



VERSENYKIÍRÁS



Országos Döntő

2026. április 13-16.





A Magyar Honvédség és a társadalom kapcsolatának erősítésére, a honvédelmi nevelés, valamint a sport és egészséges életmód népszerűsítése érdekében, a Honvédelmi Minisztérium meghirdeti a megyei győztes csapatoknak a Háditorna verseny országos döntőjét.

A verseny célja:

A honvédelem ügyének népszerűsítése a sport eszközeivel, és az ehhez szorosan kapcsolódó értékek közvetítése.

A honvédelmi nevelés elméleti és gyakorlati ismeretanyagának gyakorlása, az erkölcsi és akarat tulajdonságok, valamint a fizikai teljesítő-képesség fejlesztése.

Lehetőség biztosítása a tanulóknak a honvédelemhez kapcsolódó sporttevékenységek kipróbálására versenykörülmények között, valamint felkészültségük összemérésére iskolák szerint.

A verseny ideje, helye:

2026. április 13-16.

MH REKREÁCIÓS, KIKÉPZÉSI ÉS KONFERENCIA KÖZPONT (MH RKKK)

Címe: 8172 Balatonakarttya. Tompa Mihály u. 1.

A verseny szervezője: A Honvédelmi Minisztérium, a Magyar Honvédség és a Honvédelmi Sportszövetség.

A verseny jellege:

Csapatverseny. **A csapat 4 főből áll (nemi megkötés nélkül). Tartalék nincs.**

A verseny résztvevői:

A 2025/2026. tanév Országos Háditorna Verseny **vármegyei fordulók és Budapest győztes** iskoláinak, 9-12. évfolyamos (középiskolás) tanulóiból álló **csapatai**.

Járványügyi korlátozás:

A verseny időpontjában Magyarországon érvényben lévő jogszabályok alapján.

Nevezés, regisztráció:

- Nevezési díj nincs.
- Iskola nevezési határideje: **2026. január 30.** Nevezési lap beküldése: fel.hnf.haditorna@mil.hu
- Iskolai küldöttség összetétele: 4 versenyző + 2 kísérő (a sofőr is beleszámít).
- A regisztráció – Regisztrációs lap beküldési – határideje: **2026. március 17.** – Az adatokat tartalmazó regisztrációs lapot elektronikus *(szerkeszthető formátumban is, aláírás nélkül)* formában a következő címre kérjük megküldeni: fel.hnf.haditorna@mil.hu
- A kinyomtatott, aláírt Regisztrációs lapot 2026. április 13-án kell leadni a jelentkezés során! A helyszínen leadásra kerülő regisztráció (nevek) indokolt esetben eltérhet az elektronikus megküldöttől, de a **változást** küldjék meg a fel.hnf.haditorna@mil.hu címre **2026.április 07-ig**.
- 18. éven aluli diák számára a részvétel kizárólag szülői engedéllyel és a **diákigazolvány** bemutatásával történik.
- **Érvényes diákigazolvány** ellenőrzésre kerül a helyszíni regisztráció során! **Annak hiányában a versenyző nem indulhat!**



**Az esemény tervezett programja:**

DÁTUM	FELADAT	IDŐ
április 13. Hétfő	Csapatok érkezése	09.00-14.00
	Technikai értekezlet	14.00-15.00
	Akadálypálya bemutatása és gyakorlás	15.00-16.30
	Megnyitó ünnepség	17.00-17.30
	Vacsora	18.00-19.00
április 14. Kedd	Reggeli	07.00-08.00
	Verseny	08.00-18.00
	Ebéd	12.00-14.00
	Vacsora	19.00-20.00
	Zenés esti program	20.30-22.30
április 15. Szerda	Reggeli	06.00-08.00
	Verseny	07.00-12.00
	Ebéd	12.00-14.00
	Verseny	14.00-16.00
	Záró ünnepség	17.00-18.00
	Vacsora	19.00-20.00
	Zenés esti program (Farewell Party)	20.30-23.30
április 16. Csütörtök	Reggeli	07.00-08.00
	Elutazás	06.00-10.00

A végleges programot érkezéskor, a helyszínen kapják meg a csapatok.

Általános információk:

- Szállást, étkezést térítésmentesen biztosítja a szervező.
- A versenyre utazás a csapatok saját költségén történik.
- Az esemény ideje alatt a cigarettázás, szeszesital, , kábítószer fogyasztása tilos.
- Vegetáriánus, laktózmentes étkezésre vonatkozó igényt a regisztrációs lapon kérjük feltüntetni.
- A megnyitó és záró ünnepségen egységes öltözetben (sportöltözet) kell megjelenni. A kadét iskolák diákjai –ellátottság függvényében - kadét formaruhában.

Öltözet: A versenyzéshez az évszaknak és az időjárásnak megfelelő **sportöltözet** ajánlott! A rendezők által biztosított rajtszám (versenybírószám által meghatározott formában) viselése kötelező. Szöges/stoplis cipő használata nem engedélyezett.

Díjazás: I - III. helyezett csapat serleg és minden tagja érem díjazásban részesül.





Versenyre vonatkozó általános szabályok:

Versenyszámok: 1. MÁTRIX futás, 2. Elsősegélynyújtás, 3. Lézer váltófutás, 4. Akadályfutás, 5. Kombinált lövészet, 6. Figyelés, tájékozódás, távbecslés, 7. Fegyveres váltófutás

- A csapatok rajtsorrendje sorsolással kerül meghatározásra a technikai értekezleten. A helyszínen kiadásra kerülő időrend és sorrend szerint kell a versenyszámokat végrehajtani.
- A fegyveres váltófutást a csapatok egyszerre hajtják végre.
- Az a csapat, amelyik a versenyszabályzatban leírtak ellen súlyosan vét, vagy nem hajtja végre az állomásparancsnok utasításait, vagy szándékosan hátráltatja a versenyt, vagy a feladatokban használt technikai eszközökben szándékosan, vagy súlyosan gondatlanul kárt okoz, a versenyből azonnal kizárásra kerül.
- Sérülésre vonatkozó szabályok:
Ha egy versenyző nem tudja folytatni a versenyt, és ezt a helyszínen tartózkodó orvos igazolja, akkor a csapat folytathatja a versenyt, amennyiben a sérült versenyző helyett más hajtja végre az adott feladatot, illetve ahol ez nem lehetséges, ott nehezített végrehajtással hajtják végre a feladatot. Amennyiben egy versenyszám végrehajtása közben sérül meg valaki, abban az esetben a csapatnak segíteni kell a sérültet, hogy a célba beérjen. Amennyiben a csapat sérült tagja nem tudja befejezni a versenyszámot segítséggel sem, a csapat az adott versenyszámban az utolsó helyre lesz besorolva.
- Amennyiben egy csapatból két versenyző sem tudja folytatni a küzdelmet, akkor a csapat nem folytathatja a versenyt. A hátralévő feladatokban az utolsó helyre kerülnek besorolásra, és ennek alapján kerül kiszámításra a verseny végeredménye.

Értékelés: a helyezések az alábbiak szerint kerülnek meghatározásra:

Versenyszámonként elért eredmény alapján rangsoroljuk a csapatokat. Holtverseny esetén azonos helyezési pontot kapnak az érintett csapatok, és az őket követő csapat ennek megfelelően magasabb helyezési számot kap (pl., ha A és B csapat holtversenyben a 4. akkor mindketten a 4-es helyezési számot kapják, az utánuk következő csapat pedig a 6-os helyezési számot). A versenyszámokban elért helyezések összege adja a csapat által elért összpontszámot. A legkevesebb pontot elérő csapat a verseny győztese. Holtverseny esetén a fegyveres váltófutás eredménye dönt. Amennyiben itt is azonos helyen végeztek az érintett csapatok, akkor az akadályfutás eredménye dönt. További egyenlőség esetén a sorrend: Lézer váltófutás; Mátrix futás; Kombinált lövészet; Elsősegélynyújtás; Figyelés, tájékozódás, távbecslés.





Versenyszámok, feladatok

1. MÁTRIXFUTÁS:

Feladat: Egy négyzet alakú terepszakaszon, meghatározott sorrendben érinteni kell a mátrix-szerűen elhelyezkedő bóják közül azokat, amelyek a területről készült térkép segítségével lesznek meghatározva. A feladatot a csapat minden tagja önállóan hajtja végre 20 mp-es időkülönbséggel történő rajtolással. Minden csapattag más-más nyomvonalat teljesít.

Végrehajtás szabályai:

- A pontérintés az SI időmérő dugóka és az érintési pontokon elhelyezett dobozok összeérintésével történik. A doboz, helyes érintéskor csippanással és ledfény felvillanással jelzi a pontfogást.
- A végrehajtásra egyénenként 10 perc áll rendelkezésre.
- A rajt és a cél egymás mellett néhány méterrel helyezkedik el. A feladat a START doboz mellől indul. Először megkapják az SI időmérő dugókat. A rajtjel pillanatában megkapják a térképet, majd az SI időmérő dugókat haladéktalanul a START dobozba érintik. A feladat végrehajtási ideje a START és a FINISH dobozok érintése között mérődik. A teljesítendő pálya a térképen kék nyomattal van ábrázolva. A rajtot háromszög, az ellenőrző pontokat karika jelzi. Az érintési pontok az érintési sorrendben a háromszögből indulva folytonos vonallal össze vannak kötve és sorszámmal vannak ellátva.

Értékelés: Az egyéni idők összeadásra kerülnek. A versenyt az a csapat nyeri, aki a kijelölt pályát hibátlanul a legrövidebb időn belül teljesítette. A további helyezéseket a hibák számának sorrendje dönti el. Azonos hibaszám esetén a jobb teljesítési idő számít!

2. ELSŐSEGÉLYNYÚJTÁS:

Feladat: A csapatnak egy súlyos, életveszélyes, eszméleténél lévő sérültet kell ellátnia és kimenekítenie az ellenség által tűz alatt tartott baleseti helyszínről (tűzszakasról) (CASEVAC). Sérülés: nagy artériás végtagvérzés (jobb láb).

Végrehajtás szabályai:

- A feladatot külső segítség igénybevétele nélkül a csapatnak önállóan kell megoldania.
- A sérült artériás vérzésének ellátását a „Rajt!” vezényszó elhangzásától kezdve 6 percen belül be kell fejezni. Ha vérzés elállítása nem történik meg úgy a feladatvégrehajtás sikertelennek minősül, a csapat sikertelen feladatot végrehajtó csapatok közé sorolódik.
- A sérültet minden körülmények között ki kell hozni a veszélyes területről. Amennyiben ez nem történik meg a meghatározott időre úgy a csapat az utolsó helynek megfelelő helyezési számmal kerül értékelésre.
- A teljes feladatra 15 perc áll rendelkezésre.
- A kimenekítés megkezdése az ellenerő leküzdését követően kezdhető meg.
- A kimenekítés során ellenséges tűz által megsérült versenyzőnek, ha olyan sérülést szenvedett (találat kézen vagy lábon) saját magát kell a helyszínen ellátnia (szorítókötés felhelyezése). Ezt követően a tűzszakaszt kéz sérülés esetén önállóan, láb sérülés esetén társ segítségével kell elhagynia. Ha fejet, illetve testet ért a találat, úgy halottnak minősül. A feladatvégrehajtásban tovább nem vehet részt.
- A végrehajtáshoz szükséges eszközöket és védőfelszerelést a rendezők biztosítják. Azt a feladat befejeztéig viselni kell!





- A feladatot ellenőrző állomásparancsnok a végrehajtás során folyamatosan pontozza az ellátás szakszerűségét. Minden helyesen végrehajtott mozzanat meghatározott (1-5) pontot ér melyet a pontparancsnok az értékelő lapra jegyez fel.
- A feladatvégrehajtására a csapat 2 db paintball puskát 60-60 db lőszerjavadalmazással és egy darab hordágyat kap.
- Az ellenerőt jelképező fém céllap (2 db) eltalálása az ellenség leküzdését eredményezi. **NEM AZ ALÁJÁTSZÓ (SEGÍTŐ) SZEMÉLYÉT KELL ELTALÁLNI!** Találat esetén az ellenerő a tüzelést nem folytatja tovább, a terület biztonságosnak tekinthető!

Értékelés: A versenyszámot az a csapat nyeri, aki a feladatot a leggyorsabban, élőerő veszteség nélkül hajtja végre. A saját erőt veszítő csapatok hátrébb sorolódnak. A szakszerűségi pontok, a feladat befejeztével 10-10 másodperc (max. 50 mp) jóváírásként kerülnek beszámításra. Az így kapott időeredmény alapján kerül meghatározásra a versenyszám sorrendje. Azonos idő esetén holtverseny kerül kihirdetésre.

3. LÉZER VÁLTÓFUTÁS:

Feladat: A csapat első tagja rajtjelre indul. A kijelölt, 300 méteres pályán megteszi az első kört, majd megérkezik a rajtszámának megfelelő lövszektorba, ahol végrehajtja a lövészetet, álló, majd térdelő testhelyzetből, ezt követően folytatja a futást a 2. kör megtételével a kijelölt útvonalon, majd ugyan így a 3. körben is. A testhelyzetek sorrendje mind három körben ugyanaz: álló, majd térdelő. A teljes táv 3 x 300m, azaz kb. 900 méter minden versenyző részére. A lövészet során, körönként 2 x 5 darab 5 méterre lévő célt kell leküzdeni korlátlan számú lövésből. 5 darab célt állva, majd a következő 5 darab célt térdelő testhelyzetből kell leküzdeni. A 120 mp-es lövőidő a fegyver felvételének pillanatától indul. A versenyző akkor futhat tovább, ha sikerült az összes célt leküzdenie vagy lejárt a 120 mp-es időkorlát.

Ezután egymás váltva a többi csapattag is végrehajtja a futást és a lövést a fentebb meghatározottak szerint.

Végrehajtás szabályai:

- A csapatok a rajtszámok szerint két futamra lesznek osztva.
- A csapatok első tagjai futamonként egyidőben elrajtolva sípjelre kezdenek meg a versenyszámot.
- A fegyverek csövei, a végrehajtások során, minden esetben a kihelyezett célok irányát pásztázzák. A versenyzőnek minden lövés után a fegyver csövével érinteni kell a meghatározott, jól beazonosítható jel vonalát (álló 100 centiméter és térdelő helyzetben 10 centiméter a földtől számítva). Amennyiben ez elmarad, első két alkalommal figyelmeztetést kap a versenyző, ha ezután újra elmarad, 10 mp büntetést kap minden alkalommal. A fegyvereket minden körben az asztalról kell elvenni, és oda is kell visszahelyezni a sorozatok utolsó lövéseinek kiváltását követően.
- A csapattagok váltása kézérinással történik. A váltózónában a versenyzők nem akadályozhatják más csapatok váltását. Amennyiben bármilyen, szándékos akadályozás történik, úgy a vétkes csapat 20 mp időbüntetéssel, vagy a versenyszámból való kizárással súlytható.
- A csapat akkor végzett, ha az utolsó versenyző is beérkezett a célba.

Értékelés: A versenyszámot az a csapat nyeri, amelyik a legrövidebb időn belül hibátlanul teljesíti a feladatot. A további helyezéseket a hibák számának sorrendje dönti el. Azonos hibaszám esetén a jobb teljesítési idő számít.





4. KOMBINÁLT LÖVÉS ZET

Feladat: A csapat a meghatározott útvonalon csónakban egy kötél segítségével áthúzzák magukat a túlpartra, ahol magukhoz veszik a lőszeres ládákat és az evezőlapátokat. A kihelyezett bója megkerülésével áteveznek a kiszállási pontra. A partraszállást követően a csapat a lőszeresládákkal a kijelölt útvonalon futva és egy kúszófolyosó leküzdésével megközelítik a dobás/lövészet végrehajtási helyét (váltózónát).

Az első versenyző a váltózónából megközelíti az első dobóvonalat. Ott a kijelölt helyre lerakja a lőszeres ládáját. Ezután elveszi az előzőleg asztalra kihelyezett Airsoft puskát (AK) és a hajító labdából (300 gr) három darabot.

A fegyverrel 3 lövést lead a céltáblára állva, majd a lövéseket követően a 3 db hajító labdát **egyesével állva célzott dobást** hajt végre a kijelölt célterületre. (20m).

A lövés és dobás végrehajtása után annyi büntetőkört kell futni a kijelölt útvonalon ahányszor elvétette a célt (min. 0 kör, max. 6 kör).

A gyakorlat után a versenyző előrefut (vagy visszafut) a következő távolságon lévő asztalhoz, a lőszeres ládát elhelyezi a kijelölt helyre és felveszi az Airsoft fegyvert (SCORPION) és megismétli a feladatot az előzőekben leírt módon állva (15m).

A lövés és dobás végrehajtása után annyi büntetőkört kell futni a kijelölt útvonalon ahányszor elvétette a célt (min. 0 kör, max. 6 kör).

A gyakorlat után a versenyző előrefut (vagy visszafut) a következő távolságon lévő asztalhoz, a lőszeres ládát elhelyezi a kijelölt helyre és felveszi az Airsoft fegyvert (CZ P09) majd megkezdje a következő távra a feladatot, melyet féltérdelre hajt végre (10m).

A lövés és dobás végrehajtása után a lőszeresládát a kijelölt helyen hagyja a versenyző, majd annyi büntetőkört kell futni a kijelölt útvonalon ahányszor elvétette a célt (min. 0 kör, max. 6 kör).

A feladat végrehajtása után a teljes csapat kifut a célterületre és a 9 db hajító labdát összeszedik a lőszeres ládába. Amikor a teljes csapat visszafut a váltózónába akkor indulhat a következő versenyző.

A 2-4. versenyző a fentebb meghatározott módon hajtja végre a feladatot, majd a csapat együtt visszafut a csónakok partraszállási helyére (célba). Az időmérés akkor áll meg, amikor az utolsó csapattag is átfut a célvonalon és mind a 4 lőszeres láda (benne 9-9 labdával) a kijelölt területre lehelyezésre kerül.

Cél távolsága: 20m, 15m (álló helyzet);
10m (féltérd helyzet).

Végrehajtás szabályai:

- Az egyes távolságokhoz tartozó fegyverek lövés helyszínén az asztalra lesznek kikészítve.
- A hajító labdákat egyesével, célzott hajító mozdulattal kell eldobni.
- Érvényes a találat, ha a labda első talajérintése a homokzsákkal kijelölt célterületen belül történik. A homokzsák nem képezi a célterület részét.
- A versenyző a helyzetváltoztatások közben végig fegyver nélkül mozog.
- Féltérd testhelyzet: legalább az egyik térd érinti a talajt.
- A mentőmellény viselése kötelező! (evezésnél)
- A feladat (és az időmérés) a csónak megindulásával kezdődik és az utolsó versenyző célba érkezésével ér véget, amikor mind a 4 lőszeres láda (benne 9-9 labdával) a kijelölt területre lehelyezésre kerül.
- Időjárás függvényében a fegyverek típusa változhat.





Értékelés: A versenyszámot az a csapat nyeri, amelyik a szabályok betartásával a legrövidebb időn belül teljesíti a feladatot. Azonos idő esetén holtverseny kerül kihirdetésre.

5. AKADÁLYPÁLYA:

Feladat: A csapatnak együtt, egy előre kijelölt és felépített, természetes és mesterséges akadályokból álló pályát kell leküzdeni (teljesítenie) szintidőre.

Végrehajtás szabályai:

- Az akadályok leküzdését csapattagonként maximum kétszer lehet megpróbálni.
- A pálya során az egyik csapattagot hordágyon kell végig vinni a kijelölt útszakaszon.
- Az akadályok leküzdése során, a pontőr utasításait kell követni.
- Az akadályról leesett versenyzőnek az akadályt előlről kell kezdenie.
- Az akadályt nem teljesítők egyénenként hibapontot kapnak.
- Torlódás esetén a később indított csapat áthaladását az utolért csapatnak biztosítania kell.
- A függő akadályok akkor tekinthetők leküzdöttnek, ha a kézi érintéssel megszólaltatja a versenyző a kolompot.
- A függő akadályokon egy időben csak a csapat egyik tagja tartózkodhat.
- Minden csapattagnak ugyanazon az akadályon kell áthaladni, amit a csapattárs megkezdett.
- **Szintidő: 30 perc.** Az utolsó versenyzőnek a célvonalon a 30. percig át kell haladnia. A szintidőt nem teljesítő csapat az utolsó helyre rangsorolódik.

Értékelés: Az a csapat nyer, amelyik a legrövidebb idő alatt teljesíti a pályát kihagyott akadály nélkül. Az akadályt kihagyott csapatok az azonos kihagyott akadályszámmal teljesítő csapatok között kerülnek értékelésre (hátrébb sorolódnak). Időmérés a csapat utolsó tagjának célba érkezésekor áll le. Azonos idő esetén holtverseny kerül kihirdetésre.

6. FIGYELÉS, TÁJÉKOZÓDÁS, TÁVBECSLÉS:

Feladat: A csapatnak két különböző feladatot kell végrehajtani a megadott idő alatt.

1. Drónos végrehajtás (csapat 2 tagja):

Kihelyezett akadálypályán drón segítségével koordináta felderítése, az akadálypálya leküzdésével kerül végrehajtásra. A csapat egyik tagja távirányító segítségével irányítja a drónt miközben a csapat másik tagja instrukciókkal segíti (drón mellett halad) az akadálypálya leküzdését, valamint a koordináták felderítését. A feladat sikeres, amennyiben a drón a célterületen landol. A feladat végrehajtására 2 perc áll rendelkezésre. A koordináták felderítése után megkezdhetik a koordináták felszerkesztését a térképre.

2. Azimutmenet végrehajtása (csapat másik 2 tagja):

A megadott irányszögek és távolságok alapján meg kell közelíteni az 1. célpontot, majd az 1. célpontból a megadott irányszög és távolság alapján a 2. célpontot. Az iránymenet mindkét célpontjának területén több cél kerül kihelyezésre. A koordináta felderítése után megkezdhetik a koordináták felszerkesztését a térképre.

Végrehajtás szabályai:

- A feladathoz szükséges eszközöket (tájoló, vonalzó, szögmérő, íróeszköz, azimutvázlat) a rendezők biztosítják, de saját eszköz is használható.
- A feladatra 20 perc áll rendelkezésre.
- A csapattagok a feladatokat egymás között eloszthatják.
- A terepen több cél is kihelyezésre került.





- A drón feladatban az egyik tag repül a drónnal, a másik tag minden esetben a drón mellett haladva ad instrukciókat a repülés irányára vonatkozóan.
- A feladat befejezése után, az értékelés során a felszerkesztett pontokon módosítani nem lehet!

Értékelés:

- A limitidőn túl leadott eredmények nem számítanak (0 pont).
- A térképen bejelölt értékek milliméterben való eltérése kerül feljegyzésre és összegzésre.
- A versenyszámot az a csapat nyeri, aki a szabályok betartásával, szintidőn belül a legkevesebb eltéréssel oldotta meg a feladatokat. Holtverseny esetén a gyorsabb végrehajtás dönt.

7. FEGYVERES VÁLTÓFUTÁS:

Feladat: A csapat a váltófutás szabályai szerint futja le az egyenként 1000 méteres (2 x 500 m) távot. A váltóbotot a gumi gépkarabély helyettesíti. A fegyver hordmódja nincs meghatározva.

Végrehajtás szabályai:

- Versenytáv: 4x1000m.
- A feladatot sportöltözetben kell végrehajtani.
- A váltás a gumi gépkarabély átadásával történik a kijelölt váltózónában. A csapatból minden tag csak egyszer futhat - kivétel sérülés esetén. A stopper az utolsó versenyző célba érkezésekor áll meg.
- **Szöges cipő használata TILOS!**

Értékelés: A versenyszámot az a csapat nyeri, amelyik a legrövidebb idő alatt teljesíti a feladatot!

Egyebek:

- A szervezők a versenykiírással és programmal kapcsolatos változtatás jogát fenntartják a verseny napjáig, és a helyszínen végrehajtásra kerülő technikai értekezletig!
- Az akadálypálya, mátrix futás és a kombinált lövészet feladat bemutatása és gyakorlási lehetőség 2026. április 13-án a kiadott program szerint biztosított.
- **Öltözet:** A versenyzéshez az évszaknak és az időjárásnak megfelelő **sportöltözet** ajánlott! A rendezők által biztosított, rajtszám viselése kötelező.
- **Díjazás:** I - III. helyezett csapat serleg és minden tagja érem díjazásban részesül;

