

K 28.265
3

გაიოზ ჯაჯალაძე

ს. ს. რ. კავშირის სპორტის დამსახურებული ოსტატი

მოძრაობი თამაშობანი ფეხბურთედთათვის

„ტაშნიკა და ურომა“

19

თბილისი

47

შ ე ს ა ვ ა დ ი

აქ შეკრებილ, დამუშავებულ და ახლად შედგენილ მოძრავ თამაშობათა და ვარჯიშების მიზანია გავუადვილოთ ფეხბურთის თამაშის შემსწავლელ ახალგაზრდობას ტექნიკის სხვადასხვა ელემენტების შესწავლა, ამასთან ეს შესწავლა მოვახდინოთ საინტერესო და მიმზიდველ ფორმებში.

მაგალითად, რომ უთხრათ მოსწავლეს—„მიაწოდე 20 კუთხური გარტყმა მარჯვენა ფეხით, ხოლო შემდეგ 20 იგივე გარტყმა მარცხენა ფეხით“, ის ამას შეასრულებს, მაგრამ ამოცანის გადაწყვეტაში მთელ ყურადღებას და შესაძლებლობას არ ჩააქსოვს, ვინაიდან ეს ვარჯიში მისთვის მოსაწყენი და არასაინტერესო იქნება. სულ სხვაა თუ ხელმძღვანელი დასძენს: „მოთამაშებებს შორის ტარდება შეჯიბრება კუთხური გარტყმის საუკეთესოდ შესრულებაში. თითოეული მოთამაშე, აწვდის კუთხურ გარტყმას 20-ჯერ ბურთის განსაზღვრულ ფართობზე ჩაგდებით, აქედან 10-ჯერ მარჯვენა ფეხით, ხოლო 10-ჯერ მარცხენა ფეხით. ამოცანის ამგვარად დასმა გაამაზვილებს მოთამაშის ყურადღებას დასმული ამოცანის გადაწყვეტაში.

ტექნიკური ვარჯიშის დროს დაუშვებელია გუნდს ერთი ბურთი ჰქონდეს. ორი ბურთი მინიმუმია, სასურველია კი, ორ მოთამაშეზედ ერთი ბურთი იყოს.

ფეხბურთის თამაშის ტექნიკის დაუფლება, მხოლოდ ბურთთან მუშაობით შეიძლება. რაც უფრო მეტჯერ ივარჯიშებს მოთამაშე ბურთით, მით უფრო ჩქარა დაიმორჩილებს იგი მას და ბურთი მოთამაშის „დამჯერი“ გახდება.

ძირითადად ფეხბურთელთა წრთენა საათნახევრის განმავლობაში მიმდინარეობს, მაგრამ ეს სრულებითაც არ მოასწავებს იმას, რომ ამ წესიდან გადახვევა არ შეიძლება და რომ გაკვეთილის დაგეგმვა დროის მეტი ხანგრძლივობით დაუშვებელია.

შესაძლებელია მწვრთნელმა, ინსტრუქტორმა, გუნდის თავმა ან ხელმძღვანელმა, რომელსაც მინდობილი აქვს გაკვეთილის შედგენა-ჩატარება, მიზნად დაისახა წმინდა ტექნიკური საკითხის შესწავლა, რომელსაც არ სჭირდება იმდენი ფიზიკური ენერჯის დახარჯვა, რომ მონაწილეებს არ შეეძლოთ საათნახევრიანი მეცადინეობის შემდეგ მისი გაგრძელება. ამ შემთხვევაში გაკვეთილმა შეიძლება ორ საათს და მეტ ხანსაც გასტანოს, (წინასწარ დაგეგმვის შედეგად) რაც სარგებლობის მეტს არაფერს მოუტანს მოსწავლეს. ზოგჯერ კი გაკვეთილი შეიძლება ისეთნაირად შესდგეს, რომ ჩვეულებრივმა საათნახევრიანმა მეცადინეობამაც ზიანი მოუტანოს მოსწავლეებს. ამიტომაც ვარჯიშების და თამაშების შერჩევას გაკვეთილის შედგენის დროს მეტად სერიოზული ყურადღება უნდა მიექცეს.

ფეხბურთელის ტექნიკურ მომზადებას უაღრესად დიდი მნიშვნელობა აქვს, ვინაიდან შესაფერი ტექნიკური მომზადების გარეშე არ შეიძლება ვილაპარაკოთ არამც თუ თამაშის ტაქტიკაზე, არამედ ცალკეულ ტაქტიკურ კომბინაციაზედაც კი.

წიგნში მოყვანილი ვარჯიშების და მოძრავ თამაშობათა რეგულარული, სწორი და მოფიქრებულად გამოყენება მოსწავლეებს გაუადვილებს ფეხბურთის თამაშის ოსტატობის დაუფლებას.

ზოგიერთების აზრით ფეხბურთის თამაშის დროს ფიქრობდია საჭირო და თამაშის მთელი შინაარსი ბურთზე ფეხის უაზრო გარტყმაში მდგომარეობს, ეს არასერიოზული შეხედულებაა. ფეხბურთი კოლექტიური თამაშია, რომელშიც თერთმეტი მოთამაშე ერთი აზრით უნდა იყოს გამსჭვალული. როდესაც ერთ მოთამაშეს ბურთი აქვს ფეხში, მის გვერდზე მდგომმა ამხანაგებმა უნდა მოიფიქრონ და დაიკავონ შესაფერი ადგილები.

იმისათვის, რომ ბურთის თამაშის დროს მოსწავლეები მიეჩვიონ თავიდანვე ფიქრს და აზრიან თამაშს, მოძრავი თამაშობანი შედგენილია იმგვარად, რომ თუ ორივე მხარეს ტექნიკურად ერთი შესაძლებლობის მქონე მოთამაშეები იქნებიან, გაიმარჯვებს ის გუნდი, რომელიც უფრო მალე აულებს ალღოს თამაშს და ზუსტად გამოიყენებს შეჯიბრების დროს შექმნილ ტაქტიკურ მომენტებს.

მაგალითისათვის ავიღოთ თამაში: „ყველა ბურთები ერთ მხარეს“ (იხ. თამაში). თამაშის შინაარსი სულ უბრალოა: თითოეული გუნდი ცდილობს ბურთების მთელი რიცხვი მოათავსოს მოწინააღმდეგის მხარეს. ამ თამაშში, თუ ერთ-ერთი გუნდი მოილაპარაკებს, რომ ყველა ბურთები ურტყას მოწინააღმდეგის მოედნის ერთ მხარეს

და ერთ კუთხეში, რათა მისი ძალები დააჯგუფოს ერთ ადგილზე, შეაჩვიოს მეტოქე ამ მდგომარეობას, მხოლოდ შემდეგ კი მოულოდნელად შეტევა გადაიტანოს მოპირდაპირე მხარეს, იმ დროს, როდესაც ბურთების მეტი რიცხვი ამ ტაქტიკის გამოყენებელი გუნდის მხარეზეა, (რომ მოგებული იქნეს დრო, რომელსაც გუნდი ერთ მხრიდან მეორე მხარეზე გადასასვლელად მოანდომებს) თანაც გარტყმა გაანგარიშებული იქნეს თვითულის მიერ იმგვარად, რომ ბურთი დაეცეს მოედნის საზღვრებში და შემდეგ გადასცილდეს მოედანს. მაშინ მოწინააღმდეგეს მოუხდება მისი მოტანა უფრო დიდ მანძილიდან და, ეს მომენტი შეიძლება გადამწყვეტი გახდეს ერთი ქულის შესაძენად.

გარდა ამისა, შეიძლება გუნდმა შემდეგი „ეშმაკობა“ იხმაროს. როგორც კი იქნება ძახილი „დაიწყო“, ერთ-ერთი გუნდი ყველა ბურთებს ურტყამს რაც შეიძლება მაღლა და ერთ მხარეს, რომ მოგებული იქნეს დრო ბურთის მაღლა ასვლა—დაშვებაში. თუ ამ დროს მოწინააღმდეგე ბურთებს დაბალი გარტყმებით გადაგზავნის ამ გუნდის მხარეს, მას შეუძლია საჩქაროდ დააბრუნოს ბურთები მისი მოწინააღმდეგის მხარეზე და მით მიაღწიოს გამარჯვებას.

როგორც ვხედავთ, ასეთი უბრალო შინაარსის მქონე თამაშში ბევრი მომენტი, მოსაფიქრებელი, რომლის გარჩევას არ შევუდგებით და თვით მონაწილეებს დავავალბთ.

აქ მოყვანილ მოძრაე თამაშობათა და ვარჯიშების სისტემატური გამოყენება მოთამაშეებში ჩვევებს გამოიმუშავებს, ხოლო შემდგომი გამეორებანი კი ამ ჩვევებს ავტომატურობაში გადაიყვანს, რითაც საბოლოო მიზანი სავსებით მიღწეული იქნება. ყველა ვარჯიშები და თამაშები შესრულებული უნდა იქნეს, როგორც მარჯვენა, ისე მარცხენა ფეხით. ხელმძღვანელმა ხშირად უნდა მიუთითოს მოსწავლეებს: „ახლა ეს თამაში (ვარჯიში) ჩაატარეთ მხოლოდ მარცხენა ფეხით, ვინც მარჯვენას შეახებს წაგებულად ჩაითვლება“.

თითოეული თამაში ინტერესს მხოლოდ ტექნიკის დაუფლების შემდეგ იწვევს, ამიტომ ზოგიერთ შემთხვევაში საჭირო იქნება თამაშის შემადგენელ ელემენტებად დაშლა და მათზე ვარჯიში, ხოლო შემდგომ თამაშის მთლიანად ჩატარება. მოძრაე თამაშობანი იმგვარად უნდა იქნეს ჩართული თითოეულ გაკვეთილში, რომ მათ მთელი გაკვეთილის 25—30% დაეთმოს და გაკვეთილს მისცეს სიცოცხლე და სიხალისე.

დაუშვებელია, რომ ფეხბურთელთა ერთი ნაწილი დაკავებული

იყოს თამაშობით ან ვარჯიშობით, მეორე ნაწილი კი ამ დროს მაყურებლის როლს ასრულებდეს.

სწავლების მთელ პროცესში ხელმძღვანელი ყურადღებას უნდა აქცევდეს იმას, რომ მოთამაშე ყოველთვის მიდიოდეს ბურთისაკენ და არასოდეს არ ელოდოს მას ადგილზე. ყოველგვარი გარტყმის მომენტში მოთამაშე უნდა უყურებდეს ბურთს, როდესაც კი შესაძლებელია თავი აწეული ჰქონდეს და ალღოს უღებდეს მოთამაშეთა განლაგებას, რათა შეეძლოს შექმნილი მდგომარეობისდა მიხედვით სასწრაფო და სწორი გადაწყვეტილების მიღება. ახლო მანძილიდან კარებში გარტყმის დროს, ძლიერ გარტყმას ყოველთვის სჯობს ნელი და ზუსტი გარტყმა. მწვრთნელმა უნდა აიძულოს მოსწავლეები რომ თანდათანობით შეისწავლონ გუნდის თითოეული წევრის მიდრეკილება, ჩვევა და სხვა მრავალი „წვრილმანი“, რომელსაც შესაფერ მომენტში გადაამწყვეტი მნიშვნელობა აქვს.

დასასრულს კი უნდა აღინიშნოს მეტად მნიშვნელოვანი და თამაშის ტექნიკისათვის საჭირო ელემენტი ე. წ. მოტყუებითი მოძრაობა („ფინტი“) ტანით ან ფეხით. თვით გამოთქმიდან სჩანს, რომ მოთამაშემ უნდა შეასრულოს მოწინააღმდეგის მიმართ მოტყუებითი მოძრაობა.

მაგალითად, თუ მოთამაშეს ბურთი ფეხში აქვს და ამ დროს მოწინააღმდეგე უტყვეს მას რათა წაართვას ბურთი, მან ტანი უნდა გადასწიოს მარჯვნივ, რათა ბურთის წასართმევად შეტევაზე წამოსულ მოთამაშეს შეუქმნას ისეთი შთაბეჭდილება თითქოს ის მარჯვნივ აპირებს წასვლას, რომ იგი მართლა მარჯვნივ წავიდეს თვითონ კი სასწრაფოდ გადაინაცვლოს მარცხნივ. ასეთი და სხვა სახის მოტყუებით მოძრაობებზე (ფეხით) მოთამაშემ უნდა ჩაატაროს ვარჯიშები ინდივიდუალურად, ბურთზე ზევიდან ფეხის გადატარებ-გადმოტარებით. ასევე ტანის მარჯვნივ და მარცხნივ გადაწევ-გადმოწევით და საბოლოოდ, რომელიმე მხარეს სხარტი წასვლით, ასეთი სახის სისტემატური ვარჯიში, ხელს შეუწყობს მოთამაშეთა მიერ მოტყუებითი მოძრაობების შეთვისებას.

რამოდენიმე წლის განმავლობაში ზომიერი, სისტემატური და დაულალავი მუშაობა აღზრდის ბევრ და კარგ ოსტატს, რითაც ფეხბურთის კლასი გაცილებით უფრო სწრაფად და დიდად ამბლდება.

წინამდებარე წიგნი არ წარმოადგენს ფეხბურთის სწავლების გარკვეულ სახელმძღვანელოს, არამედ იგი ფეხბურთის გაკვეთილის ძირითადი ნაწილისათვის საჭირო ვარჯიშების კრებულია.

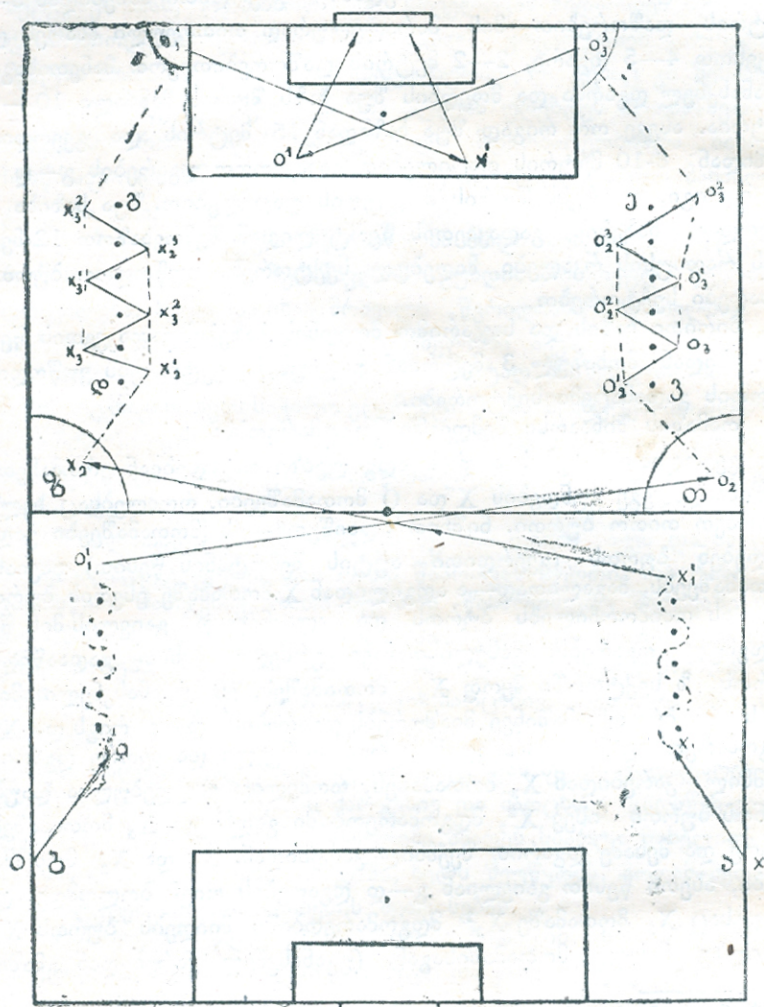
ფეხბურთის სათამაშო მოედანზე გვერდითი ხაზებიდან 5—8 მეტრის დაშორებით მის პარალელურად თითოეული მხარეს დავყენოთ 4—5 დგარი, 2—2 მეტრის დაშორებით ერთ მანეთისაგან. უკანასკნელ დგარსა და მოედნის შუა ხაზს შორის მანძილი 10—12 მეტრია. ასევე ორ რიგად შუა ხაზიდან 15 მეტრის და გვერდითი ხაზიდან 8-10 მეტრის დაცილებით გავაკეთოთ დგარების გ—დ და ე—ვ რიგი, დგარებს შორის 3 მეტრის დაცილებით. შუა ხაზისა და გვერდითი ხაზების გადაკვეთის წერტილიდან შემოვხაზოთ 12 მეტრის რადიუსის რკალები, მიღებულ სექტორებს ვუწოდოთ ბურთის მისაღები სექტორები.

პირითი ხაზის და საჯარიმო მოედნის ხაზების გადაკვეთის წერტილებიდან მოხაზულ 3 მეტრიან რადიუსის სექტორებს ვუწოდოთ ბურთის გადასაცემი სექტორები.

თამაშის წინაარსი შემდეგში მდგომარეობს:

გვერდითი ხაზების ა და ბ ადგილებზე თავსდება ერთმანეთის მოწინააღმდეგე გუნდების X და O მოთამაშეები, რომლებსაც ხელში უჭირავთ თითო ბურთი. ნიშნით „დაიწყო“—ეს მოთამაშეები გადაუგდებენ ბურთს (გვერდითი აუტის შემოტანის წესით) თავიანთ მოთამაშეებს, მაგალითად—ადგილიდან X მოთამაშე ესვრის ბურთს X_1 , ის დაინორჩილებს ბურთს და კლაკნილად გაივლის მის წინ დადგნულ დგარებს, გასვლისთანავე გრძელი პასით გადააწვდის ბურთს ზ სექტორში მყოფ X_2 მოთამაშეს, ეს უკანასკნელი მიიღებს რა ბურთს, მაშინვე მიაშურებს დგარების დ—გ რიგს და X_1^1 , მდგომარეობიდან გადააწვდის ბურთს პირველი და მეორე დგარით შექმნილ კარებიდან X_3 მოთამაშეს, რომელიც ვალდებულია დაუბრუნოს ბურთი ისევ X_2^2 მდგომარეობაში გადასულ X_2 მოთამაშეს, მეორე და მესამე დგარით შექმნილ კარებიდან. X_2 და X_3 მოთამაშეები, ასეთი წესით გაივლიან გ—დ დგარების რიგს ბოლომდე და როდესაც X_3 მოთამაშე X_3^2 მდგომარეობაში მიიღებს ბურთს X_2^3 ადგილზე მისულ მოთამაშისაგან. (უკანასკნელ კარებიდან მაშინ

*) ნახაზებზე მოედნის განიწმინავი ხაზები ნაჩვენებია არ არის იმიტომ, რომ ნახაზი არ დაიტვირთოს. ასევე არ არის ნაჩვენები, ზოგიერთ მოთამაშეების გადადგილების ხაზები, ვინაიდან ტექსტი სავსებით ნათლად ასახავს მოთამაშის მოძრაობას.



656 I

ის მიაშურებს ი სექტორს და იქიდან გადააწვდის ბურთს საჯარიმო მოედნის ფარგლებში ა ადგილიდან წამოსულ X მოთამაშეს, ეს უკანასკნელი კი ფეხის გარტყმით ვალდებულია ბურთი გაიტანოს კარებში.

ანალოგიურად მოქმედებს მეორე გუნდი, რომელმაც დაიწყო ბ მდგომარეობიდან, მიაწოდა ბურთი O_1 მოთამაშეს, მან ისევ გაიარა დგარები, გადააწოდა O_2 მოთამაშეს თ სექტორში, O_2 მიიღო ბურთი, და მიაშურა დგარების ე-ვ რიგს წაიღო O_1^2 , მდგომარეობამდე და გადააწოდა O_3 მოთამაშეს და როცა ეს ორი მოთამაშე ბურთს გაატარებენ დგარებით შექმნილ ყველა კარებს O_3 მოთამაშე O_3^2 მდგომარეობიდან მიაშურებს ვ სექტორს, საიდანაც მიაწვდის საჯარიმო მოედნის ფარგლებში O მდგომარეობიდან მოსულ O^1 მოთამაშეს, რომელმაც ბურთი უნდა გაიტანოს კარებში.

ის გუნდი, რომელიც უფრო მალე დაასრულებს აღწერილ მოძრაობას ლებულობს ერთ ქულას.

საბოლოოდ მოგებულად ჩითვლება ის გუნდი, რომელიც მთელი თამაშის პროცესში დააგროვებს ქულების მეტ რაოდენობას.

გრძელი გადაცემებით გავიტანოთ გოლი

(ნახ. № 2)

ფეხბურთის სათამაშო მოედანზე გვერდითი ხაზებიდან 3—5 მეტრის დაშორებით და მოედნის შუა ხაზიდან 10 მეტრის მანძილზე, პირითი ხაზებისაკენ დავდგათ ოთხი ერთი მეტრის სიგანის—ა, ბ, გ, და დ გასასვლელები (კარი).

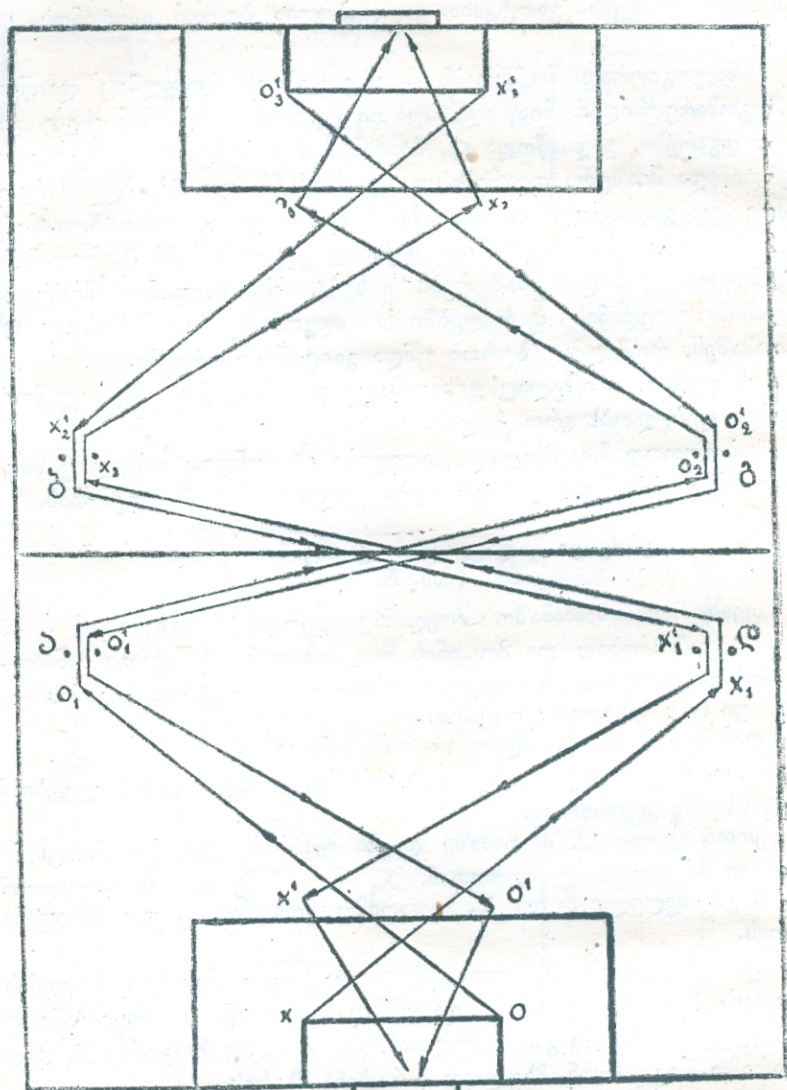
თამაშის შინაარსი მდგომარეობს შემდეგში:

თითოეულ გუნდში არის 4 მოთამაშე, რომლებიც ნაწილდებიან მოედანზე შემდეგნაირად:

ერთი გუნდის X მოთამაშე დგება მეკარის მოედნის მარცხენა კუთხეში იქ დადებულ ბურთთან, X_1 მოთამაშე დ გასასვლელთან X_2 —ბ გასასვლელთან და X_3 საჯარიმო მოედნის გარეთ მარჯვენა მხარეს.

მეორე გუნდის O მოთამაშე მოთავსდება მეკარის მოედნის მარჯვენა კუთხეში უძრავად დადებულ ბურთთან, O_1 მოთამაშე ა გასასვლელთან, O_2 —გ გასასვლელთან, O_3 კი ისევ როგორც X_3 დიდ საჯარიმო მოედანთან, მხოლოდ მარცხენა მხარეს.

ნიშნით „დაიწყო“ X მოთამაშე ბურთს ფეხის გარტყმით გადასცემს X_1 მოთამაშეს, რომელიც დაიმორჩილებს მას და დ გასასვლელის გავლის შემდეგ გადააწვდის X_2 მოთამაშეს, X_2 სასწრა-



63b. 2

ფოდ გაივლის ბ გასასვლელს და ფეხის გარტყმით გადააწვდის ბურთს X_3 მოთამაშეს, დიდი საჯარიმო მოედნის მარჯვენა მხარეს. ეს უკანასკნელი საჯარიმო მოედანში შეუსვლელად ურტყამს ბურთს კარებში, შემდეგ გამოიტანს მას კარებიდან, დადებს მეკარის მოედნის მარცხენა კუთხეში და გრძელი პასით გადააწვდის X_2 მოთამაშეს, რომელიც ბურთს ელის X_1^2 მდგომარეობაში. მიიღებს რა ბურთს გაივლის ბ გასასვლელს და გადასცემს X_1^1 მდგომარეობაში მყოფ X_1 მოთამაშეს, რომელიც ბ გასასვლელის გავლის შემდეგ ბურთს აწვდის X^1 მდგომარეობაში მყოფ X მოთამაშეს. ეს მოთამაშე ედებულობს ბურთს და საჯარიმო მოედანში შეუსვლელად ურტყავს კარებში.

ასეთივე მსვლელობით ჩაატარებს ბურთის გადაცემას მეორე გუნდი, სახელდობრ O მოთამაშე გადასცემს $O_1 - O_1$ გაივლის ა გასასვლელს, გადასცემს $O_2 - ს.$ O_2 გაივლის გ გასასვლელს და გადააწვდის საჯარიმო მოედნის მარცხენა მხარეს O_3 მოთამაშეს, ეს უკანასკნელი გარტყავს კარებში. თავისავე გარტყმულ ბურთს გამოიტანს კარებიდან და მეკარის მოედნის მარცხენა კუთხიდან გადააწვდის O_2 მოთამაშეს O_2^1 მდგომარეობაში იგი გაივლის გ გადასასვლელს და გრძელი გარტყმით მიაწვდის O^1 ადგილზე მყოფ O_1^1 მოთამაშეს, რომელიც ა გასასვლელის გავლით გადააწვდის ბურთს O^1 მდგომარეობაში გამოსულ O მოთამაშეს, რომლის მოვალეობასაც შეადგენს საჯარიმო მოედანში შეუსვლელად ბურთი ფეხის გარტყმით გაიტანოს კარებში.

ის გუნდი, რომელიც უფრო ადრე დაამთავრებს მთელ ამ პროცესს, იღებს ერთ ქულას. გუნდი, რომელიც ადრე დააგროვებს 10 ქულას, მოგებულად ჩაითვლება. იმ შემთხვევაში, როდესაც ბურთი გარტყმის შემდეგ კარებში არ მოხვდება, გარტყმა მეორდება იმავე ადგილიდან.

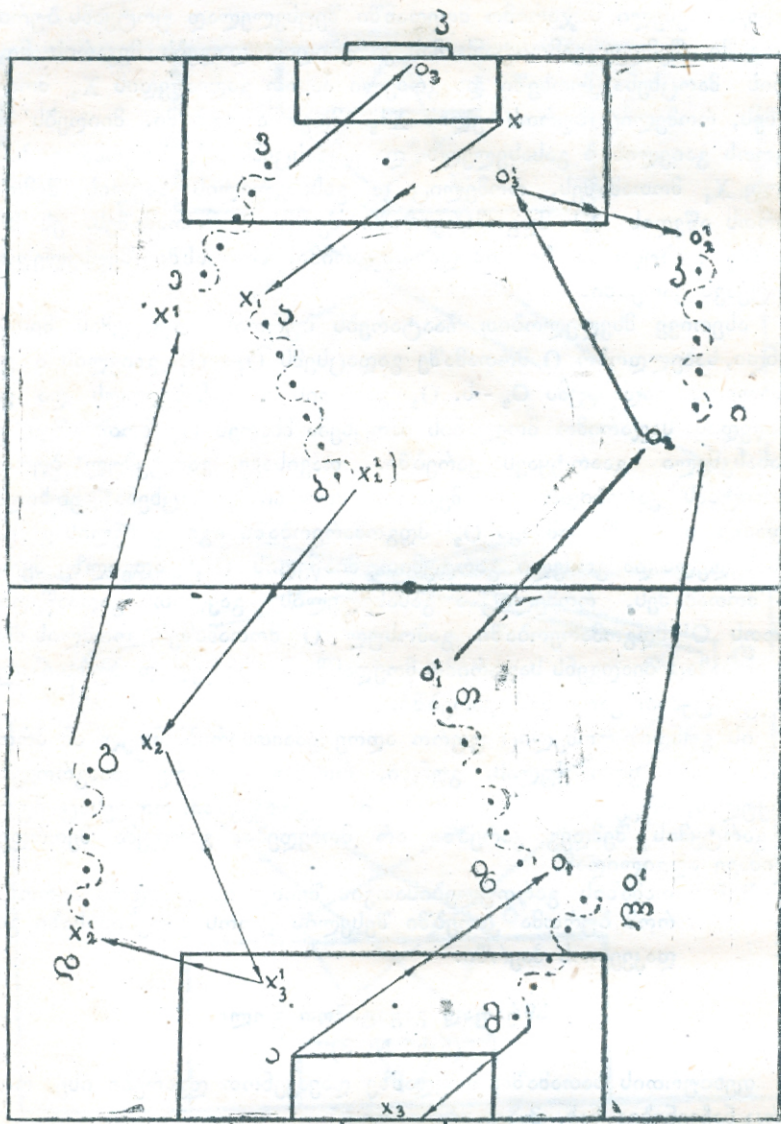
შენიშვნა: თამაშის გართულებისათვის შეიძლება დაიდოს პირობა, რომ ბურთმა კარებში შესვლის დროს კარების ხაზი გადაკვეთოს ჰაერში.

სწრაფად გავიტანოთ გოლი

(ნახ. № 3)

ფეხბურთის სათამაშო მოედანზე დავაყენოთ დგარები ისე, როგორც ნაჩვენებია ნახ. 3-ზე.

ა—ბ, გ—დ და ე—ვ დგარების წრივი ეკუთნის ერთ გუნდს, ხოლო ზ—თ, ი—კ და ლ—მ მეორე გუნდს.



Биб. 3

შეჯიბრებისათვის გუნდები შემდეგნაირად განაწილდებიან: პირველი გუნდის მეკარე X_3 დგას n კარებში, როდესაც მოწინააღმდეგე შეეცდება კარებში ბურთის გატანას, მას უფლება აქვს გადაინაცვლოს მხოლოდ და მხოლოდ თავისი (მეკარის მოედნის) საჯარიმო მოედნის საზღვრებში. მეორე გუნდის O_3 მეკარეც აღჭურვილია იგივე უფლებებით და იცავს 3 კარებს. პირველი გუნდის დანარჩენი მოთამაშეები განლაგდებიან X , X_1 , X_2 პოზიციებზე, ხოლო მეორე გუნდის $კი-O$, O_1 და O_2 ადგილებზე.

თამაშის შინაარსი შემდეგში მდგომარეობს: ნიშნით „დაიწყა“ X მოთამაშე გრძელი პასით, გადასცემს მეკარის მოედნის კუთხეში დადებულ ბურთს X_1 მოთამაშეს, ხოლო მეორე გუნდის O მოთამაშე ისეთივე პასით O_1 მოთამაშეს, ეს უკანასკნელნი დაიმორჩილებენ რა ბურთს, შესაბამისად მიაშურებენ X_1 მოთამაშე ა—ბ დგარების რიგს, ხოლო O_1 ზ—თ დგარების რიგს, გაივლიან მათ კლაკნილად და ერთი X_1^1 მდგომარეობიდან გადასცემს ბურთს გრძელი პასით X_2 მოთამაშეს, ხოლო მეორე O_1^1 ადგილიდან O_2 მოთამაშეს. ესენი ფეხის გარტყმით მიაწვდიან ბურთს შესაბამისად თავიანთ მეკარეებს საჯარიმო მოედნის ფარგლებში. მეკარეები, უბრუნებენ ბურთებს ისეთნაირად, რომ X_1^2 მდგომარეობაში მყოფმა X_2 მოთამაშემ გაიაროს დგარები დ—გ მიმართულებით, ხოლო O_1^2 მდგომარეობაში O_2 მოთამაშემ გაიაროს დგარები კ—ი მიმართულებით. აღნიშნული მოთამაშეები როგორც კი გაივლიან დგარებს, სასწრაფოდ აწვდიან ბურთს ერთი X მოთამაშეს X^1 ადგილებზედ გამოსულს, ხოლო მეორე უკვე O^1 მდგომარეობაში მყოფ O მოთამაშეს, ეს უკანასკნელნი შესაბამისად გაივლიან ე—ვ და ლ—მ დგარებს და ვალდებულნი არიან რა საშუალებებითაც კი შეუძლიათ გაიტანონ ბურთი მოწინააღმდეგის კარებში.

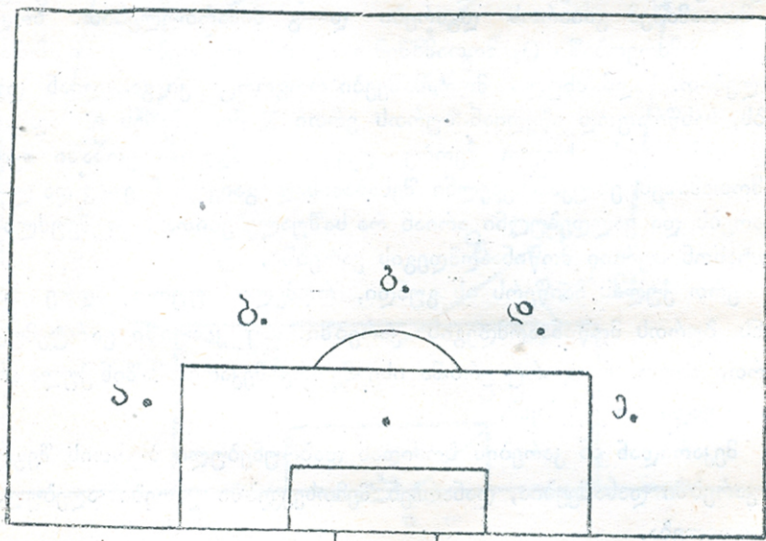
ერთ ქულას ჩაიწერს ის გუნდი, რომელიც უფრო ადრე გაიტანს ბურთს მოწინააღმდეგის კარებში. თუ კარებში გარტყმული ბურთი აიღო, როგორც ერთმა ისე მეორე მეკარემ, მაშინ ქულა არც ერთ გუნდს არ ეწერება.

მეკარიდან ან კარების ბოძიდან დაბრუნებული ბურთის შეგდება კარებში დასაშვებია, დანარჩენ შემთხვევებში კარები აღებულად არ ითვლება.

შენიშვნა: იმ შემთხვევაში თუ ერთერთმა გუნდმა ადრე დაასრულა ესტაფეტა, მაგრამ გოლი ვერ გაიტანა, ხოლო მეორე გუნდმა აღნიშნული შეჯიბრება ბურთის გატანით დაასრულა, გუნდებს მიეცემათ ნახევარ-ნახევარი ქულა. ხოლო იმ შემთხვევაში თუ შეჯიბრების გვიან დამსრულებელმა გუნდმა გოლი ვერ შეაგდო, მაშინ პირველს მიეკუთვნება 1/2 ქულა, მეორეს კი არაფერი.

ვინ მეტ გოლს გაიტანას 25 საჯარიმო გარტყმიდან
(ნახ. № 4)

გუნდში ექვსი ან შვიდი მოთამაშეა. მათგან ერთი მეკარე. საჯარიმო მოედნის გარეთ, კარებიდან 18—25 მეტრის დაშორებით ხელმძღვანელი აირჩევს 5 წერტილს, დაუშვით ამ შემთხვევაშია ა, ბ, გ, დ, და ე წერტილებს. თვითეულ წერტილიდან გუნდს ეძლევა 5 საჯარიმო გარტყმის უფლება. გუნდი, რომელიც კენჭის ყრის საფუძველზე პირველად ურტყამს ჯარიმას, განლაგდება იმის მიხედვით, თუ საიდან უფრო ხელსაყრელი იქნებ მოწინააღმდეგის კარების აღება, ხოლო დამცველი, გუნდი კი აკეთებს კედელს და დანარჩენ მოთამაშეებს გაანაწილებს ისეთნაირად, რომ მოუსპოს ჯარიმის გამრტყმელ გუნდს გოლის გატანის შესაძლებლობა. რო-



ნახ 4

დესაც ერთი ჩაატარებს 25 საჯარიმო გარტყმას, შემდგომ ამ გუნდებს შორის როლები შეიცვლება. მოგებულად ჩაითვლება ის გუნდი, რომელიც ბურთების მეტ რაოდენობას გაიტანს 25 საჯარიმო გარტყმიდან.

შენიშვნა: 1. კედლის გაკეთება აუცილებელია. (კედელი ეწოდება მოთამაშეთა რიგს, როდესაც მოთამაშენი ერთიმეორის გვერდით დგებიან და მით ხურავენ კარებს.)

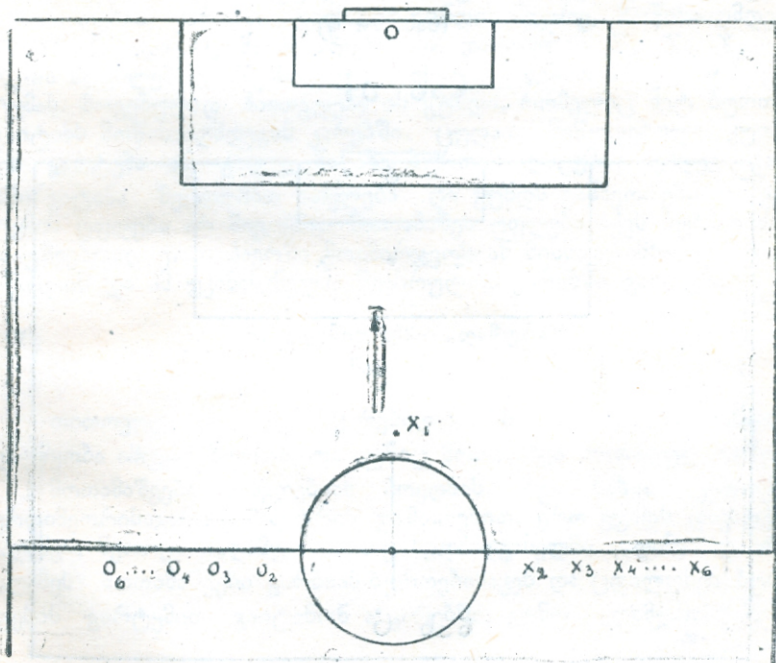
2. თითოეული საჯარიმო გარტყმა დასრულებულად ითვლება მას შემდეგ, როდესაც ბურთი პირით ან გვერდით ხაზს გადაჰყვეთს, ან მეკარე აიღებს. მანამდე კი ბრძოლა გრძელდება ფეხბურთის წესების სრული დაცვით.

გარღვევაზე გასულმა გაიტანე გოლი

(ნახ. № 5)

გუნდში 6—10 მოთამაშეა, ერთს პირველი გუნდი ვუწოდოთ, მათ მოწინააღმდეგეს კი მეორე გუნდი.

მეორე გუნდის მეკარე O დგება კარებში, დანარჩენი მოთამაშენი განლაგდებიან ცენტრალურ ანუ მოედნის შუა ხაზზე. პირველი გუნდის X_1 მოთამაშე დგება ბურთთან, რომელიც უძრავად დევს, მოედანის ცენტრიდან, გოლისაკენ 10 მეტრის მანძილზედ, ხოლო X_1 მოთამაშის მოწინააღმდეგე O_1 მოთამაშე მოედნის ცენტრში



ნახ. 5

ნიშნით „დაიწყო“ X_1 მოთამაშე მიაშურებს კარებს და ცდილობს ბურთის კარებში გატანას. O_1 გამოეკიდება რათა ხელი შეუშალოს მას მიზნის განხორციელებაში, მეორე გუნდის მეკარე O კი შეეცდება ბურთის დაჭერას (აღებას).

თუ X_1 მოთამაშე ბურთს გაიტანს კარებში, მაშინ თავის გუნდს ჩაუწერს ერთ ქულას. X_1 მოთამაშის შემდეგ მის ადგილს დაიჭერს X_2 , შემდეგ X_3 და ასე O_6 -მდე, ხოლო მოწინააღმდეგენი კი იქნებიან O_2 , O_3 და ასე O_6 -მდე; შემდეგ გუნდებს როლები შეეცვლებათ, კარებში დადგება პირველი გუნდის X მეკარე, ბურთთან შესაბამისად O_1 მოთამაშე მოედნის ცენტრში X_1 და იგივე წესით O_1 შეეცდება კარების აღებას. X_1 და მეკარე კი შეეცდებიან არ მისცენ O_1 ამის საშუალება.

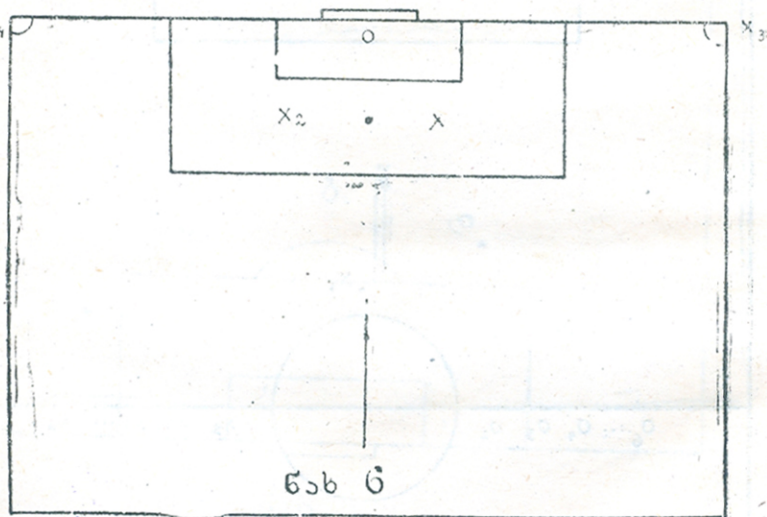
ის გუნდი, რომელიც ამ შეჯიბრების დროს მეტ გოლებს გაიტანს ითვლება მოგებულად.

შენიშვნა: იგივე ვარჯიშის შესრულება შეიძლება გუნდების განლაგებით მოედნის შუა ხაზის მარჯვენა და მარცხენა მხარეს, იმისათვის, რომ მოთამაშეს კარებთან მისვლა მოუხდეს გვერდიდან.

კუთხური გარტყმიდან ბურთის ძირს დაუშვებლად
გავიტანოთ გოლი.

(ნახ. № 6)

ნახ 31



თითოეულ გუნდში ხუთი მოთამაშეა. გუნდს ეძლევა 20 კუთხური გარტყმის უფლება. 10 ერთ მხრიდან და 10 მეორე მხრიდან. თამაშის დამწყები გუნდის ერთი მოთამაშე დგება მარჯვენა მხრიდან კუთხური გარტყმის მისაწოდებელ ადგილზე, მეორე მარცხენა მხრიდან აგრეთვე კუთხური გარტყმის მისაწოდებელ ადგილზე. ამავე გუნდის ორი მოთამაშე კი საჯარიმო მოედანს გაიყოფენ. დავუშვათ რომ X_1 მოთამაშეს ეკუთვნის საჯარიმო მოედანის მარჯვენა მხარე X_2 -ს კი მარცხენა. მოწინააღმდეგე გუნდის მეკარე O დგება კარებში. ბურთი ერთხელ მიწოდებული უნდა იყოს მარჯვენა მხრიდან, მეორეთ მარცხნიდან და ა. შ. X_1 და X_2 მოთამაშეები ვალდებული არიან შესაბამისად მათ ზონაში მიწოდებული ბურთი გაუჩერებლივ და ძირს დაუშვებლად (მიწაზე) ფეხის ან თავის გარტყმით გაიტანონ კარებში, რომელსაც, როგორც ვსთქვით იცავს მოწინააღმდეგის O მეკარე.

მეკარეს უფლება აქვს იმოქმედოს მისი მოედნის ე. ი. პატარა საჯარიმო მოედნის ფარგლებში (მის საზღვრებს აქეთ გამოსვლის უფლება არა აქვს). კუთხური გარტყმა, რომელიც ჩამოწოდებული იქნება აღნიშნულ ადგილზე მას უფლება აქვს დაიჭიროს და უშუალოდ შებრძოლებით მოუსპოს თავის მოწინააღმდეგეს ბურთის კარებში გატანის შესაძლებლობა.

როდესაც ერთი გუნდი მოათავებს 20 კუთხური გარტყმის ჩამოწოდებას, კარებში დგება ამ გუნდის მეკარე, მოწინააღმდეგის O_1, O_2, O_3 , და O_4 მოთამაშეები კი დაიკავებენ X_1, X_2, X_3 , და X_4 -ის ადგილებს და შეასრულებენ ისეთსავე წესით 20 კუთხურ გარტყმას. მოგებულად ჩაითვლება ის გუნდი, რომელიც მეტ ბურთებს გაიტანს მოწინააღმდეგის კარებში. ცუდათ მიწოდებული კუთხური გარტყმა ან კიდევ, მიწაზე ბურთის დაცემის შემდეგ კარებში გატანა შეცდომით ითვლება და გუნდს განმეორებითი გარტყმის უფლება არ მიეცემა. მოთამაშეს უფლება აქვს ბურთი ძირს დაუშვებლად ე. ი. პაერში მოიმარჯვოს ან მისსავე ამხანაგს გადააწოდოს და ამ უკანასკნელმა შეასრულოს კარებში გარტყმა.

8. „ღამე“ და — „ღამურა“

(ნახ. № 7)

თითოეულ კარებთან, კარებიდან 18—25 მეტრის მანძილზე დაეწყება იმდენი ბურთი, რამდენიც მოთამაშეა თითოეულ გუნდში.

მოთამაშეები ლაგდებიან მოედნის შუა ხაზის აქეთ-იქით, ერთიმეორისაგან 2—3 მეტრის დაშორებით. ერთ გუნდს დავარქვათ „ღამე“, მეორეს — „ღამურა“, თუ ხელმძღვანელმა „ღამე“ დაიძახა, „ღამეს“ მოთამაშეები გარბიან ბურთებისაკენ და ცდილობენ ბურთი ფეხის გარტყმით გაიტანონ ა კარებში, გუნდ „ღამურას“ მოთა-

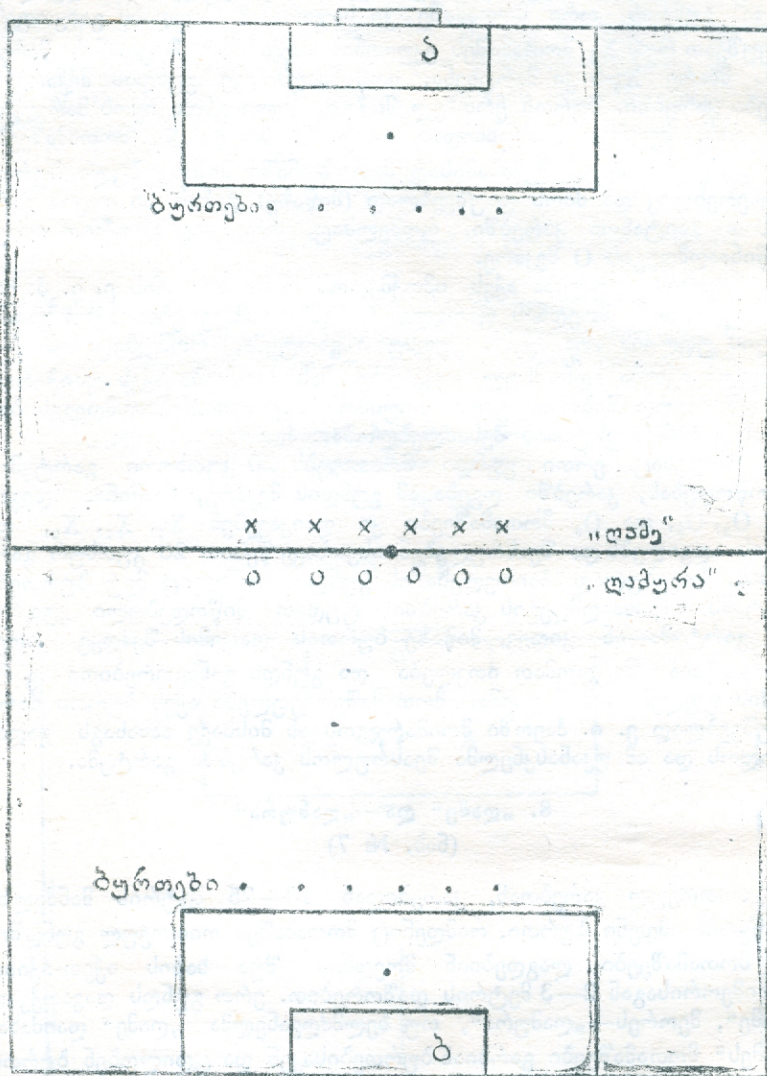


K28.265/3

მაშენი კი შეეცდებიან მათ წაართვან ბურთი და გადააცილონ იგი მოედნის საზღვრებს.

გატანილი ბურთების რაოდენობა ჩაითვლება გუნდის მიერ მოგროვილ ქულების რაოდენობად.

ამის შემდეგ გუნდები განლაგდებიან ისევ საწყის ადგილზე



ნახ. 7

და ელიან ხელმძღვანელის ძახილს. თუ ხელმძღვანელმა ეხლა „ღამურა“ დაიძახა, მოთამაშეებს როლები შეეცვლებათ ე. ი.—„ღამურას“ მოთამაშენ ცდილობენ ბურთის გაყვანას ბ კარებში, ხოლო „ღამეს“ მოთამაშენ კი შეეცდებიან ხელის შეშლას. განსაზღვრული დროის შემდეგ ხელმძღვანელი შეარჩევს ისეთ მომენტს, როდესაც ორივე გუნდებს მოწინააღმდეგის კარების ადების ერთნაირი შესაძლებლობა ჰქონდათ, მაშინ შესწყვეტს თამაშს და რომელ გუნდსაც მეტი ბურთები ექნება გატანილი, ჩაითვლება მოგებულად.

- შენიშვნა:** 1) თამაში გრძელდება მანამდე, სანამ უკანასკნელი ბურთი არ გადასცილდება მოედნის საზღვრებს.
- 2) ხელმძღვანელს მოთამაშეები შეუძლია გაანლაგოს მოედნის შუაზე ერთმანეთის მიმართ სახით, ზურგით, ჩაჩოქილები, წამოწოლილები და სხვა.
- 3) ბურთების და მოთამაშეთა რიცხვობრივი ტოლობა აუცილებელი არ არის.

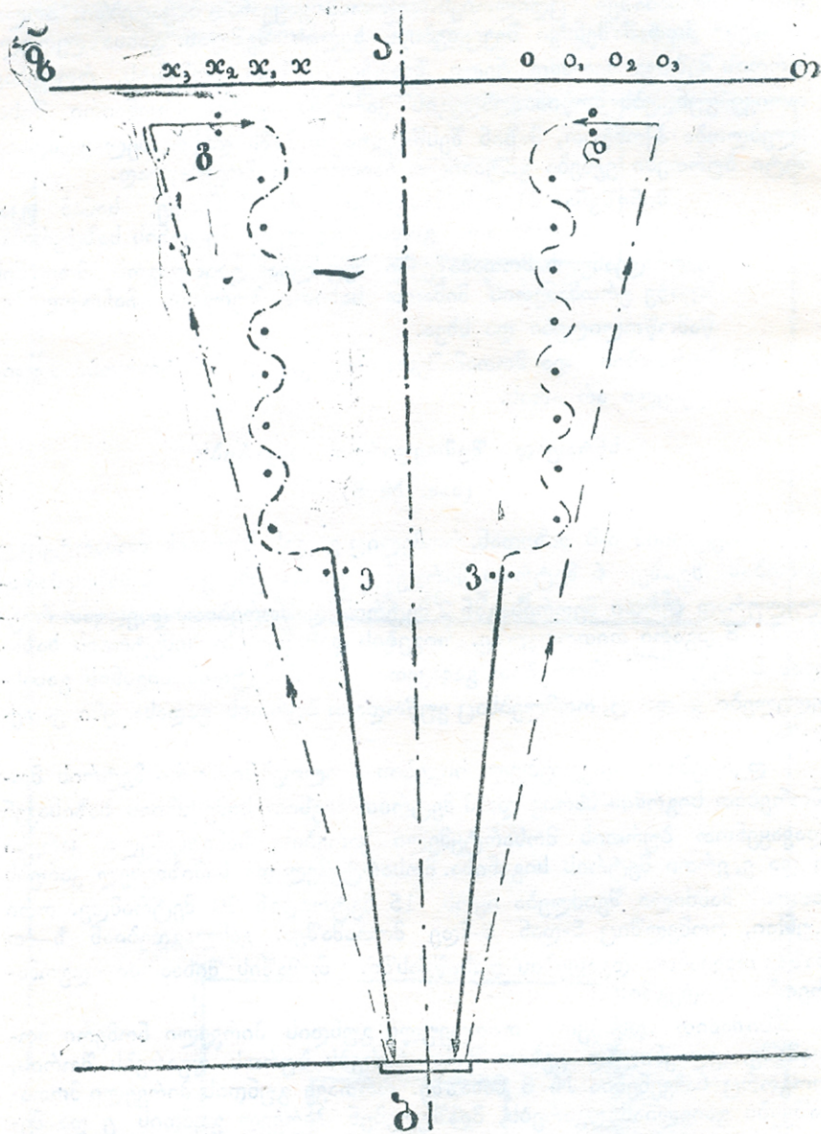
სწრაფად შემოვუაროთ დგარებს

(ნახ. № 8)

სიმეტრიის ა-ბ ხაზიდან, რომელიც გადის ბურთის მოსარტყმელ კარების შუაზე, 6 მეტრით მარჯვნივ და მარცხნივ ა—ბ ხაზის პარალელურად (ერთი მეორისაგან 2 მეტრის დაშორებით) დავდგათ რიგში 7—8 დგარი თითოეულში. რიგების დასაწყისში სიმეტრიის ხაზიდან 8 მეტრის მოშორებით გავაკეთოთ 0,5 მეტრის სიგანის გასასვლელები გ და დ, რომლებსაც ვუწოდოთ ბურთის გადასაცემი კარებები.

დგარებით გაკეთებულ რიგების ბოლოებში, ორი მეტრის მოშორებით სივრცის მხრივ და 3 მეტრით შიგნით სიმეტრიის ხაზისაკენ დავაყენოთ ბურთის მოსარტყმელი კარების, სამიზნეებელი კარები ე და ვ, ერთი მეტრის სიგანისა. მოსარტყმელ და სამიზნეებელ კარებს შორის მანძილი შეიძლება იყოს 15 მეტრიდან 20 მეტრამდე. ორი გუნდი, რომელშიც 5-დან 8-მდე მოთამაშეა, განლაგდებიან ზ—თ ხაზზე თავიანთი დგარების დასაწყისში. თამაშის შინაარსი მდგომარეობს შემდეგში:

ნიშანით „დაიწყო“ თითოეული გუნდის პირველი ნომერი მოთამაშე, კლაკნილად ფეხით შემოატარებს ბურთს დგარებს შორის, როგორც ნაჩვენებია № 8 ნახაზზე. ორთავე გუნდის პირველი მოთამაშეები გაივლიან დგარებს, მიაშურებენ პირველ გუნდის ე და მეორის ვ სამიზნეებელ კარებს, საიდანაც შიგ გაუსვლელად ურტყამენ მოსარტყმელ კარებში. შემდეგ მოთამაშე გარბის კარებში, გამოაქვს



656.8

ბურთი და დრიბლინგით მიაქვს თავისი გუნდის განლაგების მხარეს და გადასცემს მას თავისი გუნდის შემდეგ მოთამაშეს შესაბამისად გ და დ კარებებიდან.

მეორე ნომერი მოთამაშეები გაივლიან ისეთსავე გზას, როგორც პირველებმა გაიარეს და გადასცემენ ბურთს შემდეგ ნომერს და ა. შ. ის გუნდი, რომელიც უფრო ადრე დაამთავრებს „ესტაფეტას“, ითვლება მოგებულად.

ყველა დგარები მოთამაშის მიერ წესიერად უნდა იქნეს გავლილი, იმ შემთხვევაში თუ მან სწორედ არ შემოუარა რომელიმე დგარს დაუყოვნებლივ უნდა იქნეს დაბრუნებული დარღვევის ადგილზე და შემდეგ განაგრძოს გზა. თუ მოთამაშის მიერ სამიზნებელ კარებიდან გარტყმული ბურთი ვერ მოთავსდა „მოსარტყმელ კარებში“, მაშინ ის ვალდებულია დააბრუნოს ბურთი ისევ უკან და გაიმეოროს გარტყმა მანამდე სანამ ბურთს არ გაიტანს კარებში. იმ შემთხვევაში, თუ მოთამაშემ მოძრაობის დროს დგარი წააქცია იგი ვალდებულია, ჯერ დააყენოს დგარი ადგილზედ და შემდეგ განაგრძოს გზა.

შენიშვნა: თამაში გართულდება თუ დავდებთ პირობას, რომ მოთამაშეებმა თვითთელი დგარის გარშემო ბურთით გააკეთოს წრე და მოსარტყმელ კარებში სამიზნებელ კარებიდან გაგზავნილმა ბურთმა კარების ხაზი ჰაერში გადაკვეთოს.

ვინ მეტ გოლს გაიტანს სამი პირითი აუტის გაკეთებამდე

თამაში სწარმოებს საჯარიმო მოედნის ფარგლებში. გუნდში შეიძლება იყოს 6 მოთამაშემდე. ერთი გუნდი ცდილობს გოლის გატანას, რომელსაც იცავს მეკარე და დანარჩენი მოთამაშეები. თავდამსხმელები ცდილობენ რაც შეიძლება მეტი ბურთი გაიტანონ დამცველთა კარებში სანამდე არ გაკეთდება 3 პირითი აუტი. თამაში მიმდინარეობს ფეხბურთის წესების სრული დაცვით.

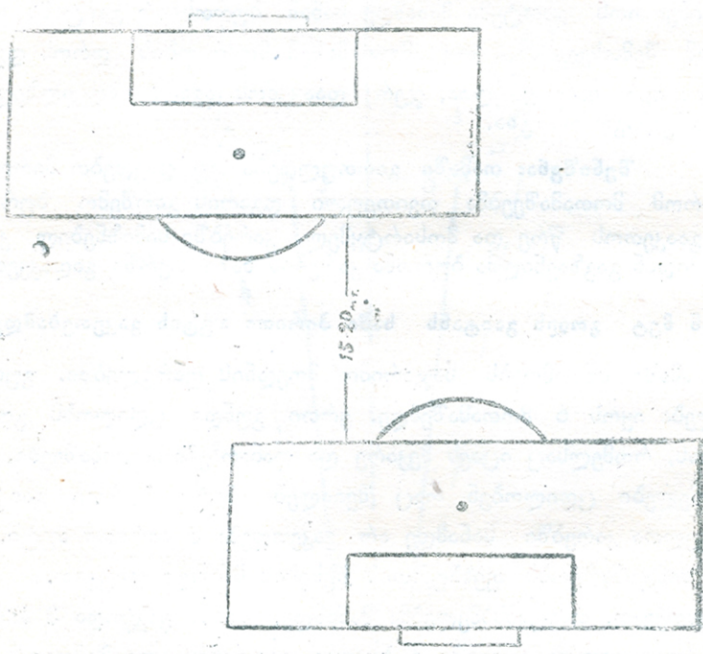
ესტაფეტა, თავდამსხმელებმა მანამდე, სანამ გაკეთდა 3 პირითი აუტი, დამცველთა კარებში 4 ბურთი გაიტანეს და შემდგომ გარტყმაზე კი გაკეთდა მესამე აუტი, მაშინ თავდამსხმელები გადაიქცევიან დამცველებად და დამცველები კი თავდასხმელებად. ამ შემთხვევაში წელან თავდამსხმელები, ეხლა კი დამცველები ეცდებიან

თავის მოწინააღმდეგეს რაც შეიძლება მალე გააკეთებინონ 3 პირითი აუტი და არ შეგდებინონ კარებში არც ერთი ბურთი. ხოლო წელანდელი დამცველები, ამჟამად თავდამსხმელები, ეცდებიან მათ კარებში სამი აუტის გაკეთებამდე გაიტანონ ბურთების მაქსიმალური რაოდენობა. მოგებულად ჩაითვლება ის გუნდი, რომელიც 3 პირითი აუტის გაკეთებამდე ბურთების მეტ რაოდენობას გაიტანს.

ვითამაშოთ მოწინააღმდეგის საჯარიმო მოედანზე

(ნახ. № 9)

ორი, საჯარიმო მოედნის ზომის სწორკუთხედი თავისი ნორმალური კარებებით, განვალავოთ ერთიმეორისაგან 15-20 მეტრის მოშორებით, იმგვარად, როგორც ნაჩვენებია ნახ. № 9. თამაში უნდა



ნახ: 9

ჩატარდეს ფეხბურთის თამაშის წესების სრული დაცვით. „თამაშ გარეთ“ არ ითვლება ბურთის ერთი საჯარიმო მოედნიდან მეორეში გადასვლის დროს. თვითიერი გუნდი ცდილობს თამაშში აწარმოოს მოწინააღმდეგის საჯარიმო მოედანზე და მათ კარებში გაიტანოს ბურთების შესაძლო რაოდენობა. თვითიერი გუნდში მეკარეების ჩათვლით 8-11 მოთამაშეა.

გუნდები აირჩევენ კარებს და განლაგდებიან საჯარიმო მოედნებზე. თვითიერი გუნდში დამცველთა და თავდასხმელთა რიცხვი ტაქტიკური მოსაზრებით განისაზღვრება. მაგალითად: თუ გუნდში 10 მოთამაშეა მას შეუძლია მოწინააღმდეგის მოედანზე გააგზავნოს 6 მოთამაშე, ხოლო თავის კარების დასაცავად დატოვოს 4 მოთამაშე მეკარის ჩათვლით. ამ შემთხვევაში მოწინააღმდეგეს შეუძლიან დაცვაში 3 დაიტოვოს და 7 თავდამსხმელად გაგზავნოს. თამაშის დაწყების შემდეგ კი არც ერთი მოთამაშეს არა აქვს ერთი საჯარიმო მოედანიდან მეორეზე გადასვლის უფლება.

ყოველი ბურთის გატანის შემდეგ გარტყმა სრულდება. კარებიდან თავისუფალი გარტყმის წესით (აუტი).

მოთამაშე, რომელიც ასრულებს აღნიშნულ გარტყმას ვალდებულია ბურთი გადაგზავნოს მოწინააღმდეგის საჯარიმო მოედანის ჭარბლებში, სადაც დაიწყება ბრძოლა კარების აღებისათვის და მის დასაცავად.

დავუშვათ ამ შემთხვევიდან გამარჯვებული დამცველი გამოვიდა, მისი ვალია ბურთი ფეხის გარტყმით საჩქაროდ გადაგზავნოს თავისი მოწინააღმდეგის საჯარიმო მოედანზე, სადაც გაგრძელდება ჩვეულებრივი ბრძოლა, კარების აღებისათვის. საჯარიმო მოედანს ვაცილებული ბურთი თამაშში შეიყვანეს გვერდითი აუტის შემოტანის წესით. მაშინ, როდესაც ერთი საჯარიმო მოედნიდან მეორისაკენ გარტყმული ბურთი არ ჩავარდა მის საზღვრებში, ბურთი თამაშში შეაქვს მოწინააღმდეგე გუნდის მოთამაშეს გვერდითი აუტის შემოტანის წესით, იმ ადგილიდან, სადაც ბურთმა მოედნის გამნიშნი ხაზი გადაკვეთა.

12. ღვეწოთ ჩვენს მოწინააღმდეგეს

(ნახ. № 10)

ათი მეტრი დიამეტრის წრეხაზზე დავაყენოთ 8 დგარი ერთიმეორისაგან თანაბარ მანძილზე დაშორებით. თვითეული გუნდში შეიძლება იყოს 4—8 მოთამაშე. თამაშს იწყებს პირველი გუნდი—ა წერტილიდან, სადაც უძრავად დევს ბურთი, ხოლო მეორე, ბ წერტილიდან. თამაშის შინაარსი შემდეგში მდგომარეობს:

ა .



ბ .

პირველი გუნდის მოთამაშე დგება ა წერტილში, (ნახ. № 10) სახით ბურთისაკენ, მეორე გუნდის მოთამაშე კი ბ წერტილში. ნიშნით „დაიწყო“ მოთამაშეები დაიწყებენ ბურთის ტარებას საათის ისრის მიმართულებით, წრე ხაზზე მდებარე დგარების შემოვლით კლაკნილად. თვითეული ცდილობს დაეწიოს მის მოწინააღმდეგეს. მაგალითად: თუ ა წერტილიდან გასული მოთამაშე, დაეწია ბ წერტილიდან გასულ მოთამაშეს, მაშინ ა წერტილიდან გასულ მოთამაშის გუნდს ეძლევა 8 ქულა, ე. ი. იმდენი, რამდენი დგარიც არის მის უკან მეორე გუნდის მოთამაშის წინ მდებარე დგარამდე. მოწინააღმდეგეს კი ეძლევა 0 ქულა.

იმ შემთხვევაში თუ სამი წრის დარტყამდე ვერც ერთი მოთამაშე ვერ დაეწია თავის მოწინააღმდეგეს, მშინ იმ მომენტში როგორც კი ერთ-ერთი მოთამაშე შეასრულებს 3 წრეს, ე. ი. მაგალითად ბ წერტილიდან გასული მოთამაშე მესამედ მოვიდა აღნიშნულ წერტილში, ხელმძღვანელი იძლევა განკარგულებას „სდექ“, ორივე მოთამაშე ჩერდება ადგილზე და ბ წერტილში მესამეთ მისული მოთამაშის ზურგს უკან და ა წერტილიდან გასული მოთამაშის წინ მოთავსებული დგარების რიცხვი, იქნება ბ წერტილიდან გასული მოთამაშის ქულების რაოდენობა. დანარჩენი კი ა წერტილიდან გასული მოთამაშის ქულების რაოდენობა:

მაგ. თუ ბ წერტილიდან გასული მოთამაშის ზურგიდან, და ა წერტილიდან გასულ მოთამაშის შორის დგარების რაოდენობა ხუთია, მაშინ ბ წერტილიდან გასულ მოთამაშის მიერ შეძენილი ქულათა რაოდენობა 5 უდრის, ხოლო მოწინააღმდეგისა კი დანარჩენ სამს. მოგებულად ითვლება ის გუნდი, რომელიც საბოლოოდ მეტ ქულებს მოაგროვებს.

18. ყველა ბურთები ერთ მხარეს

მოედანი სიგრძით 60×80 მეტრამდე და სიგანით 20×50 მეტრამდე იყოფა შუა ხაზით.

გუნდში შედის 4—8 მოთამაშემდე, რომლებიც ლაგდებიან მოედნის თავიანთ ნახევრებზე.

თითოეულ გუნდს ეძლევა ორი ან სამი ბურთი.

ნიშნით „დაიწყო“ ორივე გუნდის მოთამაშეები მიწაზედ უძრავად დადებულ ბურთებს ურტყავენ მოწინააღმდეგის მოედნისაკენ და ამავე დროს ელიან მოწინააღმდეგის მიერ გარტყმულ ბურთებს, რათა ისინი რაც შეიძლება ჩქარა, ფეხის ან თავის გარტყმით, დააბრუნონ მოწინააღმდეგის მოედანზე.

თვითეული გუნდის მიზანია მიაღწიოს იმ მომენტს, რომ ყველა ბურთები მოათავსოს მისი მოწინააღმდეგის მხარეზე, რითაც გუნდი დაიმსახურებს ერთ ქულას.

იმ შემთხვევაში, თუ ერთერთი გუნდის მოთამაშის მიერ გარტყმული ბურთი არ დაეცა მოწინააღმდეგე გუნდის მოედნის საზღვრებში ე. ი. გადასცილდა სათამაშო მოედანს, მაშინ მოწინააღმდეგე გუნდს ეძლევა ერთი ქულა. თამაშის დროს მოწინააღმდეგის მოედანზე გადასვლა არ შეიძლება.

შენიშვნა: რაც უფრო შემცირდება გუნდებში მოთამაშეთა რიცხვი და გაიზრდება ბურთების რაოდენობა, თამაში მით უფრო გართულდება.

14. გადააცილეთ ბურთი მოწინააღმდეგის პირითი ხაზს

(ნახ. № 11)

მოედანი სიგრძით 80×110 მეტრამდე, სიგანით 30×70 მეტრამდე, გაყოფილია შუაზე პირითი ხაზების პარალელური ხაზით.

თითოეულ გუნდში თამაშობს ორიდან ოთხ მოთამაშემდე. თამაშის დაწყების წინ გუნდები განლაგდებიან შუა ხაზიდან თავისი მოედნის პირითი ხაზისაკენ 20—25 მეტრის მანძილზე ისე, რომ თამაშის დაწყების წინ მოწინააღმდეგე გუნდებს შორის მანძილი 40—50 მეტრამდე იყოს.

ნიშნით „დაიწყო“ იმ გუნდის წევრი, რომელმაც კენჭის ყრით დაწყებითი გარტყმის უფლება მოიპოვა აკეთებს რაც შეიძლება ძლიერ გარტყმას განლაგების ადგილიდან წინ, უძრავად მდებარე ბურთზე, მოწინააღმდეგის მოედნისაკენ ისეთნაირად, რომ ბურთი არ გადავიდეს გვერდითი ხაზს იქით.

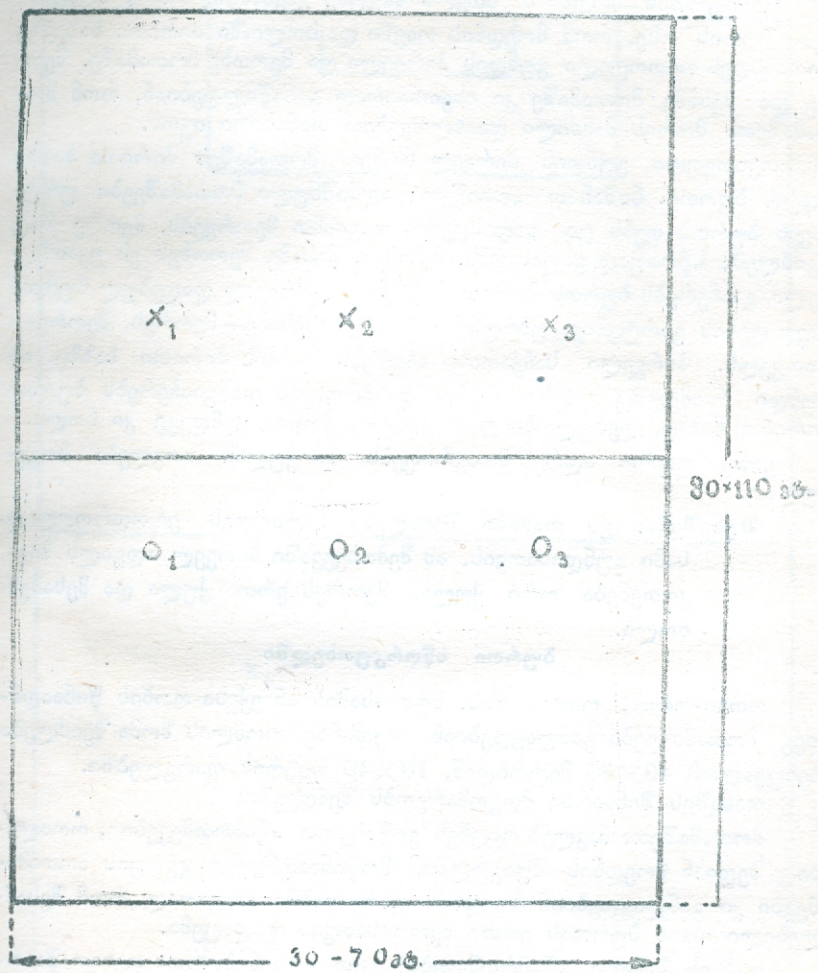
გარტყმულ ბურთზე მოწინააღმდეგემ საწინააღმდეგო მიმართულებით გარტყმითვე უნდა უპასუხოს. ბურთის გაჩერება ფეხით, გასწორება ან მისივე გუნდის წევრზე გადაცემა აკრძალულია. თვითეული გარტყმის შემდეგ როგორც არ უნდა იყოს ის, შემდეგი გარტყმის უფლება ეძლევა მოწინააღმდეგე გუნდს, თუნდაც ეს მოედნის მის ნახევარზე იყოს.

თვითეული გუნდის მიზანია ბურთი გადააცილოს მოწინააღმდეგე გუნდის პირითი ხაზს, რაც მას შესძენს ერთ ქულას.

გუნდს ეძლევა ერთი ქულა იმ შემთხვევაშიც, თუ მოწინააღმდეგის გარტყმით ბურთი არ შეეხო შემოფარგლულ მოედანს და ისე გადასცილდა გვერდითი ხაზს.

12 ქულის დაგროვების შემდეგ გუნდები იცვლიან მხარეებს; მის შესაბამისად გადადის დაწყებითი გარტყმაც.

შენიშვნა: რაც უფრო დაეავიწროვებთ მოედანს, თამაში მით უფრო გართულდება.



656. 11

სწრაფად დავაბრუნოთ ბურთი თავის ადგილზე

(ნახ. № 12)

ფეხბურთის მოედნის მთელი სიგრძე გავანაწილოთ 4 მოთამაშეს შორის ისე, რომ მოედნის თავში და ბოლოში პირითი ხაზებზე მოთავსდეს თითოეული გუნდის პირველი და მეოთხე მოთამაშე, მეორე და მესამე მოთამაშე კი ისეთნაირად განაწილდებიან, რომ მოთამაშეთა შორის მანძილი დაახლოვებით თანაბარი იყოს.

თვითეული გუნდის პირველ ნომერ მოთამაშეს პირითი ხაზზე უდევს ბურთი. ნიშანით „დაიწყო“ აღნიშნული მოთამაშეები ურტყავენ ბურთს ფეხს და გადასცემენ თავიანთ მეორეებს, მეორე რაც შეიძლება სწრაფად გადასცემს, მესამეს, მესამე მეოთხეს ეს უკანასკნელი გააჩერებს ბურთს პირით ხაზზე და უძრავად დადებულ ბურთს ისევ ფეხის გარტყმით უბრუნებს მესამეს, მესამე—მეორეს, მეორე—პირველს. პირველი საჩქაროთ აჩერებს ბურთს პირითი ხაზზე. ის გუნდი რომელიც უფრო ადრე დააბრუნებს და გააჩერებს ბურთს პირითი ხაზზე, ლებულობს ერთ ქულას, მოწინააღმდეგე კი ნოლს.

ვინც უფრო ადრე მოაგროვებს 12 ქულას ითვლება მოგებულათ.

შენიშვნა: ეს თამაში შეიძლება ჩატარდეს ერთდროულად სამი გუნდისათვის, ამ შემთხვევაში პირველ ადგილს მიეკუთვნება ორი ქულა, მეორეს ერთი ქულა და მესამეს ნოლი.

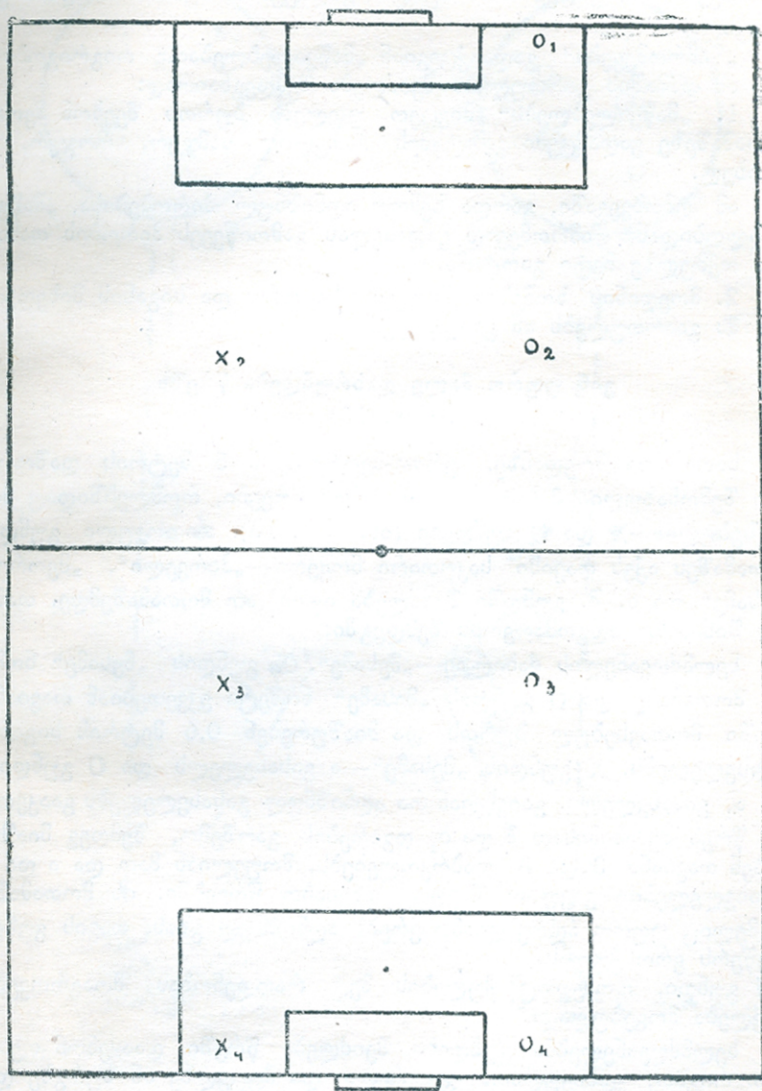
ბურთი სწორკუთხედში

ოთხი-ორის, ოთხი-სამის, ხუთი-სამის ან ექვსი-ოთხის წინააღმდეგ მოთამაშეები განლაგდებიან მოედანზე, რომლის ზომა შეიძლება შეიცვალოს 40×30 მეტრიდან, 10×40 მეტრის ფარგლებში.

თამაშის შინაარსი მდგომარეობს შემდეგში:

მოთამაშეთა ნაკლებ რიცხვს ვუწოდოთ „წამრთმევები“, რომლებიც შედიან მოედნის შუაგულში, მოწინააღმდეგე ჯგუფის მოთამაშეები კი განლაგდებიან მოედნის ფარგლებში იმგვარად, რომ შესაძლებელი იყოს ბურთის ერთი მეორისათვის გადაცემა.

ნიშნის შემდეგ, „წამრთმევები“ ცდილობენ ბურთი ფეხით წაართვან თავიანთ მოწინააღმდეგეებს (მათ „მავალელები“ ვუწოდოთ) რომლებიც თავის მხრივ გადასცემენ ბურთს ერთი მეორეს იმგვარად, რომ „წამრთმევებს“ არ მისცენ ბურთის აღების საშუალება. თუ გადაცემის დროს მოთამაშემ ბურთი ვერ გადასცა ზუსტად თავის ამხანაგს და იგი გადასცილდა სათამაშო მოედნის ფარგლებს, ან მას ბურთი წაართვა „წამრთმევემა“ და გარტყმით გადააცილა



656 12

მოედნის ფარგლებს, მაშინ ერთი წამრთმევი ხდება „მაწვალებელი“ და მის ადვილზე წამრთმევად შედის ის, რომელსაც ბურთი წაართვის ან კიდევ არა ზუსტი გადაცემით ბურთი მოედანს გადააცილა.

„წამრთმეები“ გადაიქცევიან „მაწვალებლებათ“ რიგრიგობით. ამ თამაშის გართულება შეიძლება შემდეგნაირად:

1. „მაწვალებლებს“ მივცეთ უფლება ბურთს შეეხონ მეორე მოთამაშეზე გამამცემი გარტყმის ჩათვლით სამჯერ, ორჯერ, ან ერთხელ.

ამ შემთხვევაში, გარდა ზემოთ აღნიშნულ პირობებისა, „მაწვალებლობიდან“ წამრთმევად გადასვლას გამოიწვევს პირობის თანახმად თქმულზე მეტი გარტყმა.

2. მოედანის ზომების შეცვლა სიგრძის და სიგანის მიხედვით თამაშს გაართულებს ან გაადვილებს.

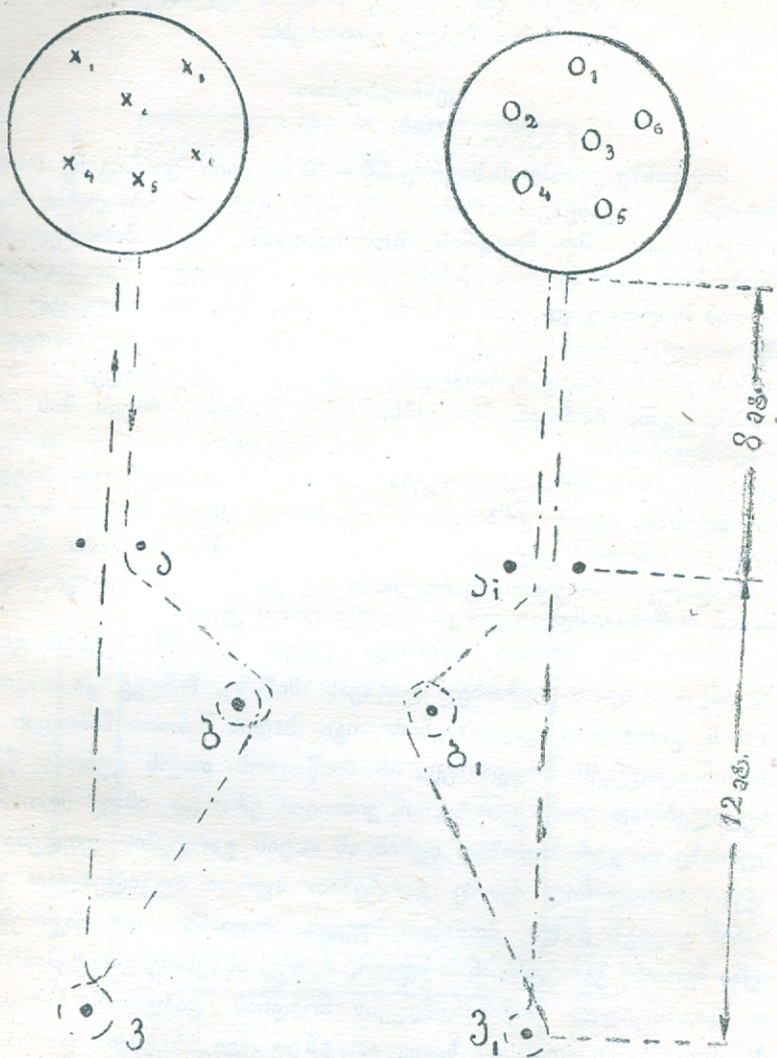
ვინ უფრო მალე დაბრუნდება წრეში (ნახ. 13)

სათამაშო მოედანზე, ერთი-მეორისაგან 5 მეტრის დაშორებით შემოხაზულია 3 მეტრი დიამეტრის წრეები, რომლებშიდაც მოთავსებულია X და O გუნდები (იხ. ნახ. 13). თითოეული გუნდის მოთამაშეს აქვს თავისი საკუთარი ნომერი—„პირველი“, „მეორე“, „მესამე“ და ა. შ. გუნდში შეიძლება იყოს ათ მოთამაშემდე. თამაშის შინაარსი მდგომარეობს შემდეგში:

ხელმძღვანელის დახილზე—„მესამე“, X გუნდის „მესამე“ ნომერი მოთამაშე და O გუნდის „მესამე“ ნომერი ეკვეთებიან თავიანთ წრეში მოთავსებულ ბურთს და მიაშურებენ O,6 მეტრის სიგანის გასასვლელებს: X გუნდის „მესამე“—ა გასასვლელს და O გუნდისა კი ა₁ გასასვლელს. გაივლიან რა აღნიშნულ გასასვლელებს გააკეთებენ წრეს შესაბამისად ბ და ბ₁ დგარების გარშემო, შემდეგ მიაშურებენ თავიანთ 3 და 3₁ დაბრკოლებებს, მოუვლიან მათ და ა და ა₁ გასასვლელების გავლით შევლენ თავიანთ წრეებში. ის მოთამაშე, რომელიც უფრო ადრე დაამთავრებს აღნიშნულ გზას, თავის გუნდს ჩაუწერს ერთ ქულას.

გუნდი, რომელიც ქულების მეტ რაოდენობას მოაგროვებს, ითვლება მოგებულად.

ხელმძღვანელებმა გუნდები შეიძლება წრეში დააყენონ ფეხზე ერთ რიგათ, გაბნეულათ, ჯდომელა და მუცელზე ან ზურგზე დაწოლილები ყავდეს და ისე იძლეოდეს მოულოდნელ შეძახილს: „მე-ხუთე“, „მეორე“—, „პირველი“ და ა. შ. ზოგჯერ შეიძლება ერთი და იგივე ნომერის ორჯერ ზედიზედ გამეორება.



606 13

შენიშვნა: თამაში გართულდება თუ თითოეულ წრეში ორ-ორი ბურთი იქნება და შემდეგ ნომერს ხელმძღვანელი რამოდენიმე წამის შემდეგ დაიძახებს.

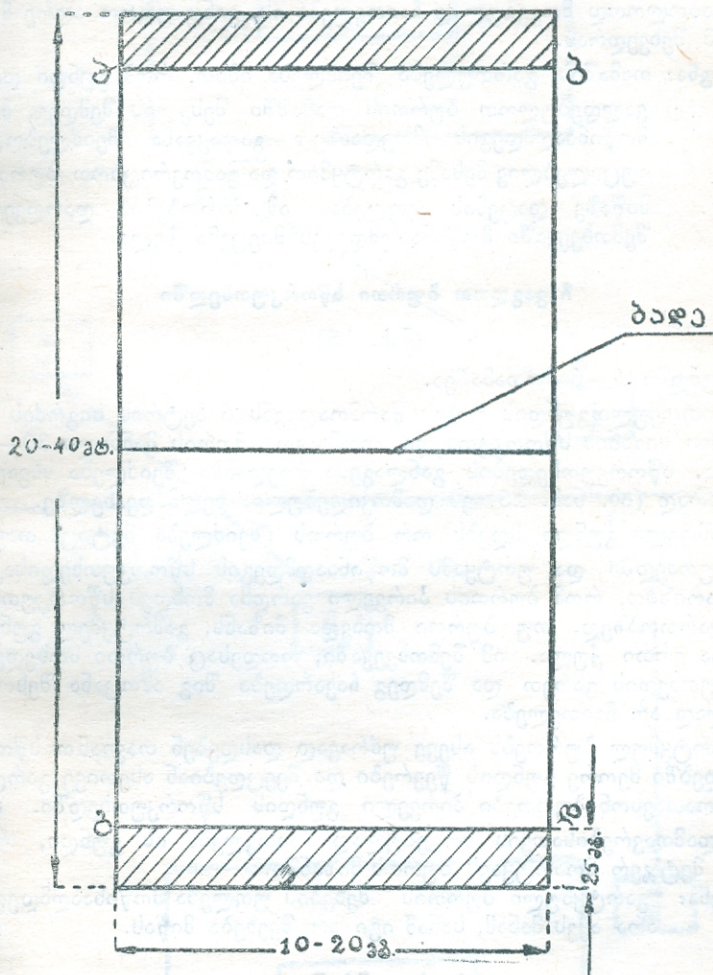
ფეხჩოგბურთი

(ნახ. № 14)

მოედანზე, რომლის სიგრძე 20—40 მეტრია და სიგანე 10—20 მეტრამდე, სიგანეზე გავაბათ 1,2—1,5 მეტრის სიმაღლის ბადე (თოკი). სათამაშო მოედნის ბოლოებიდან ბადის პარალელურად მოვზომოთ 2,5 მეტრის მანძილები და მიღებული წერტილები ა, ბ-სთან ხოლო გ დ-სთან შევავერთოთ (იხ. ნახ. 14), მიღებულ (დაშტრიხულ) ფართობებს ვუწოდოთ ბურთის მისაწოდებელი მოედანი. კენჭის ყრით გუნდები, რომლებიც შეიძლება შესდგებოდეს 2—5 მოთამაშისაგან, ირჩევენ მხარეებს. ვინც მხარეს აირჩევს მის მოწინააღმდეგეს ეძლევა თამაშის დაწყების უფლება. თამაშის დამწყები გუნდის ერთ მოთამაშე ღებდა ბურთის მისაწოდებელი მოედნის ფარგლებში, მეორე კი ბადესთან და ბურთის ესვრის ხელით პირველს ფეხზე, რომელიც ვალდებულია ფეხის გარტყმით ჩააგდოს იგი მოწინააღმდეგის მოედნის ფარგლებში თუ ეს ვერ იქნა შესრულებული, მაშინ მოწინააღმდეგე გუნდს ეძლევა ერთი ქულა.

როდესაც ბურთი სწორად შეაქვთ თამაშში, გუნდს უფლება ეძლევა ბურთი ერთხელ დაუშვას მიწაზე, შემდეგ კი თავის ან ფეხის გარტყმით გადაგზავნოს იგი ბადის ზემოთა მხრიდან მისი მოწინააღმდეგის მოედანზედ, ან მიაწოდოს თავის გუნდის წევრს აუცილებლად ერთი გარტყმით, ვინაიდან ერთ და იმავე მოთამაშეს ბურთზე ორჯერ ზედიზედ ფეხის ან თავის გარტყმის უფლება არა აქვს. საბოლოოდ მესამე გარტყმით ბურთი აუცილებლად უნდა იქნეს გადაგზავნილი მოწინააღმდეგის მოედანზე. თუ გაკეთებული იქნა მეოთხე გარტყმა, ან პირველი, მეორე ან მესამე გარტყმით ბურთი გადასცილდა მოწინააღმდეგის მოედნის ფარგლებს, ხაზისა და მისაწოდებელი მოედნის ჩათვლით ან კიდევ ბურთი დაეცა მის მოედანზედ და ისე გადავიდა მეორე მხარეს, თვითეულ შემთხვევაში მოწინააღმდეგეს ეძლევა ერთი ქულა.

რომელიმე გუნდის მოედანზე ბურთის მიწაზე ორჯერ დაცემა მოწინააღმდეგეს აძლევს ერთ ქულას.



ნახ. 14

3. 8. ჯიჯილაძე.



მოგებულად ითვლება ის მხარე, რომელიც უფრო ადრე დააგროვებს 15 ქულას, რის შემდეგ გუნდები სცვლიან მხარეებით და შემდგომი 15 ქულის დაგროვებამდე ბურთის მიწოდების უფლება ეძლევა იმ გუნდს, რომელსაც აქამდე იგი არ მიუწოდებია.

საბოლოოდ მოგებულად ჩაითვლება ის, ვინც უფრო ადრე მოიგებს 3 შეხვედრას.

შენიშვნა: თამაშის გართულება შეიძლება იმით, რომ გუნდი დავალებულადაც ბურთის თამაშში შესვლის შემდეგ, მისი მოწინააღმდეგის მოედანზედ გადაყვანა შეიძლებოდა აუცილებლივ მესამე გარტყმით და გამოვრიცხვით ბურთის მიწაზე დაცემის უფლება. ამ პირობების დარღვევის შემთხვევაში მოწინააღმდეგეს მიეცემა ქულა.

ჩავაგლოთ ბურთი სწორკუთხედში

(ნახ. 15)

გუნდში 4—6 მოთამაშეა.

თითოეული გუნდის გოლს წარმოადგენს 6 მეტრის სიგრძის და 4 მეტრი სიგანის სწორკუთხედი, რომელთა შორის მანძილი 30—40 მეტრია. სწორკუთხედების განლაგება მოედანზე შეიძლება სხვადასხვაგვარად (იხ. ნახ. 15) ეს დამოკიდებულია ხელმძღვანელზე.

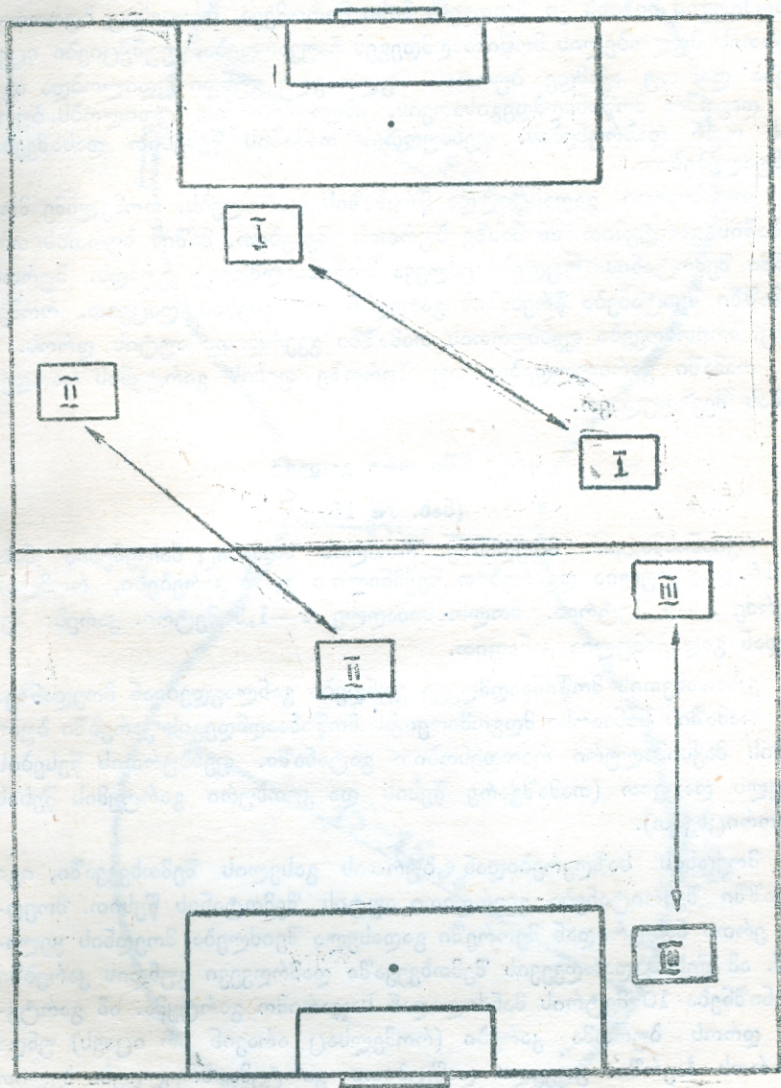
პირველი გუნდი სდებს ორ ბურთს (შეიძლება მეტიც) თავის სწორკუთხედში და ურტყამს მოწინააღმდეგის სწორკუთხედისაკენ იმ ანგარიშით, რომ ბურთის პირველი ვარდნა მოხდეს სწორკუთხედის ფართობზედ. თუ ბურთი მოხვდა მიზანს, გამრტყმელ გუნდს ეწერება ერთი ქულა. იმ შემთხვევაში, როდესაც ბურთი მოხვდება სწორკუთხედის გარეთ და შემდეგ ჩავარდება შიგ ამოცანა შესრულებულად არ ჩაითვლება.

გარტყმულ ბურთებს ასევე უძრავად დასდებენ თავიანთ სწორკუთხედში მეორე გუნდის წევრები და შეეცდებიან ასეთივე გარტყმით, მოათავსონ ბურთები პირველი გუნდის სწორკუთხედში. თამაშის დამთავრებისათვის მოგებულად ჩაითვლება ის გუნდი, რომელიც მეტჯერ მოარტყავს ბურთს მიზანში.

შენიშვნა: გარტყმული ბურთის შეხების უფლება მოწინააღმდეგეს არა აქვს მანამ, სანამ იგი არ შეეხება მიწას.

ბურთი წრეში

წრეში რადიუსით 10 მეტრიდან 15 მეტრამდე განლაგდება ორი ერთმანეთის მოწინააღმდეგე გუნდი. თვითუღლში 3—5 მოთამაშეა. კენჭის ყრით ერთრეთ გუნდს ეძლევა ბურთი. ბურთის მქონე



656. 15⁶

გუნდის მიზანია, რომ მოწინააღმდეგეს არ დაუთმოს ის ისეთნაირად რომ არ გასცილდეს წრებაზის მიდამოებს, დასაშვებია ბურთის ტარება (დრიბლინგი) და მისივე გუნდის წევრისთვის გადაცემა. მოწინააღმდეგის მიზანს კი შეადგენს მისი წართმევა. როდესაც ბურთი—ბურთის მფლობელის მოწინააღმდეგეს ჩაუვარდება, ფუნქციები იცვლება და თუ აქამდე ბურთის მფლობელი გუნდი ცდილობდა იგი არ დაეთმო მოწინააღმდეგისათვის, ახლა პირიქით ცდილობს ბურთის უკან დაბრუნებას, ფეხბურთის თამაშის წესებით დასაშვები საშუალებებით.

თუ ბურთი გადასცილდა წრებაზის ფარგლებს, რომელიმე თამაშის გარტყმით ან მასზე ბურთის შეხებით, მაშინ ბურთის თამაშში შემოტანის უფლება ეძლევა მოწინააღმდეგე გუნდს. ბურთი თამაშში შეიტანება წრებაზის გარედან იმ წესების დაცვით, რომელიც მოითხოვება ფეხბურთის თამაშში გვერდითი აუტის დროს.

თამაში გართულდება: თუ ბურთზე ფეხის გარტყმის რაოდენობას შეეზღუდავთ.

„რვიანში ორი გოლი“

(ნახ. № 16)

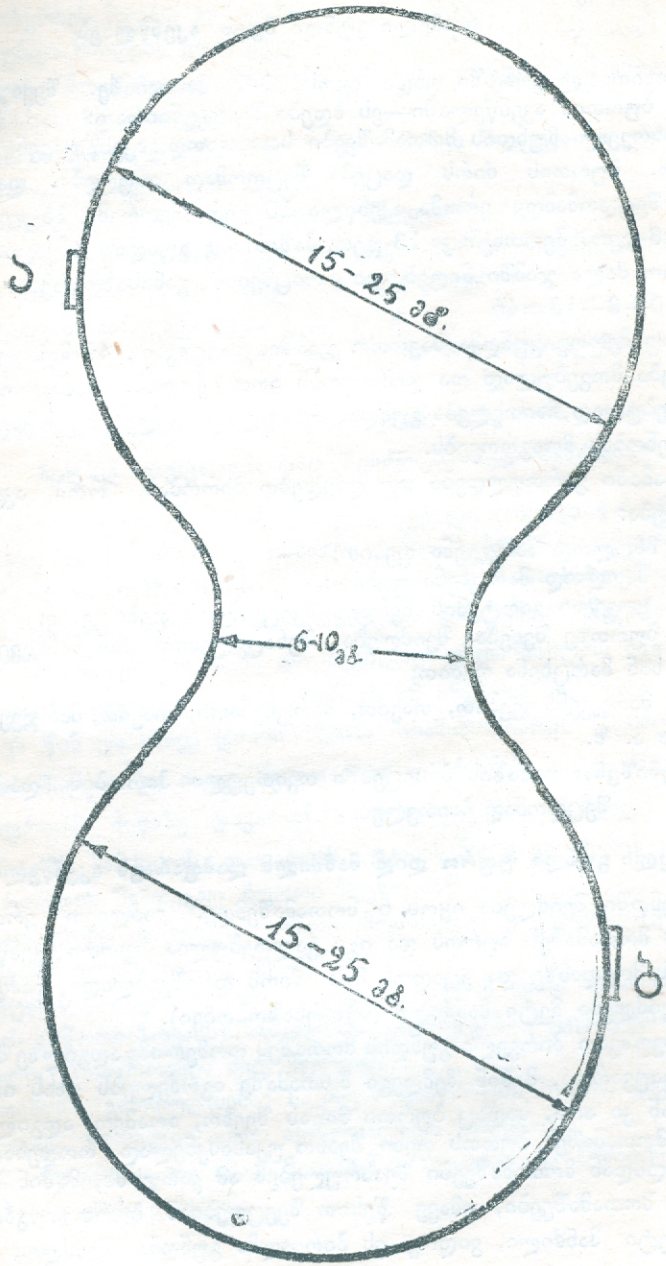
რვიანისმაგვარ მოედანზე, რომლის ზომებიც ნაჩვენებია ნახ. № 16 დადგმულია დგარებით შექმნილი ა და ბ კარებები, რომლის სიგრძე 2—4 მეტრია, ხოლო სიმაღლე 1—1,5 მეტრი. კარები ზემოდან გადაჭიმულია კანაფით.

ერთმანეთის მოწინააღმდეგე გუნდები განლაგდებიან მოედანზე.

თამაშის შინაარსი მდგომარეობს მოწინააღმდეგის კარებში ბურთების მაქსიმალური რაოდენობით გატანაში, ფეხბურთის წესების სრული დაცვით (თამაშგარე წესის და კუთხური გარტყმის წესის გამორიცხვით).

მოედნის საზღვრებიდან ბურთის გასვლის შემთხვევაში, იგი თამაშში შემოიტანება გვერდითი აუტის შემოტანის წესით. მოედნის ერთი ნახევრიდან მეორეში გადასვლა შეიძლება მოედნის ყელიდან. ამ წესის დარღვევის შემთხვევაში დამრღვევი გუნდის კარებში დაინიშნება 10 მეტრის მანძილიდან საჯარიმო გარტყმა. ამ გარტყმის დროს ბურთმა კარები (რომელსაც არავინ არ იცავს) უნდა გაიაროს ჰაერში. ყოველი დაწყებითი გარტყმა სრულდება ხელით გვერდითი აუტის შემოტანის წესით.

თითოეულ გუნდში 6—8 მოთამაშეა.



რომელი გუნდი მეტს აკენწლავს

თვითეულ გუნდში უნდა იყოს 3-5 მოთამაშე. შევაჯიბროთ ისინი ბურთის აკენწლაში—ეს ხდება შემდეგნაირად:

პირველი გუნდის მოთამაშეები სათითაოდ აკენწლავენ ბურთს ფეხით. ბურთის ძირს დაცემა შეცდომად ითვლება. დავუშვათ ასეთ შეცდომამდე ერთმა აკენწლა 10-ჯერ, მეორემ 15-ჯერ, მესამემ 8-ჯერ, მეოთხემ კი 13-ჯერ, მაშინ თუ გუნდში 4 კაცია, მათი საერთო ძალა ჯამში მიღებული რიცხვით განისაზღვრება, ე. ი. $15+10+8+13=46$

თუ მეორე გუნდმა საერთო ჯამში, დავუშვათ, 49 მოაგროვა ის ითვლება მოგებულად და ლებულობს ერთ ქულას. საბოლოო გამარჯვებულად ჩაითვლება გუნდი, რომელიც ქულების მაქსიმალურ რაოდენობას მოაგროვებს.

თამაში გართულდება თუ დაედებთ პირობას, რომ აკენწლა შეიძლება:

- 1 მხოლოდ მარჯვენა ფეხით;
2. მხოლოდ მარცხენა ფეხით;
3. ყოველი გარტყმის შემდეგ შეიცვალოს ფეხი ე. ი.

ბურთზე შეხება შეიძლება შენაცვლებით ხან მარჯვენა და ხან მარცხენა ფეხით;

4. მარჯვენა ფეხით, თავით, მარცხენათი, თავით, მარჯვენა ფეხით და ა. შ.

შენიშვნა: თამაშის პროცესში თვითეული პირობის დარღვევა შეცდომად ჩაითვლება.

რომელი გუნდი უფრო დიდ მანძილს დაჰფარავს აკენწლით

გუნდში შეიძლება იყოს 6 მოთამაშემდე. ვაძლევათ ერთ-ერთ გუნდის მოთამაშეს ბურთს და იგი ვალდებულია ბურთი კენწვლით ატაროს მოედანზე და ეცადოს მის ძირს დაუშვებლად დაჰფაროს რაც შეიძლება მეტი მანძილი (სწორხაზობრივი).

დავუშვათ პირველი გუნდის მოთამაშეს რომელიმე ადგილზე ბურთი ძირს დაუვარდა, მაშინ შემდეგი მოთამაშე აგრძელებს გზას იმ ადგილიდან კი არა, სადაც ბურთი მიწას შეეხო, არამედ ადგილიდან, სადაც მოთამაშემ ბურთს ფეხი შეახო უკანასკნელად. როდესაც ერთი გუნდიდან მოთამაშეები შეასრულებენ ამ ვარჯიშს, მაშინ მეორე გუნდის მოთამაშეები, იმავე წესით შეეცდებიან ბურთით გაიარონ იმაზე მეტი მანძილი, ვიდრე ეს პირველმა გუნდმა შესძლო, თუ ეს

ვერ მოახერხეს მეორე გუნდი ჩაითვლება წაგებულად და მოწინააღმდეგე გუნდი მიიღებს ერთ ქულას, და თუ შესძლო, თვითონ ჩაიწერს ქულას. მოგებულად ითვლება გუნდი, რომელიც ქულათა მეტ რაოდენობას მოაგროვებს.

თამაში გართულდება თუ: 1. მოთამაშეს მიეცემა უფლება მხოლოდ მარჯვენა ფეხით მოქმედების;

2. მხოლოდ მარცხენა ფეხით მოქმედების;

3. რიგრიგობით მარჯვენა, მარცხენა ფეხით მოქმედების;

4. მარჯვენა ფეხით, თავით, მარცხენა ფეხით;

თავით მარჯვენა ფეხით და ა. შ.

შენიშვნა: პირობის დარღვევა შეცდომად ჩაითვლება.

ერთმანეთისათვის ბურთის გადაცემით, მის ძირს დაუფარდნელად დავფაროთ რაც შეიძლება მეტი მანძილი

გუნდში უნდა იყოს მოთამაშეთა წყვილი რიცხვი 4-6 ან 8.

გუნდიდან, რომელსაც თამაშის დაწყება ხვდება, ორი მოთამაშე ერთ სწორ ხაზზე დგება, ერთი მეორისაგან განსაზღვრულ მანძილზე. ამათგან ერთი მოთამაშე ფეხის გარტყმით აწვდის ბურთს მეორე მოთამაშეს, მან ძირს დაუშვებლად უნდა მიიღოს იგი და გადააწოდოს ისევ უკან თავის ამხანაგს იმ ანგარიშით, რომ ბურთი წავიდეს წინ და იმავე დროს მისმა თანამოზიარემ შესძლოს ამ ბურთის მიღება და იგივე წესით უკან დაბრუნება და ა. შ.

ბურთის მიწაზე დავარდნის შემთხვევაში, შემდეგი წყვილი განაგრძობს მანძილის დავარვას, უკანასკნელი გარტყმის ადგილიდან, რომლის შემდეგაც ბურთი შეეხო მიწას.

როდესაც პირველი გუნდი მოათავებს აღნიშნულ ვარჯიშს, იგივეს ასრულებს მეორე გუნდიც.

ქულას მიიღებს გუნდი, რომელიც უფრო დიდ მანძილს დაჰფარავს (სწორხაზოვანს). საბოლოო გამარჯვება მიეკუთვნება გუნდს, რომელიც მოაგროვებს მეტ ქულებს.

თამაში გართულდება: 1. თუ მოთამაშეებს შორის გავაკეთებთ დერეფანს, რომელშიც მათ ავუკრძალავთ შესვლას.

2. თუ ერთსა და იმავე მოთამაშეს აეკრძალება ბურთზე ორჯერ ზედიზედ ფეხის გარტყმა.

ვინ უფრო სწრაფად გააჩერებს ბურთებს

თითოეულ გუნდში მოთამაშეთა რიცხვი განისაზღვრება ბურთების რაოდენობით.

მოედნის ზომა ისეთი უნდა იყოს, რომ თითოეულ მოთამაშეზე მოდიოდეს საშუალოდ 20—25 კვადრატული მეტრის ფართობი.

თამაშის შინაარსი მდგომარეობს შემდეგში:

გუნდის ყოველ მოთამაშეს ბურთი უჭირავს ხელში ან წინ უდევს მიწაზე. ნიშნით „დაიწყო“ მოთამაშეები თავიანთ ბურთებს ურტყამენ ფეხით მოწინააღმდეგის მოედნისაკენ და საპასუხოდ ელიან იქიდან გარტყმულ ბურთს. გუნდის მოვალეობაა, რაც შეიძლება ჩქარა მოიყვანონ უძრავ მდგომარეობაში მათ ნახევარზედ მოწინააღმდეგის მიერ გადმოსროლილი ბურთები.

მოგებულად ჩაითვლება გუნდი, რომელიც უფრო მეტჯერ შესძლებს მოწინააღმდეგის მოედნიდან მის მოედანზე გადმოსროლილი ბურთების სწრაფად გაჩერებას.

შენიშვნა: მოწინააღმდეგის მოედნისაკენ გარტყმული ბურთი აუცილებლივ უნდა დაეცეს მის საზღვრებში.

ერთმანეთისათვის ბურთის თავით გადაცემით, რომელი გუნდი უფრო დიდხანს გააჩერებს ბურთს ჰაერში

(ნახ. 17)

გუნდში 5-10 მოთამაშეა, თვითეული გუნდის მოთამაშეები დგებიან ერთმანეთის უკან ერთ სწორ ხაზზე (ერთ რიგად), გარდა პირველი ნომერ მოთამაშეებისა, რომლებიც სახით არიან თავისი გუნდის დანარჩენ მოთამაშეების მიმართ.

მოთამაშეთა შორის მანძილი 3-4 მეტრია.

ნიშნით „დაიწყო“ პირველი ნომერი მოთამაშეები აიგდებენ ბურთს თავზე და თავის გარტყმით გადააწვდიან შესაბამისად, თავის მეორე ნომრებს, რომლებიც თავის მხრივ, გაუჩერებლივ თავის გარტყმით გადასცემენ მესამე ნომრებს, მიიღებენ რა ესენი ბურთს მეორე ნომრებისაგან გადააწოდებენ მას მეოთხე ნომრებს და ა. შ. როდესაც ბოლო მოთამაშის წინ მდგომი მოთამაშე გადააწვდის ბურთს უკანასკნელ მოთამაშეს, მაშინ მთელი რიგი შემოტრიალდება სახით რიგში ბოლო ნომრად მდგომ მოთამაშისაკენ, ეს უკანასკნელი ვალდებულია ბურთი დაუბოუნოს თავის გარტყმით მასთან ყველაზედ ახლოს მდგომ მოთამაშეს, ის კი გადასცემს ბურთს მის უკან მდგომ მოთამაშეს და ეს უნდა გაგრძელდეს, მანამდე, სანამ გუნდი არ დაუშვებს შეცდომას.

X⁰ •

X₁⁰ •

X₂⁰ •

X₃⁰ •

X₄⁰ •

X₅⁰ •

X₆⁰ •

X₇⁰ •



O⁰ •

O₁⁰ •

O₂⁰ •

O₃⁰ •

O₄⁰ •

O₅⁰ •

O₆⁰ •

O₇⁰ •



656. 17

ორ გუნდს შორის მოგებულად ჩაითვლება ის გუნდი, რომელსაც უფრო გვიან დაუფარდება ბურთი.

შენიშვნა: ერთსა და იმავე მოთამაშეს ბურთზე ორჯერ ზედიზედ შეხების უფლება არა აქვს.

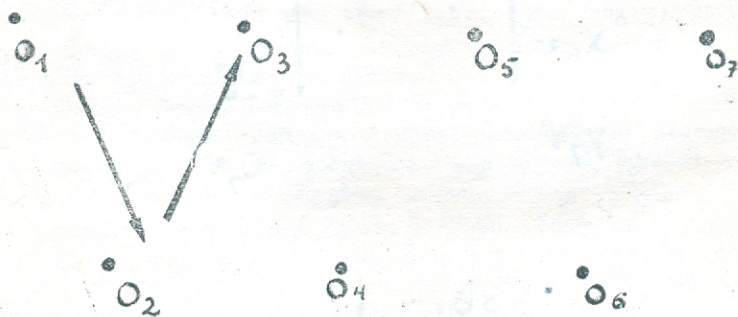
თამაში გართულდება: 1. თუ თითოეულ მოთამაშეს შემდეგ მოთამაშეზე ბურთის გადაცემის უფლება მიენიჭება მაშინ, როდესაც ის ბურთს შეეხება მეორეთ. ე. ი. მოთამაშე მიღებულ ბურთს პირველი გარტყმით თავის თავზე გაისწორებს, ხოლო მეორე გარტყმით გადააწოდებს შემდეგს.

თავის გარტყმით ვაწოდოთ ბურთი თანმიმდევრობით
(ნახ. № 18)

გუნდში 6-10 მოთამაშეა.

განლაგდებიან ორ რიგად ჭადრაკული წესით ერთმანეთისაგან 4-10 მეტრის დაშორებით (იხ. ნახ. 18). ასევე განლაგდება მეორე გუნდიც.

ნიშნით „დაიწყო“ პირველი ნომერი მოთამაშეები, რომლებსაც ხელში უჭირავთ ბურთი, აივლებენ ბურთს თავზე და თავის გარტყმით გადააწვდიან მეორე ნომერს, მეორე ნომერი მესამეს, მესამე მეოთხეს და ა. შ. როდესაც ბურთი მიუვა ზოლოში მდგომ მოთამაშეს, ამ შემთხვევაში მეშვიდე ნომერს, იგი ბურთს თავის გარტყმით დაუბრუნებს მეექვსე ნომერს, მეექვსე—მეხუთეს და ა. შ.



ნახ. 18

წაგებულად ჩაითვლება ის გუნდი და მოწინააღმდეგეს მიეცემა ერთი ქულა, რომელსაც უფრო ადრე დაუფარდება ბურთი ძირს ან რომლის მოთამაშეც მას შეეხება ორჯერ ზედიზედ, ან კიდევ ვერ გადასცემს თანმიმდევრობით, როგორც ეს აღნიშნულია ზემოთ.

თამაში გართულდება: თუ მოთამაშეთა რიგებს შორის გავიყვანთ დერეფანს, რომელშიაც მათ შესვლის უფლებას არ მიეცემა.

ბურთის გაჩერებაში ვარჯიშობა

1.

ერთი მოთამაშე ფეხის გარტყმით ნელა უგორებს ბურთს მეორეს, ეს უკანასკნელი ვალდებულია გააჩეროს იგი ფეხით და შემდეგ ისევ დაუბრუნოს პირველს და ა. შ.

2.

მოთამაშეთა შორის მანძილი 20—30 მეტრია. ერთი მოთამაშე მეორისაკენ ურტყამს დაბალ და ძლიერ ბურთს. მეორე ვალდებულია აღნიშნული ბურთი გააჩეროს და ისეთივე გარტყმით დაუბრუნოს პირველს და ა. შ.

3.

მოთამაშეები გარბიან ბურთებით (დრიბლინგი) ხელმძღვანელის ძახილზე „სდექ“, ან სასტვენის ხმაზე, სწრაფად უნდა შეჩერდნენ და გააჩერონ ბურთები.

4.

მოთამაშეები ბურთებს ურტყამენ მაღლა. ამოცანა მდგომარეობს ძირს დაშვებული ბურთების სწრაფად გაჩერებაში.

5.

მოთამაშეები უნდა წამოეწიონ მათ წინ გარტყმულ ბურთებს და სასწრაფოდ გააჩერონ.

6.

მოთამაშეები დგებიან კედლიდან რამოდენიმე მეტრის დაშორებით. ფეხით ძლიერად ურტყამენ ბურთს კედლისაკენ და იქიდან დაბრუნებულ ბურთებს აჩერებენ. ერთხელ მარჯვენა ფეხით; მეორედ მარცხენით.

7.

მოთამაშეთა ერთი ჯგუფი, რომელიც დაშორებულია მეორესაგან 25—30 მეტრით, ფეხით 1—1,8 მეტრის სიმაღლეზე ურტყამს ბურთებს. უკანასკნელნი ვალდებული არიან გააჩერონ ბურთები თავით, გულმკერდით ან მუცლით, და დაიგდონ ფეხების წინ.

8.

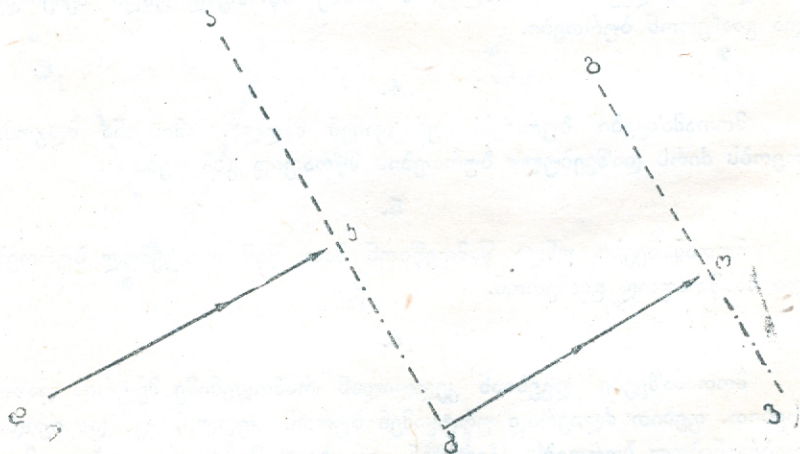
მოთამაშე გარბის სწრაფად ბურთის შესახვედრად, რომელიც გარტყმულია მისკენ. აჩერებს მას სასწრაფოდ და შემდეგ ურტყამს მეორე მოთამაშისაკენ, რომელიც ასეთივე წესით მოიყვანს ბურთს უძრავ მდგომარეობაში და შემდეგ ისევ ფეხის გარტყმით გადასცემს სხვა მოთამაშეს.

9.

იგივე ვარჯიში რაც 8, მხოლოდ ბურთი, რომელიც გარტყმულია მოთამაშისაკენ არ უნდა იყოს დაახლოებით ერთ მეტრზე დაბალი და ორზე მაღალი.

10.

მოთამაშეს რომელიც გარბის ა წერტილიდან ბ-საკენ (იხ. ნახ. № 19), ბურთს აწვდიან გრძელი პასით დ წერტილიდან, მან



ნახ. 19

ბურთი უნდა დაიმორჩილოს სადმე კ წერტილში და მიაშუროს ბ წერტილს, საიდანაც გრძელი პასით გადასცემს ბურთს სხვა მოთამაშეს, რომელიც დაუშვავთ გარბის გ—ვ მიმართულებით და ბურთს დაიმორჩილებს ო წერტილში.

11.

მალლა გარტყმულ და იქიდან წამოსულ ბურთს მოთამაშემ ფეხი უნდა დაახვედროს ერთი მეტრის ან მეტრ-ნახევრის სიმაღლეზე და ბურთის მოძრაობას ისეთნაირად შეუთავსოს ფეხის მოძრაობა, რომ ბურთი შეჩერებული იქნეს ფეხზე და „ჩამოღებული“ ძირს.

ვარჯიშობა თავით თამაშში

1.

ყოველ მოთამაშეს ეძლევა თითო ბურთი. თითოეულის ამოცანაა ათამაშოს ბურთი თავზე ისე, რომ ძირს არ დაუვარდეს.

2.

მოთამაშე თამაშობს ბურთით კედელთან. თითოეული თავის გარტყმის შემდეგ მოთამაშემ ბურთი უნდა მოარტყას კედელს და მიიღოს იგი თავითვე კედლიდან.

3.

იგივე რაც 2 ვარჯიშში, მხოლოდ მოთამაშემ უნდა იმოძრაოს კედლის გასწვრივ და ბურთის ძირს დაუვარდნელად დაჰტაროს რაც შეიძლება მეტი მანძილი.

4.

კედლიდან დაბრუნებული (ანარეკლი) ბურთი მოთამაშემ თავის გარტყმით უნდა გაგზავნოს განსაზღვრული მიმართულებით. (წინ, უკან, მარჯვნივ, ან მარცხნივ).

5.

მოთამაშემ თავზე ბურთის კენწვლით, მისი ძირს დაუვარდნელად, უნდა გაიაროს რაც შეიძლება მეტი მანძილი.

6.

ორი მოთამაშე, რომელთა შორის მანძილი 3—6 მეტრია, ბურთს თავის გარტყმით აწვდის ერთი მეორეს. ამოცანა მდგომარეობს იმაში, რომ მოთამაშეებმა ბურთი ძირს დაუვარდნელად გადააწოდ-გადმოაწოდონ ერთი მეორეს, რაც შეიძლება მეტჯერ.

7.

იგივე ვარჯიში რაც 6, მხოლოდ მოთამაშეებს ეძლევა დავალებზე ბურთის ძირს დავარდნამდე დაჰფარონ რაც შეიძლება მეტი მანძილი, საწყის ადგილიდან მოედანზე სწორხაზოვანი გადანაცვლებით.

8.

მოთამაშე ვალდებულია მისკენ ნასროლი ბურთი თავის გარტყმით, გასტყორცნოს რაც შეიძლება შორს და განსაზღვრული მიმართულებით.

9.

მოთამაშემ მისკენ ნასროლი ბურთი თავის გარტყმით უნდა ჩააგდოს განსაზღვრულ ფართობში ან გააძვინოს სამიზნებულ რგოლში.

10.

სამი მოთამაშე (ან მეტი) თამაშობენ ერთმანეთში თავით. ერთ მოთამაშეს უფლება აქვს გადასცეს ბურთი შემდეგს მხოლოდ მეორე გარტყმით, ე. ი. როდესაც აღნიშნული მოთამაშე მიიღებს ბურთს, მან თავის პირველი გარტყმით უნდა „გაისწოროს“ ბურთი თავისივე თავზე (აიგდოს) და შემდეგი გარტყმით გადასცეს იგი შემდეგ მოთამაშეს.

11.

მოთამაშეები წრეს აკეთებენ, ბურთი ეძლევა წრის ცენტრში მდგომ O მოთამაშეს (იხ. ნახ. 20). რომელიც თავის გარტყმით აწვდის ბურთს O_1 -ს, O_1 შეუჩერებლივ ისევ თავის გარტყმით უბრუნებს O-ს. O გადასცემს O_2 , იგი დაუბრუნებს ისევ უკან და ა. შ. O მოთამაშეს არა აქვს უფლება მოთამაშის გამოტოვების. ეს შეცდომად ჩაითვლება და მაშინ O მოთამაშის ადგილს O_1 დაიკავებს და ა. შ.

12.

ბურთის ჩამოსაკიდებელ მოწყობილობაზე (იხ. ნახ. 21) ჩამოკიდებულია ბურთი, რომელიც უძრავ მდგომარეობაშია მოყვანილი. მოთამაშეთა ჯგუფი დგება ბურთის ქვეშ და რიგრიგობით ურტყამს მას თავს. გარტყმის შემდეგ ბურთი მოჰყავთ უძრავ მდგომარეობაში. გარტყმების ჩამოთავების შემდეგ ბურთი მაღლა აიწევა. როდესაც შეუძლებელი შეიქმნება ბურთზე თავის გარტყმა ადგილიდან ანტომით, მოთამაშეებს მიეცემათ გამოქანების უფლება.

13.

იგივე ვარჯიში რაც 12, მხოლოდ ბურთი ყოველთვის მოძრაობაშია.

14.

ორი მოთამაშე ცდილობს ფეხით მალლა გარტყმულ ბურთის თავით ალებს.

15.

იგივე რაც 14, მხოლოდ თითოეულ მოთამაშეს ეძლევა განსაზღვრული ფართობი, სადაც უნდა გააგზავნოს ბურთი.

16.

ერთი მოთამაშე აწოდებს კუთხურ გარტყმას მეორეს, რომელიც იმყოფება საჯარიმო მოედნის საზღვრებში. კუთხურ გარტყმიდან მიწოდებული ბურთი ამ მოთამაშემ თავის გარტყმით უნდა გაიტანოს კარებში. კარებს იცავს მოთამაშე, რომელმაც არ უნდა შეუშვას ბურთი კარებში ფეხბურთის თამაშის წესებით დაშვებულ ყველა ხერხების მოხმარებით, გარდა ხელებისა. ამავე დროს ამ მო-



ნახ 20

თამაშეს რა აქვს უფლება გამოვიდეს მეკარის მოედნის (პატარა საჯარო მოედნის) ფარგლებიდან.

17.

მოთამაშე გარბის მისკენ გარტყმულ ბურთისაკენ, მისი დანიშნულებაა შემხვედრი ბურთი თავის გარტყმით გააგზავნოს მისი მოძრაობის საწინააღმდეგო მიმართულებით.

ვარჯიშები მეკარისათვის

1.

მოთამაშე ბურთს ურტყამს სხვადასხვა სიძლიერით მიწაზე და იქიდან არეკნილს იჭერს ხელში.

2.

მოთამაშე ბურთს აგდებს ზევით ხელით ან ფეხის გარტყმით და ნახტომით იჭერს რაც შეიძლება მაღლა.

3.

ერთი მოთამაშე მეორეს ბურთს ესვრის ხელით ან ურტყავს ფეხით, უკანასკნელი ვალდებულია მასთან მოსული ბურთი დაიჭიროს ხელში. მანძილი მოთამაშეებს შორის 10—30 მეტრამდეა.

4.

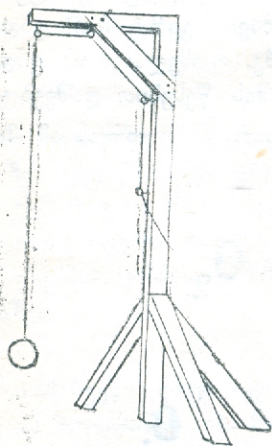
მოთამაშე დგას კედელთან, იგი ფეხით ან ხელით ძლიერად ურტყამს კედელს ბურთს და იქიდან დაბრუნებული იჭერს ხელში.

5.

მოთამაშე დგება სახით კედლისაკენ, მის უკან კი მეორე, რომელსაც ხელში უჭირავს ბურთი. ეს უკანასკნელი ბურთს ძლიერად ურტყავს კედელს. იქიდან ანარეკლი ბურთი პირველმა უნდა დაიჭიროს ხელში. ბურთის დამჭერ მოთამაშესა და კედელს შორის მანძილი 10 მეტრიდან მინიმუმამდე მკირდება.

6.

ორი მოთამაშე ეჯიბრება ერთი მეორეს ბურთის ცალი ხელით, რაც შეიძლება შორს გატყორცნაში. (როგორც მარჯვენა ისე მარცხენა ხელით).



ნახ. 21

7.

კაცის სიმაღლეზე უფრო მაღლა ჩამოკიდებულ ბურთს, მოთამაშე მომუშტულ ხელებს ურტყამს. ბურთი თითოეული გარტყმის შემდეგ მოიყვანება უძრავ მდგომარეობაში და ნელ-ნელა აიწევა ზევით, მაშინ როდესაც შეუძლებელი გახდება ბურთზე ორი მუშტით შეხება. მოთამაშეს მიეცემა უფლება იმოქმედოს ერთი მუშტით.

8.

იგივე რაც 7 ვარჯიში, მხოლოდ ბურთი ქანაობს. მოთამაშეს ბურთისკენ წასვლის მომენტში მოფიქრებული. უნდა ჰქონდეს ბურთის გაგზავნის განსაზღვრული მიმართულება.

9.

მოთამაშე დგება კარებში და მას მეორე მოთამაშე ხელით ესვრის ბურთს წინასწარ ნათქვამი მიმართულებით. პირველი მოთამაშე ვალდებულია ბურთი დაიჭიროს აუცილებლივ ხელში.

10.

მოთამაშე დგას კარებში და მისკენ 2—3 წამის დაყოვნებით ურტყამენ ბურთებს, იგი ცდილობს ყველა ბურთების დაჭერას.

11.

კარებიდან 8—10 მეტრის რადიუსის ფართობზე ჩამოწოდებული იქნება მაღალი ბურთი, რომლის კარებში გატანასაც ცდილობს ორი მოთამაშე. მეკარემ აღნიშნული ბურთი უნდა დაიჭიროს აუცილებლივ ხელში.

12.

კარებიდან 8—10 მეტრის რადიუსის ფარგლებში ჩამოწოდებულ, მაღალ ბურთის მუშტებით გატყორცნაში, მეკარეს ხელს უშლის 3 მოთამაშე.

13.

თითქმის კარების ხაზზე ჩამოწოდებულ ბურთის აღებას ცდილობს ორი მოთამაშე. მეკარემ აღნიშნული ბურთი ხელების აკვრით უნდა გადააგზავნოს კარებს უკან. (მოწინააღმდეგეს აძლევს კუთხური გარტყმის უფლებას).

14.

მოთამაშეები ვარჯიშობენ კარებიდან გარტყმის საუკეთესოდ შესრულებაში. ბურთი უნდა იქნეს ჩაგდებული განსაზღვრულ ფართობში.

15.

აწოდებენ კუთხურ გარტყმებს მეკარის მოედნის ფარგლებში. დავალებულია მეკარე:

1. ყველა ბურთები დაიჭიროს ხელში.
2. " " გასტყორცნოს მოედნისაკენ.
3. გვერდზე, დაწყვილებული მუშტებით. (მარჯვნივ ან მარცხნივ)
4. იგივე რაც 3, მხოლოდ ერთი მუშტით.
5. ყველა ბურთები არეკლოს ისევ კუთხურ გარტყმაზე. ხუთივე ვარჯიში შესრულებული იქნეს უმოწინააღმდეგოთ, და შემდგომ მოწინააღმდეგით.

პირთბილი აქნიშვნა

- _____ გრძელა პასი (გადაცემა)
- _____ მითამაშის გზა ბჟურთით.
- _____ მითამაშის გზა ყუბჟურთით.
- _____ ბჟურთის გზა
- _____ ჯარებში გარტყმა

- X ერთი გუნდის მითამაშე
- O მონინააღმდეგე გუნდის მითამაშე

ნახ 31



შესავალი	3
ვინ უფრო ადრე გაიტანს გოლს	7
გრძელი გადაცემებით გავიტანოთ გოლი	9
სწრაფად გავიტანოთ გოლი	11
ვინ მეტ გოლს გაიტანს 25 საჯარიმო გარტყმიდან	14
გარღვევაზე გასულმა გაიტანე გოლი	15
კუთხური გარტყმიდან ბურთის ძირს დაუშვებლად გავიტანოთ გოლი	16
„ღამე“ და „ღამურა“	17
სწრაფად შემოგუაროთ დგარებს	19
ვინ მეტ გოლს გაიტანს სამი პირითი აუტის გაკეთებამდე	21
ვითამაშოთ მოწინააღმდეგის საჯარიმო მოედანზე	22
დავეწიოთ ჩვენს მოწინააღმდეგეს	24
ყველა ბურთები ერთ მხარეს	25
გადააცილეთ ბურთი მოწინააღმდეგის პირით ხაზს	26
სწრაფად დავაბრუნოთ ბურთი თავის ადგილზე	28
ბურთი სწორკუთხედში	28
ვინ უფრო მალე დაბრუნდება წრეში	20
„ფეხჩოგბურთი“	32
ჩავაგდოთ ბურთი სწორკუთხედში	34
ბურთი წრეში	34
რეიანში ორი გოლი	36
რომელი გუნდი მეტს აკენწლავს	38
რომელი გუნდი უფრო მეტ მანძილს დაჰფარავს აკენწვლით	38
ერთმანეთისათვის ბურთის გადაცემით, მის ძირს დაუვარდნელად დავფაროთ რაც შეიძლება მეტი მანძილი	39
ვინ უფრო სწრაფად გააჩერებს ბურთებს	30
თავით ერთმანეთისათვის ბურთის გადაცემით, რომელი გუნდი უფრო დიდხანს გააჩერებს ბურთს ჰაერში	40
თავის გარტყმით ვაწოდოთ ბურთი თანმიმდევრობით	42
ვარჯიშობა ბურთის გაჩერებაში	43
ვარჯიშობა თავით თამაშში	45
ვარჯიშები მეკარისათვის	48
პირობითი აღნიშვნა	51



შეგიწვეული შეცდომების განხილვა

გვ.	სტრ. ზემ.	დაბეჭდილია	უნდა იყოს
4	28	აზრიან	მოსაზრებულად
5	23	ხოლო შემდგომი განმეორებაში კი ამ ჩვენებას	და ამრიგად განმეორებანი მათ
14	16	იქნებ	იქნება
17	36	ლაგდებიან	განლაგდებიან
30	14	გაადვილებს	გაადვილებს
30	39	ნომერის	ნომრის
3	19	(დობლივად)	(დობლივად).
16	8	გარტყმით,	გარტყმით
47	6	აღებს	აიღებს