II. Györffy Regionális Eskrima Szivacsbotharc Kupa

A Györffy István Katolikus Általános Iskola és Szent Erzsébet Óvoda szeretettel meghívja Önöket a II. Györffy Regionális Eskrima Szivacsbotharc Kupára.

A verseny célja:

- Karcag és a régió sportéletének színesítése.
- Az Eskrima harcművészet és küzdősport - melynek egyik versenyszáma az elsőérintéses botharc – megismertetése, népszerűsítése, tehetséges utánpótlás versenyzők felkutatása.
- A fiatalok mozgásra nevelése. A fair play betartása, egymás kölcsönös tisztelete.
- Iskolák közötti kapcsolatok erősítése.

Jelmondatunk: „Ellenfélként érkezünk, barátként távozunk."

A verseny időpontja: 2026 március 12. (csütörtök) 13:00 óra.

A verseny helyszíne: Györffy István Katolikus Általános Iskola és Szent Erzsébet Óvoda, Karcag József A. u. 1. és a Karcag Városi Sportcsarnok

Nevezés:

A nevezéseket elektronikus úton várjuk a disznos.imre@gyorffykataltisk.hu e-mail címre Disznós Imre tanárúr részére, aki a verseny főszervezője. Kérjük, hogy a levél az alábbi információkat tartalmazza:

- az iskola nevét, címét
- a résztvevő tanulók nevét, nemét, életkorát, évfolyamát

A versenyszabályokat a jelen meghívó 1. számú melléklete tartalmazza. **Előzetes időpontegyeztetés esetén lehetőség van a főszervezővel történő konzultációra (versenyszabályok, felkészülés, technikák, taktikák stb. ismertetése, átbeszélése).**

Kik nevezhetnek:

Minden iskolából évfolyamonként (1-12. évfolyam) 2 lány és 2 fiú tanuló nevezését várjuk. **Fontos kitétel, hogy csak amatőrök nevezhetnek. Akik rendszeresen járnak Eskrima edzésekre, csak ringsegédként illetve bemutató küzdelmek résztvevőiként vehetnek részt ezen a rendezvényen.**

Kapcsolat:

Disznós Imre

Tel.: 70/630-0277

E-mail: disznos.imre@gyorffykataltisk.hu

1. számú melléklet

Versenyszabályok:

1.1. Verseny területe:

A versenyterület megnevezése pást, amely 5*5 méteres jelölt terület. A széleket szalaggal vagy megfelelő helyettesítővel, a középpontot-, és a 2 db küzdő félnek az egymással szemben lévő kiindulási helyeit egyértelműen kell jelölni. A talaj sík és sima legyen, lehetőség szerint fából, vinilből vagy más megfelelő anyagból készüljön (szőnyegek használata engedélyezett).

1.2. Versenyvezetés

A főszervező vezényli le, aki az előzetesen kinevezett főbíró mellett kinevezi a KUPA további bíróit és az esemény lebonyolításához szükséges adminisztrátorokat.

Minden küzdelemnek lennie kell egy mérkőzésvezetőnek, és 2 bírónak, akiket a főbíró jelöl ki.

A mérkőzésvezető nem cserélhető le a versenyző kérésére, csak ha a főszervező, vagy a főbíró a tiszta játék érdekében szükségesnek ítéli. Ha egy versenyző kéri valamelyik bíró cseréjét, mérkőzés előtt, akkor mindent meg kell tenni annak érdekében, hogy a csere megtörténjen, mérkőzés közben már nincs erre lehetőség.

Bírói öltözet: Piros ing, fekete nadrág.

1.3. Eligazítás

Az adott versenyszámok előtt a főszervező eligazítást ad a Versenyvezetésnek és a játékosoknak a szabályokról, közleményekről, vagy bármilyen egyéb lényeges témákról.

1.4. Mérkőzésvezető

A mérkőzésvezető elsődleges feladata, hogy a versenyzők biztonságát garantálja.

Öltözet: Piros ing, fekete nadrág.

Minden versenyszám/ mérkőzés előtt a mérkőzésvezető köteles:

1. Ellenőrizni a küzdőtér épségét, tisztaságát,

2. Megbizonyosodni arról, hogy minden kellék (stopperóra, pontozótábla, versenyeszközök, stb.) rendelkezésre áll,

3. Megbizonyosodni arról, hogy a bírók kellően ismerik a szabályokat és készen állnak,

4. Ellenőrizni a versenyzők felszerelését.

5. Ellenőrizni a versenyzők fizikai és mentális épségét.

6. A verseny és sportszerűség szabályait betartassa.

7. Végig irányítása alatt tartsa a mérkőzést.

8. Megakadályozza, hogy egy gyenge versenyző szükségtelen verést kapjon.

9. A következő 6 parancsszót használhatja:

- „En garde”: Harci állás felvétele
- „Állj”: Amikor a versenyzőket a harc abbahagyására szólítja fel.
- „Harc”: Ha a harc elkezdését/folytatását adja parancsba.
- „Szét”: Ha a versenyzők egymásba kapaszkodnak, vagy lefogják egymást, a parancs után hátra kell lépniük egymástól.
- „Tovább”: A küzdelem továbbengedése
- „Semmi”: Nem volt érvényesen adható találat. A mérkőzésvezető hangosan kimondja, hogy „Semmi”, majd a „Harc” szóval a küzdelem folytatását adja parancsba.

A küzdelmek alatt a mérkőzésvezető vezényszavakkal irányítja a küzdő feleket, jelez a bíróknak pontozáskor, valamint az eredményhirdetőnek, hogy ki és mennyi pontot kapott, továbbá ő hirdeti ki a győztest.

A mérkőzésvezető jogában áll:

- Bármikor leállítani a mérkőzést, ha azt túl egyoldalúnak ítéli.

- Leállítani a mérkőzést, ha az egyik versenyző sérülés miatt nem képes folytatni azt.
- Bármikor leállítani a mérkőzést, ha az egyik fél nem küzd komolyan. Ez esetben INTÉST intéz az egyik küzdő irányába.
- Szabálytalanság vagy sportszerűtlenség esetén figyelmeztetheti a küzdőket, vagy leállíthatja a mérkőzést, amíg INTÉST vagy KIZÁRÁST intéz az egyik küzdő irányába.

1.5. Visszaléptetés történhet, ha:

1. Bármelyik küzdő fél ellenkezik/ súlyos összetűzésbe kerül a főszervezővel, a mérkőzésvezetővel, bírókkal vagy 3 intést kap,

2. Az egyik küzdő fél elmulaszt megjelenni a küzdőtéren 3 egymás utáni hívás után,

3. Vétség esetén. Adott versenyzőt a főszervező kizárhat a KUPÁ-ból, ha a helyszín/ épület és közvetlen környezete, valamint az öltözők szabályait áthágja, vagy visszaél a vendégszeretettel, vagy bármely más szabállyal és eljárással.

4. Látás. Ha a versenyző csak egyik szemére lát nem versenyezhet. Versenyzéskor a szemüveg használata tilos.

5. Nem versenyezhet a versenyző, ha kötést vagy pólyát visel egy vágás, seb, zúzódás, vagy marás miatt, vagy ha duzzanat van a fején vagy arcán, beleértve az orrot és a füleket. A végső döntés a főszervezőjé, aki a verseny napján megvizsgálja a versenyzőt.

Az első érintéses szivacsbotharc esetében a versenyzőknek kötelező bármilyen:

- nem kirívó
- nem provokatív jellegű,
- nemet-, kort- és identitást nem sértő

felső testet takaró pl.: pólót, pulóvert, uniformist, valamint alsó testet takaró pl.: rövidnadrágot, hosszúnadrágot, uniformist viselni.

Eszközök: Csak a szervezők által biztosított versenyzői szivacsbotok használhatók. A puha szivacsbot 75-80 cm hosszúra vágott habszivacs rúd.

Versenyzés alatt tilos bármilyen típusú szemüveg viselése, ennek megtagadása, a főszervező döntése alapján, akár a versenyző versenyszámból történő kizárását is eredményezheti. Továbbá tilos fém pánt, öv, nyaklánc, ékszer vagy bármilyen más sérülést okozó tárgy viselése.

A hajnak nem szabad a látást akadályoznia. Az első alkalommal, amikor a haj akadályozza a látást a segéd segíthet rendezni a problémát, és a mérkőzésvezető inti/ figyelmezteti a versenyzőt. Második alkalommal újabb intés/ figyelmeztetés jár. A harmadik alkalom is intéssel/ figyelmeztetéssel jár, akkor a versenyzőt a mérkőzésvető kizárja a versenyszámból.

Kötelező viselet:

- Fejvédő, melyet a szervezők biztosítanak.

Opcionális viselet:

- További felszerelések, pl.: cipő (a cipő talpának tisztának és olyan anyagból kell készülnie, amely nem hagy nyomot, és nem károsítja a padlót, ellenkező esetben a felszerelés nem viselhető, ennek megtagadása, a szervezők döntése alapján, akár a versenyszámból történő kizárást is eredményezheti), fejpánt, könyök- és térdvédő, alkarvédő, mellvédő, ágyékvédő, palást és egyéb jelmezek viselése, valamint más egyéb védőfelszerelés viselése, amit a versenyző a sérülések elkerülése érdekében jónak lát viselni, és amennyiben azok összhangban vannak az ebben a részben leírtakkal. A főszervezőnek/ főbírónak/ mérkőzésvezetőnek jogában áll ezeknek az ellenőrzése, adott esetben felszólíthatják a versenyzőt az adott viselet eltávolítására, melynek megtagadása, a főszervező döntése alapján, akár a versenyszámból történő kizárást is eredményezheti.

– Az első érintéses szivacsbotharc küzdelem 2 perces időtartamú. A verseny e formája a bottal vívott küzdelmet szimulálja biztonságos körülmények között.

- A főszervező fenntartja a jogot, hogy a verseny időkeretének betartása érdekében nagy számú versenyző esetén a 2 perces időtartamot 1 percre csökkentse.

- Az egy érintéses küzdelmet két versenyző vívja.

- A küzdelem célja, hogy az egyik fél 2 perc alatt a legtöbb pontot gyűjtve megnyerje a versenyt az ellenfél testére mért találatokkal (találatnak a szivacsbottal történő ütés számít, a döfés nem).
- Segéd:

- Segéd nélkül az adott versenyző nem indulhat az adott versenyszámban, ami automatikus kizárást eredményez.
- A Segédnek lehetősége van, minden egyes 2 perces küzdelem során egy 15 másodperces időkérésre, melynek megadását a küzdelemben résztvevő versenyzők által bevitt érvényes vagy érvénytelen találat után (az adott akció befejezését követően) ad meg az adott küzdelmet vezető mérkőzésvezető.

Küzdelmek során a versenyzők részéről felmerülő problémák: A küzdelem során felmerülő bármilyen probléma esetén az adott versenyző felemeli mindkét karját és 2-3 lépést tesz hátrafele. A mérkőzésvezető kötelessége a küzdelem-, és az időmérő azonnali leállítása és a felmerült probléma/ akadály azonnali elhárítása/ orvoslása, szükség esetén szünet elrendelése és a főszervező/ főbíró értesítése. A felmerült probléma/ akadály elhárítását követően pedig a mérkőzésvezető a küzdelem folytatását rendeli el, amennyiben a versenyzők szándékoznak és/vagy képesek a küzdelem folytatására.

Pontozás

Az ellenfél testére mért ütések érnek pontot.

Pontot ér az a találat, melyet az egyik versenyző célozva visz be úgy, mintha botot használna és a találatot a bírók érvényesnek ítélik. 2 pontot érnek a fejre és a törzsre bevitt találatok, 1 pontot érnek a végtagokra bevitt találatok.

A mérkőzést az a versenyző nyerte meg, aki a 2 perc alatt a legtöbb pontot szerezte, és ez alapján jut tovább a következő fordulóra. Döntetlen esetén - időkorlát nélkül - addig folytatódik a küzdelem, míg valamelyik versenyző érvényes találatot szerez (Aranypont).

Ha egy versenyző a küzdelem során elveszíti a botját lefegyverzés eredményeképpen, vagy ha a botja kiütődik, kiesik a kezéből, akkor alkalmanként -5 pont kerül levonásra az összpontszámából.

Időmérő

A Stopper órának egy jól látható kijelzőn képesnek kell lennie az indítás (start), megállítás (stop) és alaphelyzet (reset) funkciókra. Az idő végeztével fehér törölköző-, vagy bármi egyéb tárgy küzdőtérre történő bedobással jelezi az időmérő a mérkőzés végét.

Elsődleges feladata, hogy a menetek idejét számon tartsa és irányítsa.

Minden egyes küzdelem vége előtt 10 másodperccel korábban kell jeleznie, hangos szóval, a hátralévő 10 másodpercet.

Mérkőzésvezető utasítására megállítja a mérkőzést figyelmeztetések/ intések idejére, vagy ha meg kell igazítani a felszerelést, vagy más olyan tevékenység idejére, mely az előírt időhatároktól eltér.

Pontjelző tábla

Egy jól látható kijelzőn kell vezetni a pontokat.

Bírók

A bírók előre kijelölt helyen foglalnak helyet, de állhatnak és a küzdelmek során változtathatják pozíciójukat/ helyzetüket:

1. Lehetőség szerint egy bíró a mérkőzésvezetővel átellenben helyezkedik el, ő a tükörbíró.

2. Lehetőség szerint a második bíró a mérkőzésvezetőtől 90 fokkal jobbra helyezkedik el, ő az árnyékbíró.

Sorsolás

A kategórián belüli küzdelmek randomszerű sorsolását és sorrendiségét a főszervező a KUPA kezdését megelőzően elvégzi és kialakítja. A pár nélkül maradt versenyzők automatikusan továbbjutnak a következő fordulóra.

Azon kategóriákban, ahol 3 db érvényes versenyző indul, körmérkőzéses küzdelmek lesznek. Egy olyan helyzetben, ahol mind a 3 db versenyzőnek 1 db győztes és 1 db vesztes küzdelme van, ott a küzdelmek során elért összpontszám határozza meg a kategóriában elért helyezéseket.

Mérkőzés menete

A mérkőzésvezető utasítja a küzdő feleket, hogy hajoljanak meg felé, majd egymás felé. Majd a mérkőzésvezető utasítására a küzdő felek hátrébb lépnek a padlón jelzett kezdőhelyekre. A küzdő feleknek egymás baráti köszöntése engedélyezett, de nem kötelező.

A mérkőzésvezető megbizonyosodik róla, hogy az időmérő/ eredményhirdető és a bírók készen állnak, majd megbizonyosodik róla, hogy a küzdő felek is készen állnak.

A küzdő felek eszközei NEM érintkeznek, majd felszólítja őket a harci állásuk felvételére a francia „En garde" vezényszóra. Ezt követően elindítja a mérkőzést a magyar „Harc" vezényszóval.

Az időmérő/ eredményhirdető elindítja az órát, ami folyamatosan megy, amíg a mérkőzésvezető időt nem kér, vagy ha eltelik a 2 perc.

Időt csak a mérkőzésvezető, valamint a segéd kérhet a korábban leírtak szerint. A mérkőzésvezető időt kérhet sérülés esetén, vagy ha a küzdők felszerelését kell megigazítani, továbbá, ha valamit a főszervezővel, a főbíróval vagy a bírákkal kíván megvitatni.

Lehetséges pontot érő találat esetén a mérkőzésvezető leállítja a küzdelmet a magyar „Állj" vezényszóval. A pontot a mérkőzésvezető és a bírók határozzák meg, annak megadása/ elvetése, a küzdelem továbbengedése a magyar „Tovább" vezényszóval, illetve, hogy az adott találat 1 vagy 2 pontot ér, az a mérkőzésvezető döntése, ezzel összhangban azonban a mérkőzésvezető-bíró-bíró felállásból 2 db egységes döntés esetén a mérkőzésvezetőnek meg kell adnia a jelzett versenyzőnek a jelölt pontot.

A bírók a küzdelem alatt folyamatosan jelzik a mérkőzésvezető felé, amennyiben pontot érő találatot láttak, úgy, hogy arra a versenyzőre mutatnak, akinek a találatot ítélik, 1 ujjal az 1 pontos találatot, 2 ujjal 2 a pontos találatot jelölve.

A mérkőzésvezető a mérkőzés pillanatnyi leállítására a kezén kívül bármilyen eszközt használhat.

Ezután a mérkőzésvezető hangosan kimondja, hogy 1 vagy 2 pont és rámutat arra a versenyzőre, akinek a találatot ítéli, és a küzdő felek visszatérnek a kiinduló pontjukhoz. Ezt követően felszólítja őket a harci állásuk felvételére a francia „En garde" vezényszóval, majd a magyar „Harc" vezényszóval folytatódik a küzdelem.

Amennyiben a mérkőzésvezető leállítja a küzdelmet a magyar „Állj” vezényszóval, és ha az adott bíró nem látott találatot, akkor mindkét kezével eltakarja szemeit, illetve, ha az a meglátása, hogy a versenyzők egyszerre vittek be találatot, akkor kezeit ökölbe szorítva összezárja mellkasánál, ezen jelzésekkel jelezve, hogy részéről nem volt érvényesen adható találat. Ezután a mérkőzésvezető hangosan kimondja, hogy „Semmi” és a küzdő felek visszatérnek a kiinduló pontjukhoz. Ezt követően felszólítja őket a harci állásuk felvételére a francia „En garde” vezényszóval, majd a magyar „Harc” vezényszóval folytatódik a küzdelem.

A mérkőzésvezető megbizonyosodik a pontozásról, majd arról, hogy az eredményhirdető jól változtatta meg az állást az eredményjelzőn.

A 2 perc leteltével az időmérő bedobja a törölközőt, vagy bármilyen egyéb/ helyettesítő eszközt, a küzdőtérre, ezzek jelezve a mérkőzés végét.

Döntetlen esetén - időkorlát nélkül - addig folytatódik a küzdelem, míg valamelyik versenyző érvényes találatot szerez (aranypont).

A mérkőzésvezető leellenőrzi a pontokat. Majd a két versenyzőt a küzdőtér közepére hívja, ahol a mérkőzésvezető kihirdeti a győztest azzal, hogy felemeli a győztes kezét, vagy karját a nyertes oldal felé kinyújtja.

A győztest az alábbi esetekben lehet kihirdetni:

- Pontok: Az lesz a győztes, akit a bírók többsége győztesnek ítél meg. Ha mindkét versenyző sérülést szenvedett el egy időben, és emiatt nem képes folytatni a versenyt, a bírók az addig összegyűjtött pontjaik alapján ítélik meg a győztest.
- Erőfölény: Ha a küzdelem egyenlőtlen vagy egyoldalú, ha a mérkőzésvezető úgy ítéli meg, hogy az egyik versenyző kimagasló túlerőben van, vagy ha az egyik versenyző szélsőségesen sok verést szenved el, akkor leállíthatja a mérkőzést és az erősebb küzdőt kiálthatja ki győztesnek.
- Sérülés: Ha az egyik versenyző a mérkőzésvezető szerint nem alkalmas folytatni a versenyt sérülés vagy más fizikai tényező miatt, akkor az ellenfelét kiálthatja ki győztesnek. Ez a jog a mérkőzésvezető hatásköre.
- Visszalépés: A versenyzés folytatásának megtagadása, vagy önkéntes megadás, ha a versenyző feladja a küzdelmet, vagy nem folytatja azt a pihenőidő lejártával, ellenfelét kiáltják ki győztesnek.
- Lefegyverzés: Ha a versenyzőt lefegyverzik, vagy ha a szivacsbot kiesik a kezéből 3 alkalommal – kivéve, ha szabálytalan módszerekkel él az ellenfél – a rendelkezésre álló időn belül.
- Győzelem kizárása: Ha egy versenyzőt kizárnak a küzdelemből, ellenfele lesz a győztes. Ha mindkét versenyzőt kizárják a döntést ennek tükrében kell meghozni. Egy versenyből kizárt versenyző semmilyen díjra, éremre, kupára vagy helyezésre nem jogosult, függetlenül attól, hogy a verseny melyik szakaszában került kizárásra.
- Verseny nélkül: A mérkőzésvezető lezárhatja a mérkőzést, a versenyzőkön és mérkőzésvezetőn kívüli okból kifolyólag, pl.: ha a küzdőtér csúszóssá válik vagy megsérül, ha a világítás

megszűnik, kivételesen rossz időjárási viszonyoknál, stb. Ilyen esetekben a mérkőzést „mérkőzés nélkülinek” titulálják, és a bíróknak kell a további intézkedésekről gondoskodniuk.

- Könnyű győzelem vagy mulasztás: Ha az egyik versenyző teljes felszerelésben megjelenik a küzdőtéren, de ellenfele elmulasztja a megjelenést miután bemondják a nevét, és a letelt 3 perc után a mérkőzésvezető az első versenyzőt kiálthatja ki győztesnek.

FELLEBBEZÉS, ÓVÁS: Az adott versenyszám/ mérkőzés lezárását követően nincs lehetőség bármilyen nemű fellebbezésre, óvásra.

Figyelmeztetések és automatikus kizárások összefoglalása. A soron következő megkötések a versenyzők biztonságát szolgálják:

A következő esetekben jár **INTÉS/ FIGYELMEZTETÉS**. 3 db intés/ figyelmeztetés kizárja a versenyzőt a küzdelemből és ellenfelét nyilvánítja ki győztesnek:

1. LEFOGÁS, DULAKODÁS, MEGRAGADÁS. Fogás, megragadás esetén a mérkőzést leállítják.

2. MOCSKOS BESZÉD. Az átkozódás és káromkodás, függetlenül, hogy szándékos-e, tilos és nem tolerálandó.

3. ÜTÉS KÉZZEL. A szabad kézzel bevitt ütés tilos, csak az ellenfél fegyvertartó kezének csekkolása engedélyezett.

4. Folyamatosan kimenni a küzdőtérről.

5. Megtámadni az ellenfelet rögtön a „Szét” parancs után, elmulasztva a hátralépést.

A következő szabályszegések automatikus **KIZÁRÁST** vonnak maguk után. A bíróknak meg kell erősíteniük a szabályszegést. A főszervező újból kérheti a szabályszegés megerősítését, biztosítandó, hogy a helyes irányelvek szerint járnak el.

1. RÚGÁS, TÉRDELÉS, LÁBSÖPRÉS, FEJELÉS tiltott tevékenységek

2. KÖNYÖKÖLÉS. A könyökölés tilos.

3. BÍRKÓZÁS, FÖLDREVITEL: Tilos

4. Megütni/ támadni az ellenfelet, ha jelezte, hogy feladja a mérkőzést.

5. Megtámadni a mérkőzésvezetőt, vagy agresszívan viselkedni vele szemben.

6. Bármilyen sportszerűtlen tett, ami az ellenfélre, hivatalos személyre vagy közönségre nézve megalázó.

7. Bármilyen más dolog vagy tett, ami sérti az Eskrima Kali Arnis szellemiségét.