

~~73~~ 15, 1. 06

# Тілобправні гри.

## КОПАНА

Association Football)

шісля Осипа Кленки

зладив

ВОЛОДИМИР ЛАВРІВСКИЙ.

I.

Зошит перший.

Л В І В.

З друкарні „Уділової“ ул. Ліндого 8.

1900.

— у ВИДАВЦЯ —  
**ВОЛОДИМИРА** —  
— **ЛАВРІВСЬКОГО**  
у ЛЬВОВІ,

— улиця Хорушина ч. 7.  
спродається:

**Прикази до вправ рядових** по 60 гр. за  
примірник.

**Статут для добровільних сторожів огневих** по 80 гр. за примірник.

**Подане о заснованню сторожі** по 10 грошів  
за примірник.

**Пожарництво**, підручник для сільських  
сторожів огневих по 60 гр. за пр.

**Копана (Football)** по 20 гр. за примірник.

**Lawn Tennis** по 20 гр. за примірник.

ЛІСІВСЬКА БІБЛІОТЕКА  
АН УРСР  
№ И- 23 640

# КОНАЛА

(*Association Football*).

---

1. Ігрище: Најбільше є 180 метрів довге а 90 м. широке, најменше 90 м. довге а 45 м. широке.

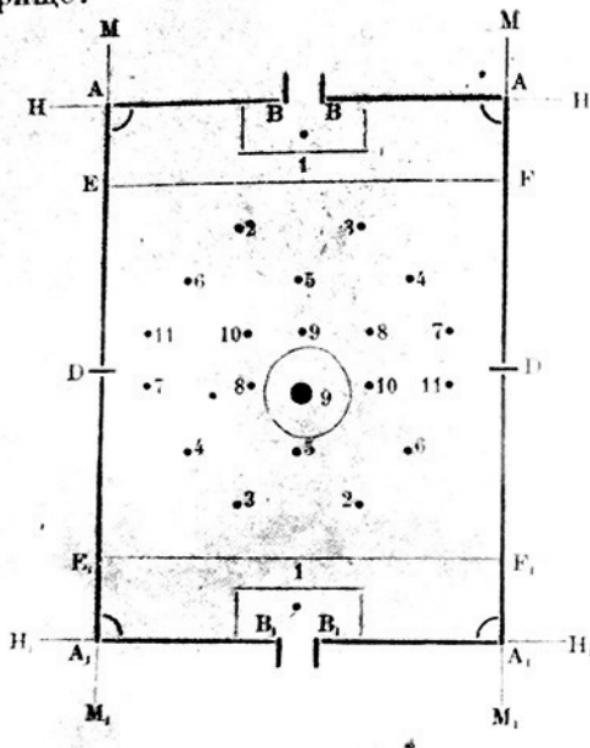
Межі і границі визначать ся після прилученого бразка хоруговками, жердками, пеньками а в найвищим разі і каміннями. Најліпше коли вириє ся на емли, або коли зазначить ся глиникою, або також оздіженим вапном, особливо коли грає ся на місці оростеним травником.

Брамки заставляють ся з 2 жердок, вбитих пристопадно в землю во віддаленю 7·25 м., що суть во високості 2·4 м. звязані мотовязком, з малою хоруговкою в середині, або ліпше деревяною листовкою. Брамки суть в середині границь.

Середину цілого ігрища назначить ся так, щоби можно було видіти здалека і наоколо неї написувати колесо о поперечнику 9 м.



## Ігрище:



Під  $HH$ ,  $HH_1$ ,  $AA_1$  і  $AA$  — замежені частини  $AA = 45$  м. довж.

Від  $B$ ,  $B_1$  і  $B_1$  брамки з двох жердок  $7\cdot35$  м. від себе віддалених.

А А, А<sub>1</sub> А<sub>1</sub> вугли ігрища.

А А<sub>1</sub> межі 90 м. довгі.

Д Д серединні межі.

М А А М, М<sub>1</sub> А<sub>1</sub> А<sub>1</sub> М<sub>1</sub> мети.

Н А А<sub>1</sub> Н<sub>1</sub> замежі.

1 — 11 грачі. ● середина ігрища коло него є колесо 9 м. в поперечнику.

$E F, E_1 F_1$  = рівнолегла прямота від границі во віддаленю 11 м.

Рівнолегло з кожною границею зробить ся прямоту через ціле ігрище во віддаленю 11 м., іншу лінію во віддаленю  $5\frac{1}{2}$ , м. коло брамки (гляди образок) а в кождім вуглі ігрища вказувати ся чверткруговий лук в поперечнику 0·9 м.

2. Знарядж: Пивка надута або опука (баллон) гумова і шкіряною поволокою осмотрена, щоби ся надути дала, є осмотрена гумовою трубкою, що ся по надутю підвяже, щоби воздух з надутої пивки невиходив, і під шкіряну поволоку віткне, нацо заширує ся поволоку, котра є на однім місці осмотрена в тій цілі розпором.

3. Грачі і їх розставлене: Участники гри (22) розділить ся в яких нибудь спосіб, наjlіпше жребом на дві сторони (дружини). Кожда з обох сторін має свого начальника (вожая, привідцю), котому всі мають бути послушні; він править грою і бачить на те, щоби вороги не допускали ся похибок на шкоду его сторони. Єсли грає ся частіше зістають обі стороны через цілі час тісамі а одиноким грачам лишають ся також тривало їх місця, щоби кождій порядно вправив ся в здібності, що має зробити, если его сторона має виграти.

Щоби участники гри могли ся розпізнати, є доконечне назначити їх в яких нибудь спосіб, на пр.

одні роздягнуть ся з сукман, або одні носять шапки — другі капелюхи, або також розріжняють ся поясами привязаними на раменах.

Најлішше є якщо кожда сторона є одягнена в інший мундур.

Начальники межи собою рішать жребом, котро-му належить ся вибір брамки і котрий має починати гру.

Головною річкою по тих приготовлених є розставлене грачів. Тих розставлять начальники так: Најлішого з грачів назначить за сторожа брамки „воротара“ (1.), 2. і 3. (англ. baks = „позадні“), котрі розуміють добре пивку додалекости копати, назначить за сторожів границі; завданем їх є безперестанно наглядувати гру, не віддаляти ся далеко від границі щоби завсіди були приготовлені напад неприятельській відбити; оба стоять в переді по сторонах межи брамов і вуглами і місцем вправи. Вони суть другою залогою і мають старати ся копати далеко пивку по можности до середини ігрища до своїх передових.

До першої залоги назначує ся грачів 4., 5. і 6. (англ. halfbaks = заложники (резервісти), котрі вміють добре бігати і також в копаню визнають ся. Вни мають старати ся задержувати і копати пивку, бачити, щоби ся не дісталася за межі, гнати її назад в неприятельській окіл, помагати як передовим так і позадним а іменно прикопнути (подавати) пивку передовим.

Останніх грачів поставить ся в ряд розставлені, творячи приступну куни; назовемо їх „гарцов-

никами“, або „чорговими“ (= forwards). Головним старанем їх є задержуванем, копанем і подаванем пивки, боронити ворогам в поступі проти питомій брамці; з тої причини є їх повинностю ненастально бути близько пивки і з нею враз назад їти або посувати ся наперед.

Начальник поставить ся посеред першої залоги, або єсли є досить грачів, за першою залогою, щоби з відсі легкі міг правити грою.

4. Гра. Цілею гри є оборона брамки домашної і здобутє неприятельської. Брамку добуде ся, коли вкопне ся пивку „брамкою“, т. е. межі жердками, за границю до околу неприятельського.

Коли грає ся о заклад, визначить ся час, як довго має ся грати. По упливі половини часу визначеного змінить ся сторони брамки і гру зачинає сторона, котра з початку гри не мала першого копнення. По кождім здобутю брамки має перве копнене програвша сторона.

Зачинає ся грати з середини ігрища, куди покладе ся пивку. Начальник, або тој, кого начальник іменує, розбігши сяколо трема кроками, копне зі споду пивку проти межі неприятелів, котрі в віддаленю 9 м. мають своїх гарцовників розставлених; тоті старають ся, щоби пивку тілом задержити, або ѹї назад копнути. Коли їм се невдасть ся і коли пивка перелетить їм над головами, старають ся грачі в залозі, щоби пивку до переду гнати, або скорим копненем дістати ѹї на окіл неприятельській. Обі

сторони як військо поступають і уступають, аж одній вдасться ся дістати пивку до брамки неприятелів.

### Задача товариских грачів:

Передові (гардівники) грають в хосен цілості і подавають собі добре пивку, іменно щоби зіграли ся оба крила з середнім передовим, що є завсігди најоборотнішій передовий, котрий вміє добре пивку гнати і непохібно копати, щоби міг при нагоді пивку до брамки вкопати. Томуто середному передають оба крила мірними копами пивку, щоби він ѹї до переду гнав, причім ѹї правій і лівій сусід єму помогає тим, що поступають в малим віддаленю по стороні перед ним, приготовлені приймити кождо хвилі від него пивку і гнати ѹї даліше будь на крилі правим (л.) а після припадку знов ѹї подати середному і т. д. Так поступають і подають собі крилові зі середнім пивку, щоби минули ся з неприятелями аж близько до границі неприятелів, где доперва непохібним копненем глядять дістати пивку до брамки. Часом при тімто подаваню помагають також заложники, щоби дістати пивку з одного крила до другого, потім ѹде пивка за середущим передовим. Заложники щоби вміли добре копати додалекости і добре бігати аби успішно могли помагати передовим при тім нападі, що їм скоро пивку подають і помагають позадним при обороні; вни не мають пивки головою відбивати, но завсігди копненем подавати передовим, що є вигідніше як наганяти їм пивку. Заложники подають собі також часом пивку друг другу після потреби. Позадні поступають

за заложниками і помагають їм в малім віддаленю. Коли брамка є загрожена, боронять її з воротарем, однако їм не вільно єму ніколи перешкоджати; вони не гонять ніколи пивки, але завсігди лише копають подаючи її до переду будь заложникам або передовим своїм.

Воротар має бути оборотній, певний, дуже добрий грач. Нехай вживає до оборони брамки завсігди обох рук, щоби міг непохібно зхопити пивку або відбити її далеко. Воротареви треба вміти копати пивку на землі і в леті а то споро.

Від кожного грача жадає ся:

а) безвимінкового послуху начальникови; бо виграти може лише та сторона, котра визначає ся лішшою карностию;

б) кождij нехай грає в хосен цілостi, т. е. своєj сторони а не для себе; бо сама оборотність товаришів не є для сторони хосенна, якщо не сполучиться в спільну гру всіх;

в) задержане правил гри. Якщо будь зробив похибку, має начальник сторони неприятельської право гру понехати і жадати, щоби пивку положити на місце, где похибку зроблено, і звідти щоби дісталася копненем до гри, то є начальник сторони неприятельської має право жадати вільного копнення з місця, де похибку зроблено. При копненню тім не вільно ні кому перешкоджати.

г) справедливе поведене з неприятелями. Зупин друлене, бите, приставляне під або копане неприятелів строго заказує ся. Подібно качати ся по землі

також не позволяє ся. Хтоби, повторно упімненіj, на звичаїне поведене незважав, нехай буде зі гри виключениj.

Крик, суперечка і напоминане других є заказане, право намоминати належить лише начальникови.

### Уваги з огляду на здоров'є.

Гру заводить ся — лише вчасно на весну і в осени — в студених порах року, а задля того потрібно бачити на слідуючі правила здоров'я, щоби запобігти можливому перестуженню.

1. В грі не вільно брати участі людям нездоровим, або по хоробі перебутіj, іменно: терпячі на ваду серця, легких, або яку нибудь ваду в носі, що їм перешкоджає дихати лише носом; далі терпячі на наплив крові до голови, кольки в боку, біль голови, крвотоки з носа і подібні недуги.

2. Гра є призначена для здорових і видержалих людей.

3. Ігрище нехай буде так заложене, аби не мусило ся бігати проти вітру, іменно північного або сходівця.

4. Лягати, сідати або стояти на місці вправ не є позволене. Кафтани роздягати позволяє ся лише тим, хто має вовняну сорочку; хто має сорочку полотняну, нехай кафтана не роздягає.

5. Грачі нехай будуть легко одіти; наjlішою одяжею є вовняна сорочка.

6. По грі, що ніколи через дві години продовжати ся не сміє, кождij нехай обкриє ся ві верхню одіж і ѹде до дому.

7. Обувле нехай буде без всяких гвоздів, або великих цвяхів а не нося кінців окованих, аби грачі не потерпіли зранення. Часто вживає ся з тої причини до охорони осібних холяв хоч на нозі, котрою грач більше копає.

Коли грає ся о заклад, виберуть собі обі сторони трох суддів, якотрі рішать безсторонньо і правосильно в кождим сумнівим приключую. З тих то трох є один головою роземників, котрому оба останні суть підрядні. Голова рішає во всіх приключаях в середині ігрища а оба останні „судді межові“ пильнують межі і пішки, коли виїде з гри, аби знали, хто має право пивку до гри вкинути з межі, або хто має вкопнути її до середини з границі. Голова має право виключити з гри неслухняного грача, котрого вже раз напімнув без вислідку, або задержати гру, коли се взнасть за добрe. Коли хто домагає ся від роземника, аби задержав гру, продовжають останні гру, доки голова не дасть знаку, щоби задержати гру. Голова дає знаки свиставкою а оба межові судді хоруговками. При грах о заклад бачить ся строго на правила подрібні, що наводимо ту в прикладах.

### **Закладові правила гри „копана“.**

1. Ігрище є простокут, котрого найбільша довгість буває 180 м., најменша 90 м., а најбільша ширина 90 м., најменша 45 м. Боки тогого простокута нехай будуть витичені хоруговками і зазначені на землі (борознами або розрідженим вапном); кромі тихто чарок нехай будуть вирисовані рівнолегло

з коротшими боками простокута прямота во віддаленю 11 м. а во віддаленю 5·5 м. від жердок брамки вириє ся лесию павкруги брамки. Середину ігрища означить ся очивидно а коло него вирнеє ся круг о поперечнику 9 м. (гляди обр.).

Брамки складають ся з двох жердок, вонтих до землі простонадно, во віддаленю 7·35 м. від себе, що суть звязані во висоті 2·43 м. поперечним деревом. Окіл пивки нехай не буде більшиј як 55 цм. а не меншиј як 52 цм., не сміє важити ані більше як 425·15 г. ані менше як 368·55 г.

2. Перед початком гри метає ся жеребець а в чию користь рішила доля, тој вибирає або перше коннене, або брамку. Гру зачинає ся конненем з місця, котре робить ся з середини ігрища, в напрямі проти границі неприятелів, при чім товариство неприятелів не сміє більше приближити ся як на 9 м. до пивки а також не сміє ніхто з грачів перед конненем перекрочити середину іграща в напрямі до границі неприятелів.

3. Брамки виміняють товариства по упливі половини часу назначеного до гри. По здобутю брами має коннене з місця програвше товариство, по упливі половини часу копає товариство, котре на початку гри не мало конненя а втім після правила другого.

4. Брамка є здобута, коли пивка перелетить брамкою т. е. межи обома жердками і під поперечним деревом брамки, хотяј би не була кинена, відбита або пссена через кого нибудь з неприятелів. Відібє ся пивка від жердки або поперечного дерева і вле-

тить назад до ігрища — є в грі; дістане ся пивка через границі або через межі ігрища, чи вна порушає ся по землі або летить в воздухі, є за грою.

5. Коли пивка дістане ся через межі ігрища, вкине її до ігрища грач товариства, котре того не провинило, з місця где ся дістала через межі. Кидуючи нехай обернє ся лицем до ігрища, взнесе обома руками над голову пивку і вкине її в напрямі довільним до ігрища. Пивка є зараз в грі, як тілько була вкинена до ігрища.

Грач, котрий вкинув до ігрища пивку, не сміє скорше грати, аж діткне ся пивки хтонибудь з останих.

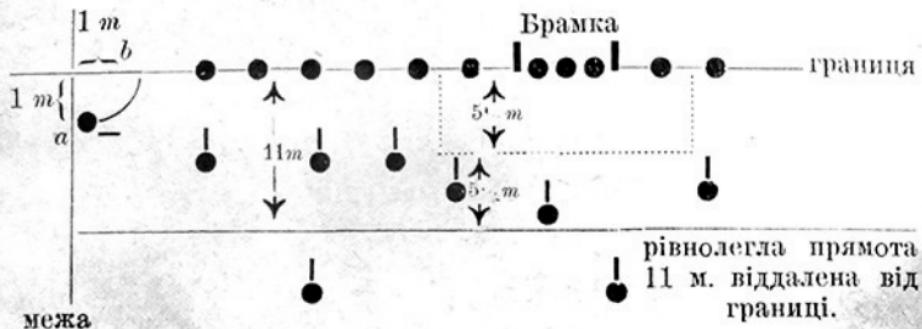
6. Коли грач копне пивку, або коли кине її через межу, є при тім кождій грач „за грою“, що стоїт біля границі неприятелів, аніж граючи а тому не сміє діткнути ся пивки, ані жадному грачеви перешкоджати, скорше аж буде ними грано (т. е. аж її хто нибудь діткне ся), хиба, коли в хвилі коннення або кинення суть три грачі пітомі біля границі.

Ніхто не є „за грою“ при конненю з кута (§. 7.), при конненю з границі, або коли грав пивкою перед тім хтонибудь з неприятелів.

7. Коли хто копне пивку до мети неприятельській через границі, принесе і вконне її до гри хтонибудь з товариства, котрого границі перелетіла, з місця  $5\frac{1}{2}$  м. віддаленого від біляшої жердки брамки.

Коли хто копне пивку до мети пітомој через границі дістане ся до гри конненем „з кута“ т. е.

з місця 1 м. віддаленого від найближчого кута ігрища через грача з товариства неприятелів. (Гляди образок). Неприятелям не є дозволено приближати ся до пивки, аніж на 5 м. при конненю.



Лук  $a b$ , звідки копає пивку хтонибудь з зачіпки (!), якщо же хтось з грачів вкопнув її (●) до мети питомої.

8. Ніхто з грачів не сміє носити, вдарити, стежити або дотиркати ся рукою пивки, крім „воротаря“, котрому є позолене доти доки находитися на питомій половині ігрища задля оборони брамки, будь руками вдаряти або кидати пивку, не є але єму позолене носити її.

Воротар може ся змінити між грами; рівночасно не можуть ніколи два грачі бути воротарями а тому несміє ніхто скорше наступити як воротар, доки бувши воротар невступить.

9. Здобутє брамки є неважнє, коли сталося вільним конненем, крім припадку наведеного в §. 13; грач що зробив вільне коннене, не сміє діткнути ся

пивки скорше, доки не діткне ся ѹї хтось з грачів останніх.

Копнене з середини, від границі і з кута ігрища суть вільними копненнями в змислі тогого правила і стосуємо ся при них після ніого.

10. Нікому не є позволене підставляти комусь ноги, руками вдаряти, тручати когось, або руками зупиняти, або також тиснути когось з неприятелів.

Грач не сміє перебігати зі заду неприятеля, кромі тогді, коли неприятель є обернений лицем до своєї мети і коли перешкаджає так нарочно після думки суді.

11. Ніхто з грачів не сміє мати на обувлю вистаючих цвяхів, хиба би тіто приставали тісно головками на підошву; також не є позволене носити на обувлю або холявах (до охорони голеня вживаних) лубків бляшаних або ґутаперхових. Коли хто має на обувлю будь на підошві, або на підпятирку рубці або лубки, то мають ті приставати тісно до шкіри і не сміють виставати. Рубці і лубкі такі не мають бути ширші ані довші аніж 1·2 цм., рівнож не сміють більше виставати і не можуть бути виду кружільковатого ані острокінчастого. Хтоби против тому правилу ділав і о тім був переконаний, нехай буде виключений з гри.

12. До гри вибере ся роземника, котрого повинностю є звертати увагу грачів на правила, стежити над виконненем їх і рішати во всіх спірних справах грачів. Єго повинностю є бути безсторонним і зробити справоздане о пробігу гри.

Коли хто не веде ся звичаєно, напімне его роземник і коли повторяє ся его незвичаєне поведене, або коли хто поступає зневажно або пад міру загонисто в спірних справах, має право его і інших таких грачів без попередного напоминання виключити з гри і оповістити імена їх начальникам їх, котрий потім управляє їх боронити.

Роземник має право спинити гру, коли се взнасть за добре, чи се є в наслідок емергентії ся або що люди перешкоджають в грі, або також з інших причин і є обов'язаний звістити про се вищого судію закладу, під котрого доглядом заклади робять ся, аби тіж правоважно рішили кождій приключай.

Дальше назначить ся двох судіїв із граничних, котрих повинностю є сторожити над тим, коли пивка є поза грою і котрому товариству належить ся копати з кута, або від брамки, або також вкинути до ігрища з межі пивку; вни суть підвластні виреченю роземника про кожде невправнене нарушене гри через тихо судіїв пехај буде завідомлениј верхній судія закладу, котрий рішає в кождим приключую правоважно після своєї доброї думки.

Роземник має право в кождим приключую позволити на вільне коннене хотај би жаден з грачів сего не жадав; коли ему поведене котрого нибудь грача здає ся небезпечним, або що мігби во грі стати ся небезпечним глядить чи не має права вдати ся як се наведено передже.

13. Коли грач затримає когось з неприятелів, або коли підставить ему пароши ногу, або також

коли діткне ся незправнішим способом пивки і втім в віддаленю 11 м. від мети нитомої, має роземник приказати вільне копнене, коли того домагають ся напастники. Тоєто вільне копнене робить ся з котрого нібуль місця віддаленого від мети 11 м. такто: всі грачі стоять наїменше  $5\frac{1}{2}$  м. віддалені від пивки кромі грача, котрий копнене перевести має і кромі воротаря, котрому позволене є приближити ся до пивки аж на  $5\frac{1}{2}$  м. Пивка є во грі як скоро буда відкопнена; здобутє брамки тимто копненем є важне.

14. Коли стала ся похибка і коли було жадане о рішене, є пивка так довго во грі, доки непорішить с тім роземніє.

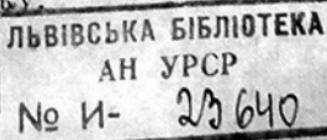
15. Судя має право кождој хвилі остановити гру, коли взнасть се за добре.

16. Коли була гра остановлена і пивка не дістала ся за межі, до мети або до брамки, дістане ся пивка назад до грі тим способом, що ѹї викине роземник в гору на місці, где була в хвилі, коли гру остановлено, а при тім ніхто з грачів не сміє скоріше діткнути ся пивки, доки не впаде па землю.

17. Коли хто грає похибно, нарушивши правила 2., 5., 6., 8., 9., 10., або 16. має бути позволене вільне копнене товариства неприятелів на місці, где стала ся похибка.

### Вияснення.

Копнене з місця робить ся тим способом, що пивку положить ся на земли а граючи стоячи або з розбігом копне пивку.



Копнене вільне робить ся в потрібну рону; коли положить ся пивку на землю, не до неї ніхто з грачів приближити більше як на пивка а потім в грі, если відкотить ся з хоч на віддалене обсягу свого. Перед перевіркою дасть завсігди знак роземник.

„Друлене“ є нарощене тручене руками на тивника при грі.

„Підставляне ніг“ є нарощена постава така, аби хтось з неприятелів впав через ногу.

„Зупин“ є нарощене затримане грача за поганою рукою, або рамен во грі.

„Рука“ є діткнути ся пивки рукою, або нами во грі.

„Замежі“ є частина ігрища, находяча ся межами ігрища.

„Ношене пивки“ стає, коли грач (воро) відійти jiji довше, аніж зробить два кроки.

Пивку жене ся (гонить), коли грач в бігу малими копненнями перед собою, або котила ся перед ним по землі.

У Львові 10. серпня 1900.

