



HONVÉDELMI
MINISZTERIUM



VERSENYKIÍRÁS



VÁRMEGYEI FORDULÓ

2024/2025. tanév



HONVÉDELMI
SPORTSZÖVETSÉG

A Magyar Honvédség és a társadalom kapcsolatának erősítésére, a honvédelmi nevelés, valamint a sport és egészséges életmód népszerűsítése érdekében a Honvédelmi Minisztérium meghirdeti az Országos Haditorna versenyt.

A verseny célja:

- A honvédelem ügyének népszerűsítése a sport eszközeivel, a hozzá szorosan kapcsolódó értékek közvetítése.
- A fiatalok készségeinek, erkölcsi, akarati tulajdonságainak és fizikai képességeinek fejlesztése.
- Lehetőséget nyújtani a tanulóknak a honvédelemhez kapcsolódó sporttevékenységek kipróbálására, felkészültségük összemérésére.

A verseny ideje, helye:

A verseny szervezője: A Honvédelmi Minisztérium megbízásból a Magyar Honvédség Katonai Igazgatási és Központi Nyilvántartó Parancsnokság.

A verseny jellege:

Csapatverseny. A csapat 4 főből áll. Nemek szerinti megkötés nincs meghatározva. Tartalék nem nevezhető.

A verseny résztvevői:

- Magyar állampolgársággal rendelkező, a 2024/2025. tanévben középiskolai 9-12. évfolyamos diákok.

Regisztráció, nevezés:

- Nevezési díj nincs.
- Iskola nevezési határideje: 2024.
- A versenyre 20 csapat nevezhető. Egy iskola maximum kettő csapatot nevezhet („A” és „B” jelű csapatot). Amennyiben 20 vagy több **iskola** nevez, akkor csak az „A” jelű csapatok nevezését tudjuk befogadni a verseny megrendezhetősége érdekében. A „B” csapatok indulását abban az esetben tudjuk jóváhagyni, amennyiben nincs nevezett 20 iskola „A” csapata. A nevezés befogadásáról a megadott e-mail címre visszaigazolást küldünk.
- A versenyzők, a kísérő, és a sofőr adatait tartalmazó nevezési lapot elektronikus formában a következő címre kell megküldeni:
- A kinyomtatott, aláírt **regisztrációs lappal** kell a helyszínen jelentkezni! A helyszínen leadásra kerülő regisztráció (nevek) indokolt esetben eltérhet az elektronikusan megküldöttől.

18. éven aluli diák számára a részvétel kizárólag szülői engedéllyel történik. **Annak hiányában a versenyző nem indulhat!**

(*A szülői engedély a versenykiírás mellékletét képezi.)

Általános információk:

- A szervezők a versenykiírással és programmal kapcsolatos változtatás jogát fenntartják a verseny napjáig, és a helyszínen végrehajtásra kerülő technikai értekezletig!
- **Öltözet:** Az évszaknak és az időjárásnak megfelelő **sportöltözet!** Amennyiben a rendezők tudnak rajtszámot biztosítani (versenybíróság által meghatározott formában), abban az esetben, viselése kötelező. Szöges/stoplis cipő használata nem engedélyezett.
- **Díjazás:** az I-VI. helyezett csapat oklevél, az I - III. helyezett csapat serleg, a csapattagok érem díjazásban részesülnek.
- A versennyel kapcsolatos felkészítő anyagok, videók a kadetprogram.hu weboldalon található.
- **Az országos döntőre csak a vármegyei forduló győztes csapata kap meghívást! Az országos döntő lebonyolítási rendje és versenyszabályai eltérhetnek a vármegyei fordulókön alkalmazott szabályoktól.**

A szervezőbizottság nevében jó felkészülést és versenyzést kívánunk!

Versenyre vonatkozó szabályok:

Versenyszámok: 1. Mátrix futás, 2. Elsősegélynyújtás, 3. Lézeres váltófutás, 4. Figyelés, tájékozódás, távbecslés, 5. Kézigránátdobás, 6. Akadályfutás, 7. Honvédelmi TOTÓ, 8. Fegyveres váltófutás

- A csapatok rajtszámrendje sorsolással kerül meghatározásra. A helyszínen kiadásra kerülő időrend és sorrend szerint kell a versenyszámokat végrehajtani.
- A fegyveres váltófutást a csapatok legalább 2 futamban (2x10 csapat) 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:

Minden versenyszámban az 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 4 csapat holtversenyben a 3. helyen, akkor a négy csapat a 3-as helyezési számot kapja, az utánuk következő eredményt elérő csapat pedig a 4-es 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 a Lézeres váltófutás eredménye dönt. További egyenlőség esetén a sorrend: Akadályfutás, Mátrix futás, Kézigránátdobás, Tájékozódás-távbecslés, Elsősegélynyújtás.

Versenyszámok, feladatok

1. MÁTRIX FUTÁS:

Feladat: Adott egy 25x25 méteres négyzet alakú terület, ahol legalább 25 ellenőrzőpont/bója található. A csapat minden tagja kap egy térképet (tagonként eltérő pályakombinációval), amin meghatározásra kerülnek azok az ellenőrzőpontok, amiket sorrendben kell érinteni. Két csapat 1-1 csapattagja egyszerre indulnak, önállóan megkeresik a pontokat, majd kifutnak a területről.

Végrehajtás szabályai:

- A csapat az indítóbíró sípszavára indul.
- Az ellenőrzőpontokat (10db) a térképen meghatározott sorrendben kell érinteni!
- A váltózónában várakozó következő versenyző a pályát már teljesítő versenyző kézérintésére indulhat.
- A téves pontot érintett versenyzőnek (ha ezt észlelte), vissza kell mennie az utolsó helyes sorrendben érintett ellenőrzőpontig (bójáig) és onnan kell folytatnia a pályát!
- A csapatnak maximum 10 perc áll rendelkezésre a feladat végrehajtására. A szintidőn kívül teljesítő csapat az utolsó helyezést érő pontot kapja.

Értékelés: Az időmérés addig tart, amíg az utolsó csapattag is kiér a területről, vagy amíg a rendelkezésre álló idő letelik. A versenyt az a csapat nyeri, aki a kijelölt pályát a legrövidebb időn belül hibátlanul teljesítette. A további helyezéseket a hibák számának sorrendje dönti el. Azonos hibaszám esetén a jobb teljesítési idő számít!

2. ELSŐSEGÉLYNYÚJTÁS:

Feladat: Első feladat, egy elsősegély TOTÓ kitöltése, a második a kihúzott borítékban található elsősegélynyújtási feladat végrehajtása, amelyek: lábtörés, kartörés, artériás vérzés, fejsérülés, gerincsérülés, stb. lehetnek.

Végrehajtás szabályai:

- A feladatot külső segítség igénybevétele nélkül a csapatnak önállóan kell megoldania.
- A 14 kérdésből álló Elsősegély témakörű TOTÓ kitöltése szintidőn belül (3 perc). Max **14 pont** szerezhető.
- A csapatparancsnok kihúz egy feladatot (sérülés típus) tartalmazó borítékot.
- A sérülés ellátását pontosan, meghatározott szintidőn belül (5 perc) kell végrehajtani. A hibátlan végrehajtás **10 pontot** ér. A feladatot ellenőrző állomásparancsnok a végrehajtás során folyamatosan pontozza az értékelő lapon a végrehajtás szakszerűségét, műveleti sorrendjét. Minden helytelenül végrehajtott mozzanat, kihagyott művelet egy pont levonást eredményez. A be nem fejezett, vagy szintidőn túli végrehajtás 0 pontot ér. A nulla pontot teljesítő csapat a maximális helyezési pontot kapja meg.

Értékelés: A feladatot az a csapat nyeri, akinek a TOTÓ és az elsősegélynyújtás pontjainak összege a legtöbb. Azonos pont esetén holtverseny kerül kihirdetésre.

3. LÉZERES VÁLTÓFUTÁS:

Feladat: A csapat első tagja rajtjelre indul. A kijelölt táv (150m) megtétele után megérkezik a löszektorba, ahol a megfelelő lőállásban végrehajtja a lövészetet **álló** testhelyzetben. Leteszi a fegyvert és újabb 150m-t fut a kijelölt körön, majd **térdelő** testhelyzetben, majd újabb 150m futás után **fekvő** testhelyzetben hajtja végre a lövészetet. Ezután befut a váltózónába és kézérintéssel váltja a társát. A lövészet során 5 darab 10 méterre lévő biatlon célt kell leküzdeni **legfeljebb 30 mp** alatt. A sikeres öt cél leküzdése után rögtön futhat a következő körre. Amennyiben 30 mp alatt nem sikerül eltalálni az öt célt, akkor a versenybíró jelzi az idő leteltét és megkezdji a következő kör futását.

Végrehajtás szabályai:

- A lőállások számától függően egy időben több futamra is sor kerülhet.
- A csapatok első tagjai futamonként egyidőben elrajtolva kezdenek meg a versenyszámot.
- A csapat akkor végzett, ha az utolsó versenyző is beérkezett a célba.

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

4. FIGYELÉS, TÁJÉKOZÓDÁS, TÁVBECSLÉS:

Feladat: A csapatnak négy különböző feladatot kell végrehajtani a megadott idő belül.

1. Egy kiválasztott tereptárgy elhelyezkedésének megadása (égtáj) mutatós karóra (analóg óra alkalmazás mobil telefonon – a versenyzők maguk biztosítják) segítségével egy másik tereptárgyhoz viszonyítva. (égtáj tévesztés esetén + 1 hibapont)
2. Távolságbecslés: a kijelölt tereptárgy távolságának meghatározása méterben. (5m-ként 1 hibapont)
3. Hely meghatározása lejárással: A megadott égtájak és távolságok alapján meg kell közelíteni a célpontot, és le kell szűrni a jelzőzászlót. (1m-ként 1 hibapont)
4. Térképen kitűzött két pont távolságának meghatározása méterben. A két pont közötti egyenesen található domborzati viszonyok, tereptárgyak felsorolása. (10m-ként 1 hibapont)

Végrehajtás szabályai:

- Elektronikus távolságmérő eszközök használata nem megengedett.
- Távbecslésnél 50 méternél közelebb nem kerülhet kijelölésre tereptárgy.
- Hely meghatározása lejárásnál „A” pontból „C” pontba egy irányváltoztatással kell eljutni. „B” pontot a megadott távolság és égtáj alapján kell meghatározni, majd onnan a „C” pontot a megadott távolság és égtáj szerint kell megjelölni (max.: 40m).
- A feladathoz szükséges eszközöket (tájéoló, vonalzó, szögmérő) a rendezők biztosítják.
- A feladatra 10 perc áll rendelkezésre.
- A csapattagok eloszthatják a feladatokat egymás közt.

Értékelés:

- A limitidőn túl leadott eredmények nem számítanak (0 pont).
- A becsült értékek méterben való eltérése kerül feljegyzésre, hibapontra váltása és összegzésre.
- A versenyszámot az a csapat nyeri, aki a szabályok betartásával, szintidőn belül a legkevesebb hibaponttal, legrövidebb idő alatt oldotta meg a feladatokat.

5. KÉZIGRÁNÁT (KGR) HAJÍTÁS CÉLBA:

Feladat: A csapat első tagja gumi gépkarabéllyal a kézben megfog egy gránátot.

Első dobásra sikeres találatok esetén:

- Sípszóra a 10m-es kúszófolyosó leküzdése után futva megközelíti a **15 méteres** dobóvonalat, **álló helyzetből** elhajítja a gránátot. Találat.
- visszafut a rajtvonalhoz és felvesz egy gránátot - kúszófolyosó leküzdése - futás a **10m-es** dobóvonalhoz - **féltérdelő állásból** célba dob. Találat.
- visszafut a rajtvonalhoz és felvesz egy gránátot - kúszófolyosó leküzdése -, futás az **5m-es** dobóvonalhoz, **fekvő helyzetből** célba dob. Találat.
- visszafut a váltózónához, megkerüli a zászlót, és a gépkarabélyt átadva váltja a társát.

Sikertelen dobások esetén:

- Minden távolságról három dobási lehetőség van. A három távolságra (15–10–5m) megjelölt dobóvonalhoz futáskor, **csak az első dobás előtt kell kúszni.**
- A 2. és 3. dobás esetén **nem kell kúszni.** Rossz dobás esetén visszafutás a rajthoz, gránátfelvétel, visszafutás a le nem küzdött távolsághoz, dobás.
- Amennyiben a harmadik dobás sem talált célt, akkor a futva meg kell kerülni a **célterületet**, vissza a rajtvonalhoz és folytatni a feladatot a 15m-es és 10m-es távolságok esetén. Az 5m-es távolságról elvégzett rossz 3. dobás után a célterület megkerülése után váltás történik a csapat mögött elhelyezett zászló megkerülése után, a gépkarabély átadásával.

A negyedik versenyző befutása a rajt/célvonal átlépésével történik.

Végrehajtás szabályai:

- A versenyző a végrehajtás közben gyakorló gépkarabéllyal tevékenykedik.
- A kézigránátnak a célterületen belül kell talajt érnie, ha onnan kipattan, akkor is érvényes.
- A találatot elért versenyzőnek a második KGR-ot **NEM** kell eldobnia, folytassa a következő feladattal.
- A feladat az utolsó versenyző célba érkezésével ér véget.

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

6. AKADÁLYPÁLYA:

A csapatnak egy előre kijelölt és felépített, természetes és mesterséges akadályokból álló pályát kell leküzdeni (teljesítenie) időre. A csapattagok egymásnak segíthetnek!

Értékelés: Az a csapat nyer, amelyik rövidebb idő alatt teljesíti a pályát. Időmérés a csapat utolsó tagjának célba érkezésekor áll le. Azonos idő esetén holtverseny kerül kihirdetésre.

7. HONVÉDELMI TOTÓ:

A csapat válaszoljon a 13+1 feltett kérdésre. Témakörök: Magyar történelem; Katonai alapismeretek. A 100 kérdésből álló adatbázis elérhető a kadetprogram.hu oldalon.

Végrehajtás szabálya:

- A feladatot külső segítség igénybevétele nélkül a csapatnak önállóan kell megoldania.
- A feladat végrehajtására 10 perc áll rendelkezésre.

Értékelés: A feladatot az a csapat nyeri, amelyik a legtöbb helyes választ adta. Azonos pontszám esetén holtverseny kerül kihirdetésre.

8. FEGYVERES VÁLTÓFUTÁS:

Feladat: A csapat a váltófutás szabályai szerint futja le a távot a lehető legrövidebb időn belül. A váltóbotot a gyakorló gépkarabély helyettesíti. A fegyver hordmódja nincs meghatározva.

Végrehajtás szabályai:

- Versenyáv: min.: 4x400m. Terepen is ki lehet jelölni a távot.
- A feladatot sportöltözetben kel végrehajtani.
- A váltás a gyakorló gépkarabély átadásával történik a kijelölt 10 méteres váltózónán belül. A csapatból minden tag csak egyszer futhat - kivétel sérülés esetén. Ebben az esetben a helyettesítő, **kétszer futó a második futás alkalmával kettő gépkarabéllyal kell futnia!** Az időmérés az utolsó versenyző célba érkezésekor áll meg.
- **Szöges cipő használata TILOS!**

Értékelés: A feladatot az a csapat nyeri, amelyik a legrövidebb idő alatt teljesíti a feladatot! Azonos idő esetén holtverseny kerül kihirdetésre.

www.kadetprogram.hu

NYILATKOZAT

„Országos Haditorna verseny részvételről”

Alulírott

név: születési hely és idő:

anyja neve: e-mail cím:

lakóhely: telefon:

évfolyam: iskola neve:

mint Versenyző jelentkezem a Magyar Honvédség (a továbbiakban: Szervező) által

..... szervezett (dátum, helyszín)

„Országos Haditorna Verseny”-re.

Alulírott*

név: születési név:

születési hely és idő: anyja neve:

személyi igazolvány száma: lakóhely:

(a továbbiakban: Nyilatkozó)

(* csak akkor töltendő ki, ha a Versenyző nem töltötte be 18. életévét!)

mint a fent megnevezett Versenyző gyermek szülője/törvényes képviselője ezúton engedélyezem, hogy a „Országos Haditorna Verseny”-re (a továbbiakban: Verseny) jelentkezzen, és azon részt vegyen.

1. Nyilatkozó, vagy a 18. életévét betöltött Versenyző minden befolyástól mentesen kijelenti, hogy a versenyszabályzatot teljes terjedelmében megismerte, azt kifejezetten elfogadja.
2. Nyilatkozó vagy a 18. életévét betöltött Versenyző tudomásul veszi, hogy a jelentkezés során köteles valós adatokat megadni, továbbá az ezekben bekövetkezett változást köteles Szervező részére bejelenteni.
3. Nyilatkozó vagy a 18. életévét betöltött Versenyző tudomásul veszi, hogy a Versenyen kép- és hangfelvétel készülhet, ezek megjelenése esetén személyiségi jogok tekintetében a Szervezővel szemben anyagi vagy egyéb jogi igényt nem támaszt.
4. Nyilatkozó vagy a 18. életévét betöltött Versenyző tudomásul veszi, hogy a rendezvényen való részvétel feltétele a Szervező által meghatározott szabályok betartása, és az eszközök rendeltetésszerű használata.
5. Nyilatkozó vagy a 18. életévét betöltött Versenyző tudomásul veszi, hogy a Szervező a rendezvényen jelen lévő eszközök használatával, valamint a rendezvényre vonatkozó balesetvédelmi- és rendszabályokkal kapcsolatban a helyszínen tájékoztatásra kerül.
6. Nyilatkozó vagy a 18. életévét betöltött Versenyző tudomásul veszi, hogy a rendezvényen okozott kárért felelősség terheli.
7. Nyilatkozó vagy a 18. életévét betöltött Versenyző tudomásul veszi, hogy a versenyen bekövetkezett bárminemű egészségkárosodásért a Szervezőt felelősség nem terheli.
8. Nyilatkozó vagy a 18. életévét betöltött Versenyző kijelenti, hogy a Versenyző Versenyen való részvételhez szükséges egészségi állapota megfelelő.

.....
18. életévét betöltött Versenyző aláírása

vagy

szülő / törvényes képviselő aláírása

A www.kadetprogram.hu oldalon közzétett adatkezelési tájékoztatót elolvastam, tudomásul vettem, hozzájárulok ahhoz, hogy a fent megjelölt személyes adataimat¹ az MH Katonai Igazgatási és Központi Nyilvántartó Parancsnokság kezelje.

Kelt.: 2024.

.....
szülő / törvényes képviselő (Nyilatkozó)

.....
kiskorú / (Versenyző)

¹ Tekintettel arra, hogy a szülő/törvényes képviselő adatai is adatkezelés alá esnek, ezért a 18. év alatti Versenyzők esetében a szülő/törvényes képviselőnek minden esetben hozzá kell járulnia az adatkezeléshez.



REGISZTRÁCIÓS LAP ORSZÁGOS HADITORNA VERSENY VÁRMEGYEI DÖNTŐ

Kérjük elektronikus kitölteni! Két formátumban küldjék vissza - **Word** és az aláírt „pdf” formátumban küldjék vissza.

Beküldési határidő: 2024.

A **végleges, aláírt névsort** tartalmazó regisztrációs lappal a versenyhelyszínen kell jelentkezni!

Versenytitkár:

E-mail:

Tel.:

VÁRMEGYE: _____

ISKOLA NEVE: _____

ISKOLA KÜLDÖTTSÉGÉNEK NÉVSORA:

	Megnevezés	Név	Szül. idő	Diákig. Személyi ig.
1.	Küldöttség vezető			
2.	Versenyzők			
3.				
4.				
5.				
6.	Kísérő			

Dátum: _____

PH

iskolaigazgató



HONVÉDELMI
SPORTSZÖVETSÉG

