

TRCLIČANJE

U najstarije pastirske igre može se uvrstiti trcličanje. Rekvizite za ovu igru tražili su u krošnjama jasena, graba, gloga i hrasta. Potrebne palice raznih duljina, što je ovisilo o dobi određene grupe pastira, odsjecali su svojom poznatom sjekiricom, ili rezali običnim nožem. Tražili su tri vrste palica u krošnjama drveća. Jedni su željeli imati ravnu i lijepu palicu, drugi ravnu s kvrgom na jednom od njenih krajeva, dok su treći odabirali palicu sličnu kuturači i zbog toga je nazivana kuturačica. Valja reći da su ove batine-tjeračice bile rijetki primjerci neukrašenih pastirskih rekvizita, a češće bogato ukrašene pastirskim nožem. Sam izbor ovih batina pokazivao je i smisao svakog pastira u činu odabira, a posebice u načinu ukrašavanja. Batine-tjeračice nikada nisu bile približno iste, uvijek su se u nečemu razlikovale. Očita razlika bila je u samoj duljini, načinu ukrašavanja, obliku, težini i debljini. Nikada pastiri nisu zahtijevali podjednake palice za igru. Iste i slične palice bile su primjerci nekih pastirskih obitelji i članova. Pojavljivale su se i ponavljale u određenom vremenu i prostoru. Glatka i jednostavna palica u igri značila je mnogo, a imala je i određene nedostatke. Njome se slabije vodio manji rekvizit i pokrivaio u igri. Palica s kvrgavim izdankom i povećanom težinom stabilno je stajala u rukama, teže se pod udarom druge batine pomicala i odlično kvrgom "pokrivala" (zaštićivala) trclicu (hrastovu jabučicu). Kuturačica-tjeračica izvrsno je služila u "trckanju" (vođenju) i otjerivanju jabučice. Hrastovu plodinu zvanu "trclica", po čemu je i naziv ove igre, nalazili su pod krošnjama hrastova u ranoj jeseni kao otpale izrasline, veličine većih oraha. Svaki pastirski džep i torba nikad nisu bili bez tih jabučički.

Za igru trcličanja odabirali su najkrupnije jabučičke koje su imale glatku i nazubljenu površinu. U igri se pokazalo da jabučičke nazubljenih površina nisu najprikladnije, mogu ozlijediti osjetljivi dio glave, ponajviše oči, i zbog toga su nazubljenja izrezivali nožićima i izgladivali površine. Poneke jabučičke ukrašavali su, malo s njima igrali, jer su se u igri lomile. Vrlo ukrašene palice uvijek su bile uz pastira kao i jabučičke, dok slabije ukrašavani štapovi ostaju na nekom mjestu u šumi (grmlju, trulom stablu, travi), a jabučičke u "štorgi" (rupi) i to u većoj količini, blizu ispašišta i plandišta. Da bi se snalazili gdje su ostavili jabučičke, vanjski dio duplje označavali su skidanjem kore sa stabla i manjim istesivanjem pomoću sjekirice. Za igru trcličanja dovoljna su bila dva pastira, jedan otjerivač trclice a drugi utjerivač. Za igru je bio dovoljan manji prostor šumske čistine, livada, nasip, plandište. Najčešće su pastiri ovu igru igrali u proljeće, ljeto i jesen, u zimi samo na ledenim površinama. Svako slobodno vrijeme pružalo je mogućnost pastirima za ovu igru, a veći broj pastira još više.

Rana jesen davala je najviše jabučički s hrastova i tako pastirima omogućavala igre na svim prostorima. U nedostatku jabučički pastiri su se koristili manjim vrbovim kvrgama, koje su bile postojanije za igru. Igra je imala uvijek svoj isti početak. Sudionici u igri postavljali su se u jednu liniju. Svaki je svoj štap stavljao na nokat palca noge. Zamahom nazad-naprijed izbacivali su svoj štap što dalje, ispred

sebe. Na taj način se svaki želi riješiti služenja, utjerivanja trclice. Svakome ne uspijeva podalje izbacivanje štapova. Sudionik u igri s najmanje izbačenim štapom u dalj postaje utjerivačem trclice. U trenucima izbacivanja štapova čule su se različite retoričke primjedbe: - *Bota ti bu opala!* - *Nebuš nikaj postigel!* - *Baš te nebu poslunola bota!* - *Moreš mam iti terat trclicu!* - *Vu zlu vuru si itil botu!* - *Bota ti bu odletela prek plota!* - *Kakva botica, takva trclica!* - *Bu ti se bota popiknola!* - *Najero stoji, najero leti!* - *Budo ti vile botu v kolo itile!* - *Copram, copram, z batinom dojdi potlam!* Te primjedbe govorili su pastiri izvan igre, uvrijeđeni što ne igraju u prvoj grupi. Poslije izbacivanja štapova izrađivali su polja za igru, koja su mogla biti veći ili manji krug.

Za izrađivanje polja koristili su hodaljke, kuturače, dulje šibe, bič, granu. Najčešće je igrač s nadalje izbačenim štapom određivao sredinu kruga ili jamicu (rupu), dok je utjerivač trclice opcrtavao polje za igru. Veličina polja ovisila je o broju sudionika u igri. Na taj način znalo se, kada je veće polje za igru, broj igrača je veći i obratno. Poslije iscertavanja polja svaki sudionik igre na kružnici, u približno jednakim razmacima između igrača određuje svoju rupu zvanu "kućica" i dubi je vrhom batine. Utjerivač trclice izrađuje središnju rupu i povećava je po nekoliko puta u odnosu na jabučičku. Manja rupa za bilo čiji štap povećava sigurnost u igri svakom igraču, a utjerivaču trclice smanjuje mogućnost zaticanja (stavljanja svoga štapu u rupu igračeva polja). Razmaci između rupa su pravilni kako bi omogućili igračima što povoljnije uvjete za igru. Svaki sudionik u igri vlada sigurno svojim prostorom lijevo i desno od rupe, naprijed i unazad, s tim da ne smeta susjednom suigraču. Tjerač trclicu rukom stavlja u središnju rupu. Čim je trclica u središnjoj rupi, ostali suigrači imaju pravo istjerivati istu van iz rupe. Čuvar tijelom, batinom i nogama pokriva prilaze trclici, uvijek se okrećući prema strani "napada" (udara bilo čije batine). Upravo "vreba" (nastoji zateći bilo koga svojom batinom u njegovoj rupi ili kućici). Suigrači sa svih strana napadaju, da bi što prije izbacili trclicu iz rupe i otjerali je što dalje izvan kruga. Trcličar-utjerivač u tijeku napada ima pravo da svojim štapom, u početku igre, zateče, zamijeni ulogu. Koga je batinom zatekao u rupici, taj dolazi na njegovo mjesto i preuzima ulogu utjerivača trclice. Ti prvi trenuci igre najčešće su i dovodili do promjene utjerivača trclice. Na taj se način vidjelo tko je spretniji, sposobniji i bolji igrač.

Izbacivanjem trclice iz rupe i igračkog polja, što dalje od mjesta, počinjao je drugi dio zanimljive igre. Utjerivač trclice trčao je za jabučičkom i istu nastojao vratiti na početno mjesto. Sada je bilo daleko teže nago u samom početku. Što se više bližio igračima, polju igre i samoj središnjoj rupi, to su ga jače batinama dočekivali gotovo svi igrači. Nisu dozvoljavali ni na koji način primicanje središnjoj rupi, jer je to za svakoga od njih postojala najveća opasnost. Pri svakom takvom dočeku igrača utjerivač trclice vreba bilo kojega, da ga iznenadi i zateče svojim štapom izvan rupe, jer time mijenja i svoju nezahvalnu ulogu. Svako približavanje utjerivača trclice s trclicom bio je vrhunac za sve sudionike u igri. Nastao je pravi "lomot" (sudar i udar) batina po batini, jabučici i po nogama. Utjerivač trclice poskakivao je, skakao kao zvrk tjeran bičem, jaukao i stenjao. No, tu ulogu u igri, u takvoj prilici, napustiti bio bi kukavičluk i sramota. Nikoga se nije milovalo i pazilo u igri. Rijedi trenuci utjerivanja trclice u središnju rupu bili su vrlo zanimljivi dijelovi igre. Jabučica ulaskom u središnju rupu obvezivala je sve sudionike igre na promjenu mjesta u vidu prividnog kretanja sunca, od istoka prema zapadu.

To je bila prigoda utjerivaču trclice da zateče nespretnije suigrače u igri. Moglo se dogoditi da istovremeno poneki igrač i utjerivač trclice ubace štap u rupu, ali je prednost uvijek bila na strani utjerivača trclice. Nije se smjeli dogoditi da bilo koji igrač ostane na svome mjestu, ne promjeni rupu. Zbog toga je odmah postajao utjerivačem trclice. Znalo se dogoditi da u tijeku igre trclica odleti, izgubi se, bude polomljena od silnih udaraca. Ako se to dogodi, na njezino mjesto odmah dolazi druga. U koliko bi došlo do loma trclice nad samom srednjom rupom, svi su procjenom odlučivali gdje je veći dio iste i tada se donosila pravovaljana odluka u igri. U takvim trenucima običavali su cijeli tijek igre zaustaviti. Odlukom većine igra je dalje nastavljena. Veći dio razlomljene trclice u rupi donosio je prednost utjerivaču trclice. On je lagano prilazio srednjoj rupi i čekao izmjenu mjesta ostalih suigrača. Kad je manji dio trclice ostao u rupi, kao da se nije ništa dogodilo. Igra se i tom prilikom prekidala, ali brzo nastavljala, s

tim što se nova jabučica stavljala u blizini središnje rupe. Znalo se dogoditi da jabučica zbog udarca odleti u zrak, ali se nije smjela zaustavljati i hvatati rukom. Ukoliko bi netko takvu trčlicu uhvatio rukom, izlazio bi iz igre i dolazio na mjesto utjerivača trčlice. Iako ova igra nije imala nikakva ograničenja obzirom na prostor i vrijeme, ipak su se mogli zapaziti bolji igrači. Najboljima su smatrani oni koji su manje puta bili u ulozi utjerivača trčlice, a slabiji igrači u većoj ulozi utjerivača trčlice. U samom tijeku igre znalo je biti i takvih situacija da je netko od igrača neprestano služio i bio utjerivač trčlice. Za svoju ulogu u igri dobivao je usmenu ocjenu ostalih suigrača, određena zaduženja, kazne i nadimak. Sve je nekako podnosio, ali nadimak mu je ostajao cijelog života i za postojanja njegove obitelji.

TRCLIČANJE KAO ČULA NA OLIMPIJADI STARIH ŠPORTOVA U BROĐANCIMA

Trčličanje ili "čula" uvrštena je kao takmičarska disciplina na OSS u Brođancima 1972. godine. Ekipu sačinjava pet igrača-tepača i "cale" (poslužitelj). Igrači igraju batinama duljine 120 cm, poslužitelj batinom "kurbom" i "čulom", okruglom kvrgom promjera do 8 cm. Igralište je veličine 4 m u promjeru i oblika kruga. Mjesto svakog igrača, jamica, naziva se "ropa", a središnja rupa maslenjara. Ekipe se takmiče po kup sustavu. Ždrijebom se određuju za natjecanje. Kad se takmiče dvije ekipe, svaka daje po jednog poslužitelja ili "calu" u suprotnu ekipu. Calo se bira bušenjem (šakanjen). Sudac poziva igrača da se na batini kurbi šakatanjem odozdo prema gore (hvatanjem šakama) vrše izbor poslužitelja. Kad netko dođe do vrha batine, igrač protivničke ekipe koji je prvi na redu za stavljanje šake, vrši "bušenje" kažiprstom između palca i kažiprsta protivničkom igraču koji drži batinu na vrhu. Uspije li dotaknuti kažiprstom vrh batine, poslužitelj je iz protivničke ekipe i obratno. Početak igre naznačuje sudac, a poslužitelj nabacuje čulu u maslenjaru i stoji izvan kruga. Calo može batinom zateći mjesto igrača, ropu i za to dobije 2 boda. Čula dobačena ili dotjerana štapom u maslenjaru donosi 4 boda. Ekipe dobiva za svako uspješno mijenjanje mjesta u krugu 4 boda kad čula uđe u maslenjaru. Pobjednik je ona ekipa čiji je poslužitelj ostvario zajedno sa svojom ekipom veći broj bodova.

PRIPREMA MLADIH NATJECATELJA

A) Rekviziti za natjecanje

Suvremenom voditelju discipline trčličanja, varijanta čula, vrlo je značajno da što prije počinje rad na uvježbavanju mladih igrača i budućih natjecatelja. Taj početak može biti s učenicima drugog razreda osnovne škole. U tom uzrastu djeca sigurnije vladaju prostorom, a snalaze se donekle i u vremenu. Početi s njima rad znači razumjeti njihovu životnu dinamiku izraženu u naglašenoj pokretljivosti i želji za upoznavanjem novih sadržaja, posebice težnje za pojačanom igrom. Baš ta igra i igranje mogu biti put na kojem će se najmlađi postupno i sustavno obogaćivati novim saznanjima i sadržajnim vrijednostima. To je prilika da im se ponude odgovarajući rekviziti (palice i trčlice, kurbe i čula). Nenametljivo treba ponuditi sve tri vrste palica kako bi upoznavanjem istih, rukovanjem i igrom odabrali za sebe najbolju i najprikladniju, samoizborom. Slobodno izabranu palicu uče držati obim rukama, mašu njome, izvode zamahe na sve strane, čuvaju rupu, dočekuju trčlicu, prilagođuju je preme vlastitoj visini. Tako izabrana batina ne smije biti prekratka ni predugačka, prelaka ili preteška. Najbolja je ona koja mlađem početniku omogućava što uspravnije držanje tijela i sigurnije vladanje njome. Početni slobodni izbor batina dat će sliku različitosti izbora, brzo prihvaćanje i odbacivanje različitih palica. Tu početnu nesigurnost razumijevamo kao normalnu pojavu ponašanja s naglašenim znakom različitosti. Čim ponudimo drugi rekvizit trčlicu ili čulu zapaziti ćemo u slobodnoj igri tjeranja, dodavanja, zaustavljanja, novo razmišljanje i ponašanje sudionika, Rekvizite ponovo brzo mijenjaju, prihvaćaju i odbacuju, da bi na posljetku, uz pomoć voditelja, odabrali najbolji i najprikladniji, ali s punom ozbiljnošću voditeljeva

objašnjavanja i prednosti demonstriranjem. Spretnost rukovanja rekvizitima nije prirodna strana, već vještina koja se stječe dugim i upornim vježbanjem, igrom i takmičenjem. U grupi šestorice najmlađih početnika stvaraju se uvjeti prihvaćanja tri vrste rekvizita po parovima. Izvanrednu prosječnost igračke i natjecateljske ekipe ostvarit ćemo prihvaćanjem po dvije palice potpuno ravnih, dviju s kvrgom na donjem kraju i dviju kao male kuturačice.

Tim smo stvorili upravo idealno prihvaćanje osnovnih rekvizita, na načine igre i natjecanja. Parove u ekipi učimo na najbolji način vladati ponuđenim rekvizitima, da istima ostvaruju prosječne i visoke rezultate. Kad osjetimo visoku uigranost, prelazimo na izmjenu drugog para rekvizita i konačno trećeg. Upoznavanjem svih rekvizita, stalnim uigravanjem s njima, stvorit ćemo uvjete u ekipi koji dovode do pune igračke motivacije i visoke tehnike rukovanja rekvizitima. Mijenjanjem veličine trclice ili čule mijenjat ćemo i ritam igre, koji će ići od sporog do bržeg i interesantnijeg za sve sudionike. Većom trclicom ili čulom usporavamo igru, dovodimo je do razine mogućnosti većeg pregleda, praćenja i razmišljanja svakog sudionika, a time i do objašnjavanja određenih pogrešaka i prednosti.

Ovdje ćemo doći do pojma određene zakonitosti u igri. Kad je trclica ili čula većom, batina postaje sporijom i manje djelotvornom u vježbanju, igri i natjecanju. Lakšom batinom teže se pomiče veća trclica i povećavaju napori sudionika u igri, jer svaki mora povećavati snagu potiska preko batine, više se kretati i biti oprezniji. Čim batina postaje težom u odnosu na veličinu trclice, brzina igrača povećava se, napori igrača ekipe smanjuju, ali napori poslužitelja daleko su veći obzirom na prostor, vrijeme i određene zadatke.

B) Vladanje prostorom za natjecanje

Prvi uvjet za vladanje prostorom svakako je pravilan odabir rekvizita, prema prosječnoj mogućnosti određenih sudionika u igri i natjecanju. Prekratka ili predugačka palica nikako ne pridonosi pret hodno postavljenim uvjetima, već takmičara sputava i ograničava u prostoru djelovanja. U početnim fazama navikavanja na igru (posebice za početnike) polazi se od najmanjih prostora do sve širih. Taj prvi i najmanji prostor u cjelini kruga rupica je za palicu. Vježbama pokrivanja iste rupice vrhom štapa, od sporije do sve brže radnje, počinje se ostvarivati praktična zamisao vladanja prostorom. Dok je u tome učinjen znatan napredak, prilazi se uvježbavanje snalaženja u prostoru učenikova stajališta izvan kruga i kružnice. To je položaj koji će omogućavati stajanje sudionika u igri, blizu rupe i pokrivanjem iste s malo ukošenim štapom.

U toj prilici glavni cilj je čuvanje rupe i pravilno stajanje kraj nje. Iza ovih radnji pristupa se uvođenju sudionika u igru s malo povećanim svladavanjem prostora lijevo i desno od osnovnog stajališta, prema naprijed i unazad. To su složenije radnje i zahtijevaju pojačan misaoni proces, osim fizičke aktivnosti. Stalno misliti i koordinirati pokrete uvjet je da se postigne željeni cilj pravim načinom rada i aktivitetom. U koncepciji svladavanja prostora i ovladavanja njime treba voditi računa i o prirodnim sposobnostima sudionika u igri. Ljevacima i dešnjacima prirodno se omogućava svladavanje prostora u onoj četvrtini kruga koja najbolje odgovara njihovim mogućnostima. Izlazak u taj, za njih novi prostor, povećava ukupnu aktivnost i pomak je prema naprijed kako u prostornom, tako i u vremenskom značenju.

Da bi se svladao prostor polovice kruga uvjet je da se vlada onom četvrtinom koja je za određenu ruku najpogodnija. Druga četvrtina kruga teža je u znatnijoj mjeri, jer se mlađa ličnost manje snalazi u njoj. Dvostrukim i trostrukim naporima treba svladati istu. Upoznati cjelinu kruga, snaći se u njemu i vladati tim prostorom, sve sigurniji je korak svakog sudionika prema naprijed. Povećanim vremenom pomoći će se da se svlada i povećan prostor. Što je manje vrijeme, to će prostor igre biti manje svladan i kvaliteta igre bit će slabija. Ova procjena se odnosi na prosječno sposobnu grupu sudionika u igri i natjecanju. Za izrazito sposobne i talentirane sudionike u igri vrijeme vježbanja je kraće i svladavanje prostora brže. Ti izrazito sposobniji sudionici u grupi, kojih na velik broj dolazi manji postotak, pripremaju se i preuzimaju ulogu istaknutijih poslužitelja.

C) Uloga trčličara u igri (napad i obrana u polju)

Svaki trčličar ili čulaš treba dobro naučiti vladati prostorom i pravilima igre. Osnovno je svakome da čuva rupu ili "ropu", da ne bude zatečen i iznenađen od strane poslužitelja ili "cale". Određenu rupu ili kućicu brani vrhom batine. Uvijek mora biti brži od poslužitelja, jer inače gubi bodove kad ga poslužitelj preteče svojom batinom u kućici. Može batinom zaprečavati batinu poslužitelja i dozvoljava se odbacivanje batine, ali bez nanošenja bilo kakvih udaraca po tijelu. Nogama se vrši zaprečavanje puta prema rupi, da se brzo stane pred palicu, ali se poslužiteljeva palica ne smije prigaziti nogom i onemogućiti mu djelovanje batinom. Put poslužiteljeve batine slobodno se zaprečava leđima bilo kojega igrača i okretanjem leđnog dijela tijela prema poslužitelju. Na rupu se ne smije stati nogom i pokriti je prilikom poslužiteljeva pokušaja zaticanja. Ova obrana vrši se na način koji je opisan i dopustiv, s mnogo umješnosti, lukavstva i brzine. Napad u igri trčličanja počinje već u samom prostoru, izvan kruga i neprestano traje naizmjenice od svih sudionika u igri i natjecanju. Taj napad je sve jači čim se trčlica ili čula nađe unutar kruga i blizini srednje rupe. To su trenuci kada je cijela ekipa najugroženija i dovedena u pitanje, obzirom na rezultate. U takvim trenucima napadnuti igrač i dio kruga otvaraju se. Igrač te strane odmiče se od kućice, ali s dosta ukošenom palicom čuva rupu. Dva susjedna igrača napadaju i ne dozvoljavaju pomicanje trčlice ili čule u srednju rupu.

Poslije njihovog napada, drugi par počinje ulogu obrane otjerivanjem trčlice. Ovakovim pristupom igri ostvaruju se dvije linije obrane i napada. Kada trčlicu poslužitelj usmjerava prema jednom od igrača u polju, onda je taj igrač sam u obrani i napadu. Usmjeravanjem trčlice između dva susjedna igrača, prema maslenjari, otvara se prva linija veće obrane i napada s dva igrača i mogućnost prolaza trčlice znatno je smanjena. Ukoliko trčlica ili čula uđe u središnju rupu ili maslenjaru, igrači napadnute ekipe mijenjaju mjesta i brane se brzom izmjenom svojih kućica, sprečavajući poslužitelja da ih zateče.

D) Poslužitelj u igri i natjecanju

Poslužitelj ili "calo" preuzima jednu od najtežih i najodgovornijih uloga u igri i natjecanju. Osim što je brz i svakako jedan od najboljih poznavatelja cijele ekipe, obrane i napada, poželjno je da se zna snalaziti u svakoj prilici i načinom služenja zadati puno poteškoća igračima suprotne ekipe. Njegova tjeraća batina bit će kvrgava, teža, vrlo prikladna duljinom za igru i natjecanje. Trčličar se mora odlikovati odlučnošću, snalažljivošću, lukavstvom, upornošću i iznad svega poštenjem u igri. Svoj napad i obranu vješto izvodi kako bi pravilno rasporedio vlastite napore u igri i natjecanju. Nastoji što manje trčati za trčlicom ili čulom, a što više realizirati zaticanja štapom i ubačaje trčlice u maslenjaru. U početnom dijelu služenja isprobava pripremljenost cijele ekipe kojoj služi i nastoji što prije otkriti slabosti i slaba mjesta u njoj. Čim osjeti određene slabosti usmjerava napad prema njima, da bi lakšim načinom ostvarivao povoljnije rezultate za sebe i svoju ekipu.

U početku ide na jednu rupicu i jednog igrača s usmjeravanjem završnice kretanja prema maslenjari. Tu se može služiti varkama palicom, tijelom i naglim istrčavanjem u polje. Nastoji zavarati u smjeru napada zamahom batine i namjernim promašajem trčlice kako bi eventualno primorao ponekog igrača ekipe da izvadi štap iz svoje kućice i zamahne. Može udariti trčlicu prema sredini igračeg polja i potrčati prema igraču koji je najmanje oprezan, podmjestiti ga i zaraditi bodove. Utrčavanjem u prazno, ostavljajući čulu, stvara dojam da će svoj napad zasigurno usmjeriti prema maslenjari, ali ga on usmjerava prema kućici bilo kojeg igrača druge ekipe. Leđima se okreće prema najbližem igraču, maslenjari i na određenom rastojanju ispred sebe drži trčlicu ili čulu, lagano je pomiče za sobom. Trčlicom ulazi u polje između dva igrača i nastoji ih potaći da istovremeno pomaknu i zapletu štapove pa poslužitelj ima priliku nekog od njih zateći i ostvariti bodove. Isprobavanje cijele ekipe i spretnosti igrača može izvesti kružnim tjeranjem trčlice oko svih, da bi ponovno izazvao nekog na pomak palicom i udaranje trčlice, iskoristio nesmotrenost i zatekao bilo koga.

Za vrijeme natjecanja na OSŠ u Brođancima poslužitelj ubacuje trčlicu rukom prema maslenjari i stoji izvan određenog kruga. Pruža mu se prilika da nizom varki nadmudri ostale igrače i ostvari pred-

viđene prednosti i bodove. Čini tobože zamah rukom i izbačaj čule, a nastoji nekoga potaći na djelovanje štapom, da bi svojim izvršio zaticanje. U slijedećoj namjeri čulu ubacuje prema maslenjari. Očekuje reagiranje igrača ekipe udarcima štapova i nastojanje izbacivanja trčlice izvan polja. Tada može zateći više igrača i osvojiti po nekoliko rupica ili ropa. Pogotkom čulom maslenjare pruža mu se prilika mnogostrukog ostvarivanja bodova.

Što nižim ubacivanjem čule u maslenjaru omogućava sigurniju obranu protivničkoj ekipi, izbacivanje čule i očuvanje ropa. Višim izbačajem trčlice, preko glava igrača, primorava igrača da više podignu batinu i ostave svoj igraču prostor nezaštićen. Dozvoliti da trčlica padne blizu maslenjare ili u nju, igraču previše riskiraju, a poslužitelj stječe određene prednosti. Poslužitelj ili "calo", pri ostvarivanju određenih bodova, ima se pravo služiti "ograđivanjem" tijelom u tijeku samog napada, kako bi lakše zatekao igrača izvan njihove rope ili kućice. Palicom smije zaustavljati igračevu batinu, udarati po njoj, potiskivati je, izbijati, zaustavljati nogama, bez nagazivanja. Rukom se ne smije odguravati, ni hvatati štap dok je u ruci igrača. Štapom tjera čulu na zemlju, dok nogom ne. Za vrijeme utjerivanja čule malo je "vodi", malo "pokriva" (zaštićuje batinom) na sve strane i od udarca palica. Zaštićivanje trčlice ili čule ostvaruje "nabadanjem" oko tog rekvizita, naročito na onoj strani gdje očekuje i dočekuje "napad" na istu.

VREDNOVANJE REZULTATA U IGRI I NATJECANJU

Vrednovanje rezultata u igri trčličenja, varijanta čula, provode sami sudionici zajedno s voditeljem. Te rezultate pamte, dok rjeđe zapisuju i to radi evidencije napretka pojedinaca i ekipe. Rezultate bilježi samo sudac na natjecateljskim listama OSŠ u Brođancima, koji vodi službeni susret. To natjecanje provodi se po kup sustavu, ispadanjem ekipa, čiji se parovi određuju ždrijebom. U samom natjecanju natječe se ekipa od četiri člana nekog mjesta, organizacije i poslužitelj iz protivničke ekipe. Na određeni znak suca započinje borba za ostvarivanje bodova i eliminaciju slabije ekipe.

Članovi ekipe ostvaruju 4 boda za istovremenu i uspješnu zamjenu svih rupica, kada je trčlica ili čula ubačena u maslenjaru od strane poslužitelja. Poslužitelj ubačajem trčlice ili čule u maslenjaru ostvaruje 4 boda i za svako zaticanje kućice 2 boda. Može se dogoditi da poneki igrač nespretnom intervencijom ubaci trčlicu ili čulu u maslenjaru i tom prilikom poslužitelj dobiva 4 boda pa opet moraju svoja mjesta mijenjati igraču ekipe. Uz sve to što je jasno u igri, ali je nedorečena i ona mogućnost u kojoj od 10 dogovorenih bacanja izvan kruga, poslužitelj ni jednom ne ubaci čulu u maslenjaru, a ekipa ne izvodi obvezatne zamjene mjesta.

Ovo bi se po logici stvari moglo vrednovati s 10 bodova za ekipu u igri, jer je poslužitelj neuspješan zbog izravnih bacanja trčlice ili čule u maslenjaru. Zapravo, ekipa je time oštećena jer nije imala mogućnost cjelovite i djelomične zamjene mjesta. Zbog brze i pomalo pogibeljne igre, naročito u predjelu glave i nogu, može doći do udaranja i ozljeđivanja. Logično bi bilo radi nečiste igre pojedinaca ekipi oduzeti određen broj bodova i pripisati ih rezultatu poslužitelja.

Moglo bi se, a što u praksi nije, pribjeći zbog nešportskog ponašanja pojedinaca i ekipe i diskvalifikaciji, kako pojedinaca tako i same ekipe. Vrhunska igra ekipe izražena je u 10 bacanja poslužitelja, kada ni jednom čula ne padne u maslenjaru i ne dotakne zemlju. Na taj način, opet se pruža mogućnost da izuzetno dobra ekipa, zahvaljujući istaknutoj spretnosti svojih članova, zaradi 10 pozitivnih bodova za uspješno odbijanje čule i napada poslužitelja. Poslužitelj bi također za izuzetnih 10 ubacivanja čule u maslenjaru mogao dobiti još dodatnih 10 bodova. Za korektno izbjijanje batine iz ruku poslužitelja ili igrača trebalo bi dodijeliti po 2 boda. Istovremeni pad čule u maslenjaru i udarac batinom pri njenom izbjijanju iz maslenjare ne bi trebalo da bilo kome donese pozitivne bodove. U igri zaticanja sva četiri mjesta igrača ili rupica od strane poslužitelja mogla bi biti mogućnost izbacivanja po jednog igrača iz ekipe. Tada bi jedan od trojice igrača pokrivao dvije rupice s dvije palice i s njima sudjelovao u igri.