

Några
Gotländska Folklekar.

Av

Emil Nyberg.



Förlag: J. Ridelius, Visby.

Pris 75 öre.

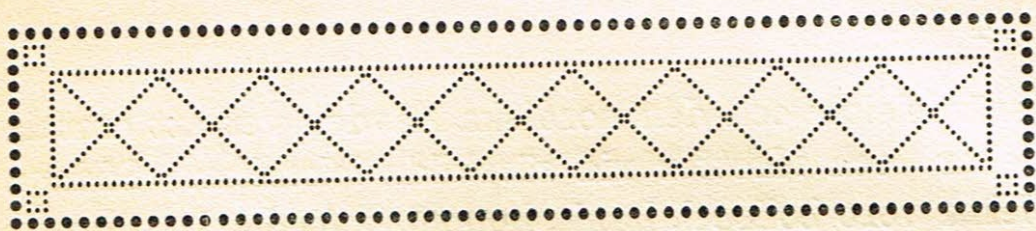
Några
Gotländska Folklekar.

Av

Emil Nyberg.



VISBY,
GOTLÄNNINGENS BOKTRYCKERI
1922.



Om folklekar i allmänhet.

I äldre tider hade lekar och idrotter ett annat kynne än nu för tiden, det var sed att efter traditionella regler och former utöva dem från generation till generation, de voro så avpassade, att folket i dess helhet kunde deltaga i dem och de blevo sålunda folklekar i rätt mening. Omkring dessa folklekar samlades landets befolkning till nationella högtider. Redan hos fornegyptierna förekommo årtusenden före vår tidräkning mångahanda lekar, såsom flera slags bollspel, blindekar, ringkastning o. s. v. Så samlades och eggades forngrekernas nationalkraft genom de olympiska, pytiska, nemeiska och istmiska spelen. Även det andra av forntidens stora kulturfolk, romarna, hade offentliga lekar, i vilka alla mer eller mindre ingick, vad vi förstå med folklekar. Våra urfäder, germanerna, övade som ynglingar sina

svärdslekar och den nordiska hävden vet att omtala lekar och idrotter vid särskilda lekvallar. Sådana lekar voro bollspel, hank, hoppning med stång, brottning m. m. eller sådana, som buro en övervägande karaktär av idrott. De utvecklades till nationella högtider vid tingsplatserna och ättehögarna. Alla dessa lekar och idrotter voro framsprungna ur folket självt och utövades århundrade efter århundrade av den stora massan av folket. Folkets ande tog emellertid andra vägar i nya tidevarv med nya skaplynnen. Mycket av det gamla kärnfriska i seder och bruk fick lämna plats för nyare tiders strömningar, det föll i glömska eller omsattes i andra former, så att dess ursprunglighet försvann samt lever nu endast i pränt och dunkla sagor. Så har det över huvud taget gått även med de gamla idrottslekarna.

Det landskap i vårt land, där fädernas gamla nordiska idrottslekar bäst bibehållit sin ursprunglighet och sina traditionella former, är otvivelaktigt Gotland. De gotländska folklekarna äro ett märkligt drag i det nordiska folklivet, dels i sig själva och dels därför att de äro kvarlevor från allmänna nordiska bruk. Namnen på de gotländska folklekarna visa hän på gamla nordiska ord och terminologien kan nästan uteslutande av sådana förklaras. De olika idrottsgrenar, som ingå i och delvis ännu ingå i gutniska idrottslekar, äro: pärkspel (golt. spelä pärk), varpkastning (kastä varpä), kapplöpning (rännä eller rännä i kämp), hankdragning (drägä hank), höjd- och längdhopp (springä haug- å lang-

stikel), stavhopp (springä stangstikel), höjdhopp med volt (springä buckstikel), stångstörtning (störtä stang), fingerkrok (drägä krokfingar), brottning (takes) samt även i äldre tider kägelspel (spelä käglar). Till dessa lekar kommo understundom en del variationer och muntrationslekar såsom "sparkä blajsträ", "tämä stutar" m. fl.

De gotländska folklekarna hava bragt idel hälsa och kraft åt sina utövare eller nått det mål, som en sund idrott ytterst avser. De hava under skoltiden varit en mäktig hävstång att tillfredsställa det rörelsebehov, som den unga organismen kräver och under den tid, som följer därpå, icke blott utvecklat till kraftiga ynglingar och män utan även i denna brytningstid på gott och ont dragit bort från en mängd osunda nöjen. Till sena ålderdomen, även då armar och ben börjat styvna, hava de gamla lekarna besvarat kroppen stark och sinnet spänstigt till den grad, att man icke ens då är "ur leken".

Detta är den fysiska och psykiska delen av den folkliga idrotten.

Den har emellertid gjort mer. Den har utplånat klasskillnaden. Alla voro med, även kvinnor, och den del av folket, som av en eller annan anledning icke kunde deltaga, försummade icke att med aldrig svikande intresse följa skiftningarna i de olika lekarna. De kommo så att säga in i blodet hos befolkningen, samtidigt som det var det enda nöje och rekreation, som stod till buds under långliga tider på gutarnas ö. Så har det gamla kunnat beva-

ras här på Gotland, kunnat bevaras i idrottsväg, under det att detsamma på annat håll fallit i glömska och förintats.

Liksom de gamla grekerna och romarna samt våra nordiska förfäder samlades även gutarna omkring sina folklekar till nationella högtider, "våg", av mer eller mindre stor omfattning. Så sker även nu. Det är dock icke utan, att ett och annat vill taga andra former än de ursprungliga och med tanke härpå torde några riktlinier för gotländskt våg, sådant det traditionellt gick av stapeln förut i tiden, och även särskilda idrottsgrenar och bestämmelser här och var kunna läsas med intresse.

Gotländskt våg.

Det gotländska våget är en tävlan eller ett vad om vinst mellan tvänne partier (lag) i ett visst antal, 3 undantagsvis 5, grenar av gotländsk idrott. De idrottsgrenar, som i våget kunna förekomma, äro desamma, vilka ovan omtalats såsom gotländska folklekar.

Med avseende på antalet deltagande skilde man mellan stora våg och mindre våg, vilka fingo något från varandra avvikande former. I det stora våget utgjorde antalet aktiva deltagare minst 15 par, dock så att antalet par var jämnt delbart med 3, om tre idrottsgrenar ingingo i våget, med talet 5, om fem sådana voro för handen.

I de mindre vågen var parens antal mindre än 15, vilka alla fingo deltaga i de förekommande tre idrottsgrenarna i motsats till det stora våget, där $\frac{1}{3}$ delades på varje idrottsgren.

Man hade även en annan indelning på vågen, nämligen "insoknes" och "äutsoknes", allteftersom samtliga deltagande voro bofasta inom samma socken eller ej. De insoknes vågen voro att hänföra till de mindre och de äutsoknes till de större vågen.

Vid de större eller äutsoknes vågen tävlade sedan gammalt alltid lika åldrar, kön och stånd (gifta eller ogifta) mot varandra eller drängar (ogifta karlar) mot drängar, gubbar (gifta karlar) mot gubbar, gubbar och drängar mot gubbar och drängar o. s. v. Vid de mindre eller insoknes vågen däremot gavs mera spelrum åt sammansättningen och medgavs, att olika åldrar, kön och stånd fingo mäta sina krafter eller att gubbar vågade med källingar (gifta kvinnor), drängar mot pejkar (ogifta kvinnor).

Vid de insoknes vågen iakttog man understundom en minutiös uppdelning av socknen i tvenne hälfter. Så hette exempelvis i Hejde den ena halvan "västergutar" och den andra "austergutar" efter delningspunkten, som i allmänhet var kyrkan; i Vänge var motsvarande indelning, "uppsoknar" och "nersoknar".

Av idrottsgrenarne, som ingingo i såväl stora som mindre våg, äutsoknes som insoknes, kallades alltid den gren, som var den förnämsta av de tre el-

ler fem, samspel eller hopspel, av anledning att i denna, som vid manliga våg alltid var pärk, spelades flock mot flock och att man före våget fick enas eller samsas om densamma. De andra två eller fyra idrottsgrenarna fingo fritt väljas av vardera partiet (laget) och kallades frispel, i vilket alltid tävlas man mot man. Frispelen hemlighöllos och delgavos först under vågets förlopp.

*

Våren hade gjort sitt inträde, idrottslekarna kommo till heders efter vinterns dvala och sedan man fram på försommaren kände sig säker, skulle man utmana eller, som det heter, "bjaudä av på våg". På sina platser ställde man sig måhända litet avvaktande i hopp om att själv bli "avbjauden", vilket hade sina fördelar, men dröjde det, greps man av stridslust och klämde till, alltid hade man några ouppgjorda affärer med någon annan socken eller pastorat eller del av egen eller ville lägga nya segrar till dem, man förut vunnit.

Det gällde att få någon riktig karl att stå i spetsen för våget; gärna ville man hava en "ajgenes" (självägande), som ägde en viss pondus, men framför allt skicklig utövare av idrotten och van att ställa och styra. Ett sådant förstyre kallades vid manliga våg "vågare", vid kvinnliga "vågerska". Under dennes presidium rådgjordes om och bestämdes, vad

"vågarebrevet" (utmaningen) skulle innehålla och fick exempelvis följande lydelse:

Till samtliga Gubbar i Hejde!

Ärade Hedersgubbar må alltid väl.

Eftersom den härliga sommaren nu börjat gästa våra trakter och det då varit sed hos Gutarna att vistas i ängarna och fördriva tiden med lekar, så hava vi, samtliga Gubbar i Sanda, överenskommit och åt mig uppdragit att i korthet teckna några rader till Eder. Alltså hava vi företagit oss, ehuru vi anse oss underlägsna Eder beprövade skicklighet, utmana Eder, samtliga Gubbar, på ett litet nöje eller våg, vill Gud den 6 juni 1876 klockan 1 efter gudstjänstens slut. Vi föreslå Eder ett våg på 3 vanliga vågspel och frampärk till samspel med 7 par i varje spel och med skyldighet att säga och framställa såväl samspels- som frispelskarlar vid vågets början. Den som förlorar samspelet säger och väljer först sitt frispel. Vi föreslå därtill, att vågplatsen blir i Lekare äng och vågstället (där den efter våget sedvanliga lekstugan eller dansen skall äga rum) hos hederligt bondfolk, Per Persson, Lekare.

Vågsumman föreslås till en halv femte daler på varje par och beträffande den gemensamma förtearingen efter slutat våg, att 2:ne värdar utses, en utav oss och en utav Eder, som hava vårt fulla förtroende att handla som dem för gott finner.

Vi hava nu icke mera att förkunna Eder, utan önska blott att detta nöje eller våg måtte avgå med endräkt och sämja, vilket är allas vår önskan.

Tecknat å samtliga Gubbars i Sanda vägnar

Per Lars Nilsson, Botare
Vågare.

Ovanstående är ett gammalt vågbrev, men man kan helt naturligt stilisera hur man vill, blott att samspelet gives tillkänna, liksom att antalet par, huru många frispel, plats, vågsumma och värddar angives.

Vågbrevet kan även undertecknas av samtliga, som skola deltaga i våget.

I god tid, 14 dagar å 3 veckor före våget, avsändes vågbrevet till lämplig person i den socken, som utmanas och vilken man säkert känner som framstående idrottsman.

Nu gäller det, om de utmanade skola "ga i mot", d. v. s. antaga utmaningen. Att icke antaga en avbjaudning på våg kunde väl i gamla tider knappast komma i fråga. Man kunde dock ha något att invända mot vågarebrevets innehåll, vilja föreslå ändringar i ett eller annat fall. Svaret på "avbjaudningen" skulle emellertid vara motparten i händer i god tid eller minst 8 dagar före våget. Avfattningen skedde i cirklade och högtidliga ordalag samt underskrevs av den utsedde vågaren eller vågerskan, för

så vitt icke samtliga deltagare föredrogo att underteckna detsamma.

Under den tid, som nu gick tills själva våget skulle äga rum, utvecklades av båda parterna en rastlös verksamhet. Det var nämligen mycket viktigt att få "stä u sökä si" d. v. s. att genom tävlan inbördes i alla spel, som våget skulle omfatta, få ytterligare öva sig och utforska, i vilka varje individ var skickligast, så att man på våget hade full klarhet, vilka skulle insättas på varje särskild idrottsgren. Framför allt gällde det att vara alldeles tvärsäker i sitt frispel, ty det ansågs fasligt dåligt att ligga under i det, som man själv fått välja.

Kom så dagen för våget. Det var spritt vida omkring, att våg skulle äga rum och det var icke blott de, som skulle aktivt deltaga, vilka gåvo sig i väg, utan även en intresserad del från mer eller mindre avlägsna socknar infunno sig och i allmänhet i så god tid, att de kunde övervara gudstjänsten i vågsocknens kyrka. Under toner av sång och musik bar det sedan av till vågplatsen.

Vad som i vågarebrevet kunde vara omtvistat och ogillat rättas med möjligaste skyndsamhet efter vänlig överenskommelse. Det är vågarne å båda sidor, som äro talmän.

"Samspelskalar" utses å båda sidor, varefter från vardera hållet uppvisas och sägas de "kalar", som äro avsedda för frispelen och vilka ej, åtminstone vid de större vågen, få deltaga i annat spel, än det de äro nämnda för.

ler fem, samspel eller hopspel, av anledning att i denna, som vid manliga våg alltid var pärk, spelades flock mot flock och att man före våget fick enas eller samsas om densamma. De andra två eller fyra idrottsgrenarna fingo fritt väljas av vardera partiet (laget) och kallades frispel, i vilket alltid tävlas man mot man. Frispelen hemlighöllos och delgåvos först under vågets förlopp.

*

Våren hade gjort sitt inträde, idrottslekarna kommo till heders efter vinterns dvala och sedan man fram på försommaren kände sig säker, skulle man utmana eller, som det heter, "bjaudä av på våg". På sina platser ställde man sig måhända litet avvaktande i hopp om att själv bli "avbjauden", vilket hade sina fördelar, men dröjde det, greps man av stridslust och klämde till, alltid hade man några ouppgjorda affärer med någon annan socken eller pastorat eller del av egen eller ville lägga nya segrar till dem, man förut vunnit.

Det gällde att få någon riktig karl att stå i spetsen för våget; gärna ville man hava en "ajgenes" (självägande), som ägde en viss pondus, men framför allt skicklig utövare av idrotten och van att ställa och styra. Ett sådant förstyre kallades vid manliga våg "vågare", vid kvinnliga "vågerska". Under dennes presidium rådgjordes om och bestämdes, vad

"vågarebrevet" (utmaningen) skulle innehålla och fick exempelvis följande lydelse:

Till samtliga Gubbar i Hejde!

Ärade Hedersgubbar må alltid väl.

Eftersom den härliga sommaren nu börjat gästa våra trakter och det då varit sed hos Gutarna att vistas i ängarna och fördriva tiden med lekar, så hava vi, samtliga Gubbar i Sanda, överenskommit och åt mig uppdragit att i korthet teckna några rader till Eder. Alltså hava vi företagit oss, ehuru vi anse oss underlägsna Eder beprövade skicklighet, utmana Eder, samtliga Gubbar, på ett litet nöje eller våg, vill Gud den 6 juni 1876 klockan 1 efter gudstjänstens slut. Vi föreslå Eder ett våg på 3 vanliga vågspel och frampärk till samspel med 7 par i varje spel och med skyldighet att säga och framställa såväl samspels- som frispelskarlar vid vågets början. Den som förlorar samspelet säger och väljer först sitt frispel. Vi föreslå därtill, att vågplatsen blir i Lekare äng och vågstället (där den efter våget sedvanliga lekstugan eller dansen skall äga rum) hos hederligt bondfolk, Per Persson, Lekare.

Vågsumman föreslås till en halv femte daler på varje par och beträffande den gemensamma förväringen efter slutat våg, att 2:ne värdar utses, en utav oss och en utav Eder, som hava vårt fulla förtroende att handla som dem för gott finner.

Vi hava nu icke mera att förkunna Eder, utan önska blott att detta nöje eller våg måtte avgå med endräkt och sämja, vilket är allas vår önskan.

Tecknat å samtliga Gubbars i Sanda vägnar

Per Lars Nilsson, Botare
Vågare.

Ovanstående är ett gammalt vågbrev, men man kan helt naturligt stilisera hur man vill, blott att samspelet gives tillkänna, liksom att antalet par, huru många frispel, plats, vågsumma och värdar angives.

Vågbrevet kan även undertecknas av samtliga, som skola delta i våget.

I god tid, 14 dagar å 3 veckor före våget, avsändes vågbrevet till lämplig person i den socken, som utmanas och vilken man säkert känner som framstående idrottsman.

Nu gäller det, om de utmanade skola "ga i mot", d. v. s. antaga utmaningen. Att icke antaga en avbjaudning på våg kunde väl i gamla tider knappast komma i fråga. Man kunde dock ha något att invända mot vågarebrevets innehåll, vilja föreslå ändringar i ett eller annat fall. Svaret på "avbjaudningen" skulle emellertid vara motparten i händer i god tid eller minst 8 dagar före våget. Avfattningen skedde i cirklade och högtidliga ordalag samt underskrevs av den utsedde vågaren eller vågerskan, för

så vitt icke samtliga deltagare föredrogo att under-teckna detsamma.

Under den tid, som nu gick tills själva våget skulle äga rum, utvecklades av båda parterna en rastlös verksamhet. Det var nämligen mycket viktigt att få "stä u sökä si" d. v. s. att genom tävlan inbördes i alla spel, som våget skulle omfatta, få ytterligare öva sig och utforska, i vilka varje individ var skickligast, så att man på våget hade full klarhet, vilka skulle insättas på varje särskild idrotts-gren. Framför allt gällde det att vara alldeles tvärsäker i sitt frispel, ty det ansågs fasligt dåligt att ligga under i det, som man själv fått välja.

Kom så dagen för våget. Det var spritt vida omkring, att våg skulle äga rum och det var icke blott de, som skulle aktivt delta, vilka gåvo sig i väg, utan även en intresserad del från mer eller mindre avlägsna socknar infunno sig och i allmänhet i så god tid, att de kunde övervara gudstjänsten i våg-socknens kyrka. Under toner av sång och musik bar det sedan av till vågplatsen.

Vad som i vågarebrevet kunde vara omtvistat och ogillat rättas med möjligaste skyndsamhet efter vänlig överenskommelse. Det är vågarne å båda sidor, som äro talmän.

"Samspelskalar" utses å båda sidor, varefter från vardera hållet uppvisas och sägas de "kalar", som äro avsedda för frispelen och vilka ej, åtminstone vid de större vågen, få delta i annat spel, än det de äro nämnda för.

Samspelet går i allmänhet först av stapeln, men på de större vågen kunna även alla idrottsgrenar, som våget omfattar, ske samtidigt.

Man gör toalett och det är ej så noga, om det sker helt öppet. Rockar och västar avtagas, många gånger även skor och strumpor, så att av den ursprungliga habiten kvarstår endast skjorta och byxor och dessa plagg även ganska decimerade genom uppstjälning kring armar och ben. Så kastar man om "inne" och "ute", och spelet är genast i full fart. Vågstället kransas av en mängd intresserade av båda könen, man ser där det allra yngsta släktet liksom till hög ålder komma gubbar, som ännu en gång vilja glädja sig åt smällen. Alla känna de spelets finesser och särskilt vid de kritiska och avgörande momenten är spänningen stor, tagande sig uttryck i uppmuntrande bifallsrop. De spelande själva sky inga ansträngningar, varje nerv är spänd i de av hårt arbete seniga armarna och benen, förflyttningar framåt och bakåt ske med en fart, som de i vardagslag ej kunna drömma om att kunna prestera, det är vakenhet, det är kamp, som det gällde liv och död, det gäller äran att segra i fädernas gamla idrott. Segrare i samspelet blir det parti som först segrat i tvenne pärkar och det är ej sällsynt, att avgörandet hänger på sista hugget. Emellertid, noch ist Polen nicht verloren, man kan klara sig på frispellet. Enligt vågbrevet här ovan skulle det parti, som tappade i samspelet hava rätt att först tävla i sitt frispel. Frispellet nämnes nu av detta lag och i detta

tävla nu de, som vid vågets början blivit utsatta därpå. Det återstår emellertid en mycket viktig procedur, själva utsättningen av man mot man. Det ena partiet sätter först ut en spelare och mot denne sätter det andra en av de sina. Vid denna utsättning gäller det att hava god kännedom om motståndaren. Till exempel: det parti, som först sätter ut, väljer därtill den skickligaste, det motsatta aktar sig då i allmänhet att sätta sin skickligaste emot, då segern kan bli tvivelaktig, utan sätter i stället sin svagaste. Det först utsatta paret tävlar nu. På detta sätt "sätter man ut" och "går i mot" varannan gång tills alla paren, som äro delade på frispellet, tävlat. Varje par tävlar, om så är nödvändigt, tre gånger med varandra eller blott två om samme man vinner de två första gångerna.

Det parti, som vunnit de flesta segrarna i denna individuella tävlan, har vunnit frispellet.

Tillfaller nu segern det parti, som förut hemfört densamma i samspelet, har detsamma vunnit hela våget. Sker icke så, går man till tävlan om motpartiets frispel efter enahanda grunder som i det första frispellet och våget vinnes slutligen då av det parti, som hemfört segern i tvenne av de vid våget förekommande tre idrottsgrenarna.

Vid våg av mindre omfattning, där antalet är under 15, tävla i allmänhet samma spelare på samspelet som i frispelen.

Då kvinnor deltaga i våg mot manfolk, brukar man i allmänhet låta dem få någon fördel. Samspe-

let i de kvinnliga vågen är i allmänhet kappspringning, ytterst sällan park. De fördelar, som består kvinnor i våg mot manfolk, äro vid kappspringning försprång av visst antal meter eller att den manlige tävlaren skall tömma ett glas vatten under "loppet" därmed nödgandes stanna och åter sätta sig i fart. Vid "hank" brukar den manlige endast draga med en hand o. s. v.

Nu har våget ägt rum, nu äro de mera allvarliga tävlingarna slut. Danslekar och samkväm vidtaga med tal och skålar för hembygd, idrott och särskilt dugande idrottsmän. Längre är våget ett allmänt samtalsämne i trakten, flera år efteråt kan man erinra sig ett vackert hugg, ett enastående kraftprov. För de segrande är det icke blott en ära för dem själva att segra, nej, socknen räknar den även för sin. Sak samma med de besegrade, nederlaget eggjar till nya friska tag, äran måste återupprättas och ett annat år stå de slagne som segrare. Så har den gamla gotländska idrotten vuxit sig fast in i folksjälens till våra dagar och må den stund aldrig komma då gutnisk man glömt att öva sina fäders så pietetsfullt bevarade lekar!

Bollspel.

Allmänna synpunkter.

Vid allt slags gotländskt bollspel är varje användande av slagträ helt uteslutet. Bollen slås med handen eller sparkas med foten och som allmän regel

gäller, att bollen antingen skall slås i luften, d. v. s. innan den tar mark, eller sedan den endast en gång före slaget eller sparken gjort anslag (stöt) mot marken.

För uppnåendet av träffsäkerhet måste man, som vid allt annat här i världen, gå från det enkla och grundläggande till det mera svåra och komplicerade. Dessutom gäller här detsamma, som för varje annan större kroppslig färdighet, att den bör grundläggas i tidiga år.

Det duger sålunda icke att genast kasta sig in på den del av bollspelet, som är svårast eller det s. k. parkspelet och det är icke underligt, att man misslyckas däruti, då man icke har några förutsättningar för att delta i detsamma.

Så sker dock i allmänhet, i synnerhet då man sökt införa parkspelet på det svenska fastlandet och man hör icke sällan uttalanden, "att trots aktningvärda bemödanden att införa parkspelet därstädes, har man icke lyckats att vinna någon större färdighet däruti."

Resultatet skulle dock bliva ett annat, om man i våra skolor och bland våra yngre idrottsmän ville ägna lika mycken tid och omsorg på vårt gotländska bollspel som på en hel mängd andra idrotter. Det skulle då icke bliva svårare att vinna mästerskap i parkspelet än i annan idrott. Ungdomen skulle föra den vunna färdigheten i parkspel med sig ut i livet samt bibehålla smaken för dess utövande, i det att spelet, mera än något annat bollspel, har egenskapen

att roa och intressera även äldre personer, samtidigt som detsamma såväl genom sitt kynne som genom sina mångfaldiga rörelseformer skulle verka välsignelsebringande icke blott fysiskt utan även i psykiskt hänseende.

Med litet god vilja skulle hela nationen kunna göra det gotländska bollspelet och även dess svårare grenar till sin egendom. Tyvärr tyckes man dock hava mera sinne för vad i idrottsväg tillföres oss från utlandet, även om dessa importörer mången gång hava ett tvivelaktigt värde i tillgodoseendet av idrottens yttersta mål, hälsa och kraft.

Vid gotländskt bollspel användes uteslutande en s. k. pärboll, vars konstruktion nedan skall angivas.

De olika grenarna av det gotländska bollspelet äro i stegringsföljd: "Bäddring mot vägg", "Väggpärk", "Bäddra boll", "Spela Gubbe" samt pärspelet med sina två olika grenar, Bakpärk och Frampärk.

Pärkbollen

består innerst av en kärna, vilken antingen utgöres av på längden kluvna korkar, som läggas i kors och hårt sammanbindas eller av till en liten kula sammanvirade yllelappar. Understundom brukar man i kärnan inlägga en helt liten bit bly, vilket dock icke är nödvändigt. Omkring denna kärna nystas först hårt och sedan mera löst eller ömsevis hårt och löst fyrtrådigt ullgarn, ju mjukare dess bättre. Garnet

behöver icke vara nyspunnet utan med fördel och nästan bättre lämpar sig garn från gamla strumpor och dylikt. Man nystar bollen så stor, som man önskar, och brukar en normal pärboll mäta 28 à 29 cm. i omkrets eller c:a 10 cm. i tvärlinje. Som ytterhölje till bollen användes kalv-, får- eller nötskinn, vilket dock icke får sträcka sig för mycket, ej heller vara för tjockt och styvt. Av skinnet utskäras 8 lika stora bitar, vilka hopsys med stark linnetråd, så att sömmen kommer åt skinnets glatta sida och endast så stor öppning lämnas, att bollen kan stickas in i ytterhöljet.

Innan bollen införes i hölstret tillses, att skinnets glatta sida och sömmen komma inåt eller skinnets avvigsida utåt. Det är ovillkorligen nödvändigt, att bollen väl fyller ut hölstret, i annat fall måste av- eller pånystning ske. Den sista sömmen hopsys därefter och blir således den enda, som på bollen ligger utåt.

Pärkbollen är nu färdig och gör vid normalt anslag mot marken en uppstudsning av ungefär halv manshöjd, varjämte densamma vid slag något fjädrar sig, vilket möjliggör dess användande längre tid utan att den stickande smärta i handen uppstår, vilket blir fallet vid bollar av annan konstruktion och material.

Bäddra mot vägg

är den enklaste formen för att uppöva träffsäkerhet. Man ställer sig till en början 1 à 2 steg från en jämn

och slät vägg eller ett plank, kastar bollen sakta mot väggen och söker vid tillbakastudsningen därifrån med flata handens främre del underifrån och i riktning snett uppåt slå bollen tillbaka mot väggen. Vid nästa tillbakastudsning förfäres på samma sätt och så alltjämt, tills man misslyckas. När färdighet vunnits på högra handen, griper man sig an med den vänstra. En ökning av avståndet från väggen försvårar naturligtvis träffsäkerheten.

Bollen har under denna övning slagits i luften. Nästa övning blir att efter bollens tillbakastudsning låta den taga stöt mot marken före slaget. Härigenom nödvändigöres icke sällan en förflyttning av den bäddrande, i det att dels bollens stöt mot marken icke blir på samma plats dels att uppstudsningen icke alltid blir så regelrätt i följd av markens beskaffenhet.

Väggpärk.

Bäddring mot vägg har varit en enskild övning i träffsäkerhet; den s. k. Väggpärken är en övning av två eller flera, högst 5, å vardera sidan, också i träffsäkerhet, men med samtidigt mål att kunna hålla bollen inom visst på väggen befintligt område. En viss beräkning tillkommer sålunda, på samma gång förflyttning för att nå bollen måste i viss grad förekomma, beroende på den större eller mindre kraft motståndaren använder vid slaget. Väggen anordnas på följande sätt: tvenne lodräta linjer med 2,

3 à 4 mters avstånd från varandra, beroende på antalet deltagare, såsom 2 m. vid 2 deltagare, 3 m. vid 4 o. s. v. Dessa lodlinier kallas "sidogränslinier" och bollen skall vid anslaget mot väggen träffa inom dessa. C:a 1 m. från marken hava vi även på väggen en vågrät linie kallad "undergränslinie", under vilken icke bollen vid sitt anslag mot väggen får träffa.

Även får bollen efter sin tillbakastudsning från väggen icke taga marken inom ett avstånd av 3 m. från väggen, där en s. k. stötgränslinie uppdrages på marken.

De spelande utvälja tvenne anförare, en för vardera laget, som vi kunna beteckna med A och B, vilka växelvis välja en av de övriga spelarne, tills de blivit fördelade lika på båda sidor eller högst 5 på vardera. Härefter bestämmas med "krona och klave", "vått eller torrt", vilket lag först skall ge upp bollen. Under spelets gång omväxla lagen varannan gång med uppgivningar. Lagen ställa upp sig utanför "stötgränsen", det ena laget till höger och det andra till vänster med resp. spelare något spridda.

Om laget A. skall börja uppvisningen, tager dess anförare eller 1:a man bollen i vänstra handen, slår med flatan av den andra handen till bollen, som samtidigt släppes av den vänstra. Bollen skall nu träffa inom begränsningslinierna på väggen och vid tillbakastudsningen utanför "stötgränsen". B.-lagets karlar skola då med hand eller fot, sedan bollen endast tagit en stöt mot marken eller i luften, slå

till bollen, att den ånyo kommer mellan gränslinierna och efter tillbakastudsningen tar mark utanför "stötgränsen", varefter A.-laget på enahanda sätt skall slå bollen mot väggen, och så pågår det växelvis, tills något av lagen dabbar sig, varvid det andra laget får 1 point.

B.-lagets 1:a man ger nu upp bollen. Samma tävlan utspinner sig, som ovan angivits, och fortgår efter samma grunder, tills ettdera laget uppnått 12 point.

Point vinnes i följande fall av det motsatta laget, om det andra träffar med bollen utom gränslinien på väggen, om bollen tager stöt innanför "stötgränsen" efter tillbakastudsningen, om bollen icke träffas eller slås, samt om den slås sedan den tagit mera än en stöt mot marken.

Bäddra boll

är en ny stegringsform i det gotländska bollspelet och av ganska stort värde som en förberedelse till päarkspelet. Under bäddring mot vägg och Väggpärk har man haft väggen som en fast punkt, vilken begränsat bollens rörelse efter ett slag eller en spark. Så icke här. De spelande ställa upp mot varandra, och bollen beskriver bågformiga mer eller mindre stora rörelser, mellan de bäddrande. Förflyttningarna bliva härigenom mera växlande och

svårare att på förhand beräkna än i det föregående. Det fordras en mera blixtsnabb beräkning och varkenhet, varjämte träffsäkerheten sättes på hårdare prov genom en mängd inverkan omständigheter.

Bäddra boll har förtjänsten att kunna övas när som helst t. o. m. under skolungdomens korta raster. Spelet är genast i gång och kan sluta när som helst. Deltagarnas antal är 2, 1 på vardera sidan, men kan vara flera. De spelande A och B ställa sig på lämpligt avstånd, 15 à 20 meter, från varandra. A. börjar att slå upp bollen till B. Denne beräknar nu genast genom ögonmått, varest han har att vänta nedslaget och förflyttar sig snabbt till nämnda punkt vare sig det nu blir framåt, bakåt, åt höger eller vänster och fattar position för att slå bollen med hand eller fot, vilket bäst passar, antingen innan bollen tagit mark eller efter första uppstudsningen. A. är hela tiden på spänn för att omedelbart efter B:s slag kunna förflytta sig till punkten för nedslaget och på samma sätt driva bollen tillbaka mot B. Nu gäller det att "hålla bollen vid liv", d. v. s. i ständig rörelse, mellan varandra genom slag av hand eller spark av fot och bollen lever, tills den ene icke lyckas att på föreskrivet sätt slå eller sparka den tillbaka.

Spela gubbe

är egentligen detsamma som "bäddra boll" med pointberäkning, varvid säkerhet vinnes även i att möta bollen.

Deltagarnas antal är här två eller flera, lika många på vardera sidan.

En stång eller ett på marken uppdraget streck är gränslinje mellan de båda partierna. Det ena partiet ger upp bollen till det andra vilket nu skall efter de allmänna reglerna drivas tillbaka till motpartiet och så bäddras mellan de olika partierna eller lagen under försök att driva bollen så långt in på det motsattas område, att detta icke kan få ut densamma. För varje gång bollen stannar eller blir död, får den, på vilkens sida om stången eller gränslinjen detta sker, "en gubbe", och motparten vinner en point. Det tappande laget får ge upp bollen till det som vunnit point. Partiet går till tolv.

Pärkspelet

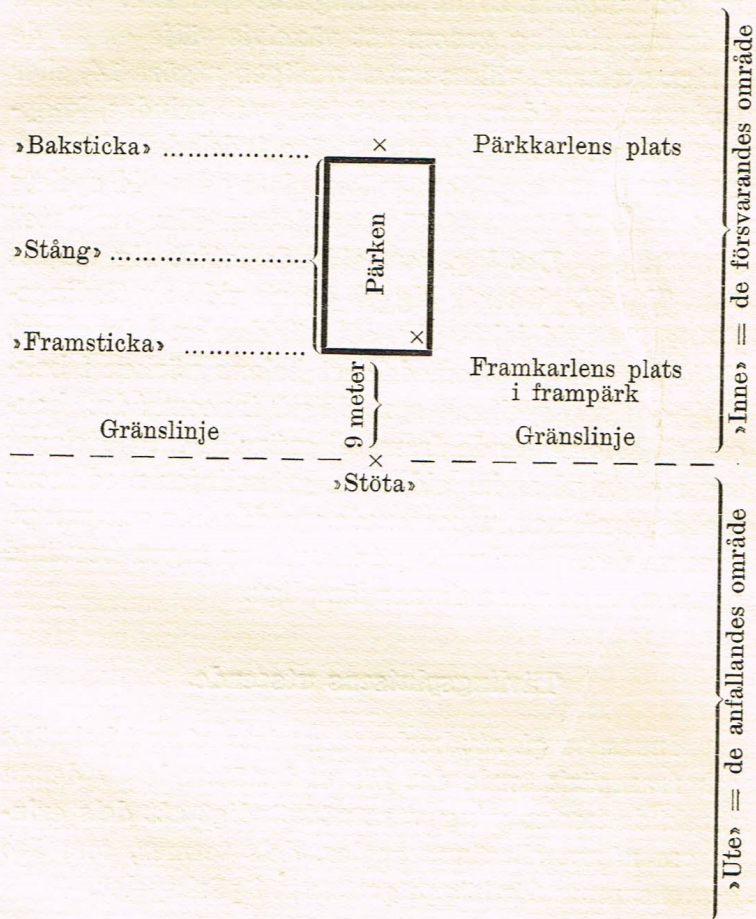
eller den svåraste grenen av gotländskt bollspel utgör pärlan av de gotländska folklekarna. Bollspelet har sitt namn efter en på marken utlagd rektangulär figur, som kallas "pärk" och vilken så att säga utgör det centrum, omkring vilket striden rör sig. Pärkens dimensioner äro något olika i de båda slagen av pärkspel, bakpärk och frampärk, och skola vid beskrivningen av de tvenne särskilda grenarna angivas. Pärkens långsidor kallas "stång", kortsidorna "sticka", resp. "framsticka" och "baksticka". C:a 9 å 11 meter från framstickan i pärkens längdriktning utmärkes en punkt, som kallas "stöta". En linje

tänkt dragen genom denna punkt parallell med framstickan delar tävlingsplatsen i tvenne områden, "inne" och "ute" eller resp. de anfallandes och de försvarandes område. (Se skissen!) Anförarna för de båda mot varandra kämpande lagen kallas "pärkkarlar" och utgöras av de skickligaste spelarne. Dessa bilda var sitt lag genom att växelvis välja en av de övriga spelarne, vilkas antal vanligen utgöra 14, eller 7 på vardera sidan. Antalet kan vara mindre, knappast större. Sedan lagen nu äro indelade, går man till att "kasta upp", om vilken plats man vid spelets början skall intaga på tävlingsplatsen eller om "ute" och "inne". Det lag, som sålunda lottat sig till att vara "inne", placerar sig på denna sida av tävlingsplatsen, varvid iakttages, att pärkkarlen i innelaget alltid har sin plats omedelbart bakom pärken i bakpärk och medspelarne spridda på inneområdet, bakom, på sidorna, ända fram till gränslinjen. Utelaget tager plats på andra sidan om gränslinjen med front mot innemännen, utposterade spridda här och var på uteområdet. Utelagets pärkkarl har ingen bestämd plats, utan där han finner lämpligt.

Tävlingsplatsens utseende.

Innan vi gå att beskriva spelets gång i bakpärk och frampärk torde det för underlättande av denna särskilda beskrivning vara nödvändigt att dels erinra om några allmänna regler, dels termer, som äro gemensamma för bägge grenarna i pärkspelet.

Huvudregel är, liksom i allt gotländskt bollspel, 1:o) bollen slås med hand eller sparkas med fot antingen i luften, d. v. s. före nedslag eller sedan den endast tagit mark en gång, 2:o) bollen blir död på den plats, där under spel den tager mark andra gån-



gen, 3:o) bollen blir likaledes död på den plats, där densamma, medan den är i spel, vid samma tillfälle tvänne gånger i följd vidröres av samme spelare eller blott en gång av flera spelare i samma lag.

"Hugg" kallas det slag, som från stötan göres i riktning mot pärken i avsikt att få bollen att träffa inom pärken. Bollen hålles i ena handen, vilken släpper sitt tag, samtidigt som flatan av den andra slår till densamma.

"Kas" benämnes den punkt på de försvarandes område, där utelaget lyckats få bollen död och vilken punkt samma lag, sedan platsombyte skett av lagen på tävlingsplatsen, som innelag omedelbart skall försvara mot det förutvarande innelagets angrepp som utelag.

Kasen kan komma att ligga mellan stötan och pärkens baksticka eller bakom denna senare, vilket sistnämnda är den bästa kas, som kan erhållas och kallas "kas i baken".

Striden om att erövra nämnda punkt kallas "spela på kas" och försvaret, som samma lag gör, sedan detsamma bytt plats med det andra, kallas "spela på vinst", emedan point eller vinst allt efter utgången av försvaret tillfaller ettdera laget. Spelet blir sålunda, åtminstone i bakpärk, en beständigt återkommande växling att först "spela på kas" och därefter "på vinst", vilket tillsammans utgöra en period i spelet.

"Spel på kas" och "spel på vinst" tillgå på precis samma sätt, men hava olika syftemål.

Om lagen kallas A. och B. och A. först är "ute" spelar detta lag först "på kas", sedan flyttar sig A.-laget till B.-lagets plats och tvärtom och spel "på vinst" sker, varefter perioden är slut. Lagen stå kvar på sina platser. Det är nu B.-laget som spelar "på kas" och sedan lagen bytt plats, försvarar det sin kas mot andra lagets anfall, vilket kallas spela "på vinst". 2:a perioden är nu slut och på ovan beskrivet sätt fortgår spelet i perioder av anfall och försvar, tills ettdera laget har vunnit.

Bakpärk

är det allmännaste av pärkspelen och spelas över allt på Gotland, ehuru något sparsammare på norra delen av ön. Bakpärk har till skillnad från det andra slaget av pärkspel, frampärk, fått sitt namn därav, att pärkkarlen här alltid har sin plats bakom pärken (se skissen) och därifrån dirigerar spelet.

Tävlingsplatsen utgöres av en ganska vidsträckt jämn plan.

Pärkens dimensioner i bakpärk äro c:a 230 cm. \times 80 cm. och för dess markerande användes ett s. k. pärksnöre eller tunna träribbor, för såvitt man icke medelst uppritande på marken kan göra begränsningslinjerna synliga. Pärkbollen är, som i allt gotländskt bollspel i övrigt, redskapet, som erfordras för spelet.

Pointernas antal i bakpärk äro 4, nämligen 10, 20, "fullt" (30) och "vunnet" (40).

De stridande lagen, som vi kalla A. och B., hava enligt beskrivning ovan indelats och lottat om vilket av lagen först skall vara "inne" och "ute" och hava intagit sina platser på resp. område. Allt är nu klart för spel.

Spelets gång: Utelaget som nu representeras av A.-laget går till anfall för att söka få bollen död på någon punkt på B.-lagets område och B.-laget söker förhindra detta. Denna avdelning av spelet kallas att "spela på kas" och tillgår på följande sätt:

En av utelagets (A:s) karlar går fram till stötan och slår sitt hugg, d. v. s. håller bollen i vänstra handen och slår, samtidigt som vänstra handen släpper bollen, till den med flatan av högra handen i riktning mot pärken i avsikt att bollen skall träffa inom pärkens begränsningslinier. Bollen träffar emellertid icke nu inom dessa, utan exempelvis "stång", "sticka" eller utom pärken (se skissen). "Hugget" är då ogillat, och pärkkarlen tillkännager detta med att ropa "stång", "sticka" eller "ute". En annan karl i utelaget (A) byter plats med den, som misslyckats och slår nu sitt "hugg". Samma blir exempelvis förhållandet och en tredje man i utelaget träder fram till stöten för att slå sitt "hugg". Han träffar inne i pärken och pärkkarlen i innelaget (B) har då skyldighet att slå eller sparka ut bollen till utelaget (A). Bollen beskriver en bågformig rörelse mot utelaget och i allmänhet långt in på dess

område. Utelaget driver nu bollen tillbaka till innelaget, vilket i sin tur driver ut den därifrån och på så sätt går spelet växelvis, tills något av lagen dabbar sig, antingen missar bollen eller vidrör den tvenne gånger eller annars felar mot de ovan angivna reglerna. Bollen blir då död på en punkt antingen på innelagets område eller på utelagets. I senare fallet blir ingen "kas". Har emellertid bollen blivit död på innelagets område, utmärkes kasen därstädes genom att en sticka eller annat nedsättes i marken. Om vi nu antaga exempelvis, att kasen är belägen mellan stötan och framstickan, så har A-laget framflyttat gränslinjen till denna punkt. Kasen anses emellertid dålig och utelaget disponerar över möjlighet att kunna förbättra densamma, då detsamma av sina sju spelare ännu har 4 kvar, som icke slagit sina "hugg". Varje man i utelaget har nämligen rätt att, om så behövs, slå lika många hugg. Det fjärde hugget slås nu efter samma grunder som föregående. Kasen blir emellertid icke bättre d. v. s. flyttas icke längre in på innelagets område. Det femte hugget slås och utelaget lyckas därefter få bollen död vid framstickan. Detta är bättre, kasen utmärkes och gränslinjen mellan partierna går nu genom framstickan, till vilken utelaget äger framflytta några av sina spelare, om så befinnes lämpligt. Ännu är emellertid icke den bästa kas ernådd, som kan ernås eller "kas i baken" och utelaget förfogar ännu över två hugg, vilka det naturligtvis utnyttjar. De kunna icke förbättra den förut uppnådda kasen vid

framstickan och resultatet av utelagets "spel på kas" har sålunda resulterat i kas vid framstickan. Nu är A-lagets "spel på kas" slut. Alla dess män hava i tur och ordning slagit sina hugg utan att kunna uppnå "kas i baken". Skulle detta senare erhållas allaredan på utelagets första eller senare hugg, skall omedelbart ombyte av lagen ske, i motsatt fall sker icke ombytet av lagen, förr än alla spelare slagit sina hugg. Nu är det senare fallet för handen. A-laget tager plats "inne", B-laget "ute". A-laget skall försvara den punkt eller kas det som utelag erövrat eller här "kas i framsticka" mot B-lagets anfall som utelag. Detta A-lagets försvar av sin kas kallas att spela på vinst. B-laget slår nu sina hugg, om så behövs, lika många till antalet som spelare, och deras mål är nu att få bollen död bakom A-lagets kas och A-lagets mål är att förhindra detta. Så fort detta lyckas räknar B-laget 10 point. Lyckas A-laget försvara sin kas, räknar detta däremot 10 point. Spelet "på vinst" är nu slut och därmed är spelets första period slut. Den andra perioden börjar nu omedelbart utan att lagen byta plats. I första perioden var det A-laget, som var ute och sökte förvärva sig kas, som de sedan omedelbart skulle försvara; nu är förhållandet motsatt, i det att det är B-laget, som först spelar "på kas" för att sedermera, sedan detsamma bytt plats med A-laget, försvara kasen eller spela "på vinst". Ettdera laget vinner nu också 10 point. Härefter är 2:dra perioden slut och så vidtager på samma sätt period efter period

av striden, tills ettdera laget har uppnått 40 point eller vunnit en park. Det av lagen, som först vunnit 2 parkar, har vunnit partiet.

Pärkkarlarne i frampark äro tvenne, "framkarlen", som står vid parkens framsticka med ena benet på närliggande "stång" eller inuti parken, och "bakkarlen", som har sin plats på samma ställe som pärkkarlen i bakpark (se skissen). Placeringen av övriga medspelare är godtycklig, vilket även är fallet med utelagets pärkkarlar.

Frampark

(Puttpark)

övas icke så allmänt över hela Gotland som syster-spelet, bakpark, och det torde huvudsakligen vara på de södra och östra delarna av ön, som det har hemvist. Framparken fordrar av sina utövare snabbare uppfattning och större skicklighet, samtidigt som spelsättet och räkningen här äro mera invecklade än vid bakparken. Framparken har sitt namn ifrån, att spelet dirigeras från parkens framsticka. Understundom förekommer i stället för frampark benämningen puttpark, vilket härleder sig ifrån, att de "hugg", som från stöten slås in i parken, äro "snarva" eller s. k. putthugg, d. v. s. de slås lågt och med stark fart eller liksom "puttas" in i parken.

Lekplatsens utseende och termerna på de olika

delarna av densamma överensstämma i alla delar med skissen här ovan.

Parkens dimensioner i frampark äro c:a 240×60 cm., således något längre och smalare än i bakparken, varjämte avståndet från stötan till framstickan (se skissen) här är 11 meter.

Pointernas antal äro i frampark 7, nämligen 5, 10, 15, 20, 25, "fullt" (30) och "vunnet" (40).

En väsentlig olikhet förefinnes mellan frampark och bakpark i det antal "hugg", som utelaget får slå. I bakpark har varje man i utelaget rätt att slå var sitt hugg hela spelet igenom, om så skulle vara av nöden. Så ej i frampark. Innan något av lagen erövrat den första pointen, 5, eller fått 5, har utelaget endast rätt att, om så behöves, slå 2 hugg eller som det kallas "2 hugg på fem". Sedan emellertid ettdera av lagen "fått 5", tills ettdera av lagen "fått fullt" (30), äger utelaget utom de två ovannämnda ordinarie huggen under vissa villkor slå ett extra hugg eller "ett hugg till bätters". Villkoret för att få disponera extrahugget är, att man på något av de ordinarie huggen "fått gott" för något av desamma, d. v. s. att bollen på något av dessa hugg blivit död på någon punkt av de försvarandes område.

Utan detta villkor slår utelaget alltid 3 hugg, när ettdera laget fått pointen "fullt" (30). Termen "3 hugg på fullt" betecknar denna rättighet.

Indelning och uppställning av lagen, som bestå av 14 spelare, 7 på varje sida, över-

ensstämma med bakpärkens utom vad "framkarlens" plats angår, vilket ovan är antytt.

Sedan man kastat om "ute" och "inne" och "framkarlen" intagit sin plats med foten på pärken, kan spelet börja.

Vi beteckna även här de båda lagen med A. och B. och vid spelets början är A-laget "ute".

Spelets gång: Spel "på kas" och "på vinst" förekommer ej i frampärk i samma regelbundna omväxling som i bakpärk och i anledning därav kan det förekomma, att lagen ej byta plats, förrän ettdera laget "fått fullt" (30) och därefter skall utelaget försvara den kas, som det uppnått. Man skulle kunna säga att i frampärk det spelas "på kas" och "på vinst" i viss mån samtidigt, innan ettdera laget "fått fullt" (30). I följd av kasens större eller mindre godhet överenskommes lagen emellan, om spel "på vinst" skrskilt skall ske eller icke. Har utelaget dålig kas såsom mellan stöta och framsticka, bryr laget sig icke om att försvara den, utan skänker innelaget pointen, vilket senare lag gör det samma med utelaget, i händelse kasen är god eller exempelvis inom halva pärken. I enstaka fall kan dock särskilt spel "på vinst" förekomma före pointen fullt (30), om ettdera laget, omedelbart efter kasens vinnande, icke anser sig böra giva det andra point; detta sker dock sällan.

Till inslagare i frampärk användas endast de, som äro säkra att slå inne. En av utelagets (A:s)

inslagare slår från stötan sitt "hugg". "Framkarlen" skall nu med hand eller fot slå till bollen i luften, d. v. s. innan den träffar mark. Detta endast under den förutsättning, om bollen synes komma att träffa inom pärken. Såsom biträde vid avgörandet härav, står bakom honom vid pärkens baksticka en s. k. bakkarl, vilken under bollens gång mellan stötan och pärken lättare kan avgöra riktningen och om han ser, att hugget är missriktat, med ett kraftigt rop, "ute" eller "hej", varsko "framkarlen", som då genom att kasta sig åt sidan söker undvika att bli rörd av bollen. Snuddar denna det allra minsta vid honom, vare sig hugget skulle gått inom pärken eller utom, är det point eller vinst för utelaget. Skulle bollen, om "framkarlen", som även under stundom kallas "puttkarl", friat sig för densamma, träffa inom pärken, åligger det "bakkarlen" att efter uppstudningen söka slå eller sparka ut bollen. Det hugg, som A-lagets inslagare i ovannämnda fall slagit, kunna vi antaga hava träffat utom pärken och är sålunda ogillat. Dess 2:a inslagare slår nu sitt hugg, som träffar inom pärken. Ögonblickligen slår eller sparkar "framkarlen" till bollen i luften ut till motpartiet. Bollen flyger nu blixtnabbt kors och tvärs mellan de kämpande lagen, som måste utveckla en oerhörd uppmärksamhet och snabbhet för att icke misslyckas antingen i att slå densamma eller möta den om den kommer "på trill", d. v. s. rullande på marken. Bollen stannar till sist på en punkt. Ligger denna punkt på utelagets område räknar innela-

get (B) 5. Stannar bollen på innelagets område, beror det på, var punkten är belägen, om det är en dålig kas eller en god kas; i förra fallet kan utelaget medgiva att innelaget får 5, i senare fallet innelaget, att utelaget får 5. Första perioden är nu slut. Lagen byta plats eller stå event. kvar på sina platser och utelaget (A) slår i senare fallet sina hugg på samma sätt som förut. På det andra hugget stannar bollen innanför stötan. Utelaget (A) har då rätt till ytterligare ett hugg, vilket kallas "hugg til bätters". Detta hugg slås nu av utelaget och beroende på varest bollen stannar räknar ettdera laget point. Detta är andra perioden i spelet. Och på detta sätt fortgår period efter period, tills ettdera laget "fått fullt" (30). De hava till dess, utom i vissa fall, stått kvar på de platser, de innehade vid spelets början.

Ettdera laget har sålunda "fått fullt" (30), låtom oss antaga laget B, som är "inne". A-laget slår då 3 hugg och söker vinna kas, vilken detsamma omedelbart, sedan platsombyte skett av lagen, skall försvara mot det andra lagets (nu B-lagets) anfall. Lyckas nu B-laget få bollen död bakom A-lagets kas har det vunnit 10 point eller vunnit en päck. Lyckas A-laget förhindra detta räknar detta point och kan nu, om lyckan är god, som innelag slå och räkna till sig point efter point, tills också detta "får fullt" (30), då ett avgörande måste ske.

Det lag som vunnit tvenne pärkar har vunnit partiet.

Varpkastning.

Vanlig varpa.

Bland de gotländska folklekarna intager varpkastningen ett bemärkt rum och dess anor gå långt tillbaka i hednatiden, ehuru leken måhända under denna tid icke hade precis samma former, som den under tidernas lopp fått. I huvudsak torde de dock varit desamma. Leken ställer fordran på armstyrka och säkert ögonmått och övas inom hela Gotland av alla åldrar, från barndomen in i sena ålderdomen.

Kastmedlet, en s. k. varpa, utgöres av en flat, nästan rund sten, vars tyngd och storlek närmast bestämmes av utövarne av leken. Varpans dimensioner torde dock icke överstiga 16 cm. i tvärlinje och 4 cm. i tjocklek. Materialet till varpan utgöres av lämpliga kalkstens- och granitstycken, som avslipas eller avknackas till lämplig form och storlek.

Varje deltagare i spelet har sin egen varpa, som han i allmänhet själv tillknackat.

Lekplatsen utgöres bäst av en jämn, med kort gräs bevuxen plan, men kan dock anordnas litet varstädes, där marken är jämn och ej alltför hård.

Som mål för kasten nedsättas i marken tvenne trästickor (pinnar) på ett avstånd från varandra, vilket för mera drivna varpkastare är 20 meter. Avståndet mellan målen kan dock vara både kortare och längre.

Varpans hållande och kastet: Varpan hålles av den hand, som skall utföra kastet så, att pekfingret vilar längs stenens rundning, helst med yttersta fingerspetsen mot någon kant, tummen på stenens uppåtvända flata sida och de övriga fingrarna något utbredda på den nedåtvända flata sidan. Greppet om varpan skall vara stadigt, men får icke vara hårt och krampaktigt, då man lätt i själva kastningsögonblicket förhåller densamma.

Själva kastet utföres från en lämplig utgångsställning såsom exempelvis den ena foten c:a 1 à 2 fotlängder framför den andra, under det att den hand, som skall utföra kastet, höjes med något böjd arm, så att riktning mot målet kan ske över varpans främre övre kant. Den framsatta foten skall vara av motsatt sida som den hand, vilken skall utföra kastet.

Från denna utgångsställning föres handen, som skall utföra kastet, med obetydligt böjd arm utmed låret nedåt-bakåt, varifrån den sedan i samma plan med stegrad hastighet föres framåt och något uppåt, då varpan släppes. Samtidigt detta sker, i själva kastningsögonblicket, gives åt varpan genom en ringa bakåtdragning eller tryckning av pekfingret en rotation, som har till syfte, att få stenen under dess gång genom luften att bibehålla sin horisontala ställning och på så sätt framgå utan att vingla.

Kroppen har under kastarmens rörelse nedåt-bakåt böjts framåt och den bakre foten uttager i kastningsögonblicket ett steg framåt samtidigt krop-

pen rätar upp sig och kastarmen helt sträcket. En van varpkastare får alltid varpan att gå med främre kanten något snett nedåt för att denna kant först skall träffa marken och varpan sålunda bli liggande "på fläck" eller den punkt, där den slår ned. Kastets värde beror nämligen endast på, var varpan slutligen ligger.

Indelning: Deltagarnes antal i varpkastning är minst 2, men torde lämpligast i samma spel ej överstiga 8, vilka delas i tvenne jämnstarka och till antalet lika lag. Överstiger deltagarnas antal 8, är det förmånligare, att de uppdelas på tvenne spel. Lagen uttagas antingen medelst lottning eller på det sätt, att deltagarna i ett spel kasta sina varpor från den ena målpinnen till den andra, varvid innehavarna av de tvenne närmast målpinnen liggande varporna äga rätt att växelvis välja deltagare i resp. lag. När så är gjort, lottar man om, vilket lag skall börja.

Spelets gång: Båda lagen äro samlade bakom ena målpinnen. En man ur det lag, som lottade till sig att börja, ställer sig omedelbart bakom målpinnen och kastar sin varpa på föreskrivet sätt till motsatta målet, sökande att få densamma att slå ned så nära detta som möjligt eller slå omkull pinnen. Sedan kastet är verkställt, går han vanligen över till det mål, mot vilket han kastat, för att iakttaga de följande kasten.

En man ur det motsatta laget ställer sig därefter bakom samma målpinne, från vilken föregående

mannen kastat, och söker kasta sin varpa närmare det andra målet än den föregående, vars varpa kvarligger på marken, där nedslaget skett eller den stannat. Lyckas detta, heter det, att hans varpa "tog", d. v. s. vann, i motsat fall, att den "löste", d. v. s. förlorade. Allteftersom varpan nu "tog" eller "löste" kastar en ny man, i förra fallet från det lag, som började, i senare fallet från det lag, som sist kastade. I noggrann överensstämmelse härmed fortsätts kasten omväxlande av lagen, tills antingen alla i båda lagen kastat eller tills ena lagetets alla män utfört sitt kast och icke lyckats överträffa ett kast av motlaget. Första omgången är nu slut och det lag, som kommit närmast målpinnen, vinner 1 point, för så vitt icke detsamma laget därtill gjort kullkast av pinnen, då 2 point räknas. Det ena av lagen kan också hava gjort kullkast och det andra hava sin varpa närmast det kullkastade målet, i vilket fall vardera laget räknar var sin point. Ett tredje gives också, det ena laget har gjort kullkast av pinnen, det andra gör detsamma. I detta fall kvittas kullkastet och den sten, som ligger närmast hålet, där målpinnen står, vinner 1 point.

Alla spelande äro nu samlade vid den målpinne, mot vilken man kastat. Varpstenarna upptagas och andra omgången börjar med kast mot det mål, man nyss lämnat. Den man som under föregående omgång kommit målpinnen närmast med sin varpa börjar kastet i den nya omgången, vilken tillgår på precis samma sätt som i den första är angivet.

Spelet pågår i omgångar växelvis från den ena målpinnen till den andra, tills ettdera laget "fått tolv" då det vunnit en "kula", och det lag, som först vunnit två kulor, har segrat.

Följande promemoria har vid senaste gotländska allmänna idrottstävlingar tillämpats vid varpkastning:

- 1) Banans längd är i regel 20 meter, kan dock vara kortare eller längre enligt överenskommelse.
- 2) Högst två provkast medgivas vid tävlan.
- 3) Anmärkning mot uppmätt bana skall ske under provkastningen.
- 4) Vid kast iakttages, att den kastande icke står framför målpinnen.
- 5) Alla varpor, som kastas, skola kvarligga vid målet, tills point vunnits.
- 6) Träffar en varpa vid kastet en vid målet liggande varpa och stötes denna senare längre bort från målet eller närmare intill målpinnen, räknas denna varpas plats, där den sist blev liggande.
- 7) Slås en vid målet liggande varpa sönder av en kastad varpa, räknas största biten av den sönderslagna varpans avstånd från målpinnen; samma vare ock, om den kastade varpan slås sönder.
- 8) När tvenne varpor ligga så lika nära målpinnen, att ögonmättet ej kan avgöra, vilken ligger närmast, mätes respektive varpors avstånd, varvid iakttages, att mätning sker från varpans närmaste

hörn till målpinnens närmaste kant (målpinnen skall vid mätningen stå rätt upp). Vid befundet lika avstånd sker omkast av de två närmaste, varefter pointen efter dylik omkastning bestämmes av samtliga varpors inbördes läge.

9) Kullkast räknas, och med kullkast menas, att målpinnen ryckes upp ur jorden och helt ligger på marken. Vid fall, då varpan träffar målpinnen vid roten och blir liggande mot densamma samt trycker mot dess undre ända, så att målpinnen håller sig delvis upprätt, räknas kullkast, om målpinnen, då varpan försiktigt lyftes upp, faller helt omkull och blir liggande på marken, som ovan sagts.

Efter kullkast skall målpinnen resas. Skulle varpan ligga över hålet, skall densamma placeras framför och dikt intill målpinnen.

Kullkast räknas för den spelare, vars varpa träffar och slår omkull målpinnen, antingen detta sker genom omedelbar träff å målpinnen, eller genom träff å en vid målet liggande varpa, så att denna senare varpa slår omkull pinnen å ovan angivet sätt.

10) Pointräkning. Den spelare, vars varpa ligger närmast målpinnen, räknar en point och den, som gör kullkast, räknar likaledes en point. Den som både ligger närmast målpinnen och gör kullkast räknar sålunda för dessa kast två points. Dock gäller point för närmast målpinne högre än point för kullkast. Om därför tvenne spelare stå om 11 points och den ene gör kullkast, men den andre kommer

närmast målpinne, är den senare vinnare av spelet med 12 mot 12.

11) Har vid lagspel ena laget gjort kullkast, hava de återstående av andra laget rätt att försöka göra detsamma och om så sker kvitta kullkastet. Även efter sådan kvittning räknas nytt kullkast som en point och kan även detta kullkast kvittas.

12) "Kulan" går till 12 och den, som först vunnit 12 point eller tagit 12 "stick", har vunnit densamma. Vid tävlan kastas, om så är erforderligt, 3 "kulor".

Långmålsvarpa. (Flisvarpa.)

I öns sydligaste socknar har till mitten av 1800-talet bibehållits en variation av den vanligen nu brukliga varpkastningen, vilken fått namn av "Långmålsvarpa".

Kastmedlet utgjordes av en 10 à 11 cm. lång, 6 à 7 cm. bred och $\frac{1}{2}$ à $\frac{3}{4}$ cm. tjock, ovalformig sandstensskiva, som slipats på så sätt, att den efter ett kraftigt kast under sin gång genom luften "skär sig" uppåt, så att den faller ner, först då all kraft är förbrukad. Fattningen av stenen måste sålunda här bliva en helt annan än vid "vanlig varpa" och den torde hava hållits mellan tummen och pekfingeret.

Det gällde vid detta slags varpkastning icke att få varpan så nära ett "mål" som möjligt, utan att i en viss angiven riktning uppnå det längsta kastet.

Långmålsvarpan är nu utdöd. Det är endast ett fåtal sådana varpor i behåll och det har med stor svårighet lyckats undertecknad att få fatt i en sådan nere i Hablingbo. Kastens längd uppgives olika, ända till 200 meter, eller avsevärt större än ett vanligt varphåll. Leken påminner något om grekernas och romarnas diskuskastning.

Stångstörtning

ställer mera än andra gotländska folklekar fordran på fysisk kraft, samtidigt som den kräver lugn beräkning såväl vid själva störtningen som vid balanseringen.

Den skotska leken "Tossing the Caber" påminner något om den gotländska stångstörtningen, ehuru såväl stångens dimensioner som sättet för lekens utförande äro vitt skilda.

Kastmedlet på Gotland utgöres av en stång av trä med olika omkrets i båda ändarna. Dimensionerna på stången växla alltefter de kastandes styrka och benägenhet. För mera övade kastare brukar stången hava en längd av 5 meter och en tvärlinje av c:a 13 cm. i storändan och 7 cm. i lilländan.

Lekplatsen bör vara jämn mark, ej alltför hård; gräsplan är den lämpligaste.

På lekplatsen utlägges en smal träribba, från vilket märke kastet skall göras. Kastmärket får icke av den kastande vidröras eller överskridas.

Stångens uppbyggnad, som utgör ett villkor för deltagande i själva "störtningen", sker lämpligen på det sätt, att ena handen fattar med övertag om stångens lillända, den andra c:a $\frac{2}{3}$ meter längre in, under det att stångens storända vilar på marken. Halvt knäböjande lägger den uppbyggnad därefter stången över knäet med ovan nämnda fattning av händerna, och under det att kroppens övre del lutar bakåt "brytes" eller reses densamma uppåt, så att storändan kommer i luften. När stången sålunda är "uppbruten" gäller det att genom säker balansering placera den mot ena axeln. Stor försiktighet är härvidlag av nöden, ty i en mindre van och säker hand kan densamma lätt taga överbalansen och falla dit man icke vill, utsättande den uppbyggnad själv och möjligen kringstående för fara av allvarligt slag.

Störtningen: Stången, svagt stödd mot ena axeln med storändan uppåt och något lutande bakåt, hålles av båda händerna om lilländan, den ena handen ovanpå den andra. Bålen är nu framåtlutad. I denna ställning göres fritt anlopp till kastmärket, vilket, som ovan nämnts, dock icke får överskridas eller vidröras. I själva störtningmomentet låter man stången sakta falla framåt samtidigt händerna, som omfatta lilländan, kraftigt rycka densamma uppåt-framåt och kroppen rätas upp.

Storändan beskriver då en båge i luften, och då den tager mark, skall stången med lilländan falla

framåt och icke avvika från kastriktningen mera än 2,5 meter. Vid större avvikning är kastet ogillt och betecknas med 0.

P o i n t b e r ä k n i n g : Kastets längd uppmättes från kastmärket till den punkt, där storändan tog mark och angives i cm. Varje deltagare har rätt till tre kast, varav det längsta räknas och har sålunda den, som utfört detsamma, segrat.



På samma förlag utkommit:

En Ny Bok om Visby.

Rikt ill., av O. V. Vennersten.

Kr. 2: —.

Bland Rosor och Ruiner.

Dikter av John Hellman.

Kr. 2: 75.

Ur Gotlands Militära Häfder.

Anteckningar af Josef Elert.

Kr. 1: 50.

Några Gotländska Folklekar.

Av Löjtn. Emil Nyberg.

Kr. 0: 75.

Visby Ruiner.

Rikt ill., av M. C. Anckarswärd.

Kr. 2: —.