

# **Magyar Népi Küzdelmi Játékok**

## **Futárméta**

### **Versenyszabályok**

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

*Dátuma: 2014. augusztus*

*Változat: 5*

*Készítette: Németh Zoltán*

## Hagyományai

A métajátékok a várháborúk elmékét őrzik. A vár és a tábor közti területet az ellenség ellenőrzi, így azok el vannak vágva egymástól. A várban harcolók futárt küldenek a táborba az ellenséges területen keresztül. A cél, hogy a futár teljesítse a feladatát és oda-vissza megjárja az utat, s az üzenetet eljuttassa a célba. A ellenség azonban ezt megnehezíti, s igyekszik „elkapni” a futárt.

A méta játékoknak sok változatuk van: várméta, csürkösméta, futóméta, kisméta, hosszúméta, öreg méta, suszter méta, stb. Ez a versenyrendszer a futóméta alapjaira épül.

## Versenyrendszer

A Futármétában mindig két 8 fős csapat küzd egymással. A csapatok összetétele (férfiak-nők, felnőttek-gyerekek aránya) az adott versenykiírásban kerül meghatározásra. Lehetőség van kategóriánkénti versenyeztetésre is. (felnőtt, ifjúsági, női, gyerek, stb.)

Az egyik csapat a *ütők*, a másik a *kapók*. Mindkét csapatban van egy csapatvezető. Az első fordulóban a szerepeket – hagyományosan - *botfogással* sorsolják ki a csapatvezetők: a két csapat kapitánya egymással szemben áll. Az egyik odadobja a botot a másiknak, úgy, hogy a bot függőlegesen repüljön. A másik elkapja a botot, a kapó kezével rá is markol, nem engedi el a botot és nem igazít a fogásán. A dobó ekkor a kapó tenyere fölött ráfog a botra, majd így tovább. Az aki utoljára tud úgy ráfogni a botra, hogy a markában azt meg is tudja tartani, az a nyertes, ő választhat. Ha nem teljes tenyérrel fog rá a botra, akkor a másiknak joga van egy másik bottal egy ütéssel kiverni a kezéből, de az ütő is csak annyi újjal érintheti a botot, mint aki fogja. Ha sikerül kiütni, akkor ők kezdenek.

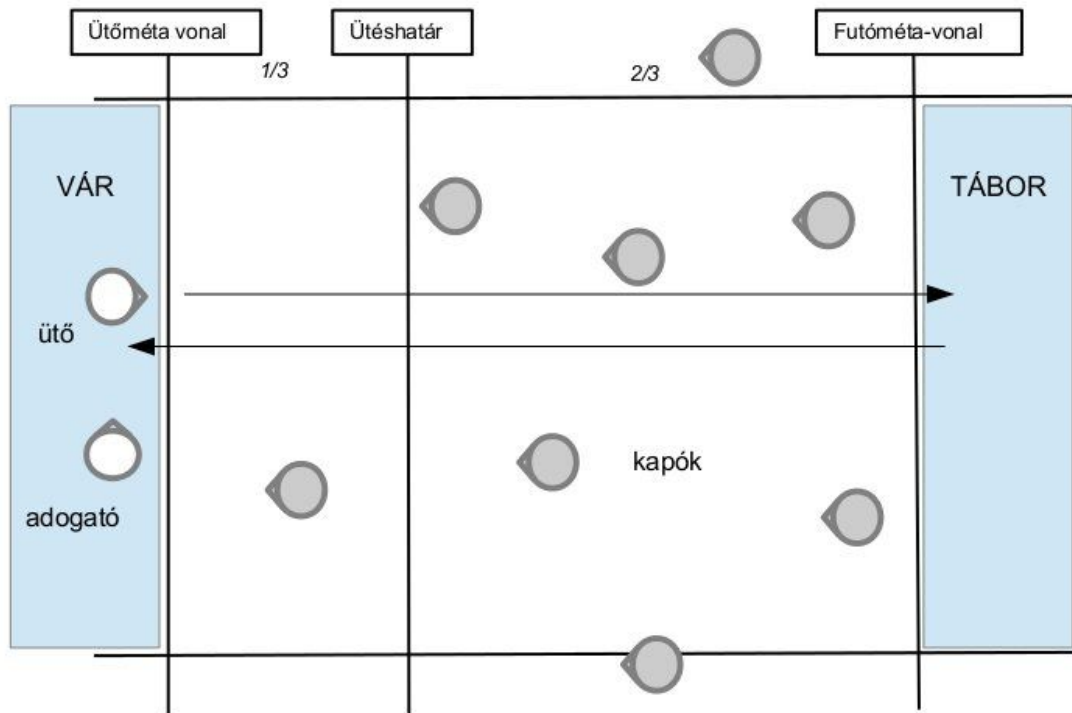
Egy mérkőzés 2 vagy 4 játékrészből áll: minden játékrészben szerepet cserélnek a csapatok.

## Eszközök

Az ütő csapatnál 1 db ütőfa (bot) és 1 db labda. (a labda mérete és anyaga a versenykiírásban kerül pontosításra).

## Pálya

A pálya téglalap alakú, 10 méter széles 30 méter hosszú. Az ütők az ütőméta-vonal mögött vannak (a VÁR-ban), a kapók a pályán bárhol. Az ütőméta-vonaltól 10 méterre van az Ütészatár, eddig legalább el kell ütnie a játékosnak. Az ütők a VÁR-ban és a TÁBOR-ban védeltséget élveznek.



Lehetőség van eltérő méretű pályán is játszani, ha az indokolt (gyerekeknél, vagy kisebb létszámmal)

### Alaphelyzet

- Az ütők a várban helyezkednek el. Egyikük az adogató, és egy ütő van, aki odaáll az ütőméta vonalhoz
- a kapók a pályán bárhol elhelyezkedhetnek, akár az oldalvonalakon és méta vonalakon kívül is, kivéve a VÁR-at.

### A játék menete

- az ütők tetszőleges sorrendben ütnek, azaz mindenki egyszer üt, kivéve a csapatkapitány, akinek 3 ütésre van lehetősége
- Az ütő elüti a labdát, aminek az ütészatár mögött kell lepattannia a földre, majd ledobni a botot, és átfutni a TÁBORBA a két oldalvonal között
- A futó a TÁBOR-ban eldöntheti, hogy visszafut-e vagy ott marad.
- Ha visszafut, akkor a VÁRba fut vissza
- A kapók közben azon igyekeznek, hogy kidobják a futót, akár oda, akár visszafelé

## Szabályok

- az ütőnek 3 lehetősége van a labdát szabályosan játékba hozni, ha nem sikerül, akkor az ütő kiesik
- csak az az érvényes ütés, amikor a labda az ütőhatáron túl pattan le (akár az oldalvonalon túl is), vagy azt egy kapó elkapja.
- A futás csak akkor indulhat, ha az ütő érvényes ütéssel játékba hozta a labdát
- ha a kapó elkapja a levegőben a labdát, akkor az ütő kiesik (más változatban háromszori elkapásra esik ki a játékos)
- ha a kapók a futót kidobják a labdával, akkor a futó szintén kiesik
- a földről felpattant kidobás nem érvényes
- a kapók a labdával nem léphetnek, csak egymásnak passzolhatnak
- a kapók nem akadályozhatják a futót a futásban
- a futó a VÁR-ban és a TÁBOR-ban védettséget élvez, azaz nem lehet kidobni
- csak az futhat ki a VÁR-ból, aki ütött
- aki a TÁBOR-ban maradt (azaz a saját ütésekor csak oda futott, vissza nem), az valamelyik következő ütésben visszafuthat. Akár több várakozó is lehet és egyszerre, vagy tetszőlegesen futhatnak vissza bármelyik érvényes ütésnél.
- az ütők tetszőleges sorrendben üthetnek
- a futó nem léphet ki az oldalvonalon kívülre (ha kilép, kiesik)
- a kapók bárhova mehetnek (kivéve a VÁR-at), de az ütést nem akadályozhatják
- mindenki egyszer üthet, kivéve a csapatkapitányt, aki maximum háromszor
- a csapatkapitány csak akkor üthet újra, ha sikeresen futott (egy vagy két körben teljesítve)
- a csapatkapitány a 2. és 3. sikeres futásával felszabadít, azaz a játékba visszahoz egy-egy olyan kiesett játékost, aki korábban nem szerzett pontot. (pont nélkül esett ki). Ha nincs ilyen, akkor nem hoz vissza senkit
- ha nincs több ütő, akkor a TÁBOR-ban maradt játékosok már nem futhatnak vissza.

## A mérkőzés vége

A játékrész akkor ér véget, ha már nincs több ütő. Egy mérkőzés 2 vagy 4 játékrészből áll.

## Pontozás

A futások során megszerezhető pontok:

- ha a futó átfut a VÁRból a TÁBORba és ott marad, az 1 pontot ér
- ha a futó visszafut a TÁBORBÓL a VÁRba, az 1 pontot ér
- ha a futó egy ütésen belül oda-vissza fut, az 3 pontot ér

A kapók nem tudnak pontot szerezni.

Az ütőknek nem jár pont:

- ha a futót kidobják
- ha az ütő háromszori kísérletre sem tudja játékba hozni a labdát érvényes ütéssel
- ha a futót egy körön belüli visszafutáskor dobják ki (ha másik körben fut vissza, akkor az odafutásért kapott pontja megmarad)

Egy játékrészben 7-en futhatnak egyszer, a csapatkapitány háromszor, összesen 10 pontszerző futás lehetséges (valójában 12 futás lehet, de a két felszabadított játékos korábban nem szerzett pontot,

így 10 futásban lehet pontot szerezni), így az elérhető maximális pontszám 30 pont.

### Stratégiák

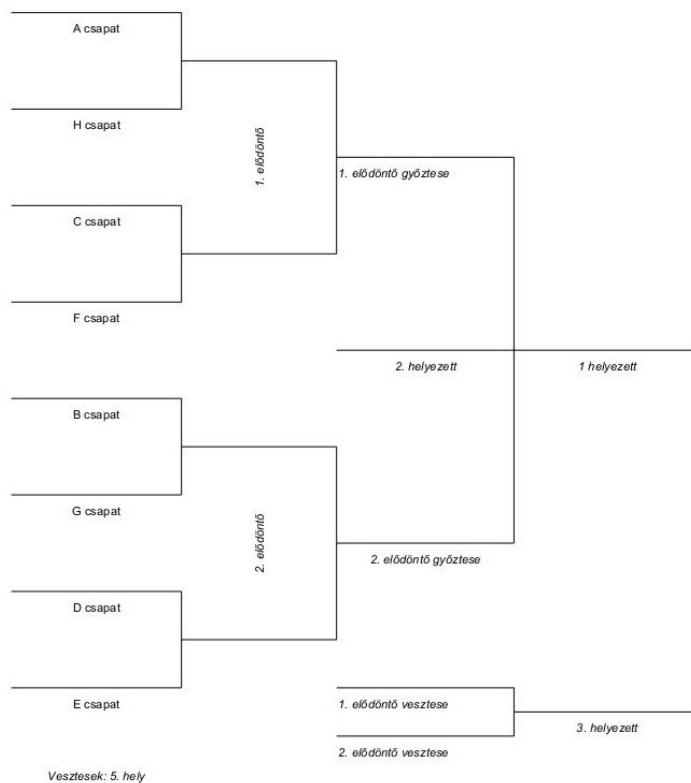
- a futónak célszerű messze ütni a labdát, és a labdával ellentétes oldalon futni
- a kapóknak érdekük a labdát gyorsan összeszedni és egymásnak passzolva kidobni a futót
- a kidobásnál a kapók úgy helyezkedjenek, hogy ha nem sikerül a kidobás, akkor a labdát gyorsan meg tudják szerezni (azaz a labdától nézve a futó „mögé”)
- a futóknak érdekük a TÁBOR-ban összegyűlniük (ha nem tudtak egy körön belül visszafutni) és egyszerre visszafutni, így több az esélyük (viszont ha már csak egy ütés van hátra, akkor nagy a kockázata, hogy nem üt érvényeset az ütő, vagy elkapják az ütését, és akkor ott ragadnak!)
- a csapatkapitány akkor fusson, ha már van olyan kiesett játékos, aki nem szerzett pontot
- a csapatkapitány 2. és 3. futása (ha még nem esett ki), érdemes a csapat utolsó ütései közé időzíteni.

### A küzdelmi táblázatok mintája

Két csapat küzdelmének táblázata:

<b>Forduló</b>	<b>Mérkőzés</b>	<b>„A” csapat</b>	<b>„B” csapat</b>
1	1	3	-
	2	-	5
2	3	15	-
	4	-	10
<b>Összesen:</b>		<b>18</b>	<b>15</b>
<b>Szétlövés:</b>		-	-
<b>Végeredmény</b>		<b>18</b>	<b>15</b>

A kieséses rendszer táblázata:



## Bírók

A mérkőzés során két bíróra van szükség:

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

## Szétlövés

Ha az utolsó forduló után pontegyenlőség áll fenn, akkor a csapatok játékosai felváltva ütnek, és ha egy oda-visszavágó (azaz 1-1 játékos párbaja) alapján az egyik csapat magasabb értékű pontot szerez, akkor ő a győztes. Ezek a pontok is hozzáadódnak a végeredményhez.