

Bige, binczke – labdabinczke, méta

("A szebeni fiúk" játéka – avagy a bigéből lett méta)

www.ludens.hu

"Átfutottak az erdőszélre, botokat vágtak a játékhoz. Szakértelemmel méregették a bokrok hajtásait: ez jó lesz, ez a vessző még nőhet, erősödhet. Pali talált egy jó ujjnyi vastag, egyenes somfát, tele piros, érő sommal. Abból faragta ki a botját. A savanykás, édes gyümölcscsel meg a zsebeit tömkölte tele. Végül egy arasznyi darabot levágott még a legvastagabb részből, s a két végét kihelyezte, mint a plajbászt. Ez lesz a bige. Ezt kell úgy megütni az egyik végén a bottal, hogy felpattanjon, s mikor már a levegőben van, gyorsan, ügyesen elütni... Pali lehántotta a háncsot a bigéről. Hadd villogjon fehéren a levegőben. Aztán kipróbálta. Megütötte a végét, hogy felperdüljön, s egy második suhintással jó messzire elrepítette. Szép ütés volt, nemcsak afféle próbának való. Fehér madárként repült a bige a levegőben."

/ Lengyel Balázs: A szebeni fiúk

Igazándiból felsős koromban találtam rá az olvasás ízére, faltam az ifjúsági regényeket, a kalandosakat – olvastam fűben heverészve, faágon ülve, tanulás helyett is persze (kékpapírba kötve a könyvet, hogy tankönyvnek látszon...), szinte mindig, amikor lehetett. Egyik kedvencem volt a szebeni fiúk kalandos története – s ami fura, örökre emlékezetembe égett az első fejezet bige csatája. Ha az volt az író szándéka (biztosan az), hogy felhívja a figyelmet erre a nagyon különleges játékra – amihez nem kellett gyári játék, eszköz egy darab sem – akkor (mondhatom) nagyon hathatósan tette. Lengyel Balázs lényegében be is mutatja az első fejezet végére, hogyan is kell játszani a bigének ezt a fajtáját – melyet Kiss Áron, a "Magyar gyermekjáték-gyűjtemény" (1891) című fantasztikus könyvében, "Bigejáték Mérésre" néven említ.

Ezzel vége is lehetne tehát ennek a játékleírásnak, azonban a nagyon markáns bigejáték kimondottan veszélyes játék. Ahogy az emlegetett első fejezet címe ("Játék - veszélyekkel") utal is erre, bár ott főleg más okból. Így a (valódi) bigejáték nem passzol sem e fejezet által meghatározott kategóriába, sem könyvünk filozófiájába.

Persze azért **érdeemes tovább olvasni...** :-)

Arra vonatkozólag, hogy a bige játékot már akkor is veszélyesnek tartották, mikor még széles körben elterjedt volt, több utalás is található Szapu Magda "Gyermekjátékok" (Kaposvár, 1996) című könyvében – különböző forrásokra hivatkozva:

- "A játék falun és városon egyaránt ismert volt, bár éppen veszélyessége miatt kitiltották az 1900-as évek elején néhány iskolából. Nagy körültekintést és óvatosságot igényel."
- "Lányok nem játszhatták, mert a szülők veszélyes játéknak tartották."
- "A játék veszélyessége miatt eltiltották a faluban a szülők a gyerekeket a bigézéstől."

A megoldást nem most kellett megtalálni, már Porzolt Lajos híres és kincset érő "A magyar labdajátékok Könyve" (1885) című alkotásában megmutatkozik a tendencia, melynek következtében a hegyesre faragott s így a játékot kiemelten veszélyessé tevő "métafa" szerepét átveszi egy kisméretű labda.



Méta ütő (szentjanosbogar.hu)

Lényeges megemlíteni (amit a fent említett művek is jeleznek), hogy a bige játék neve területenként (sőt akár falunként) más-más volt. Habár maga a játékszabály is rengeteg változatban létezett (melyeket egyébként Kiss Áron könyvében négy fő fajtába tömörít: "Lyukra", "Körre (Grézre)",

"Mérésre", és "Dólé"), azonban az adott vidék bige változatait azonos néven emlegették ott (esetlegesen valamely jelzővel utalva a szabály változatra). Tehát a **bigé helyett** nevezték ezeket a játékokat pl. a következő neveken: **binczke**, bilincke, bilicke, brincka, pilinca, princke, pilincka, dincke, pige, brige, pike, dólé,...

Így figyelemreméltó és igen beszédes a Porzsolt Lajos által ismertetett 72-dik és 73-dik játék a "Labdabinczkézés ketten" és a "Tömeges labdabinczkézés".

Logikusnak tűnik tehát, hogy a bige veszélyessége miatt bizonyos bige játékokban a hegyes bigefa helyett labdát kezdetek használni a méta játékok mintájára. Bige és méta szabályokat olvasgatva erőteljes hasonlóság tapasztalható egy-egy bige és labdás ütőjáték között, úgy is fogalmazhatunk akár, hogy ezek a bigejátékok (a labdára való váltás révén) a métafélék családjába kerültek. A fent említetteken túl a Porzsolt Lajos-féle könyvben ilyenek (vagy ilyenek leszármazottjai) a "Hármas méta" (66-dik játék) vagy a többszemélyes változata, a "Felütő" (67-dik játék), "Egykapás három dobás" (68-dik játék), "Repíteni" (69-dik játék), "Ütőiskola vagy Messze verős" (71-dik játék) is.

Megjegyzem, bár mind a bige, mind a méta (ahogy a szakírók leírják) ősi múlttal rendelkezik, azonban változataik szabályaira nagyon is jellemző egyfajta hasonlóság. Kétségtelenül bizonyos fő méta változatokra (Vár méta, Kis méta, Nagy méta, Öreg méta, stb. – nagy létszámú csapatok, futkosás) mondható, hogy várostromot mintáznak, azonban az ágdarabból faragott sebesen repülő hegyes bigefa helyettesítése kevésbé veszélyes tojásdad vagy golyó alakú fával (pl. a "Papriksás" nevű játék Szapu Magda könyvében), később labdával, mindenképpen folyamatos tendencia volt.

Nos, lássuk a bigét, vagyis a labdabigét!

A hárompróbás

Porzsolt Lajos könyvének említett 72-dik játékleírása így kezdődik:

"Ezen játék menete egészben véve hasonló a fabinczkével (megjegyzés: vagyis bigefával) való ütős játékehoz, csak hogy míg amott a fabinczkét – azon általában ismert rövid és a két végén hegyesre faragott fácskát – a földről reácsapással szokás felugratni, a kiüthetés végett – addig emitt a labdát kell vagy kézből kiütni, vagy a földön tovább csapni."

Két csapat küzd egymás ellen (beleérve az egyszemélyes csapatokat is – bár többen jobb s kevésbé futkosós játszani), a csapattagok szerzett pontjainak összege adja a csapat pontszámát. Elvileg elegendő egy ütő és egy labda. Természetesen megfelel a kereskedelembe már kapható métaütő (pl. cserkeszbazar.hu), vagy ha tetszik, akkor baseballütő akár (bár a karcsú, de lapos ütő jobb). Illetve használhatunk egy alkalmas (esetleg kissé megfaragott) kb. 70-80 cm hosszú bot is. Labdának pedig tökéletesen alkalmas a teniszlabda (illetve a baseball labda is). A pálya akkora kell, legyen, hogy az ütőkör közepétől számítva minden irányban nagyobb legyen, mint a várt legnagyobb "labdakiütés" hossza. Az ütőkör kb. 1,5 méter átmérőjű (minél szabályosabb) jó, ha fel van gereblyézve (vagy porhanyós földdel vagy homokkal leszórva), hogy a visszadobott labda helye meglátsszon vitás esetekben.

A játék **szerepköreiben** megmutatkozik a játék kialakulásának (véltető) alap gondolata: **ütőjátékos** és a **szolga**, aki visszadobja a labdát (bigefát), azzal a szabály adta lehetőséggel, hogy a szolga szerepet cserélhet az ütőjátékossal (egyfajta szabályzat, hogy ki legyen az ütő – s közben pontokat szereznek).

Sorsolással eldöntik, hogy melyik csapat kerül előbb ütő szerepkörbe. A másik csapat (a "szolgák", vagy jobban hangzóan kiszolgálók), akkor kerülhet ütő szerepkörbe, ha a jelenlegi ütőcsapat minden játékosát sorra "kibuktatta", mászóval "leültette". Az ütőcsapat előre bejelenti játékosai ütéshez kerülésének sorrendjét. Az aktuális ütőjátékos az ütőkörből végzi az **első** ütését (neki tetsző irányba), abból nem léphet ki. Az ütéshez egyik kezével feldobja saját magának a labdát, majd alkalmasan úgy üti meg az ütőjével/botjával, hogy az minél jobb irányba és főleg minél messzebb szálljon. Az

ütőjátékosnak ez esetben három próbálkozása van, akkor próbálkozhat újra, ha előzőleg ütője nem érintette a labdát, illetve akkor is, ha a labda az ütőkörön belül maradt. A szolgál csapatának játékosai pedig tetszésük szerint elhelyezkednek a körön kívül.

Ahhoz, hogy az ütőjátékos pontot szerezhessen, **három próbát** kell, kiálljon. Az első kettő, a tényleges "labdakiütés" esetén a "szolgák" az ütőjátékos megbuktatására törekedhetnek. Ezt a következő két féle módon érheti el valamelyikük:

1. A kiütött labdát földet érés előtt, még a levegőben elkapja;
2. Az előbbi hiányában a labdát úgy dobja vissza, hogy a labda a kört (belsejét vagy kerületi vonalát) érintse – az is jó, ha a labda gurulva érinti a kört.

Ha a szolga csapat egyik játékosa sem tudja teljesíteni előbbieket (azaz most nem tudták megbuktatni az ütőjátékost), akkor az aktuális ütőjátékos elkezdheti a második próbát (ezt nevezik "csikó ütésnek"). A visszadobott labdát, onnan ahol megállt (teste bármely részének érintése nélkül) ütőjével a földről úgy üti meg, hogy az minél jobb irányba és főleg minél messzebb kerüljön az ütőkörtől (itt nincs több próbálkozási lehetőség).

A szolgálcsapat tagjai most bármely helyzetében megfoghatják a kiütött labdát, azonban ez most nem elegendő az ütőjátékos megbuktatására (bár nyilván előnyös, ha mielőbb megkaparintják). A megbuktatáshoz az előbbi 2. pontban leírtat kell teljesíteni.

Ha az ütőjátékost az eddig említett két "próba" bármelyikében megbuktatják, akkor "leül", és átadja ütő szerepkörét csapata soron következő játékosának. Ha az ütőcsapat utolsó játékosa is megbukott, akkor a szolga csapat lesz az ütőcsapat, és az eddigi ütőcsapat kerül kiszolgáló szerepkörbe.

Ha az aktuális ütőjátékos sikeresen túljutott az első két próbán, akkor már csak szerzett pontjainak megsokszorozása végett kell próbát tennie (ez a "ló ütés").

A másodikra visszadobott (persze a kört nem érintett) labdát most felveszi a kezébe, az ütőkörbe megy vele, és ott levegőbe dobja, majd az ütőjével minél többször vissza-vissza a levegőbe ütögeti (valahogy úgy, ahogy a pingpong labdát szoktuk az ütővel az ütőn "pattogtatni"). Ezt még kétszer (azaz összesen háromszor) megteszi. A három "pattogtatás" közül egyikben a "pattogtatás" végén minél messzebb üti a labdát az ütőkörtől. A helyzet függvényében ő dönthet, melyiknek a végén, azonban ha egyszer elvégezte a "végütést", akkor azt megméri (mármint, hogy milyen messze ált meg a labda az ütőkörtől lépésben, vagy ütőbot hosszban mérve), és az azt követő "pattogtatások" alkalmával már nem üthet mérésre. Fontos, hogy első ütőérintéssel nem ütheti el a labdát, azaz egyszer mindenképpen fel kell ütni a labdát az ütővel a levegőbe, és csak utána végezhet "végkiütést". Ha ezt nem tartja be a játékos, azt a pattogtatási lehetőséget elveszíti ezáltal.

Az aktuális ütőjátékos által szerzett pontszám csapata pontszámát gyarapítja, melyet a következőképpen kell kiszámolni: **a megmért "végkiütés" hosszát (pl. lépés számban) meg kell szorozni a leghosszabb "pattogtatásban" megvalósult pattogtatások számának duplájával** (a végkiütés maga nem számít bele a pattogtatások számába, azaz ha összesen 5 alkalommal érintette az ütővel a labdát, azonban az utolsó a végkiütés volt, akkor a pattogtatások száma 4).

A meccset előre meghatározott pontszámig játsszák, amely erősen függ a csapatok létszámától és persze gyakorlottságuktól is, de mindenképpen nagy szám, pl. tízezer.

Ütőiskola

A szebeni fiúk bige játékához igen közel eső labdabige játék, minden bizonnyal a Porzsolt Lajosféle 71-dik játék ("Ütőiskola"). Két lényegi különbség van. Egyrészt, hogy itt (is, mint általában a bigében) egy csapat játékosai ütnek egymás után, míg Lengyel Balázs regényének leírásából úgy tűnik, hogy ott valamilyen módon a rivális játékosok ütöttek váltva. Másrészt itt az éppen nem ütő (a védő) csapatnak is van teendője – ahol valamelyik védő tudja, megfoghatja a kiütött labdát (akár a levegőben, akár a földön), és az ütés hossza csak odáig számít (s persze vissza is dobja a labdát, hogy ismét ki lehessen ütni).

Két csapat mérkőzése ez is. Ez esetben a pálya inkább hosszúkás, mivel az ütőkör a pálya egyik végében van, és csak egy szűkebb szögtartományban várhatók a "labdakiütések". A pálya hosszában 10 méterenként (lépésenként) jelzéseket, vonalakat helyeznek el (az elsőt 10 méterre az ütőkörtől), összesen annyit, hogy a várható leghosszabb ütés is mérhető legyen. Pl. ha 8 darabot helyeznek ki, akkor a nyolcadik jelzés 80 méterre van az ütőkörtől. Az is lehetséges megoldás, természetesen, ha 10 méternél nagyobb közönként helyezik ki a jelzéseket, pl. 15 méterenként. Ezen játékban is egyazon csapat játékosai következnek ütni egymásután. Egy játékos háromszor üt (suhint), magának feldobva a labdát – ebben beleszámolandók a hibás ütések is. Ha a csapat minden tagja végzett, a másik csapat következik ütésre, és a korábbi ütők mennek ki védőként a kiütött labdákat elfogni. Egyazon csapat játékosai pontszámainak összege adja az illető csapat pontösszegét. Egy játékos szerzett pontszáma három ütése pontjainak összege. Egy ütése után annyi pont jár, ahány kihelyezett jelzésen túl van a kiütött labda megállapodási (a labda gurulása is számít oda-vissza) vagy egy védő általi elfogatási helye. Illetve ha az utolsó jelzésen is túl van, akkor jár plusz 2 prémium pont (pl. ha 8 jelzést raktak ki, akkor $8+2=10$ pont). Ha a labda a közép kiütési iránytól jelentősen eltér, akkor viszonylagos köríven, az ütőkör középpontjától azonos sugárnyi távolságot tartva oda kell vinni, ahol már leolvasható a pontszám.

Miután mindkét csapat minden játékosa elvégezte 3-3 ütését (suhintását), vége a mérkőzésnek. Az a csapat a győztes, amelyik több pontot gyűjtött. Porzsolt Lajos szerint pénzre is játszották ezt a játékot: *"Ha pénzre megy a játék, akkor a vesztes párt annyi krajczárt fizet a "játékpénztárba", a mennyivel van kevesebb pontja, mint a nyertes pártnak."*

Már csak két idézet bige, "labadabige" (méta) ügyben. Az egyik a Porzsolt Lajos-féle "A magyar labdajátékok könyve" előszavából, a másik pedig a szebeni fiúk történetének befejező szakasza.



"A labdajátékok oly fontos szakmáját képezik az atletikának, hogy rendszeres művelésük minden nap égetőbb szükséggé válik. A tanuló ifjúságra nézve különösen kívánatos a labdajáték felélesztése, mert mint egészséges mozgás, vidám s üdítő társasjáték s a kollégialis szellemet éltető gyakorlat páratlanul áll. Ezen tulajdonoknak köszöni a labda, hogy külföldi tanintézetekben mint nagyrabecsült faktor szerepel, mely az iskolai hatóságok pártolásának s a tanoncok közt osztatlan népszerűségnek örvend.

Nálunk Magyarországon is vannak labdajátékok, itt-ott még labdáz is a tanuló ifjúság, de lazán és hanyagul foly a mesterség s az idősebb generációk matadorjai, – kik más labdaviilágot ismertek – bevallják, hogy biz a méta, róta stb. végpusztulásnak kezdenek indulni. Ennek meggátlására kívánatos, hogy a magyar labdajátékok, azok története, fajtái, szabályai egy megfelelő kézi könyvben (a szükséges ábrákkal ellátva) összefoglaltassanak, mely műnek hármas feladata leend :

1. a magyar labdajátékoknak megmentése a kipusztulástól;
2. azok népszerűsítése;
3. a Magyar Athletikai Club ezen mű alapján a magyar labdajátékok szervezését és codificálását megkezdhetné."

/ Gróf Eszterházy Mihály a Magyar Athletikai Club elnöke (1884)

"Kint a hegyekben a görcsös, fekete gallyak kérge kipattant, puha, sárga virágfürtjeit kidugta a som. Erdőalján a vén fűz lengő barkasátorral várta a fiúkat. Belebozsdult minden ág, minden gyökér, hogy legyen majd fű heverészni, könnyű, hajló bot a bigéhez, szomjat oltó, édes szeder a melegben, savanykás, üde som az őszre. Hogy legyen a fiúknak mindenük. S ha nem nekik, ha ők már nem jönnének ki többé Erdőaljára, akkor a nyomukba lépő gyerekek új csapatának."

/ Lengyel Balázs: A szebeni fiúk

* * *