



MH 25. Klapka György
Lövészdandár



Komárom-Esztergom Megyei
Védelmi Bizottság



Tatai Tömegsport és Tájfutó
Honvéd Sportegyesület



MH Katonai Igazgatási és
Központi Nyilvántartó
Parancsnokság

A Monostori Erő(d) Próba 2017 Haditorna verseny



Versenykiírás

A honvédség és a társadalom kapcsolatának erősítésére, a honvédelmi nevelés elősegítése, valamint a sport és az egészséges életmód népszerűsítése érdekében 2017-ben is kiírásra kerül az Országos Haditorna Verseny Komárom-Esztergom megyei fordulója, a **Monostori Erő(d) Próba 2017**.

A verseny célja:

- A honvédelem ügyének népszerűsítése, megismertetése a sport eszközeivel, a hozzá szorosan kapcsolódó értékek közvetítése, elérhetővé tenni a honvédelemben való bekapcsolódás lehetőségét.
- A fiatalok ügyességének és jártasságának, erkölcsi, akarati tulajdonságainak és fizikai képességeinek fejlesztése, felkészültségük összemérése.
- A katonai pálya bemutatása, a fiatalok megismertetése a katonák mindennapi életével. Lehetőséget adni a versenyzők számára, hogy kipróbálják a katonai kiképzés egyes

feladatait. Szembesíteni őket azokkal a fizikai nehézségekkel, amelyekkel a katonaélet mindennapjaiban találkozhatnak.

- A verseny fizikai és szellemi kihívást támasztó sportszerű megmérettetés, melynek során nagy hangsúlyt kap a szabályok betartása, a csapatmunka és a fegyelem.
- A rendezvénynek fontos célja a fentiek mellett az egészséges közösségi versenyszellem fejlesztése. A verseny lehetőséget biztosít a résztvevők számára, hogy bizonyíthassák kollektív rátermettségüket, a csapaterőben rejlő képességeiket.

A Komárom-Esztergom megyei verseny szervezői:

A verseny Komárom-Esztergom Megyei Védelmi Bizottság Titkársága, a Magyar Honvédség Katonai Igazgatási és Központi Nyilvántartó Parancsnokság, a Magyar Honvédség 25. Klapka György Lövészdandár és a Tatai Tömegsport és Tájéfutó Honvéd Sportegyesület együttműködésével kerül megszervezésre.

A megyei verseny megnevezése: **Monostori Erő(d) Próba 2017.**

A Monostori Erő(d) Próba 2017 résztvevői:

Komárom-Esztergom megyei középiskolák 9-12. évfolyamos tanulóiból álló csapatok.

Komárom-Esztergom megyei általános iskolák 7-8. évfolyamos tanulóiból álló csapatok.

A csapatok összetétele: 4 fő diák, 1 fő csapatkísérő tanár.

A Monostori Erő(d) Próba 2017 jellege:

Felmenő rendszerű csapatverseny, melyre négyfős csapatok nevezhetnek (fiúk és lányok egyaránt részt vehetnek).

A **Monostori Erő(d) Próba 2017** haditorna verseny Komáromban a Monostori Erődben kerül megrendezésre 2017. szeptember 28-án 07.30 órától. Regisztráció a Dunai Bástya bejáratánál lesz, parkolás az erőd külső parkolójában lehetséges.

A **Monostori Erő(d) Próba 2017** középiskolás győztese a tanév tavaszi időszakában megrendezésre kerülő (tervezetten 2018. április) országos haditorna verseny döntőjében képviselheti Komárom-Esztergom megyét. Az általános iskolások részére nem rendeznek országos versenyt.

Díjak:

A verseny 1-3 helyezettjei érmet (az első helyezett kupát is) nyernek.

A nyertes középiskolás csapat továbbjut az országos haditorna verseny döntőjébe.

Minden eredményesen szereplő csapat ajándékot kap.

Nevezés:

- Nevezési díj nincs.
- Maximum nevezhető csapatok: iskolánként egy csapat nevezését fogadjuk el.
- Amennyiben a jelentkező intézmények száma nem éri el az indítható csapatok maximális számát úgy egy iskola második csapatot is nevezhet. A második csapatok nevezését érkezési sorrendben lehet befogadni.
- A versenyre maximum 20 középiskolás csapat és 10 általános iskolai csapat nevezését fogadjuk le a jelentkezés sorrendjében.

FELADATLEÍRÁSOK

(versenyszabályzat)

Általános szabályok

- Az összetett eredmény az egyes feladatokban elért helyezések összege alapján kerül meghatározásra. Győztes az a csapat, amelyik a legkevesebb pontszámot kapja. Pontegyenlőség esetén a fegyveres váltófutás eredménye dönt.
- A versenyszámok helyszínein a megjelenés (feladat megkezdése) az előre kiadott időrend alapján történik.
- Önhibájából, az előírt időre az adott állomáson meg nem jelent csapatok a feladatot nem kezdhetik meg. Az adott feladatban a helyezése, utolsó helyezési számmal kerül meghatározásra.
- Az egyes feladatokról, a végrehajtás szabályairól, és az értékelés módjáról minden csapat a verseny előtt tájékoztatást kap.
- Az a csapat mely a versenyszabályzatban leírtak ellen vét, nem hajtja végre a pontparancsnok utasításait, szándékosan hátráltatja a versenyt vagy a feladatokban használt technikai eszközökben kárt okoz (megrongálja) a versenyből azonnal kizárásra kerül.

1. Tájfutás:

Feladat:

A csapat a lehető legrövidebb időn belül teljesítse a mátrix pályát.

Végrehajtás szabályai:

- A pálya 25*25 méteres négyzet alakú.
- A csapat a RAJT vezényszóra indul.
- A pontokat meghatározott sorrendben kell érinteni!
- A csapatból minden csapattag külön pályát teljesít.
- A téves pontot érintett versenyzőnek (ha ezt észlelte) akkor vissza kell mennie az utolsó helyes sorrendben érintett ellenőrzőpontig (bójáig) és onnan kell folytatnia pályát!
- Amennyiben a versenyző hibásan oldotta meg a feladatot, akkor az a csapat részére 1 hibapontnak számít, és az ideje kiesik az értékelésből.

Értékelés:

A feladatot az a csapat nyeri, aki a szabályok betartásával, a **legkevesebb csapat-hibaponttal (1)**, a **legkevesebb személyi-hibaponttal (2)** és a **legrövidebb időn (3)** belül teljesíti a pályát.

Azonos hibapont és idő esetén holtverseny kerül megítélésre és a következő helyezés ki marad.

2. Katonai tereptan

Távbecslés és tereptan totó

Távbecslés: A csapatnak négy különböző tereptárgy távolságát kell megbecsülni méterben, szemrevételezéssel.

Végrehajtás szabályai:

- elektronikus távolságmérő eszközök használata nem megengedett,
- szükségeszközök használhatóak pl. gyufásdoboz, vonalzó, stb.,
- 100 méternél közelebb nem kerül kijelölésre cél.

Értékelés:

+/- 10 méterenként = plusz 1 pont.

Az elért pontszámok összege alapján az a csapat nyer, amelyik kevesebb pontot érte el.

Azonos pontszám esetén holtverseny kerül megítélésre és a következő helyezési szám kimarad.

Tereptan totó: A csapat töltse ki a 13+1 kérdésből álló tereptan totót. Témakör (katonai tereptan, általános térképismeret).

Végrehajtás szabályai:

A feladatot külső segítség igénybevétele nélkül a csapatnak önállóan kell megoldania.

Pontos végrehajtás: 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 megítélésre és a következő helyezés kimarad.

Versenyszám értékelése:

A csapatok a távbecslés és a tereptan totó összesített eredménye alapján kerülnek értékelésre.

3. Kézigránát hajítás célba

Feladat:

Nyeles kézigránát célba-dobás, váltóverseny formában: A csapat minden tagja egyenként haladjon végig a kijelölt pályán és az adott helyről dobjon 2 – 2 db kézigránátot a jelölt célterületre.

- Cél: 2x2m terület piros zászlókkal és szalaggal jelölve.
- Cél távolsága: 1 fő fekvő 5 m; 1 fő térdelve 10 m; 1 fő állva 15 m, 1 fő állva 20 m.

Végrehajtás szabályai:

- A csapatból a feladatot egyszerre 1 versenyző hajtja végre, adott távolságra,
- A találatot elért versenyzőnek a második kézigránátot NEM kell eldobnia!

- A következő versenyző a feladatot a gyakorlatot befejező csapattárs kézéréntésére kezdheti meg.
- Amennyiben a versenyző egyik gránáttal sem talál célba, akkor büntető kört kell futnia (a kijelölt szakaszon), majd csak ezután szaladhat vissza a rajthoz és kézéréntésre kezdheti meg a következő versenyző a feladat-végrehajtást!
- A feladat az utolsó versenyző célba érkezésével ér véget.

A pontos végrehajtás leírása:

Az első számú versenyző a megindulási helyről, a versenybíró sípjelére végig fut a kijelölt pályán az 5m-es vonalig, ahonnan fekvő testhelyzetből (dobókézzel ellentétes kéz tenyere és a csípő a talajt érinti!) végrehajtja a célba dobást (hajítást), majd befut a célba, ahol a második versenyzőt kéz érintéssel elindítja a következő feladatra.

A további versenyzők a feladatot az előbb leírtak szerint hajtják végre azzal a különbséggel, hogy az 1. versenyző fekvő 5 méterről, 2. versenyző térdelve (1 térd a földön) 10 méterről, a 3. versenyző állva 15 méterről és 4. versenyző szintén állva 20 méterről hajtja végre a dobásokat.

Értékelés: A feladatot az a csapat nyeri, amelyik a szabályok betartásával a legrövidebb időn belül teljesíti a gyakorlatot. Azonos idő esetén holtverseny kerül megítélésre és a következő helyezés kimarad.

4. Légyveres (légpuska) lövészet

A lövészet a 10 méterre elhelyezett lőlapra történik.

Végrehajtás szabályai:

- A cél távolsága 10 méter
- Felhasználható lőszer: 5 db/fő
- Testhelyzet: álló

Pontos végrehajtás:

Rajt vezényszóra a versenyző önállóan fegyvert tölt, és lead 5 lövést a lőlapra.

Értékelés:

A versenyszámot az a csapat nyeri, amelyik a legtöbb köregységet éri el. A helyezések az elért köregységek szerint kerülnek meghatározásra.

5. Honvédelmi Totó

A csapat válaszoljon a feltett kérdésekre. Témakör (történelmi és kiemelkedő hadtörténelmi események, haditechnikai eszközök és katonai alapismeretek, a Szt. László év alkalmából Szt. Lászlóhoz kapcsolódó kérdések).

Végrehajtás szabályai:

A feladatot külső segítség igénybevétele nélkül a csapatnak önállóan kell megoldania.

Pontos végrehajtás: A feladat végrehajtására 15 perc áll rendelkezésre.

Értékelés:

A feladatot az a csapat nyeri, amelyik a legtöbb helyes választ adta.

Azonos pontszám esetén holtverseny kerül megítélésre és a következő helyezés kima-
rad.

6. Fegyveres váltófutás

A csapat a váltófutás szabályai szerint fussa le a váltófutás távját a lehető legrövidebb
időn belül.

Végrehajtás szabályai:

- Verseny táv: 4x400m.
- A váltás a váltózónán belül a gyakorló gépkarabély átadásával történik.
- A fegyver hordmódja nincs meghatározva.
- A feladatot sportöltözetben kell végrehajtani.

Pontos végrehajtás:

- A csapattárs a gyakorló gépkarabély átadásával indul a következő távra.
- A csapatból minden tag csak egyszer futhat!
- A stopper 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 pályát!

7. Elsősegélynyújtás

A csapatnak egy 20 kérdésből álló egészségügyi totót kell kitöltenie (egészséges élet-
mód, elsősegély nyújtási ismeretek, kábítószer káros hatásai, stb.)

Egészségügyi szituációs feladatok megoldása, amelyek lehetnek lábtörés, kartörés, arté-
riás vérzés, fejsérülés ellátása, gerincsérült személy számára szakszerű elsősegély nyúj-
tása.

Végrehajtás szabályai:

- A feladatot külső segítség igénybevétele nélkül a csapatnak önállóan kell megol-
dania.
- Lehető legpontosabban - tudásuk szerint - hajtsák végre az elsősegélynyújtást.

Értékelés

Külön értékelő lapon kerül értékelésre a feladat végrehajtása, amely az összesített ered-
ménybe nem számít bele. A győztes csapat különdíjban részesül.

8. Akadálypálya

A csapatnak egy előre kijelölt és felépített, természetes és mesterséges akadályokból álló katonai jellegű pályát kell leküzdeni (teljesítenie) időre. A csapattagok együtt teljesítik a pályát.

Értékelés:

Az a csapat nyer, amelyik rövidebb idő alatt teljesíti a pályát. Azonos idő esetén holtverseny kerül megítélésre és a következő helyezési szám kimarad.

9. Katonai gépjármű tolás

A pálya egy sík terület. A csapat a feladatot egyszerre hajtja végre. A terepjáró a rajtot jelző vonalnál áll és benne ül a gépkocsivezető, a motor nem jár. A csapat tagjai közvetlenül az autó mögött egymás mellett sorakoznak és felkészülnek a rajtra. Az állomásparancsnok sípjelzéssel indítja a versenyt. A csapat eltolja a terepjárót a 25 méterre lévő jelző vonalon túlra. Amikor az autó hátulja áthalad a jelzőszalagon az állomásparancsnok sípjelzést ad. A csapat ekkor előreszalad az autó elejéhez és visszatolja az autót a rajtvonalon túlra. A verseny akkor ér véget, amikor a terepjáró teljes egészében áthalad a rajtvonalon.

Értékelés:

Az a csapat nyer, amelyik a legrövidebb idő alatt teljesíti a feladatot.

10. Sebesült szállítás

A csapat a feladatot két részletben oldja meg. A rajtvonal mögött egy hordágy van elhelyezve a földön, mögötte a csapattagok. Rajt vezényszóra az egyik csapattag ráfekszik a hordágyra, két másik csapattag felemeli és futva elmennek vele a 30 méterre lévő bójáig, majd azt megkerülve visszaszaladnak a rajtvonal mögé. Ezután az egyik csapattag azok közül, aki futott, fekszik a hordágyra és a másik két csapattag (akik eddig még nem futottak) fut vele a bójáig és vissza. A versenynek akkor van vége, amikor beérnek a célba. A pályát legrövidebb időn belül teljesítő csapat nyer.

Értékelés:

A hordágy elejtéséért, vagy ha a sebesült a szállítás közben a talajt érinti, 10 másodperc büntetés jár, amely hozzáadódik a csapat által teljesített időhöz. Az a csapat nyer, amelyik a legrövidebb idő alatt ér a célba.

Egyéb információk:

A szervezők a versenykiírással és programmal kapcsolatos változtatás jogát, a verseny napján és helyszínen végrehajtásra kerülő technikai értekezletig fenntartják!

Öltözet:

A versenyzéshez az évszaknak és az időjárásnak megfelelő sportöltözet ajánlott!

A verseny szellemiségéhez nem illő, illetve balesetveszélyes öltözetben részt venni nem lehet.

A Monostori Erőd(d) Próba nevezése: az iskolák **2017. szeptember 20**-ig nevezhetnek a versenyen való részvételre. Az alábbi e-mail címen: vedelmititkarsag@korm.gov.hu (A jelentkezési lap csatolva a versenykiíráshoz).

Szülői nyilatkozat: A nevezett csapatok a nyilatkozatokat a honvédelmi versenyen való részvételről a verseny regisztrációjánál (szeptember 28. 07.30-08.00) kitöltve adják le, e nyilatkozat nélkül a csapattagok a versenyen nem vehetnek részt (A nyilatkozat csatolva a versenykiíráshoz).

Parkolás: A Monostori Erőd külső parkolójában.

Regisztráció: 07.30-08.00 Monostori Erőd Dunai Bástya.

Technikai értekezlet: 08.05-08.25 (Dunai Bástya szabadtéri színpad).

Verseny megnyitása: 08.25-08.35 (Dunai Bástya szabadtéri színpad).

Verseny: 08.45-13.30

Ebéd: 13.00-14.20 (a Megyei Védelmi Bizottság biztosítja díjmentesen a csapattagoknak és a kísérő tanároknak, valamint a verseny szervezőinek).

Eredményhirdetés: 14.30-15.00 (Dunai Bástya szabadtéri színpad).

Tatabánya, 2017. szeptember 4.



Bakos Sándor alezredes
KEM Védelmi Bizottság
titkára