

Kaptywusz

Regulamin

Wprowadzenie

Kaptywusz to staropolska gra przygotowująca jeźdźców do walki na polu bitwy; żołnierska wyprawa, podnosząca sprawność bojową ludzi i koni. Zasady opisał po raz pierwszy w 1614 roku Karol Pieniążek w dziele o koniach (*Hippica*), a zebrali i uściłi na nowo współcześni rekonstruktorzy.

1. Ogólne zasady

Uczestnicy dzielą się na **dwa hufce**, dowodzone przez poruczników. Spotykają się na polu będącym odpowiednikiem **czworoboku** z turnieju husarskiego (60 na 20 metrów). Porucznicy wyznaczają kolejnych jeźdźców do **potyczki**, wyznaczeni zaś spotykają się i walczą konno **na palcaty**. Ci, którzy zostaną trafieni, idą do **więzienia**, skąd mogą zostać uwolnieni przez innych kompanów i wrócić do gry.

- Za zwycięstwa w kolejnych walkach hufce dostają **Kreski**.
- **Kreski** zdobywają także pojedynczy **jeźdźcy** biorący udział w potyczkach (za każde trafienie przeciwnika i wysłanie go do więzienia – jedną).

Po każdym turnieju ogłaszany jest najlepszy jeździec i najlepszy hufiec (ci, którzy zdobyli najwięcej kresek); otrzymują też nagrody.

2. Dopuszczanie do turnieju

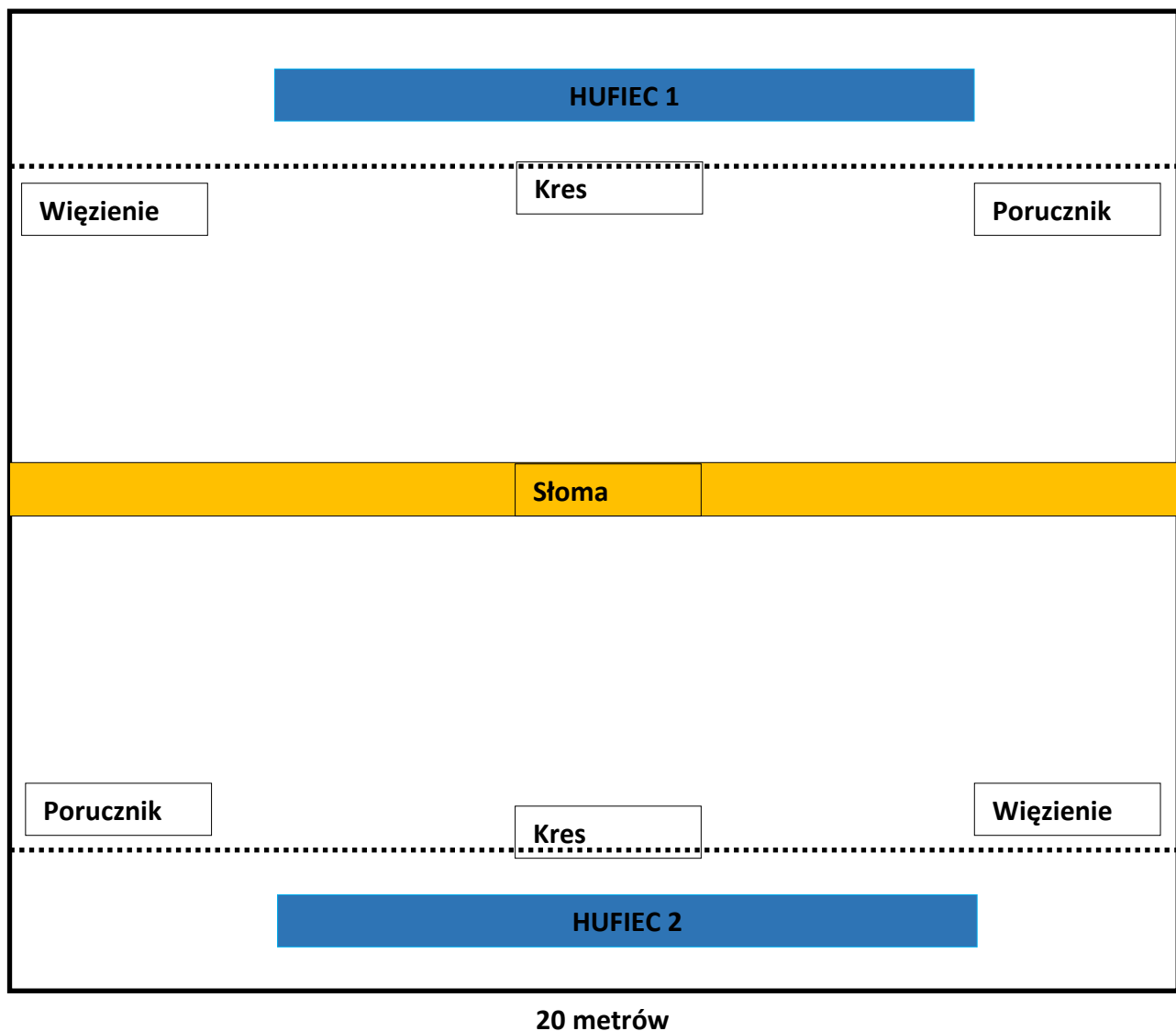
Aby brać udział w turnieju, należy spełnić następujące wymogi:

- Używać historycznego rzędu polskiego z XVI-XVIII wieku (husarski, kozacki rajtarski lub inny). Wymagane jest: pełne ogłowie, czaprak/dywdyk/mituk/kapa, kulbaka husarska, turecka, jarczak lub inne wsiądzienie z epoki. Dopuszczalne są późniejsze kulbaki kawaleryjskie z XIX i XX wieku, współczesne wędzidła, pelhamy, munsztuki, strzemiona.

- Używać jeździeckiego stroju historycznego z XVI-XVII wieku, bez zbroi, ew. z jej elementami, jak karwasze, obojczyk itd., w żupanie bojowym lub zwykłym, a nawet w koszuli, portkach, hajdawerach itd.
- Szabla i inna broń biała nie jest obowiązkowa, gdyż używamy wyłącznie palcatów z drewna o długości do ok. 90 cm (równych długość głowni szabli). Niedopuszczalna jest broń drzewcowa i palna – lub nawet jej przewożenie przy koniu
- W turnieju obowiązuje kołpak, czapka lub inne historyczne nakrycie głowy np. magierka, kapelusz itd.

3. Plac kaptuwuszowy

Kaptuwusz rozgrywa się na placu (ujeżdźalni o wymiarach 60 na 20 metrów), pokazanej na poniższym schemacie:



Słoma oznacza linię podziału pola turnieju na dwie połowy obu drużyn.

Kres – linię nieprzekraczalną dla hufców w czasie potyczki (mogą ją przekroczyć tylko jeźdźcy wyznaczeni przez poruczników do walki w potyczce).

Więzienie – miejsce wyznaczone proporcem, w którym przebywają więźniowie obu drużyn (po przeciwnych stronach). Zawsze znajduje się przed **Kresem**!

Hufiec 1 i 2 – miejsca, gdzie uczestnicy z obu hufców oczekują na wezwanie porucznika.

4. Przygotowanie do kaptiwusza:

- W pojedynczej rozgrywce stają naprzeciwko siebie dwa **Hufce** – każdy liczący od 2 do 6 koni.
- Hufce muszą być równe liczebnie. Niedopuszczalne jest startowanie różniących się wielkością grup.
- Każdy Hufiec wybiera swojego porucznika. Może on występować na piechotę (wówczas nie może brać udziału w walce, a jedynie wyznaczać kolejnych zawodników), jednak najmniejsza liczebność konnych uczestników hufca nie może być mniejsza niż 2 jeźdźców i porucznik (może być na piechotę).
- **Hufce** stają po dwóch stronach **placu** – za liniami zaznaczonymi na schemacie jako **Kres**.
- Każdy hufiec staje za **Kresem**. W czasie rozgrywki nie może go przekraczać, za wyjątkiem uczestnika wskazanego przez porucznika do stoczenia potyczki, przez którą rozumiemy starcie między dwoma jeźdźcami przeciwnych drużyn. Przekroczenie **Kresu** karane jest odesłaniem go do więzienia, tak jak w przypadku trafienia palcatem w walce.
- Sędzia główny i sędziowie boczni zajmują swoje stanowiska. Sędzia główny powinien w miarę możliwości przebywać na placu na koniu, aby szybko i sprawnie przemieszczać się wraz z walczącymi i obserwować trafienia.

5. Rozgrywka:

- Na znak sędziego głównego każdy z poruczników wyznacza ze swego hufca **jednego i tylko jednego jeźdźcę** do stoczenia **potyczki**. Może też wyznaczyć samego siebie, o ile porucznik jest na koniu.

- Jeźdźcy obu hufców ustawiają się po przeciwnych stronach pola wyznaczonego przez linię **Kresu**. Przedstawiają się z imienia i nazwiska. Na znak sędziego głównego uderzają na siebie z palcatami.
- Jeźdźcy walczą do pierwszego trafienia, które zostaje wskazane przez sędziego głównego lub bocznego. Trafiony udaje się do więzienia po drugiej, przeciwnej stronie placu. Trafiający wraca do swojego hufca, ale otrzymuje **1 Kreskę**.
- Trafienia obopólne nie są zaliczane, nawet jeśli następują w bardzo krótkim czasie po sobie. Zaliczane jest jedynie wyraźne i łatwo dostrzegalne uderzenie przeciwnika.
- Trafienia ogłasza sędzia główny lub boczni; tylko oni mają prawo przerwać walkę. W przeciwnym razie, nawet gdy walczącym wydaje się, że zostali trafieni, starcie trwa dalej.
- O zaliczeniu trafienia na korzyść jednego z przeciwników decyduje sędzia główny o konsultacji z bocznymi. On i tylko on ma prawo ogłosić zwycięzcę.
- Jeźdźcy proszeni są o uczciwe zgłaszanie trafień. To żaden wstyd przegrać honorową walkę.
- Jeśli w trakcie walki jeden z jeźdźców znajdzie się blisko więzienia przeciwnej drużyny, gdzie znajdują w więzieniu jego towarzysze i nie został trafiony przez przeciwnika, może uwolnić jednego z nich (i tylko jednego) dotykając go palcatem. Więzień wraca wówczas bokiem do swego hufca i może brać dalej udział w potyczkach. Uwalniający go zawodnik kontynuuje walkę na ogólnych zasadach.
- Jeździec może w każdej chwili uciec do swoich towarzyszy przekraczając **Kres** od swojej strony pola. Potyczka kończy się wówczas jego porażką (przeciwnik zdobywa kreskę), ale pokonany nie idzie do aresztu i może dalej brać udział w kolejnych starciach.
- **Więźniowie** mają stać w miejscu oznaczonym jako **Więzienie**, względnie stępować w kółku w tej części placu. Zakazane jest poruszanie się klusem i galopem oraz odjeżdżanie od pozostałych!
- Zakazane jest atakowanie porucznika, za wyjątkiem sytuacji, kiedy porucznik wyznacza sam sobie do stoczenia potyczki.

Każda potyczka kończy się następującym rezultatem:

- Jeden z jeźdźców wygrywa, dotykając palcatem przeciwnika i posyłając do do aresztu.
- Jeden z jeźdźców ucieka do swojego hufca.
- Jeden z jeźdźców uwalnia swojego towarzysza z aresztu przekraczając kres przeciwnika.

W czasie potyczki zakazane jest:

- Stosowanie pchnięć
- Trafianie koni przeciwnika
- Przystępowanie do potyczki w stanie nietrzeźwym lub postępowanie w sposób niehonorowy.

Po zakończeniu potyczki obu zawodników, porucznicy obu drużyn wyznaczają dwóch kolejnych jeźdźców.

Warunki zwycięstwa

Drużyna zwycięża kiedy:

- Wszyscy zawodnicy wrogiego hufca znajdą się w areszcie.
- Skończy się czas starcia, 30 minut – wtedy wygrywa hufiec, który zachował więcej swoich zawodników (czyli trzyma w areszcie więcej zawodników przeciwnika niż ma uwięzionych własnych).

Każdy zwycięski hufiec zdobywa kreskę. Hufiec, który ma najwięcej kresek na koniec sezonu zdobywa nagrodę główną.

Każdy z jeźdźców zdobywa jedną kreskę za każdą zwycięską potyczkę. Zawodnik który ma najwięcej kresek na koniec sezonu zdobywa nagrodę główną.

Starcie trwa w zależności od liczebności drużyn – od 12 do 36 minut – po 3 minuty za każdego jeźdźcę uczestniczącego w starciu. Jeśli zawodników jest czterech (plus piesi porucznicy) trwa 12 minut. Jeśli 12 – trwa 36 minut itd.

Sędziowie:

Rozgrywkę prowadzą dwaj sędziowie:

- Główny - daje znak do rozpoczęcia potyczki, rozsadza spory, obserwuje pole walki i zlicza kreski –indywidualne. Na koniec ogłasza zwycięski hufiec. Ma prawo przerwać potyczkę i starcie w każdym dowolnym momencie, jeżeli stwierdzi, że istnieje zagrożenie dla koni lub jeźdźców. Może też wykluczyć jeźdźca za łamanie reguł lub niehonorowe zachowanie. Za zachowanie niegodne honoru sędziego może wykluczyć cały hufiec z turnieju. Nie otrzymuje on kreski, a przeciwnik wygrywa walkowerem (dostaje Kreskę).
- Polowy – przebywa po przeciwnej stronie placu niż główny i obserwuje każdą potyczkę. Zgłasza **głównemu** trafienia, a w razie potrzeby - konieczność przerwania potyczki, jeśli dopatrzy się uchybień u oni i jeźdźców, w innych przypadkach może stosować upomnienia.
- Sędziowie ustawieni są po obu stronach **Słomy** na placu kaptiwusza – przebywają na podwyższeniach, aby lepiej obserwować jeźdźców.