

# ZASADY GRY W PALANTA

PALANT (Z WŁOS. PALLA - PIŁKA, PALLANTE - GRAJĄCY PIŁKĄ) TO POLSKA DRUŻYNOWA GRA RUCHOWA, KTÓRA ISTNIEJE PONAD 400 LAT. WEDŁUG NORMANA DAVIESA DAŁA POCZĄTEK BASEBALLOWI. BYŁA NAJPOPULARNIEJSZYM SPORTEM W KRAJU PRZED II WOJNĄ ŚWIATOWĄ. W 1978 R. ZWIĄZEK PRZESZEDŁ NA BASEBALL, A PALANT ZANIKAŁ. OD 2014 R. PSPaI SPRAWIA, ŻE SPORT TEN POWRACA!



- 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 (Gniazdo w Niebie)**  
Z tego miejsca następuje wybijanie. Gracz trzyma kij jedną ręką, drugą ręką podrzuca piłkę i wybija ją kijem w Pole Łapania (Piekło). Każdy ma 3 próby! Możesz wykorzystać wszystkie, ale nie musisz.
  - 6 POLE ŁAPANIA (PIEKŁO)**  
W tym Polu wybijający zdobywają bazy, a łapiący aby ich powstrzymać łapią i odrzucają wybitą wcześniej piłkę z powrotem do Nieba, zbijają biegnących (niedotykających baz) i łapią piłkę (najlepiej) jedną ręką z góry.
  - 7 POLE BOCZNE (AUTOWE)**
    - Pierwsze kontakt piłki w tym polu po wybijaniu - piłka nieprawidłowa,
    - lecz gdy pierwsze odbicie piłki po wybijaniu jest w Pole Łapania, a następne w Polu Boczny - gramy dalej, piłka jest prawidłowa.
  - 8 ZAPOLE (ZAPŁOT)**  
Wybijanie idealne - za Ostatnią Linie boiska! Gra przerwana! Wszystkie osoby zdobywające bazy - przechodzą na 4 bazę.
  - 9 POLE DLA WYELIMINOWANYCH**  
Tam stoją wyeliminowani (złapani/zbici/wykluczeni) gracze.
  - 10 KOLEJKA WYBICIA**  
Ustalana przed startem wybijania. 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 ZAMIANA STRON?

Drużyny zamieniają się stronami, gdy:

- Drużyna atakująca popełni 3 dowolne błędy, przykłady:
  - » Zbicie (skucie) - eliminacja zawodnika,
  - » Złapanie jedną ręką (Kampa/Chytek) - elim. zaw.,
  - » Brak prawidłowego wybijania 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 wybijania.



## NA SZYBKO-

**CEL GRY:** Drużyna próbuje zdobyć więcej punktów (obiegów), niż przeciwnicy.

**PRZEBIEG GRY:** Kolejka to 2 Zmiany:

- 1 Zmiana - jedna drużyna wybija, druga drużyna łapie,
- 2 Zmiana - zamieniają się stronami i rolami.

**ROZGRYWKA:** To nie jest gra na czas!

Mecz to od 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 (dziewczyny+chłopaki).

## PRZYKŁAD MECZU NA SCHEMACIE

**WYBICIE? KIJ ZAWSZE TRZYMASZ JEDNĄ RĘKĄ, DRUGĄ PODRZUCASZ SOBIE PIŁKĘ I UDERZASZ JĄ KIJEM TAK, ABY POLECIAŁA ZA PIERWSZĄ LINIĘ W POLE!**

Na początku meczu zawodnik atakujący **1** mocno wybił piłkę z Pola Wybijania **5** w Pole Łapania **6** i zdobył **1** a potem **2** bazę zanim gracze łapiący odrzucili wybitą piłkę z powrotem do Nieba (za "Pierwszą Linie" przechodzącą przez **1** i **4** bazę). 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). Przez to **2** został wyeliminowany, schodzi na bok, a drużyna popełniła pierwszy błąd. Zawodnik wraca do gry dopiero po zamianie stron.

Teraz, jak na schemacie wybija gracz **3**. Zanim rozpocznie bieg wykorzysta swoje trzy próby, aby zawodnik **1** z **2** bazy dotarł do kolejnych baz. **3** nie wybiega z Pola Wybijania. Wie o tym, że wystarczy raz dobrze trafić w Pole i można pójść (rezygnując z prób) na **1** bazę bez drużynowego błędu, ale wie też, że najważniejsze jest "transportowanie" graczy do **4** bazy i zdobywanie punktów. Pierwsze wybijanie **3** było słabe - gracze szybko odrzucili piłkę i zatrzymali grę, a w momencie odrzucenia jej do Nieba gracz **1** był między **3** a **2** bazą więc wrócił na ostatnią, którą zdobył przed odrzuceniem, czyli bazę **2** (z niej też startował). Zdobycie bazy jest to dotknięcie jej przed odrzuceniem wybitej piłki do Nieba. Zawodnik **1** w trakcie biegu (podczas prawidłowego wybijania, dopóki piłka nie wróciła 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 broniących (i wyeliminowanym, jak **2**). Cierpliwie więc czeka na dobre wybijanie, aby zdobywać kolejne bazy. I tak dalej! Kolejni gracze próbują zdobywać pole! **Celem gry jest zdobycie kompletu punktów podczas ataku (wybijania) oraz taka obrona, aby przeciwnicy zdobyli ich jak najmniej!**

## PAMIĘTAJCIE!

- **Zdobycie bazy** następuje poprzez dotknięcie jej, obojętnie którą częścią ciała. Bezpieczeństwo od **zbicia (skucia)** w Polu zapewnia tylko ciągły kontakt z bazą.
- **Zawodnik zdobywający Pole** wbiega przez pierwszą bazę, wybiega przez czwartą. **Opuśczenie Pola Łapania** w innym miejscu powoduje eliminację zawodnika (i Błąd).
- **Kij nie może opuścić Pola Wybijania (Gniazda) w trakcie Wybijania.** Jest to eliminacja zawodnika (i Błąd). W rażących 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, straszyć, blokować zawodników zdobywających bazy.** W rażących przypadkach sędzia wyklucza zawodników z gry.
- Po pierwszym zdobyciu czwartej bazy gracze ustawiają się kolejnością dobiegnięcia ponownie w kolejce. **Po drugim obiegu i zdobyciu czwartej bazy zawodnik kończy udział w zmianie.**
- Po "Kampie/Chytku" **cała akcja jest nieważna i cofnięta.**
- Podczas "Skucia" **gra przerwana jest w chwili trafienia.**
- Przed kolejnymi wybijaniami **zawodnicy na bazach muszą przy nich stać i ich dotykać. Nie ma limitu w ilości zdobytych baz podczas jednego wybijania.**
- **Odrzucenie piłki może nastąpić poprzez kopnięcie.**
- **Atakujący, zdobywający Pole nie mogą umyślnie dotykać piłki.** W rażących przypadkach sędzia wyklucza zawodników z gry.
- Linie wydzielają boisko pionowo do góry (horyzontalnie), Kampa złapana za linię nie jest liczona. Zawodnik łapiący piłkę z góry, musi stać całym ciałem w Polu Łapania.
- **Linie i bazy należą do Pola Łapania.**

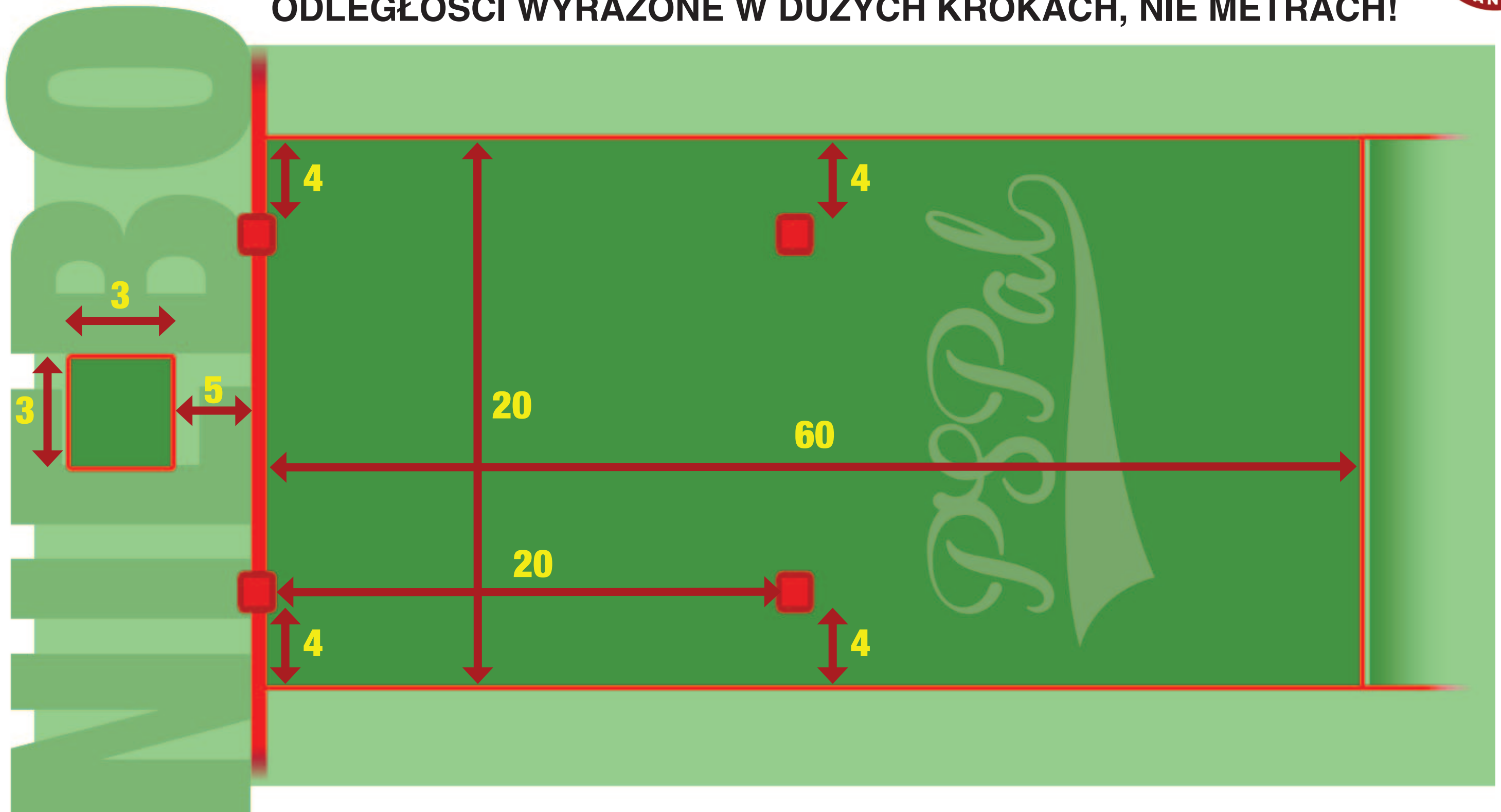


UPROSZCZONE

# BOISKO DO GRY W PALANTA



ODLEGŁOŚCI WYRAŻONE W DUŻYCH KROKACH, NIE METRACH!



ZACZNIJ OD ROZŁOŻENIA POLA WYBICIA (3X3).

OD ŚRODKA JEDNEGO Z BOKÓW ODLICZ 5 KROKÓW DO LINII NIEBA I PIEKŁA. PÓŹNIEJ PO 10 W KAŻDĄ STRONĘ, ŁĄCZNIE 20.