

A métázás és a guncsázás

Amikor az én gyermekkoromban kezdett derengeni a labdarúgás jövője, még két népi csapatjáték élt szülőfalumban, Hanván. Mindkettő igen népszerű volt: a métázás is és a guncsázás is. A játék szabályai lényegükben nem, de apróbb mozzanataikban olykor módosultak, ahogy azt az adott helyzetben a körülmények megkívánták.

A *métát* egyaránt játszották iskolás gyerekek és felnőttek, de csak a legények *guncsáztak*, mert az sokkal nagyobb erőfeszítést és figyelmet igényelt. Kemény, férfias, veszélyes játék volt. Néha egyik falu játszott a másikkal, de gyakoribb volt, hogy az *alvégiek*, a *felvégiek* és a *faluközietk* játszottak egymással.

Elsősorban művelődéstörténeti és néprajzi szempontból érdekes és értékes az a mód ahogyan a csapatokat egy-egy játékra megszervezték. Amikor a fiatalok elhatározták, hogy játszanak, a két kiszemelt legügyesebb, legtekintélyesebb, legnépszerűbb legényt közrepusztították. Nevüket közfelkiáltással ismételve kérték őket, hogy szedjenek. Akkor a két szedő felállt egymással szemben és az egyik ünnepélyesen kérdést intézett a másikhoz: „Nyíllal, vagy szedéssel?” — „Nyíllal!” (azaz nyílhúzással) — válaszolt rá a másik. A nyílhúzás ősi, valamikori szokás szerint történt. Az egyik dugott, a másik húzott. Persze a nyílvesszőt, amelynek emlékét a népi kifejezés megőrizte, fűszál, vessző vagy gyufaszál helyettesítette. A dugó a két különböző hosszúságú szálal úgy takarta el, hogy azok vége egyforma hosszúságban látszott ki. A húzó a kettő közül kihúzta az egyiket. Ha a hosszabbikat, akkor szerencsés volt és jogot nyert az elsőnek választására. Ha „a rövidebbet húzta”, csak másodiknak választhatott csapattagot a fiúk közül. Az előbb választó természetesen mindig az ügyesebbet választotta. Azután újból nyílat húztak, újból választottak, s így folytatták tovább, míg végül nyolc-tíz főből összeállt egy csapat.

A másik csapatválasztási mód is igen régi volt. Nem más, mint az ősi adásvétel alkudozásának egyezkedésének fennmaradt formája. A *szedők*, közepén állva alkudozásba kezdtek egymással: „Adsz egyet?” — „Nem adok!” — „Adj egyet!” — „Nem adok!” Az igenlő válasz az lett volna: „Végý!” Igen ám, de ez a legegyszerűbb mód megfosztotta volna ünnepélyességétől a helyzetet. Az alkudozás felajzott lelkiállapotot teremtett a várakozó fiatalokban. Vajon ki kivel kerül egy csapatba? Ki kivel játszik? Az „Adsz egyet?” és „Nem adok!” legalább ötször megismétlődött egymás után. Addig tartott, amíg a körülállók kórusban nem kérték az elutasító szedőt: „Engedj... engedj már!” Mire ő, hogy önmaga addigi akaratát határozottan láttassa, megfontolt képet vágva, ünnepélyesen kijelentette: „No, jó! Akkor végý!” S markával nagyot csapott a másik tenyerébe. Erre az kiválasztotta csapatába a legügyesebbet. Utána választott emez, aztán az előbbi harmadiknak és így tovább, míg összeszedték a két csapatot. A megismétlődő alku szavai, mondatait sokszor különböző alliteráció rímekkel is tarkították. Ezekkel jártasságukat, szellemességüket kívánták bizonyítani, részben pedig vidám hangulatot teremtettek társaikban. Pl. „Adsz egyet?” — „Adj egyet!” — Válasz rá: „Ha eltolod a hegyet.” Vagy: „Amott látok meggyet.” Vagy: „Behajtom a tehenet.” Vagy: „Lakaszálod a rétet?” stb. Míután a csapatok így összeálltak — kezdődött a játék.

A métázás

A métázáshoz egy labda és egy bot kellett. A mai teniszlabda nagyságú labdát marhaszorból készítettek. A reggeli állattisztításkor levakart szőrt a legények összegyűjtöttek. Közepébe mogoró alakú és nagyságú, gömbölyűre faragott fadarabot vagy kavicsot tettek. A benedvesített szőrcsomót marokban — a hólabda készítésének min-

tájára — összenyomkodták és labda alakúra formálták. Majd a hálókötés és a kosárfonás ismerete szerint kenderből sodort házi fonállal befonták, behurkolták. Készíteték úgy is, hogy a szőrcsomót vászondarabra bugyolálták és bevarrták. A metábot puhafából, lécszerűen kidolgozva készítették úgy hogy az ütő oldala sima legyen. A végére markolatot is faragtak, így fogása biztonságos lett.

Játéktérnek megfelelt minden sík terület. Ennek nem volt meghatározva sem a szélessége, sem a hosszúsága. Játsozták szérűn, legelön, úton vagy más alkalmas helyen. A lényeg az volt, hogy húztak egy egyenes vonalat a földön, olyat mint gerelyvetéskor. A vonalon belül állt és várakozott a játsozó csapat. A szolgáló csapatból csupán egy, aki a labdát ütésre feladta. A többiek a vonalon kívül helyezkedtek el egymástól különböző távolságra, akárcsak az említett gerelyvetéskor a mérők és a gerelyvisszadóboók. Ki közelebb, ki távolabb, ki ezen, ki azon az oldalon, ki pedig középben, ahogyan a játék mozgása megkívánta.

A feladó a labdát feladja (feldobja) merőlegesen a váll fölött 1—1,5 méter magasságra, s tőle mintegy méternyire álló, másik csapat ütő játsokosának, aki a felelése labdát a levegőben teljes erővel kiütötte. A labda mozgása a túl magasra sikerült teniszütésnek felelt meg. A jól eltalált labda így akár ötven méterre is röpült. Az ütő játsokos a botot az ütés után a vonalon belül a földre dobta és teljes erővel futott ki a 13—25 méterre levő *metához* (jelhez), amely egy bevett karó, egy beszúrt bot vagy vessző, odahelyezett kődarab, ruhadarab vagy tarisznya lehetett. Annak megérintése vagy megkerülése után vissza kellett futnia a vonalon belülre. A kint szolgáló csapat játsokosainak az volt a feladatuk, hogy a kiütött labdát akár a levegőben elkapják, vagy a földről felkapva a *metához* vagy onnan visszafutó játsokóst eltalálják. Ebből a célból a szolgáló csapat tagjai a megszerzett labdát gyorsan a legkedvezőbb helyzetben levő társuknak továbbították — sokszor a *bent* (vonalon belül) levő feladónak, aki a *metától* visszafutó futó játsokóst szemközti állásból, kedvezőbb helyzetben jobban eltalálhatta. A kifutás általában gyorsan és egyenes vonalban (a legrövidebb útvonalon) történt. A visszafutás már menekülésszerű volt, kacskaringós útvonalon, mert akkorra a távoliak a megszerzett labdát a közel állónak hajították. Ezeknek oázása elöl a *metától* visszafutó játsokos oldalra futhatott, ugorhatott, földre vethette magát, előre-hátra futhatott vagy guggolhatott úgy hogy a feleje dobott labda célt téveszen, s utána gyors rohanással a vonal mögé visszatérhessen. Mert a célt tévesztett labdát ismét felkapták és rádobták. Ha sikeresen visszatért, tovább játsoztak. Ha eltalálták, kiesett a játsokból. A *meta* védelmet nyújtott, mert amíg a játsokos azt érintve ott állott, a találat nem számított. Szorongatott helyzetében ott várhatta meg, amíg soron következő játsokostársa ütötte a labdát. Ha a labda kiröpült, a társa ütése után már futhatott is vissza. Így futás közben találkozott a *metához* futó társával. Ekkor, ha őt találták el a labdával, ugyanúgy kiesett, mintha saját ütése során találták volna el. S ha mindkettejüket (egymás után) eltalálták, mindketten kiestek.

Ha az ütő játsokos nem találta el a feladott labdát, meg kellett várnia következő társának ütését, s akkor vele együtt futott a *metához* és vissza. Előfordult, hogy ilyenkor többen is futottak a *metához*, akár a fél csapat. Mivel az eltalált játsokos kiesett a játsokból, a csapat létszáma mindig csökkent, s amikor az utolsó ütő játsokóst is találat érte, a játsoszakasznak vége lett. A két csapat helyet cserélt: a *szolgáló* csapat bement ütni játsozó csapatnak, az ütő csapat pedig kiment szolgáló, azaz labdát szedni és célba dobálni, illetőleg bedobálni. Aztán ismét cseréltek. A játék eredményét sem időben, sem térben, sem cslekvésben sommifele egységgel nem mérték és nem értékelték. Játsoztak, mert játsozni akartak és kedvüket lelték benne.

A guncsázás

A csapat felállása hasonló volt a *metázáshoz*, azzal a különbséggel, hogy csak nyílt terepen lehetett játsozni: legelön vagy kaszálás után a réten. Ugyanúgy alakították meg a csapatokat is. A játék kelléke a *guncsa*, egy teniszlabda nagyságú puhafából faragott golyó. Ezen kívül minden játsokosnak volt egy botja, a *guncsobot*, amely kb. 80 cm hosszú sodrófához hasonló, de annál vastagabb bot, szintén puhafából (égerfa, nyárfa stb.). A játék kiinduló pontja egy kör volt a földön, amelyet a *guncsobot* tal körben forogva rajzoltak meg. Középen volt egy tányér alakú gödör, mint a golfjátéknál. A játsozó csapat tagjai a kör körül állottak, hogy sorban — egyik a másik után — ütésre kerüljenek. A szolgáló csapat ugyancsak a játék területén, kívül helyezkedett el, amely azonban semmivel sem volt megjelölve. Egy játsokosuk ugyanúgy bent állott, mint a *metázásnál* a feladó, de a körben. A szolgáló csapat felállítását a labdarúgás játsokzésének felállításához hasonlítva lehetne érzékelteni. A kapus a

feladó, a mezőnyjátékosok pedig a többiek, de hozzá viszonyítva nem háttal, hanem szembe fordulva állanak, vagyis „befelé néznek.”

A feladó merőlegesen feldobta 2–3 méter magasra a guncsát. A játzó csapat ütő játékos felkészülten, derekát, vállát hátra szegve, kezében a botot végénél fogva, karját hatalmas erővel dobásra lendítve, a botot magasan a guncsa után dobta. A forgó bot a feldobott guncsát a levegőben eltalálja, s az ütközés következtében a guncsa 50–60 méteres ívben repült a levegőben. Akárcsak kalapácsvetéskor a vasgolyó. De repült ám maga a guncsabot is. A száraz bot és a guncsa ütközéskor a levegőben olyan hangot ad, mint a xilophon „a” hangja. Az ütő játékosnak a kirepült botja után kell futnia, s azt felkapva vissza kell vele rohannia a körbe. A cselekvés befejezésének külső jeleként és nyomatékként botja szabad végét beérkezéskor nyomban a tányér alakú gödröbe kell nyomnia. A kiütött guncsát a kint szolgáló csapat tagjai felkapják és kézzel visszadobják a körbe. Ha mellé megy, akkor a körben álló feladó társuk utána ugrik vagy fut, felkapja s bal kezében tartva visszaviszi a körbe, majd a jobb kezében levő guncsabottal ő is megérinti a gödröt. Ha az ütő játékos később érkezik vissza botjával a körbe, mint a visszadobott guncsa, kiesett a játékból. Ha pedig az ütő játékos nem találta el botjával a feldobott guncsát — úgy mint a mé-tázásnál —, meg kellett várnia a következő ütőt, s azzal együtt futott ki mindenki saját botjáért, vissza. Ha nem sikerült a bedobás előtt visszatérniök, mind a ketten kiesnek. Amikor az utolsó csapattag is kiesett, a két csapat felváltotta egymást. Minden játékosnak volt botja, egyéni ízlés szerint maga készítette és faragással díszítette. A bot azért is kellett, mert ezzel a szolgáló játékosok a levegőben repülő vagy a földön guruló guncsát megállíthatták, s így időt nyertek a gyors visszadobásra.

Csodálni való volt falusi fiataljainknak az a magas fokú közösségi magatartása és felfogása — ma úgy mondanánk „fair play” viselkedése —, amely a játék során is megnyilvánult. Az egyik ilyen elv volt, hogy aki játszani akart, azt be kellett venni a csapatba. Ha pedig egyikük a végén páratlan maradt, akkor őt a másodiknak szedő kapta — mintegy kárpótlásul —, amiért az ő csapata a folytonos másodszori választással mindig az egy fokkal gyengébb játékosok közül került ki. Ugyanez történt akkor is, ha fiatalabb, sérült vagy testi fogyatékos egyénről van szó. A gyengébb csapat tehát sokszor eggyel több fiúból állott. Ha túl sokan akartak játszani, s nem volt hely a csapatban, a kimaradást nem lehetett szó nélkül hagyni. A két szedő ilyenkor különböző ervekkel olyan helyzetet teremtett, mintha a kimaradók önként álltak volna el a játszástól. A beválasztott fiatalok gyakran maguk ajánlották fel, hogy bizonyos számú ütés után átadják helyüket a kimaradottaknak.

Ha valaki megsérült s nem játszott tovább, a másik csapatból az, akit a sérült ellenében választottak, magától kiállt. Ha ellenben a sérülés nélküli csapat gyengébb volt, akkor emennek a szedője hozzájárult, hogy az teljes létszámban folytassa a játékot. (A szedők — mai szóhasználattal élve — tulajdonképpen csapatkapitányok voltak, de ugyanakkor bírák is, mert a vitát egymás között ők döntötték el.)

Magam is sokat meláztam, guncsáztam, s örülnék, ha ezek a játékok nem merül-nének feledésbe

Madarász László

