

FŐHAJTÁS A HONVÉDEKNEK
SZÁMHÁBORÚ AZ 1848-AS PÁKOZDI CSATA TISZTELETÉRE
PÁKOZD 2011

1. A játék célja:

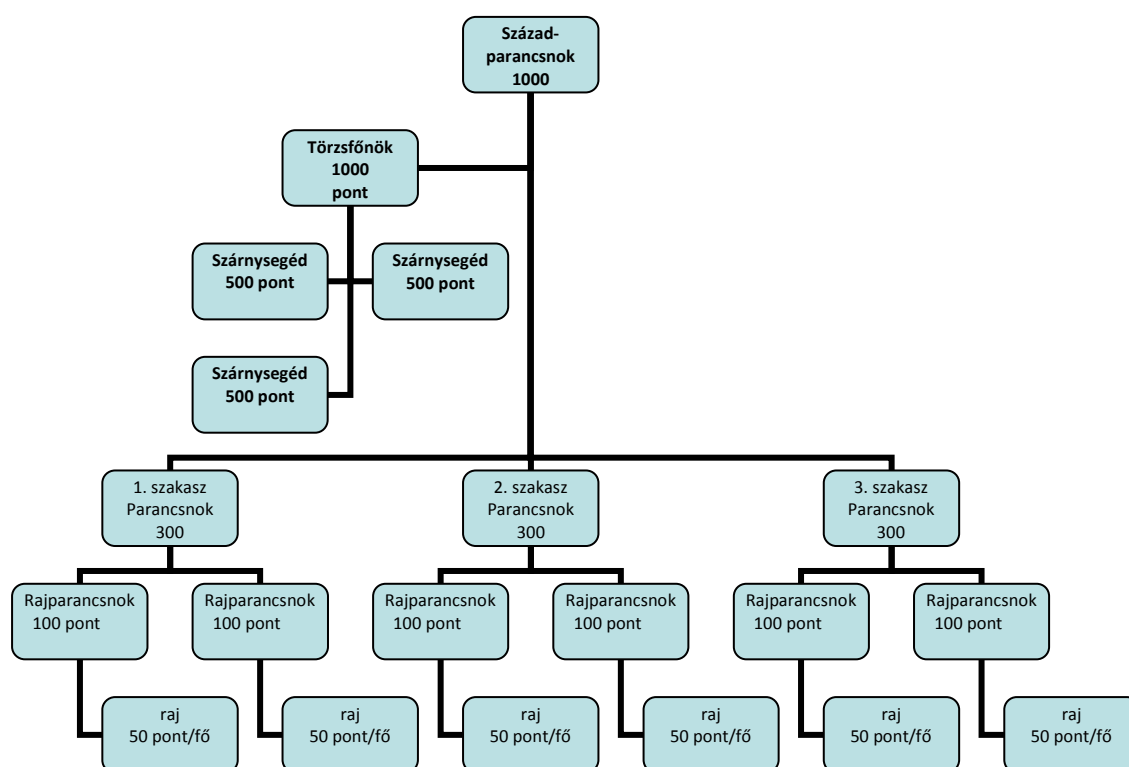
- Egy, a fiatalokat megmozgató, jó hangulatú esemény szervezése
- Megemlékezés a pákozdi csatáról
- Honvédelmi nevelés fontosságának tudatosítása
- A hagyományos katonai értékek közül a bátorság, fegyelem és tisztesség alkalmazása játék közben
- Az alkalmazott technikai eszközök használatának megismerése

2. A játék leírása – játékszabályok

2.1. Résztvevők:

2.1.1. Szemben álló csapatok (elnevezésük század)

A század felépítése:



- Raj: 12-15 „honvéd”, közülük egy választott rajvezető
- Szakasz: 2 raj, egy választott szakaszvezető
- Század: 3 szakasz ,1 századparancsnok (ismert közéleti, sport vagy média személyiség), + 1 fő törzsfőnök – hivatásos katona és közvetlenül alárendelve a gyerekek közül választott 3 szárnysegéd.

A századok a pákozdi csatához köthető történelmi személyiségekről kapják elnevezésüket, az egy századhoz tartozók

- egyforma színű (barna, illetve zöld) pólóban,
- és eltérő színű (világoskék alapon fekete, illetve világoszöld alapon fekete) számokkal harcolnak

A beosztásokat karszalag jelzi a következők szerint:

századparancsnok	kék
törzsfőnök	fehér
szárnysegéd	zöld
szakaszparancsnok	piros
rajparancsnok	sárga

2.1.2. Megfigyelők, segítők: a szervezők által biztosított 10 fő, feladatuk a játék irányítása, felügyelete, értékelése.

2.1.3. Határvadászok: kb. 15 fő hivatásos katona, feladatuk a helyszín biztosítása, továbbá, hogy a játékra kijelölt területet a gyerekek véletlenül vagy szándékosan ne hagyják el.

2.2. A harc célja:

A kijelölt területen (harctéren) elrejtett néhány, a pákozdi csatához köthető személyt, tárgyat vagy eseményt ábrázoló kép felkutatása és az előre megjelölt helyre történő szállítása. A képek megtalálásához a csapatok GPS készüléket, GPS koordinátákat és térképvázlatot is kapnak. A tárgyakat mindkét csapat megszerezheti, illetve a megtalált tárgyat a kijelölt helyre vivő csapat is támadható mindaddig, amíg a kijelölt helyet el nem éri.

Kijelölt hely: a Pákozdi Katonai Emlékmű melletti terület.

2.3. A játék menete:

A játék két fordulóból áll, egy forduló meghatározott ideig, vagy az összes tárgy megtalálásáig és a kijelölt helyre szállításáig tart.

2.4. Értékelés, pontozás:

Ellenséges katona leolvasása:

Honvéd	50 pont
Rajvezető	100 pont
Szakaszvezető	300 pont
Szárnysegéd	500 pont
Századparancsnok	1000 pont
Törzsfőnök	1000 pont
Tárgyak	500 – 1000 pontig

A játékot az a csapat nyeri, amely a két forduló után több pontot szerez, az értékelést a megfigyelők végzik.

2.5. Szükséges eszközök:

Szervezők által biztosított, csapatonként eltérő színű, négy különböző számjegyből álló számok a rögzítéshez használt megfelelő minőség gumival.

Szervezők által biztosított helymeghatározó és kommunikációs eszközök, valamint térképvázlatok.

2.6. A „harctér” (ld. melléklet térképvázlat)

Határai:

- A KEMPP-hez vezető aszfaltút az arborétum leágazásától a KEMPP bejáratáig (térképvázlaton pirossal jelölve)
- Az arborétum parkolójától az arborétum bejáratáig vezető földút (zölddel jelölve)
- Az arborétum bejáratától az aszfaltozott kerékpárútig vezető földút (zölddel jelölve)
- A KEMPP-hez vezető aszfaltozott kerékpárút (zölddel jelölve)

A harcteret csak a KEMPP felé lehet elhagyni. A határoló utak közül a pirossal jelölt nem használható, a többi a harctérhez tartozik – szabadon használható.

2.7. Általános szabályok:

2.7.1. Számok: a számok négy különböző számjegyből állnak. A számot minden játékos (amíg játékban van) köteles a homlokán viselni.

2.7.2. Leolvasás: az ellenfél „katonájának” kilövése számának leolvasásával és hangosan történő bemondásával történik. A leolvasott játékos köteles a számát levenni és a „talált” kifejezéssel hangosan jelezni a találatot, majd a legrövidebb úton a kijelölt helyre („hullaház”) menni. Amennyiben a kilőtt játékosnál megszerzett, pontot érő kép van, azt a közvetlen közelében még játékban lévő társának átadhatja. Ha nincs játékban lévő társ a közelében, köteles a képet az ellenfélnek átadni.

Számát a legközelebbi segítőnek, vagy a kijelölt területen lévő segítőnek le kell adnia. Akit kilöttek, társainak segítségét semmilyen formában nem adhat.

2.7.3. Takarás:

- Megengedett a föld, ég, fa és emberimádás
- Tilos a számot kendővel, sapkával vagy kézben tartott tárggyal takarni.

2.7.4. Technikai eszközök

A játék szervezői által biztosított eszközökön kívül más technikai eszközök (pl. távcső) nem használhatók. Íróeszköz és a papír az ellenfél számainak felírására szintén nem használható.

2.8. Egyéb szabályok:

2.8.1. Mindenféle erőszak, ellenféllel történő fizikai érintkezés tiltott.

2.8.2. A harctéren korlátozás nélkül használhatók az ösvények és azok a fás, bokros területek, ahol a növényzet rongálása (letaposás, letörés) nélkül lehet előrehaladni.

2.8.3. a 2.6. pontban leírt területet elhagyni tilos

2.9. Levonások

Ha valaki szándékosan, vagy figyelmetlenségből a leírt játékszabályokat nem tartja be, a játék tisztaságára (is) ügyelő segítők az alábbiak szerint büntető pontokat adhatnak, amelyek a játék végén a csapat összes pontszámából levonásra kerülnek.

Levonható pontok:

2.7.2 - érvényes leolvasásnál a szám levétele helyett a játék folytatása

500 pont + a szám elvétele

2.7.3 – takarás nem megengedett módon

200 pont

2.7.4 – meg nem engedett technikai eszköz alkalmazása

100 – 500 pontig + az eszköz elvétele a játék végéig

2.8.1 – fizikai erő használata ellenféllel

3000 pont + játékból való kizárás

2.8.2 – természet rongálása

1000 pont

2.8.3 – terület elhagyása

100 – 500 pontig + a szám elvétele