



VII. Wesselényi Kupa

Időpont: 2018. 04. 29.

Helyszín: Veszprémi Barantanya (8200 Veszprém, Deák Ferenc utca 19.)

Jelentkezési határidő: 2018. 04. 22. (vasárnap éjféli)

Jelentkezési hivatkozás:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdX1H4N9o93zSMXyFLy71YlcDSEX44UI6Tw5hFyL7k8EvDiFw/viewform?usp=sf_link

Nevezési díj: 2500 HUF (Helyszíni nevezés 3000 HUF)

Házigazda: Berenhidai Huszár Péter Baranta SE - <http://veszpremaranta.hu/>

Érdeklődni:

Fajd Bence – fajdbence@gmail.com +36 20 976 91 81

Biacsics Bálint – biacsicsbalint@gmail.hu

A verseny formája: egyéni verseny

A verseny célja: A rendezvény a történelmi magyar harci testkultúrára épülő hagyományos magyar harcművészeti stílus a mozgásos tudásanyagának megőrzését, gyakorlati jellegű továbbfejlesztését célozza meg szakmai találkozó és verseny formájában, ahol eldöntésre kerül a „Wesselényi kupa győztese” cím. A Baranta versenyek alkalmazott szabályai szerint a valódi harc és a magyarságra jellemző belső tartás minél pontosabb modellezésével és felelevenítésével fel kívánja mérni a régi harci birkózásban az egyes közösségek és versenyzők felkészültségének szintjét.

A meghirdetett versenyszámok:

1. „Egyrovásos böllön”
2. Lándzsa szabadvívás
3. Ostor akadálypálya



Berenhidai Huszár Péter Barantacsapat Veszprém



A meghirdetett kategóriák:

- öskü /egyéni/, egyrovásos böllönben súlycsoportok nincsenek
- menyét /egyéni/: minimum 6 fő esetén kerül megrendezésre
- kese /egyéni/: minimum 6 fő esetén kerül megrendezésre

A versenyszámok lebonyolításának menete a jelentkezők létszámától függően alakul.

Vezető bíró: dr. Fridrik Gábor

Versenyen való indulás feltétele:

Érvényes sportorvosi igazolás, vagy felelősség vállalási nyilatkozat leadása (kiskorú esetén szülő/gondviselő)

Befizetett 2018-as OBSz tagság.

Eü. biztosítás: A helyszínen egészségügy személyzet és kijelölt betegszállító gépjármű fog állomásozni.

Felelősségnyilatkozat nélkül egyetlen versenyző sem indulhat el.

Az öltözet: Baranta hagyományos öltözet, Baranta sportöltözet, népviselet. Mindenki rendelkezzen 2-3 m hosszú széles textil övvel!

A verseny pontozása (minden versenyszámban):

1. helyezett	1000 pont
2. helyezett	800 pont
3. helyezett	700 pont
4. helyezett	500 pont
5. helyezett	400 pont
6. helyezett	300 pont
7. helyezett	200 pont
8. helyezett	100 pont

Az ostor akadálypályánál az idő + büntető idő alapján alakul ki a végleges sorrend

Összesítettben pontegyenlőség esetén a lándzsavívás versenyszámban elért pont a mérvadó, másod sorban az egyrovásos böllönben elért eredmény dönt.



Berenhidai Huszár Péter Barantacsapat Veszprém



Verseny napirendje:

08:00 - 09:00 Nevezés, helyszíni bejelentkezés, a versenybírók eligazítása

09.00 - 09.15 Technikai értekezlet, sorsolás

09.15 A csapatok felvonulása. A verseny megnyitója /Beszéd/, a versengések népi szertartása /napköszöntés- közös ének- versenyzők, bírók fogadalma/. Közös táncos bemelegítés /héjsza, somogyi, kedves útja stb./

09.30 Önálló bemelegítés.

09.50 - 16:00 Küzdelmek.

16.00 Ünneplés eredményhirdetés

A nap folyamán lesz egy ebédszünet.

Természetesen kísérőket, edzőket, csapatvezetőket, érdeklődőket, családtagokat mindenki hozhat magával, a rendezvény ingyenesen látogatható.

TOVÁBBI RENDELKEZÉSEK: Az a versenyző, aki a megnyitóra – közös fogadalomtétel idejére nem érkezik meg, / az előzetesen időben történt nevezés ellenére/ nem vehet részt a versenyen!

Az a versenyző, aki nem vesz részt a díjkiosztó ünnepségen /kivétel sérülés, vagy a főbíró által elfogadott indok/, annak eredményeit törlik és sem az egyéni, sem pedig a csapatverseny végeredményébe nem számítanak az elért pontjai. A versenynapon a "verseny közben visszalépett" bejegyzéssel kell illetni. Ellenfeleinek pontszámai nem kerülnek változtatásra.

Jó felkészülést kíván a Berenhidai Huszár Péter Baranta csapata!



VERESENYSZABÁLYOK

Egyrovásos Böllön versenyszám szabályai röviden

- Az egyrovásos böllön ütésmentes birkózás, a népi birkózási formák /csülökre menés, öltre menés, böllön, övbirkózás, leván birkózás/ szabályozott elemeiből áll.
- Az ellenfelek mezítelen felsőtesttel, nadrágban, övvel felszerelve küzdenek egymás ellen.
- A versenyző célja az, hogy az ellenfelet megadásra, a küzdelem feladására kényszerítse, amelyet általában fojtással, gerinc- és ízületi feszítéssel, ill. kifárasztással ér el.
- A küzdelem az egyik fél feladásáig tart.
- A megadást elsősorban az ellenfél testére elhelyezett ún. „lekopogással”, talajra lekopogással, vagy a kezek béklyózottsága miatt kiáltással lehet jelezni.
- A földre került versenyzők esetében a bíró saját belátása szerint dönt az ún. „patthelyzetekről”. Álló testhelyzetből újraindítja a küzdelmet.
- Ha a küzdő felek állásban nem bírnak egymással és a földre sem kerülnek le, akkor a küzdelmet lehet térdelésből is folytatni, ebből viszont már tilos felállni a versenyzőknek.
- Időkorlátozás nincs - a bíró kívülről biztatással sürgetheti az ellenfeleket.
- Amennyiben a versenyző a bírói biztatás ellenére passzív marad, a bíró figyelmeztetésben részesíti.
- A második figyelmeztetés már a másik fél győzelmét jelenti. Mindkét fél passzivitása esetén a bíró mindkét felet figyelmeztetheti, illetve második alkalommal mindkét felet leléptetheti, ebben az esetben mindketten veszítenek. Ez természetesen csak csoport mérkőzések esetében alkalmazható. Egyenes kiesés esetén nem.
- Nem számít passzivitásnak, ha valaki a társát folyamatosan erő hatása alatt tartja.
- Tilos ütni, rúgni, harapni, karmolni!
- A verejtékező felsőtestet időszakosan meg kell törölni.
- A körmöket le kell vágni.
- Kis ízületek támadása nem megengedett.
- Vérző, sérült versenyző esetében a bíró(k) véleménye dönt a folytatásról.
- A láb söprése, akasztása megengedett. A térdízület nem támadható!
- Fojtás, feszítés az alábbi korlátozással használható:
 - Gégefő fojtása nem megengedett
 - Minden fojtást és feszítést csak folyamatosan – egyre növekvő erővel és szöggel szabad az ellenfélen végrehajtani, hogy időben érzékelje az erőhatást - direkt hirtelen fojtás, feszítés nem megengedett
 - Fojtásból való dobás tilos
 - Az egészség védelme érdekében a bíró bármikor közbe léphet
- A derékon kötött öv leelőgő részei felhasználhatóak a küzdelem során.
- Az öveket időszakosan meg kell igazítani.
- Fejelni tilos!
- Szabálytalankodó versenyzőt az első alkalommal intik, másodjára leléptetik.
- A fej tolásra, feszítésre használható.
- Bár pontosan meghatározott küzdőtér nincs, de a versenyzőknek törekedni kell egy 10 m x 10 m-es területen belül maradni.
- A folyamatosan menekülő versenyzőt leléptetik.
- Pihenőt csak különleges esetben lehet elrendelni.
- A versenyzők a küzdelem előtt és a végén hagyományosan köszöntik egymást
- A versenyzők kötelesek jelenteni a sérüléseket.

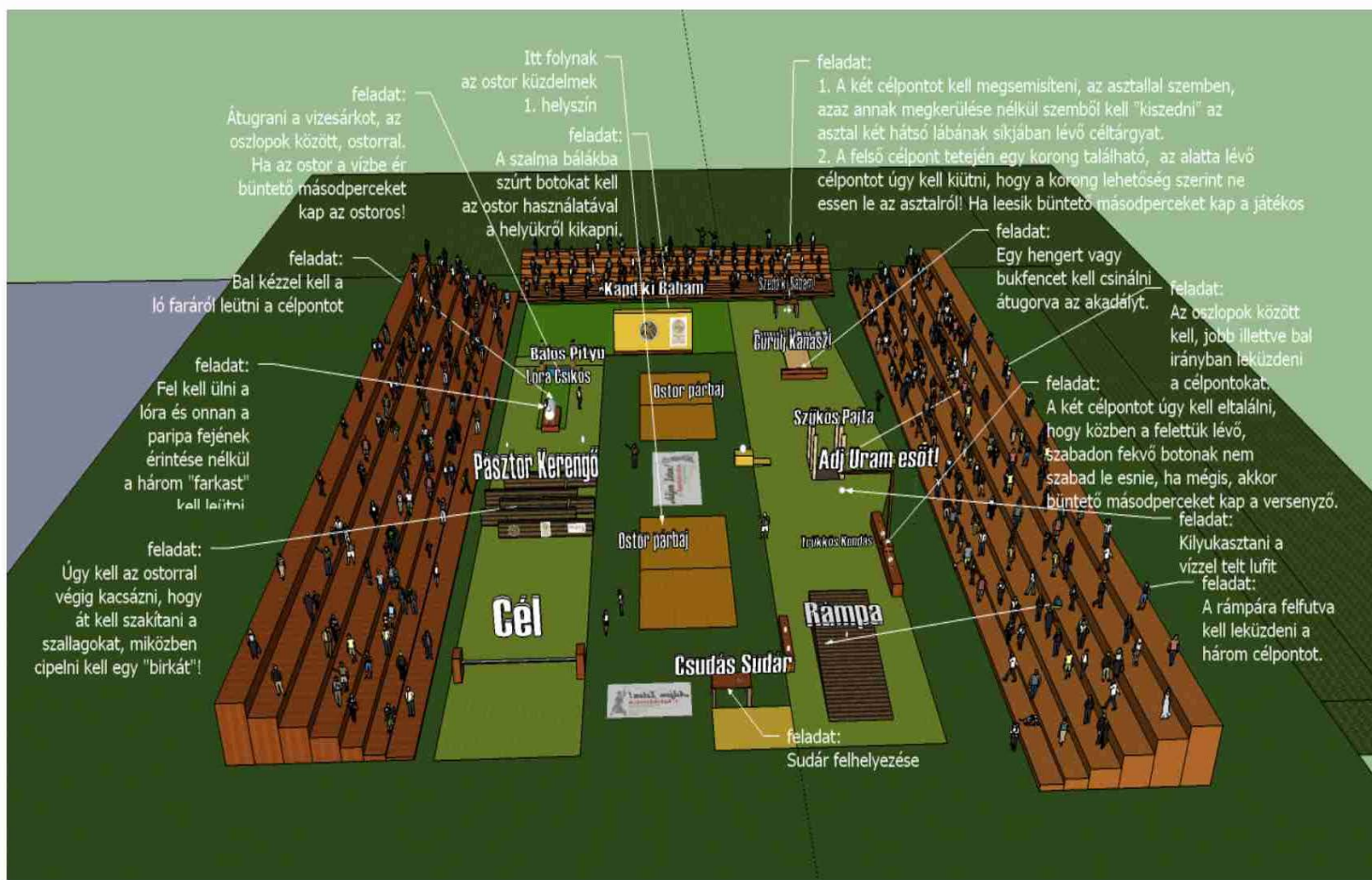


Berenhidai Huszár Péter Barantacsapat Veszprém



Lándzsavívás szabályai röviden

- Lándzsavívás
- Fegyvere: 170 cm hosszú, 2-3 cm átmérőjű egyenes bot (fa), amelynek a pengéjén 25cm, a gombján (másik vége) 10cm hosszú találati felület található. A találati felület olyan védőréteggel van bevonva, amely a találat során megvédi a szenvedő félt a sérüléstől.
- Amennyiben a fegyverek eltérnek egymástól (méret, súly, anyag), úgy a küzdelem csak akkor kezdhető meg, ha a két küzdő fél ebbe beleegyezett.
- a párbaj 5 pontig tart
- Találatnak csak a fegyver találati felületével bevitt vágás, szúrás vagy ütés számít. A nem találati felülettel bevitt támadás nem minősül találatnak.
- a kézfej és váll közötti terület, valamint a láb találata 1 pont
- a fej találat 3 pont
- a mellkas, has, hát találata 2 pontot ér
- a kézfej, alkar vagy felkar találata esetén a találatot elszenvedő fél eldöntheti, hogy az ellenfele 1 pontot kap és a találatot ért karját a küzdelemben már nem használhatja, azaz abba a kezébe már fegyvert nem foghat, vagy 2 pontot ad az ellenfelének és továbbra is használja mindkét karját.
- két kéz találat esetén az ellenfél nyer
- kézfejtvédő, alkarvédő, szuszpenzor használata megengedett, fejtvédő használata kötelező.
- elvesztett fegyver esetén a másik szabadon támadhat, de az elvesztett fegyver felvehető.
- dobott fegyver nem minősül találatnak!
- saját fegyver vágása is találatnak minősül, de saját fegyvernél csak a penge találata számít (a gomb nem).
- csak az ellenfél fegyverének teljes kizárásával elért ún. "tisztá" találat ér pontot.
- Az ellenfél fegyverét lehet karral, lábbal vagy testtel kizárni, illetve kézzel ráfogni a nem találati területekre (tehát a penge és a gomb kivételével, hiszen az találatnak számít).
- Minden (tisztá és együttes) találat után a bíró megállítja a küzdelmet és a felek kezdő pozícióból folytatják.
- a fegyver egy és két kézzel is fogható (ha nem volt kéztalálat akkor is)
- a támadások ereje nincs korlátozva, de a gyors pillanatszerű reakciók amúgy sem teszik lehetővé a teljes erőből történő támadást, mivel az idővesztést okoz. A versenyeknél az ún. "fél erő" alkalmazása a leginkább célravezető. A versenyzőknek rendelkezni kell olyan fájdalom-tűrőképességgel és sportemberi magatartással, amely nem vezet sportszerűtlenséghez.
- a töredékmásodpercekkel korábban bevitt találat együttesnek minősül
- a találat előtt – az ellenfél részéről – indított és bevitt találat együttes találatnak minősül, amennyiben ez a valós küzdelemben is bevitt találat lenne
- a küzdelmet elsősorban a versenyzők értékelik és jelzik a bíró felé, hogy ha találat volt. Vitás esetekben a bíró dönt (valamint, ha a szabályoknak nem megfelelő döntés születik a versenyzők részéről).
- tilos a menekülés, intést von maga után (menekülés: 10 méternél nagyobb távolság egyirányú hátráló megtétele, az irányváltó kimozgások, elfordulások nem tartoznak ebbe a kategóriába)
- A gyakorló fegyverzet szemüregbe való behatolása ellen mindenki saját védőfelszerelést is használhat. Ennek hiányában a rendezőbizottság által biztosított eszközt köteles használni!
- az ádámcsutka, nemi szerv támadása tilos, kizáráshoz vezethet (ha a védekező mozzanat következtében a védő fél fegyverével, kezével tesz olyan mozdulatot, ahol a támadó fegyvere tilos területet ér és az ellenfél jelentősen nem sérült meg, akkor a küzdelem tovább folytatódhat)



Karikás ostor akadálybálya leírása röviden

Az akadálypálya közel 60m hosszú, állomásain összesen 10db célpont található. A pálya teljesítési ideje körülbelül 2-2,5 perc. Minden kihagyott, nem teljesített célpont után 5 másodperces időbüntetés jár, illetve 15 másodperces büntetést jár annak, aki leveri a botot (trükkös kondás), vízbe lép és vagy az ostor vízbe ér (vizes akadály), megüti a lovat (lóra csikos), leveri a deszkát a cölöpökről (pásztorkerengő), ami a végső időhöz adódik hozzá. Így alakul ki a végső sorrend. A versenyszám előtt a sudár nem lehet az ostoron, a verseny a sudár felhelyezésével indul. Az ostor folyamatos mozgatásával kell végig haladni a pályán! A versenyszám a pálya bejárásával kezdődik.