

PATVIRTINTA  
Kauno rajono Raudondvario kultūros centro  
Direktorės  
2024 m. vasario 28 d. VI-Nr.2

## VII TARPMOKYKLINIO ETNOŽAIDIMO „KYLA“ TURNYRO NUOSTATAI

### I. BENDROSIOS NUOSTATOS

1. Tarpmokyklinio etnožaidimo „Kyla“ turnyro nuostatai reglamentuoja turnyro organizatorius, tikslus, uždavinius, turnyro laiką, vietą, organizavimo tvarką, reikalavimus dalyviams, apdovanojimus.
2. Turnyro organizatorius – Kauno rajono Raudondvario kultūros centras.
3. Turnyro partneriai – Kauno rajono Raudondvario gimnazija, Lietuvos etnospporto komitetas.
4. Turnyras yra skirtas vaikams ir jaunimui, siekiant supažindinti juos su tradiciniais judriaisiais ir jėgos žaidimais.
5. VII tarpmokyklinis etnožaidimo „Kyla“ turnyras vadovaujasi etnožaidimo „Kyla“ taisyklėmis (*Priedas Nr. 1*).

### II. TIKSLAS IR UŽDAVINIAI

6. Turnyro tikslas – skatinti domėjimąsi etnokultūrinėmis tradicijomis. Plėsti besidominčių jomis ratą ir populiarinti tradicinius judriuosius-jėgos žaidimus.
7. Turnyro uždaviniai:
  - 7.1. Suorganizuoti tarpmokyklinį etnožaidimo „Kyla“ turnyrą.
  - 7.2. Supažindinti su tradiciniais judriaisiais-jėgos žaidimais.
  - 7.3. Aktyvinti vaikų ir jaunimo neformalųjį ugdymą ir turiningą laisvalaikio leidimą.

### III. VIETA IR LAIKAS

8. VI tarpmokyklinis etnožaidimo „Kyla“ turnyras vyks 2024 m. rugsėjo 13 d. 10 val. Kauno rajono Raudondvario kultūros centre, Instituto g. 1A, Raudondvaris, Kauno r. LT-54130.

### IV. DALYVIAI

9. Turnyre gali dalyvauti 11–18 metų moksleivių komandos iš bendrojo lavinimo ugdymo įstaigų ar neformalaus švietimo įstaigų.
10. Komandos skirstomos į dvi amžiaus grupes: A grupė 11–13 metų moksleiviai, B grupė 14–19 metų moksleiviai.
11. Komandą sudaro 3 tos pačios amžiaus grupės moksleiviai.
12. Kelionės išlaidas ir draudimo išlaidas moka patys dalyviai.
13. Komandos iki rugsėjo 9-os d. užpildyti elektroninę anketos versiją adresu <https://forms.gle/dURoTXz79HLFrHi98>.



### V. TURNYRO ORGANIZAVIMO TVARKA

14. VI tarpmokykliniame etnožaidimo „Kyla“ turnyre komandos kiekvienoje amžiaus grupėje, burtų keliu, suskirstomos į pogrupius.
15. Kiekviename pogrupyje komandos žaidžia minuso sistemos principu.
16. Iš kiekvieno pogrupio išrenkamos 4 geriausios komandos.

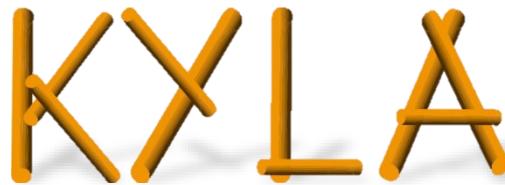
17. Atrinktos komandos iš pogrupių, burtų keliu, suskirstomos ir žaidžia atkrintamąsias varžybas.
18. Komanda laimėjusi atkrintamąsias varžybas savo amžiaus grupėje laimi turnyrą.
19. Pasibaigus turnyrui Kauno rajono Raudondvario kultūros centre, Instituto g. 1A, Raudondvaris, vyks turnyro dalyvių popietė, kurioje bus aptartas turnyras, vyks tradicinių šokių vakaronė.

## **VI. VERTINIMAS IR APDOVANOJIMAS**

20. Visi turnyro dalyviai bus apdovanojami Kauno rajono Raudondvario kultūros centro padėkomis ir medaliais.
21. Pedagogams bus išduodamos pažymos apie ugdytinių dalyvavimą turnyre.
22. Komandos, kiekvienoje amžiaus grupėje, laimėjusios turnyrą laimi pereinamajį tarpmokyklinio etnožaidimo „Kyla“ turnyro nugalėtojų prizą ir apdovanojami atminimo dovanomis.

## **VII. BAIGIAMOSIOS NUOSTATOS**

23. Informacija apie turnyrą skelbiama Kauno rajono Raudondvario kultūros centro internetinėje svetainėje <https://raudondvariokc.lt/>.
  24. Visą išsamesnę informaciją teikia Kauno rajono Raudondvario kultūros centro etnografas, VII-ojo tarpmokyklinio etnožaidimo „Kyla“ turnyro koordinatorius Vilius Marma el. paštas: [mazdaug@gmail.com](mailto:mazdaug@gmail.com), tel. +370 616 13944.
  25. Dalyvaudami turnyre dalyviai pritaria jo nuostatams.
  26. Už traumas ar nelaimingus atsitikimus turnyro metu organizatoriai neatsako.
  27. Turnyro dalyviai bus fotograuojami ir filmuojami. Nuotraukos, filmuota medžiaga laikoma Kauno rajono Raudondvario kultūros centro nuosavybe ir gali būti naudojama įstaigos reklamos tikslais be atskiro dalyvių sutikimo.
  28. Organizatoriai turi teisę keisti turnyro nuostatus.
-



## TAISYKLĖS

Žaidėjai: 2 komandos po 3 asmenis.

Amžius: nuo 11 iki 19 m.

## ŽAIDIMO APRAŠYMAS

Tai tradicinis XIX a. pab. – XX a. vid. judrusis-jėgos žaidimas. Žaidime *Kyla* kiekviena komanda renka pinigus ir stengiasi sudeginti priešininkų komandos pinigus. Žaidimo tikslas – nugalėti priešininkų komandą surinkus 1000 pinigų.

Smūgiavę pagaliuką įnirtingai kovosite rinkdami pinigus. Sugavę ir taikliai numetę pagaliuką šalinsite priešininką iš žaidimo ir deginsite priešininkų komandos sukauptus pinigus. Prieklausomai nuo taktikos, vedančios jus į pergale, smūgiuokite pagaliuką ir stenkite jog jūsų nepašalintų priešininkų komandą.

## ŽAIDIMO RINKINYS

2 plokštū akmenys

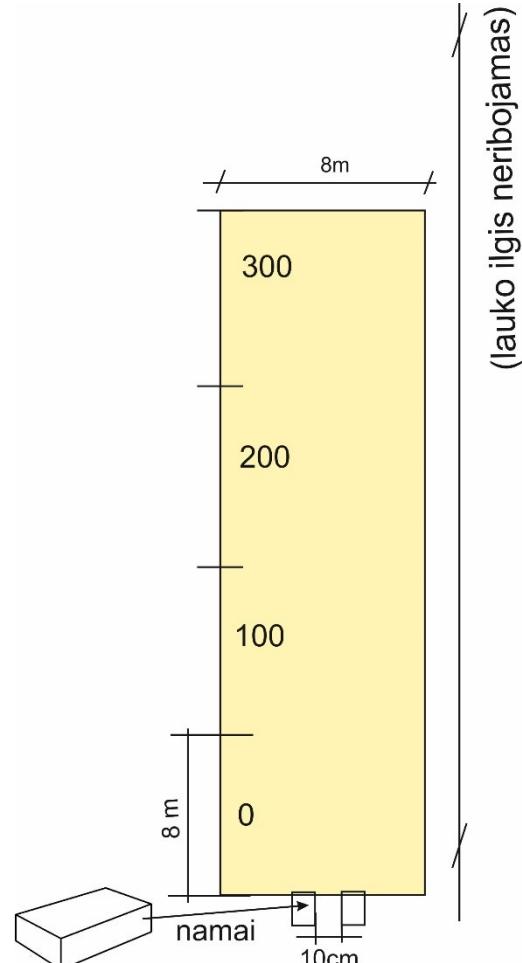
1 lazda

1 pagaliukas

1 žaidimo aikštė

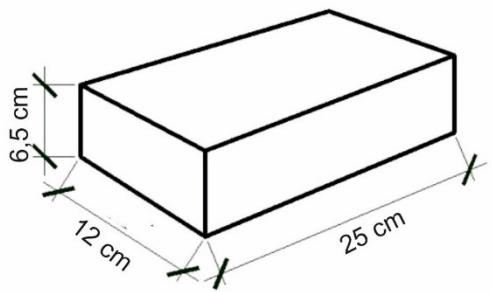
### Žaidimo aikštė

Žaidimui reikalinga 8 m pločio aikštė. Aikštės ilgis nėra ribojamas, tik kas 10 lazdų ilgio, t.y. 8 m, nuo aikštės pradžios atidedamos žymos pinigams skaičiuoti. Aikštė su žymomis vadinama *lauku*. Čia žaidžianti komanda vadinama *lauko komanda*.



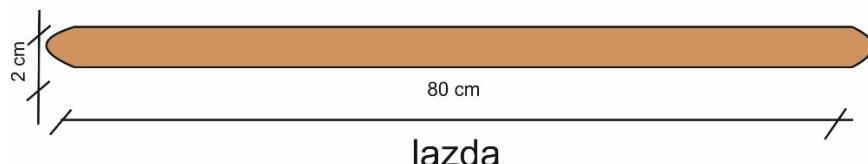
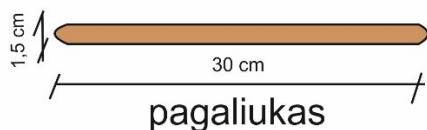
## Akmenys

Žaidime naudojami 12 cm x 25 cm x 6,5 cm matmenų akmenys arba tiesiog plytos. Aikštės pradžioje per centrą įrengiami *namai*, t.y. pastatomi du plokšti akmenys 10 cm atstumu vienas nuo kito. Čia žaidžianti komanda vadinama *namų komanda*.



## Pagaliukas

Žaidime naudojamas 30 cm ilgio ir 1,5 cm diametro medinis pagaliukas. Jis yra smūgiuojamas iš namų į lauką, kuriame pagal nuskriejusį atstumą yra skaičiuojami namų komandos gaunami pinigai. Taip pat lauko komanda stengiasi sugauti skrendantį pagaliuką ir taikliai numesti į namus, taip išmetant namų komandos žaidėją.



## Lazda

Žaidime naudojama 60-80 cm ilgio ir 2 cm diametro medinė lazda. Ja yra smūgiuojamas pagaliukas iš namų į lauką.

## PASIRUOŠIMAS ŽAIDIMUI

1. Pažymimos aikštės ribos ir žymos taškams skaičiuoti.
2. Aikštės pradžioje per centrą pastatomi akmenys ir įrengiami namai.
3. Žaidėjai nutaria, kuri komanda bus pirmoji ir pradės namų pasirinkimą. Pirmosios komandos kapitonas pasiima lazdą.

## NAMŲ PASIRINKIMAS

Sprendžiama, kuri komanda užims namus ir pradės žaidimą.

1. Pirmosios komandos kapitonas užduoda klausimą antrosios komandos kapitonui: „*Su dangčiu ar be dangčio?*“. Jis atsako, kokia bus šio veiksmo pabaiga:



### SU DANGČIU!

Namų pasirinkimą laimi komanda, kurios kapitonas *uždeda dangči*, t.y. uždeda savo ranką (delną) ant sugniaužtos, belaikančios lazdą, kitos komandos kapitono rankos. Laimėjusi komanda pradeda žaidimą namuose, o pralaimėjusi komanda – lauke.

su dangčiu

### BE DANGČIO!

Namų pasirinkimą laimi komanda, kurios kapitonas paskutinis uždeda ranką ant lazdos ir gali ją išlaikyti. Laimėjusi komanda pradeda žaidimą namuose, o pralaimėjusi komanda – lauke.

be dangčio

2. Nusprendus, kokia bus šio veiksmo pabaiga, pradedamas namų pasirinkimas.
3. Pirmos komandos kapitonas meta vertikaliai laikomą lazdą antrosios komandos kapitonui, kuris ją suauna dešine ranka ir nepaleidžia. Pirmosios komandos kapitonas apgniaužia lazdą dešine ranka virš antrosios komandos kapitono dešinės rankos, po to antrosios komandos kapitonas apgniaužia lazdą kaire ranka, nepaleisdamas sugniaužtos dešinės rankos, virš pirmosios komandos kapitono dešinės rankos. Tada tą patį veiksmą iš eilės kartoja abiejų komandų kapitonai, vis keisdami rankas ir tarsi lipdami lazda aukštyn. Pasiekus lazdos galą, kai jau dedant renką virš priešininko rankos nebegalima išlaikyti lazdos viena ranga ją suėmus, namų pasirinkimas baigiamas antrosios komandos kapitono anksčiau padarytu sprendimu *Su dangčiu!* arba *Be dangčio!*

## ŽAIDIMO EIGA

*Kyla* yra žaidžiama keliais raundais. Kiekviename raunde yra trys etapai:

- |             |  |
|-------------|--|
| I. Etapas   | Nuo akmenų                                     |
| II. Etapas  | Kryžius (tik tuo atveju, jei žaidėjo neišmetė) |
| III. Etapas | Pinigai (tik tuo atveju, jei žaidėjo neišmetė) |

Visus iš eilės etapus vykdo po vieną namų komandos žaidėjai, t.y. pradžioje visus etapus vykdo pirmasis namų komandos žaidėjas, paskui – antrasis ir po to – trečiasis žaidėjas. Kai visi namų komandos žaidėjai yra atlikę visus etapus arba buvo išmesti raundas baigiasi ir komandos keičiasi vietomis.

**YPATINGAS ATVEJIS!** Keičiantis namų komandos žaidėjams perduodant lazdą ji įmetama tarp akmenų. Šiuo atveju visi namų komandos turimi pinigai sudega, t.y. prarandami.

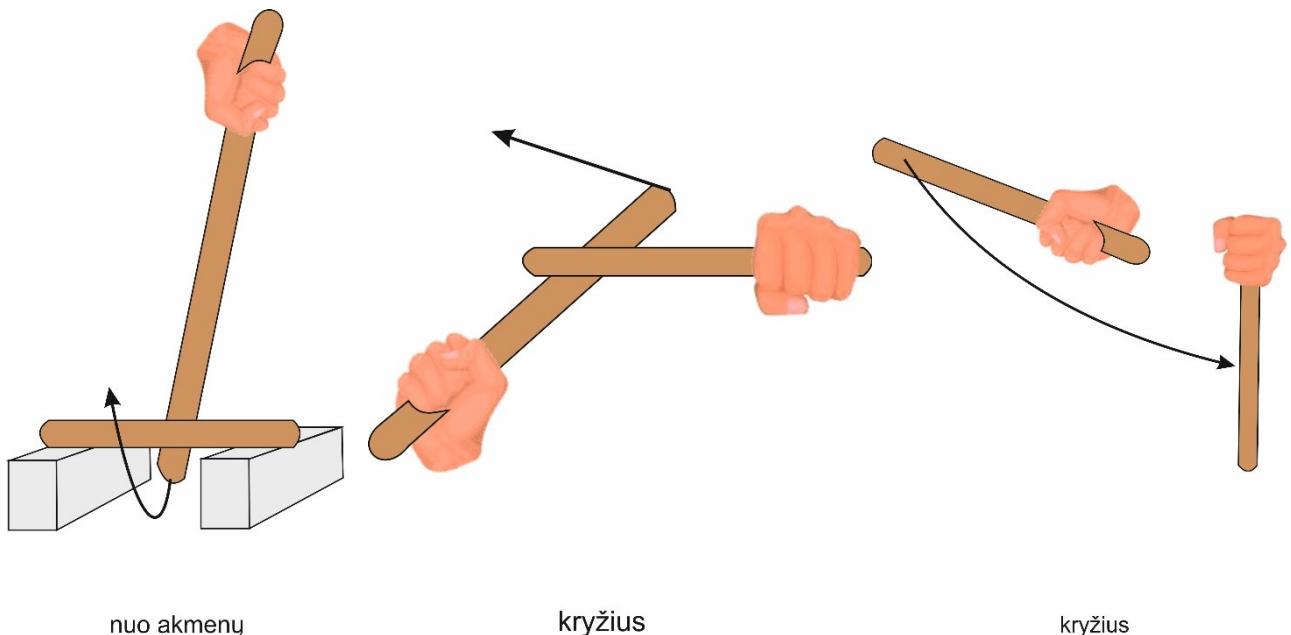
## **Etapo eiga**

Kiekviename etape:

1. Namų komandos žaidėjas smūgiuoja pagaliuką.
2. Namų komandos pinigų skaičiavimas (tik III etape Pinigai)
3. Lauko komanda pagauna arba nepagauna smūgiuotą pagaliuką.
4. Namų komandos žaidėjo išmetimas.

## **Žaidėjo išmetimas**

Žaidėjo išmetimas reiškia, jog namų komandos žaidėjas baigia savo žaidimą šiame raunde ir užleidžia vietą kitam namų komandos žaidėjui. Jeigu tai paskutinis namų komandos žaidėjas raundas baigiasi ir komandos keičiasi vietomis.



nuo akmenų

kryžius

kryžius

## **Pagaliuko smūgiavimas**

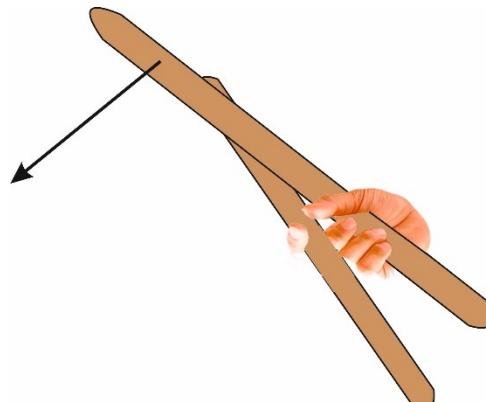
Žaidėjas, kiekviename žaidimo etape, pagaliuką gali smūgiuoti tris kartus, jeigu pagaliuką numušą už aikštės ribų arba nepavykus smūgiui. Po to žaidėjas yra išmetamas. Lazda pagaliukas yra smūgiuojamas trimis būdais:

I etapas NUO AKMENŲ	II etapas KRYŽIUS	III etapas PINIGAI
Pagaliukas padedamas skersai ant akmenų. Namų komandos žaidėjas, laikydamas lazdą rankose, remia ją į žemę tarpe	Lazda laikoma vienoje rankoje, o pagaliukas kitoje. Pagaliuko laikymas vertikaliai arba horizontaliai.	Žaidėjas pagaliuką ir lazdą laiko vienoje rankoje, kaip parodyta. Pagaliukas lengvai Smūgiuojant išmetamas į viršų ir lazda

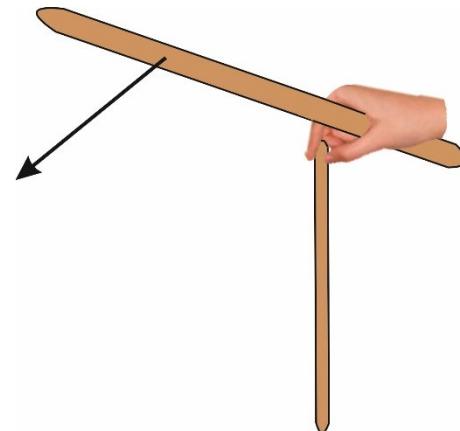
tarp akmenų po skersai padėtu pagaliuku. Keldamas lazdą stengiasi kuo toliau nusvesti pagaliuką į lauką.

lazda stengiamasi numušti pagaliuką kuo toliau į lauką.

smūgiuojama į pagaliuką, stengiantis pagaliuką numušti kuo toliau.



pinigai



pinigai

### Pagaliuko pagavimas

I etape Nuo akmenų ir II etape Kryžius lauko komandos žaidėjui pagavus pagaliuką jis pelno pinigų savo komandai ir išmeta namų komandos žaidėją. I etape Nuo akmenų pelno 100 pinigų, II etape Kryžius – 200 pinigų. III etape Pinigai lauko komandos žaidėjams draudžiama gaudyti pagaliuką. Jį sugavus sudega, t.y. prarandami, visi turimi lauko komandos pinigai.

*YPATINGAS ATVEJIS!* Lauko komandos žaidėjui pagaliuką sugavus viena ranka pelnomi pinigai dvigubėja, t.y. I etape Nuo akmenų pelnoma 200 pinigų, II etape Kryžius – 400 pinigų.

### Pagaliuko nepagavimas

Lauko komandos žaidėjams nepagavus namų komandos žaidėjo muštą pagaliuką:

I etapas	II etapas	III etapas
NUO AKMENŲ	KRYŽIUS	PINIGAI
Namuose ant akmenų paguldoma lazda ir lauko komandos žaidėjas, stovēdamas ten kur nukrito pagaliukas, su pagaliuku stengiasi numušti padėtą lazdą nuo akmenų.	Lauko komandos žaidėjas, stovēdamas ten kur nukrito pagaliukas, stengiasi pagaliuką numesti kuo arčiau namų.	Lauko komandos žaidėjas, stovēdamas ten kur nukrito pagaliukas, stengiasi pagaliuką numesti kuo arčiau namų.

Numušus lazdą nuo akmenų namų komandos žaidėjas išmetamas.

Nukritus pagaliukui prie namų per lazdos ilgi, t.y. 80 cm spinduliu apie namus, namų komandos žaidėjas, smūgiavęs pagaliuką, išmetamas.

Nukritus pagaliukui prie namų per lazdos storij, t.y. 2 cm spinduliu apie namus, visi namų komandos pinigai gauti III etape Pinigai sudega, t.y. prarandami.

Nepavykus numušti lazdos namų komandos žaidėjas tėsia žaidimą ir vykdo II etapą Kryžius.

prie namų per lazdos ilgi namų komandos žaidėjas tėsia žaidimą ir vykdo III etapą Pinigai.

Nepavykus numesti pagaliuko prie namų per lazdos storij namų komanda žaidėjas išmetamas.

### YPATINGI ATVEJAI!

1) Numušta lazda jkrenta tarp akmenų. Šiuo atveju visi namų komandos pinigai sudega, t.y. prarandami.

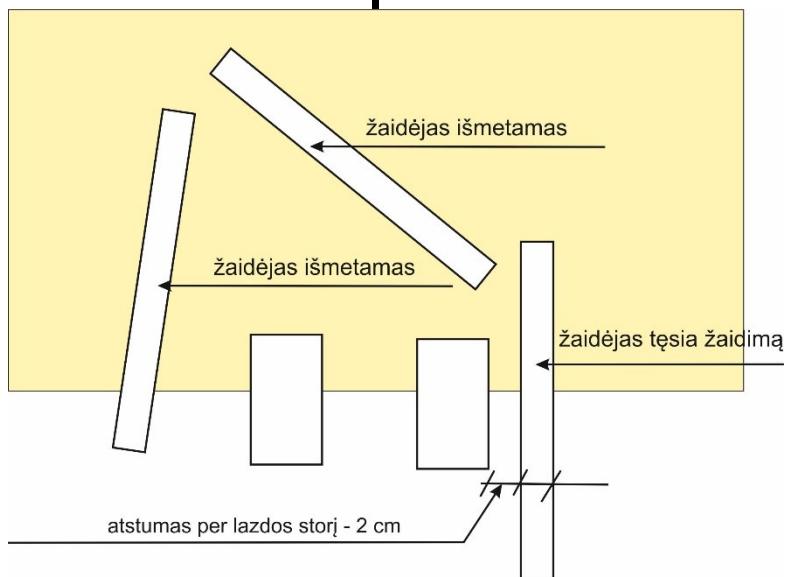
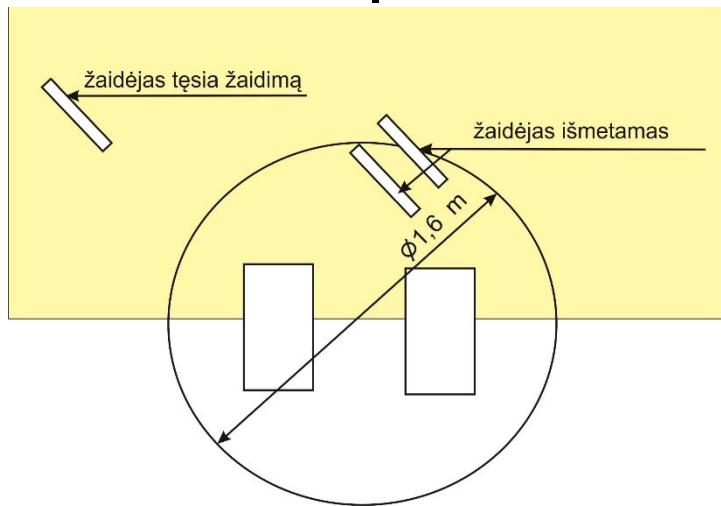
2) Lazda numušama tik nuo vieno akmens. Tada lazdą mušęs žaidėjas susiranda patogią vietą prie akmenų, priklaupia, pagaliuku nusitaiko į lazdą esančia ant akmens. Jam uždengiamos akys ir jis dar vieną kartą bando numušti lazdą.

Numušus lazdą nuo akmenų namų komandos žaidėjas išmetamas.

Nepavykus numušti lazdos namų komandos žaidėjas tėsia žaidimą ir vykdo II etapą Kryžius.

1) Mestas pagaliukas jkrenta tarp akmenų. Šiuo atveju visi namų komandos pinigai sudega, t.y. prarandami.

1) Mestas pagaliukas jkrenta tarp akmenų. Šiuo atveju visi namų komandos pinigai sudega, t.y. prarandami.



### **Pinigų skaičiavimas (tik III etape Pinigai)**

Namų komandai III etape Pinigai numušus pagaliuką už pirmosios lauko žymos, t.y. 10 lazdų ilgio (8 m), namų komanda pelno 100 pinigų, už antrosios ribos – 200 pinigų, už trečios ribos – 300 pinigų ir t.t.

### **ŽAIDIMO LAIMĘTOJAS**

Komanda, kuri pirma surenka 1000 pinigų, nugali priešininkų komandą ir laimi žaidimą.