



A történelmet felidéző rendezvények fontos része a korabeli hadi hagyományok bemutatása. Ezen belül a gyalogosan vívott fegyveres küzdelmek mind az érdeklődők, mind pedig a benne résztvevők számára értékes szegmensét képezik az un. reenactment tevékenységnek.

Mára hazánkban több mint két évtized ezirányú tapasztalatai állnak rendelkezésre, ha e témakör továbblépésének útjait – módjait keressük. Segítségünkre van, hogy egyre letisztultabb a kép és egyre világosabban látszanak a különböző szempontok, megközelítések. A történelmi/régészeti ismeretterjesztés műfajában egyszerre jelen van a megjelenítés hitelességére törekvés, a kutatói – kísérleti régészeti attitűd és egy, a fegyverforgatói teljesítmény mérhetőségét kívánó vonulat.

Jelen leírás egy, az utóbbi törekvés önmeghatározásának segítésére tett kísérlet.

A „fegyverforgatói teljesítmény mérhetőségét”, avagy összehasonlíthatóságát természetéből adódóan a sportjelleg határozza meg. A műfaj egészének szempontjából szerencsés az, ha jó arányérzékkel és megfelelően felkészült, körültekintő módon házasítjuk a történelmi viseletek, eszközök használatát az eszközös harci tevékenység sportjellegűvé tételével. Így esély kínálkozik erősíteni a történelmi ismeretterjesztés műfaját, egy népszerű szegmensének közérthetővé, kezelhetővé tételével. (Példák erre a HEMA és a Buhurt-BOTN.)

Mindenképpen üdvös a közös nevező. Egy széles körben elfogadott szabályrendszer és versenystruktúra segít kiszámíthatóvá, egységes értékűvé és megbízhatóvá tenni az eddig meglehetősen képlékeny és sokszor igencsak esetleges kontúrokkal bíró történelmi eszköz- és viseletkörnyezetű vívóversenyeket.

Ebben az összefoglalóban ehhez kívánunk egy egyszerű keretrendszert közzé tenni, annak reményében, hogy (megfelelően széles körű elfogadottság mellett) jótékonyan hat majd az érintett történelmi korszak gyalogos vívó ügyeire.

A tevékenység meghatározása

Különböző történelmi időszakok eszközeinek/viseleteinek/felszereléseinek rekonstrukcióival vívott full kontakt küzdősport, amelyben a cél az ellenfél találati zónáinak fegyverrel történő megütése. Az érvényes találati felületre érkező ütés esetén a küzdő felek megállnak, a bírók megállapítják a pontot, a küzdelem pedig ezután a Vezetőbíró jelzésére folytatódhat.

A sportág elnevezése

TAP fight (*T*örténelmi *A*lapú *P*árviadalok)

A részvétel feltételei

- betöltött 18. életév
- megfelelő fegyver, viselet és egyéb felszerelés
- aláírt felelősségvállalási nyilatkozat
- a szabályok tudomásul vétele és betartása
- alkoholtól (és egyéb tudatmódosítóktól) mentes állapot

A küzdelmek menete

egy fő – egy fő elleni párviadala (Párbaj)

A pálya kellő gondossággal kialakított, alkalmas talajú küzdőtér, szükség szerint karámmal/korláttal/kordonnal a nézőktől biztonságosan elválasztva). Az alkalmas küzdőtér kialakítása és a nézők biztonságának megteremtése minden alkalommal az adott torna Tornagazdájának a feladata.

A küzdelem mindkét résztvevője tetszőleges fegyvert választhat (a sportágban engedélyezett fegyverek köréből). *Tehát pajzs, kard, szablya, scramax, lándzsa, egy- és kétkezes balta az alábbi kombinációkban lehetséges a vívóknál: egy kard, egy szablya, két kard, két szablya, szablya+kard, kard+pajzs, kard+egykezes balta, szablya+egykezes balta, szablya+pajzs, egy scramax, két scramax, scramax+kard, scramax+szablya, scramax+pajzs, scramax+egykezes balta, egykezes balta, egykezes balta+pajzs, egykezes balta+egykezes balta, lándzsa, kétkezes balta.*

A küzdelem a Vezetőbíró jelére indul.

A küzdő felek minden találatnál (vagy a Vezetőbíró utasítására) rögvest megállnak. *(Kiemelten szükséges, hogy minden résztvevő szem előtt tartsa a fair play-t és a kapott találatok azonnali, becsületes jelzését!)*

A küzdelem a Vezetőbíró jelzésére folytatódik.

Az győz, aki előbb szerez 5 pontot. Ha mind a ketten egyszerre találják el a másikat és a két találat közt nincs egy másodperc időkülönbség, akkor a találat kettős. Ebben az esetben mindketten pontot kapnak. Amennyiben valamelyik küzdőfél már négy ponttal rendelkezik, úgy a kettős találat érvénytelennek számít, nem lehet kettős találattal kiszállni a mérkőzésből.

A küzdelmet minimum 2 Pontozóbíró és 1 Vezetőbíró vezeti.

A két Pontozóbíró a bevitt találatokat figyeli.

A küzdő Vitézek egy piros, illetve egy kék szalaggal vannak megjelölve. Ha a Pontozóbíró érvényes találatot lát, felemeli azt a színű zászlót, amelyet az a Vitéz visel, aki bevitte a találatot, és egy jól hallható „találat” felkiáltással jelzi. A Vezetőbíró megállítja a küzdelmet.

A találat érvényességét a Vezetőbíró hagyja helyben, vagy utasítja el. Ehhez a döntéséhez segítséget kérhet a küzdő felektől és/vagy a Pontozóbíróktól.

A küzdelem a Vezetőbíró jelzésére folytatódhat.

A Vezetőbíró döntése a küzdőtéren megkérdőjelezhetetlen. A küzdő felek között vitának nincs helye. A Vitéz csak a kapott találat jelzésére jogosult.

Amíg a Vezetőbíró nem állítja meg a mérkőzést, addig az megy tovább. A problémák megoldása a bíró(k) dolga, nem pedig a versenyzőké.

A küzdelmek menete

két fő – két fő elleni viadala (Pajzstestvérek)

A pálya kialakítása a párbajnál leírtak szerinti.

Kettő két fős csapat küzd meg egymással.

A párosokból az egyik tagnak vagy lándzsát, vagy kétkezes baltát kell használnia. A másik csak pajzsot plusz az egykezes fegyverek valamelyikét használhatja.

Akinek érvényes találatot visznek be, az az adott körben kiesett a küzdelemből. Letérdel vagy lefekszik.

Kettős találatnál mindkét fél kiesik.

Az a csapat nyeri a kört, amelyikből valaki talpon marad.

Az a csapat nyeri a küzdelmet, aki hamarabb nyer 3 kört.

A küzdelmet minimum 2 Pontozóbíró és 1 Vezetőbíró vezeti.

A Pontozóbírók egy-egy rudat tartanak a kezükben. Ha egy érvényes találatot az eltalált versenyző nem reagál le, a sisakjára mért ütéssel jelzi azt a bíró.

A Vezetőbíró a párbajnál leírtak szerint vezeti a küzdelmet.

öt fő – öt fő elleni viadala (Zászlók Harca avagy hídharc)

A pálya kialakítása a párbajnál leírtak szerinti

Két 5 fős csapat küzd meg egymással.

A csapatok tagjai tetszőlegesen használhatnak egy és kétkezes fegyvereket.

Akinek érvényes találatot visznek be, az az adott körben kiesett a küzdelemből. Letérdel vagy lefekszik.

Kettős találatnál mindkét fél kiesik.

Az a csapat nyeri a kört, amelyikből valaki talpon marad.

Az a csapat nyeri a küzdelmet, aki hamarabb nyer 3 kört.

A küzdelmet minimum 2 Pontozóbíró és 1 Vezetőbíró vezeti. A Pontozóbírók egy-egy rudat tartanak a kezükben. Ha egy érvényes találatot az eltalált versenyző nem reagál le, a sisakjára mért ütéssel jelzi azt a bíró. A Vezetőbíró a párbajnál leírtak szerint vezeti a küzdelmet.

A fegyverek és azok találati zónái:

A TAP fight küzdelmekben használható védő és támadófegyverek:

- egykezes kard
- kétkezes kard
- szablya
- scramax
- egykezes balta
- kétkezes balta/alabárd
- pajzs
- lándzsa

Szúrni csak lándzsával szabad, minden más fegyverrel szigorúan tilos.

A használt eszközök, viseletek kialakításánál egyszerre szempont a biztonság, valamint a korhű megjelenés (lehetőség szerint lelethűség).

Találati zónák:

kard/szablya/scramax

- combok (a lábak a térd és az az alatti részek kivételével)
- felkarok (a könyök az alkar és a kezek kivételével)
- testtorzó
- a fejen csak maga a sisaktalálat érvényes (nem érvényes találat: halánték, tarkó, nyak és arc)

egykezes balta/kétkezes balta

- combok (a lábak a térd és az az alatti részek kivételével)
- felkarok (a könyök az alkar és a kezek kivételével)
- testtorzó
- a fejen csak maga a sisaktalálat érvényes (nem érvényes találat: halánték, tarkó, nyak és arc)

lándzsa

- combok (a lábak a térd és az az alatti részek kivételével)
- felkarok (a könyök az alkar és a kezek kivételével)
- testtorzó

pajzs

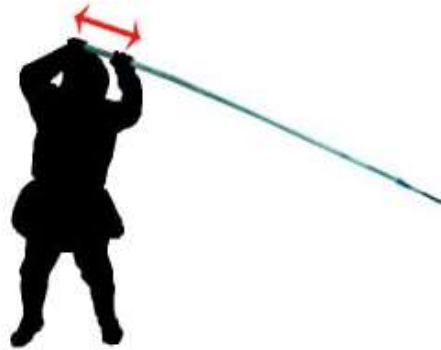
- pajzsral csak lökni, tolni szabad, az ellenfél testére ütni tilos!

Karddal, szablyával, scramaxszal, baltával szűrni **tilos**. Csak a találati zónára, a fegyver élével leadott, értékelhető erejű találatok érvényesek (például balta nyelvél vagy markolat gombbal bevitt ütés nem érvényes).

Lándzsával csak a szúrt találat érvényes. A lándzsa tartása során ügyelni kell a balesetmegelőző módszerre. Azaz: csak két kézzel használható. A nyelet tartó két kéz között minimum 40 cm távolságnak kell lennie. A hátsó kéz nem mehet a lándzsahegy vonala alá (azaz a lándzsa szúrásának irányvektora mindig lefelé mutat).

Példák helyes és helytelen lándzsatartásra:





Kétkezes baltával csak két kézzel a fegyvert fogva lehet ütni. A kétkezes balta tartása során ügyelni kell a balesetmegelőző módszerre. Azaz: a nyélen a két tartó kéz között minimum 40 cm távolságnak kell lennie ütés közben, illetve az ütést maximum a talajjal 90°-os szöget bezáró lendítésből szabad indítani. Csak a fegyver élével bevitt ütés érvényes.

Példák a helyes és helytelen kétkezes balta használatra:





A fegyverek kialakítása

Súlykorlátok:

	min	max
kard/szablya	900 g	1300 g
scramax	-	1300 g
egy kezes balta	-	800 g
kétkezes balta	1600 g	2500 g
lándzsa	-	-
kétkezes kard	1400 g	2300 g

A fegyverek minimum súlymeghatározásának célja az ütések ívének nyomon követhetősége. Ez szükséges a korrekt pontozáshoz.

A súlymaximumok meghatározásával a balesetveszély csökkentése és a biztonságos, kontrollálható fegyverkezelés elősegítése a cél.

Formakialakítás:

Kard/szablya

Hegy rádiusz: 10mm rádiusz (kb. egy 100 forintos érme)

Élvastagság: min 2mm (lekerekített, sorjamentes élprofil)

Scramax

Maximum teljes hossza: 60cm

Hegy rádiusz: 10mm rádiusz (kb. egy 100 forintos érme)

Élvastagság: min 2mm (lekerekített, sorjamentes élprofil)

Egykezes balta

Teljes hossza: maximum 60 cm

Hegy rádiusz: 10mm rádiusz (kb. egy 100 forintos érme)

Balta min. élhossza: 10 cm

Kétkezes balta

Teljes hossza: maximum 180cm

Élvastagság: min 2mm (lekerekített, sorjamentes élprofil)

Hegy rádiusz: 25mm átmérőjű teljes félkör

Balta min. élhossza: 13 cm

Lándzsa

Teljes hossza: maximum 250 cm

hegye minimum 4cm átmérőjű, lekerekített, sorjamentes élprofilú korong.

Pajzs

Lekerekített peremmel, lehetőség szerint bőrszegéssel ellátott, korhú forma. Csak korhú anyagok használata engedélyezett, nem készülhet pl. karbonszál, plexi stb. felhasználásával.

Védőfelszerelés

A TAP fight sportágban a viseletek és a felszerélesemek használatának célja nem ismeretterjesztő jellegű, az elérendő cél az eddig megszokott összkép minőségének megőrzése vagy elérése, ez minden résztvevőre kötelező érvényű. A különböző korszakok viselet elemeinek egy harcoson való keverése tilos. A csapatos küzdelmekben a csapattagok egy korszakhoz kell, hogy tartozzanak.

A testpáncélzat kiváltható és/vagy kiegészíthető a viselet alatti protektor használatával.

Erősen ajánlott a kéz és az ujjak védelméről gondoskodni. Lehetőség szerint az összkép korhúságát nem rontó megoldás ajánlott. **Tilos** a feltűnően modern megjelenés (pl. színes jégkorongos védőkesztyű, felírtos védőkesztyű, eltakaratlan taktikai- vagy motoros kesztyű).

Kötelező a korhűnek elfogadható fémsisak.

Viselet, lábbeli

A TAP fight vívóinak törekednie kell a tudományosan korhűnek elfogadott viseletek, lábbelik és egyéb viseletkiegészítők alkalmazására. Szem előtt tartandó, hogy egy viseletegyüttesen belül csak a megjelenített harcos karakteréhez illő (nációját, társadalmi helyzetét tükröző) viseleti elemek és ezekkel összhangban lévő fegyverek kapjanak helyet.

(A ruházat és a viseletkiegészítők ügye az ismeretterjesztő megjelenítésnek állandó szakmai viták között jelenleg is formálódó kérdésköre. A rendelkezésre álló források, a korabeli

ábrázolások, a folyamatosan előkerülő új régészeti leletek és a tudományos igényű feltételezések egy olyan kutatási terület elemei, amelyben ritka a végleges, állandó érvényű tézis. Ez nehézséget jelent a sportág viseletelőírásának megfogalmazásában (konkrétan ellehetetleníti azt...). Tovább árnyalja a képet, hogy a korszak viseletei maguk sem voltak egységesek. Legkevesbé uniformizáltak. Tehát a tendencia és az elkötelezettség leszögezhető: a korhűség és a tudományosan hiteles megjelenítés. Viszont a gyakorlatban komoly szakmai felkészültségre és egyúttal egészséges ítélőképességre van szükség, hogy megkülönböztessük a teljesen tudománytalan, megtévesztő hatású anakronisztikust a még elfogadható tűréshatáron belüli megoldásoktól, kizárva az előbbit és elnézve az utóbbit.)

A korhűnek elfogadottól jelentősen eltérő viseletben/kiegészítőkkal/fegyverrel megjelenő vívó a Tornagazda által kizárható az adott torna küzdelmeiből.

Előforduló problémák és megoldásaik

- Az ellenfél felborítása találatnak minősül. Felbukásnak, elesésnek minősül: minimum a térd és egy kéz talajt érése és az egyértelműbb esetek egyaránt.
- Lándzsa vagy balta nyelével bevitt ütés: Nem tilos, de nem számít találatnak. Csak a kardokra vonatkozó találati zónákra irányulhat.
- Elejtett fegyver: Találatnak számít. Párbajban a kedvezményezett fél elállhat a ponttól.
- Eltört fegyver: nem számít találatnak. Ha a versenyző gyorsan tudja pótolni az eszközt, úgy folytathatja a küzdelmet.
- Elesés, kiesés/kilépés a ringből: Találatnak számít. Párbajban a kedvezményezett fél elállhat a ponttól.
- Sérülés: Ha a sérülést egy találati zónába bevitt ütés okozza, akkor érvényes találatnak számít. Ha gyors ellátás után a sérült folytatni tudja a harcot, akkor a Vezetőbíró jelzésére mehet tovább a küzdelem. (Az ilyen szituációk elkerülése érdekében célszerű viselet alatti protektort hordani). Ha a sérülést egy találati zónán kívülre bevitt ütés okozza, akkor az okozó figyelmeztetést kap, ami a torna teljes időtartamára érvényes. A második figyelmeztetés a versenyből kizárást von maga után. Amennyiben a találati zónán kívül sérült nem tudja folytatni a versenyt, úgy a sérülést okozó is kiesik.
- Tempó különbséggel bevitt találatok (kettős találatok): A második találat csak abban az esetben érvénytelen, ha azt az első ütés bevitele után indította a vívó. Ellenkező esetben a találat együttesnek minősül. Csapat küzdelmekben is figyelmen kívül kell hagyni a második találatot. Ha ezt a helyzetet nem ismerte fel a kedvezményezett, akkor a bírók a küzdelem leállítása nélkül visszahelyezhetik a játékba a vívót.

- Kiesett játékos hátráltatja a küzdelmet: A kiesett vívók letérdelnek vagy lefekszenek a földre, így akadályt képezve a még küzdő játékosoknak. Ez idáig szabályos, de ha lefognak a másik fegyverét, vagy szándékosan elgáncsolják a játékost, vagy szándékosan kivédenek egy még küzdelemben lévő társukra irányuló találatot a földről, akkor a vezető bíró leállítja a küzdelmet. Ez esetben a kört automatikusan a másik csapat nyerte. A vétkes vívó csapata egy figyelmeztetést kap. Második figyelmeztetés esetén a vétkes csapat elveszti a küzdelmet.
- Balta vagy lándzsa nyelével találnak el egy vívót és ezt az eltalált fél nem ismeri fel: Ez nem érvényes találat. A küzdelem leállítása nélkül a bírók visszahelyezhetik a küzdelemben a játékost.
- Egy vívó rohammal leborít a lábáról egy vagy több ellenfelet: Ha az akció közben nem éri találat akkor a művelet érvényes. Akik a földre kerültek azok kiestek az adott körből (párbaj esetén pedig egy pontot ér a művelet). Ha viszont az akció véghezvitele előtt érvényes találatot kap, hiába viszi végig a mozdulatsort, a Vezetőbíró leállítja a küzdelmet. A találatot bevívó vívó, vagy csapata nyerte a kört. A vétkes csapat figyelmeztetést kap. Második figyelmeztetésnél a csapat elvesztette a küzdelmet.
- Egy versenyző azután visz be érvényes találatot, hogy őt is eltalálták: A találat érvénytelen. Csapatküzdelmek során ilyen esetben a bírók visszaállítják a kedvezményezett versenyzőt.
- A Vezetőbíró joga eldönteni, hogy egyes esetekben megállítja-e a küzdelmet. Jogában áll újraindítani a kört is, ha a felmerülő probléma visszakövetése nem megoldható.

A szabályrendszer eredete

- A jelen szabályrendszer a Magyarországon jelenleg aktív csapatok zöme által használt szabályok közti legnagyobb halmazfedésből jött létre.

A sportág jövője

- A TAP fight jelen formájában nem egy végleges és megállapodott szabályrendszer, alakításában az ezt űző csapatok aktív szerepet vállalhatnak.
- Azok a csapatok, akik szeretnék a sportág alakításában aktívan részt venni, vegyék fel velünk a kapcsolatot az alábbi email címen:
tapfighthungary@gmail.com.