



VERSENYKIÍRÁS



VÁRMEGYEI FORDULÓ

2025/2026. tanév



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 Háditorna Versenyt.

A verseny célja:

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

A verseny ideje, helye: *a hivatalosan megküldött kiírás szerint*

A verseny szervezője: A Honvédelmi Minisztérium megbízásból a Magyar Honvédség Területvédelmi és Hadkiegészítő Parancsnokság alárendelt katonai szervezetei.

A verseny jellege:

Csapatverseny. A csapat 4 főből áll nemek megkötése nélkül. Tartalék nem nevezhető.

A verseny résztvevői:

- Magyar állampolgársággal rendelkező, az iskola **9-12. évfolyamos** tanulója.

Előnevezés, nevezés:

- Nevezési díj nincs.
- Előnevezési határidő:
- Nevezési határidő: **2025. szeptember 18.**
- A versenyre a vármegye/főváros 20 iskola csapatának nevezése kerül befogadásra. Egy iskola maximum kettő csapatot nevezhet („A” és „B” jelű csapatot). Amennyiben 20 **iskola** nevez, akkor csak az „A” jelű csapatok nevezése kerül befogadásra, a verseny megrendezhetősége érdekében. A „B” csapatok indulása abban az esetben kerül jóváhagyásra, amennyiben nem nevezett 20 iskola. A nevezés befogadásáról a megadott e-mail címre visszaigazolás kerül megküldésre.
- Az **előnevezési, nevezési lapot**, elektronikus formában a következő címre kell megküldeni: *a hivatalosan kiküldött címre*
- A kinyomtatott, aláírt **nevezési lappal** kell a helyszínen jelentkezni! A helyszínen leadásra kerülő **nevezés** (nevekkel) 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 verseny felmenő rendszerű. Az országos döntőre csak a fővárosi és vármegyei fordulók győztes csapatai kapnak meghívást! Az országos döntő lebonyolítási rendje és versenyszabályai eltérhetnek a fővárosi és vármegyei fordulók alkalmazott szabályoktól.
- Diákigazolvány bemutatása a verseny helyszínén a regisztrációnál kötelező. Ellenőrzésre kerül az évfolyam. **13. évfolyamosok már nem vehetnek részt a versenyen!**
- 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 csapattagok érem, az I. helyezett csapat serleg díjazásban részesül.

- A versennyel kapcsolatos felkészítő anyagok, videók a kadetprogram.hu weboldalon található.

Versenyre vonatkozó szabályok:

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

- A csapatok rajtsorrendje 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, Mátix futás, Kombinált lövészet, Tájékozódás-távbecslés, Elsősegélynyújtás.

A szervezőbizottság nevében jó felkészülést és versenyzést kívánunk!

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 a térképen meghatározott sorrendben kell érinteni!
- A váltózónában várakozó következő versenyző a pályát már teljesítő versenyző kézértérésére 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 elsősegély-nyújtási 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 típust) 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 mozzanatot, 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 lőszektorba, ahol a megfelelő löállásban 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 kézértéréssel váltja a társát.

A lövészet során 5 darab **5 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 a versenyző megkezd a következő kör, vagy célba futását.

Végrehajtás szabályai:

- A löállások 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 az álláspontból. (*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 lejárással „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 (40-50m az A-B-C távolsága).
- 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, legrovidebb idő alatt oldotta meg a feladatokat.

5. KOMBINÁLT CÉLBADOBÁS:

Feladat: A csapat első tagja a rajtvonalnál felveszi a lőszeres ládát, melyben 9 db kislabda van. Futva megközelíti a kúszófolyosót, azt leküzd, majd a **20 méteres** dobóvonalhoz fut. Lerakja a lőszeres ládáját. Ezután elveszi az asztalra kihelyezett Airsoft puskát.

Álló helyzetben a fegyverrel **3 lövést** ad le a céltáblára, majd a lövéseket követően **3 db kislabdával egyesével, célzott dobást** hajt végre a kijelölt célterületre.

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

Hibátlan végrehajtás esetén tovább fut a lőszeresládával a következő dobóvonalig. Büntetőkör futás esetén lőszeresláda nélkül annyi kört fut a kijelölt területen, ahány hibát vétett, majd visszafut a lőszeresládához, felveszi és tovább fut a következő dobóvonalig.

Ezt a gyakorlatot megismétli a **15m-es** vonalnál **álló** helyzetben, majd a **10m-es** vonalnál **térdelőállásban**. A büntetőkörök az első esetben leírtaknak megfelelően hajtandók végre,

Miután a harmadik dobóvonalnál is elvégezte a gyakorlatot, felveszi a lőszeresládát, kifut a célterülethez és összeszedi a kislabdákat.

Visszafut a váltózónához, megkerüli a zászlót, majd a lőszeresláda átadásával vált a csapattársával.

A negyedik versenyző befutása a rajt/célvonal átlépésével történik.

Végrehajtás szabályai:

- A kislabdának a **2x2 méteres célterületen belül** kell talajt érnie, ha onnan kipattan, akkor is érvényes. A célterület közepét egy jelzőbójával vagy zászlóval jelölik.
- A büntetőkör hossza kb.: 10m.
- Az egyes távolságokhoz tartozó fegyverek a lövés helyszínén az asztalra vannak kihelyezve.
- A lövészet célterülete fém céltábla.
- Airsoft fegyverek: 20m: M4; 15m: AK; 10m: CZ P-09
- 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.

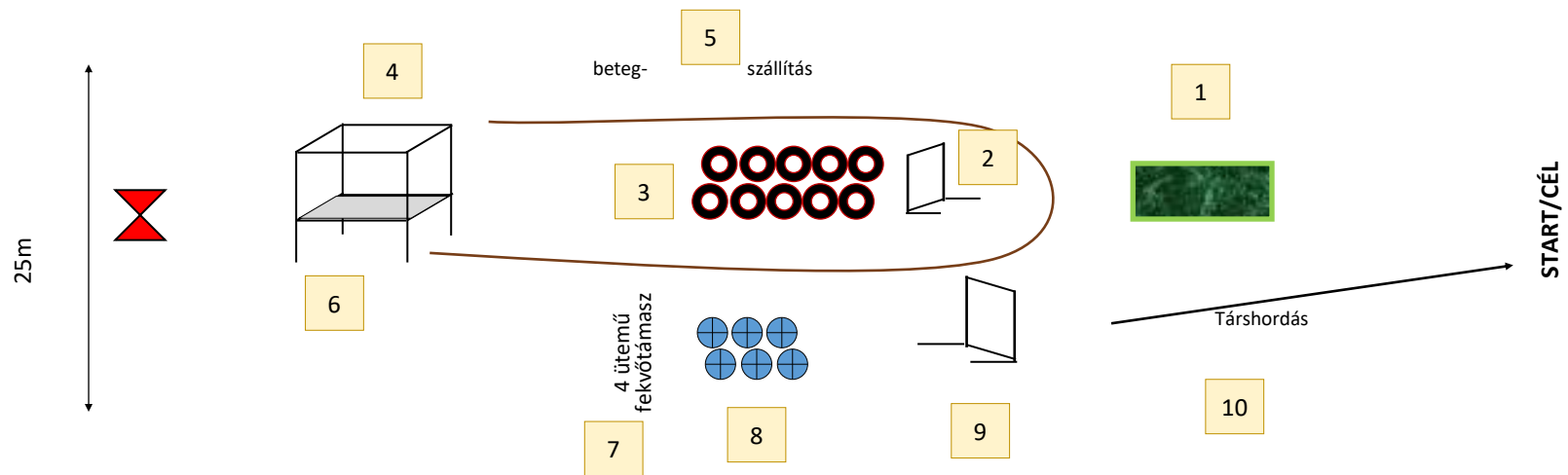
Végrehajtás szabályai:

- Versenytáv: min.: 4x400m. Terepen is ki lehet jelölni a távot.
- A feladatot sportöltözetben kel végrehajtani.
- A váltás a gyakorló gumi 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 futónak 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.

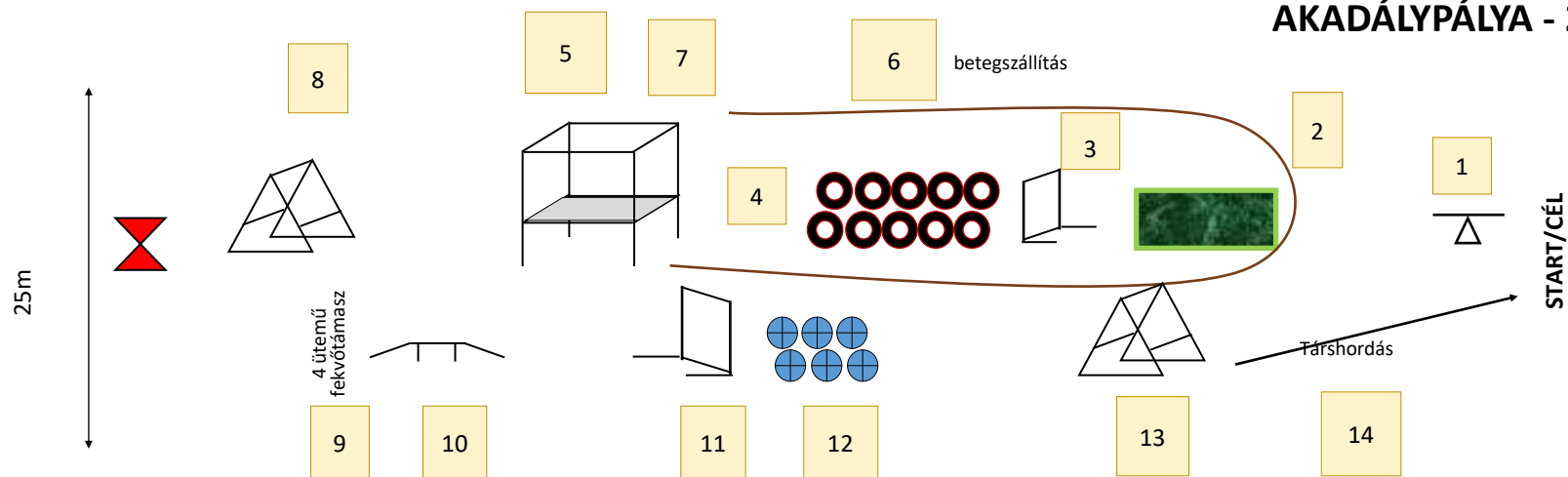
www.kadetprogram.hu

AKADÁLYPÁLYA - 1



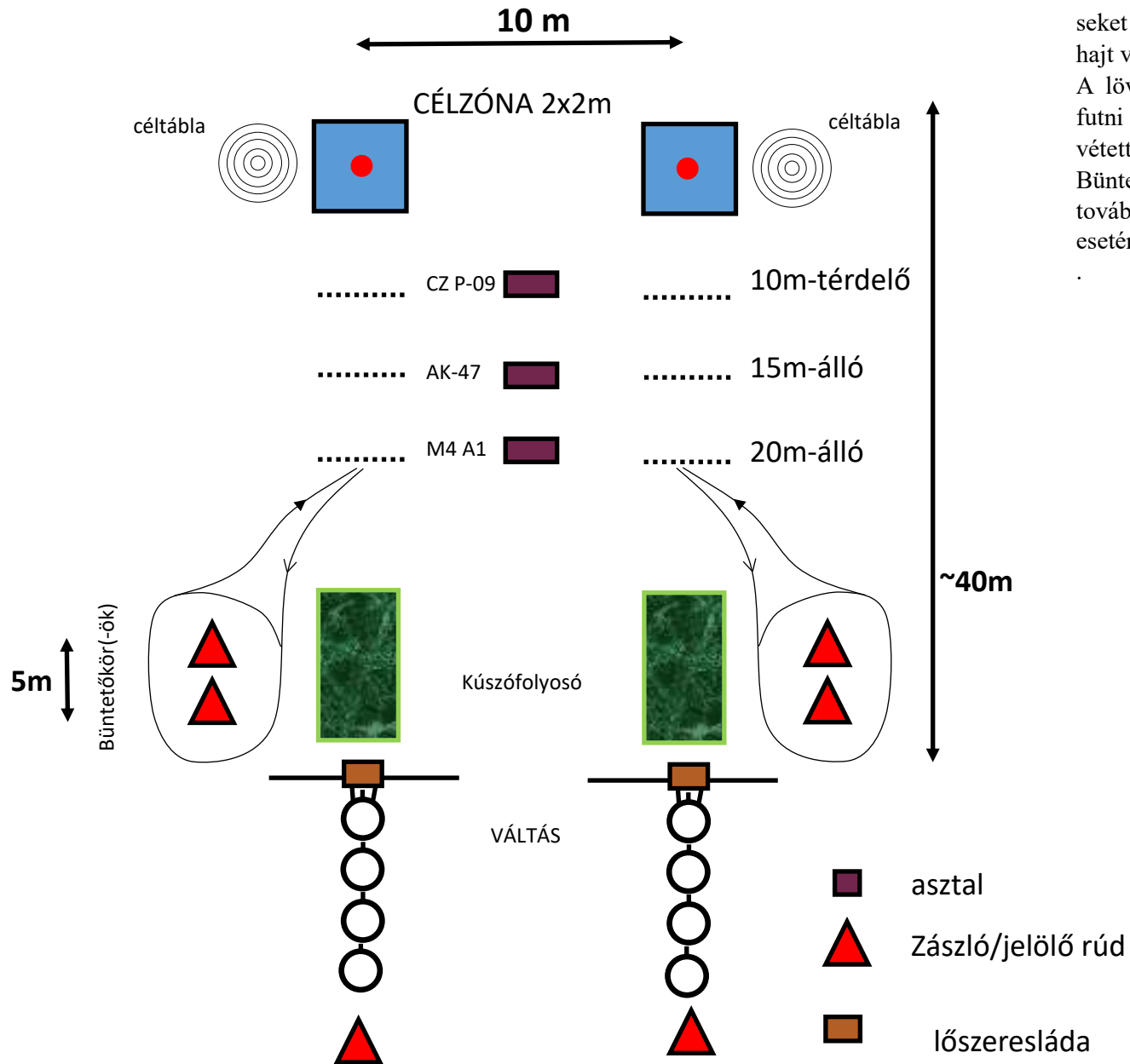
MOBIL akadály nélkül		
Sorrend	m	feladat
0	0	Rajt
1	25	10 m-es kúszófolyosó.
2	45	kis palánk 1,25m
3	50	átfutás 10 db gumiabroncson
4	60	mászó keret háló alatt függeszkedve mászva
5		betegszállítás (oda-vissza= ~30m) Egy fő fekszik a hordágyon, hárman viszik
	80/0	forduló megkerülése
6	15	mászó keret hálótetején mászva
7	30	4db négyütemű fekvőtámasz mindenkinek.
8	32	egyensúlyozós lépegető
9	50	nagy palánk 2m
10	52	társhordás háton a célig – két fő hord két főt.

AKADÁLYPÁLYA - 2



MOBIL akadályal		
Sor-rend	m	feladat
0	0	Rajt
1	2	billenő padlón átfutás.
2	25	10 m-es kúszófolyosó.
3	45	kis palánk 1,25m
4	50	átfutás 10 db gumiabroncon
5	60	mászó keret háló alatt függeszkedve mászva
6		betegszállítás (oda-vissza= ~30m) Egy fő fekszik a hordágyon, hárman viszik
7	60	mászó keret hálótetején mászva
8	70	kis mászóka átmászása.
	80/0	forduló megkerülése
9	10	4db négyütemű fekvőtámasz mindenkinek.
10	13	varia pallón átfutás
11	30	nagy palánk 2m
12	33	egyensúlyozós lépegető
13	50	hibrid mászóka leküzdése
14	52	társhordás háton a célig – két fő hord két főt.

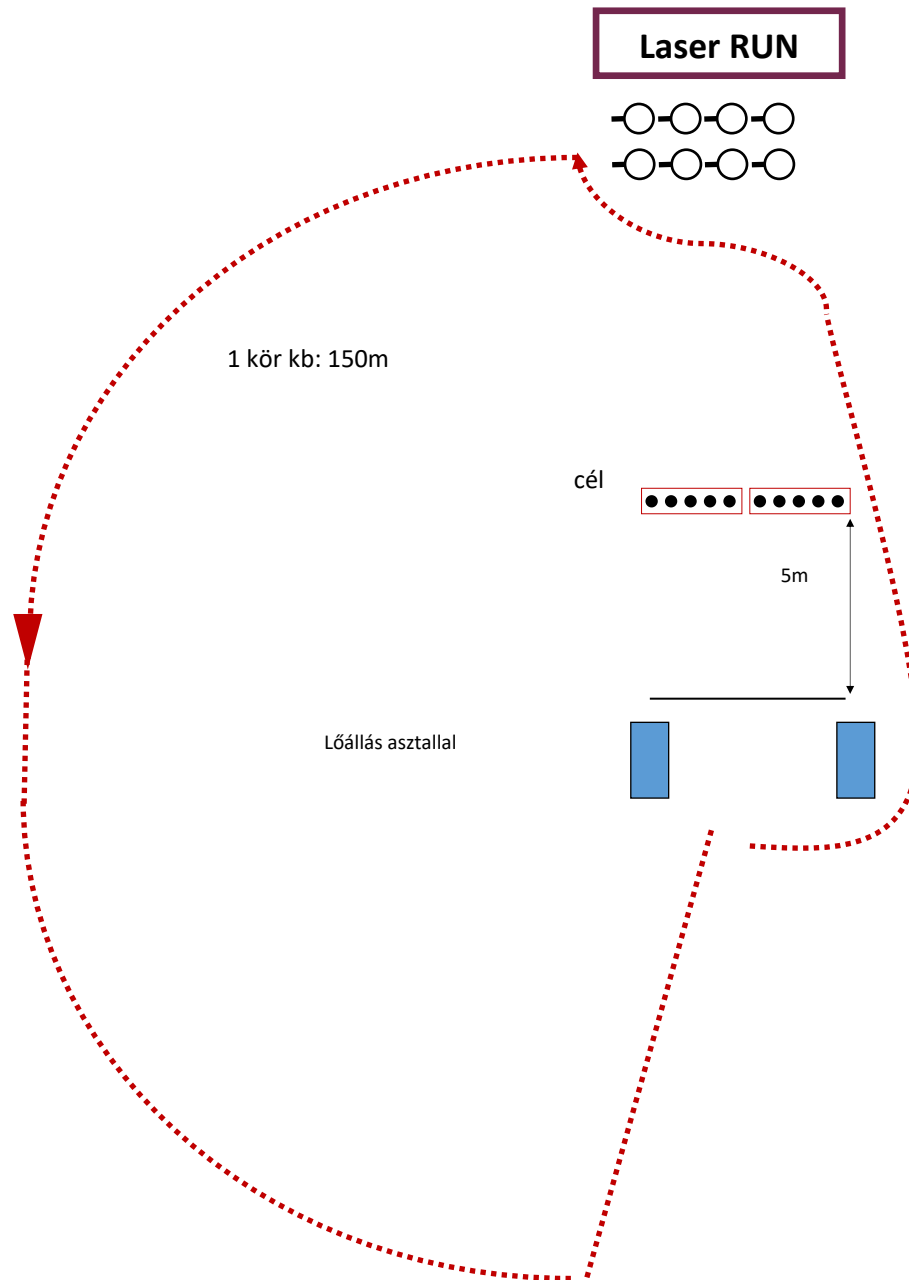
Kombinált célbadobás



Airsoft fegyverrel **3 lövést** ad le a céltáblára, majd a lövéseket követően **3 db kislabdával egyesével, célzott dobást** hajt végre a kijelölt célterületre.

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

Büntetőkör futás után visszafut a lőszeresládához, felveszi és tovább fut a következő dobóvonalig. Hibátlan végrehajtás esetén tovább fut a lőszeresládával a következő dobóvonalig.



A kijelölt táv (~100m) megtétele után megérkezik a lőszektorba, 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 kéz érintéssel váltja a társát.

A lövészet során 5 darab **5 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 időleteltét és a versenyző megkezdheti a következő kör, vagy célba futását.