (u. n. «kapálni» vagy «krumplit ásni»)	30
47. „ Gumilabda ugratás földről fel, kapóra	31

	Lap
48. játék : Gumilabda ugratás földről fel, kapóra, lovazással	31
49. « Lovas körjáték	31
50. « Huszáros	32
51. « Czieze (v. «Csókos»)	32
52. « Körben dobálás két labdával	33
53. « Kerek róta (v. «várbaállós» v. «bennforgó»)	34
54. « Rejtő róta («sapka róta» vagy «susogós»)	36
55. « Rejtő-kerek róta	37
56. « Hármás róta (v. «Róka játék»)	38
57. « Vak róta (v. «Caeca»)	38

Labdajátékok különféle felállásokban (ütőbot használata nélkül.)

58. játék : Korcsmáros róta	39
59. « Lyukba gurítás	40
60. « Lyukba dobálás (v. «király, miniszter, suszter» v. «betűzés»)	41
61. « Távdobálás (v. «pecézés» v. «bombázás»)	41
62. « Kapóra dobálás (v. «csendes kapós»)	42
63. « Czéldobás (v. «uras»)	42
64. « Lyukon keresztül dobás (v. «99 es»)	43
65. « Nagy iskola (v. «papos»)	44

Labdajátékok ütőbottal.

66. játék : Hármás méta	44
67. « Felütő	45
68. « Egy kapás, három dobás	45
69. « Röpiteni	46
70. « Keringős méta (v. «kiütős körbenfutással»)	46
71. « Ütős iskola (v. «messzeverős»)	47
72. « Labdabinczkézés ketten	47
73. « Tömeges labdabinczkézés	49
74. « Visszaverős lyukcserével (v. «Paczka-játék»)	49
75. « Négyes kótya (v. «visszaverős kocintással» v. «kocintós-paczka»)	50
76. « Nyolczás (v. «12., 16., 20-as kótya»)	50
77. « Hajítva ütős a földről (v. «balha-ütős»)	51
78. « Hajítva ütős a magasból	51
79. « Botozás (v. «kopjázás»)	51
80. « Csülközés	52
81. « Kanászos	53
82. « Kis méta (v. «rövid méta»)	55
83. « Nagy méta (v. «kifutós»)	57

	Lap
84. játék: Öreg méta (v. «hosszú méta»)	58
85. « Suszter méta	59
86. « Bába labdajáték	59
87. « Kis sintérméta	60
88. « Nagy sintérméta	61
89. « Új sintérméta (v. «kóbor sintér»).	61

Vegyes labdajátékok a nagy labdával.

90. játék: Gurító duplex (v. «pártharez guritással»)	62
91. « Ballmozás (v. «pártharez vagy labdaöklözéssel»)	63
92. « Gömbbel harez («Pila velox»)	63
93. « Gömbbel hátra dobálni	64
94. « Pártharez nagy labdát lábbal ütve («Folliculus»)	65
95. « Kapós játék a labdát ököllel verve (v. «leányos ballmozás»)	66
96. « Körjáték (v. «rúgósdí»)	66
97. « Körbe dobálódí nagy gömbbel	66
98. « Labdatánczoltatás pártokként	67
99. « Labdatánczoltatás egyesek hibáira (l. Ravenstein 665.)	68
100. « I-ső Contra	68
101. « II-ik Contra	69
102. « III-ik Contra	69

Vegyes labdajátékok a háló-ütővel vagy labdaverő reczével.

103. játék: Pillangós (v. «középmétás»)	70
104. « Puhító (v. «viasszütős»)	70
105. « Almát szedni (v. «lányos kapós»)	71

Labdajátékok hosszú fonálra kötött labdával.

106. játék: Vadászos (v. «négymétás dobálódí»)	71
107. « Ugráló kör	72

Labdajáték rövid fonálra kötött labdával.

108. játék: Üstökös (v. «labdajáték nagy dobásokkal»)	72
---	----

Parittyázás.

109. játék: Parittyá péczezés	74
110. « Parittyával ezéldobás	75

Előfizetési felhívás

a

HERKULES

TESTGYAKORLATI KÖZLÖNY

A «Balaton-egylet», «Budapesti kerékpár-egylet», «Budapesti vasparipa-egylet» «Előre», «Budapesti torna-egylet», «Győri csónakázó-egylet», «Magyar athletikai club», «Ó-budai torna-egylet», «Pannónia csónakázó-egylet», «Szabadkai torna-egylet», «Szegedi torna-egylet»

— stb. stb. hivatalos közlönye —

II. évfolyamára.

SZERKESZTIK:

PORZSOLT JENŐ — PORZSOLT KÁLMÁN

KIADÓHIVATAL:

AIGNER LAJOS KÖNYVKERESKEDESE

Budapest, váci-utca 1.

Az egyetlen magyar illusztrált testgyakorlati közlöny megjelenik minden héten egy sűrűn nyomtatott nagy íven, több szép képpel. Közül az összes testgyakorlatok köréből oly cikkeket, melyekből a teljesen laikus olvasó is eljáratíthatja az illető testgyakorlatot s a testgyakorlati oktatással foglalkozó szakember is hasznos útmutatást nyer. A mi csak a testgyakorlatok terén Magyarországon vagy a külföldön történik, arról megbízható és gyors tudósítást ad. A cikkeket érdekes hazai és külföldi képekkel teszi változatosabbá s a testgyakorlatok terén kitűnt férfiak arczképeit közli. Koronként a sportvilágból vett apróbb mulattató elbeszéléseket és tárczákat is közöl. Szóval a lap minden száma a testgyakorlatok összes nemét érdekes módon igyekszik ismertetni, megkedveltetni és terjesztetni. Ezenkívül a szerkesztőség versenydíjak kifizetésével, ünnepélyek rendezésével s felolvasások tartásával tesz szolgálatot a testgyakorlat ügyének s e munkásságában a szerkesztőséget az ország legjelesebb sportmanjei s legkitűnőbb tornászai támogatják.

Az a vezérszerep, melyet e lap vetélytárs nélkül játszik a testgyakorlatok terén, szerkesztőinek ismert neve, munkatársainak fényes névsora, eddig megjelent számai ak rendkívül gazdag és változatos tartalma, a napisajtó példátlan egyhangu meleg elismerése, az ország legelső egyleteinek körüli csoportosulása s a vallás- és közoktatási m. kir. minister ő excellenciájának ajánlása teljesei fölöslegessé teszik a «Herkules» dicséretét.

Az előfizetési ár: negyedévre 2 frt, félévre 4 frt, egész évre 8 frt. — Az előfizetési pénz **Aigner Lajos könyvkereskedésébe** (Budapest, váci-utca 1.) küldendő.

HERKULES-KÖNYVTÁR.

Szerkesztik : PORZSOLT JENŐ és PORZSOLT KÁLMÁN.

Kiadja : AIGNER LAJOS KÖNYVKERESKEDÉSE.

E cím alatt új hézagpótló vállalat indult meg, mely a «Herkules» testgyakorlati közlönyvel párhuzamosan a testedző sport, a torna, athletika, c-ónakázás, korcsolyázás, velocipédezés, úszás, vívás, szóval a testgyakorlatok összes nemeinek ismertetésére és terjesztésére szolgál.

A «Herkules-Könyvtár»-ban önálló becsű szakmunkák fognak megjelenni a testedző sport összes ágaiból.

Minden kötet külön egészret képez és külön megrendelhető.

E kötetek nélkülözhetetlen segédkönyvül szolgálnak úgy a tornatanárjelölteknek, tornatanároknak, sport-gyulai művezetőknek, mint megbecsülhetetlen kézikönyvül szolgálnak a sportsmaneknek, tornászoknak, műkedvelőknek és teljesen laikusoknak, kik a «Herkules-Könyvtár» egyes kötetei segítségével a testgyakorlatok összes nemeit elsajátíthatják.

Az összes eddigi magyar testgyakorlati irodalom két-három jobbára elavult munkából állván, e vállalat régóta érzett hiányt fog pótolni. A vállalat első füzeteként «A magyar labdajátékok könyve» jelent meg.

Sajtó alatt van :

«A KORCSOLYÁZÁS KÉZIKÖNYVE.»

A «Herkules-Könyvtár» minden egyes kötetét az ország legjelesebb szakemberei írják s szép képek fogják díszíteni.

Nincs a testgyakorlatoknak neme, a melyre a «Herkules-Könyvtár» ki ne terjeszkednék s így rövid idő alatt ez a vállalat fogja megvetni a magyar testgyakorlati irodalom alapját.

Minden évben több kötet fogja elhagyni a sajtót s gondunk lesz rá, hogy az egymást követő kötetek nemcsak szakszerűség, hanem változatosság és érdekesség tekintetében is kielégítsék a művelt közönség igényeit.

Nem hirdettünk előfizetést sem e kötetekre, sem társaira, de hiszszük és reméljük, hogy az igazi művelt közönség nem fogja megvonni pártfogását attól az úttörő vállalatától, mely Magyarország hiányzó testgyakorlati irodalmát van hivatva megteremteni.

A «Herkules-Könyvtár» szerkesztősége.

BUDAPEST

PALLAS RÉSZVÉNYTÁRSASÁG NYOMDÁJA

1885