

# A TURÁN LOVASHARC SZABÁLYKÖNYVE



**MAGYAR KÖBÖRE- ÉS HAGYOMÁNYÖRZŐ  
SPORTOK SZÖVETSÉGE**

**A TURÁN LOVASHARC HAGYOMÁNYŐRZŐ SPORT  
VERSENYSZABÁLYZATA**

## **A játék leírása**

Turán Lovasharc (Váltott fegyveres harc)

A Turán elnevezés egy iráni eredetű, mitologikus kifejezésből származik, amely az Irántól északra és északkeletre elterülő hatalmas Közép- és Belső-ázsiai pusztaságokra vonatkozatható. A VIII. századtól az arab földrajztudósok műveiben az Aral-tóba ömlő Amu- Darja (arabul Dzsajhun, ókori görög nevén Oxus) folyótól észak és keleti irányba elterülő sztyeppe és oázisvidékre használták a Turán kifejezést. Későbbiekben ez beépült a földrajzi és kultúrtörténeti szóhasználatba is.

Kultúrtörténeti értelemben (a XIX. század vége óta) Turán az egykori lovasnomád népek, valamint az összes hun és türk eredetű nemzet nagy közös, mitologikus hazája. Az európai közgondolkodásban a "turán" fogalmat Friedrich Max Müller német nyelvész kezdte először használni, nagyjából 1856-tól. A német kutató Európa és Ázsia nem indoeurópai és nem sémi nyelveit jelölte ezzel az összefoglaló névvel. Vámbéry Ármin már az 1864-től publikált munkáiban rendszeresen használta a Turán kifejezést. A magyar orientalista, utazó tudós valószínűleg a teheráni, meshedi és isztambuli kutatóútjain találkozott e kifejezéssel.

A „Turán” kifejezéssel érzékeltetjük, hogy a magyarság kultúrájának és hadi hagyományainak legrégebbi, a Kárpát-medencén kívüli (távoli, akár ázsiai régiókba is elvezető) elemeire épül ez a hagyományőrző sport, mely és egyúttal a lovasnomád múlttal rendelkező kultúrák közös sportja is.

A versenyen a lovasoknak több szakaszból álló pályarendszert kell leküzdeniük 4 lábú társaik segítségével. A viadalon szerepet kap a vadászat, a harc/íjjal, lándzsával, kelevézzel, szablyával.

A versenyzők olyan képességeiket mérhetik össze, mint a távollövés, mozgó célpontra való lövés leadás, a gyorsaság, az odafigyelés, összpontosítás!

Az íjjal leadott lövések 3d állatalakos céltáblákra, egész alakos emberalakra, és bukó célokra történnek.

A verseny nem csak a lovasok, de a lovak rátermettségét is igénybe veszi. A terep adta lehetőségeket figyelembe véve, a szintkülönbséget és a táj adta akadályokat is figyelembe kell venni a lovas harcosoknak és lovaiknak.

A verseny célja:

Ezeréves hadi hagyományaink bemutatása a lovasharcászat által. Ösztönözni a fiatalokat múltunk megismerésére. Ezért felhívjuk a résztvevők figyelmét törekedjenek a korhű eszközök, fegyverek, felszerelések használatára.

A legjobbak azok lesznek, akik egy szintidőn belül, minél több pontot szednek össze a közel 2 km-es pályán.

## A TURÁN LOVASHARC VERSENYSZABÁLYAI

### I. PÁLYA

A pálya hossza 2000-2500 méter, szélessége 10 méter. A pálya szélét a nézők felől 1,5 méter magas védőkorraltal kell körülvenni, amelynek el kell bírnia a lovak nyomását, ugyanakkor érintkezéskor meg kell védenie a játékosokat és lovakat sérüléstől. Korlát hiányában a játéktér széleit jól láthatóan, szalagozással kell jelölni. Nézőket csak a játéktér hosszabbik oldala mentén, attól legfeljebb 10 méterig lehet beengedni.

A pályára vonatkozóan nincs egységes előírás. Kijelölése a versenybírók által történik a következő szabályok figyelembe vételével:

A pálya hossza 2000-2500 m. Tartalmaznia kell szintkülönbséget (legalább 1 m). A célok egy részét jobb, egy részét bal oldalon kell elhelyezni. A pályán a pályabejárást követően a verseny előtt minden versenyző egy alkalommal mehet végig.

A célok:

Íjjal leküzdendő célok

A céloknál a találatnak van pontértéke.

Ezek:

- 3D célok 5-10 pont zónás (az 5 és 10 pontos zónát a célon egyedileg jelölik)
- Kabak 10 pont
- Emberalakok 5-10 pont
- Távlövés 10 pont (a cél távolsága 50 m)
- Mozgó cél 10 pont

A mozgó cél egy 8 m és egy 6 m magas oszlop között kifeszített drótkötelen, csúszó gyűrűvel felfüggesztett céltárgy. Mérete 40 cm. A drótkötél hossza 15 m. A magasabb oszlophoz kötéllal rögzített célt a lovas indítja a kötéll kioldásával. Ezt követően addig adhat le rá lövést, ameddig a cél mozgásban van.

Lándzsával leküzdendő célok

A céloknál a bukócél eldőlésének van pontértéke.

A bukócél egy egész alakos, életnagyságú emberalakot ábrázoló tábla, melynek felborulása a legfelső ponton vízszintesen ható, 2,4 kN erő hatására következik be.

A célok darabszámát a pályakijelölés dönti el.

Szablyával/fokossal leküzdendő célok

A célok 1,5 és 2,0 m magasságú oszlopokra elhelyezett, 10x10x20 cm méretű fahasábok.

Találatnak számít ezek leütése szablyával vagy fokossal.

Az oszlop megütése vagy lóval eltalálása következtében leeső hasábok nem érnek pontot.

Csak a Magyar Kőböre és Hagyományőrző Sportok Szövetsége által jóváhagyott célokat lehet használni.

## II. A VERSENYZŐK

A versenyen egyénileg vagy csapatban lehet indulni. A csapat pontozása az egyéni pontok összeadásával történik.

## III. FEGYVERZET ÉS FELSZERELÉS

A versenyen használatos eszközök:

Bármilyen típusú tradicionális reflexíj, szablya vagy fokos, lándzsa (Legalább 2m50 cm hosszúságú).

Ezeréves hadi hagyományaink bemutatása érdekében a versenyzők törekedjenek a korhű eszközök, fegyverek, felszerelések használatára. Vitás esetben a versenybíró dönt az adott felszerelési tárgy használhatóságáról. A reflexíjhoz nyíltegezen korlátlan számú nyílvesztő vihető.

## IV. A VERSENY MENETE

A verseny előtt pályabejárást kell tartani, valamennyi versenyző részvételével, ahol versenybíró végigjárja a versenyzőkkel a pályát és ismerteti a célokat. 20 perccel a játék kezdete előtt a versenyzők felállnak az ellenőrzésre. Az ellenőrzés során minden versenyzőnek és lónak meg kell felelnie a szabályok minden feltételének.

Amelyik versenyző vagy ló nem felelt meg az ellenőrzésen, azt a bírók kizárják a versenyből.

A versenyzők egyenként mennek végig a pályán. A sorrendet a pályabejárást követően kell kisorsolni és kifüggeszteni. A versenyző a versenybíró jelzésére indul meg, ekkor kell elindítani az órát is.

A pályán egy célra egy érvényes találatot lehet figyelembe venni, de a találatig korlátlan számú nyílvesztő kilőhető.

A pályán végigmenetelt követően a célba érkezéskor kell leállítani az időmérést.

A pontszámot és a megtett időt rögzíteni kell a versenyző versenyzői lapjára. A pontszámokat a megtett idő alapján korrigálni kell. Szintidő felett pontlevonással, szintidő alatt pont hozzáadással. 1 másodperc = 1 pont. A legtöbb pontot elért versenyző győz.

## V. KÖVETELMÉNYEK A JÁTÉKBAN VALÓ RÉSZVÉTELHEZ

Azok a versenyzők, akik a verseny előtt alkoholos italokat vagy kábítószereket fogyasztanak, nem versenyezhetnek. Aki a pályabejáráson nem vett részt, nem versenyezhet.

A versenyen csak 18. életévét betöltött személy vehet részt.

A részvétel feltétele továbbá az előírtaknak megfelelő fegyver, viselet és egyéb felszerelés használata.

Sport verseny esetén a versenyzőknek rendelkezniük kell a Magyar Kőböre és Hagyományőrző Sportok Szövetsége által kiadott versenyengedéllyel.

A versenyben csak állatorvosi bizonyítvánnyal rendelkező, egészséges ló vehet részt.

Csapatverseny esetén az egyes csapatoknak egységes, egyedi megkülönböztetésre alkalmas jelzést kell viselni.

## VI. A BÍRÓK

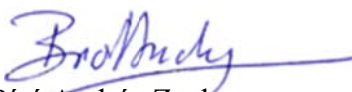
Minden versenyt egy versenybíró vezet. Az időmérésre és a pontok számolására bíró segédeket lehet alkalmazni. A bíróságok a bíró alá vannak rendelve.

A bíró e szabályok szerint teljes mértékben ellenőrzi a verseny menetét.

A bíró feladatai:

- tisztességesnek kell lennie minden versenyzővel szemben;
- e szabályok szerint kell irányítani a verseny menetét.

Jóváhagyta:

  
Bíró András Zsolt  
elnök

Magyar Kőbőre és Hagyományőrző Sportok Szövetsége

2020.12.22.