

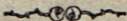
169647

121

552

# ▼ A CSERKÉSZJÁTÉK SZABÁLYZATA

A JÁTÉK FELTEVÉSEITŐL FÜGGETLEN, ÁLTALÁ-  
NOS ÉRVÉNYŰ SZABÁLYOK ÖSSZEFOGLALÁSA  
CSERKÉSZVEZETŐK  
SZÁMÁRA



BUDAPEST, 1932  
STÁDIUM SAJTÓVÁLLALAT RÉSZÉNYTÁRSASÁG

# A CSERKÉSZLÁTEK SZABÁLYZATA

A JÁTEK FELTÉVESEITŐL FÜGGŐEN, ÁLTALÁ-  
NOS ÉRVÉNYŰ SZABÁLYOK ÖSSZEFOGLALÁSA  
CSERKÉSZVEZETŐK

SZÁMÁRA



TARTALMA:

169647

- A) A cserkészjelvény szabályai
- B) Harcelljárás és vezetés
- C) Dátóhírdő elállítás
- D) Előképzés

~~Githva~~



~~31.552~~

BE. W. MUZEUM KÖNYVTÁRA  
I. Nyomt. Neveléskönyvtár  
1933. évi 80. sz.

STADIUM SZÁMÁLLALAJALAT RÉSZÉNY-TÁRSASÁG

# A CSERKÉSZJÁTÉK SZABÁLYZATA

A JÁTÉK FELTEVÉSEITŐL FÜGGETLEN, ÁLTALÁNOS ÉRVÉNYŰ SZABÁLYOK ÖSSZEFOGLALÁSA  
CSERKÉSZVEZETŐK  
SZÁMÁRA

## TARTALMA:

Előszó.

- A) A cserkészjáték szabályai
- B) Harceljárás és vezetés
- C) Döntőbírói utasítás
- D) Előképzés

4 drb. melléklettel

BUDAPEST, 1932

STÁDIUM SAJTÓVÁLLALAT RÉSZVÉNY-TÁRSASÁG

## Előszó

A magyar nemzet hazafias szelleme gyakorlati szempontból ifjúságunk harcias ösztöneiben gyökerzik. Ezeknek helyes irányba való terelése, tervszerű felhasználása és beállítása a cserkészpedagógia szolgálatába nagy nevelési eredményekkel kecsegtet.

E tény felismerése szülte meg a **cserkészjátékot**; ez pedig több, mint tízéves tapasztalatok révén fokozatosan oly szabályokat termelt, amelyek immáron végleges formába önthetők.

Könyvünk a gyakorlati tapasztalatból leszűrt játékelméletet foglalja össze; az idevágó szakismetre támaszkodik, tömör formára törekszik és elsősorban a **cserkészvezetőknek** szól.

Hogy a játékban rejlő lehetőségek és az apró technikai részletek világosan és élesen kidomborodjanak, a szabályzat megszerkesztésénél a nagyobb-méretű cserkészjáték szolgált mintául. Természetes, hogy az esetenként végrehajtandó játék méreteihez viszonyítva, a szabályzatban felvett szervek száma és a különféle intézkedések formája és terjedelme minden egyes esetben más és más lesz.

A cserkészjáték gyakorlását a 4. számú mellékletben részletezett előképzéssel kell megkezdünk, majd magát a játékot kell — szerény kere-

tekből kiindulva — fokozatosan felépítenünk (előbb örsök, majd rajok és csapatok harca egymás ellen).

Csak a következetes, szakszerű oktatáson alapuló, gondosan előkészített és a szabályok szigorú betartásával lefolytatott cserkészjáték teremti meg a felfogások és az idevágó nevelés egyöntetűségét és teszi lehetővé a kitűzött pedagógiai cél elérését!

Budapest, 1931. évi december hó 16-án.

Előszó

A magyar nemzet hazafias szellemi gyakorlati szempontból újításunk harcias ösztöneiben gyökerezik. Ezeknek helyes irányba való terelése, terjesztése felhasználása és beállítás a cserkészpedagógia szolgálatába nagy nevelési eredményekkel kecsegtet. E tény felismerése szülte meg a cserkészjátszót; ez pedig több, mint tízéves tapasztalatok révén fokozatosan oly szabályokat termelt, amelyek immáron végleges formába öntöhetők.

Könyvünk a gyakorlati tapasztalatból leszármazott játékelmélet foglalja össze; az idevágó szakismeretre támaszkodik, tömör formára törekszik és első sorban a cserkészvezetőknek szól.

Hogy a játékban rejlő lehetőségek és az aprótechnikai részletek világosan és élesen kidomborodjanak a szabályzat megsejtésénél a nagyobb méretű cserkészjáték szolgált mintánál. Természetes, hogy az esetenként végrehozandó játék méreteihez viszonyítva, a szabályzatban felvett szervek száma és a különféle intézkedések formája és terjedelme minden egyes esetben más és más lesz.

A cserkészjáték gyakorlatiát a 4. számú mellékletben részletezett előképzéssel kell megkezdennünk, majd magát a játékot kell — szorony ké-

A)

## A cserkészjáték szabályai

„Ha számodat lekiáltották, labdával megdobtak és a játékból félre kell állnod, — feladatodat becsülettel végezted, — csak dicséret illehet. Ha azonban, hogy talán magadnak, csapatodnak vagy felednek előnyöket biztosítsál, elfeledkezel arról, hogy cserkész vagy s letérsz az egyeneslelkűség, feltétlen igazmondás útjáról, vagy durván, lovagiatlanul viselkedel cserkésztestvéreiddel szemben, — méltán rászolgálsz a legszigorúbb, lesujtó ítéletre: **nem vagy méltó a lilimos jelvényre!**

Ne feledkezzél meg soha, a játék hevében sem, különösen az alábbi három törvényünkről:

„A cserkész egyeneslelkű és feltétlenül igazat mond.

A cserkész minden cserkésztestvérének tekint.

A cserkész feljebbvalóinak jó lélekkel és készségesen engedelmeskedik.”

# I. Játék a szárazföldön

1. A cserkészjáték két, ellentétes feladattal megbízott cserkészköteléknek **lovagias mérkőzése** a szabad terepen; a gyakorlati cserkészstudás, a cserkészfegyelem és a cserkészlelkület tűzpróbája!

2. Legfontosabb szabálya a **cserkészszerűség**, azaz különösen az első, negyedik és hetedik törvény pontos, lelkiismeretes megtartása a játék minden mozzanatában.

3. A játék jellege — szigorúan oktatólagos célzatánál fogva! — **nem nyilvános!** Ezért:

a) a **napisajtó** tájékoztatása kizárólag hivatalos formában a játékvezetőség útján történik;

b) **nézőközönsége** a játéknak, a hivatalosan meghívott vendégek és a játékvezetőség engedélyével ellátott cserkészvezetőkön kívül, elvileg nem lehet!

4. A játékban csakis **fogadalmat tett cserkész** vehet részt. Játékjogát — a cserkészigazolvány hitelesítése mellett — előzetesen a döntőbírói ellenőrző állomásokon való jelentkezésekor a döntőbírói kar közgei adják meg.

Ez a jelentkezés a játék színhelyére beérkező, valamennyi csapat számára kötelező:

az öltözet és felszerelés átvizsgálása, valamint annak megállapítása után, hogy valamennyi jelentkező a játékszabályzatot ismeri-e, a csapat parancsnoka felmutatja az összegyűjtött cserkészigazolványokat, melyeknek hitelesítése mellett ugyanannyi főre való játékszámot kap.

A cserkészigazolvány felszólításra a játékvezetőség szerveinek, a döntőbírói kar közegeinek, valamint a játék bármely igazolt résztvevőjének mindenkor felmutatandó. Az igazoltatás mindenkor kölcsönös legyen!

5. A cserkészjáték szerveinek sematikus tagozódását a mellékelt hadrend (1. sz. melléklet) mutatja; ez a hadrend természetesen az egyes játékok méreteihez képest minden esetben értelemszerűen módosul.

6. A játékvezetőség — nagyobb keretek között mint az illetékes Cserkész-Intéző Bizottság teljhatalmú közege — tervezi, előkészíti és irányítja a játékot. Parancsadási jogát — elvben szolgálati úton — a játék minden résztvevőjével szemben bármikor gyakorolhatja. Intézkedéseiért csakis az illetékes cserkész I. B.-nek felelős.

Tagjainak ismertető jelvénye: számozott nemzetiszínű karszalag a balkaron.

**Harcálláspontját** nemzetiszínű zászló jelzi. Ez a harcálláspont a játék egész tartama alatt úgy a nézők, mint a játszó felek számára tilos terület.

A játékvezetőség **távbeszélő hírrendszerét** csakis maga a játékvezetőség és a döntőbírói kar használhatja! A két félparancsnokság pedig akkor, hogyha a játékvezetőségnek szóló helyzetjelentéseiket adják le.

S. O. S. esetében a távbeszélő bárki által használható!

7. A **döntőbírói kar** a játékvezetőség végrehajtó szerve. Kötelessége, hogy a játék menetére a kapott utasítások szellemében döntések és helyzetközlések révén szabályozólag hasson. További feladata a játékjog megadása, a játékszabályok megtartásának szigorú ellenőrzése, a terepellenőrzés és végül a rendészeti szolgálat ellátása.

A döntőbírói kar különös kötelessége a **titoktartás**; közléseinek mérve mindig a kapott utasításoktól és a helyzettől függ.

Felhívására minden parancsnok terveit őszintén feltárni köteles!

A **döntőbíró döntései fellebbezhetetlenek**. Azokat és rendészeti intézkedéseit minden játékos jólélekkel és készségesen teljesíteni tartozik. A nemteljesítés a játékjog elvesztésével jár!

A döntőbíró különleges sípval van felszerelve. „Állj!” sípjele azonnal félbeszakít minden tevékenységet és a „Vigyázz!” vezényszóval azonos.

A döntőbírói kar szolgálatának részleteit jelen szabályzat C) fejezete szabályozza. Ismertető jelvények:

a bíráskodó rész számára fehér sapka (illetve kalap nélkül fejre kötött zsebkendő) és számozott fehér karszalag a balkaron,

a terepellenőrző rész számára számozott fehér karszalag a balkaron,

a rendészeti rész számára pedig számozott sárga karszalag a balkaron.

A döntőbírói kar jelentőfutói számozatlan fehér karszalagot viselnek, ugyancsak a balkaron.

8. A **mentőszolgálat** ismertető jelvénye: fehér szalagon viselt vörös kereszt a balkaron.

9. A **játszó felek** hármas rendszerben osztályba, csoportba, rajba és örsbe tagozódnak; az örs létszáma 8—12 fő. Bár az ugyanazon cserkészcsapat-hoz tartozó cserkészeket elvileg egy- és ugyanazon kötelékbe egyesítjük, a játékcsoport fogalma már a különféle létszámok miatt sem fedheti mindig a rendszer cserkészcsapat fogalmát.

A játszó kötelékek parancsnokai megfelelő jelzésű zöld karszalagot viselnek a jobbkaron.

A két félparancsnokság játék közben a játékvezetőséget a fél szempontjából is felettes parancsnokságának tekintse és ezért **helyzetjelentések** formájában a helyzetről, szándékairól és fontosabb intézkedéseiről állandóan tájékoztassa. A helyzetjelentéseket vagy távbeszélőn adja le, vagy pedig — ha azok írásbeliek — az illetékes fődöntőbíró közvetítésével küldje a játékvezetőség harcálláspontjára.

10. A **Sárga Fél** ismertetőjelei: előírt cserkészöltözet bot, nélkül, felgyürt ingujjakkal. Négyzetes számlap, páros jeggyel végződő számmal.

11. A **Kék Fél** ismertetőjelei: kihúzott ing, nyakkendőviselet a derékon, hosszú ingujjakkal, bot nélkül; számlap páratlan jegyű számmal.

12. A résztvevők **játékfelszerelése**:

a) általában teljes örsi felszerelés: bot, sátor és konyhafelszerelés nélkül;

b) a játékos részéről a cserkészkalap (vízi cserkészsapka) viselése kötelező, melyre zsinórral erősítendő fel elől és hátul egy-egy azonos számlap. A számlapok csakis a játékvezetőség által külön utasítás szerint kiadott szabályszerű számlapok

lehetnek, melyeknek hátlapjára kézhezvétel után valamennyi játékos ráírja a **csapatszámot**, saját **nevét és játékkötelékének jelzését**. Minden játékos csakis e két számlap viselésére jogosult. (Amennyiben csak egy számlapot ad ki a játékvezetőség, úgy azt elől viseljük.)

A szám az egész játékidő folyamán szabályszerűen a kalapon viselendő; mindenkor olvasható legyen, minden szándékos elfedése a **játékjog megvonásával jár!**

c) Minden játékos köteles magát felszerelni 5—6 cm átmérőjű, **tiszta rongyból** vagy **papírból készült, zsineggel összefűzött labdákkal**, tetszés szerinti mennyiségben. E labdákat magunk készítjük, a belsejükbe fát, követ vagy egyéb nehéz tárgyat elhelyezni, általában azt rongyon és zsinegen kívül más anyagból készíteni, továbbá használat előtt vízbemártás útján nehezíteni **legszigorúbban tilos**.

d) A játszó örsök  $\frac{1}{9}$ -ed része mint „**távcsöves örs**” örsönként egy — kb. 2 kg súlyú és 50—60 cm magas, csuklós állványra felerősített — 6—12-szeres távcsővel rendelkezék. A számok lekiáltására csakis ilyen kiállítású távcsövek használhatók. Minden más távcső használata — legyen az bármily céllal is — szigorúan **tilos!** E szabály alóli kivételt a 65. pont tartalmazza.

A távcsöves örs felszereléséhez tartozhat még egy kisebb mintájú szócső is. Távcsővel nem rendelkező örsök szócsövet sem használhatnak.

e) Szerszámok, cserkészbötkök stb. fegyverként **nem** használhatók. (Rövid kampósbotot csakis cserkészvezetők vagy segédtsztek viselhetnek!) Labdát gumira, zsinegre fűzni **nem szabad**. Minden egyéb

nem említett eszköz alkalmazása, bármely formában is volna az, tilos.

f) Sípjelek csakis az **előírt cserkészsíppal** adhatók. A kéthangú cserkészsíptól eltérő sípok használata a döntőbírói karnak van fenntartva.

13. A játék területét a külön kiadott, négyszögbeosztású **játéktérkép** ábrázolja, melynek egy oldala számmal, másik oldala betűvel van megjelölve.

Minden helymeghatározást a négyszögbeosztás igénybevételével kell eszközölnünk; tehát pl.: „H. 13-ban a 217-es pont...”.

A játéktérképen külön megjelölt tereppontok birtoklását a játék befejezése pillanatában a véghelyzetnek megfelelőleg, előzetesen megállapított ponttáblázat alapján értékeljük (lásd a 92. pontot).

A játékterületre rálépni, illetve azt elhagyni csakis a feltevésben megszabott időben szabad. Játék közben viszont a játékterületet ideiglenesen elhagyni, avagy a térképen feltüntetett **tilos** részekbe behatolni nem szabad.

14. A **játék tárgya** minden politikai vonatkozástól mentes romantikus mese, vagy a távolmult valamely történelmi eseménye. A belőle eredő **feladatot** és a **megindulási helyzetet** — mindkét fél részére külön-külön fogalmazásban — **rövid feltevés** rögzíti.

15. A **játék kezdetét** a kiadott feltevés szabályozza. Végét a játékvezető kürtszóval jelezteti; ezt a jelt valamennyi kürtös átveszi.

A **lefúvás** elhangzása után — a véghelyzet hiteles megállapítása céljából — valamennyi harcoló kötelék **még 15 percig** helyben marad; majd öntevékenyen a feltevésben kijelölt gyülekező helyre vonul.

16. Vezetés szempontjából a **játék mozzanatai:**  
 a) a **felek felvonulása** (a játék megkezdése előtt),

b) a játék megkezdésével meginduló **felderítő és biztosító tevékenység,**

c) a **harc bevezetése,**

d) a **zömök összezapása,**

e) a **döntésért folyó küzdelem.**

A játék közben követendő **harceljárást** elveiben a B) fejezet szabályozza.

17. Az egyes játékos magatartására és harcmódjára nézve a következő elvek mérvadók:

a) Minden játékos elsőrendű kötelessége, a kapott feladatot, a játékszabályok keretén belül, **minden akadályon keresztül,** minél tökéletesebben megoldani; egyforma buzgalom hevítse a játékost, legyen a reábízott feladat akármilyen természetű: felderítés vagy biztosítás, harc avagy bármily más természetű segédszolgálat.

b) Minden játékos törekedjék a **terepnyújtotta előnyöket** úgy megállás, mint mozgás közben (előre és hátra!) akként kihasználni, hogy lehetőleg mindent maga körül megfigyelhessen, de amellet elleneséges betekintés elől rejtve maradjon.

c) A kölcsönös leküzdés **távcső segítségével,** vagy **szabadszemmel olvasott számlekiáltással,** valamint

**célzott labdadobással** történik.

Az ellenfél játékosainak bárminő módon való **érintése tilos** és a játékjog elvesztésével jár.

d) A távcső segítségével történő számlekiáltásnak hatótávolsága átlag 100 méter. Ugy történik, hogy a távcsöves örs egyik cserkésze a felállított

állványra helyezett távcsövön keresztül megfigyelt számot a körülötte fedve csoportosuló örsrel közli, amely a számot karban, tagolva és érthetően kikiáltja. Ha a távcsöves örs szócsővel is rendelkeznék, akkor a számok kikiáltása vagy karban (szócső nélkül!), vagy pedig egy szócsővel történik.

A távcsöves örs rejtőzésére harc közben különös súlyt helyezünk!

e) Szabad szemmel a játékszámok kb. 40 m-re olvashatók. A lekiáltás tagoltan és érthetően történjék.

f) A célzott labdadobás határa ugyancsak 40 m körül van. Nem célzott dobás pazarlás és ennél fogva hibás!

g) Minden játékos arra törekedjék, hogy játékjogának megóvása mellett és feladatának csorbítatlan teljesítése közben, **minél több** ellenfelet küzdjön le. Legyen tehát bátor, meggondolt és körültekintő; a játék hevében — amíg csak teheti! — ne feledkezzék meg a **rejtőzés szabályairól!**

h) Az örsön belüli szoros **együttműködés**, figyelés, rejtőzés, mozgás és harc közben, — az egyidejűleg végrehajtandó ténykedések ügyes munkamegosztás útján való elvégzése: fokozza a harcértéket és ezért minden nagyobb siker kútforrása.

18. A játékos a következő esetekben veszti el **játékjogát:**

Döntőbírói közbelépés nélkül:

- ha a számát helyesen lekiáltják,
- ha labdatakalát éri, — tekintet nélkül arra, hogy melyik fél dobta,
- ha ugyanazon vagy több számot egyhelyből háromszor egymásután hibásan kiált; tehát: ha a

harmadik kiáltásra a megszólított nem lép ki a játékból, illetve ha az a harmadszor helytelenül bemondott számot: „Hibás!” kiáltással hangosan ismétli. Ugyanez vonatkozik a távcsöves örs egész létszámára is!

Döntőbírói döntés alapján:

d) ha az ellenséges megfigyelés határain belül, de az ellenségtől 150 m-nél nagyobb távolságra a terep nyújtotta fedezékek kihasználását kényszerítő ok nélkül — felületességből — elhanyagolja (vigyázunk a visszavonulásnál!),

e) ha a számát szándékosan eltakarja (tilos tehát: égimádás, földimádás, oldalfutás, rákmenet, autózás, fejrázás; tilos továbbá lepleket, ágat, füvet magunk előtt tolni, vagy a szám előtt tartani),

f) ha az ellenfél játékosát megérinti,

g) ha játék közben a játék területét elhagyja,

h) ha tilos területre lép,

i) ha felszerelése minőségben vagy mennyiségben eltér a játékszabályoktól (labda, távcső, bot, szerszám stb.),

j) ha bármily más természetű bírói döntés a további játéktól eltiltja.

Az f), g), h) és i) pontok esetén a tábori rendőrség tagjai is döntésre jogosultak.

19. A játékjogát elveszített játékos számlapjait (számlapját) a kalapjáról leveszi és azokat (azt) a legközelebbi döntőbírónál való jelentkezés alkalmával átadja. A számlapokat rendőr vagy terepellenőrző is átveheti.

20. A játékjogát elvesztett cserkésznek a játékban tovább résztvennie (figyelmeztetések, tanácsok adása) **semmiképpen** sem szabad. Jelenlétével vagy mozgásával a játékot tovább nem zavarhatja.

21. A játékból félreálltakat a legközelebbi döntőbíró vagy rendőr a gyűjtőtáborba irányítja.

A gyűjtőtábort oly helyen állítsuk fel, amelyről a játékjogot veszített cserkészek a játék további lefolyását megfigyelhetik.

22. A döntőbírónak (terepellenőröknek, rendőrnek) jogában áll egyes játékjogukat veszített cserkészeket fehér karszalaggal felszerelni és ideiglenesen jelentőfutókként alkalmazni.

23. A játékjogát veszített cserkész labdáit csak egyik legközelebbi társának adhatja át!

24. A távcsöves örsök távcsöveiket az örsön belül addig használhatják, amíg az örs létszáma háromnál több; mihamarabb a létszám háromra csökken, a távcsövet az utoljára játékjogát veszített cserkész magával viszi a gyűjtőtáborba; a megmaradt három cserkész pedig tovább játszik.

A távcsöves örs állományának kiegészítése játék közben ugyancsak addig van megengedve, amíg az eredeti létszáma háromnál több; mihamarabb az eredeti összeállításból háromnál kevesebb cserkész szerepel benne, az örs, mint távcsöves örs megszűnik!

25. A játékban kémek közreműködhetnek. Játékjoguk **nincsen** és számukat a kabát vagy ing balzsebében viselik. **Felszólításra** azt átadni kötelesek. Játékhatár szempontjából a kém korlátozás alá nem esik.

26. A **bírói döntés** esetei:

a) játékjog megvonása a 18. pont határozványai szerint; a döntés szövege: „...szám kilép!”

b) ideiglenes vagy végleges **harconkívül helyezés**, ha egész egységek a terepnyújtotta fedezékek figyelmen kívül hagyásával az ellenséget már mesziről nyíltan és zárt tömegekben megközelítik. —

vagy ha fellépésüket a cserkészszerűtlenség jellemzi. A döntést a bíró az „**Állj!**” sípjellel vezeti be, majd dönt „...sz. cserk. egységet .... időre (véglegesen) **harcon kívül helyezem!**” (következik a részletintézkedés: hol álljon meg, hogyan csoportosuljon, merre meneteljen stb.).

Az ideiglenes harcon kívül helyezés **időtartama** rajnál és annál nagyobb egységeknél

az ellenségtől 800—400 m távolságra 1 perc,  
400—150 m távolságra 2 perc,

c) **tereppontok** vagy **területek odaítélése**, ha ellenséges kötelékek összecsaptak. Ilyenkor a bíró eljárása a következő:

a szembe került kötelékeket egymástól 5 m-re sípjellel megállítja és háttal egymásnak fordítja; az egymáson túl haladt egységeket pedig egyszerűen megállítja;

megállapítja a létszámukat;

összegyűjti a lekiáltott számlapokat;

visszaküldi a végeredményben számbelileg gyengébb (kisebb) csoportot 100—150 m-re.

Valamely tereppont általában azé, akinek arcvonala az ellenség irányában a kérdéses pont előtt van (ilyenkor a tereppont tartós megszállása — cserkészek visszahagyása — nem kötelező!). Egyébként a tereppont azé, aki azt legalább egy örsrel megszállva tartja.

27. A bírói döntés közben a legnagyobb csend uralkodik: csak az beszéljen, akit a döntőbíró kérdez. A döntés **semmilyen indokolásra nem szorul!** A döntőbíró utasításait pontosan hajtsuk végre.

Felszólításra az érintett parancsnok a „döntőbírói nyilvántartás”-ban rögzített döntés tudomásulvételét **kézjegyével igazolja.**

28. **Sérelmes döntés** esetén a vélt szabályellenes eljárást, az eljáró döntőbíró vagy csendőr karszalagszámának bemondásával, a **játék befejeztével** (írásban is) közvetlenül a vezető döntőbírónak jelentsük be.

29. A **játék eredményének megállapítása** a döntőbírói kar javaslata alapján a játékvezetőség kizárólagos joga és felelősségteljes kötelessége. A megállapítás konkrét értékelési rendszeren alapszik és pedig:

- a) a lekiáltott számok mennyiségén,
- b) az elfoglalt tereppontok értékén,
- c) a cserkészszerűsége,
- d) a játékszabályok megsértésének mértékén.

A játék számszerű eredményét a két fél egységyszámainak arányba állítása útján kapjuk (lásd 3. sz. mell.).

Az eredményt a játékvezetőség hirdeti ki; a kihirdetett eredmény **végleges és fellebbezhetetlen**.

Az egyénileg kivált cserkészek, harcászatilag és cserkészszerűség szempontjából kiválóan viselkedett csapatok — a döntőbírói kar javaslatai alapján — a játékvezetőség részéről nyílt parancsban dicséretben részesíttetnek.

30. **Életveszélyes és a vagyonbiztonságot veszélyeztető magatartást** minden körülmények között kerülni kell; valamennyi parancsnok és döntőbíró legfőbb kötelessége, hogy — felelősségének teljes tudatában — ily kísérleteket már csírájukban akadályozzon meg!

31. A **játékszabályokat minden játékos pontosan ismerni köteles. Nemtudásuk nem képez mentő körülményt!**

## II. Játék a vízen

32. A szárazföldi cserkészjáték szabályai a vízi játéokra is **teljes mértékben kötelezőek**. A szükséges kiegészítéseket, illetve eltéréseket a következő pontok tartalmazzák.

33. A 10. és 11. pontban megszabott öltözet — (ismertető jelek)-től eltérőleg a vízen harcoló vízi cserkész játék közben hovátartozandóságára való tekintet nélkül, a vízen való munkához előírt öltözetet és az illető félnek megfelelő számlapot viseli.

34. A vízi járművek hovátartozandóságuk szerint kék vagy sárga színű, római számokkal jelzett zászlókkal láttatnak el. A zászlók kiadása a játékszámokkal egyidejűleg történik. Harconkívül helyezés esetén az illetékes döntőbíró a zászlót bevonja.

35. A vízen és a víztől számított öt méteres sávban **kizárólag labdákkal** harcolunk! A számharc csak akkor indulhat meg, hogyha a part szegélyét a szárazföld felé öt méteren túl elhagyjuk.

36. A víztől számított öt méteres sávban harcolók számukat megfordítva (számmal befelé) viselik. Azontúl azonban a sapkára erősítendő számlapokat kifelé kell fordítani.

37. Labdával megdobott cserkész nem evez tovább, csendben marad.

38. Örsi csónakok és utászladikok, valamint ezeknél nagyobb vizijárművek a harcban csak akkor vehetnek részt, hogyha bennük döntőbíró is van. Kiseb vizijárműveknél négy egységre jusson egy döntőbíró.

39. Valamennyi, részben harcon kívül helyezett vizijármű legénysége — még mielőtt a vizijármű mozgóképességét elvesztette volna — pótolható. Minden vizijármű tehát, ameddig még saját erejéből

mozoghat, a harcból kivonható és újonnan pótoltt le-  
génységgel ismét harcba bocsátható.

40. Ha a vizijármű mozgóképességét teljesen elvesztette, elsüllyedtnék tekintendő és a harcból végleg kiesik; az ilyen járművet a döntőbíró a vízi gyűjtőtáborba irányítja.

41. A vizijárműveken csapatszállítások is eszközölhetők. A szállított csapatok a szállítás alatt a játékszámot megfordítva viselik.

42. Motoros vizijármű használata a játékban a döntőbírói karnak van fenntartva.

43. A **folyamrendészeti szabályok** pontos és lelkiismeretes betartása játék közben is elsőrendű kötelességünk.

44. Szigorúan tilos, hogy két vagy több ellenséges vizijármű egymást a nagyobb, ill. legnagyobb jármű hosszánál kisebb távolságra megközelítse. A tilalom be nem tartása esetén a megközelítő vizijármű, ill. járművek összes cserkészei játékjogukat elvesztik.

45. Ellenséges vizijárművek lefoglalása, elvétele vagy harácsolása tilos! A jelenlévő döntőbíró az elvétel gyakorlati lehetősége esetén az illető vizijárművet harconkívül helyezi.

46. Veszélyeztetett vizijármű S. O. S. jelzésére valamennyi közelben lévő vizijármű **semlegessé** válik és a jelenlévő legidősebb cserkészvezető irányítása mellett résztvesz a mentési munkálatokban. Ilyen esetben a legkisebb **fegyelmetlenség fegyelmi eljárást** von maga után.

47. A játékban szereplő vizijárművekért az **anyagi felelősségét** csak annak a vízi egységnek a parancsnoka vállalhatja, amely a járművet használja. **A játékvezetőség ily felelősséget nem vállal!**

B)

## **Harceljárás és vezetés**

„A harc célja az ellenség megsemmisítése. Ez a gondolat hassa át a játék minden résztvevőjét!

Keressük a döntésért való küzdelmet és ne fecséreljük erőinket céltalan csatározásokban!”

...mely magatartással állították meg az ellenség hely-  
 zését, erejét és valószínű szándékát; megfigyelés-  
 szerűen törnek az ellenségre, rendeltettségét, ékez-  
 nek, fogjátékát, és eldöntik, feladatuk egyben  
 az ellenséges járőrök állásának megfigyelése,  
 azaz és a saját erők levezése.  
 48. A csapatok megfelelő csoportosítását a biztos  
 ság teljes elérésére kell részről áll: ...

### I. Szárazföldön.

48. A cserkészjáték — megindulásának pillana-  
 tától kezdve — nagy igényeket támaszt valamennyi  
 parancsnok vezetési készségével szemben.

Körütekintés és nyugalom, erélyes és határo-  
 zott fellépés, biztos tudás — és mindenek előtt a  
 személyes példaadás azok az erények, amelyek a jó  
 és eredményes vezetés kellékei.

49. A játék kezdetekor azonnal számolnunk kell  
 az ellenséges felderítéssel; továbbá kisebb, gyorsan  
 mozgó ellenséges osztagok rajtaütésszerű fellépésé-  
 vel, sőt az ellenséges főerőkkel való összeütközés le-  
 hetőségével is! Azért sürgősen gondoskodnunk kell  
 arról, hogy a saját erőinket minden meglepetéstől  
 megóvjuk, azaz **biztonságba** helyezzük.

A biztonságot a kellő felderítés bevezetése, va-  
 lamint a csapataink megfelelő csoportosítása adja.

50. A felderítés célja, a vezetésnek az ellenség  
 helyzetéről és valószínű szándékáról idejében, lehe-  
 tőleg világos és teljes képet nyújtani. Ezért:

a) Ügyes **kéme**k és legfeljebb örserejű **fürge  
 felderítő járőrök** rejtve figyelik meg az ellenség  
 minden mozdulatát. Minden harc elől kitérnek; pon-  
 tos jelentéstételre törekszenek.

b) Rajnyi **felderítő osztagok**, amelyek 1—2  
 km-re maguk elé felderítő járőröket küldenek, tá-

madó magatartással állapítják meg az ellenség helyzetét, erejét és valószínű szándékát: meglepetés-szerűen törnek az ellenségre, rendetlenséget okoznak, foglyot ejtenek és eltűnnek! Feladatuk egyben az ellenséges járőrök átszivárgásának megakadályozása és a saját erők leplezése.

51. A csapatok megfelelő **csoportosítása** a biztonság teljes elérésére két részből áll:

a) külön **biztosító csapatok** beiktatása az ellenség és a saját erők közé.

Ezeket menetben **menetbiztosító csapatok**-nak nevezzük, amelyeket **elővédbe, utóvédbe és oldalvédbe** tagozunk.

Megállásoknál, elhelyezésben, valamint védőállások előtt **előörsök**-et alkalmazunk:

kilátó pontokon — a közlekedési vonalak elzárására — a **tábori örsök** rugalmas láncát állítjuk fel, mögöttük — uralgó pontokra — helyezzük a kemény ellenállásra hivatott **főörsök**-et, amelyeket hátulról szükség esetén az **előörstartalék** támogat.

b) A csapatok kellő csoportosítása a harckészültség előmozdítására szolgál. Ez

mozgásnál a **mentrend** szabályozásából, megállásoknál (pihenőnél, vagy nyugvás alatt) pedig az egységek együttes, **rejtett elhelyezéséből** és a riadó előzetes szabályozásából áll.

52. A felderítés eredménye, amely a felderítő osztagok vázlatokkal ellátott írásbeli jelentéseiből adódik, megérleli a félparancsnokban az **elhatározást** a döntő hadművelet mikénti lefolytatására. Ebből keltkezik a **végrehajtási terve**, mely rövid és világos parancsokba vagy intézkedésekbe öntve, az egyes kötelékek tudomására jut.

53. Eme intézkedések alapján **csoportosulnak** az erők a harchoz.

Ez a csoportosítás az ellenség **megközelítésével és bevezető harcokkal** jár, melyeknek során a csapatok egy része az ellenséges zöm lekötésére törekszik, míg a főerők **meglepetésszerű támadást** intéznek — lehetőleg az ellenség szárnyába, oldalába vagy hátába.

54. Erélyes, de egyben körültekintő **nekimenéssel** meg kell akadályozni azt, hogy a megrendített ellenség újabb erőre kapjon, vagy pedig tartalékaival rejtett felállításból **meglepetésszerűen** törjön előre oldalunkba vagy hátunkba. Csak az ellenség **kíméletlen megtámadása, felborítása** és üldözése hozza meg a végleges és valóban döntő sikert.

55. **Védelemnél a főellenállási vonal** (azaz a megfigyelő pontjainkat védő, legelöl lévő fészkeink összekötéséből keletkező képzelt vonal) mögött saktáblaszerűen helyezzük el apró tartalékainkat, amelyek — az előzetesen megalkotott **„védelmi terv”** szerint — helyből vagy ellenlökéssel **meglepetésszerűen** az ellenség oldalába vagy hátába törnek.

56. A főellenállási vonalba betört ellenség támadási erejét a főellenállási öv fészkeinek hirtelen és merész fellépése, tartalékainknak váratlan ellenlökései, vagy nagyobb méretű **ellentámadásunk** morzsolják fel.

57. Ha nem sikerült volna az ellenség erejét megtörni, akkor **félbeszakítjuk a harcot** és megszüntetjük az érintkezést az ellenséggel, hogy erőink ügyes átcsoportosításával ismét váratlan irányból és időben essünk neki ellenfelünknek.

E célból előbb váratlan ellentámadással megriasztjuk és megtévesztjük az ellenséget, majd gyenge erőket (örsöket, rajokat) visszahagyva, észrevétlenül eltűnünk.

58. A **harcalakzatok** arra szolgálnak, hogy kevés szóval úgy csoportosíthassuk az erőinket, hogy a terep nyújtotta előnyöket elhelyezkedésünk avagy mozgásunk eltitkolására, elfedésére, minél alaposabban kihasználhassuk és amellet úgy ellenséges meglepetésekkel szemben biztosítva, mint a lehető legnagyobb harcerő kifejtésére képesek legyünk.

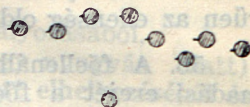
Mindég **hézag nélküli megfigyelésre, láthatatlanságra** és az ellenség **meglepetésére** kell törekednünk!

59. Az örs harcalakzatai:

a) Cserkészcsoport



b) Cserkészoszlop



c) Cserkészlánc



60. A raj (csapat) narcalakzatai:

a) Ék



b) Háromszög



c) Lépcső



61. A csapatnál magasabb egységek harccsoportosítását az illetékes parancsnok a **helyzethez mérten** elrendeli és **nem** ragaszkodik alakísiágokhoz.

62. Az egyes **kötélékek** szélességi és mélységi **kiterjedése** harcalakzatban a következő legyen:

Örsnél szélességben és mélységben 20—50 m.,  
rajnál szélességben 50—100 m., mélységben  
50—150 m.,  
csapatnál szélességben 100—300 m., mélységben  
150—400 m.

Harcban **ne** tömörüljünk a megadott kiterjedések alsó határánál **keskenyebb** szélességbe.

63. Minden **harcintézkedésnél** vagy parancsnál ismertessük:

a) A **saját** és az **ellenséges** helyzetet,

b) mondjuk meg az **akaratunkat**,

c) adjunk **határozott feladatot**.

A végrehajtás ezután az illető kötelék parancsnokának a dolga.

Sokszor szükséges a **menetvonal** vagy **harcsv** megadása, nehogy párhuzamosan haladó kötelek egymást zavarják.

Fontos parancsokat az egyes csoportoknak **írásban** adjunk ki.

## II. Vízen.

64. A vízcserkészcsapatok úgy felderítő és biztosító szolgálatban, mint harcban is elsősorban a vízen és annak partjai mentén adódó **különleges feladatok** megoldására hivatottak. Fellépésüket jellemezze a merészség és vállalkozókedv, valamint az ellenség meglepetésére való törekvés.

65. A vízcserkészcsapatok legkisebb és legfürgébb elemei — látcsővel felszerelt, legfeljebb négy személyes egységek — furfanggal és nagy sebességgel megközelítik és áttörik az ellenség biztosítását, felderítik az ellenség helyzetét a vízen és a partok mentén, azután pedig visszafelé átvágják magukat és megteszik jelentésüket. Igen alkalmasak arra is, hogy szárazföldi felderítő járőröket (esetleg kémekeket) vízen az ellenség oldalába vagy háta mögé szállítsanak.

66. Vízi rajok nemvárt helyen való **hirtelen megjelenésükkel** zavart okoznak az ellenség oldalában és hátában; elhagyatott helyeken kikötnek, partra szállanak és váratlanul az ellenségre törnek.

67. Erős vízi egységek — leküzdvén az ellenség vízi erejét — mélyen az ellenség hátába eveznek.

ott partra szállanak és váratlan fellépésükkel **esetleg a játék döntését** is kieroszakolhatják.

68. A vizi egységek egyéb feladatai:

a víz által elválasztott saját szárazföldi csapatok összeköttetésének fenntartása és az ellenséges vizi erőkkel szemben való biztosítása;

saját szárazföldi egységek vízen való szállítása, vagy annak biztosítása.

69. A vizicserkészek harcmódja és harcalakzatai egyébként a szárazföldi egységekéivel azonosak.

kész munkára élő lelkiismerettel! Legyen igazságos, udvarias és határozott, döntéseiben tömör és világos. Ténykedésében vezérelje a tárgyalgosságot, alaposág és a gyorsaságot, szükségtelen körülmenyességgel ne akadályozza a játék menetét, hanem lendítsen rajta!

Eredményes közreműködésének alapfeltétele az, hogy a játékszabályokat, a döntőbírói utasítást és valamennyi egyéb a játékra vonatkozó intézkedést és utasítást a legteljesebben ismerje!"

C)

## Döntőbírói utasítás

„A döntőbíró játék közben a gyakorlati cserkészmunka élő lelkiismerete! Legyen igazságos, udvarias és határozott, döntéseiben tömör és világos. Ténykedéseiben vezérelje a tárgyilagosság, alaposág és a gyorsaság: szükségtelen körülményességgel ne akadályozza a játék menetét, hanem lendítsen rajta!

Eredményes közreműködésének alapfeltétele az, hogy a játékszabályokat, a döntőbírói utasítást és valamennyi egyéb, a játékra vonatkozó intézkedést és utasítást a legtúzetesebben ismerje!”

d) a játékszabályok megtartásának szigorú ellenőrzése,

e) a rendészeti szolgálat ellátása.

72. A döntőbírói kar feladatai szerint való tagozódása:

a) a döntőbírói testület,

b) a terepenőrző szervek,

c) a tábori rendőrség.

73. A döntőbírói testület szervezete lényegében egyezik a két fél hadrendi szervezetével, arányában minden parancsnok mellett, le egészen a rajt (esetleg őrség), egy-egy döntőbíró működik, akik

70. A döntőbírói kar a játékvezetőség végrehajtó szerve.

Fontos kötelessége, hogy mindazt, amit a játékvezetőség szándékairól, valamint a két fél helyzetéről és terveiről tud, **titokban** tartsa és a felekkel csak oly mérvben közölje, amennyiben ezt a felettes helyről kapott utasítások és a helyzet előírják.

71. Kötelességei:

- a) a **játékjog megállapítása**, illetve odaítélése,
- b) szabályozó hatás a játék menetére **döntések** és helyzetközlések révén — a játékvezetőségtől nyert utasítások alapján,
- c) a játékszabályok megtartásának szigorú **ellenőrzése**,

d) a rendészeti szolgálat ellátása.

72. A döntőbírói kar feladatai szerint való tagozódása:

- a) a döntőbírói testület,
- b) a terepellenőrző szervek,
- c) a táborigényőrzés.

73. A **döntőbírói testület** szervezete lényegében egyezik a két fél hadrendi szervezetével, amennyiben minden parancsnok mellett, le egészen a rajig (esetleg őrsig), egy-egy döntőbíró működik, akik

egymáshoz ugyanolyan alá- és fölérendeltségi viszonyban állanak, mint az általuk ellenőrzött egységek parancsnokai.

74. A döntőbírói testület élén (és egyúttal az egész döntőbírói kar élén) a játékvezetőnek közvetlenül alárendelt **Vezető Döntőbíró** áll, aki a két félparancsnok mellé beosztott kék és sárga fél **Fődöntőbírája** útján az **Osztály-, Csoport-, Csapat-, Raj- és Örsdöntőbírákkal** intézkedik.

Minden bíró elnevezése egyezik az általa ellenőrzött egység elnevezésével. Pl.: II. csoport döntőbírája; a 10. csapat döntőbírója stb. Minden csapatdöntőbírónak 3—3 örsdöntőbíró áll rendelkezésére, akik a távcsöves és az esetleg önállóan alkalmazott örsök mellé kirendelendők.

Az összekötő és jelentőszolgálat ellátására minden döntőbíró — a raj- és örsdöntőbírók kivételével! — a játék kezdetén 1—1 jelentőfutóval vagy jelentőkerékpárossal rendelkezik. A játék folyamán ily szolgálatra bármely játékjogát vesztett cserkész is alkalmazható, aki ilyenkor számozatlan fehér karszalaggal látandó el (lásd a 22. pontot).

A döntőbírók **fehér sapkát** és számozott, a jelentőfutók számozatlan **fehér karszalagot** viselnek a balkarjukon.

75. A döntőbírói testület a játék megkezdése előtt a Vezető Döntőbíró utasításai szerint a **döntőbírói ellenőrző állomásokon** gyülekeznek.

Első feladata, hogy mindazokat a cserkészeket (vizijárműveket), akik (amelyek) a cserkészjátékban résztvehetnek, játékjoggal ruházza fel. A játék színhelyére beérkező csapatok és vízi egységek a megfelelő döntőbírói ellenőrző-állomásokon jelent-

kezni tartoznak. A játékjog odaítélése itt a Játék-szabályzat 4. pontja értelmében történik.

76. A csapathoz (vizi egységhez) beosztott döntőbírák ugyanakkor a csapathoz (vizi egységhez) csatlakoznak és azt elvben csak a játék befejeztével hagyhatják el. Amennyiben kötelékük idő előtt harc-képtelenné válik, úgy a szabaddá vált döntőbíró közvetlen előljárójánál további szolgálattételre jelentkezik.

77. Harc közben a döntőbíró a rejtőzési szabályokat saját személyére nézve is kötelezőnek tekintse. Csak a számharc megindultakor és kötelékek összezapása közben mutatkozhat.

78. Játék közben a döntőbíró **döntéseket hoz, vagy helyzetközléseket közvetít.** Ha szükséges, a bíró közbelépését a különleges bírói síp „állj!” jelével vezesse be, amely hatásában a „Vigyázz!” vezényszóval azonos!

A bírói közbelépés a játszó felekkel szemben semmiféle indokolásra nem szorul, de minden fontosabb és az egész játékra kiható esetben a minden bírónak kiadott **Döntőbírói nyilvántartás**-ban **előjegyzendő.** Ezt az előjegyzést a döntés által érintett vezető kézjegyével **láttamozza.**

A bírói közbelépés mindég **elhamarkodás nélkül,** de idejekorán történjék: tömör, határozott és világos legyen! Minden bírónak cserkészkötelessége, hogy minden határozottsága mellett udvarias és illemtudó maradjon.

79. A bírói döntés esetei:

- a) a **játékjog megvonása,**
- b) ideiglenes vagy végleges **harconkívül helyezés,**

c) **tereppontok** vagy **területek odaitélése.**

A döntés részleteit és formáját a Játékszabályzat 26., 27., 34., 40., 44. és 45. pontja tárgyalják.

80. Ha az összeütköző kötelek kíséretében két vagy több döntőbíró találkozik, akkor **együttes döntést** hoznak, amelynek kihirdetése a **játékrangban legidősebb döntőbíró feladata.**

81. A helyzetközlés célja, hogy valamely parancsnok elhatározására közvetve befolyást gyakoroljunk; akkor alkalmazzuk, hogyha a játék általános menete oly fordulatot venne, amely a játék tanulságos voltát alapjában veszélyezteti.

Ily helyzetközlések mindig a játékvezetőségtől indulnak ki. Szükség esetén és kivételesen azonban minden Csoportdöntőbíró helyzetközlések adására jogosult; megindokolt jelentését ilyenkor haladéktalanul és közvetlenül a játékvezetőséghez küldje!

82. **A döntőbíró döntése fellebbezhetetlen!** Minden szándékolt nagyobb és az egész játék menetére kiható döntés előzőleg a Vezető Döntőbírónak jóváhagyás végett előterjesztendő. Sérelmes döntések utólagos megóvását a Játékszabályzat 28. pontja szabályozza.

83. Az **elvi döntésekre** a játékvezetőség által a döntőbírói testületnek kiadott — és a játék **tervezett lefolyását** szabályozó — segédlet szolgál zsinórmértékül.

Részletdöntések tekintetében a döntőbírói testületnek szabad keze van.

84. A játsszó felekkel szemben fennálló ellenőrző, szabályozó és döntő feladatán kívül a döntőbírói testület tagjainak elsőrendű kötelessége az, hogy feletteseiket **szüntelenül és öntevékenyen** a játék

menetéről, az ellenőrzött parancsnok terveiről, a meghozni szándékolt és már meghozott elvi jelentőségű döntéseikről tájékoztassák.

A döntőbíró csak akkor áll hivatása magaslatán, hogyha e kettős feladatát — tehát a játzó egységekkel és a játék menetét szabályozó szervekkel szemben fennálló kötelmeit — párhuzamosan látja el.

85. A döntőbírói testület összekötő szolgálatára a jelentőfutókon kívül még a játékvezetőség távbeszélő hírendszere áll rendelkezésre. E hírendszert a játzó felek részéről, a Játékszabályzat 6. pontjában rögzített kivételektől eltekintve, nem vehető igénybe.

Minden döntőbíró igyekezete az legyen, hogy akár az előljáró döntőbíró révén, akár közvetlenül távbeszélő vagy jelentőfutó útján bármikor gyorsan megtalálható legyen és a helyzetről pontos jelentést adhasson.

86. A döntőbíró minden játékjogát vesztett résztvevőtől a játékszámokat (játékszámot) elveszi, egyeseket esetleg a jelentőszolgálat ellátására ideiglenesen visszatart, a többieket pedig a gyűjtőtáborba irányítja.

87. A döntőbírói tevékenység tükörképe a Döntőbírói Nyilvántartás (2. sz. melléklet).

Belőle a döntőbírói közbelépés minden fontos mozzanata kivehető legyen. Pontos kitöltése tehát fontos követelmény!

A döntőbírói nyilvántartás tartalma ezek szerint:

a) a harconkívül helyezés (személy- és vízi-jármű,

- b) tereppontok odaítélése,
- c) játékjog megvonása, minden esetben részletezve és az érdekelt parancsnok kézjegyével láttamozva;
- d) az összegyűjtött játékszámok mennyisége, felek szerint külön-külön kimutatva,
- e) egyes cserkészkötelékek vagy egyes cserkészek részéről a játék folyamán tanúsított különösen cserkészszerű vagy cserkészszerűtlen magatartás,
- f) a döntőbíró egyéb észrevételei tárgyi vagy személyi tekintetben.

A döntőbírói nyilvántartást elvben és rendszeresen csak a csapat — és ennél magasabbrangú döntőbírák vezetik. A többi döntőbíró csak oly bejegyzéseket eszközöl, amelyek szerinte az egész játék szempontjából fontossággal bírnak.

Lefuváskor a döntőbírói nyilvántartás lezárandó és aláírandó.

88. A játék végeztével a döntőbírói testület felek szerint a fődöntőbíróknál gyülekezik, akik az összegyűjtött döntőbírói nyilvántartásokból — azoknak kézjegyükkal való ellátása mellett! — a döntőbírók jelenlétében felek szerint összegezve megállapítják:

- a) az összegyűjtött játékszámok (vizi zászlók) mennyiségét,
- b) a különösen cserkészszerű magatartást tanúsított örsök számát,
- c) a kifejezetten cserkészszerűtlenül viselkedett örsök számát,
- d) a játékszabályok egyéb durva megsértésének számát,
- e) a külön dícséretre javasoltakat,

f) egyéb tárgyi vagy személyi észrevételeket.

89. A **Fődöntőbírói összesítéseket** a Vezető Döntőbíró ellenőrzi; hiteles számadataikat a **Vezető-döntőbírói jelentés-be** veszi fel (3. sz. melléklet).

90. A Vezető Döntőbírónak közvetlenül alárendelt **tereppenőrzők** feladata a játékterület értékelt tereppontjainak megszállása és azok birtoklásának megbízható nyilvántartása.

Lásd erre vonatkozóan a 26. pont utolsó bekezdését.

A tereppont „fehér”, hogyha semleges; különben pedig „kék” vagy „sárga” aszerint, hogy melyik fél birtokában van.

A Vezető Döntőbíró a tereppontok megszállásáról bármikor tájékozva legyen.

A tereppenőrző a játékjogot vesztett cserkészek számlapjait is átveheti. Jelentéseit felállítási területének elhagyása nélkül távbeszélőn, jelentőfüttővel vagy — külön parancsra: megfelelő színű zászló lengetésével teszi.

A tereppenőrzők balkarjukon fehér karszalagon viselik az általuk ellenőrzött pont jelzését.

A játék befejeztével minden tereppenőrző igyekezzék arra, hogy a tereppont utolsó helyzete mielőbb a Vezető Döntőbíró tudomására jusson. A jelentés szövege pl.: „315. sárga!”.

91. A Vezető Döntőbíró álláspontja játék közben a játékvezetés mellett van; a játék mozzanatait a **játéknaplóban** folytatólágosan rögzíti; az értékelt tereppontok birtoklásáról pedig **tereppontnyilvántartást** vezet.

92. A játék befejeztével a Vezető Döntőbíró megszerkeszti a **Vezető-döntőbírói jelentés-t** (lásd 3.

sz. melléklet), amelynek tartalma felek szerint csoportosítva:

- a) a felek létszáma (fő, távcső, vizijármű),
- b) a fődöntőbírói összesítések összevont adatai,
- c) a terepellenőrök adatai alapján, a játékvezetőség által kiadott értékelési rendszer segítségével, kiszámított egységyszámok,
- d) a bírói és terepellenőrzi eredmények számszerű összesítése.

A jelentés végén a két fél egységyszámai — a létszámok tekintetbe vétele mellett — arányba állítandók.

93. A vezetődöntőbírói jelentés a játék végleges eredményének megállapítására szolgál, amely ténykedés a játékvezetőségnek van fenntartva. Az eredmény a felek részére kitűzött feladatok megoldottságának fokából adódik.

94. A cserkészjáték rendészeti részét a **Tábóri Rendőrség** intézi. Feladatai:

- a) a **játékterület határainak lezárása,**
- b) a **tiltott területek ellenőrzése és a mezei károk okozásának megakadályozása,**
- c) a **vízrendészeti szabályok betartásának ellenőrzése,**
- d) a **játékterületre beérkező csapatok és meghívottak kalauzolása, illetve irányítása,**
- e) **személyigazoltatás és a szabályszerű öltözködés ellenőrzése,**
- f) a **játékszámok gyűjtése,**
- g) **játékjogukat vesztett cserkészek irányítása,**
- h) a **gyűjtőtáborok felügyelete.**

95. A rendészeti szolgálat részleteit a játékvezetőség szóbeli utasításai alapján a **Vezető Döntőbíró** szabályozza.

Vezérelvül szolgáljon, hogy e szolgálat zökkenő nélkül és minden szükségtelen beavatkozástól menten bonyolódjék le.

96. A tábori rendőrség utasításai **fellebbezhetetlenek**; nemteljesítésük a játékjog elvesztésével jár.

Ily hatalmas fegyelmi eszközzel való felruházás legjobban biztosítja a rendészet nehéz szolgálatának sikeres ellátását, de arra is kötelezi a tábori rendőrség tagjait, hogy tapintatos és igazságérzetet igénylő hivatásukat a legjobb lelkiismeretük szerint — mindig a játék sikerét szem előtt tartva — higgadtan és határozott előzékenységgel teljesítsék.

97. A tábori rendőrség tagjai számozott sárga karszalagot viselnek a balkarjukon.

D)

## Előképzés

„A cserkészjátékban rejlő pedagógiai értékek fontossága megköveteli, hogy **helyesen** játszunk! Annak előfeltétele azonban a játék elveinek tüzetes gyakorlati megismerése.

Ezirányú tanulmányainkban csak másodsorban keressük a formát, elsősorban és mindenek előtt pedig a lényegét!”

98. A cserkészjáték a cserkészlet különböző próbáiban és különpróbáiban egyesített pedagógiai anyagon kívül a cserkész részéről még egyéb, túlnyomórészt **gyakorlati ismeretet** is kíván meg.

Ezeket az ismereteket a következő pontok tárgyalják:

99. A **cserkészjáték szabályai**. Ezek ismerete úgy elméletben, mint gyakorlatban minden további előképzésnek alapfeltétele.

100. A **fegyelmezési gyakorlatok**. Céljuk a kötelességtudásnak és a rendérzéknek, valamint a tekintéliszületnek **ösztönné** való fejlesztése.

101. A **terep nyújtotta előnyök felhasználása** (rejtőzés). Lásd a Játékszabályzat 17. b) pontját.

102. A **megfigyelő gyakorlatok**. Érzékszerveinket úgy kell fejleszteni, hogy azok a körülöttünk észlelhető jelenségeket ne csak rögzítsék, hanem azokat **ösztönösen** minősítsék és értékeljék is.

103. A **kölcsönös leküzdés**. Lásd a Játékszabályzat 17. és 18. pontját.

104. A **meglepés és a biztonság**. Érzékeltetnünk kell a meglepésnek erkölcsi és gyakorlati kihatásait; oktatnunk kell azoknak mikénti kihasználását saját előnyünkre, valamint a velük szemben nélkülözhetetlen védekezés módjait is.

**105. Az együttműködés (munkamegosztás).** Együttes cselekvésnél képességeink gazdaságosabb és eredményesebb kihasználását csak az egyidejűleg végrehajtandó ténykedéseknek ügyes és tervszerű munkamegosztás útján való elvégzésével érhetjük el.

**106. Helyzetmegítélés és elhatározás.** Helyes következtetések levonása, a cselekvéshez való erős akarat és céltudatos tervszerűség a kivitelben tartoznak ide.

**107. A parancs. Világos, rövid és végrehajtható legyen!**

**108. A jelentés. Érthető, tömör és megbízható legyen, idejében érkezzék rendeltetése helyére.**

**109. Az örs harcban.** Az örs a cserkészjáték legkisebb és legfontosabb harcegysége. Harckészségének feltételei:

- a) az örsvezető gyakorlottsága,
- b) az egyes cserkészek befejezett alapkiképzése,
- c) az együttműködés lényegének ismerete,
- d) az örs harcrendjének elsajátítása (lásd Játékszabályzat 59. pontját),
- e) a harceljárás gondos tanulmányozása számos gyakorlat útján: a harccélt minden áron el kell érünk; és pedig oly módon és azon az úton, amely a legkevesebb veszteséggel jár.

**110. A távcsöves örs harcban.** Csak annyiban különbözik más örstől, hogy harc közben fegyvere nagy hatásánál fogva tevékenységével a többi örs lököerejének kibontakozását teszi lehetővé, de legalábbis azokat oltalmazza.

**111. A raj harcban.** A raj harcértéke több örs együttműködésében rejlik. A távcsővel rendelkező

raj pedig az a harcegység, amely két rendes és egy távcsöves örsében **tűz- és lökőerőt magában egyesít** és ezért a minőségileg legnehezebb harcfeladatok végrehajtására is képes.

A raj gyakorlatainak súlya az együttműködésen legyen!

112. **Vízi egységek.** A mozgékonyságukban rejlő előnyök kihasználása itt a lényeg. Ne feledkezzünk meg soha a víz veszélyeiről!

113. A minden cserkészjátékot szükségszerűleg megelőző alapos és céltudatos **előképzés** a felsorolt elvek gyakorlati elsajátítását célozza.

Az előképzés részletes anyagát a 4. sz. melléklet tartalmazza, melynek 156 gyakorlatát jó előkészítés esetén és szakszerű oktatás mellett kb. 24 tanórán belül kielégítően elvégezhetjük. Ez havonta 30 per-  
cet és a nyári táborozás alkalmával átlagban mintegy napi 1½ órát jelent egy éven belül!

Meggyőződésünk, hogy ez az időszükséglet minden tekintetben arányban áll azzal a nagy nevelő hatással, amelyet ez az előképzés úgy lelkileg, mint szellemileg és fizikailag eredményez.



Döntőbírói közhelzés	Mikor	Hol	K i t ő l		A megvonás oka	Parancsnok kézjegye
			csapatszám	név		
Játékjog megvonása						
Az összegyűjtött játékszámok mennyisége			K é k f é l		S á r g a f é l	
Cserkész-szerűség odaítélése	K ö t e l é k				Jellemzés	
	megjelölése	Őrsök száma	Parancsnok			
Dicséretre javaslat	A c s e r k é s z				Jellemzés	
	csapatszáma	n e v e				
Kifejezetten cserkész-szerűtlenül viselkedett kötelékek	K ö t e l é k				Jellemzés	
	megjelölése	Őrsök száma	Parancsnok			
Egyéb észrevételek						

Fődöntőbíró kézjegye: -----

Vezető döntőbíró kézjegye: -----

döntőbíró aláírása.

Kelt -----

*Minta.*

..... évi kerületi cserkészjáték.

## Vezetődöntőbírói jelentés.

Az értékelés minősége		Sárga			Kék	
		fél				
Létszámok (fő, távcső, vizi- jármű) --- --- ---						
Lefoglalt játékszám (vizi zászló) --- --- ---		—			—	
Cserkészszertűség odattélése	Cserkészszerűen	viselkedett örsök száma	+	végeredmény 10-szerese	+	végeredmény 10-szerese
	Cserkészszerűtlenül		—		—	
	Játékszabályok durva megsértése	—	—			
	Dicséretre javaslat	+	+			
Elfoglalt tereppontok értéke			+		+	
Értékelés összege --- --- ---						
Végösszegek aránybaállítása : Értékelés : Létszám = Eredmény						
Eredmények szembeállítás						

Elvi észrevételek :

Kelt.....

Játékvezető kézjegye :.....

.....  
vezető döntőbíró aláírása.

# A cserkészi játék előgyakorlatai.

(Vizijátéokra értelemszerűen alkalmazható.)

A gyakorlat-csoport		A gyakorlati anyag részletezése			
száma	megjelölése	Gyakorlatsorozat			
1.	F e g g y e l e m	1.	Mozdulatlanság	Mozgással egybekötött társasjáték hirtelen megszakitása	
		2.		Karének megszakitása	
		3.		Csoportonkénti mozdulatlanság (max. 3perc)	
		4.	Pontosság	5.	Egyöntetű cselekvés kiváltása előre bementett időben
		6.		Meghatározott terepponton való találkozás	
		7.		Iránybetartás hosszabb menetnél különféle terepen	
		8.		Fülbesúgás (54-56. sz. Cserk. Könyv)	
		9.		Feladat részleteinek pontos végrehajtása	
		10.		Parancsadás: Ki, mit csináljon, mikor, hol, hogyan?	
		11.		Jelentés: Kinek, hová, mit, mikor, honnan, hogyan!	
		12.	Titoktartás	Hír vagy terv bizalmas közlése; közlékenység ellenőrzése	
		13.	Feladat megoldása minden körülmények között	Elrendelt szótlanság ellenőrzése	
		14.		Önuralom szellemi és fizikai fáradtsággal szemben	
		2.	M e g f i g y e l é s	15.	Hallógyakorlatok
16.				Zsibvásár (54-56. sz. Cserk. Könyv)	
17.				Hol ketyeg? (54-56. sz. Cserk. Könyv)	
18.				Bekötött szemmel megállapítani, honnan jönnek	
19.				Különféle zajok felismerése	
20.	Látógyakorlatok			Ki veszi észre? (54-56. sz. Cserk. Könyv)	
21.				Határozott tereppontok meglátása, pontos leírás alapján	
22.				Nehezen felismerhető tereppontok meghatározása	
23.	Távbecslés			Különféle távolságok bemutatása, különböző megvilágításnál	
24.				Távolságok becslése különféle megvilágításnál	
25.	Szín-, fény- és forma-érzék			Összehasonlítások: tereptárgyak, terepszínek, világítás	
26.				Környezet színhatásának és megvilágításának felhasználása	
27.				Mimikri (környezethez illeszkedés) és annak felfedezése	
3.	M o z g á s			28.	Tájékozódóképesség
		29.		Terepidomok és terepfedezet felismerése	
		30.		Környékismeret (76-78. Cserk. Könyv)	
		31.		Gyors tájékozódás ismeretlen környéken	
		32.		Emlékezetből tereppontot megtalálni	
		33.	Időérzék	Meddig tart egy perc? (54-56. sz. Cserk. Könyv)	
		34.		Munka közben ismételt idő- és időtartam becslése	
		35.	A célok felismerése, megfigyelése és értékelése	36.	Terepmegítélés megfigyelés és megfigyelhetőség szempontjából
		37.		Alló célok felfedezése és távbecslése	
		38.		Hirtelen felbukkanó és eltűnő célok felismerése és megfigyelése	
		39.		Mozgó célok felismerése és megfigyelése	
		40.		A cél veszélye, ill. megtámadhatósága	
		41.	Nyomkeresés	42.	Több cél viszonylagos értékének megállapítása
		43.		Kiutalt sáv megfigyelése	
44.	A nyomolvasás elmélete és alkalmazása (76-78. sz. Cserk. Könyv)				
45.	Emlékezőtehetség	46.	A következtetés		
47.		Keresd a nyomot! (54-56. sz. Cserk. Könyv)			
3.	M o z g á s	48.	Elhatározás	Kimjáték (54-56. sz. Cserk. Könyv)	
		49.		Személyek felismerése	
		50.		Helyzetek emlékezetből való elmondása, lerajzolása	
		51.	Menet és futás a terepen	52.	Gyors menet
		53.		Gyors futás	
		52.	Terepakadályok leküzdése	Táv-, magas-, mélybeugrás a terepen	
		Mászás (fára, falra, boglyára, kőrákásra, stb.)			

A gyakorlat-csoport		A gyakorlati anyag részletezése				
száma	megjelölése	Gyakorlatsorozat				
3.	M o z g á s	53.	Terepakadályok leküzdése	Meredek lejtőn való fel- és lemászás		
		54.		Folyó vizen való átgázolás		
		55.	M e g k ö z e l í t é s	56.	Többféle kúszás különféle terepen	
		57.		Lopódkodás különféle terepen és távolságon		
		58.		szökellés gyakorlása	Előkészület és gyors felugrás	
		59.			Végrehajtás és gyors lebukkanás	
		60.			Különféle terepen és megvilágításban	
		61.		Szarvasjáték	az 54-56. sz. Cserk. Könyv szerint	
		62.		A dzsungel felé		
		63.		Cserkész cserkészt keres		
		64.		Zászlóablás		
		65.		Iránybetartás	minden mozgásnemből	különböző terepen
		4.	R e j t ő z é s	66.	Rejtőzés	Igen fedett erdős, majd bokros rögös, majd füves sziklás terepen
				67.		
68.						
69.						
70.				Háttér színezetének, árnyhatásának és vonalvezetésének tekintetbevétele		
71.				Alcák felhasználása: terepfedezet, mesterséges alcák		
72.				Váltakozó terepenlopódkodás és szökellés egybekapcsolása		
73.				Megfigyelés és rejtőzés szembe állítása		
74.				Megfigyelés és rejtőzés egybekapcsolása		
75.				jelzőkkel szemben viszonyossággal		
5.	L e k ü z d é s	76.	Hajító gyakorlatok	Különféle cserk. felszerelés kézről-kézre	adása dobása	
		77.				
		78.		Célabadás labdával	minden testhelyzetben fedezék mögött mozgás közben	Különféle távolságra
		79.				
		80.				
		81.	Lekiáltás	82.	Minden testhelyzetből	
		83.		Rejtözve		
		84.		Mozgás közben		
85.	Távcsővel csoportosan, majd szócsővel					
6.	M e g l e p é s	86.	Kezdeményezés	Aktivitás előnye passzivitással szemben		
		87.		A megelőzésben rejlő erő		
		88.	Meglépés	89.	Rejtőzésből rajtaütés pillanatát kivárni	
		90.		Rejtőzésből váratlan leküzdés (labda, lekiáltás) váratlan megrohanás		
		91.		Felbukkanás nem várt helyen, leküzdés, eltűnés		
		92.		Meglépés váratlan menetteljesítménnyel		
		93.		terepakadály váratlan leküzdése révén		
		94.		Rajtaütés gyakorlása (idő, hely, erő, irány)		
		95.	Lélekjelenlét	96.	Hirtelen kérdésre talpraesett válaszadás	
		97.		Elméleti és fizikai csapdák kikerülése (ötletesség)		
98.		Hirtelen riadó				
7.	E l h a t á r o z á s	99.	Óvatosság és előrelátás	Indokolatlan kockázat (könnyelmű merészség) kára		
		100.		Előrelátás és tervszerű cselekvés		
		101.	Helyzetmegítélés	102.	Erő, tér és idő kölcsönhatásainak ellenfeléknél	
		103.		Ellentétes feladattal megbízott csoportok helyzetmegítélése		
		104.		Helyzet és feladat alapján mit csináljak?		
		105.		Elhatározás több lehetőség esetén		
106.		Elhatározás alapján: hogyan csinálom?				
8.		107.	Munkamegosztás	Szervezett és szervezetlen tömegmunka különbsége		

A gyakorlat-csoport		A gyakorlati anyag részletezése					
száma	megjelölése	Gyakorlatsorozat					
8.	E g y ü t t m ű k ö d é s	105.	Munkamegosztás	egyszerű együttes cselekvésekben			
		106.		figyelésben			
		107.		leküzdés közben			
		108.		rejtőzés közben			
		109.		megközelítés közben			
		9.	J e l e n t ő s z o l g á l a t	110.	Benyomások közlése	a legrövidebb, legpontosabb és legvilágosabb formában, úgy, hogy az idejében a rendeltetés helyére jusson (versenyszerűleg)	
				111.	Magyarázat adása		
				112.	Feladatokból adódó jelentések formája	113.	szóban
				114.		írásban	
115.	vázlat formájában						
116.	Jelentések és parancsok közvetítése			117.	Tatárjárás	54-56. sz. Cserk. Könyv	
118.				Üzenetvitel akadályokkal			
119.				Jelentőfutó útján	szóban, írásban, jelekkel		
120.				Rejtőfutó útján			
10.	Ü g y e s s e g	121.	Elemi ügyességek	versenyszerű gyakorlása			
		122.	Az eddig átvett anyag				
		123.	Örsi akadályverseny (az átvett anyag felhasználásával)				
		124.					
11.	J á t é k s z a b á l y z a t	125.	Elmélet és gyakorlati bemutatás	Cél, szervezet és sematikus lefolyás			
		126.		Öltözet és felszerelés			
		127.		Egyes játékos jogai és kötelességei			
		128.		A döntőbírói közbelépés formái			
12.	A c s e r k é s z h a r c a b a n	129.	A kötelékben harcoló cserkész	megközelítés közben			
		130.		összecsapás közben			
		131.	A figyelő szolgálat	kötelékben			
		132.		az örszem			
		133.	A terepkutató	szolgálat			
		134.		A jelentőfutó			
		13.	A z ö r s h a r c a b a n	135.	Harcrend	Versenyfeladatok az egyes cserkész harcából	
136.	Az örs szervezete mint harcvezetés						
137.	Az örs vezetése harcban (az örsvezető kötelmei)						
138.	Az örs zártrendje						
139.	Cserkészlánc						
140.	Cserkészoszlop						
141.	Cserkészcsoport						
142.	Altalában (elvek)						
143.	Támadásban						
144.	Védelemben						
145.	Visszavonulásban						
146.	Különleges alkalmazásban			147.		mint felderítő	járőr
148.				mint biztosító			
149.				szárnyon			
150.		mint tábori örs					
14.	A t á v s a v a s	151.	H a r c e i j á r á s	Altalában (Leküzdés formái)			
		152.		Támadásban			
		153.		Védelemben			
		154.		Visszavonulásban			
15.	A r a j h a r c a b a n	155.	Harcvezetés	Altalában (örsök együttműködése)			
		156.		Támadásban			
		157.		Védelemben			
158.		Visszavonulásban					