

# **BARANTA**

## **Magyar Népi Küzdelmi Játékok**

### **Csürkőzés**

#### **legény változat**

*Dátuma: 2015. február*

*Változat: 1*

*Készítette: Németh Zoltán*

*A versenyszabályokat az Országos Baranta Szövetség adja ki, azok felhasználása, sokszorosítása, felhasználása csak az Országos Baranta Szövetség engedélyével történhet.*

## A csürközés népi formája

Pásztori eredetű, minden magyar lakta területen ismert népi küzdelmi játék, amely eredetileg a nyáj megőrzését keltette életre a gyermekek számára. A csősznek meg kellett védenie az állatait a farkasoktól és a rablóktól. Eredetileg egy csapat játszotta, abból került ki a csősz is, s mindig az lett a következő csősz, akit először elkapott.

Comenius 1685-ből ránk maradt feljegyzése alapján a gyermekek kedvelt játéka. Ismert még a *csülközés*, *csürözés*, *csőszölés*, *csigézés*, *kecskézés* neveken, de hasonló a *pötyézés* játék is. Elnevezése a csürhés (a csürhe, azaz a disznó pásztora, a kondás) és csülök (disznóláb) szóból eredeztethető. Eredetileg a disznó lábcsontjának végét hegyesre faragták és azt szúrták a földbe. Később ezt csürökfával helyettesítették, ami az egyik végén nem elágazó, a másikon háromfelé ágazó faág. Ezt kell elhelyezni a pályán három lábával lefelé és eltalálni egy másik bottal. Ezután kezdődik a küzdelem, a dobó játékosok futnak a botjukért, a csősz pedig igyekszik elkapni őket a saját botjával.

A dobó készség fejlesztése mellett az alapvető botvívó- és küzdelmi taktikai elemek játékos oktatása és alkalmazása kísérhető figyelemmel a játék belső tartalmában.

### Játékszabályok és stratégiák

A csapatból egy csősz (kanászt) kell választani. A csürköt a pálya egy megadott pontjára helyezni, e mellé áll a csősz, de nem túl közel, nemhogy eltalálják - általában 3-4 méterre.

A csüröktől 10-15 méterre húzott vonal mögött sorakoznak a játékosok, ők a *hajítók*, mindegyiknél egy 60-90 cm hosszúságú bot. A csősznél szintén ekkora bot, de lehet úgy is játszani, hogy egy 160-180 cm-es hosszú csőszbot van nála.

A hajítók egyenként dobnak úgy, hogy a bot vízszintesen pörögve repüljön a csürök felé, a cél, hogy a csürköt eltalálják, s az minél messzebb repüljön. Ha a hajító nem talál, akkor a következő dobhat. Azonban a nagy dobásnak is van kockázata, a hajító nem talál, akkor a botja messzebbre repül, nehezebb lesz összeszedni.

Ha egy hajító eltalálta a csürköt, akkor az vagy feldől, vagy - egy erősebb találatnál - messzire repül, ekkor mindenki kifut, aki már dobott. Aki nem dobott, az marad a vonal mögött. A hajítók célja, hogy a bot felvétele után visszaérjenek a vonal mögé. A hajító bármelyik botot felveheti, de csak egy botot vehet fel, sem a vonal mögé nem dobhatja, sem a társának nem adhatja oda. Röviden: amelyik botot megragadta, azzal játszik tovább.

A csősz akkor futhat be a pályára, amikor a többi játékos, feladata, hogy a találat után a csürköt az eredeti helyére a lehető leggyorsabban visszavigye és felállítsa, s csak ez után mehet a vadászatra. A vadászat abból áll, hogy a botjával megpróbálja megérinteni a hajítót. A hajítót a csősz csak akkor érintheti, ha már van náluk bot. Azaz bot nélkül a hajító nincs veszélyben. Az érvényes találati felület általában deréktól lefelé van.

A hajítók azonban védekezésre használhatják az ügyességüket (átugorja, elfut, stb.), valamint a botot is: a bottal ki tudja védeni (elütni, kizárni) a találatra lendülő csőszbotot. A jó vívó képességekkel rendelkező hajító még szorult helyzetből is vissza tud menekülni a vonal mögé.

A csősz a földön fekvő botot is őrizheti, megvárva azt, hogy a bot nélküli hajító odamenjen érte, de a földön fekvő botra nem léphet rá, nem érhet hozzá.

Ha a csősz megfog valakit, az kiáll, és a következő körben ő lesz a csősz.

*Játékmester: ha egy vagy több hajító „beadja magát” a játék közben, azaz látszik, hogy csősz akar lenni, akkor változtatni kell a csere szabályán: azok közül kerül kiválasztásra a következő csősz, akik visszaértek a vonal mögé és jelentkeznek csősznek. Cserélni akkor is lehet, ha a csősz nem*

*fogott meg senkit. Az is lehet egy játék mód, hogy minden játékos egyszer lesz csősz. Versenyt úgy lehet teremteni, hogy a csősz annyi pontot kap, ahány hajítót megfogott, a hajítók viszont egy pontot kapnak akkor, ha senkit nem fog meg a csősz.*

A hajítók az utolsó dobás után akkor is befutnak, ha a csürköt senki sem találta el. Ez a helyzet a csősznek kedvez: nem kell felállítania a csürköt és szabadon vadászhat. Ilyenkor általában egy vagy több bot fölé áll és vár. Ekkor a hajítók egyszerre is kifuthatnak, de akár egyesével, lopakodva is.

A taktikai elemek tárházát még növeli, hogy azok a dobó társak, akik nem kerültek a csősz közelébe segíthetnek a társ "kimenekítésében". Vagyis: a hajítóknak nem csak magukat kell megvédeniük, és beszaladni a saját botjukkal a vonal mögé, hanem **egymást is meg kell menteniük**. Egyrészt azokat tudják segíteni, akiknek a botjuk még a földön hever, másrészt azokat, akik már megszerezték, de nem tudtak a vonal mögé futni. Tipikus példa, amikor a csősz a hajító és a vonal közé áll. Egy csapat csak úgy győzhet, hogy ha minden játékos beért a vonal mögé.

*Játékmester: főleg a gyerekeknél jellemző (de a felnőtteknél is elő szokott fordulni), hogy a bot megszerzése után azonnal elindul a vonal felé. A játékmester dolga, hogy arra biztassa: segítsen a többieknek.*

### **Változatok**

Van a csürkőzésnek olyan változat is, amikor azok is befuthatnak, akik még a dobásban nem kerültek sorra, ezért a bot még a kezükben van, de ők ugyanolyan hajítók ilyenkor, azaz megfoghatja őket a csősz. Ezzel a plusz kockázat vállalással nagyobb az esély az összes hajító kimenekítésére.

A játék izgalmassá tehető azzal is, ha két csősz van a pályán. Ebben az esetben a csürök a visszaállítás után ismét ledönthető, de ezt már nem dobással érik el a hajítók, hanem a kezükben lévő bottal dönthetik le. Kézzel vagy lábbal ledönteni a csürköt nem szabad, valamint elütni sem (csak ledönteni). Ha a csőszök megfélemedeznek a csürökről, akkor a hajítók ismét le fogják dönteni. A csőszök stratégiája általában a következő: az egyik csősz vigyáz a csürökre, miközben a közelben lévő hajítókat is fenyegeti, a másik pedig megpróbálja levadászni a hajítókat. Ha a csürköt sikerül ismételtelen ledönteni, akkor a hajítók a „fekszik a csürök” kiáltásokkal jelzik a csőszöknek. Amíg a csőszök nem állítják vissza a csürköt, addig „szabad a pálya”, azaz nem kaphatnak el egy hajítót sem, amazok pedig nagyon igyekeznek a vonal mögé befutni.

A játék füves talajon kiválóan játszható (ha nem túl magas a fű), teremben általában le kell teríteni filcet vagy egy szőnyeget, illetve ha van, tatamit, különben a bot nagyon elcsúszik a parkettán, linóleumon.

## **A csürkőzés versenyrendszere**

A csürkőzés versenyrendszerében két 8 fős csapat küzd egymással. A csapatok összetétele (férfiak-nők, felnőttek-gyerekek aránya) az adott versenykiírásban kerül meghatározásra. Lehetőség van kategóriánkénti versenyeztetésre is (öskü, kese, menyét).

A pályán egyszerre 8 játékos tartózkodik:

A Dobó csapat: 7 fő

A Csősz csapat: 1 fő

Egy forduló két mérkőzésből áll: minden mérkőzés után csere van, a Dobó csapatból kimaradt 1 játékos lesz csősz, a Csősz csapatból kimaradt 7 játékos lesz a dobó. Tehát az A csoport hét

dobójátékosa a B csoport egy csősz játékosával mérkőzik, majd fordítva, az A csoport egy csősze mérkőzik B csoport hét dobójával.

Minden küzdelem 4 fordulóból (8 mérkőzés) áll, így a négy forduló alatt a 8 fős csapatból 4 fő lesz csősz. A és B csapat esetén a fordulók:

<b>Forduló</b>	<b>Mérkőzés</b>	<b>Csőszök</b>	<b>Dobók</b>
1	1	A 1	B 2-3-4-5-6-7-8
	2	B 1	A 2-3-4-5-6-7-8
2	3	A 2	B 1-3-4-5-6-7-8
	4	B 2	A 1-3-4-5-6-7-8
3	5	A 3	B 1-2-4-5-6-7-8
	6	B 3	A 1-2-4-5-6-7-8
4	7	A 4	B 1-2-3-5-6-7-8
	8	B 4	A 1-2-3-5-6-7-8

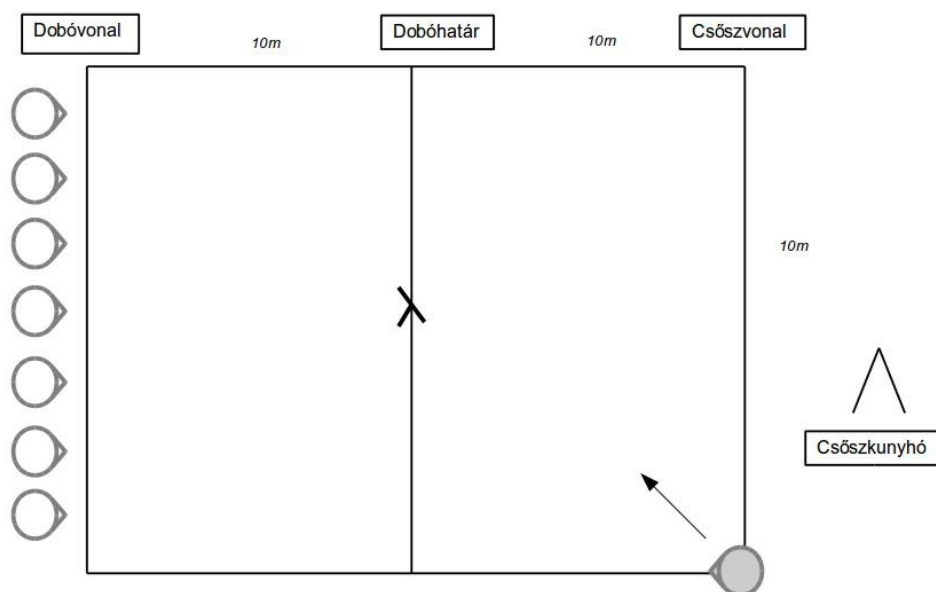
Az egyes fordulóokban lévő 2 mérkőzés (pl. 1. fordulóban az 1. és 2. mérkőzés) lebonyolítása – két pálya rendelkezésre állása esetén – párhuzamosan is történhet.

#### **Eszközök**

- a dobók és a csőszök kezében is egy darab 60-90 cm hosszú, 2-3 cm átmérőjű bot
- a csűrök egy 30-50 cm magas, három lábú faág

#### **Pálya**

A pálya téglalap alakú, 10 méter széles 20 méter hosszú (legény pálya). Az dobóvonalról 10 méterrel van a Dobóhatár, és 11 méterrel a Csűrök. Így 11 méterről lehet a csürköt célolni, és a befutás is rövidebb. Ebben az esetben a repülő botnak a 2. vonal mögött (de legalább azt érintve) kell a földön feküdnie dobás után. A legénypálya alaprajza:



### Alaphelyzet

- a Dobóvonal mögött, a pályán kívül helyezkednek el a dobók (7 fő)
- a Csőszvonal végpontjain a csősz (1 fő)

### A játék menete

- a dobók egymás után dobnak, a cél hogy a csűrőkfát eldöntsék a repülő bottal
- ha a dobó eldönti a csűrőkfát, akkor befutnak a Dobók és a Csősz is a pályára
- a Csősz feladata az eredeti helyre felállítani a csűrőköt és a botjával megérinteni a pályán tartózkodó Dobó játékosokat
- a Dobók feladata, hogy az eldobott botok összeszedése után a Dobóvonal mögé fussanak a nélkül, hogy a Csősz meg tudná fogni őket
- visszafutás után a dobások folytatódnak azokkal, akik még nem dobtak

### Szabályok

- minden Dobó legfeljebb egyszer dobhat egy mérkőzésen, tetszőleges sorrendben
- csak az a Dobó dobhat, akinél van bot
- minden eldobott botnak (ami nem talál) a Dobóhatár-Csőszvonal-Oldalvonalak közötti 10x10 méteres területen kell megállnia (legalább egy részével érinteni a területet). Ha nem

- ebbe a területbe esik, akkor a bot a csőszkunyóba kerül (tehát a Csősz csapathoz), s a mérkőzés végéig ott is marad.
- a pályára lépés: ha egy dobó talál (feldönti a csűrőkfát), valamint az utolsó dobó után.
  - befutni nem kötelező a dobóknak, azoknak sem akik eldobták
  - ha egy bot a földön marad, akkor azt egy bot nélküli játékos a későbbi futások során megszerezheti és visszafuthat vele a Dobóvonal mögé.
  - azok a dobók is befuthatnak segíteni, akik nem dobták el a botjukat (bármely Dobó befuthat)
  - hogy hány dobó fut be, azt a Dobó csapat dönti el.
  - a dobók a pálya területét csak a Dobóvonalon hagyhatják el, ott védelmet élveznek (ott nem lehet őket elkapni)
  - a csősz bárhova mehet a pályán, kivéve a Dobóvonal mögé
  - a csősz szűrő vagy vágó vívó mozdulatokkal deréktól lefelé támadhatják a bottal rendelkező, ill. a bot nélküli dobókat egyaránt, akik a pályán tartózkodnak
  - a dobók csak védekező mozdulatokat tehetnek botjukkal, támadniuk nem szabad
  - a dobók a játék során NEM dönthetik fel a csűrőt botjukkal (az csak a vitéz változatban engedélyezett).
  - az a dobó játékos, akit elkaptak, feltett kézzel kísétál a legközelebbi vonalon kívülre. Ha volt nála bot, akkor azt le kell tennie a pályára oda, ahol elkapták, s úgy lesétálnia (későbbi futáskor visszaszerezheti a botját). Az így kieső játékos a következő futásban részt vehet (ha ő dobott volna, akkor ezt nem tudja megtenni, mert nincs botja)
  - ha egy dobó játékos az oldalon vagy a csőszvonalon hagyja el a pályát, akkor az olyan, mintha elkapták volna: a botot a kilépés pontjára leteszi és feltett kézzel kísétál a pályáról. A következő futásban részt vehet!
  - ha egy dobó játékos bot nélkül a Dobóvonalon kívülre visszafut, akkor addig, amíg véget nem ér a mérkőzés, újra megkísérelheti a bot megszerzését a pályára való befutással. Bottal rendelkező játékos is a mérkőzés során bármikor befuthat a Dobóvonal mögé (védett terület), s onnan a mérkőzés ideje alatt bármikor (amikor szabályos) a pályára léphet.
  - a csősz az eldobott botokra nem léphetnek rá, nem foghatják meg és nem is mozdíthatják át a helyéről
  - a dobók kezében csak egy bot lehet, vagy az, amivel befutott a pályára (nem dobhatja el, nem cserélheti le), vagy az, amit felvett a földről. A botokat egymásnak dobni tilos!
  - a dobó játékos kezében egyszerre egy bot lehet, de a botjával a földön lévő botokat megmozdíthatja, azt a csapattársának odaguríthatja, odalendítheti, azonban a Dobóvonal mögé nem ütheti. Ez esetben a bot a csőszkunyóba kerül.
  - „utolsó esély” szabálya: ha az utolsó dobásnál a bot érvényes területen ér földet, akkor mindenki befuthat, és megpróbálhatja visszaszerezni a botokat. Azonban ha lenne még Dobó játékos, de nincs botja, így nem dobhat, akkor ezt a lehetőséget a Dobó csapat nem tudja kihasználni.
  - Vetődni, bukfencezni, mélyre hajolni (kivéve a botért lehajolni) tilos és veszélyes!

### **A mérkőzés vége**

Egy futás akkor ér véget, ha a pályán nem tartózkodik olyan dobó játékos, aki még a játékban van (az elkapott, éppen kísétáló játékos nem számít).

Egy mérkőzés akkor ér véget, ha egy lezárult futás után nincs több dobó játékos, akinek dobási joga (és hozzá botja!) van.

A mérkőzés végén a pályán található botok a csőszkunyhóba kerülnek.

## **Pontozás**

Minden mérkőzés során a Dobók a csűrökfa ledobásából maximum 7 pont (dobáspont) szerezhhetnek (ha mind talál). A két csapat összesen a 7 dobófa után is pontot kapnak a végén (botpont), kinek-kinek hány van a birtokában: a Dobók annyit, ahányat vissza tudtak szerezni, a Csősz annyit, amennyi a csőszkunyhóba került. Minden mérkőzésen legalább 7 (bot)pont a két csapat között elosztásra kerül. A dobópontokat a mérkőzés során kell számolni, a botpontok viszont csak a mérkőzés végén kerülnek kiosztásra. (közben mindegy, hogy épp hányszor szerezte vissza a dobó).

A dobók így szerezhhetnek pontot:

- a csürköt dobással ledöntik (1p)
- a mérkőzés végén botot birtokolnak: fel tudta venni és visszafutni a Dobóvonal mögé a botjával együtt anélkül, hogy a csősz megfogná, s később sem vesztette el

A csősz így szerezhhetnek pontot:

- a dobó a botját nem megfelelő helyre dobta (pályán kívül, illetve a Dobóhátáron belül dobta), így a bot a csőszkunyhóba kerül
- a mérkőzés befejezését követően van olyan dobó játékos, aki a botját nem tudta visszaszerezni, azaz a botja a pályán található, ami így szintén a csőszkunyhóba kerül.

## **Stratégiák**

A dobók stratégiája a következő lehet:

- mivel minden találat pontot ér, ezért minden dobásból igyekeznek eltalálni a botot.
- ha egyik dobó sem talál, akkor nagyon nehéz helyzetbe hozza magát a Dobó csapat, mert a Csősznek nem kell a csürköt felállítaniuk, így azonnal támadhatnak, 7 bot nélküli dobóval szemben. A Dobó csapatnak nincs veszteni valója, minden visszaszerzett bot egy elnyert pont.
- a Dobó csapatból azok, akiknél bot van, befuthatnak segíteni, de ez csak akkor éri meg, ha közben nem kapják el őket, mert ez esetben elvesztik a botjukat (akár azt már visszaszerezték, akár azzal még nem dobtak.) Azért éri meg mégis befutni, mert így a csőszök figyelmét megosztják, a csürköt feldönthetik, így segítve a botszerzést és a menekülést.

## **Bírók**

A mérkőzés során két bíróra van szükség:

1. *Küzdelmi és csűrökbíró* (küzdelmi bíró végzettséggel): levezeti a mérkőzéseket, dönt a vitás helyzetekről.
2. *Ügyintéző* (bíró ügyintéző végzettséggel): vezeti a küzdelmi táblázatokat.

## **Szétlövés**

Ha a 4. forduló után pontegyenlőség áll fenn, akkor szétlövés következik:

- a csapatok játékosai felváltva dobnak a csürökre, mind a 8 játékos. Amelyik talál, az 1 pont, aki nem 0 pont. A 8. játékos után a magasabb pontszámú csapat győz.
- Ha a 8 játékos dobása után is pontegyenlőség van, akkor a játékosok újabb kört indítanak, de amelyik csapat tagja el tudja dönteni a csürköt, ugyanakkor a másik csapat tagja nem, akkor a sikeres csapat győzött 1 ponttal a küzdelemben. Ha mindkét fél elüti, vagy egyik sem, akkor a párbaj folytatódik.

A párbaj során, amíg nem ér véget, minden játékos sorra kerül (a sorszámuk alapján), ha mind a 8 játékos dobott, akkor újra indul a kör.

### A küzdelmi táblázatok mintája

Két csapat küzdelmének táblázata (dobáspont és botpont külön oszlopban)

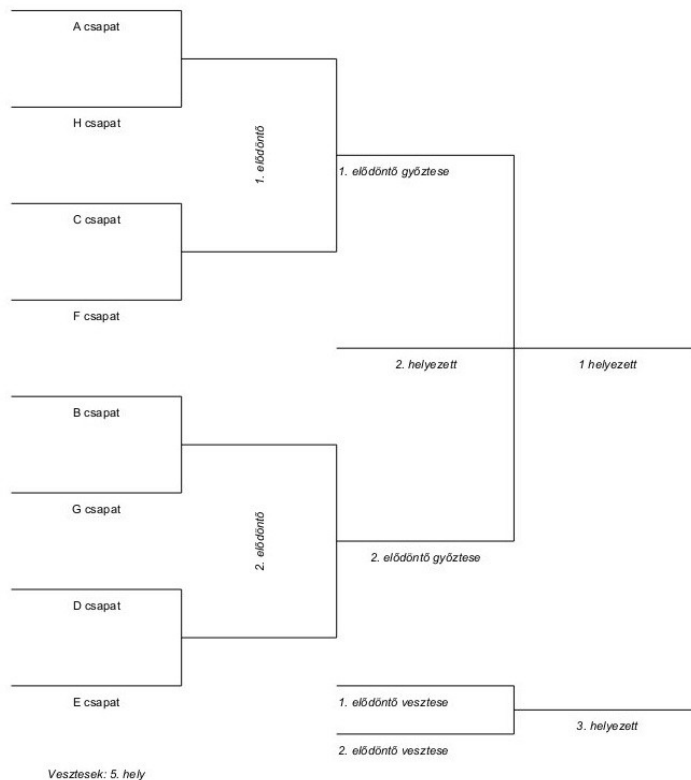
Forduló	Mérkőzés	„A” csapat		„B” csapat	
		Dobás	Bot	Dobás	Bot
1	1	1	4	-	3
	2	-	2	2	4
2	3	0	2	-	5
	4	-	4	0	2
3	5	2	6	-	1
	6	-	3	0	3
4	7	3	3	-	4
	8	-	4	4	2
<b>Összesen:</b>		<b>34</b>		<b>30</b>	
<b>Szétlövés:</b>		<b>-</b>		<b>-</b>	
<b>Végeredmény</b>		<b>34</b>		<b>30</b>	

A táblázat kitöltése ellenőrizhető:

- A Dobáspont 0 és 7 között van, annyi, ahányat ahányszor dobásból eltalálta a dobócsapat a csürköt. A Csósz csapat Dobáspontot nem tud szerezni!
- A és B csapat Botpontjainak összege mindig 7. Minden csapat annyi pontot szerzett, amennyi bot a forduló végén a birtokában volt.



A kieséses rendszer táblázata:



### Felkészítő gyakorlatok

- dobások bottal: fécározás, dobás csűrökre és egyéb célokra
- lábívás: egy-egy ellen, mindenki-mindenki ellen