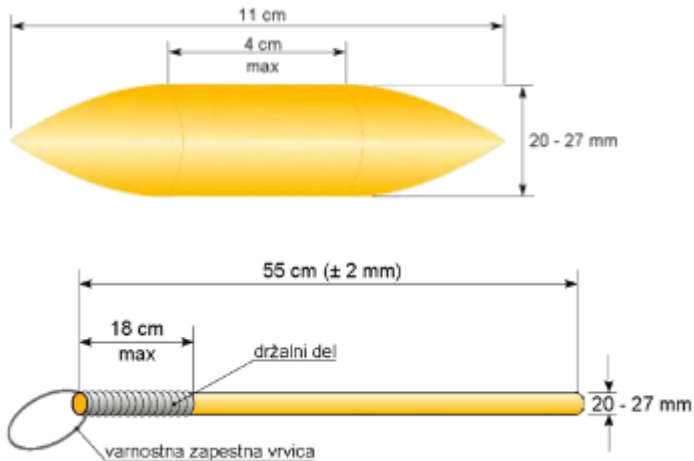


# OPIS IGRE PANDOLO

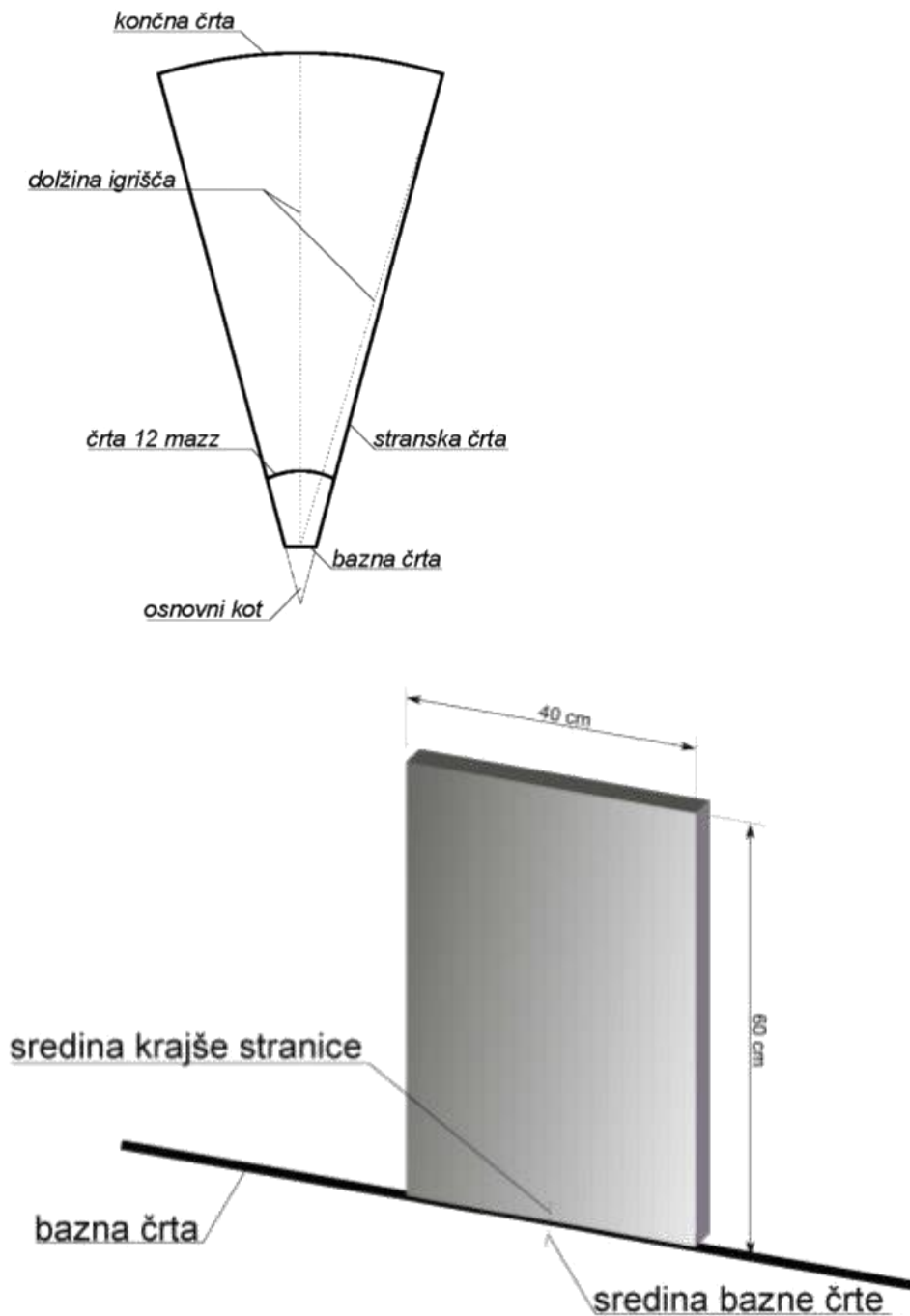
PANDOLO

MACA



## 1. Splošno

Igra Pandolo poteka na igrišču, ki ima obliko krožnega izseka in se širi v smeri napada (slika 3). Igra poteka med dvema ekipama s po tremi igralci, pri čemer je vsaka po enkrat ali večkrat izmenično v napadu oziroma obrambi. Cilj napadalčeve igre je doseči čim večjo razdaljo tako, z udarci *pandola* – 11cm dolge, na obeh koncih ošiljene lesene paličice - čim dlje od startne točke *baze* – 40cm x 60cm velike plošče iz lesa ali kovine (slika 4). Naloga obrambnih igralcev je ujeti pandolo, ko je ta še v zraku ali ga zaustavljati čim bližje bazi in s tem napadalcu onemogočiti doseganje razdalje.



Za igro potrebujemo, poleg primerne prostora, pandola in baze še *maco*, leseno palico dolžine 55cm. Z *maco* napadalec odbija pandolo v smeri napada in s tem nabira točke. Za ekipo v obrambi je predpisana obvezna zaščitna oprema, ki jo sestavljajo zaščitne rokavice, za branilce, ki stojijo najbliže pandolu pa tudi zaščitna čelada. Izvedba uradne tekme zahteva sodnika, ki skrbi za spoštovanje pravil igre, nemoten potek igre ter igranje v športnem duhu.

Posebnost igre je v tem, da se za ugotavljanje dosežene razdalje oz. doseženih točk uporablja dolžina mace. Tudi število točk se izraža v macah - primer: napadalec doseže razdaljo 20 mac (11m) od baze. Pri ugotavljanju doseženih mac ni dovoljena

nikakršna pomoč, ki bi zajemala merjenje ali uporabo označb na igrišču. Napadalcu morajo oceniti doseženo razdaljo, ki jo lahko obrambi igralci sprejmejo - napadalčeva ekipa dobi toliko mac, kot so ocenili - ali zavrnejo - obrambna ekipa izvede merjenje razdalje. Merjenje se izvaja s polaganjem mac(e) na tla. Če je bila ocena pravila (pandolo je dosegel ocenjeno ali daljšo razdaljo), napadalec doseže dvakratno število ocenjenih mac. Če je bila ocena napačna (pandolo je dosegel manjšo razdaljo od ocenjene), napadalčeva ekipa izgubi vse do tedaj dosežene mace (tudi tiste, ki so jih morebiti dosegli napadalčevi soigralci pred njim).

## 2. Specifični potek igre

Trije obrambni igralci se razporedijo znotraj igrišča po lastni presoji, z omejitvijo, da ne sme nihče stati na razdalji manjši od 12 mac (6,6m) od točke, kjer napadalec začne ali nadaljuje igro. Znotraj razdalje 20 mac (11m) je za obrambne igralce obvezna uporaba zaščitne čelade.

Napadalec začne igro na bazni črti tako, da z maco udari po bazi, zavpije "PANDOLO, PANDOLO..." in število do takrat doseženih mac svoje ekipe (prvi napadalec izjavi "NIČ"). Nato sledi *servis*: napadalec vrže pandolo v zrak in ga skuša v zraku zadeti z maco, da poleti v igrišče. Če pandolo preleti razdaljo 12 mac in prvič pristane v igrišču, je servis uspešen. Za izvedbo uspešnega servisa ima napadalec na voljo tri poizkuse.

Po uspešnem servisu sledi *izbijanje baze*: en od obrambnih igralcev vzame pandolo v roko in iz točke, kjer se je pandolo ustavil ali prečkal stransko črto skuša z metom zadeti bazo. Napadalec lahko bazo brani z oz. s telesom (če se je pandolo dotaknil pred tem tal). Če pandolo zadane bazo, je napadalec *izločen*, doseže nič mac in igro nadaljuje naslednji napadalec, če ga ekipa še ima na voljo.

Če pandolo ne zadane baze ali če napadalec odbije pandolo v igrišče, se igra nadaljuje z *udarci od tal*, ki predstavljajo ključni del igre; napadalec z maco udari pandolo, ki leži na tleh po enem od ošiljenih koncev tako, da ta skoči v zrak. Ko je pandolo v zraku, ga skuša z maco zadeti tako, da ta odleti v igrišče. Na voljo ima tri poizkuse. Po prvem in drugem poizkusu se igra nadaljuje iz mesta, kjer se je pandolo ustavil. Po tretjem poizkusu se izvede ugotavljanje doseženih mac.

Če pandolo pri katerem od poizkusov izbijanja od tal preseže končno črto igrišča (običajno je ta na razdalji med 60 (33m) in 80 (44m) mac, se šteje, da je napadalec dosegel *fuorikampo* ("izven igrišča") in je zato nagrajen z dodatnim bonusom mac, ki je določen v odvisnosti od dolžine igrišča.

Kadarkoli (pri servisu, po odbitem pandolu pri poizkusu izbijanja baze ali pri izbijanju iz tal) obrambni igralci ulovijo pandolo v zraku preden se je ta dotaknil tal, je napadalec *izločen*. Izločitev pomeni takojšnji konec napada, napadalec doseže 0 mac. Z igro nadaljuje naslednji napadalec, če izločeni napadalec ni bil tretji po vrsti z svoji ekipi. V nasprotnem primeru ekipi v napadu in obrambi zamenjata vlogi.

V primeru, da so bili odigrani vsi za igro določeni krogi (tipično 1-2), je igre konec. Tekmo dobi ekipa z večjim številom doseženih mac. Če je število doseženih mac obeh ekip enako, se tekma konča z neodločenim izidom.

### 3. Športno-tekmovalne in motorične prvine po posameznih fazah igre

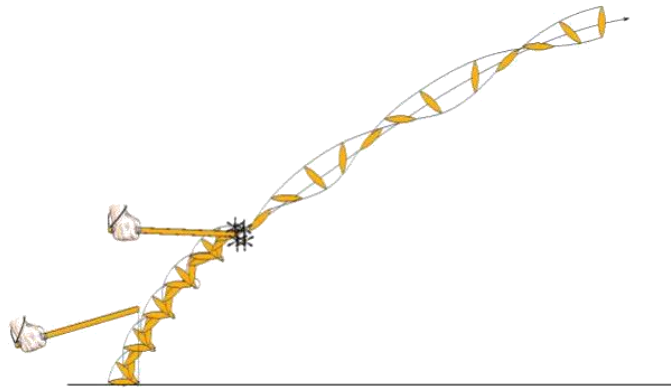
K doseganju uspešnih rezultatov v igri pripomorejo športno-tekmovalne in motorične prvine, opisane v nadaljevanju. Igra je primerna za vse starostne generacije in oba spola. V sklopu državnega prvenstva Zveze sta uveljavljeni dve kategoriji tekmovanja: mladinsko tekmovanje do 15 let in člansko tekmovanje, ki je starostno neomejeno.



Sledi opis posameznih športno-tekmovalnih in motoričnih prvin, logično združenih po sorodnih fazah v igri.

**a) Servis (slika 5)** – za uspešno izveden servis napadalec vrže pandolo v zrak tako, da ta doseže višino, večjo ali enako višini napadalca. Pandolo nato odbije na največjo možno razdaljo tako, da ta prvič pristine v igrišču na razdalji večji ali enaki 12 mac (6,6m). Za izvedbo veljavnega servisa ima na voljo tri poizkuse.

Kvalitetno izveden servis bistveno zniža možnosti, da je napadlec izločen v poizkusu izbivanja baze, kjer večja razdalja pomeni manjšo verjetnost zadetka. Bistvena spretnost za uspešno izvedbo je natančnost zadevanja pandola v zraku, ki jo zagotovita telesna koordinacija in refleksi. Razdaljo je možno dodatno povečati z večjo močjo udarca, kjer imajo prednost fizično močnejši igralci.



**b) Udarec od tal** (slika 6) – udarci od tal so sestavljeni iz dveh faz. Prvo predstavlja udarec po enem od ošiljenih delov pandola z namenom dviganja od tal. Pri tem je pomembna natančnost udarca, saj lahko že nekaj milimetrov odloča o uspešnosti dviga. Potrebni spretnosti sta koordinacija in občutek, saj prevelika moč in višina dviga oteži drugo fazo.

Ker pandola po izvedenem udarcu od tal ni dovoljeno predstavljati ali obračati, so posebno zahtevni dvigi, ko pandolo leži pravokotno na daljšo simetralo igrišča. Po tovrstnem dvigu mora napadalec za uspešen drugi udarec izvesti še obrat.

V drugi fazi napadalec poizkuša pandolo, preden se ta dotakne tal, zadeti v zraku in ga poslati čim dlje v igrišče. Najbolje izkoriščeni tak udarec predstavlja udarec preko končne črte (fuorikampo). Za uspešen udarec so, podobno kot pri servisu, potrebni koordinacija, refleksi in moč. Dodatna posebnost so dovoljenu večkratni odboji pandola od mace, preden se pandolo dotakne tal. Ti štejejo za en udarec in zahtevajo še posebno spretnost.

**c) Izbijanje baze** – po uspešno izvedenem servisu – pandolo je pristal v igrišču ter ni bil ulovljen – imajo branilci možnost za izločitev napadalca. Od točke, kjer se je pandolo ustavil, branilec z metom pandola poizkuša zadeti bazo.

Verjetnost uspešnega zadetka povečajo spretnosti metanja, koordinacija, moč in natančnost. Najtežje mete predstavljajo poizkusi izbijanja z razdalje približno 70 mac (38.5m), saj je potrebno zadeti relativno majhno površino, velikosti 40cm x 60cm.

**d) Odbijanje pandola pri poizkusu izbijanja baze** – pri poizkusu izbijanja baze ima napadlec možnost branjenja le-te. Če se pandolo med letom še ni dotaknil tal, mu je to dovoljeno le z uporabo mace. Gre za podobne spretnosti kot pri servisu in drugi fazi udarca od tal, kjer je še toliko pomembnejši refleks napadalca, saj nima natančnega nadzora nad trenutkom, primernim za odboj. Uspešen odboj šteje kot udarec, zato dodatna moč udarca prinese večjo doseženo razdaljo.

Če se je pandolo med letom že dotaknil tal, je branjenje baze dovoljeno tudi s telesom. Odbiti pandolo s telesom se ne šteje k doseženi razdalji. Pri branjenju s telesom so pomembni

refleksi in ocenjevanje (predvidevanje), ali bo pandolo pred dotikom telesa napadalca zadel tla. Spretnost je pomembna pri metih, ko pandolo proti bazi hitro potuje po tleh (drsenje ali kotaljenje), saj je v tem primeru odbijanje z maco napadalcu oteženo.

**e) Lovljenje in ustavljanje pandola** – Posredovanje po udarcih – servisu, udarcu od tal in odbitem pandolu po poizkusu izbijanja baze - predstavlja večino nalog igralca v obrambi. Z uspešnim posredovanjem lahko bistveno vpliva na število doseženih mac nasprotne ekipe.

Ne glede na vrsto udarca lahko branilec, preden se pandolo prvič dotakne tal, pandolo ujame in ga pokaže sodniku. S tem je trenutni napadalec izločen. Ta faza igre zahteva dobro fizično pripravljenost branilca, reflekse, predvidevanje, koordinacijo in spretnost lovljenja. Še večjo verjetnost ulovljenega pandola zagotovi tek (šprint z mesta), ki bistveno poveča področje, ki ga branilec pokriva.

Po tem, ko se je pandolo med letom že dotaknil tal, ga lahko branilci ustavljajo z vsemi razpoložljivimi sredstvi. Igra se nadaljuje od točke največji razdalji v smeri napada, ki jo je pandolo dosegel. Tako lahko branilci z ustreznimi posredovanji, za karo so potrebni refleksi in predvidevanje bistveno zmanjšajo doseženo razdaljo napadalca.

Poseben primer predstavlja servis, kjer lahko branilci pandolo ustavijo preden ta doseže razdaljo 12 mac (6,6m). Servis je tako neveljaven.

Dodatna prvina je taktične in izkustvene narave in predstavlja taktično postavitve branilcev, ki je lahko odvisna od trenutnega udarca, napadalca, faze v igri in trenutnega rezultata. V primeru, da ekipa v obrambi vodi (ima trenutno večje število mac), bo z veliko verjetnostjo poizkušala preprečiti pandolu prehod največje še sprejemljive razdalje.

**f) Ocenjevanje razdalje in taktično sprejemanje odločitev** – prvino taktične narave predstavljajo odločitve pri ocenjevanju dosežene razdalje. Pri tem morajo tako napadalci, ki podajo oceno, kot branilci, ki odločajo o sprejemu ocene, upoštevati kontekst – število do tedaj odigranih napadov, trenutni rezultat, pri tekmah v sklopu turnirjev pa tudi trenutno uvrstitev in morebitne trenutne rezultate na ostalih tekmah.

Pri konkretni najavi oziroma sprejemu ocene si igralci pomagajo z ocenjevanjem razdalje “na oko”, lahko pa si pomagajo tudi z informacijami o morebitnih predhodnih, podobnih ocenjevanjih in merjenjih. Napačna odločitev lahko pomeni razliko med dobljeno in izgubljeno tekmo.

Dodatne, neštevne kvalitete so izkustveno taktične narave, npr. določitev vrstnega reda napadanja in branjenja, določitev vrstnega reda napadalcev ter postavitve branilcev.