

BARANTA

Magyar Népi Küzdelmi Játékok

Csürközés

Dátuma: 2014. augusztus

Változat: 5

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 játszott, 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 hajítókat. A hajítókat 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 versenyzetetésre is (öskü, kese, menyét).

A pályán egyszerre 8 játékos tartózkodik:

A Dobó csapat: 6 fő

A Csősz csapat: 2 fő

Egy forduló két mérkőzésből áll: minden mérkőzés után csere van, a Dobó csapatból kimaradt 2 játékos lesz csősz, a Csősz csapatból kimaradt 6 játékos lesz a dobó. Tehát az A csoport hat

dobójátékosa a B csoport két csősz játékosával mérkőzik, majd fordítva, az A csoport két csősze mérkőzik B csoport hat dobójával.

Minden küzdelem 4 fordulóból (8 mérkőzés) áll, így a négy forduló alatt mindenki egyszer lesz csősz és háromszor dobó (forgó rendszerben). A és B csapat esetén a fordulók:

Forduló	Mérkőzés	Csőszök	Dobók
1	1	A 1-2	B 3-4-5-6-7-8
	2	B 1-2	A 3-4-5-6-7-8
2	3	A 3-4	B 1-2-5-6-7-8
	4	B 3-4	A 1-2-5-6-7-8
3	5	A 5-6	B 1-2-3-4-7-8
	6	B 5-6	A 1-2-3-4-7-8
4	7	A 7-8	B 1-2-3-4-5-6
	8	B 7-8	A 1-2-3-4-5-6

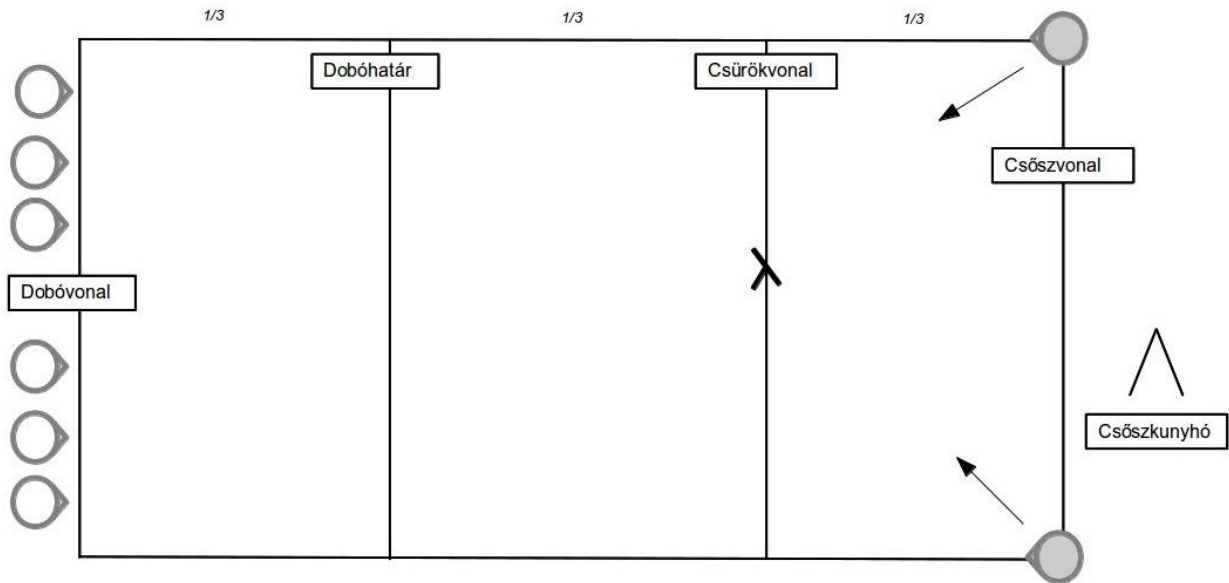
Az egyes fordulóokban lévő 2 mérkőzés (pl. 1. fordulóban az 1. és 2. mérkőzés) lebonyolítása – két pálya rendelkezésre állása esetén – párhuzamosan is történhet.

Eszközök

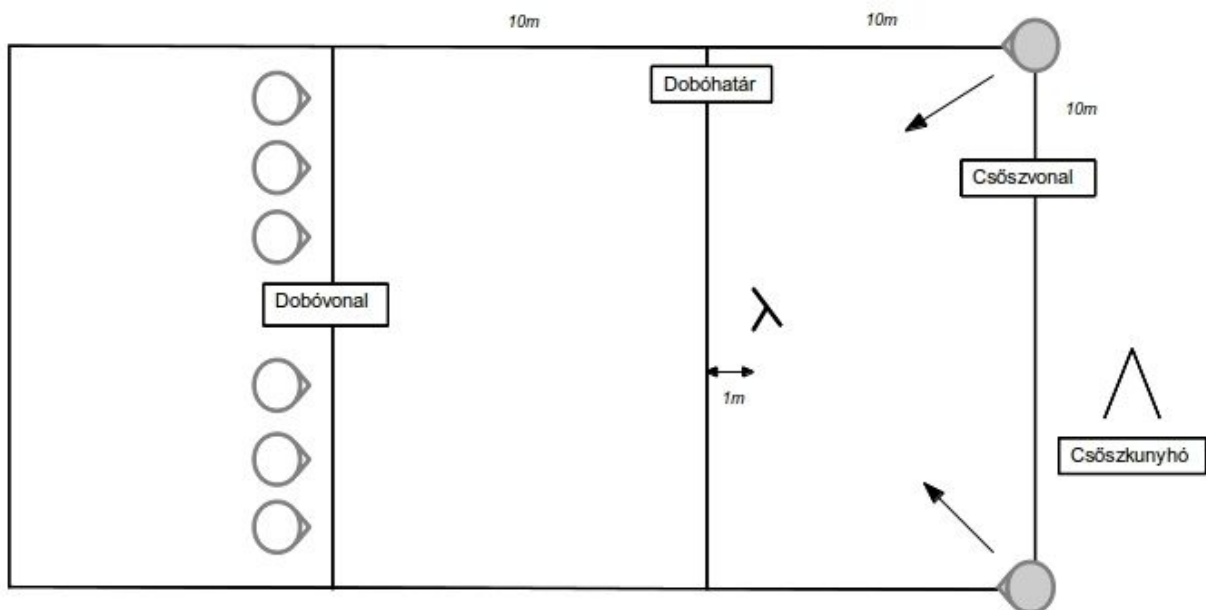
- a dobók és a csőszök kezében is egy darab 60-90 cm hosszú, 2-3 cm átmérőjű bot
- a csűrök egy 30-50 cm magas, három lábú faág

Pálya

A pálya téglalap alakú, 10 méter széles 30 méter hosszú. Az dobóvonalról 10 méterrel (1/3) van a Dobóhatár, és 20 méterrel (2/3) a Csűrővonal. Ez utóbbi felezőpontjára kerül a csűrök (3 lábú fa). Ezt a pályát *vitész-pályának* is nevezik:



Gyerekek, fiatalok és leányok részére a *legény pálya* ajánlott: Az dobók bekerülnek a 10m-es vonalhoz, és a csűrök 1 méterrel hátrébb kerül. Így 11 méterről lehet a csűröt célzni, 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 (6 fő)
- a Csőszvonal végpontjain a csőszök (2 fő)

A játék menete

- a dobók egymás után dobnak, a cél hogy a csűrökfát eldöntsék a repülő bottal
- ha a dobó eldönti a csűrökfát, akkor befutnak a Dobók és a Csőszök is a pályára
- a Csőszök feladata az eredeti helyre felállítani a csűrököt, összeütni a botjaikat és a botjukkal megérinteni a pályán tartózkodó Dobó játékosokat
- a Dobók feladata, hogy az eldobott botok összeszedése után a Dobóvonal mögé fussanak a nélkül, hogy a Csőszök meg tudják 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 10x20 méteres területen kell megállnia. 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 csűrökfát), vagy pedig a hat dobó egyike sem találja el a csűrökfát, akkor 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 (egy későbbi futás során a mérkőzésen belül).
- 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 (nem lehet őket elkapni)
- a csőszök bárhova mehetnek a pályán, kivéve a Dobóvonal mögé
- a csőszök 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 akárhányszor feldönthetik a csűrököt botjukkal, ekkor a csőszöknek fel kell állítaniuk az eredeti helyre a csűrökfát és összeütni a botjaikat újra támadásba lendülhetnek
- ha a csűrökfa feldől, akkor addig a csőszök nem kaphatnak el dobót, amíg vissza nem állítják a csűrökfát az eredeti helyére és össze nem ütik a botjukat (Ebben az időszakban a Dobók csapata védettséget élvez.). Amíg a csőszök a botjaikat nem ütötték össze, addig ők sem kaphatnak el dobót, de a csűrökfát sem üthetik le a dobók.
- az a dobó játékos, akit elkaptak, feltett kézzel kisétál 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 oldalvonal vagy a csőszvonalon hagyja el a pályát, akkor az olyan, mintha elkapták volna: a botot a kilépés pontjára leteszi és feltett kézzel kisétál 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 csőzők 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 vagy egymásra dobni tilos!
- a dobó játékos kezében egyszerre egy bot lehet, de a botjával a földön lévő botokat megmozdíthatja, azt a csapattársának odaguríthatja, odalendítheti
- a csőzők a csűrök fölé két lábbal nem állhatnak úgy, hogy a csűrök a két lábuk között helyezkedik el
- „utolsó esély” szabálya: ha a 6 dobó közül egy sem talált, akkor az utolsó dobásnál a bot érvényes területen ér földet, akkor mindenki befuthat, és megpróbálhatja visszaszerezni a botokat. Így pontot szerezhet a dobó csapat is.
- Ha nincs kijelölt *csűrőkbíró*, akkor a csűrököt ledöntő/elütő embernek kell a „fekszik a csűrök” kiállításokkal jelezni a csőzőknek.
- Vetődni, bukfacezni, 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 csőzőkunyhóba kerülnek.

Pontozás

Minden mérkőzés során a Dobók a csűrökfa ledobásából maximum 6 pont (dobáspont) szerezhetnek (ha mind talál). A két csapat összesen a 6 dobófa után is pontot kapnak a végén (botpont), kinek-kinek hány van a birtokában: a Dobók annyit, ahányat vissza tudtak szerezni, a Csőzők annyit, amennyi a csőzőkunyhóba került. Minden mérkőzésen legalább 6 (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 szerezhetnek pontot:

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

A csőzők így szerezhetnek pontot:

- a dobó a botját nem megfelelő helyre dobta (pályán kívül, illetve a Dobóhátáron belül dobta), így a bot a csőzőkunyhóba 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 Csőszöknek nem kell a csürköt felállítaniuk, így azonnal támadhatnak, 6 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.
- a dobóknak törekedniük kell a csürök minél többszöri ledöntésére, mert ekkor van lehetőségük felvenni a botot illetve visszafutni az elkapás kockázata nélkül

A csőszök stratégiája a következő lehet:

- az egyik csősznek célszerű a csürköt felügyelnie, mert feldöntés esetén a dobók szabadon menekülhetnek
- a másik csősz a dobókat üldözi, akár a Dobóvonalig, de ha feldől a csürök, akkor neki is vissza kell futni, ami sok idővesztés lehet.

Bírók

A mérkőzés során három bíróra van szükség:

1. *Csürökbíró* (gyakorló bíró végzettséggel): amikor a csürök nem áll a helyén (eldőlt, vagy nem a helyére lett visszaállítva), akkor a „csürök el van döntve” vagy „csürök-csürök” felkiáltásokkal jelzi a játékosoknak ezt az állapotot.
2. *Küzdelmi bíró* (küzdelmi bíró végzettséggel): levezeti a mérkőzéseket, dönt a vitás helyzetekről.
3. *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

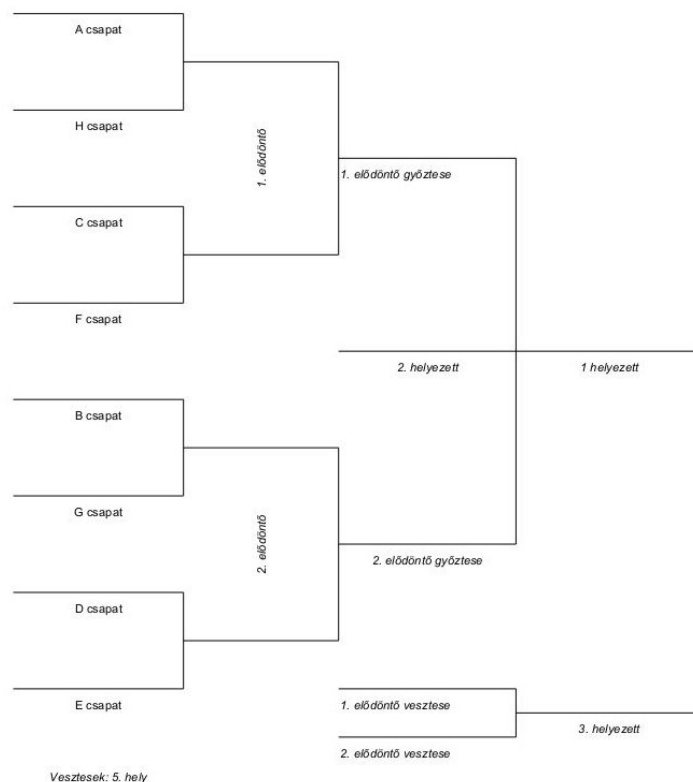
Két csapat küzdelmének táblázata (dobáspont és botpont külön oszlopban)

Forduló	Mérkőzés	„A” csapat		„B” csapat	
		Dobás	Bot	Dobás	Bot
1	1	1	3	-	3
	2	-	2	2	4
2	3	0	1	-	5
	4	-	4	0	2
3	5	2	5	-	1
	6	-	3	0	3
4	7	3	2	-	4
	8	-	4	4	2
Összesen:		30		30	
Szétlövés:		2		3	
Végeredmény		32		33	

A táblázat kitöltése ellenőrizhető:

- A Dobáspont 0 és 6 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 6. Minden csapat annyi pontot szerzett, amennyi bot a forduló végén a birtokában volt.

A kieséses rendszer táblázata:



További játék változatok

A *Hetes csürközés* szabályai a következők:

- nincs 8 játékos egy csapatban, csak 7 (ha több, akkor van csere lehetőség)
- csak egy csősz van
- a csürköt feldönteni csak dobásból lehet, a befutás után már nem!

Felkészítő gyakorlatok

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