

### **III. Zsongvölgyi Középkori Forгатag, Haditorna Verseny**

A Zsongvölgyi Hagyományörző Haditorna Egylet a 2013. évben haditorna versenyt hirdet, amelyet III. KÖZÉPKORI FORGATAG, haditorna verseny néven fogunk nevezni. Várjuk olyan csapatok vagy magánszemélyek jelentkezését, akik szívesen részt vennének a versenyen.

A verseny általános leírása:

A Középkori Forгатagon minden csapat és minden versenyző saját felelősségére vesz részt. A verseny helye: **Ebes Művelődési Ház** udvara, a verseny ideje **2013. június 22. szombat**. A verseny kezdete **reggel 8.00 óra**.

Nevezési díjat a helyszínen kell fizetni, melynek összege versenyzőnként, minden kategóriában 1 000 forint (azaz egyezer forint). A versenybe nevezni legkésőbb a verseny megkezdéséig lehet, a Zsongvölgyi Hagyományörző Haditorna Egyletben, Horváth Sándor Cornaille Egyleti Kapitánynál, telefonon: +36-30-9431-267, vagy e-mailben: [cornailles@freemail.hu](mailto:cornailles@freemail.hu) címen.

Külön kategóriában versenyezhetnek a hölgyek és az urak, valamint az uraknál a 17 év alattiak. Az egyes kategóriák indításához kategóriánként 5 fő jelentkezése szükséges. A hölgyeknek csak íjászat versenyszámot hirdetünk az uraknak kategóriánként 4 (négy) versenyszámban kell a versenyzőknek megmérkőznie.

Minden versenyszámban az eredményektől függően egy ranglistát hozunk létre. A legjobb versenyző annyi pontot kap, ahány versenyző benevezett a versenybe. A többiek az eredményüktől függően ennél kevesebbet. A versenyek után a nap végén összegezve a gyűjtött pontokat, kiderül hogy ki lesz Zsongvölgy Bajnoka.

Nem kötelező minden résztvevő versenyzőnek az összes versenyszámban indulnia. Viszont a Zsongvölgy Bajnoka címért csak azok versenyezhetnek akik mind a négy versenyszámban megméretik magukat.

A verseny díjazása, kategóriánként az első három helyezettnek oklevél, érem és tárgyjutalom. A Zsongvölgy Bajnoka cím nyereménye 1 darab hosszúkard lesz.

Alább egy példa segítségével mutatom, hogyan lehet pontokat gyűjteni.

Minden versenyszám azonos arányban fog latba esni az eredmények értékelésekor. Ezért a versenyszámonként legjobb eredményt elérő személyek minden számban annyi pontot kapnak ahányan összesen beneveztek a versenybe abban a kategóriában.

A példa kedvéért feltételezve, hogy 26 fő nevez be a versenybe, az alábbi 1. táblázat mutatja, mind a 26 fő jelenlétében lebonyolítható egyenes kiesési rendszerű vívóverseny eredmény tábláját. A sárga számok az első körben vereséget szenvedett versenyzők. A kék mezőben a vívóverseny nyertese van. A piros versenyzők, akik a páratlan számú tovább jutó miatt kaptak még egy esélyt. Ilyenkor ugyanis, az adott körben kiesett versenyzők közül sorsolással választunk ellenfelet a páratlanul maradt versenyzőnek.

1. táblázat

Induló versenyzők	1. kör nyertesei	2. kör nyertesei	3. kör nyertesei	4. kör nyertesei	A vívó verseny nyertese	Megszerzett pont
1	1	1				20
2						1
3	3					12

4						1
5	5	5	5			23
6						1
7	7					12
8						1
9	9	9	9	9	9	26
10						1
11	11					12
12						1
13	13	13				20
14						1
15	15					12
16						1
17	17	17	17			23
18						1
19	19					12
20						1
21	21	21				20
22						1
23	23					12
24						1
25	25	25	25	25		25
26						1
	23	21				

Páratlan számú tovább jutó esetén: Az ellenfél nélkül maradó személynek, az azonos körben már korábban kiesett versenyzők közül sorsolással választott versenyzővel kell mérkőznie.

A 2. táblázatban az előbbi 26 kardvívásba nevezett versenyzőből csak 12 fő vesz részt az övbírkózás verseny számban, így a leggyengébb versenyző is 15 pontot vihet tovább, az előbbi 1 ponttal szemben. **Azok a versenyzők, akik nem tudnak, vagy akarnak részt venni minden versenyszámban, az első körben kieső versenyzők esélyeit javítják, az eredménytábla adatai alapján.**

2. táblázat

Induló versenyzők	1. kör nyertesei	2. kör nyertesei	3. kör nyertesei	A vívó verseny nyertese	Megszerzett pont
1	1	1			23
2					15
3	3				23
4					15
5	5	5	5		25
6					15
7	7				21
8					15
9	9	9	9	9	26
10					15
11	11				21
12					15
	3	3			

## **A Középkori Forгатag versenyszámái (2013.06.22):**

### 1. Kardvívás:

A kardvívást a balesetek elkerülése végett fakardokkal fogjuk lebonyolítani. A kard mérete: pengehossz, 90-100 cm; a markolata max 25 cm, keresztvas kötelező; súly legfeljebb 2 kg. A versenyen minden résztvevőnek biztosítunk fakardot, de a fenti paramétereknek megfelelő saját karddal is sorompók közé lehet állni. A versenyen választható, a kard helyett kard-pajzs használata is. A pajzsról, minden versenyzőnek magának kell gondoskodnia. Nem használhatóak a versenyben nagyméretű pajzsok, csak közép és kisméretűek. Ez azt jelenti, hogy a használható legnagyobb pajzs mérete 60x60 cm. A pajzshoz csak rövid kard használható, pengehossza 65-80 cm, markolata maximum 20 cm

A vívásban résztvevő versenyzőknek kötelező minimális védő felszerelés: Lemezsisak, vagy vívómaszk, védőkesztyűnek lemezkesztyű, vagy lánckesztyű, kötelező továbbá lemezből készült mellvért, pikkelyvért, vagy láncing használata. Ajánlott könyék- és térdvédő használata. A védőfelszerelésről minden versenyzőnek magának kell gondoskodnia. A kötelezően előírt bármelyik védőeszköz hiányában a versenyző nem vehet részt a vívásban.

A vívás szabályai:

Egy mérkőzés 6 menetből áll. Minden menetben meg van határozva, hogy melyik versenyző kezdheti a támadást ez versenyzőnként 3-3 menet. Támadásnak a karddal tett támadó mozdulatok, vagy a rajt szó utáni akár kard mozgása nélküli második előre lépés számít. Az „ijesztés” egyértelműen támadásnak számít. A menet az első találatig tart. Minden menet után a vívó feleket szét kell választani.

A találati felület: A fej és a nyak találat 3 pont, az öv feletti rész, has, mellkas, hát, derék 2 pontot ér. A vállak és a többi testrész 1-1 pontot érnek. Nem ér pontot a kézfej, lábfej és az ágyék találat.

Együttes találatnál mindkét versenyző megkapja a saját találatának megfelelő pontot és a vívást a következő menettől folytatják tovább. Az ellenfél lefegyverzése a saját fegyver megtartása mellett 1 pontot ér. Saját fegyver elejtése az ellenfélnek ér egy pontot.

A 6. menet utáni pont azonosság esetén 1 ráadás menet következik az első érvényes találatig. Kesztyű nem használható védekezésre.

Embert fogni lehet. Ráadás menetben együttes találat esetén a magasabb pontértékű testfelületet eltaláló versenyző nyer.

A versenyzőket minden esetben sorsolással fogjuk párba állítani.

A vívás ideje alatt minden versenyzőnek, ellenfélenként egy alkalommal van lehetősége, hosszúkardról kard-pajzsról, vagy kard-pajzsról hosszúkardra váltani

A pást 6x6 méteres, sík terület lesz, jól láthatóan kijelölve.

### 2. Kelevéz párbaj:

A kelevézpárbajhoz az indulókat párokba sorsoljuk. Páronként mérkőznek egymással egyenes kiesési rendszerben.

Egy darab céltáblára kell dobni mindkettőjüknek. A táblától 50 méter távolságból indul egyszerre mindkét versenyző 3-3 darab kelevézzel a kezében. A célhoz 15 méternél közelebb nem lehet menni, a 17 év alattiaknál ez a távolság 10 méter. A párbaj indítását követően a 15 és 50 méter között bárholnan lehet dobni a kelevézeket. A párbajt az nyeri, aki elsőnek eltalálja a célt. Találatnak az a kelevéz számít, aminek a hegye eltalálja a táblát és beleáll. Akkor is találatnak számít, ha a hegye kifordul, vagy elpattan a táblától. Nem számít találatnak az amelyik a nyelével, vagy a hegy oldalával találja el a táblát továbbá az sem találat, amelyik a tábla alá és a talaj közé befűrődik. Az először a földre eső, de utána mandinerből a táblába álló kelevézt találatnak fogadjuk el.

Amennyiben egyik versenyző sem találja el a célt, megismételhetik legfeljebb kétszer a párbajt. Amennyiben a harmadik menet végéig nincs érvényes találat, abban az esetben egyik versenyző sem jut tovább. Ha ez az eset a döntőben az első és második helyért folytatott küzdelemben alakul ki, akkor mindenképpen el kell döntenie a sorrendet így ők addig párbajoznak, amíg valamelyik nem győz.

### 3. Íjászat lőállásokból:

A versenyzőknek három darab céltáblába kell nyílveszőt juttatniuk, megadott idő alatt.

A három tábla 70 és 80 cm átmérőjű.

Mindegyik közepén lesz egy-egy színes lőlap papírból 5 pont értékű különböző színű körökkel. A találat közepén levő szín 5 pontot ér és kifelé haladva színenként csökken eggyel. A papír fehér része valamint a papír melletti rész, csak a tábla találat 1 pont, a mellé lőtt vessző 0 pont.

A versenyző elhelyez 3-3 vesszőt az első- és a második lőállásban. A kezdő három vesszőt magánál tartja a rajtvonalnál.

A játék elindítása után eléri az első lőállást, ahonnan a hozott három vesszővel megcélozza az első táblát. Utána felveszi az ott elhelyezett három vesszőt, ezzel a második lőállásból fog lőni a második célra. Itt felveszi az újabb három vesszőt és halad tovább. Az utolsó vessző kilövése után, vissza kell érnie a rajtvonalhoz, mert az időmérés csak akkor ér véget, ha újra áthalad a rajtvonalon.

A céltalálatokból így maximum 45 pontot lehet begyűjteni.

A pályára megadott szintidő felnőtt férfiagnál 1 perc 10 másodperc, a hölgyeknél 1 perc 20 másodperc, a 17 év alatti kategóriában 1 perc 30 másodperc. Aki ennél rövidebb idő alatt végrehajtja a feladatot, az a megspórolt egész másodperceknek megfelelő számú plusz pontot kap. Aki éppen a szintidő alatt, vagy ennél hosszabb idő alatt teljesítette a feladatot az nem kap plusz pontot. Az a versenyző, akinek nincs érvényes céltalálata bármilyen hamar ért is végig nem kaphat plusz pontot. Továbbá csak az a versenyző kaphat plusz pontot aki minden vesszőt kilőtt a célra.

A versenyzők rangsorolása elsődlegesen az összes megszerzett pont alapján (találati pontok összeadva a plusz pontokkal), másodlagosan a futamidő alapján fog történni.

### 4. Övbirkózás:

Az övbirkózáshoz az indulókat párokba sorsoljuk. Páronként mérkőznek egymással egyenes kiesési rendszerben. Súlycsoportok nincsenek.

A versenyzőknek meztelenre vetkőzött felsőtesttel, övvel a derekukon kell kiállni egymással. Az övbirkózásban az nyer aki hamarabb leviszi az ellenfelét a földre. Levitelnek az számít, ha a versenyzőnek a tenyerén és a talpán kívül bármilyen testrésze (térd, fenék, könyök, fej, stb.) a földhöz ér akár egyetlen pillanatra is.

A birkózásban torok szorítást maximum 5 másodpercig lehet alkalmazni, ha ennyi idő alatt nem vezet eredményre, el kell eresztetni az ellenfelet. A birkózásban nem lehet ütéseket, rúgásokat alkalmazni, de a lábsöpítés megengedett.

Ha meg nem állapítható módon mindkét versenyző egyszerre ér földet, akkor újra egymással szembe állva tovább folytatják a birkózást, tiszta győzelemig. Vitás kérdésekben a mérkőzés vezető bíró dönt.

Ebes, 2013. március 27.

Horváth Sándor Cornaille  
+36-30-9431-267