

ZASADY GRY W PALANTA



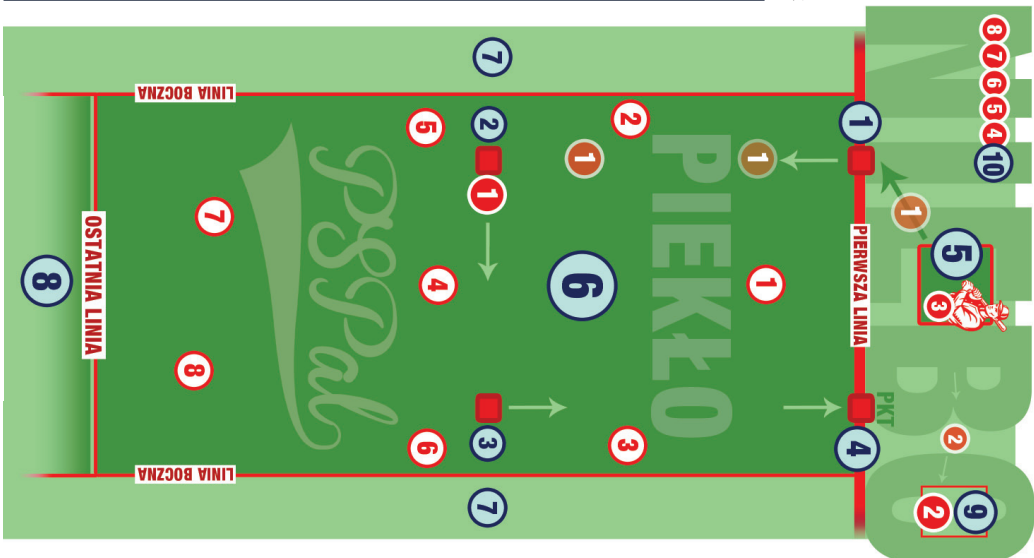
PALANT (z wlos. palla - piłka, palantę - grający piłką) TO POLSKA DRUŻYNOVA GRA RUCHOMA, KTORA ISTNIEJE PONAD 400 LAT. WEDLUG NOMIANA DAWIESA DALA POCZĄTEK BASEBALLOWI, BYLA NAJPOPULARNIJSZYM SPORTEM W KRĄGU SWIATOWA, W 1978 R. ZWIĄZEK PRZESZEDŁ NA BASEBALL, A PALANT ZAINKAL. OD 2014 R. PPSPAI SPRAWIA, ZE SPORT TEN POWRACA!

BOISKO

- 1 BAZA NR 1**
Tu zaczynamy obieg. Maksymalnie mogą tu stać 2 osoby.
- 2 BAZA NR 2**
- 3 BAZA NR 3**
- 4 BAZA NR 4**
Tu kończymy obieg. Po dotknięciu tej bazy, zawodnik zdobywa punkt.
- 5 POLE WYBICIA (GIMAZDO W NIEBA)**
Z tego miejsca następuje wybicie. Gracz trzyma kij jedną ręką, drugą ręką podtrzymuje piłkę i wybija ją kijem w Pole Łapania (Piekło). Każdy ma 3 próby! Można wykorzystać wszystkie, ale nie musisz.
- 6 POLE ŁAPANIA (PIEKŁO)**
W tym Polu wybijający zdobywa bazy, a łapiący aby ich powstrzymać łapią i odrzucają wybijającego piłkę z powrotem do Nieba, zbijając biegnących (nieodwytkałych baz) i łapią piłkę (najlepiej) jedną ręką z góry.
- 7 POLE BOCZNE (AUTOWE)**
• Pierwsze kontakty piłki w tym polu po wybijcu - piłka nieprawidłowa, a następnie w Polu Boczny - gramy dalej, piłka jest prawidłowa.
- 8 ZAPOLE (ZARŁON)**
Wybicie idealne - za Ostatnią Linie boiskal Gra przewanal Wszyskie osoby zdobywające bazy - przechodzą na 4 bazę.
- 9 POLE DLA WYELIMINOWANYCH**
Tam stoją wyeliminowani (zapapanizblowylkuczeni) gracze.
- 10 KOLEJKA WYBICIA**
Ustalana przed startem wybijca. Gracz może zrobić max. 2 obiegi, czyli zdobyć 2 pkt. Druga kolejka zależy od kolejności dobiegnięcia do 4 bazy.
- 3 DRUŻYNA WYBIJAJĄCA (ZDOBYWAJĄCA PUNKTY)**
- 3 DRUŻYNA ŁAPIĄCA (BRONIĄCA ZDOBYWANIE PUNKTÓW)**

KIEDY ZAMIANIA STRON?

- Drużyny zamieniają się stronami, gdy:
 - » Zbicie (skucie) - eliminacja zawodnika,
 - » Złapanie jedną ręką (Kampa/Chytek) - elim. zaw.,
 - » Brak prawidłowego wybijcia zaw. w 3 próbach
- - idzie na pierwszą bazę - nie ma eliminacji zaw.,
- Na pierwszej bazie **1** znajdują się więcej niż 2 osoby.
- Zabraknie graczy w kolejce do wybijcia.



NA SZYBKO--

- **CEL GRY:** Drużyna próbuje zdobyć więcej punktów (obiegów), niż przeciwnicy.
- **PRZEBIEG GRY:** Kolejka to 2 Zmiany.
- - 1 Zmiana - jedna drużyna wybiła, druga drużyna łapie,
- - 2 Zmiana - zamieniają się stronami i rolami.
- **ROZGRZYWKI:** To nie jest gra na czas!
- Mezc 10 do 1 do 7 kolejek (od 2 do 14 Zmian).
- O ich ilości decyduje umowa (poziom, rodzaj meczu).
- **GRACZE:** Drużyna to 8 osób oraz rezerwa. W turniejach składki mieszane (dziewczy+ychopaki).

PRZYKŁAD MECZU NA SCHEMACIE

WYBICIE? KU ZAWISZE TRZYMASZ JEDNĄ RĘKĄ, DRUGĄ PODTRZYMASZ SOBIE PIŁKĘ I DUNDERZASZ JA KULEM TAK, ABY POLECIAŁA ZA PIERSZĄ LINIĘ W POLIE!

Na początku meczu zawodnik atakujący **1** mocno wybił piłkę z Pola Wybicia **5** w Pole Łapania **6** zdobył **1** a potem **2** bazy zanim gracz łapiący odrzucił wybijcę z powrotem do Nieba (za "Pierszą Linie" przedhodzącą przez **1** **4** bazy). Po nim wybił gracz **2** i został wyeliminowany, bo wybił piłkę wysoko i gracz łapiący **8** złapał (czysto "na raz") ją jedną ręką (KAMPACHYTEK) bezpośrednio z powietrza (bez odbicia piłki od ziemi). Przet **2** został wyeliminowany, schodzi na bok, a drużyna popełnia pierwszy błąd. Zawodnik wraca do gry dopiero po zamianie stron.

Teraz, jak na schemacie wybiła gracz **3** Zanim rozpocznie bieg wykorzystaje swoje trzy próby, aby zawodnik **1** z **2** bazy dotarł do kolejnych baz. **3** nie wybiega z Pola Wybicia. Wle o tym, że wystarczy raz dobrze trafić w Pole i można pójść (rezygnując z 2 próby) na **1** bazy bez drugiego biegu, ale wie też, że najwęższe jest "transportowanie" graczy do **4** bazy i zdobywanie punktów. Pierwsze wybicie **3** było słabe - gracz szybko odrzucił piłkę i zatuszował się, a w momencie odrzucenia jej do Nieba gracz **1** był między **3** a **2** bazy więc wrócił na ostatnią, którą zdobył przed odrzuceniem, czyli bazę **2** (z niej też startował). Zdobycie bazy jest to dotknięcie jej przed odrzuceniem wybiłki do Nieba. Zawodnik **1** w trakcie biegu (podczas prawidłowego wybijcia, dopki piłka nie wrociła do Nieba), musi uważać, bo gdy **1** porusza się w Piekło i nie dotyka żadnej bazy może zostać zbitym (SKUCIE) czyli trafionym bezpośrednio piłką rzuconą przez broniącego (wyeliminowany), jak **2**. Ciężwie więc czeka na dobre wybicie, aby zdobywać kolejne bazy. Tak dalej! Kolejni gracze próbują zdobywać pole! Celem gry jest zdobyć kompletny punktów podczas ataku (wybijcia) oraz taka obrona, aby przeciwnicy zdobyli ich jak najmniej!

PAMIĘTAJ CIE!

- Zdobycie bazy następuje poprzez dotknięcie jej, obęgnięte którą częścią ciała. Bezpieczeństwo od zbitcia (skucia) w Polu zapewnia tylko ciągły kontakt z bazą.
- Zawodnik zdobywający Pole wbiega przez pierwszą bazę, wybiega przez czwartą.
- Opuśnienie Pola Łapania w innym miejscu powoduje eliminację zawodnika (i Błąd).
- Kij nie może opuścić Pola Wybicia (Gimazda) w trakcie Wybijania.
- Jest to eliminacja zawodnika (i Błąd). W rzędach przypadkach zamiana stron.
- Zawodnicy Łapiący (broniący) mogą między sobą podawać piłkę oraz z nią biegać.
- Zawodnicy Łapiący (broniący) nie mogą w żaden sposób umyślnie dotykać, strącać, blokować zawodników zdobywających bazy.
- W rzędach przypadkach sędzia wyklucza zawodników z gry.
- Po pierwszym zdobyciu czwartej bazy gracz ustawiając się kolejnością dobiegnięcia porownie w kolejce. Po drugim obiegu i zdobyciu czwartej bazy zawodnik kończy udział w zmianie.
- Po "Kamper/Chytku" cała akcja jest nieważna i cofnięta.
- Podczas "Skucia" gra przerywana jest w chwili trafienia.
- Przed kolejnymi wybijciami zawodnicy na bazach muszą przy nich stać i ich dotykać. Nie ma limitu w ilości zdobytych baz podczas jednego wybijcia.
- Odrzucenie piłki może nastąpić poprzez kopnięcie.
- Atakujący zdobywający Pole nie mogą umyślnie dotykać piłki. W rzędach przypadkach sędzia wyklucza zawodników z gry.
- Linie wydziela bieżnik pionowo do góry (horizontalnie), Kampa złapania za linie nie jest liczona. Zawodnik łapiący piłkę z góry, musi stać całym ciałem w Polu Łapania.
- Linie i bazy należą do Pola Łapania.

