

A. Lugenberg.



JALGPALLI

:: SPORT ::



Vironia kirjastus

Narva 1923 a.

Tallinn, Narva maantee nr. 19.

Kõnetraadid: 5-59 ja 23-00.

Spordi ja mängu abinõude
kauplus

„SPORDIAIT“

=== SOOVITAB ===

mõõdukate hindadega igasugu
kerge, raske ja talispordi tarbeid
ning võimlemise abinõusi, parema-
test kodumaa ja väljamaa tehastest.



Tallinn, Narva maantee nr. 19.

Kõnetraadid: 5-59 ja 23-00.

A. Lugenberg.

Jalgpalli sport.

Vironia kirjastus.

Narvas 1923 a.



A-4018

M. Minis'e trükk Narvas 1113-23.

2070

11563422X

Jalgpalli ajalugu.

Jalgpalli ajalugu on kaunis tume. Vanade arvamiste järele oli Roomas ja Greekas mingisugune pallimäng, millel meieaja jalgpalliga sarnadusi leidub. On arvamisi, et mitme tuhande aasta eest tünti sarnast mängu ka Hiinas, millest kõnelevad vanad Hiina luuletused. Uuemate arvamiste järele olla jalgpalli tekkimiskoht Roomas. Alguses oli mäng lihtne: mängijad pildusid palli vastastiku üks teisele. Pall oli täistopitud. Vanadel Rooma maalidel leiame niisuguse pallimängu kujutamist. Ka Greekamaal mängiti niisugust jalgpalli mängu. Väli oli kaheks jaotud, keskel kivihunnik, kust pall mänguväljale visati ja mõlemad meeskonnad püüdsid siis palli üle piiri visata. Ka kätega puutuda palli oli lubatud.

Cäsar Heercharen viis jalgpalli mängu kõigisse asumaisse. Kõige kiiremini lagunes mäng laiali Inglismaal. Dokumentaalsed andmed jalgpallist leiduvad ajaloos juba 1314 aastast. Sel ajal tõugati suuri palle lihtsalt mööda kitsaid tänavaid, sünnitades elanikkude seas rahutusi ja nurinaid. Sellele tegi lõpu kuningas Eduard, keelates jalgpalli mängu ära. Keeld ei kestnud aga kaua, sest selle asemele tekkisid uued mängud, millised rahva hulgas veel enam nurinaid ja pahameelt esile kutsusid. Sest uued mängud olid veel kahjulikumad. Juba sel ajal äratas mäng rahva hulgas suurt poolehoidu, sest harilikult olid võistlejad kaks ligiseisvat küla. Võitjaks loeti seda, kes palli võõrasse külla viis. Niimoodi arenes jalgpalli mäng mitusada aas-

tat, kuni aastal 1863 asutati Londonis „Jalgpalli Liit“, kes välja töötas mängimiseks kindlad määrused. Nende määruste järele muutus mäng ainult jalgmänguks, kätega puutumine keelati täitsa ära.

Jalgpallimäng Eestis.

Jalgpallimäng leidis aset Eestis umbes 1909—1910 aastal, mil esimesed jalgpalli meeskonnad tegutsema hakkasid. Sel ajal oli Tallinnas mitugi jalgpalli meeskonda, nagu Tallinna Peetri reaalkooli õpilaste, Nikolai I gümnaasiumi ja teised meeskonnad. Väljaspool koole tegutsesid „Meteor'i“ ja „Merkur'i“ meeskonnad. 1911 aastal hakkas jalgpalli edustama meie kõige vanem spordi selts E. S. S. „Kalev“, kuhu astusid ka selleaegse jalgpalli komando „Merkur'i“ mängijad.

1913 aastal ehitas Tallinna linnavalitsus Tiigiveskile avaliku linna jalgpalli platsi, kus sai palju avalikka võistlusi ära peetud. 1912 aastal asutas V. S. „Sport“ omale jalgpalli meeskonna, kuhu mõned mängijad „Kalev'ist“ üle läksid. Sedamoodi edenes jalgpall Eestis jõudsasti. Nii korraldakse 1913 aastal esimene Eesti - Soome vaheline jalgpalli võistlus. 1914 aastal mängib „Kalev'i“ meeskond Soomes. Niisugune edenemine kestab kuni 1918 aastani. Vabadussõda tõmbab senisele edenemisele kriipsu peale, suurem osa jalgpalli mängijatest on kistud vabadussõtta. Sõda hakkab lõppema. Jalgpall ilmub jälle armsamana spordiharuna sportlaste sekka. Esimesed sammud pärast sõda olid kurnis rasked, kuid terve Eesti sportlaste pere toibub saadud haavadest ruttu ja 1920 aastast

peale teeb meil jalgpall ennenägematuid edusamme.

1922 aastal töötavad mõned suuremad spordiseltsid juba jalgpalli trainerite näpunäidete all. Jalgpalli mäng hakkas tõusma rahvusvahelisele kõrgusele. Asutatakse „Jalgpalli Liit“ Tallinnas. Praegu edustavad jalgpalli ligi 50 spordiseltsi, väljaarvatud kesk ja algkoolide spordiringid. 1923 a. on „Eesti Jalgpalli Liit“ „Üleilmise Jalgpalli Liidu“ liikmeks vastu võetud.

Jalgpallimäng üldjoontes.

Jalgpall on võistlusmäng. Võistlus mitte üksikute meeste, vaid võistlus kahe meeskonna vahel, kus mõlemil pool 11 mängijat. Mängitakse mitte jõuga, vaid tehnika ja taktikaga. Võidab kavalam, kindlam, kiirem, osavam ja enam kokkumänginud meeskond. Mängitud saab võimalikult ühetasasel muruplatsil, mille pikkus 100—110 meetrit ja laius 60—75 meetrit. Mängu väli on jagatud kahte ossa. Mõlemas mänguvälja otsas väravad: nende pikkus 7,30 meetrit ja kõrgus 2,40 meetrit. Iga mänguvälja poolel asetub 11 meheline meeskond. Mängu vältus 1½ tundi 10 minutilise vaheajaga. Mängitakse Eesti Spordi Liidu jalgpalli määruste järele (avaldatud Eesti Spordilehes 1921 a.). Palli võib jalgadega ja kehaga puutada, kuid mitte käte ja käevartega, väljaarvatud väravahid ja palli sisseviskajad küljepiirist. Väravvaht võib palli kätega püüda, tõugata, visata ja kanda, kuid mitte üle kolme sammu. Kui ühe meeskonna mängijast keegi palli üle küljepiiri saadab, siis on õigus vastaspoole meeskonna mängijal palli kahe käega

üle pea jälle mänguplatsile tagasi visata, kuid ei tohi nii visata, et tema saapa ninad üle küljepiiri oleks.

Mäng algab mänguvälja keskelt. Pärast iga sisselöödud väravat algab mäng uuesti mänguvälja keskpunktist. Eksib keegi ühest meeskonnast, siis annab vahekohtunik vastaspoolele, nõndanimetud, vabalöögi. Puutub keegi mängijast palli kätega, antakse jällegi vastaspoolele vabalöök. Pall on niikaua mängus, kui vahekohtunik vilega märku annab. Vahekohtuniku vilega jääb mäng seisma.

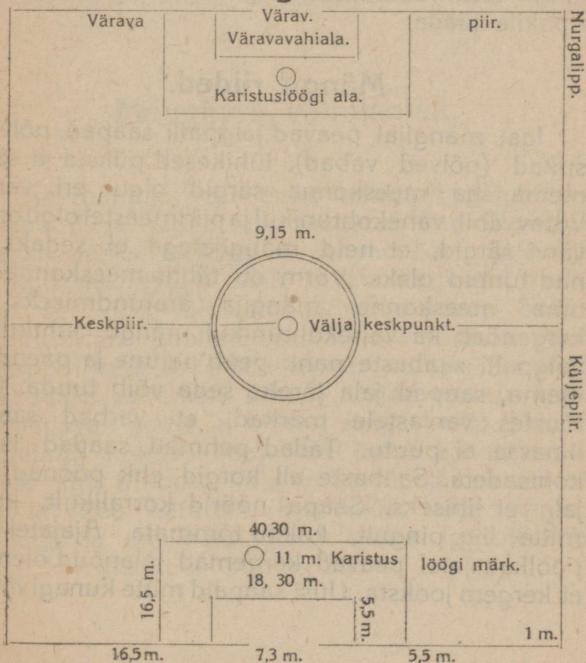
Mängu valve.

Mängu järele valvab vahekohtunik, temale alluvad kaks piirimeest ja kaks väravpiirimeest. Piirimehed annavad lipu ülestõstmisega vahekohtunikule märku, kui märkavad, et keegi mängijatest mitte seaduslikult ega määrustele vastavalt pole talitanud, näitavad palli sisseviske kohad ja on igapidi vahekohtunikule abiks. Vahekohtunik juhib üldjoontes mängu, valvab mängu läbiviimist määruste järele, silmas pidades piirimeeste märkusi. Saamatuid ja erapoolikuid piirimehi võib vahekohtunik jalamaid kõrvaldada ja nende asemele teisi asetada. Meeskondade üle valvavad meeskonna kaptenid, kes omavahel mängu poolte valimise ja mängu alguse välja loosivad. Vahekohtunik loosib raha ülesviskamisega mänguvälja pooled meeskondadele välja. Loosi võitja meeskond valib mängupoole ja vastaspoolne algab mängu. Pärast mängu lõppu hüüavad mõlemad meeskonnad üksteisele „Elagu“ — mida nõuab viisakus.

Mänguväli.

Mänguvälja pikkus 91,5—119 meetrit, laius 45,75—91,5 meetrit. Väli olgu nelinurga sarnane. Mänguväli tähendatakse ära selgete piirjoontega. Pikkusjooni kutsutakse küljepiirideks, otsajooni värav-piirideks. Väravate pikkus 7,30 m., kõrgus 2,40 m. Värava postid ja ristpuu välisküljed ei või üle 14 cm. paksud olla. Väravad peavad võrguga varustatud olema, et väravasse löödud pall võrku peatama jääks. Nurgalipud 1 meetri kõrgused ja kõvad. Mänguvälja jooned lubjaga joonestada, nagu juurdelisatud plaanist näha.

Mänguväli.



Mängu abinõud.

Kõige tähtsam mängus on hää pall. Pall peab tugevasti täispumbatud ja elastiline olema, nii et kaal mitte alla 370 ja üle 430 grammi olla ei tohi. Palli ringmõõt võib olla mitte üle 71 cm. ja mitte alla 69 cm. Palli pääliskaitse olgu nahast. Peale selle ei tohi ükski palli osa niisugusest materjaalist olla, millest mängijale viga võiks juhtuda. Palli nahast osa peab pärast iga mängu hästi puhastud ja sissemäritud olema. Selles nahast pallis peab peen gummist pall mahutud olema, mida hää pumbaga hoolikalt täis pumbatakse. Nahast palli avaus peab nahast nõoriga kinni tõmmatud saama ja nõöri otsad ei tohi ripakile jääda.

Mängu riided.

Igal mängijal peavad jalgpalli saapad, põlvini sukad (põlved vabad), lühikesed püksid ja särk olema. Iga meeskonna särgid olgu eri värvi. Väravvahil, vahekohtunikul ja piirimeestel olgu oma värvi särgid, et neid mängijatega ei segaks ja nad tuntud oleks. Vorm on tähtis meeskondadel oma meeskonna mängija äratundmiseks ja kergendab ka vahekohtunikul mängu juhtimist. Jalgpalli saabaste nahk peab pehme ja paenduv olema, saapad jala järele, seda võib tunda, kui tõustes varvastele märkad, et varbad saapaninasse ei puutu. Tallad pehmed, saapad ilma kontsadeta. Saabaste all korgid ehk põönad, et jalg ei libiseks. Saapa nõörid korralikult, kuid mitte liig pingult, kokku tõmmata. Ajajatel ja poolkaitsjatel peavad kergemad jalanõud olema, et kergem jooksta. Uusi saapaid mitte kunagivõist-

Iustel jalga panna, vaid ennem paar korda nendes harjutada, et jalg nendes ära harjuks. Soovitav saabaste alla korkide asemel põõnad lüüa, sest põõnad ei kulu nii ruttu ära. Korkidega on parem seisma jääda ja rutulisi pööreid teha. Vihmase ilmaga pangu väravvaht gummist kindad kätte, et pall kätest välja ei libiseks, kuid kuiva ilmaga hoidku kinnaste tarvitamisest. Särgi värv olgu lihtne, sest väljakutsuvad värvid jätavad paha mulje vaatajatesse.

Igaks mänguks vaja tarvitada puhtaid sokke, sest puhtad sokid on pehmed ja ei hõõru jalgu. Pikad sokid olgu pehmed.

Puhtalt riidetud meeskond jätab vaatajatesse häa mulje, sellepärast ilmugu meeskond platsile igakord puhtalt ja korralikult rietatuna.

Mängijate valmisolek.

Iga mängija peab enne mängu hoolsalt oma jalanõud ja riided läbi vaatama. Pea ülesanne seisab selles, et jalgpalli saapad hästi istuks ja ei pigistaks. Saapa nahk ei tohi kortsusid anda, sest sel viisil võib jalg hõõrutud saada. Saapa nõõrid kuni pooleni hästi kokku nõõrida, kuid ülespool kedreluud lõdvemini, et jala ülemine osa saaks vabamalt liikuda. Jalad enne mängu vaheldavalt sooja ja külma veega pesta, lõpuks loputada külmas vees, see hoiab külmetusest. Särk olgu trikoost, kuid mitte liig jäme. Põlved vabad. Pea katmata, sest müts võib mängus segada ja ka ära kaotatud saada. Iga mängija olgu korralikult ja puhtalt riides.

Üleüldine keha seisak.

Jalgpall nõuab mängijalt mitte ainult jalamängu, vaid terve keha peab süstemaatiliselt mängust osa võtma. Jalgpalli mängijal peavad terved kopsud ja hää süda olema. Kui kehal suuri füüsilisi vigu ei ole, siis võib mängija jalgpalli mängus neid defekte aegamööda kõrvaldada, mis tervisele ainult kasuks on. Prille kandvad isikud ei tohi jalgpalli mängida, sest pall võib juhuslikult näkku sattuda, prillid purustada ja sellega silmi vigastada.

Teoreetiline külg—määruste tundmine.

Et õieti mängida, on vaja hästi määrused tundma õppida. Määruste mittetundmisel harjutab mängija niisugused vale võtted kätte, mille kõrvaldamiseks pärastpoole palju aega ja vaeva kulub. Mängija, kes ei tunne määrusi, võib oma mänguga teistele mängijatele hädaohtlik olla ja segada oma meeskonna mängu mittetotstarbekohaste ja määrustevastaste võtetega.

Kõige parem õppimise viis on, kui mängija tihti hääd mängu näeb, kus tema ise otsustajaks. Määruste hästi tundmine võimaldab mängu pealtvaatamisel teiste mängu arvustada, aru saada kõigist kombinatsioonidest ja hääst tehnikast — see kõik toob algajaid arusaamisele, et jalgpalli mäng ei ole mitte liht pallilöömise mäng, vaid vaja algusest harjutada palli õieti vastu võtma, surmama, kokku mängima ja silmas pidama, et mängija iga moment omal õigel kohal oleks. Kui mängija teoreetilise külje selgesti ära õppinud on, siis võib vast algada praktiliselt mängu õppima.

Praktilise külje äraõppimisel saame vast ainult üksikuid mängijaid, kes tunnevad mängu teooriat ja praktikat.

Järgmine aste mängijale on meeskonna mäng, kus mängija silmaspidades oma teoreetilisi ja praktilisi teadmisi, õpib kokkumängu, kombinatsioone.

Neid astmeid läbimilles saab mängijast juba jalgpalli mängija. Et esimese klassi mängijaks saada, on vaja kõik kolm astet: teooria, praktika ja meeskonna mäng hästi ära õppida.

Praktiline mängu äraõppimine.

Et praktiliselt jalgpalli mängu ära õppida, peab hoolsalt ise oma mängu järele valvama.

Iga algus on raske, ja keegi meister ei ole taevast alla kukkunud, vaid kujunenud hoolikalt ja kannatlikult ennast traineerides, nii kaua, kui jalgpalli tehnika täiesti selge. Hää asjatundja näpunäidete all töötades, kes kõik vead kohe päevalgele toob — see võimaldab iga mängijale meistriks saada.

Jalgpall nõuab keha väljaarenemist, mida pikaldase hoolika traineerimise läbi võimalik on kätte saada.

Liialdane traineerimine on kehale kahjulik, ja kui mängija väsimust tunneb ehk mingisugune viga ilmsiks tuleb, peab training pooleli jäetud saama. Harjutada ainult korralikult, mitte üleliigselt.

Algaja.

Algaja peab järgmisi tehnikat punkte silmas pidama:

- 1) Palli käsitlemine jalgadega.
- 2) Palli käsitlemine terve kehaga, väljaarvatud käed.
- 3) Palli käsitlemine peaga.
- 4) Kiir, tasane ja liht jooks.
- 5) Palli jälgimine silmadega.
- 6) Jõu kokkuhoidmine.
- 7) Hingamine.

Hoolikäs mängija peab kõiki neid 7 punkti praktiliselt läbi minema, enne kui astuda meeskonda mängima, viimases peab veel selge olema:

- 8) Kokkumäng (kombinatsioon).
- 9) Mängu taktika.
- 10) Distsipliin.

Palli käsitlemine jalgadega.

Hea jalgpalli mängija peab oskama paremat, kui ka pahemat jalga tarvitada ja seal juures jalaosadest:

- 1) Saapa nina.
- 2) Kanda.
- 3) Jala sisemist külge.
- 4) Jala välimist külge.
- 5) Jala kedreluud.
- 6) Saapa taldu.

Kõikide ülevalpool tähendatud jala osadega peab oskama lööke teha, talda aga tarvitakse palli surmamisel.

Missuguse jalaosaga lüüa, see ripub sellest:

1) Kas pall on rahulikult koha peal, on ta maa peal, või lendab õhus.

2) Kas lööja paigal seisab, või tuleb tema palli juurde jookstes.

3) Kas pall peab madalalt või kõrgelt löödud saama.

4) Kas pall peab otsekohe, või mingisuguses teises sihis lendama.

5) Kas vaja palli seisma panna ja siis lüüa. Löök on seda kõvem, mida suurema hooga jalaga lüüakse, selle vastu lühikesed ja tõstelöögid saavad peaaegu täitsa sirge jalaga löödud. Kergem on lüüa rahulikult maas lamavat palli kui õhus lendavat palli.

Harjutuse viisid.

Algajal on väga tähtis harjutada hääde mängijate keskel. Harjutustel vaja õppida esiti kõvu lööke andma ja pärastpoole juba palli lööma soovitavas sihis.

Ringlöögid.

Ringlöökide juures asetuvad 4 mängijat neljanurka, iga mängija üks teisest umbes 30 meetri kaugusel. A lööb palli nii kaugele ja kõrgele, et pall kukuks umbes B lähedale, sealt saadab B palli edasi C-le, C saadab palli D-le, D—A-le ja nõnda käib pall ringi ühelt mängijalt teise kätte. Kui iga mängija on ära õppinud nõutavas sihis, kõrguses ja kaugusele palli edasi andma, suurendakse vahe umbes 5—10 meetert. Selle harjutusega õpib algaja palli õiges sihis, soovitavale kaugusele ja kõrgusele lööma.

Vahe pikendamise ja lühendamise õpitakse nõutavaid lööke saavutama.

Löögid värava pihta.

Kui mängija eelpool tähendud viisil löögid ära õppinud, siis peab tema harjutama kindlaid pihtasattuvaid lööke tegema. Kõige parem selles mõttes on hakata tegema lööke väravapihta. Lööke vaja teha kõigis sihtides ja kõigis seisakutes. Kui väravapihta löögid selged, siis vaja asuda väravapiiri pealt palli väljale värava alla lööma õppima. Piiri peal lüüa igasugusest kaugusest, et ära õppida, missuguse jõuga antud hoop palli parajasti värava ette viiks. See löök on ajajatele väga tähtis, sest sellega harjutakse kindlaid ja häid lööke tegema värava ette.

Üksikud löögid.

a) Saapanina löögid.

Löögid saapa ninaga on kõige kergemad ära õppida, selle hoobiga võib kõige kergemini soovitud sihis lööki anda. Seisvat palli vaja saapa ninaga lüües altpoolt tõsta, kusjuures jalg peab õiget nurka kujutama. Mida sügavamalt palli alt lüüakse, seda kõrgemale pall lendab. Kui soovitakse pallile mitte otsekohest sihti anda, vaid paremale ehk pahemale poole soovitakse saata—siis peab palli keskpunktist vastavalt pahemalt ehk paremalt poolt lööma. Niisugust lööki võib teha seisva palli juures, see tähendab vaba ehk alglöögi juures.

b) jalakülje löögid.

Jalakülje löökide juures tarvitakse harilikult jala sisemist poolt, kuid harva ka välimist. Sisemise poolega lööke tuleb väga tihti ette, iseäranis madalate ja lühikeste söötude juures.

Õigemini peab nimetama jalakülje lööki mitte löögiks, vaid palli edasi tõukamiseks. Neid lööke tarvitakse kombinatsioonide juures, mille tõttu tahetakse palli täpsemalt ja kindlamalt teise mängija kätte edasi toimetada. Jala välispoole lööke peab harvemini tarvitama, sest jala välis-poolega kõva löök võib kergesti jala nikastust esile tuua. Seda lööki võib tarvitada siis, kui vaja palli kõrvalseisva mängija kätte anda.

Jala välispoole lööke peab keskajaja hästi toimetama, sest temal tuleb kõige rohkem palli jagamise juures tähendud lööke teha.

c) K e d r e l u u l ö ö g i d .

Kõige raskem löökidest on jala kedreluuga lööke teha ja selle äraõppimiseks kulub palju aega. Häa mängija peab ka meisterlikult tähendud lööke tegema. Palli saab selle löögi juures kedreluuga niimoodi käsitatud, et jalg sääreluuga sirgesti väljasirutatud oleks. Mida sirgemalt jalg väljasirutatud, seda madalam löök.

d) K a n n a l ö ö k .

Ka kannaga peab mõistma palli lüüa. Iseäranis peavad tundma seda lööki need, kes soovivad ajajateks ehk poolkaitsjateks jääda. Seda lööki tarvitakse harilikult siis, kui soovitakse vastaspoolelt palli ära võtta. Lööki toimetakse järgmiselt: kui vastaspoolest on ette jõutud ja pall juba oma jalge ees, siis järsku kannaga pall tagasi saata oma mehele, kes taga peab seisma.

Palli surmamine jalguga.

Palli surmamiseks nimetakse seda, kui õhus lendavat palli võetakse mingisuguse kehaosaga ehk jalgadega niimoodi vastu, et pall jalge ette maha kukub ja maas seisma jääb.

Palli surmamise viise on palju.

Palli peab oskama hästi ja ruttu surmata. Arusaadav, et kergem on lüüa soovitavas sihis seisvat palli kui lendavat, sellepärast on vaja palli ennem kinni pidada ja siis seda soovitavas sihis lüüa. Mööda maad ehk madalalt tulevat palli on kõige parem surmata saapa tallaga, —vaja lihtsalt saapa talda tuleva palli peale panna. Võib surmata palli jalgadega allapoole põlvi, selleks vaja põlved koos hoida, t õ u s t a varvastele ja lasta palli allapoole põlvi kukkuda — pall satub jalge ja maa vahele, kus ta ka surnuks jääb.

Kehaga palli valitsemine.

Mitte ainult jalgadega ei pea mängija palli oskama valitseda, vaid terve kehaga, väljaarvatud käed. Käsa võivad tarvitada ainult värava-vaht ja palli sisseviskajad.

Palli sisseviskamine kätega.

Palli sisseviskamist mängu peab ka hoolikalt õppima, et võimalikult palli kaugemale visata. Meisterlikud selles peavad olema pahem ja parem poolkaitsjad, sest nendel tuleb kõige rohkem tegemist teha palli sisse viskamisega. Palli hoitakse selle viske juures mõlemate kätega kinni, üle pea tõstetult, mille juures nägu

mänguvälja poole pöördud peab olema, mõlemad jalad küljepiiri vastu. Kõva viskega visatakse pall üle pea mänguväljale. Jalgu ei pruugi koos hoida, kuid peavad niikaua küljepiiri juures olema, kuni pall välja visatud. Et viske kõvem oleks, selleks käsa palli taga koos hoida.

Palli surmamine kehaga.

Üleüldsalt tarvitakse keha selleks, et lasta palli vastu keha tulla ja mööda keha alla libiseda. See oleks ka kehaga palli surmamine. Palli ei tohi lasta kukkuda vastu põlve, sest sedamoodi pörkab pall mängijast eemale. Kõrgetel löökidel peab peaga, madalatel jalgadega ja keskmistel kehaga palli vastu võtma. Valve palli järel seisab selles, et mängija alati palli poole pöördud oleks eesküljega ja löögi momendil peavad kõik keha lihaksed löögiks koondatud olema: rinnakast vabalt ettepoole, kõht sissetõmmatud ja hingamine seismas.

Palli rinnaga kinni hoida on kõige parem keskmise lennu kiiruse juures, nii et pall rinnaga ettepoole kantakse ja siis mööda keha maha libiseb. Sülle püüdmine võib ainult seisolekus sündida, nii et pall sülle kukuks kõhu ja põlvedest moodustatud nurka ja sealt mööda jalgu maha libiseks. Kõiki neid surmamisviise peab hoolikalt ära õppima, ainult siis võib kindel olla, et pall surmatud saab. Kui palli mõistetakse õieti surmata, siis mõistetakse ka otsarbekohaselt oma keha mänguks ära kasutada.

Peaga mäng.

Väga tähtis on osata peaga mängida. Lendavat palli peab peaga oskama niimoodi tagasi-

lüüa, et pall lendaks tagasi soovitavas sihis. Hambad peavad pea löögi juures kõvasti koos olema, lõug allatõmmatud, kaela ja õlamuskliid pingul. Kõige parem on palli püüda ülemise otsaesise jaoga ja pea pööranguga pallile soovitav siht anda.

Pika kasvuga mängijale annab peaga mäng suure ülekaalu vähema kasvuga mängijate üle. Et peaga hästi lendavat palli tabada, selleks on vaja silmadega palli lendu jälgida ja asetada pea umbes palli mahakukkumise kohale. Kui pall vastu ülemist otsaesist on puutunud, siis mitte lasta ära pörgata, vaid pall peab vastu pead kui vastu patja laskma kukkuda ja siis ära tõukama.

Jooks jalgpalli mängijatele.

Käsikäes palli valitsemisega käib jooks mängijatele. Mis aitab see, kui tehniliselt jalgpallimäng ära õpitakse, aga jooksja selle juures teistele mängijatele järele ei jõua ja palli enesele ei saa. Häa mängija peab mõistma ruttu ja järsku jooksta. Algajad traineerivad jooksu ilma ja palliga, et ära õppida liht ja palliga jooksu. Enne trainingut on vaja ilma pallita tasases tempos ühepikuste sammudega üks kord ümber mänguvälja jooksta, mis umbes 400 meetrit välja teeb. Selle juures olgu pealmine kehaosa ettepoole, suu kinni, käed kergelt (vabalt) hoida ja võimalikult neid vähe liigutada, hingamine peab sündima läbi nina. Peale palliga harjutamist vaja harjutada starti, see tähendab oskamist järsku jooksu alata. Niisuguste harjutuste paarkordne läbiviimine aitab esialgu küll. Väga soovitav oleks veel jooksta rahulikus

tempo 2 korda ümber mänguvälja, mis umbes 800 meetrit välja teeb, ja lõpuks pallile tugev hoop anda. On sirgejooksud ära õpitud, siis võib algust teha pöörete, hüpete ja kurbrite äraõppimisega, mida nimetakse drippeldamiseks, ja mille juures vastane niisuguste pöörete läbi petetud saab. Pikad rahulikud jalutuskäigud on jalgpalli mängijale väga kasulikud.

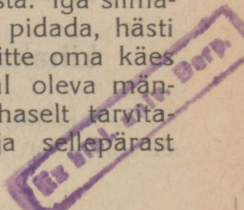
Palli jälgimine silmadega.

Mängu juures on vaja kogu aeg palli silmas pidada; palli kukkumiskohta peab silmadega otsustama ja sellega ühenduses õigel ajal palli kukkumise koha peale jõudma. Silmadega peab ära otsustama oma ja vastaspoolse mängija vahet pallist, et varem palli juurde jõuda. Kõik aeg vaja palli silmadega jälgida, selle peal vaatamata, et pall teise mängija käes, sest iga silmapilk võib pall mängija poole antud saada ja selleks peab igakord valmis olema.

Jõu kokkuhoidmine.

Jõu kokkuhoidmine on väga tähtis meeskonna mängus, sest sellest oleneb lõpupingutus.

Harilikult jääb võitjaks meeskond, kes asjata ei tarvita oma jõudu ja viimastel mängu minutitel, kus vastane väsinud, oma jõu ära kasutada oskab. Et jõudu kokku hoida, siis ei ole vaja asjata palli järele jooksta. Iga silmapilk vastaspoole mängijaid silmas pidada, hästi kokku mängida, kasutult palli mitte oma käes hoida, vaid rutemini oma kõrval oleva mängija kätte toimetada. Jõu tarbekohaselt tarvitamist peab oskama kasutada ja sellepärast



mängu mitte liig kiires tempos, alata vaid ennem vastaspoole mängijaid katsuda ära õppida ja juba siis täies mängus tarviline tempo võtta.

Hingamise harjutused.

Väga tähtis faktor mängus on õige hingamine ja sellepärast vaja harjutustel ka korralisi hingamise harjutusi teha.

Peareegel hingamises on kinnine suu ja hingamist toimetada ainult läbi nina, viimane hoiab külmetamisest.

Kui algaja alguses kohe nina läbi hingama õpib, saab sellega hingamine kindlasti reguleeritud. Lühikese jooksu algusel peab sügav hingetõmme tehtud saama ja õhk tuleb vähehaaval kopsudest välja lasta, sest selle läbi seisavad rinna lihaksed ja ühes sellega ka terve keha pingul. Niisamuti peab löögi momendil hingamine kinni peetud saama.

Keha paenduvus.

Algaja paneb kohe tähele, et tema keha ja lihaksed pärast mängu kangeks jäävad, see on tingitud asjaoludest, et keha ei ole veel küllalt paenduv ja väljaarenenud, kuid korralikkude harjutuste läbi palliga, niisamuti ka ilma, harjuvad keha ja lihaksed korralikult töötama, mille tõttu nad paenduvaks saavad.

Lihaksete valu kõrvaldamine.

Lihaksete kõvenemine ja valu oleneb sellest, et senini on lastud nad tegevuseta olla ja nüüd

järsku tegevusse tõmmatud harjumatusse tõttu valutavad.

Valu kestab nii kaua, kuni lihaksed tähendud tööga ära harjuvad. Pärast mängu vaja jalgadele, kui ka tervele kehale massaazhi (hõõrumist) teha. Massaazh pehmendab lihakseid ja annab nendele paenduvuse. Hästi tehtud massaazh võtab valu ära ja ei lase lihakseid kõvenenud olekus olla. Pärast massaazhi vaja jalad kui ka terve keha mitte külma veega pesta ja siis kareda rätiga kuivaks hõõruda. Keha pesemine on võimalik ainult siis, kui platsil selleks vastavad sisseseaded olemas.

Training.

(jalapalli mängija eluviis).

Traineerimise ülesanne seisab selles, et harjutused läbiviia värskes õhus, aga mitte lasta omi kopsusid suitsuga täidetud biljardi ja kaardi toas ära rikkuda. Jalgpalli mängija magagu lahise aknaga toas, kui ilmad mitte liig külmad ei ole.

Keha eest peab hoolsalt valvama, alati vaheldavalt sooja ja külma veega pesema, et sellega verevoolu kiirendada, kuid viimaks peab külma veega keha üle pesema, mis külmetaemisest ära hoiab. Tähtis on söögi järele valvamine. Süüa mitte ärritavaid sööke, vaid rohkem tarvitada piima, mune j.n.e.

Kohvi, alkoholi ja tubaka tarvitamisest peab mängija täitsa keelduma, sest sellega kõvendab tema omi närve ja ei too kehasse kahjulikke ollusi. Magama peab korralikult iga päev 8 tundi, üles tõusma vara ja tegema hommikune jalutus-

käik. Mängijale on väga soovitatav 2 korda nädalas läbi viia vabaharjutused ja hüppeharjutused.

Harjutusi peab ikka enne söömist tegema, sest söönult harjutamine ei ole tervisele häa. Pärast sööki ei tohi enne 2 tundi harjutustele asuda.

Meeskonna mäng.

Kui on ära õpitud nii teoreetiliselt kui ka praktiliselt kõik löögid, võtted ja harjutused läbi tehtud, siis võib mängija alles meeskonnas mängima asuda. Vähe veel, et löögivõimeline ja väle olla, vaid vaja meeskonnas veel kombinatsioonid ja mängu taktika ära õppida.

Meeskond seisab koos 11 mängijast: 1 väravaaht, 2 kaitsjat, 3 poolkaitsjat ja 5 ajajat. Viis ajajat katsuvad oma sihile jõuda, see on vastaspoole väravasse palli toimetada.

Väravaaht ja kaks kaitsjat peavad pealetungimist tagasi lööma ja kõige osavusega omi väravaid kaitsma. Poolkaitsjatel on kaks ülesannet: toetada pealetungimist ja aidata väravaid kaitsta. Iga mängija peab omal kohal olema ja mängu algusest kuni lõpuni omi mängijaid igapidi aitama. Kellel parem jalg löögivõimsam — see mängib paremal pool, kellel pahem — see pahemal. Kiiremad mängivad ajajaid, vastupanevamad poolkaitsjaid, tüsedamad kaitsjaid ja kõige rahulikum, kindlam, julgem — väravahti.

Kokkumäng (kombinatsioon).

Hää kokkumäng seisab palli hääs valitsemises ja tema kindlas edasiandmises oma mängijaile, sellest ripub ära palli rutuline

viimine vastase värava alla, oma jõudude kokkuhoidmine ja vastase väsitamine. Häa kokkumäng nõuab kindlat ülevaadet mängu käigu üle, õige momendi tabamist ja rutulist otsustamist. Iga sekundi kõhklemine võib kaasa tuua pahemaid tagajärgi. Väljaarenenud pea ja jalamäng aitavad kaasa meeskonnale kokku mängida. Kunagi ei ole vaja kokkumänguga liialdada kombinatsiooni mõttes, sest see viib kaugele eesmärgist väravaid saavutada. Hästi väljaarenenud üksikmäng seotud tarvilise kokkumänguga see on kõige parem saavutus.

Kokkumäng seisab koos pealetungimisest ja tagasilöömisest. Mängija, kelle käes pall on, peab jooksu osavusega oma vastast petma, et pealetungijaist mööda jõuda. Pall peab alati jala juures olema, et vastane ei saaks teda ära võtta.

Niisugune üksik mäng võib harva häid saavutusi anda, sellepärast et vastane oma mitme mängija abil võib niisugust mängu ruttu likvideerida.

Seilepärast peab meeskonnas täieline kokkumäng olema. Ajaja, kes peale tungib, annab palli edasi oma meeskonna kõrvalmängijale madala mööda maad antud sööduga, see omakord edasi teisele ja n. e., niikaua kui avaneb kellegil mängijal juhus värava peale lüüa.

Kokkumängu põhiseadus on järgmine: iga üksik mängija peab omal kohal olema. Ja kelle käes pall on, see peab teda nii kaua käsitama, kui see hädaohtlik ei ole. Kui temale peale tungitakse, peab jalamaid palli paremal seisukohal seisvale mängijale edasi andma, seal juures ei ole sugugi nõuetav palli kõrvalseisvale mängijale edasi anda, näituseks, mitte ainult paremale

ehk pahemale sisemisele ajajale vaid ka paremale ehk pahemale ääreaajajale. Algaja peab täitsa loobuma palli möödaviimisest vastasmängijast. Esimese klassi mängija, kes omas löögis ja võimes kindel, võib vast vastasmängijast palli mööda vedada, kuid peab pärast seda kohe edasi söötuma. Mingil juhtumisel ei tohi möödaviimist kahest mängijast teha katsuda, sest praktika on näidanud, et teine mängija pea alati möödaviijalt palli ära võtab. Väga õige on ühe tuntud Inglise mängija lause: „Üks meeskond, kokkuseatud üksikmängijatest, nii hääd kui nad olla võivad, ei või kunagi võistelda hästi kokkumänginud meeskonnaga edukalt, kelle üksikud mängijad küll nõrgemad on. Jalgpalli mäng on kui orkester, milles ei tohi soliste olla, kes ainult oma lõbuks mängivad.“

Kokkumängu harjutused.

Kokkumängu harjutusi on mitu ja mitmekesiseid, tähtis on aga, et iga harjutus soovitud tagajärgi annaks. Tähtsam ja kõige tulu-toovam harjutus on kombinatsioonkolmnurk. 3 mängijat seisavad üksteisest eemal ja moodustavad enesest kolmnurga, nende vahe umbes 6—10 meetrit. Tähendatud kolmnurk liigub edasi pikkamööda, kus juures üks mängija teisele mängijale palli edasi annab. Kolmnurk seisab koos ühest mängijast palliga, kuna teised kaks ilma pallita edasi liiguvad. Kõrvalolevad peavad igal silmapilgul valmis olema, et palli vastu võtta. Vastane on jõuetu niisuguse kombinatsiooni—mängu vastu, sest kui palliga liikuvale mängijale vastaspoolne mängija peale tungib, annab tema palli jalamaid kõrvalseisvale mängi-

jale, kes kolmnurga kombinatsioonist osa võtab. Kolmnurk ei tohi olla kindel figuur, vaid peab alatasa paenduv ja vaheldab olema. Igal momendil on kolmnurgal oma kuju ja ta seisab isesugustest mängijatest koos. Paremaid kolmnurke moodustakse mõlemate kaitsjate ja ühe poolkaitsja vahel, siis äärmise poolkaitsja ja sisemise ning äärmise ajaja vahel. Hää kolmnurk seisaks koos keskpoolkaitsjast ja kesk ning sisemisest tormajast. Iga kolmnurgas seisev mängija peab igal silmapilgul nii valmis olema, et kolmnurk edusamalt ja kiiremini töötaks. Veel on olemas kaunis liht kokkumängu harjutus: kaks ehk rohkem mängijaid seisavad üksteise lähedal 3—6 meetri kaugusel ja liiguvad ühtlase tempoga, kus juures pall vaheldavalt ühe mängija käest teise kätte läheb. Kohtade vahetus toob rohkem vaheldust tähendud harjutusele.

Vastuvõtja mängija selles harjutuses ei tohi kunagi palli vastuvõtmisel seisma jääda ega veel rohkem tagasi minna, vaid peab jooksu pealt palli kaasa võtma ja edasi liikuma. Üleandja poolt peab pall niimoodi sihitud olema, et pall satuks ikka vastuvõtja-mängija ettepoole, umbes sinna kohta, kus palli lend ja jooksja siht lõikuvad. Palli edasiandmine peab sündima jala sisemise poolega mööda maad.

Võistlustaktika.

Võistlustaktika peitub mitmes ülesandes, mida hästi kokkutöötanud ja kokkumänginud meeskond ära kasutada oskama peab. Viie ajaja vastas on alati viis kaitsjat: 2 kaitsjat ja 3 poolkaitsjat. Sellega oleks iga ajaja vastu üks vastaspoolne mees. Kui meeskonnad ühejõulised

on üksikute mängijate kõrge kvaliteedi tõttu, siis on raske ajajatel kaitsest läbi saada. Selleks vaja kaasa tõmmata poolkaitsed, kes igapidi ajajaid toetama peavad. Parem ikka pealetungija olla, kui oodata vastaspoole pealetungimist ja sellega kaitse seisukorda asuda. Otsustaval momendil peab meeskond ikka pealetungimise oma kätte võtma. Poolkaitsed on need, kes oma kaasabiga võimaldavad kaitse-seisukorrast pealetungimisele asuda.

Poolkaitsjad peavad alati umbes 10—15 meetri kaugusel oma ajajate taga liikuma, kuid mitte ligemale vastaspoole väravatele ilmuma, kui löögi kaugusele. Poolkaitsjad peavad alati selleks valmis olema, et ajajatelt, kui need oma kõrval seisvatele mängijatele palli edasi anda ei suuda, palli vastu võtta, kui pall tagasi antud saab. Poolkaitse peab alati katsuma nii seista, et vastaspoole mängijad neid ei kataks ja sellega neid palli vastuvõtmiseks võimetuks ei teeks.

Ajaja nähes, et vastaspoole mängijad pealetungimisele asudes palli tema värava poole ajavad, peab peale tungima selle mõttega, et palli edasiviimist takistada, kuid tema ise ei suuda palli ära võtta, selleks peab tema taga seisev poolkaitsja valmis olema. Vastase katmine on hää taktiline võte, mida mängus alatasa tarvitakse. Katmine sünnib järgmiselt: seisa alati kahe vastase mängija vahel nii, et ennem palli kätte saad kui vastane, kellele pall edasiandmiseks määratud. On pall aga oma ajaja käes, siis peab poolkaitsja oma ja vastase tormajate vahel olema. Äärmine poolkaitsja peab silmas pidama vastaspoole sisemist ajajat; vastaspoole

pealetungimisel jookseb kaitsja äärmisele ajajale vastu, kuna äärmine poolkaitsja takistab sise-
mise ajaja mängu. Kui kaitsjast äärmine ajaja
läbi murrab, peab äärmine poolkaitsja silma-
pilkselt kaitsja kohale asuma. Peab ikka seda
meeles pidama, et kaitsjal on kergem äärmisele
ajajale vastu jooksta, kui äärmisel poolkaits-
jal äärmist ja sisemist ajajat takistada. Niisu-
gune koostöötamine poolkaitsja ja kaitsja vahel
peab täielises kontaktis sündima.

Mehe pidamist võib ka taktiliseks võtteks
nimetada. Seda tarvitakse kõige rohkem palli
sisse viskamisel, palli tagasi löömisel väravava-
hile, nurgalöökidel, kus juures vastaspoole
mängija ette asetakse ja tema ees seistes takis-
takse teda pallile ligineda. Tähendud võte
tasub küll oma ülesande, kuid ei ole mitte
elegantse ja intelligentse mängu juures tarvitusel,
sest modern jalgpalli mäng-nõuab ainult elegant
ja korrekt mängu.

Väravavaht.

Väravavahi mäng on kõige vastutavam, sest
tema mängust oleneb suurema kaotuse ärahoid-
mine. Väravavahi mängu arvustakse ka kõige roh-
kem, sest tema on see mees, kes viimase löögi
vastuvõtma peab. Hästi vastuvõetud löök pääs-
tab meeskonna kaotusest, halvasti — mõjub
moraalselt kahjulikult meeskonna peale. Vära-
vavaht peab tähepanelikult jälgima palli käiku,
oskama õigel silmapilgul õiget kohta võtta.
Rahulik ja kiire otsustamine on väravavahi pea
ülesanne. Kõrgelt lendavaid palle tuleb vastu
rindu kahe käega kinni püüda. Mõöda maad
tulevaid palle tuleb kinni püüda jällegi kätega,

kusjuures ühelepõlvele maha lastakse, et pall satuks mahalastud põlve ja teise jala sääreluu vahele, kus ta käega kinni peetakse. Keskmisel kõrgusel lendavaid palle tuleb sülle püüda. Püüda võib siis, kui vastaspoole mängijaid ligi ei ole.

Sel silmapilgul, kui vastaspoole mängijad värava ligidal ja palli püüdmist takistavad, tuleb tulevat palli rusikaga tagasi tõrjuda. Värava nurka löödud palle saab kõige paremini üles hüpates rusikaga ära lüüa. Kui vastaspoolne mängija kaitsest läbi on murdnud ja tungib üksinda värava peale, siis on väravavahil sel juhtumisel ainult üks võimalus väravat kaitsta — see on ise asuda pealetungimisele: väikeste rutuliste sammudega rutata tulevale vaenlasele vastu ja sel silmapilgul, kui vastaspoolne otsustavat lööki anda tahab, hüpata palli peale ja oma kehaga pall kinni katta. Niisugune võte tarvitab palju külmaverelust ja kindlat otsustamist väravavahilt.

Väravavaht ei tohi iialgi värava joone peal olla, vaid natukene eespool, sest sellega katab tema oma kehaga väravat.

Iga väravavaht peab muidugi oma mänguviisi tarvitama, mis temale otstarbekohasem ja väljaarenenud.

Kaitsjad.

Kaitsjate pääülesanne on omi väravaid kaitsta ja kõiki pealetungimisi likvideerida. Kaitsjad peavad löögivõimsad olema. Iga lendav pall peab vasta võetud ja jälle tagasi toimetatud saama. Palli surmamine on lubatud ainult siis, kui vastaspoole mängijaid ligidal ei ole, kuid siiski palli kaua oma käes hoida ei tohi. Kõrgelt

lendavaid palle tuleb peaga tagasi lüüa ja teisi jalaga. Kaitsja peab silmas pidama, et ärälöödud pall satuks ikka oma mängija kätte. Kriitilistel silmapilkel, kui vastaspoolsed ägedasti peale tungivad ja ei ole võimalusi palli oma mängija kätte toimetada, võib palli ükskõik kuhu lüüa, kas või mängust välja. Silmapilgul, kus palli ei ole võimalik tagasi lüüa, vaja pall väravavahi kätte toimetada, kes tema jälle mängu saadab. Palli äravõtmisel peab alati peale tungima, aga mitte ootama, mil vastaspoolne palliga mööda läheb. Mängus peavad ikka üks kaitse ees ja teine tagapool seisma, et sellega „absaiti“ katsuda sünnitada. Pealetungimisel muutub kaitsjate mäng poolkaitsjatele toetamiseks, sest kaitsja peab ka pealetungimisest osa võtma. Kaitsja ei tohi mitte ära unustada, et tema ülesanne ei seisa ainult palli ärälöömises, vaid palli edasiandmises oma mängijale.

Poolkaitsjad.

Poolkaitsjatel on kaks ülesannet: kaitsta oma väravaid ja pealetungimisest osa võtta. Kõige raskem ja tänamatam mäng. Poolkaitsja peab hästi kaitse, kui ka ajajamängu oskama. Poolkaitse on meeskonna selgroog. Nemad on mängu algusest kuni lõpuni mängus ja kõige aja peavad kõige aktiivsemalt tegutsema. Kui poolkaitse mängus natukenegi väsis, on tagajärg kohe silmatorkav, sest ajajad ei suuda enam palli oma käes hoida ja terve pealetungimine saab nõrgendatud.

Poolkaitse peab katsuma palli alati maas hoida, see on kõige õigem mäng. Pall tuleb edasi anda eesolevatele ajajatele jala siseküljega. See

on kõige kindlam viis. Kui ei ole võimalust palli ajajale anda, siis teha söötusid ka kõrvalseisvale poolkaitsele. Teinekord võib palli tagasi kaitsjale toimetada, kui edasi andmiseks vastaspoole mängijad takistusi teevad. Alati jälgida ajajaid ja igapidi neid toetada nende pealetungimises. Tuleb meeles pidada, et just poolkaitsja hääd söödud võivad pealetungimise aluseks saada, hästi antud sööt võib vastaspoole kohe kriitilisesse seisukorda panna. Kui vastaspoole mängijad satuvad enamuses ühele poole küljplatsile, tuleb sööt teha teisele poole, kus vastaspoole mängijad vähemuses on.

Kaitsemängus poolkaitsjate mäng kujuneb vastaspoole mängijatelt palli äravõtmiseks ja abiks olemiseks kaitsjatele. Palli peab oskama ära võtta. Rohuplatsil tuleb ennast vastase vastu visates paar sammu edasi libiseda, et pall kokkupõrkel vastase jalgelt ära kaoks.

Hää äravõtmise viis seisab veel selles, et vastaspoolele vale pealetungimist teha, nagu tahetaks temalt palli ära võtta ja sellega sundida teda pikemat lööki tegema nii, et oma kaitsja juba selle löögi vastu võtab. Peamäng peab poolkaitsjal hästi väljaarenenud olema, et kõik kõrgelt löödud pallid oleks poolkaitse liinil vastu võetud. Keskpoolkaitsja olgu suure kasvuga, sellega on temal ülekaal väiksemate mängijate ees palli valitsemises.

Poolkaitsjad harjutagu väsimatult töötama, sest nende väsimusega kaotab terve mäng oma intensiivsuse ja vastupaneku.

Ajajad.

Ajajaid on viis, ja selle tõttu et neid palju, erineb nende mäng ka kolme ossa: ääre ajajad,

siseajajad ja keskajaja. Iga üks neist oma liigile vastavalt mängib ka isesugust mängu, kuid täitsa kokkukõlas teiste ajajatega ja poolkaitsega. Ajajate peasiht: hää kokkumänguga viia võimalikult ruttu pall vastaspoole värava alla ja sealt toimetada väravasse. Mida parem kokkumäng ja parem toetus poolkaitsjatelt, seda kergem võitu saavutada. Ajaja peab hästi palli üle valitsema, nobedasti jooksuma ja ruttu oma meeste kombinatsioonidest aru saama ja neid ka ise kombineerida oskama. Mängus peab ajaja õiget momenti tabama, mil on aeg värava peale lüüa ja seda toimetama kindlalt ja rahulikult. Närvilikkus värava pihta löökidel harilikult ei anna soovitud tagajärgi. Ajajate mäng peab seisma kolmenurga kombinatsioonidest koos, kus juures need kombinatsioonid väga vahelduvad olema peavad. Palli kaasavõtmist peab hoolsalt harjutama, sest iga õhus lendavat palli tuleb surmata ja kohe pealetungimiseks edasi viia. Kui mängija tunneb, et tema vastaspoole mängijast mööda ei saa, ei maksa iialgi katsuda sellest mängijast palli mööda viia hakata, vaid parem kohe söötuda oma mängijale.

a) Ääreajajad peavad olema nobeda jooksupõlvaga mängijad ja hää löögivõimega. Pahem ääreajaja peab pahema, kuna parem parema jalaga töötama. Nurgalööke toimetavad ääreajajad, kus juures löök tuleb teha mitte saapaninaga, vaid kedreluu alumise poolega — sel juhtumisel lendab pall parajasti värava kõrguselt. Nurgalöök peab nii toimetatud olema, et sisemised ajajad ehk keskajaja saaksid palli peaga väravasse toimetada. Kiire jooks ääreajajatel võimaldab neil vastaspoolsest palliga mööda saades mööda mänguvälja äärt palli edasi

toimetada. Äärajajad ei tohi iialgi palli oma ees ajades mitte liig kaugele lüüa, et vastaspool sellega ei saaks palli oma kätte võtta. Äärajajad peavad oskama vastaspoolt petta. Et nendest mööda pääseda, selleks vaja olla kiire, painduv ja kaval. Ühe meetri kaugusel küljepiiri joontest peavad äärajajad kohad võtma. Kui äärajaja ei saa palli mööda viia, siis kohe söötuda kõrvalseisvale sisemisele ja ise edasi vastaspoolsest mööda jooksta; sisemine toimetab palli jälle äärajajale tagasi. Äärajajad peavad katsuma olla vastaspoole poolkaitsjate selja taga, aga mitte kaitsjate. Kõige parem võimalus avaneb löögiks värava peale, kui äärajaja umbes 15 meetrit väravast kaugel on ja tema ees ainult kaitse, sel juhtumisel tuleb pall üle kaitse pea väravasse lüüa. Löök peab kõva ja kindel olema.

b) Sisemised ajajad peavad ka hää jooksuga ja hästi kindla löögiga mängijad olema. Väravapihta löömine peab nendel täpne ja kindel olema. Nende pea ülesanne on hää söötumine äärajajatele ja nendelt värava ees saadud löökide väravasse toimetamine. Sisemised peavad hästi oskama palli üle valitseda ja vastaspoole poolkaitsjatest palli mööda vedada. Sisemine asetagu ennast vastaspoole ääre ja kesk poolkaitsja vahele, kuid mitte oma keskajajaga ühte joonde, vaid natukene ettepoole vastaspoole värava ligemale. Sisemised ajajad peavad äärajajate vahetalitajad olema. Kui sisemine paneb tähele, et tema kõrval olev äärajaja on hädaohus ja ei saa palli vastu võtta, andku pall teisele mängu poolväljale teisele äärajajale. Palli sisseviskamisel peab sisemine vastupoole mängijad katma. Kui oma meeskonna mängija sisseviskamist toimetab, võtab sisemine palli vastu ja

annab oma poolkaitsjale palli tagasi, kes juba vaba olevale mängijale palli söötub.

Hädakorral aitavad sisemised kaitsjatele väravat kaitsta. Nurgalööjatel on sisemine koht värava ees olla, kuid mitte väravavahti segada. Seal on tema ülesanne tarvitada oma võimist palli ärälöömiseks ja vastaspoole mängija katmiseks.

c) Keskajaja peab füüsiliselt tugev mängija olema. Keskmängija on ajajate liini hing. Tema peab hästi mõlemate jalgadega töötama. Tema pealetungimised peavad võimsalt läbiviidud saama, et vastase kaitse mitte oma võimsuse poolest temast ülekaalus ei oleks. Keskajaja peab terava tähelpanuga, tugevate kontidega ja suure arvu kombinatsioonidega mees olema. Julgus ja rutuline otsustamine on keskajaja ideaal.

Keskajaja ei tohi iialgi ühekülgset mängu mängida, vaid peab alati palli sinna söötuma, kus võimalus avaneb. Vastasmängija ei tohi kunagi ette aimata, kuhu keskajaja palli kavatses saata. Tema peab tihti vastasmängijaid petma, nagu tahaks ise palli läbimurdega edasi viia ja oma juurde sellega vastase kaitses tõmbama ja siis jooksu pealt söötuda palli kõrvalolejale mängijale, kellel avaneb parem võimalus väravat teha. Kui keskajaja põigeldes (palli vedades) satub oma kohalt kõrvale, peab sisemine kohe asetuma tema paigale—iialgi ei tohi ajajate liinis vaba kohte jäeda. See peab aga sündima ruttu ja ei tohi selle juures mingit segadust ette tulla. Värava ees peavad kõik ajajad ikka omal kohal olema, sest sellest oleneb ka võit. Pea löögid peavad keskajajal ideaalsed olema, sest tihti saadud söödust tuleb peaga

lööke värava pihta teha, iseäranis aga nurgalöökidel. Keskajaja olgu alati oma kohal, et teised ajajad igal silmapilgul võiks temale söötusid teha, aga mitte ei tarvitseks ennem keskajajat otsima hakata. Pikaajaline kokkumäng seob ise mängijaid üheks kõvaks pealetungimise liiniks.

Meeskonna kapten.

Meeskonna kapteniks valivad mängijad oma hulgast kõige autoriteetlisema ja parema mängu taktika tundja. Kapten peab kindla iseloomuga ja suure energiaga mees olema. Tema on mängu hing. Meeskonna tuju langemisel peab tema mängijaid julgustama ja nende tahtejõudu tõstma. Trainingutel valvab tema mängu harjutuste õiget läbiviimist ja annab kõiksuguseid näpunäiteid teistele mängijatele. Kapteni sõna on seadus. Kõik meeskond peab painduma tema poolt ettekirjutatud määruste ja sõnade alla. Kaptenid loosivad omavahel mängu alguse ja väljapoolte valiku välja. Valitagu ikka niisugune mängupool, milline meeskonnale kasulikum on.

Meeskonna kapten valvaku, et meeskonnas kindel distsipliin valitseks. Tema ülesanne on määrata harjutuse päevad ja valvata selle järele, et kõik mängijad alati korralikult harjutustest osa võtaks.

Vahekohtunik.

Vahekohtunik on mängu järele valvaja. Vahekohtunik valitakse, ja tema ülesandeks on mitte ainult määruste täitmise järele valvamine,

vaid kõigi ettetulevate lahkuminekute otsustamine. Vahekohtuniku peale ei saa mängu ajal kaebtust tõsta, kuid pärast mängu võib kaebtusi sisse anda.

Vahekohtunikul on õigus mittekorralikka ja tooreid mängijaid võistlusväljalt eemaldada, kuid ennem tuleb mängijale hoiatus teha. Vahekohtuniku otsused on mängus ümberlukkamata.

Vahekohtunikule alluvad kaks piirimeest, kes vahekohtuniku otsustamisvõimule alluvatena otsustavad, mil pall mängust väljas on, misugune pool õigustatud on nurgalööki, väravalööki, ehk sisseviskamist toimetama ja üleüldse vahekohtunikule mängu juhtimises määruste kohaselt kaasa aitavad. Vahekohtunikul on õigus saamatut piirimeest kõrvaldada ja teist tema asemele valida. Piirimehed annavad märku vahekohtunikule, kui nemad midagi mitte seaduslikku tähele panevad, lipu ülestõstmisega.

Harjutuste kava.

E s m a s p ä e v: Puhkuspäev.

T e i s i p ä e v: Kümme 90 meetrilist jooksu. Pärast üks jooks ümber välja rahulikus tempos, peale selle kiirkäik ümber välja ja jälle jooks. Lõpuks kareda keharätikuga keha hõõruda.

K e s k n ä d a l: Palliga harjutused. Palli tagajamine, peaga löögid, väravavahe ja nurgalöögid. Lõpuks külmaveega keha hõõrumised.

N e l j a p ä e v: Seesama, mis teisipäeval.

R e e d e: Palliga harjutused. Karistuslöögid, madala löökidega kokkumängu harjutused.

L a u p ä e v: Puhkuspäev.

Väga soovitav üks kord nädalas 4—5 kl. jalutuskäigud teha.

Jalgpalli määrused.

§ 1.

Mängijate arv. — Mänguvälja suurus. — Mänguvälja jaotus. — Väravad. — Värava ala. — Karistusala. — Pall.

Mängust võtavad osa kummagil poolel 11 mängijat.

Mänguväli olgu nelinurga sarnane ja vastaku järgmistele mõõtudele:

Pikkus mitte üle 119 meetri ja mitte alla 91,5 meetri.

Laius mitte üle 91,5 meetri ja mitte alla 45,75 meetri.

Mänguväli tähendatakse ära selgete piirjoontega. Pikkusjooni kutsutakse küljepiirideks, otsajooni värava piirideks. Küljepiir tõmmatakse ristjoones väravapiiri vastu. Mänguvälja igasse nurka seatakse vähemalt 1,8 meetri kõrgune lipuvarras. Küljepiiride keskkohalt tõmmatakse risti üle mänguvälja keskpäär, mis välja kaheks ühesuguseks osaks jagab. Välja keskpunkt tehakse silmapaistvaks ja selle ümber joonistatakse ring 9,15 meetri pikuse raadiusega.

Värav märgitakse ära kahe väravapiiri joonele püsti maasse löödud teivaga, mis üksteisest 7,3 meetri kaugusel asuvad (teivaste väravapoolsetest külgedest mõõtes) ja mõlemad ühekaugusel omapoolsetest nurgalippudest. Väravateivaste kõrgus on 2,45 meetrit ja nende ülemised otsad on ristpuu kaudu üksteisega

ühendatud. Väravateivaste ja ristpuu väljapoolsed küljed võivad kõige enam 14 cm. laiused olla.

Kummagist väravateivast 5,5 meetrit mänguvälja nurga pool tõmmatakse 5,5 meetri pikune joon risti vastu väravapiiri; joonte väljapoolsed otsad ühendatakse väravapiirile rööbastikkuse joonega. Niiviisi ku unenud ala nimetatakse väravavahi alaks ehk väravaalaks.

Niisamuti tõmmatakse 16,5 meetrit kummagist väravateivast mänguvälja nurgapoole risti vastu väravapiiri 16,5 meetri pikune joon; nende väljapoolsed otsad ühendatakse väravapiirile rööbastikkuse joonega. Niiviisi piiratud ala nimetatakse karistuslöögi-alaks. Risti vastu kummagi värava keskpunkti 11 meetri kaugusele tehtakse mänguväljale selge märk, karistuslöögi märk; selle märgi pealt löödakse karistuslöögid.

Palli ringmõõt võib olla mitte üle 71 cm. ja mitte alla 69 cm. Palli pääliskaitse olgu nahast. Peale selle ei tohi ükski palli osa mingisugusest materjaalist olla, millest mängijale viga võiks juhtuda.

§ 2.

Mängu vältus. — Loosimine ja väljapoolte valimine. — Alglöök.

Võitlusaeg on 90 minutit, kui mängu algusel ehk võitluse kutsetes juba ette teistviisi ei ole kindlaks määratud.

See pool, kes loosimisel võidab, võib omale mänguvälja poole valida ehk mängu alustada.

Mäng algatakse n. n. alglöögiga (place-kick) mänguvälja keskelt vastaspoole väravapiiri poole: vastaspoole mängijad ei tohi enne seda lööki pallile 9,15 meetrist ligemale läheneda (ringi raadius) ja ei või ka keegi kummagi meeskonna mängijatest enne seda üle keskipiiri minna.

§ 3.

Vaheaeg. — Mänguvälja poolte vahetus.

Meeskonnad vahetavad mänguvälja poolesid, kui pool mänguajast möödab. Vaheaeg võib kesta kõige enam 5 minutit, kui vahekohtunik nõus ei ole pikemat vaheaega lubama.

Kui pall väravast välja on löödud, võib kaotanud meeskond alglöögi teha, ja mänguvälja poolte vahetuse järele võib jällegi see pool alglöögi teha, kes võistlusel algusel mängu alustada ei saanud: muis asjus käidakse § 2. määruste järele.

§ 4.

Millal loetakse goal antuks. — Kui värava ristpuu löögiga rikutud saab. — Kui pall värava teivast, ristpuust, ehk nurga lipuvardest tagasi põrkab.

Arvesse võtmata neid juhtumisi, mis käesolevates määrustes eriti ära määratakse, loetakse goal antuks, kui kogu pall väravateivaste vahelt ja ristpuu alt üle väravapiiri on läinud, ilma et keegi pealetungiva meeskonna mängijatest seda oleks viskanud, käega löönud ehk kannud.

Kui ristpuu mängu kestvusel mõnesugusel põhjusel paigalt ära on läinud, on vahekohtunikul õigus goali antuks mõista, kui tema äranägemise järele pall korrapärastes oludes ristpuu alt oleks pidanud läbi minema.

Pall püsib jätkuvalt mängus edasi, kui ta väravateivast, ristpuust ehk nurga-lipuvardast väljale tagasi pörkab, ehk kui ta vahekohtunikku või piirimeest mänguvälja piirides on puutunud.

Pall on mängust välja jooksnud, kui see üle külje- ehk väravapiiri on jooksnud, olgu maad mööda ehk õhu kaudu.

§ 5.

Palli küljepiirist sisseheide.

Palli üle küljepiiri sattumisel peab keegi selle poole mängijatest, kes palli mänguväljalt välja ei saatnud, palli mänguväljale tagasi viskama ja sealtsamast küljepiiri kohalt, kust ta üle läks. Viskajal tuleb mõlemi jalaga küljepiiril seista, näoga mänguvälja poole; palli tuleb visata mõlemaid käsa üle pea hoides sinnapoole, kuhu viskaja ise soovib. Sisse- ehk küljeviske järele on pall kohe mängus.

Goali ei või saada otsekohe sisseviskamisest, ega ei tohi viskaja ka enne enam palli puutuda, kui keegi teine mängijatest seda on puutunud.

Jätkub sellest, kui palli sisseviskaja vähemalt ühe osaga mõlemist jalgust küljepiiril seisab. Seega võib ta siis ka varvastele tõusta.

Mängust väljas (off-side).

§ 6.

Kui pall küljepiirilt välja löödakse ehk visatakse, on igaüks mängija, kes samasse meeskonda kuulub kui lööja ehk viskaja, ja kes löögi ehk viske silmapilgul vastupoole väravapiirile lähemal on kui tõuke ehk viske toimetaja, **mängust väljas** (off-side), kui samal silmapilgul vähemalt kolm vastaspoole mängijat oma väravapiirile mitte lähemal ei ole.

Mängust välja (off-side) sattunud mängija ei tohi palli puutada ega teda milgil viisil mängima asuda, enne kui keegi teine mängija on pallisse niisugusel viisil puutunud, mis teda off-sidest päästab.

Mitte keegi mängijatest ei ole mängust väljas (off-side) nurgalöögi (corner) ja väravalöögi järele, ehk kui keegi vastaspoole liige palli on mänginud (=pallisse on puutunud) või ta omal välja poolel asub sel silmapilgul, mil keegi omasse meeskonda kuuluv mängija palli mängib.

§ 7.

Nurga- ja väravalöök.

Kui keegi vastaspoole mängijatest palli üle väravapiiri on löönud, ilma et goali oleks annud, peab keegi selle poole mängijatest, kelle väravapiirist pall üle läks, palli väljale tagasi lööma. See n. n. väravalöök toimetakse kusagilt väravavahi-alalt ja tähendatud ala sellelt poolelt, kust pall üle läks.

Kui aga sellevastu keegi mängija palli üle oma väravapiiri on löönud, võib keegi vastaspoole mängijatest n. n. **nurgalöögi** anda (corner), kõige enam ühe meetri kauguselt lähemast nurgalipust. Mõlemil selles paragrafis tähendatud juhtumisel peavad vastased pallist vähemalt 9,15 meetri (10 yardi) kaugusel olema.

§ 8.

Karistuslök. — Väravavahi vahetus mängu kestvusel.

Väravavaht võib oma karistuslöögi alal väravat kaitstes käsa tarvitada, kuid ta ei või palli üle kahe sammu kanda.

Väravavahti ei saa muidu karistada kui ainult siis, kui ta palli kinni peab, vastasmängijat takistab ehk väravavahi-alast väljaspool asub.

Väravavahti võib mängu kestusel vahetada, kuid vahetusest tuleb enne vahekohtunikule teatada.

§ 9.

Mängu takistamine.

On keelatud vastasmängijat tahtlikult maha kukutada ehk katsetki teha seesuguseks mängukorra rikkumiseks, samuti on ka keelatud vastasmängijaga rabeleda, teda tõugata ehk tema peale karata.

Mängijad, väravavaht omal karistuslöögi alal välja arvatud, ei tohi tahtlikult oma käsa tarvitada palli kinnipidamiseks, löömiseks ehk kandmiseks.

Mängija ei tohi kätega vastasmängijat kinni pidada ehk tõugata; vastase surumine on küll lubatud, kuid see ei või vägivaldsel ega viga-tegeval viisil sündida.

Mängijat ei või tagant poolt suruda, kui ta tahtlikult oma vastasmängijat ei takista.

§ 10.

Vabalöök.

Kui vabalöök on mõistetud, ei tohi keegi vastasmängijatest pallile rohkem ligineda kui 9,15 meetrit (10 yardi), väljaarvatud ainult juhtumised, kui nad omal väravapiiril seisavad. Pall peab vähemalt oma übermöödu võrra ümber jooksuma, enne kui mängu jälle alustamiseks peetakse, s. o. pall peab oma übermöödu pikkuse maa edasi liikuma.

Vabalöögi toimetaja ei tohi enne uuesti palliga mängida, kui keegi teine mängija seda on puutunud.

Alguslööki (tähelepannes §*2 määrusi), nurgalööki ja väravalööki võib vabalöökideks pidada ja peab neid tehes seda paragrafi tähele panema.

§ 11.

Missugustel juhtumistel võib goali anda otsekohe vabalöögiga.

Goali võib anda otsekohe vabalöögiga, mis on mõistetud karistuseks tahtlikkude süütegude eest § 9 määruste vastu, kuid mitte ühegi muu vabalöögiga.

§ 12.

Jalanõud ja säärekaitсед.

Mängijad ei tohi tarvitada teravate tallanaeltega varustatud saapaid, peale niisuguste, millel naelade otsad talladesse käänatud. Metallplaatisid ja kõva kummi ei tohi samuti mitte saabaste ja säärekaitsete külge kinnitada. Kui tallanuppusid ehk pideraudu taldade all ja kontsades soovitakse tarvitada, siis ei tohi need kõrgemad olla kui 18 millimeetrit ja naelade pään ei tohi neist välja ulatada. Rauad olgu ristipidised ja siledad ning vähemalt 53 millimeetrit pikad; peale selle ulatagu nad ikka risti üle kogu talla.

Tallanupud olgu ümmargused ja nende läbimõõt vähemalt 18 mm., kuid mitte milg tingimisel teravnevotsalised. Mängija, kes nende määruste vastu eksib, ei või mängust osa võtta. Nõudmise korral tuleb vahekohtunikul enne võistluse algust võistlejate jalanõud järele vaadata.

§ 13.

Vahekohtuniku ülesanded.

Vahekohtunik valitakse, ja tema ülesandeks on mitte ainult määruste täitmise järele valvata vaid ka kõik ettetulevad mõtete lahkuminekul ära otsustada; tema otsuste üle, mis võistlusesse puutuvad ja asjaolude peal põhjenevad, ja selle üle, mis võistluse tagajärgede kinnitamisesse puutub, ei saa kaebtust tõsta. Tal tuleb võistluse käigu üle protokoll pidada ja ajamõõtmist toimetada. Kui võistlejad ebaausat esinemisviisi

tarvitavad, tuleb võistlejat ehk võistlejaid hoia-
tada, ja kui süü kordub ehk raskemat liiki on,
tuleb kohtunikul süüdlane ehk süüdlased ilma
eelhoiatuseeta väljalt kõrvaldada ja sellest asja-
omastele teatada, kellel küsimust edasi tuleb
käsitada.

Vahekohtunikul tuleb mänguaega pikendada
aja võrra, mis õnnetuste kordadel ehk muil
põhjustel on ära kulunud, ja mäng katkestada,
kui ta seda kohaseks peab, ning ka mil
tahes mäng lõpetada, kui pimedaks läheb,
publikum ennast mängu käigusse segab ehk
ka muil põhjustel, mis tema arvates küllalt
kaaluvad on, kuid igakord, kui mäng sel viisil
on lõpetatud, tuleb tal sellest võimudele teatada,
kelle valve all võistlus on ja kellel asja üle
lõpulik otsustamisvõim.

Vahekohtunikul on võim vabalööki mõista
neil juhtumistel, kui kellegi mängija teguviis
kahtlasena paistab ehk hädaohtlikuks võib kaju-
neda, kuigi mitte nii, et see vahekohtunikku
valjemate karistusabinõude tarvitamisele õigus-
taks. Vahekohtniku võim ulatab ka nende
eksituste ja süütegude üle, mis sünnivad selle
aja jooksul, kui mäng juhuslikult on katkes-
tatud ehk pall mängust väljas.

§ 14.

Kaks piiri-ehk lipumeest valitakse, kes vahe-
kohtniku otsustamisvõimule alluvatena otsusta-
vad, mil pall mängust väljas on, missugune
pool õigustatud on nurgalööki, väravalööki, ehk

sisseviskamist toimetama ja üleüldse vahekohtuniku mängu juhtimises määrustekohaselt kaasa aitavad. Vahekohtunikul on õigus saamatut piirimeest kõrvaldada ja teist tema asemele valida; sellest tuleb siiski Eesti Spordi Liidule teatada, kellel tähendatud asjas lõpulik otsustamisvõim.

§ 15.

Kui mõnes asjas määruste rikkumise juhtumise üle kaheldakse, peab pall senni mängus olema, kunni vahekohtunik oma otsuse on teinud.

§ 16.

Kui juhuslik mängu katkestamine mitte sellepärast ei ole sündinud, et pall värava või küljepiirist on üle läinud, vaid mõnel muul põhjusel, siis algab mäng uuesti sellega, et vahekohtunik palli sealkohal vastu maad laseb langeda, kus see mängu katkemise ajal oli, ja keegi mängijatest ei tohi enne palli kallale asuda, kui see maad on puutunud. Kui pall üle värava ehk küljepiiri läheb, enne kui keegi mängijatest seda oleks puutunud, siis laseb vahekohtunik selle uuesti vastu maad langeda.

§ 17.

Süüteod §§ 4., 5., 6., 8., 10. ja 16. vastu, ehk kui mängija väljalt 13. paragrafi määruste põhjal ära aetakse, karistatakse sellega, et lastakse vastaspoolel vabalöök toimetada sealtsamast kohast, kus süütegu juhtub.

Tahtlikud süüteod mängumääruste § 9 vastu karistuslöögi-alast väljaspool, ehk pealetungiva poole süüteod karistuslöögi-ala piirides, karistatakse sellega, et lastakse vastaspoolel vabalöök teha sealt kohalt, kus süütegu juhtus. Kui aga kaitsev pool mängumääruste § 9. vastu omal karistuslöögi-alal eksib, lastakse vastaspoolt karistusmärgist karistuslööök teha järgmisel viisil:

Kõik mängijad, väljaarvatud karistuslöögi toimetaja ja kaitseja väravavaht, peavad väljaspool karistuslöögi-ala seisma. Kaitsja väravavaht ei tohi oma värava piiri eel seista. Pall tuleb edasi lüüa. Kohe löögi järele on pall jälle mängus, ja goal võidakse teha otsekohe karistuslöögist, kuid karistuslöögi toimetaja ei tohi enne palli kallale asuda, kui keegi teine seda on puutunud. Tarbekorral tuleb mänguaega senniks pikendada, kuni karistuslööök jõutakse ära toimetada. Karistuslööök tunnistatakse tühjaks ja kaitsjatele antakse vabalöök, kui karistuslöögi toimetaja palli enne puutub, kui keegi teine mängija selesse on puutunud.

Vahekohtunikul ei tule mängu vaba- ehk karistuslöögi tarvis katkestada, kui ta selle tagajärjel süüdlast poolt toetaks. Kui karistuslööök on tehtud ja pall ristpuu alt üle väravapiiri on jooksnud, siis ei võida goali sellepärast tühjaks tunnistada, et kaitsev komando mõnesuguse vea on teinud.



ILMUNUD:

Apraksin'i

KOLM KELMI

algusest lõpuni põnev ja huvitav romaan
160 lehek. :—: Hind 90 mrk.

LÖBUS KIRJAVARA № 1

Conan Doyle

Saladusline mõrtsukatöö

Boskombi orus.

Lähemal päivil ilmub

Nr. 2 Conan Doyle

**Saatusline sõrme jälg seinal
ehk imeline peasemine surmast.**

Numbri hind 20 mrk.

RALF ROND'I „27“ KOGU LUULETUSI.

Saadaval kõigis raamatukauplustes.

Otsekohe kirjastuselt tellida järgmise
aadressi all: „Vironia“ Narva, Suur t. 11.



V. RESEV-RESEL

Tallinn, Toompuiestee 19.

Kõnetraat 20-19.

Soovitab suures väljavali-
kus kõiksugu suve ja
talve spordi abinõusid.

ESITAJAD:

PÄRNUS, võiml. õp. Norgren, Lõuna t. 14.

RAKVERES, Lieberg, Tartu t. 5.

KURESAARES, Elmik, Gümnn.

VILJANDIS, Pihlak.

„

E E S T I
Spordi Tarbenõude Osaühisus



„E S T O“

Tallinnas, Pikk tän. nr. 47. Tel. nr. 10-02.

Spordiabinõud ja kirjandus

järgmistel aladel:

KERGEATLEETIKA

JALGPALL

VÕIMLEMINE

TENNIS

VEHKLEMINE

VEESPORT.

Süüstad ja paadid. Kalapüügi tarbenõud.

Suusad — liurauad. Kelgud — hockey. Spordi

auhinnad. Reklaamplakatid — postkaardid

kodumaa ja väljamaa tehastest.

VÄLISTELLIMISTE KORRALIK TÄITMINE.

AJAKIRI

A-4018

„EESTI SPORDILEHT“

„Eesti Spordileht“ on Eesti Spordi Keskliidu poolt väljaantav ainukene sportlaste häälekandja Eestis.

„Eesti Spordileht“ valgustab objektiivselt kõiki sportlisi sündmusi ja voolusi kodu- kui väljamaal ja hindab neid.

„Eesti Spordileht“ püüab olla käsiraamatuks või leksikoniks sportlastele, tuues teaduslisi töid, niihästi originaalseid kui tõlkeid spordist ja temaga lähidalt juhtuvatelt aladelt, arvustada kodu- ja väljamaal ilmuvat sportlist kirjandust — sellega süvendada sportlaste teadmisi.

„Eesti Spordileht“ olles Spordi Keskliidu häälekandja, toob, selle kui ka temale alluvate liitude poolt maksmapandud määrusi ja teateid kodumaa spordiseltsidest.

„Eesti Spordileht“ toob ülesvõtteid, joonistusi ja karrikatuure kõigist Eesti kui ka väljamaa sportlastest ja sportlistest sündmustest.

IGA SPORTLASE KOHUS on tellida

—: „EESTI SPORDILEHTE“. :—:

TELLIMISE HIND:

aastas 500 marka.
poolaastas 275 „

Teimetus ja talitus: Tallinn, Gonsiori tänav 4.