



TF Games 2025

Versenykiírások

2025. május 09.
Dr. Koltai Jenő Sportközpont

Köszöntő	2
Lábtenisz (páros)	3
Asztalitenisz	5
Roundnet.....	7
B33 (vegyes).....	11
TF Körfutás	13
E-Sport (FIFA24)	15
Csatárjáték	16
Darts	24
Labdarúgás	26
Röplabda.....	28
Partizán kidobós	30
TF Erőpróba.....	32
Sörváltó.....	34
Zárszó	36



Köszöntő

Minden TF-est szeretettel vár a TF Games, egy felejthetetlen sportnapon a harmadéves sportszervezők szervezésével

Több 100 emlék, több 100 hallgató, 100% TF!

Idén is megrendezésre kerül a TF Games, a TF Napok sportnapja. a TF Games 2025. május 9-én várja az egyetem hallgatóit, dolgozóit és alumni tagjait. Az idei rendezvény különleges, hiszen a TF100 programsorozat keretein belül kerül megrendezésre, amely nemcsak a sportolás, hanem az egészséges életmód és közösségi élmények színtere is lesz. Célunk, hogy a TF minden jelenlegi és volt tagja megtalálja maga számára a sportolás és a szurkolás örömét.

A szervezőkről:

A TF Games sportnapot mi, az egyetem harmadéves sportszervező nappali szakos hallgatói szervezzük, a Sportrendezvényszervezés tantárgy feladatai között. A hír hallatán kitörő örömmel fogadtuk, hogy minket ért az a megtiszteltetés, hogy mi rendezhetjük meg a TF 100. évfordulójának sportnapját a TF Napok keretein belül. Az első héten már elkezdődött a szervezés és megalakultak a munkacsoportok. A munka el is kezdődött, az álmok pedig egyre nagyobb méretet öltenek. A célunk az, hogy felejthetelen élményeket adjunk minden résztvevőnek.

Együttműködő partnerek:

TFSE, HÖK, Sport Iroda, Kommunikációs és Rendezvényszervezési Igazgatóság és az Önkéntes és Fenntarthatósági Iroda

Reméljük jól fogtok szórakozni!

Pacsi a Koltaiban!

Harmadéves Sportszervező hallgatók

Lábtenisz (páros)

Legyen egy délután erejéig a Csörsz utca az új Copacabana!

Helyszín: Dr. Koltai Jenő Sportközpont; Tenisz pálya – 1123 Budapest, Csörsz utca 2-8.

Időpont: 2025. május 9. (péntek) 13:00 - 16:00

A verseny célja:

- Szervezett körülmények között élményközpontú sportolási lehetőség biztosítása
- A hamisítatlan brazil hangulat megidézése
- Az egyetem legtechnikásabb párosának felfedezése

Résztvevők:

- A lábtenisz tornára a TF hallgatói, munkatársai és az Alumni tagjai nevezhetnek. A hallgatói jogviszonyt diákigazolvánnyal szükséges a helyszínen igazolni.
- A tornán kizárólag azok a párosok vehetnek részt, akik a versenykiírást elfogadják, és magukra nézve kötelezően betartják, valamint a nevezésüket határidőn belül leadják.
- A tengő kupa páros formában kerül lebonyolításra, így kizárólag két fős csapatok nevezését várjuk.
- A párosok állhatnak egyforma és különböző tagokból. Lehetnek **vegyes** csapatok.
- Figyelem! - A tornával kapcsolatban létszámkorlát van érvényben, **maximum 16 páros** jelentkezését tudjuk elfogadni.

Nevezés:

- Nevezni a külön erre a célra létrehozott űrlap segítségével lehetséges.
- Nevezési határidő: 2025. május 1. 23:59
- A torna megkezdése előtt valamennyi csapatnak regisztrálni szükséges a helyszínen.
- <https://forms.gle/t9sVfcQche8VNqtp7>

Nevezési díj:

- A tornára való nevezés ingyenes.

A torna lebonyolítása:

- A tengő kupa lebonyolítása egyeneses kieséses rendszerben történik, a jelentkezők számától függően előfordulhat, hogy lesz olyan páros, aki az első körből erőnyerőként jut tovább.
- A nyolcaddöntők és a negyeddöntők 15 nyert pontig tartanak. Az elődöntők és a döntő 21 megnyert pontnál ér véget.
- 14-14, illetve 20-20-as döntetlen állás esetén 2 pont különbséggel kell nyerni a mérkőzés megnyeréséhez.
- A mérkőzések a Csörsz utca 1-es számú tenispályáján kerülnek megrendezésre.
- A pálya mérete 9 x 12,5 m, a klasszikus páros pálya előírásának megfelelő.
- A játék 5-ös méretű labdával zajlik.

Játékszabályok:

- A mérkőzések 15, illetve 21 nyert pontig tartanak.
- A játékmenet során egy térfélen összesen három érintője van az adott párosnak.
- Egy térfélen maximum egy pattanás engedélyezett.
- A szervák a klasszikus tengő szabályoknak megfelelően kettesével váltakoznak, ami az egyik oldalon a szerva megszerzését jelenti, a másik párosnál a szerepkörök cseréjét.
- Szervahiba nincsen, a hálót ért, de a túlsó térfélen landolt szervát meg kell ismételni.
- Egy játékos kizárólag egy párosban vehet részt a tornán.

Egyéb rendelkezések:

- A tornán mindenki saját felelősségére vehet részt. A verseny ideje alatt okozott károkért a felelősség a kár okozóját illeti meg.
- A torna ideje alatt büfé üzemel.
- Az öltözési lehetőség biztosítva van, de a felszerelés megőrzéséért felelősséget nem vállalunk.

Díjazás:

- Az első három helyezett oklevélben és éremben részesül.
- A torna első helyezettje ajándécsomagot kap.

További információ:

- TF Games hivatalos kommunikációs felületei: Facebook, Instagram, TikTok
 - Tfgames_2025
- tfgames@tf.hu

Asztalitenisz

Helyszín: Dr. Koltai Jenő Sportközpont; Első emeleti folyosó – 1123 Budapest, Csörsz utca 2-8.

Időpont: 2025. május 9. (péntek) 13:00 – 16:30

A verseny célja:

- Szervezett körülmények között élményközpontú sportolási lehetőség biztosítása
- Az egyetem legügyesebb játékosának felfedezése

Résztvevők:

- Az Asztalitenisz tornára a TF hallgatói, munkatársai és az Alumni tagjai nevezhetnek. A hallgatói jogviszonyt diákigazolvánnyal szükséges a helyszínen igazolni.
- A tornán kizárólag azok a csapatok vehetnek részt, akik a versenykiírást elfogadják, és magukra nézve kötelezően betartják, valamint a nevezésüket határidőn belül leadják.

Nevezés:

- Nevezni a külön erre a célra létrehozott űrlap segítségével lehetséges.
- Nevezési határidő: 2025. május 1. 23:59
- A torna megkezdése előtt regisztrálni szükséges a helyszínen.
- <https://forms.gle/t9sVfcQche8VNqtp7>

Nevezési díj:

- A nevezés ingyenes.

Díjazás:

- Az első három helyezett oklevélben és éremben részesül.
- A torna első helyezettje ajándécsomagot kap.

Szabályok:

- Egy szett 11 pontig megy, legalább két ponttal kell nyerni
- Egy mérkőzés 2 nyert szettig tart.
- A csoportok tagjai felelnek azért, hogy a pontszámokat számolják és a kétes szituációkban döntsenek.
- Szettenként térfélcseré van.

Verseny lebonyolítása

A verseny két szakaszból áll:

1. Csoportkör

- A nevezők létszámától függően 4-6 fős csoportokat alakítunk ki.

- A csoporton belül mindenki játszik mindenkivel (körmérkőzéses rendszer).
- A mérkőzések 2 nyert szettig tartanak.
- A csoportokból az első két helyezett jut tovább a kieséses szakaszba.

2. Egyenes kieséses szakasz

- A továbbjutók egyenes kieséses rendszerben folytatják a versenyt.
- A mérkőzések szintén 2 nyert szettig tartanak.
- A döntő győztese lesz a verseny bajnoka.

Egyéb rendelkezések:

- A tornán mindenki saját felelősségére vehet részt. A verseny ideje alatt okozott károkért a felelősség a kár okozóját illeti meg.
- A torna ideje alatt büfé üzemel.
- Az öltözési lehetőség biztosítva van, de a felszerelés megőrzéséért felelősséget nem vállalunk.

Egyéb információk

- Saját ütő használata ajánlott, de korlátozott számban ütőket biztosítunk.

További információ:

- TF Games hivatalos kommunikációs felületei: Facebook, Instagram, TikTok
 - @tfgames_2025
- tfgames@tf.hu

Roundnet

Helyszín: Dr. Koltai Jenő Sportközpont; Fűves pálya – 1123 Budapest, Csörsz utca 2-8.

Időpont: 2025. május 9. 13:00-16:00

A verseny célja:

- közösségépítés, közös élmények szerzése az egyetemen
- sportnépszerűsítés
- egy izgalommal teli Roundnet torna szervezése

Résztvevők:

- A Roundnet tornára a TF hallgatói, munkatársai és az Alumni tagjai nevezhetnek. A hallgatói jogviszonyt diákigazolvánnyal szükséges a helyszínen igazolni.
- A versenyen csak azok vehetnek részt, akik a versenykiírást elfogadják és magukra nézve kötelezően betartják.
- A versenyre a nevezésüket időben leadják.
- **Ha nem tudsz megjelenni az eseményen, kérünk időben jelezd!**

Nevezés:

- Nevezési határidő: 2025. május 1. 23:59
- A verseny elő regisztrációhoz kötött, amit Neptun üzenetben érhettek el vagy a kihelyezett QR-kódon keresztül.
- <https://forms.gle/t9sVfcQche8VNqtp7>

Nevezési díj:

- A tornára való nevezés ingyenes.

A torna lebonyolítása:

A torna lebonyolítása során a csapatok először csoportmérkőzéseken vesznek részt, majd az eredmények alapján a legjobbak továbbjutnak az egyenes kieséses szakaszba, ahol a végső győztes kiderül.

Csoportkör

- A 12 csapatot 3 darab 4 csapatos csoportba osztjuk (A, B, C csoport).
- Minden csapat 3 mérkőzést játszik (mindenki játszik mindenkivel a csoportjában).
- A mérkőzések 1 vagy 2 nyert szettig tartanak (a szervezők döntése alapján).
- Pontozás:
 - Győzelem: 3 pont
 - Vereség: 0 pont
- Azonos pontszám esetén az egymás elleni eredmény, majd a pontkülönbség dönt.

Egyenes Kieséses Szakasz

A csoportkör után a csapatokat az alábbiak szerint osztjuk be a rájátszásba:

- Az első és második helyezettek (összesen 6 csapat) + a 2 legjobb harmadik helyezett továbbjut a negyedöntőbe (8 csapat).
- A leggyengébben teljesítő harmadik helyezett és a negyedik helyezett kiesnek, vagy egy külön helyosztó ágra kerülhetnek.

Egyenes Kieséses Szakasz (Playoff)

- Negyedöntők (8 csapat)
 - 4 párharc, a győztesek az elődöntőbe jutnak.
- Elődöntők (4 csapat)
 - A nyertesek döntőt játszanak, a vesztesek a bronzmeccsen mérkőznek meg.
- Döntő és Bronzmeccs
 - A döntő nyertese lesz a bajnok, a bronzmeccs győztese pedig a harmadik helyezett.

Összegzés:

- A legjobb 8 csapat negyedöntőbe kerül.
- A torna 3 szakaszból áll: csoportkör, rájátszás, helyosztók.
- A döntő és a bronzmeccs zárja az eseményt.

Díjazás:

- Az első három helyezett oklevélben és éremben részesül.
- A torna első helyezettje ajándécsomagot kap.

Játékszabályok:

- A TF Games Roundnet Bajnokság során minden résztvevőnek a következő szabályokat kell betartania, hogy a verseny fair és izgalmas legyen.

1. Szerválás

- **Pozíció:** A fogadó csapat veszi fel először pozícióját a háló körül.
- **Térfél és szerva választás:** A kő-papír-olló győztese választhat térfelet vagy szervát.
- **Szerválás:** A szerváló játékos pontosan szemben áll a fogadó játékoskal.
- **Szerváló pozíció:** A szerváló játékosnak legalább 1,8 méterre (6 lábnyira) kell állnia a hálótól. A fogadó játékos bárhol állhat a fogadás alatt.
- **Szervadobás:** A labdát először fel kell dobni, és csak utána üthető meg. Közvetlenül a kézből való ütés nem megengedett. Ugyanakkor engedélyezett ugyanazzal a kézzel elütni a szervát, mint amellyel fel- vagy eldobták.
- **Szervadobás változtatás:** Szabad a labdát egyik kézből a másikba átteni, hogy megtéveszthessük a fogadó játékost és fokozzuk a játék izgalmát.
- **Rossz szervadobás:** Ha a játékos rosszul dobja fel a labdát, engedheti leesni, és újabb lehetőséget kap a szervára.

- **Szerválás előtt:** A szerváló játékos előredőlhethet a vonal fölé, de a lábai nem érhetik át a vonalat a szerva előtt. Szerva erőssége: A szerválás lehet erős vagy gyenge, sőt, cselezések (drop shot) is megengedettek.
- **Hálóval érintkezés:** Ha a labda a hálóról előre nem látható módon pattan le („pocket” jelenség), akkor a fogadó „hagyd” vagy „let” kiáltással a szervát megismételheti.
- **Háló pereme:** Ha a labda a hálóra visszapattan és megérinti a peremet (rim), az ellenfél pontját és labdabirtoklását eredményezi. Szerva utáni mozgás: A szervát követően a játékosok szabadon mozoghatnak a háló körül, 360 fokban.

2. A labdamenet

- **Érintés:** Bármely testrész használható a labda érintésére, de két kézzel ütni tilos.
- **Érintések száma:** A csapatoknak legfeljebb három érintésük van a labda visszaütésére.
- **Az érintések lehetnek:**
 - **Fogadás (Ready):** Az ellenfél ütésének fogadása.
 - **Passz (Set):** A labda továbbítása a csapattársnak.
 - **Támadó ütés (Spike):** A labda hálóra ütése.
 - **Érintések felváltása:** Az érintéseknek felváltva kell történniük a csapattársak között.
 - **Birtoklás változása:** A birtoklás megváltozik, amikor a labda a hálót érinti. Ha az „A” csapat beleüti a hálóba a labdát, és az kipattan, akkor a B csapat következik.
 - **Maximum három érintés:** Minden csapatnak maximum három érintése van, de nem kötelező mindháromat felhasználni.
 - **Labda kezelése:** A labdát ütni kell, tilos dobni, húzni, kézben tartani vagy elkapni.
 - **Hibák:** Ha a labda a földre vagy a háló peremére (gyűrű) esik, az hibának számít. A labda csak egy pattanással hagyhatja el a hálót.
 - **Játékstílus:** Érdemes a labdát alulról felfelé játékban, illetve a háló közelében tartani az eredményesebb menetek érdekében.

3. Szabálytalanságok és akadályozás

- **Akadályozás:** Védekező játékosoknak ki kell térniük a támadó elől. Ha akadályozás történik, az érintett játékos „akadályozást” hívhat, és az adott labdamenetet újrajátsszák.
- **Hozzáérés:** Ha egy védekező játékos hozzáér a labdához, mielőtt az ellenfél megjátszhatná, az pontvesztéssel jár.
- **Labdára való ütések:** Ha egy játékos megüt egy labdát, és az visszapattan rá vagy csapattársára, az ellenfél pontot kap.
- **Hálóhoz való érintkezés:** Ha egy játékos hozzáér a hálóhoz, és ez befolyásolja a labda mozgását, az ellenfél pontot szerez.

Játékosmagatartás és fegyelmi intézkedések

A sport non-kontakt jellegének tisztelgetben tartása alapvető. A szabálytalanságok vagy sportszerűtlen viselkedés következménye lehet:

1. Játékból való kizárás.
2. Tilos:
 - a. A káromkodás.



- b. A pálya vagy felszerelés szándékos rongálása.
- c. A durva vagy veszélyes játék.
- d. A fizikai vagy verbális agresszió.
- e. A tiszteletlen viselkedés mind a játékvezetővel, ellenfelekkel vagy szervezőkkel szemben.

Pontozás

- **Mérkőzések száma:** A mérkőzések 2 nyert szettig tartanak.
- **Szett:** Egy szett 15 pontig tart, és legalább 2 ponttal kell nyerni.
- **Pontozás rendszer:** A győztes csapat minden nyert szett után 1 pontot szerez, és a csapatok a szett eredményének megfelelően haladnak tovább a következő szakaszba.

További információk:

- TF Games hivatalos kommunikációs felületei: Facebook, Instagram, Tiktok
 - @tfgames_2025
- Email cím: tfgames@tf.hu

Várunk mindenkit szeretettel, hogy egy izgalmas és sportos napot töltsünk együtt! Regisztrálj most, és hozd el csapatodat, hogy kiderüljön, ki lesz a TF Games Roundnet Bajnoka!



B33 (vegyes)

Legyen egy délután erejéig a Csörsz utca az új Rucker Park

Helyszín: Dr. Koltai Jenő Sportközpont; Sportcsarnok– 1123 Budapest, Csörsz utca 2-8.

Időpont: 2025. május 9. (péntek) 9:00 – 13:00

A verseny célja:

- Szervezett körülmények között élményközpontú sportolási lehetőség biztosítása
- A hamisítatlan amerikai hangulat megidézése
- Az egyetem legtechnikásabb csapatának felfedezése

Résztvevők:

- A B33 kosárlabdára a TF hallgatói, munkatársai és az Alumni tagjai nevezhetnek. A hallgatói jogviszonyt diákigazolvánnyal szükséges a helyszínen igazolni.
- A tornán kizárólag azok a csapatok vehetnek részt, akik a versenykiírást elfogadják, és magukra nézve kötelezően betartják, valamint a nevezésüket határidőn belül leadják.
- Csapatlétszám: 3 fő + 1 csere (Minden csapatban legalább egy női játékos részvétele kötelező).
- Csapatonként maximum egy NB1-es férfi (NB1 A, NB1 B piros/zöld), illetve egy NB1-es női (NB1 A) kosárlabda játékos szerepelhet. (Egy NB1-es női és egy NB1-es férfi játékos egy csapatban megengedett)

Nevezés:

- Nevezni a külön erre a célra létrehozott űrlap segítségével lehetséges.
- **Nevezési határidő: 2025. május 1. 23:59**
- A torna megkezdése előtt valamennyi csapatnak regisztrálni szükséges a helyszínen.
- <https://forms.gle/t9sVfcQche8VNqtp7>

Nevezési díj:

- A tornára való nevezés ingyenes.

A torna lebonyolítása:

- A jelentkezők számától függően csoportkörök és utána egyenes kieséses rendszerben történik a torna.
- A játék rendes 3x3-as labdával zajlik (6-os méret, 7-es súly)



Játékszabályok:

1. Csapatösszetétel: Minden csapat 4 főből áll (3 játékos és 1 csere).
2. Játékidő: Egy mérkőzés 10 percig tart, vagy az első csapat 21 pontig.
3. Pontozás: Minden sikeres mezőnykosár 1 pontot ér, a hárompontos vonalon kívülről szerzett kosarak 2 pontot érnek.
4. Győzelem: Az a csapat nyer, amelyik előbb eléri a 21 pontot, vagy a játékidő végén több pontja van.
5. Döntetlen: Ha a játékidő végén döntetlen az állás, hosszabbítás következik, ahol az a csapat nyer, amelyik előbb szerez kettő pontot.
6. Időkérés: Minden csapat egy időkérelmet vehet igénybe mérkőzésenként.
7. Sportszerűség: Minden játékos köteles sportszerűen viselkedni. A sportszerűtlen magatartást a bírók büntethetik.
8. Faultok: A hatodik csapatfault után minden további fault 2 büntetődobást ér az ellenfélnek.
9. Csere: A cserét bármely holtidőben végre lehet hajtani.
10. A játékvezetők a mérkőzéseket a hivatalos FIBA 3x3 szabályrendszer alapján vezetik majd.

Díjazás

- Az első három helyezett oklevélben és éremben részesül.
- A torna első helyezettje ajándécsomagot kap.

Egyéb rendelkezések:

- A tornán mindenki saját felelősségére vehet részt. A verseny ideje alatt okozott károkért a felelősség a kár okozóját illeti meg.
- A torna ideje alatt büfé üzemel.
- Az öltözési lehetőség biztosítva van, de a felszerelés megőrzéséért felelősséget nem vállalunk.

További információ:

- TF Games hivatalos kommunikációs felületei: Facebook, Instagram, TikTok
 - @tfgames_2025
- tfgames@tf.hu

TF Körfutás

Helyszín: Dr. Koltai Jenő Sportközpont - 1123 Budapest, Csörsz utca 2-8

Időpont: 2025. május 9. (péntek) 12:30-13:00

Az esemény célja:

- közösségépítés, közös élmények szerzése az egyetemen
- A TF100 megünneplése

Résztvevők:

- A TF Körfutásra a TF hallgatói, munkatársai és az Alumni tagjai jelentkezhetnek. A hallgatói jogviszonyt diákigazolvánnyal szükséges a helyszínen igazolni.
- A közösségi futáson kizárólag azok vehetnek részt, akik az esemény részleteiről szóló kiírást elfogadják és magukra nézve kötelezően betartják.
- A futásra előregisztráció és helyszíni regisztráció is lehetséges.
- **Az első 100 regisztráló ajándécsomagban részesül!**

Regisztrálás:

- Regisztrációs határidő: 2025. május 1. 23:59;
 - Valamint helyszíni regisztráció is lehetséges: 2025.05.09. 11:30-ig.
- A futás megkezdése előtt a jelentkezőknek legalább 10 perccel előbb szükséges megjelenni és regisztrálni.
- <https://forms.gle/t9sVfcQche8VNqtp7>

A futás lebonyolítása:

- A futás távolsága 1400m.
- A Csörsz utcai sportközpontban van a közös rajt és cél.
- Elöl a futás vezetőjét kell követni, valamint a kanyarokban kihelyezett segítők útmutatását.
- **Mindenki a saját, kényelmes tempójában futhatja le a távot. Ez nem verseny!**

Regisztrációs díj:

- A regisztráció ingyenes.

TF Körfutás Útvonal - Itiner

1. A Csörsz utcából indulva 160 méter után rákanyarodunk a Győri útra, ahol tovább folytatjuk a futást.
2. 170 méter után, a TF területének alsó bejáratánál bemegyünk a kapun egészen a bójáig, ahol balra fordulunk.
3. A TF területén egyenesen futunk 70 métert a következő bójáig, ahol jobbra fordulunk.
4. Egyenesen futunk 80 métert az L2 épületig, ahol befordulunk jobbra a park felé.
5. Átfutunk a parkon 70 métert a MOB épületéig, ahol balra fordulunk.

6. A MOB épülettől elfutunk 90 métert a D teremig, ahol balra fogunk fordulni.
7. Ezután az Egyetem mellett felfutunk a C szárny felőli oldalon az Alkotás útra nyíló sorompóig 190 métert, ott majd balra fordulunk.
8. Miután kiértünk az Alkotás útra elfutunk az Egyetem és az Irodaházak előtt 400 métert, ahol balra fordulunk majd a bójánál.
9. Visszafordulunk a Csörsz utcára, egyben a végső 200 méterre, ahol a Dr. Koltai Jenő Sportközpont bejárata jelenti a célt.

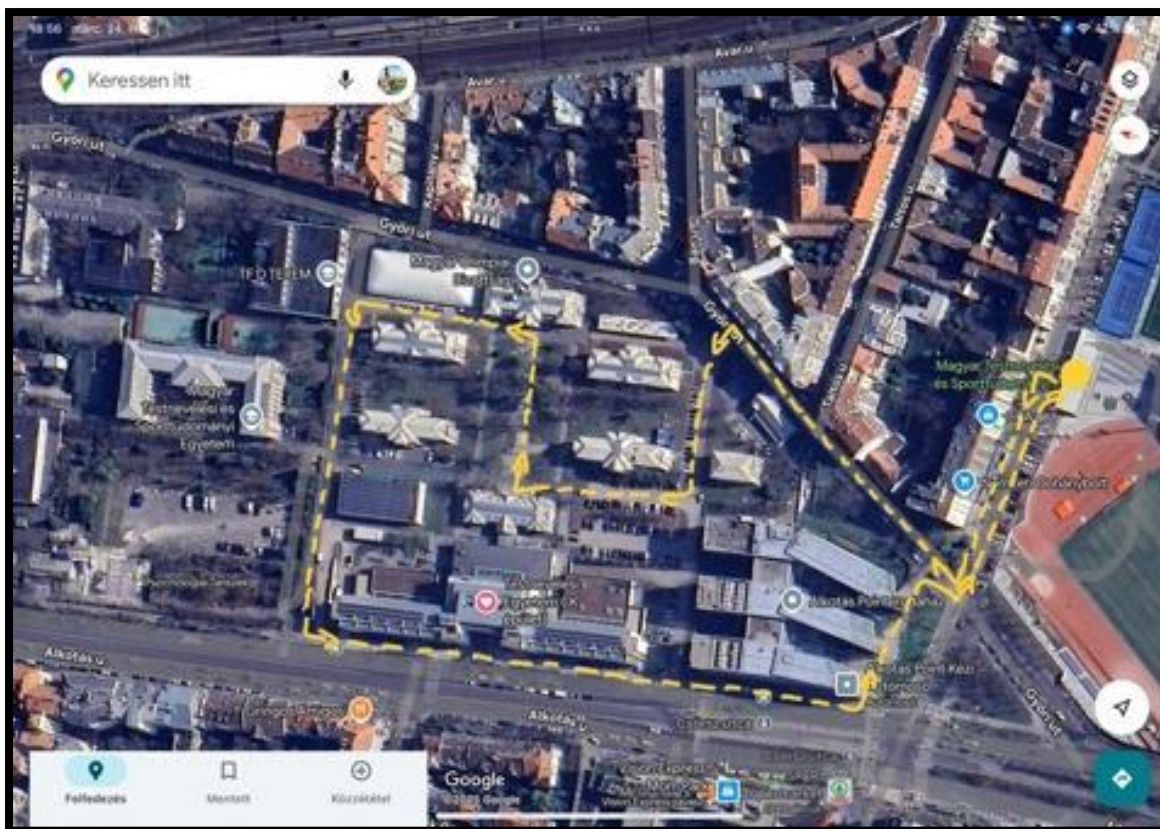
Egyéb rendelkezések:

- A futáson mindenki saját felelőségére vehet részt.
- Az öltözési lehetőség biztosítva van, de a felszerelés megőrzéséért felelőséget **nem vállalunk!**

További információk:

- TFgames hivatalos kommunikációs felületei: Facebook, Instagram, Tiktok
 - @tfgames_2025
- Email cím: tfgames@tf.hu

A Körfutás térképe:



Kellemes futást kívánunk mindenkinek! Hajrá TF!

E-Sport (FIFA24)

Helyszín: Dr. Koltai Jenő Sportközpont; Első emeleti VIP terem – 1123 Budapest, Csörsz utca 2-8.

Időpont: 2025. május 9. (péntek) 12:30-13:00

Résztvevők:

- Az E-Sport bajnokságra a TF hallgatói, munkatársai és az Alumni tagjai nevezhetnek. A hallgatói jogviszonyt diákigazolvánnyal szükséges a helyszínen igazolni.
- A bajnokságon kizárólag azok a csapatok vehetnek részt, akik a versenykiírást elfogadják, és magukra nézve kötelezően betartják, valamint a nevezésüket határidőn belül leadják.

Szabályok:

- Egyéni verseny lesz, amelyen minden jelentkezőnek az ELŐRE VÁLASZTOTT csapatával (lehet válogatott, vagy klubcsapat is; 2 vagy több versenyző is választhatja ugyanazt a csapatot) kell végig játszania a versenyt.
- maximum 32 jelentkező
- egyenes kieséses rendszer
- 5 perces félidők
- döntetlen esetén aranygól, ha ott is döntetlen, akkor büntetők
- cserélni csak „quick sub-bal” lehet
- bronzmeccs lesz a két elődöntő után

Nevezés:

- <https://forms.gle/t9sVfcQche8VNqtp7>
- **Nevezési határidő: 2025. május 1. 23:59**

Díjazás:

- Az első három helyezett oklevélben és éremben részesül.
- A torna első helyezettje ajándécsomagot kap.

Hivatalos lebonyolítás csak a pontos résztvevőszám után lesz.

Csatárjáték

Helyszín: Dr. Koltai Jenő Sportközpont; Füves pálya – 1123 Budapest, Csörsz utca 2-8.

Időpont: 2025. május 9. (péntek) 13:00 - 16:00

A verseny célja:

- Szervezett körülmények között élményközpontú sportolási lehetőség biztosítása
- A csatárjáték népszerűsítése

Résztvevők:

- A Csatárjáték versenyre a TF hallgatói, munkatársai és az Alumni tagjai nevezhetnek. A hallgatói jogviszonyt diákigazolvánnyal szükséges a helyszínen igazolni.
- A tornán kizárólag azok a csapatok vehetnek részt, akik a versenykiírást elfogadják, és magukra nézve kötelezően betartják, valamint a nevezésüket határidőn belül leadják.
- A versenyen való részvétel feltételei:
 - regisztráció, nevezési díj befizetése
 - a helyszínen leadott, kitöltött és aláírt felelősségvállalási nyilatkozat
- Csapatok létszáma: 6+1 fő + 1 fő csere lehetőséggel
- Kategóriák: felnőtt és női (minimum 3 csapat jelentkezése esetén indul egy kategória)
- A versenyen 18. életévüket betöltött férfiak és nők vehetnek részt. Női résztvevők nevezése felnőtt kategóriában engedélyhez kötött, az indoklást a szervezőknek kell elküldeni.

Nevezés:

- Nevezni a külön erre a célra létrehozott űrlap segítségével lehetséges.
- **Nevezési határidő: 2025. május 1. 23:59**
- A torna megkezdése előtt valamennyi csapatnak regisztrálni szükséges a helyszínen.
- <https://forms.gle/t9sVfcQche8VNqtp7>

Nevezési díj:

- **A tornára való nevezés díjköteles: 1000 Ft/fő**

A torna lebonyolítása:

- Jelentkezett csapatok számától függően
- 4 vagy kevesebb csapat esetén körmérkőzés
- (száma, egymás győzelmei ellen elért eredmény, szerzett pontok, elvesztett pontok)
- 5 – 7 csapat esetén csoport-, és helyosztó mérkőzések
- 8 vagy több csapat esetén egyenes kiesés

Játékszabályok:

I. Mérkőzés menete:

- 19db fordulóból áll a mérkőzés
- 1-7. forduló fegyveres
- 8-19. forduló fegyver nélküli pusztakezes
- Fegyveres fordulókban elért győzelem 1 pontot ér.
- Fegyveres fordulókban döntetlen vagy vereség 0 pontot ér.
- Pusztakezes fordulóban 6-6 elleni kabaddi egyszerűsített szabályai érvényesek
- Az a csapat nyer, aki több pontot szerez 19db forduló során
- Amennyiben valamelyik mérkőző fél 6 pont előnyre tesz szert a fegyveres fordulóban automatikusan megnyerte a mérkőzést, nem szükség a további fordulókat lejátszani.
- Döntetlen esetén az utolsó kabaddi forduló után az a csapat nyer, amelyik nagyobb létszámú.

II. Mérkőzések szabályai:

1. Fegyveres fordulók általános szabályai

- 1 csapatot 2db pajzs-szabályás, 2db lándzsás, 2db íjász (6-6db nyílvesző és közelharchoz 1db kés) alkot, minden csapat azonos színű megkülönböztető mezét kell, hogy viseljen
- Az egyes fordulókat végig az indulás pillanatában meghatározott fegyverrel/fegyverekkel kell végig harcolni, nincs lehetőség fegyvercserére.
- A küzdelem „Hajrá” vezényszóra indul
- Nincs meghatározott küzdő idő
- Törekedni kell a PÁLYA-n való maradásra, amíg egy testrész érintkezik a PÁLYA-val, addig bent van a játékos
- Ha valaki tartósan elhagyja a PÁLYÁ-t, azaz nem törekszik az azonnali visszajövetelre, akkor a játékos kivonja magát a küzdelemből, ezért elveszti TALÁLATI JOG-át
- Az első forduló győztese dönt a második fordulóban a védő vagy támadó szerepről
- Az első forduló döntetlenje esetén a két csapat kapitánya és a bíró közösen egyszerű többséggel döntenek el a második forduló védő és támadó szerepét. A vezető bíró nyilatkozik utoljára.
- Az első, negyedik és hetedik forduló végén kötelező fegyvercsere van.
- A FEGYVERCSERE iránya szigorúan meghatározott: íjászból lesz lándzsás, lándzsásból pajzs-szabályás, pajzs-szabályásból íjász.
- TALÁLATI JOG: Indulás pillanatában a csapatok minden egyes tagja rendelkezik vele. Játékos találati jogát akkor veszíti el, ha rajta fegyverrel érvényes találatot érnek el (tisztá vagy együttes találat) vagy a bírók kiállítják.
- ÉRVÉNYES TALÁLAT: A találati joggal rendelkező játékostól elszenvedett, az adott fegyver érvényes találati felületével (leírását lásd a fegyvereknél) végrehajtott, érintkezés.
- EGYÜTTES BEFEJEZŐ TALÁLAT: az a speciális helyzet, amikor játékos érvényes találatot ér el a CÉL-on, azonban közvetlenül a találat megszerzése előtt/ megszerzésekor/ megszerzése után nem tudja megvédeni magát és elveszti találati jogát. Ebben az esetben az ellenfele

hamarabb megindította az érvényes találatot mint, ahogy a játékos elérte a CÉL-t (pl. kilőtte a nyílveesszőt).

2. Fegyveres harc fegyverei:

Szablya:

Polifoam borítású fa/műanyag szablya; érvényes találati felület a polifoamozott penge rész; használható vágásra, szúrásra. Nem lehet dobni.

Pajzs:

Bármilyen alakú (lehetőség szerint fa és kör) pajzs a peremén polifoam borítással; támadásra nem használható, ezért nincs érvényes találati felülete.

Lándzs:

Körülbelül ember hosszúságú fa hosszúbot mindkét végén polifoam borítással; érvényes találati felület mindkét polifoamozott vég szakasz, tehát a fa résszel ért találat nem számít. Használható vágásra, szúrásra, visszahúzásra is. Nem lehet dobni.

Íj és nyílveessző:

Polifoamozott végű nyílveessző és 20-25'-os íjak vagy gyerek-íjak használhatóak a küzdelmek során; érvényes találati felület a polifoamozott vég, tehát a nyílveessző testének érintése nem találat. Pattanó találat nem találat. Nem lehet dobni sem az íjat, sem a nyílveesszőket. Nem szabad 3m-nél közelebbi célpontra löni, a sérülés magas kockázata miatt. Íj találat esetén az íjat le kell rakni a talajra

Kés:

Az íjász közelharc fegyvere. Minimum 30 maximum 40cm-es rövid fa, amelynek a penge része polifoamozva van; érvényes találati felület a polifoamozott rész. Nem lehet dobni.

3. Fegyverhasználatra vonatkozó szabályok:

- Csak a fegyverek rendeltetésszerű használata megengedett.
- A játékos testének és az azt borító öltözéknek a fegyverek ÉRVÉNYES TALÁLATI FELÜLETE-vel való érintkezése a TALÁLAT (pl. ruha találat is találat)
- Minden TALÁLAT „halálos” találat, azaz találatot elszenvedő fél kiesik az adott fordulóból
- A csapattárstól elszenvedett TALÁLAT is TALÁLATnak minősül
- Amennyiben valakit eltalálnak köteles azt jelezni, azzal, hogy kivonja magát a küzdelemből, leguggol vagy anélkül, hogy akadályozná a küzdelmet elhagyja a pályát, kezét a fejére teszi.
- Ha a játékos elhagyja a pályát nem érinthet meg társat, ellenfelet, CÉL-t, nem szolgálhat fedezékként.
- EGYÜTTES TALÁLAT esetén mindkét felet találat érte, mindkettő ki kell, hogy vonja magát a küzdelemből
- EGYÜTTES TALÁLAT-nak minősül az a speciális helyzet, amikor a játékos érvényes TALÁLAT-ot ér el a másik játékoson, azonban közvetlenül a TALÁLAT megszerzése előtt/ megszerzésekor/ megszerzése után nem védi meg magát. Ebben az esetben az ellenfele már megindította a befejező mozdulatát azelőtt, hogy a TALÁLAT létrejött volna.

- KÖVETŐ TALÁLAT során egy érvényes TALÁLAT-ot olyan mozdulat követ, amelyet később indítottak meg, mint a TALÁLAT, tehát nem EGYÜTTES TALÁLAT. Mivel a játékos ekkor elvesztette a TALÁLATI JOG-át ezért nem tud érvényes TALÁLAT-ot szerezni ellenfelein.
- A szándékos balesetveszélyes mozdulat tilos (pl. túlzott erőhasználat, ádámcsutka vagy lágyék támadása)
- A támadások ereje nincs korlátozva, de nem megengedett az indokolatlanul erőhasználat, a gyors pillanatszerű reakciók amúgy sem teszik lehetővé a teljes erőből történő támadást, mivel az idővesztést okoz. A versenyek során az ún. "fél erő" alkalmazása a leginkább célravezető. A versenyzőknek rendelkezni kell olyan fájdalom-tűrőképességgel és sportemberi magatartással, amely nem vezet sportszerűtlenséghez.

4. Fegyveres harc védőeszközei:

Sisak:

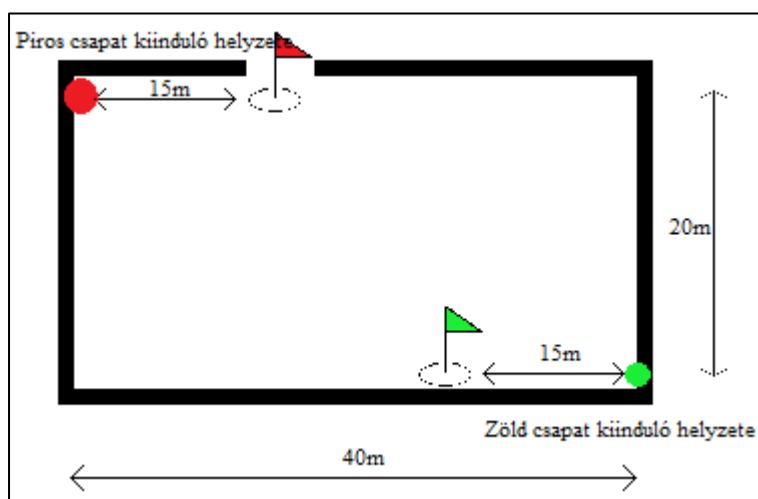
Arcot, szemet, torkot védő fejfedő; kötelező. Törekedni kell a tarkó takarását biztosító fejkendő használatára

Mellvédő:

nőknek kötelező szivacsos mellvédő használata

Egyéni védőfelszerelés:

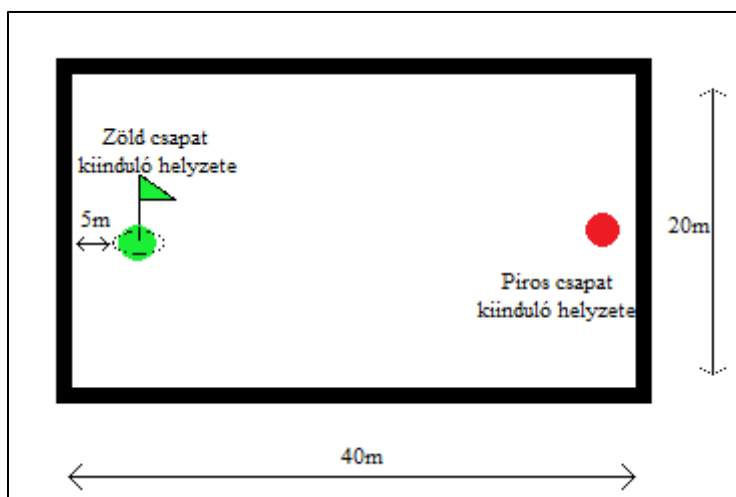
használat megengedett, amennyiben használata nem balesetveszélyes (pl. nem tartalmaz éles vagy fém elemeket). Javasolt egyéni védőfelszerelés használata, de nem kötelező. Pl. kézvédő, könyökvédő, fogvédő, vállvédő, ágyékvédő, térdvédő.



5. Az első forduló (Ráfutás)

- 1db 6-6 elleni szabadküzdelem
- Győzelmet/pontot az a csapat szerez, akinek a csapatában lévő, TALÁLATI JOG-gal rendelkező játékos, fegyverével, hamarabb ér el ÉRVÉNYES TALÁLAT-ot az ellenfél által „védett” CÉL-on.

- Amennyiben olyan játékos szerez találatot a CÉL-on, aki forduló során elveszti TALÁLATI JOG-át, a CÉL-t védő csapaté a győzelem/pont
- EGYÜTTES BEFEJEZŐ TALÁLAT esetén a CÉL-t „védő” csapaté a győzelem/pont.
- A forduló során lehetséges, hogy az ellenfelek ÉRVÉNYES TALÁLAT-ot érnek el egymáson (nincs találati joggal rendelkező a küzdőterületen) és a CÉL-on nem történt találat, ebben az esetben senki nem kap pontot.
- Forduló végén: FEGYVERCSERE

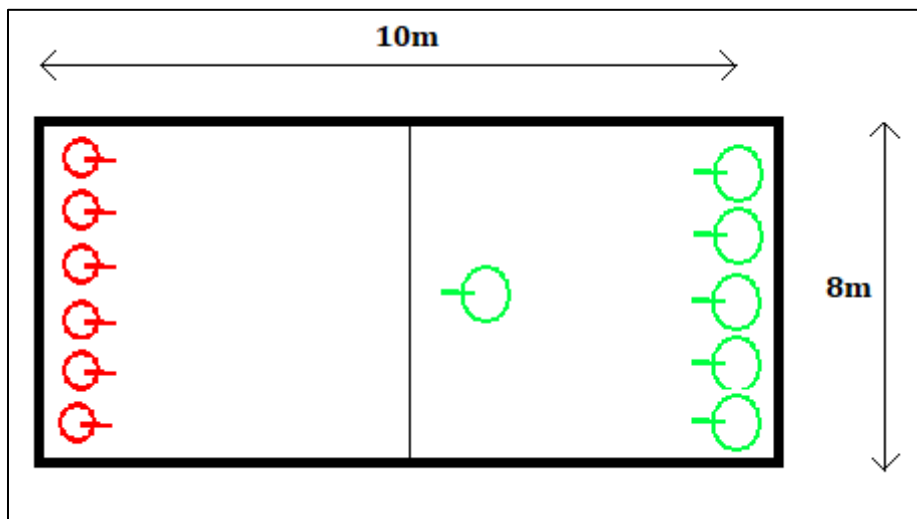


6. Másodiktól a negyedik fordulóig. (Védő - Támadó Harc)

- 1db 6-6 elleni szabadküzdelem
- 1 csapatot 2db pajzs-szablyás, 2db lándzsás, 2db íjász (6-6db nyílvesző) alkot
- A VÉDŐ csapatnak az a feladata, hogy megvédje a CÉL-t
- VÉDŐ csapat akkor szerzi meg a pontot, ha érvényes találatot ér el a TÁMADÓ csapat összes játékosán
- VÉDŐ csapat EGYÜTTES BEFEJEZŐ TALÁLAT esetén is nyer/pontot szerez
- TÁMADÓ csapat feladata a CÉL-ra, mért érvényes találat
- TÁMADÓ csapat csak akkor nyer, ha TALÁLATI JOG-gal rendelkező játékos ér el ÉRVÉNYES TALÁLAT-ot
- 4. Forduló végén: FEGYVERCSERE

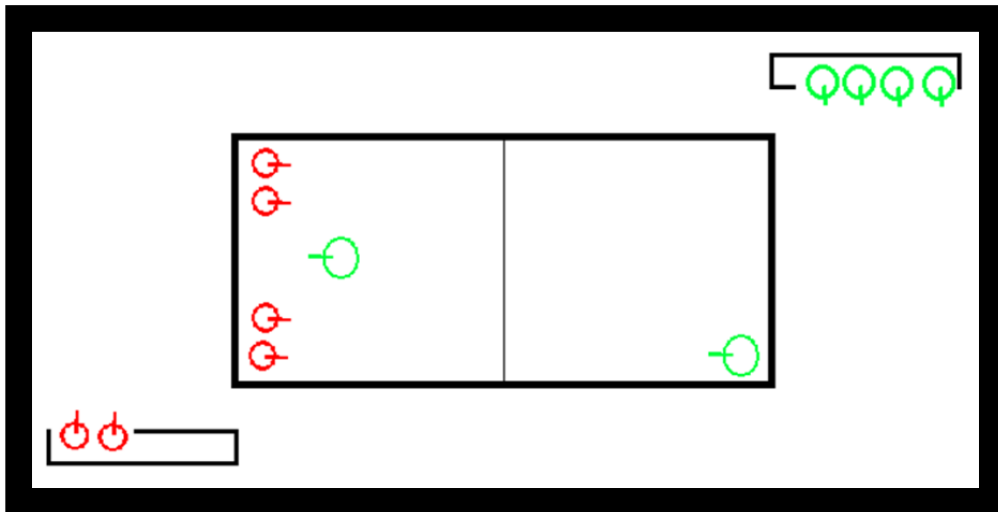
7. Az ötödiktől a hetedik fordulóig (Védő - Támadó Harc)

- Előző fordulók megismétlése védő és támadó szerep megcserélésével.



8. Nyolcadik fordulótól a tizenkilencedig fordulóig (6-6 elleni kabaddi)

- A pálya 10x8m –es lehetőség szerint 3m biztonsági zónával
- A pálya egy középvonal két térfélre osztja
- A több ponttal rendelkező csapat lesz az első TÁMADÓ vagy RAIDER
- A mérkőző felek felváltva támadnak
- Minden csapatnak 6-6 támadási lehetősége van
- Bárki támadhat a csapatból, akár egymás követően is
- Csak a pályán lévő aktív tagok jogosultak a támadásra
- TÁMADÓ vagy RAIDER egyedül lép az ellenfél térfelére
- TÁMADÓ vagy RAIDER feladata, hogy megérintsen valakit majd visszalépjen, vagy vissza nyúljon a saját térfelére
- Ahány embert megérintett annyi pontot szerez a csapatának
- Ahány embert megérintett annyi csapattárs visszatérhet a kispadról
- Amelyik védőt megérintette, akkor az a védő kiesik és leül a kispadra
- TÁMADÓ-nak 30mp támadó ideje van.
- Nem lehet üres járat, ha a TÁMADÓ senkit nem érint meg vagy lejár az ideje, akkor kiesett és az ellenfél kap 1 pontot.
- Ha a TÁMADÓ nem jut vissza időben, mert kilépett vagy lefoglák az ellenfél kap 1 pontot és valaki visszajöhet a kispadról



- A pályáról az ellenfél megérintéséig nem szabad kilépni (ne lép ki!)
- A pályával az ellenfél megérintése után érintkezni kell, tehát ki lehet lépni csak valaminek bent kell maradnia (maradj bent!)
- A küzdelem a „Hajrá” vezényszóval kezdődik!
- A küzdelem „Állj!” vezényszóra megáll. Ekkor az órát is meg kell állítani.
- A küzdelem „Vége” vezényszóra véget ér!
- A küzdelem 6-6 támadás után ér véget
- A küzdelem akkor is véget ér, ha valamelyik csapatnak elfogytak a tagjai, mindenki kispadra került. Ebben az esetben a fordulóban kiosztható pontok mellé további 2 pontot szerez a forduló győztes.

9. Kabaddi eszközei:

- Öltözet: vagy mindkét fél félmeztelen, vagy mindkét fél testhez álló ruhában küzd egymással. Alapvetően mezítláb kell hogy küzdjenek egymással a felek, de a pálya talajától függően megengedett cipő/lábbeli használata.
- Egyéni védőfelszerelés használata megengedett, amennyiben használata nem balesetveszélyes (pl. nem tartalmaz éles vagy fém elemeket)
- Javasolt egyéni védőfelszerelés használata, de nem kötelező. Pl. fogvédő, ágyékvédő
- Javasolt a küzdőterület borítása szőnyeggel (pl. birkózó szőnyeg) az esések és zúzódások sérüléseinek csökkentésére

10. Kabaddi technikai szabályai:

- Ütésmentes birkózás, a népi és modern birkózási formák szabályozott elemeiből áll.
- Megengedett a teljes test támadása, földre vitele és dobása, az ellenfél kényszerítése és leszorítása.
- Tilos arcba és a genitáliákba nyúlni, vagy a szemérmét támadni.
- Tilos csípni, marni, harapni, fejni
- Tilos az ellenfélnek szándékos sérülést okozni
- Tilos befejező technika használata (befejező technika: fojtás, feszítés)

11. Bírók feladatai

- A bírók biztosítják a küzdelem szabályos lefolyását.
- A bírók töreksenek a résztvevő játékosok egészségének maximális védelmére
- Az egészség védelme érdekében a bíró bármikor közbeléphet.
- Minden küzdelem előtt a bíró ellenőrzi a fegyverek és kiegészítő eszközök állapotát, dönt azok használhatóságáról.
- Bírók száma pályánként 1-3fő.
- Bíróknak törekedni kell minél kevesebb szóhasználatra, de elvárt és megengedett a bizonytalankodó játékosok segítése (pl. „menj tovább”, „együttes találat volt”, „követő találat volt”).
- Bíróknak nem kell minden felmerülő vitás esetben döntést hoznia. Csak azt kell eldöntenie, hogy szabályos volt-e a fordulót BEFEJEZŐ TALÁLAT vagy BEFEJEZŐ TECHNIKA.
- A bírók ÍTÉLET-et hozhatnak: a győzelemről vagy a vereségről.
- Amennyiben valaki a szabályok be nem tartásának következtében közvetlenül ér el BEFEJEZŐ TALÁLAT-ot vagy BEFEJEZŐ TECHNIKA-t, akkor a BÍRÓK automatikusan az ellenfél javára kell, hogy ítéljék a győzelmet.
- Ha valaki a szabályokat nem tartja be, de nem jut közvetlenül előnyhöz, illetve a másik csapat sem szenved közvetlenül hátrányt a fordulót nem kell megállítani. Mindkét fél elfogadta szabályszegést, a küzdelem folyik tovább, viszont a szabálytalankodó elveszti TALÁLATI JOG-át.
- A szabályok be nem tartásának következménye a győzelem odaítélése az ellenfélnek.
- Rendkívüli esetben a sporttal össze nem egyeztethető magatartású játékost (pl. szándékos agresszív túlzott erőhasználat) kizárhatják a teljes küzdelemből. Ilyenkor létszámhátrányba kell a mérkőzést végig harcolnia a csapatának.
- Bírói ÍTÉLET ellen forduló közben nincs fellebbezési lehetőség.

Díjazás:

- 1. hely – kupa + oklevél + érem + ajándécsomag
- 2. hely – oklevél + érem
- 3. hely – oklevél + érem

Egyéb rendelkezések:

- A tornán mindenki saját felelősségére vehet részt. A verseny ideje alatt okozott károkért a felelősség a kár okozóját illeti meg.
- **A nevezési díj egy jelképes összeg, amelyet a szervezők az eszközök használatára, fejlesztésére, karbantartására használnak fel.**
- A torna ideje alatt büfé üzemel.
- Az öltözési lehetőség biztosítva van, de a felszerelés megőrzéséért felelősséget nem vállalunk.

További információ:

- TF Games hivatalos kommunikációs felületei: Facebook, Instagram, TikTok
 - @tfgames_2025
- tfgames@tf.hu

Darts

Helyszín: Dr. Koltai Jenő Sportközpont; Földszinti büfé – 1123 Budapest, Csörsz utca 2-8.

Időpont: 2025. május 9. (péntek) 13:00 - 16:00

A verseny célja:

- közösségépítés, közös élmények szerzése az egyetemen
- sportnépszerűsítés
- egy izgalommal teli darts verseny szervezése

Résztvevők:

- A darts versenyre a TF hallgatói, munkatársai és Alumni tagok nevezhetnek. A hallgatói jogviszonyt diákigazolvánnyal szükséges a helyszínen igazolni.
- A versenyen kizárólag azok vehetnek részt, akik a versenykiírást elfogadják, és magukra nézve kötelezően betartják.
- A versenyre a nevezésüket határidőn belül leadják.
- **Figyelem:** A versenyen létszámkorlát van érvényben, maximum 24 fő jelentkezését tudjuk elfogadni.
- **Ha nem tudsz megjelenni az eseményen, kérlek időben jelezd felénk!**

Nevezés:

- **Nevezési határidő: 2025. május 1. 23:59**
- A verseny **előregisztrációhoz** kötött, amit Neptun üzenetben érhetek el, vagy a kihelyezett plakátokon beolvasott QR- kódon keresztül.
- <https://forms.gle/t9sVfcQche8VNqtp7>

Helyszíni regisztráció:

- A torna megkezdése előtt a versenyzőknek legalább **10 perccel** előbb szükséges megjelenni és megerősíteni a regisztrálást!

Nevezési díj:

- A tornára való nevezés ingyenes.

A torna lebonyolítása:

- A verseny legalább három táblánál fog zajlani.
- Csoportkörös és egyenes kieséses rendszerben fog zajlani.
 - Csoportban mindenki mindenkivel mérkőzik.
 - A csoportból a két legtöbb pontszámmal rendelkező játékos jut tovább az egyenes kieséses rendszerbe.
 - A versenyt bronzmeccsel és döntővel zárjuk.
- Létszám függvényében a lebonyolítási rendszer **VÁLTOZHAT**.

Játék közbeni szabályok:

- A játékosok három nyíllal dobhatnak körönként.
- Érvényes pont az, ha a nyíl a táblán marad és a játékosok le tudják olvasni.
- Ha egy játékos az egyenes kiesés szakaszban eléri a nullát, de nem dupla dobással fejezi be, a köre érvénytelen, és marad az előző pontszámánál.
- Ha valaki többet dob a szükségesnél, az adott kör pontjai nem számítanak, és marad az előző álláson.
- A versenyzők kötelesek sportszerűen viselkedni, másik játékos dobását TILOS zavarni!
- Szándékos időhúzás vagy nem megfelelő viselkedés esetén a szervezők figyelmeztethetik vagy kizárhatják az adott játékost!

Játékszabályok:

- A csoportmérkőzések 501 Simple Out formátumban zajlanak.
- Az egyenes kiesés szakaszban 501 Double Out formátum lesz érvényben.
- Egy mérkőzés nyertese az, aki eléri a szükséges legszámot.
 - Csoportkörben 2 nyertes legig megy a játék.
 - A negyedöntőben 3 nyertes legig megy a játék.
 - Az elődöntőben 4 nyertes legig megy a játék.
 - A döntőben és a bronzmérkőzésen 5 nyertes legig megy a játék.
- A szükséges megnyert leg szám, a játék menete és a formátum a résztvevők számával együtt változhat!
- A mérkőzés kezdése előtt bull dobással dől el, hogy ki kezdi a játékot. Aki, közelebb dob a bullhoz, az kezd.
- A kezdő játékos az első leget kezdi, utána a kezdés felváltva történik.
- A játékosok egymás pontszámait kell, hogy vezessék az arra kijelölt lapon!
- Minden mérkőzés után a győztes köteles az eredményt a szervezőknek lejelenteni!

Díjazás:

- Az első három helyezett oklevélben és éremben részesül.
- A torna első helyezettje ajándécsomagot kap.

Egyéb rendelkezések:

- A versenyen mindenki saját felelősségére vehet részt. A verseny ideje alatt okozott károkért a felelősség a kár okozóját illeti meg.
- Az öltözési lehetőség biztosítva van, de a felszerelés megőrzéséért felelősséget nem vállalunk.
- Ha van saját nyíl, akkor kérlek hozd magaddal! A versenyen minden táblánál 3db nyíl tudunk biztosítani!

További információk:

- TFGames hivatalos kommunikációs felületei: Facebook, Instagram, TikTok
 - @tfgames_2025
- email cím: tfgames@tf.hu

Labdarúgás

Helyszín: Dr. Koltai Jenő Sportközpont; Műfüves labdarúgópálya – 1123 Budapest, Csörsz utca 2-8.

Időpont: 2025. május 9. (péntek) 9:00 - 15:00

A verseny célja:

- Szervezett körülmények között élményközpontú sportolási lehetőség biztosítása
- A kiváló hangulatú torna megrendezése
- Az egyetem legjobb képességű labdarúgóinak felfedezése

Résztvevők:

- A labdarúgó tornára a TF hallgatói, munkatársai és az Alumni tagjai nevezhetnek. A hallgatói jogviszonyt diákigazolvánnyal szükséges a helyszínen igazolni.
- A tornán kizárólag azok a csapatok vehetnek részt, akik a versenykiírást elfogadják, és magukra nézve kötelezően betartják, valamint a nevezésüket határidőn belül leadják.
- Egy csapatból egyszerre maximum 4+1 játékos lehet a pályán. Egy csapat minimum 5 játékosal indulhat, maximálisan nevezhető játékosok száma: 10 fő
- Ha az egyik csapat létszáma 4 fő alá csökken, a mérkőzést be kell szüntetni. Ilyen esetben a megfelelően kiálló csapat számára 3:0-s győzelmet kell elkönyvelni.
- **Figyelem:** A tornával kapcsolatban létszámkorlát van érvényben, maximum **16 csapat** jelentkezését tudjuk elfogadni.

Nevezés:

- A tornára kizárólag amatőr csapatok nevezhetnek! NEM szerepelhetnek a 2024/25-ös szezonban az alábbi bajnokságokban igazolt játékosok: Felnőtt nagypályás bajnokság NB1, NB2
- Nevezni a külön erre a célra létrehozott űrlap segítségével lehetséges.
- **Nevezési határidő: 2025. május 1. 23:59**
- A torna megkezdése előtt valamennyi csapatnak regisztrálni szükséges a helyszínen.
- <https://forms.gle/t9sVfcQche8VNqtp7>

Nevezési díj:

- A tornára való nevezés ingyenes.

Játékszabályok:

- A mérkőzéseket játékvezetők vezetik, pályánként 1 fő
- Játéktér: 15 m×30 m-es pálya
- Kapuk mérete: 3 m × 2 m
- Játékidő: 2×8 perc
- Labda mérete: 5-ös méret

- Csapatlétszám: maximum 10 fő nevezhető, 4+1 játékos a pályán
- Térfélcseré félidőnél.
- Sarokrúgás van, ha a kapusról kiment, akkor is.
- Sorfal: a sorfal minden pontrúgásnál (berúgás, sarokrúgás, szabadrúgás), legalább öt méterre áll.
- A labda játékba hozatala: az alapvonalon túlmenő labdát a kapus hozza játékba, a felezővonalon is túldobhat, de gólt közvetlen NEM dobhat!
- Becsúszás: nincs!
- Az oldalvonalról csak oldalberúgás lehetséges. Vonalon belülre nem teheti le a labdát, csak a vonalra, vagy azon kívül.
- Hazaadás: a nagypályás szabályok szerint
- Szabálytalanságok büntetése: sárgalapos figyelmeztetés, utána 2 perc kiállítás, majd végleges kiállítás. Végleges kiállításnál a két perc elteltével egy másik játékos állhat be.
- Cserék száma korlátlan

A torna lebonyolítása:

- Nevezett csapatok számától függően, csoportmérkőzések, majd egyenes kieséses szakasz.
- Pontszámítás: győzelem: 3 pont, döntetlen 1-1 pont
- Egyenlő pontszám esetén az egymás elleni eredmény, a jobb gólkülönbség, a több győzelem, majd a több rúgott gól rangsorol.
- Egyenes kieséses szakaszban döntetlen esetén 3-3 büntetőrúgás következik
- Rossz idő esetére készüljetez időjárásnak megfelelő öltözettel.

Díjazás:

- 1. helyezett: érem + oklevél + ajándécsomag
- 2. helyezett: érem + oklevél
- 3. helyezett: érem + oklevél
- Különdíjak: legjobb mezőnyjátékos, legjobb kapus

Egyéb rendelkezések:

- A tornán mindenki saját felelősségére vehet részt. A verseny ideje alatt okozott károkért a felelősség a kár okozóját illeti meg.
- A torna ideje alatt büfé üzemel.
- Az öltözési lehetőség biztosítva van, de a felszerelés megőrzéséért felelősséget nem vállalunk.

További információ:

- TF Games hivatalos kommunikációs felületei: Facebook, Instagram, TikTok
 - @tfgames_2025
- tfgames@tf.hu

A szervezők a változtatás jogát fenntartják!

Röplabda

Helyszín: Dr. Koltai Jenő Sportközpont; Sportcsarnok – 1123 Budapest, Csörsz utca 2-8.

Időpont: 2025. május 9. (péntek) 13:00 - 17:00

A verseny célja:

- Közösségépítés, közös élmények szerzése az egyetemen
- A röplabda népszerűsítése
- Egy izgalommal teli röplabda verseny szervezése

Résztvevők:

- A Röplabda tornára a TF hallgatói, munkatársai és az Alumni tagjai nevezhetnek.
- A hallgatói jogviszonyt diákigazolvánnyal szükséges a helyszínen igazolni.
- A versenyen kizárólag azok vehetnek részt, akik a versenykiírást elfogadják, és magukra nézve kötelezően betartják.
- A versenyre a nevezésüket határidőn belül leadják.
- Figyelem: A versenyen létszámkorlát van érvényben, maximum 10 csapat nevezhet.

Nevezés:

- Nevezni a külön erre a célra létrehozott űrlap segítségével lehetséges.
- **Nevezési határidő: 2025. május 1. 23:59**
- <https://forms.gle/t9sVfcQche8VNqtp7>

Nevezéskor kérjük megadni:

• Csapatnév • Játékosok neve • Igazolt röplabdázó jelölése (ha van)

Nevezési díj:

A tornára való nevezés ingyenes.

A torna lebonyolítása:

- A verseny két pályán zajlik.
- Csoportkörök: 2 db 5 csapatos csoport (A és B csoport).
- Minden csapat 4 mérkőzést játszik a csoportjában.
- Az első két helyezett továbbjut az elődöntőbe.
- Elődöntők: Az A és B csoport első két helyezettje keresztbe játszik egymással.
- Döntő: győztesek a döntőben, a vesztesek a 3. helyért játszanak.

Játékszabályok:

- A mérkőzések 1 nyert szettig tartanak.



- A szettek 25 pontig tartanak, 2 pont különbséggel lehet nyerni.
- A csapatoknak **vegyes** összetételben kell játszaniuk, tehát a pályán mindig legalább 2 lány vagy 2 fiú kell, hogy legyen.
- Egy csapatban maximum 1 igazolt röplabdázó szerepelhet (NB1-es vagy magasabb szintű bajnokságban versenyző játékos).

Díjazás:

- Az első három helyezett oklevélben és éremben részesül.
- A torna első helyezettje ajándécsomagot kap.

Egyéb rendelkezések:

- A tornán mindenki saját felelősségére vesz részt.
- A verseny ideje alatt okozott károkért a felelősség a kár okozóját terheli.
- Öltözési lehetőség biztosított, de a felszerelések megőrzéséért nem vállalunk felelősséget.

További információk:

- TF Games hivatalos kommunikációs felületei: Facebook, Instagram, TikTok
 - @tfgames_2025
- tfgames@tf.hu

Partizán kidobós

Elevenítsük fel együtt a testnevelés órák kedvenc játékát!

Helyszín: Dr. Koltai Jenő Sportközpont; Tenisz pálya – 1123 Budapest, Csörsz utca 2-8.

Időpont: 2025. Május 9. 9:00

A verseny célja:

- Igazi TF-es hangulat megteremtése a játék közben
- Az egyetem legjobb kidobós csapatának felfedezése

Résztvevők:

- A versenyre a TF hallgatói, munkatársai és az Alumni tagjai nevezhetnek. A hallgatói jogviszonyt diákigazolvánnyal szükséges a helyszínen igazolni.
- A partizán játékokban csak azok a csapatok vehetnek részt, akik a versenykiírást elfogadják, és magukra nézve kötelezően betartják, valamint a nevezésüket határidőn belül leadják.
- A tenispálya kímélése érdekében belépés kizárólag **tiszta teremcipőben!**
- **5 fős csapatok** jelentkezését várjuk, minden csapatban kötelező **minimum 2 hölgy** résztvevő.
- **Figyelem:** A versenyre kizárólag 8 csapat nevezését tudjuk elfogadni.

Nevezés:

- A nevezés online regisztrációhoz kötött.
- **Nevezési határidő: 2025. május 1. 23:59**
- A versenyre való nevezés ingyenes.
- A nevezés leadásához szükséges megadni a csapat és a játékosok nevét.
- A verseny megkezdése előtt valamennyi csapatnak regisztrálni szükséges a helyszínen.
- <https://forms.gle/t9sVfcQche8VNqtp7>

A verseny lebonyolítása:

- Csoportkör: A 8 csapat 2 db négyes csoportban játszik körmérkőzéseket
- Elődöntő: A csoportok első két helyezettje továbbjut
- Döntő és helyosztók: Az elődöntők győztesei a döntőben, a vesztesek a 3. helyért játszanak

Játékszabályok:

- **A játék célja:** A szabályok betartása mellett kiejteni (kétszer kidobni) a másik csapat partizánját
- A játéktér két térfélből áll, amelyeket további két részre osztanak: a csapat rendes játékosainak területére és a partizán zónájára
- A csapat 4 játékosa a saját térfelén játszik, míg az 5. játékos, a partizán, az ellenfél mögötti kijelölt területen helyezkedik el
- A játék kezdetekor a csapatok a pályán lévő 2 labdával igyekeznek kidobni az ellenfél játékosait
- Kidobás és védekezés: A játékosokat kidobással lehet kiejteni, de a labda elkapásával védekezhetnek

- **A labdával nem lehet lépni, és maximum 3 másodpercig birtokolhatja 1 játékos a labdát**
- A csapattársak passzolhatnak egymásnak, de egy zónában maximum 3 passz után kötelező a másik térfélre átjátszani a labdát, ellenkező esetben az ellenfél jöhet
- Ha a labda elhagyja a játékteret, azt mindig annak a csapatnak az aktív játékosai hozhatják vissza, amelyik térfelén kiment – függetlenül attól, hogy egy kidobott játékosról pattant ki vagy sem
- *Partizán szerep:*
 - **Ha egy játékost eltalálja a labda és az földre esik, a hátsó térfélre kell mennie, onnan dobálhat (a csapat partizánjának zónájába).**
 - A pályán lévő játékosok és a partizánok együttműködhetnek
 - **Ha a partizánok jobb helyzetben vannak, a csapattagok átadhatják nekik a labdát**
 - **Ha egy csapat összes aktív játékosát kidobták, akkor a partizán lép pályára és megkapja mindkét labdát**
- **A partizánnak két élete van, tehát kétszer kell kidobni ahhoz, hogy az ellenfél megnyerje a játékot**
- **A partizán nem szabadíthatja ki saját csapattársait.**
- **A játék az egyik csapat partizánjának kiejtéséig (kétszeres kidobásáig), vagy maximum 8 percig tart**
- Ha a játékidő lejárt után egyik csapat sem tudta kidobni az ellenfél partizánját, akkor az a csapat nyer, amelyiknek több rendes játékos maradt játékban – döntetlen esetén a hosszabbítás a következő pontig („aranypont”) tart
- Pontegyenlőség esetén az a csapat helyezkedik el előrébb a tabellán, aki kevesebb idő alatt győzte le ellenfelét
- **A vesztes csapat 0, a győztes csapat 1 pontot kap**

Díjazás:

- Az első három helyezett oklevélben és éremben részesül.
- A torna első helyezettje ajándécsomagot kap.

Felszerelés:

- Sportos, laza ruházat
- Tiszta tornacipő

Egyéb rendelkezések:

- A versenyen mindenki saját felelősségére vehet részt. A verseny ideje alatt okozott károkért a felelősség a kár okozóját illeti meg.
- A torna ideje alatt büfé üzemel.
- Az öltözési lehetőség biztosítva van, de a felszerelés megőrzéséért felelősséget nem vállalunk.
- A változtatás jogát fenntartjuk.

További információ:

- TF Games hivatalos kommunikációs felületei: Facebook, Instagram, TikTok
 - @tfgames_2025
- tfgames@tf.hu

TF Erőpróba

Gyere és mutasd meg, hogy te vagy a legerősebb TF-es

Helyszín: Dr. Koltai Jenő Sportközpont; TF Gym (3.emelet) – 1123 Budapest, Csörsz utca 2-8.

Időpont: 2025. május 9. (péntek) 9:00 - 16:00

A verseny célja:

- Szervezett körülmények között élményközpontú sportolási lehetőség biztosítása
- Kideríteni ki a legerősebb TF-es

Résztvevők:

- A TF Erőpróbára a TF hallgatói, munkatársai és az Alumni tagjai nevezhetnek. A hallgatói jogviszonyt diákigazolvánnyal szükséges a helyszínen igazolni.
- A tornán kizárólag azok az emberek vehetnek részt, akik a versenykiírást elfogadják, és magukra nézve kötelezően betartják, valamint a nevezésüket határidőn belül leadják.

Nevezés:

- Nevezni lehet előzetesen és helyszínen is.
- <https://forms.gle/t9sVfcQche8VNqtp7>
- **Nevezési határidő: 2025. május 1. 23:59**

Nevezési díj:

- Az erőpróbán való részvétel ingyenes.

Az esemény lebonyolítása:

- Egész napos program.
- A feladatok teljesítése stopperrel vagy számolással lesz mérve.
- Két szervező/ kisegítő fog folyamatosan figyelni a résztvevőkre.

Feladatok:

- Guggolás ugrással: 2 percen keresztül kell csinálni a feladatot szabályosan és folyamatosan. Aki a legtöbbet tudja végrehajtani az nyer.
- Fekvőtámasz: 2 percen keresztül kell csinálni a feladatot szabályosan és folyamatosan. Aki a legtöbbet tudja végrehajtani az nyer.
- Húzódzkodás: 1 percen keresztül kell csinálni a feladatot szabályosan és folyamatosan. Aki a legtöbbet tudja végrehajtani az nyer.
- Lábemelés függeszkedve: 2 percen keresztül kell csinálni a feladatot szabályosan és folyamatosan. Aki a legtöbbet tudja végrehajtani az nyer.
- Plank: Aki tovább tudja tartani a plank pozíciót az nyeri meg ezt a kategóriát.

Díjazás:



- Az első három helyezett oklevélben és éremben részesül.
- A torna első helyezettje ajándécsomagot kap.

Egyéb rendelkezések:

- A tornán mindenki saját felelősségére vehet részt. A bemelegítés mindenkinek a saját felelőssége. A verseny ideje alatt okozott károkért a felelősség a kár okozóját illeti meg.
- A torna ideje alatt büfé üzemel.
- Az öltözési lehetőség biztosítva van, de a felszerelés megőrzéséért felelősséget nem vállalunk.

További információ:

- TF Games hivatalos kommunikációs felületei: Facebook, Instagram, TikTok
- tfgames@tf.hu



Sörváltó

Helyszín: Dr. Koltai Jenő Sportközpont; Atlétika futópálya – 1123 Budapest, Csörsz utca 2-8.

Időpont: 2025. május 9. (péntek) 13:00 - 16:00

A verseny célja

A sörváltó kihívás elősegíti a csapatmunka és a gyorsaság összekapcsolódását egy különleges és szórakoztató módon. A résztvevőknek a sörivás és a futás kombinálásával kell bizonyítaniuk ügyességüket és csapatszellemüket. Emellett lehetőséget ad arra, hogy a hallgatók és rajtuk kívül az összes „TF”-es kikapcsolódjon és közösen élvezhessék az egyetem közösségének páratlan hangulatát.

A verseny menete

Csapatok: A verseny csapatokban zajlik, egy csapat 4 főből áll. Nincsen korlátozva a nemek száma egy csapaton belül.

Feladat: Minden csapattag a következő feladatokat hajtja végre:

1. **Sörivás:** A csapattagoknak először egy pohár (kb. 250 ml) sört kell meginnia. A sörivást a versenyzőknek teljesen be kell fejezniük a futás előtt.
2. **Futás:** Ezt követően a versenyzőnek 2x40 métert kell lefutnia az atlétikai pályán. Oda-vissza történik a futás, ugyanis vissza kell futni a csapat többi tagjához, mint egy sorversenyen

Rendszer: A csapattagok váltásban futnak. Az utolsó futó fejezi be a versenyt, miután ő is teljesítette a sörivást és a 2x40 métert.

A verseny fontosabb szabályai

Időmérés: A sörváltó csapatainak futásait kézi méréssel lesz lebonyolítva, mivel egyszerre csak két csapat fut. Az időmérés kezdetét egy hangjelzés fogja jelezni. A csapatok időtartamának végét az utolsó versenyzőjük célba érkezése fogja meghatározni.

Váltás: A csapattagok között váltani kell egy „pacsi” formájában.

Győzelem: Egyszerre két csapat próbál a leggyorsabban végig szaladni a megadott pályán. A két csapat egymás ellen és az idő ellen is egyszerre küzdenek. Az a csapat nyer, amelyik a mért idő alapján a leggyorsabban issza meg a sört és futja le a megadott távot. Az abszolút győztes meghatározásához a 4db leggyorsabb csapat újra végigmegy a pályán, és az új idők alapján hirdetjük ki a dobogósokat.

A Nevezés

A versenyre a nevezés előzetesen, online történik. A TF Games különböző felületein megtalálható erre kialakított linkjén, továbbá az iskola területén elhelyezett plakátokon található QR kódon keresztül.

A nevezéskor fel kell tüntetni a csapatneveket és a csapattagok teljes nevét.



Nevezési határidő: 2025. május 1. 23:59

Maximális csapatok létszáma 12, azaz összesen 48 fő nevezhet

<https://forms.gle/t9sVfcQche8VNqtp7>

Fontos Tudnivalók

A részvételhez a Dr. Koltai Jenő Sportközpont házirendjének 12 § (2) bekezdésének alapján megfelelő sportfelszerelés (sportcipő) szükséges.

A sör, amit a versenyen használunk alkohol tartalmú, ezért mindenki saját felelősségére vesz részt a versenyen.

A Díjazás

A sörváltó kihívás legrátermettebb csapatát jutalomban részesítjük.

- Az első három helyezett oklevélben és éremben részesül.
- A torna első helyezettje ajándécsomagot kap.

! Az Extra Kihívás !

A Sörváltó Kihívás után, a verseny szervezőjét, Baranyai Kristófot ki lehet hívni egy 40 m-es sprint versenyre. Az a kihívó, akinek sikerül legyőznie megkapja a TF Games leggyorsabb versenyzője díját, ami további jutalmakat ér. (A női versenyzők 10m-es előnyt kapnak.)

Sok sikert kívánunk a résztvevő versenyzőknek! -TF Games csapata



Zárszó

Reméljük mindenkinek elnyeri a tetszését a sportnap!

Tudásunk legjavát adva igyekszünk előkészíteni és megszervezni a TF Games-t.

Minden TF-est szeretettel vár a TF Games

2025. május 09.
Dr. Koltai Jenő Sportközpont

Több 100 emlék, több 100 hallgató, 100% TF!

Bízunk benne, hogy évfolyamunk meg tud felelni a szervezési hagyomány kihívásának és nagyszerű sportnap lesz az idén is.

Sportszerű versenyzést és kellemes időtöltést kíván:
A Harmadéves Sportszervező