

LIETUVIŲ LIAUDIES SPORTINIO ŽAIDIMO – RIPKOS ETNO ŽAIDYNIŲ „ĒRIŠKIŲ RIPKA 2021“ NUOSTATAI

I. BENDROJI DALIS

1. Lietuvių liaudies sportinio žaidimo – ripkos etno žaidynės „Ēriškių ripka 2021“ yra etnografinio pobūdžio šventė, kuri pirmą kartą vyks Panevėžio rajono Ēriškių kaime. Lietuvių liaudies sportinio žaidimo – ripkos etno žaidynių „Ēriškių ripka 2021“ renginys skirtas įvairaus amžiaus Panevėžio rajono ir miesto gyventojams.

II. TIKSLAS IR UŒDAVINIAI

2. Tikslas – priminti ir populiarinti senovės lietuvių sportinį žaidimą – ripką, taip prisidedant prie lietuvių liaudies tradicijų puoselėjimo.

3. UŒdaviniai:

3.1. kviesti dalyvauti įvairaus amžiaus vietos ir rajono gyventojus sportinėse žaidynėse, sudaryti sąlygas aktyviai praleisti laisvalaikį,

3.2. populiarinti liaudies žaidimą, tradicijas.

III. ORGANIZATORIUS IR PARTNERIAI

4. Renginį organizuoja Ēriškių kultūros centras kartu su Ēriškių kaimo bendruomene. Prie renginio žmogiškais ir materialiais resursais prisideda partneriai: Panevėžio Aukštaičių-Œemaičių bendruomenė, UAB „Maistas sportui“, Aukštaitijos krepšinio mokykla (Sports and education academy), MB „Œuvis vandeny“, MB „Grentas“, MB „Tik tas“.

IV. ŒAIDYNIŲ TEISĒJAI

5. Œaidynių teisėjai – Upytės seniūnijos sporto metodininkas Vidas Bundzinskas ir Aukštaitijos sporto mokyklos treneris Lukas Rutkauskas.

V. RENGINIO EIGA

6. Numatoma renginio programa:

10:00 – dalyvių, komandų registracija,

10:30 – renginio atidarymas,

11:00 – žaidynių „Ēriškių ripka 2021“ pradžia,

11:30 – žaidimai su „ripkelėmis“ vaikams,

13:00 – vaišės (vaišinamasi savo atsineštu maistu, gėrimais),

14:00 – koncertas, apdovanojimai.

VI. ŒAIDYNIŲ DALYVIAI IR KOMANDŲ REGISTRACIJA

7. Œaidynėse „Ēriškių ripka 2021“ gali dalyvauti visi pageidaujantys ir komandas sudarę bei užsiregistravę ne jaunesni nei 16 metų asmenys.

8. Komandos registruojamos internetu užpildant anketą adresu <https://forms.gle/KLYL4up2GZ5idRYE8>. Registracijos nuoroda talpinama Ēriškių kultūros centro interneto puslapyje www.eriskiukc.lt ir socialinėje facebook paskyroje.

9. Iš viso komandų sudaro 7 asmenys – komandos kapitonas ir nariai.

10. Komanda gali turėti atsarginių žaidėjų ir juos keisti patogiu žaidimo metu.

11. Renginio dieną komandos dalyviai bus kviečiami patvirtinti pateiktus komandos duomenis parašais.

12. Jaunesniems nei 16 metų amžiaus asmenims bus organizuojami kiti žaidimai ir rungtys.

VII. ŽAIDIMO TAISYKLĖS

13. Žaidynių trukmė ir taisyklės gali skirtis priklausomai nuo užsiregistravusių žaidynėms komandų skaičiaus. Jei užsiregistravusių komandų yra 8 (aštuonios), žaidimui taikomos 14. punkte aprašytos žaidimo taisyklės. Jei dalyvaujančių komandų skaičius mažesnis – taikomos 15. punkte aprašytos žaidimo taisyklės. Organizatoriai pasilieka teisę keisti ar koreguoti žaidimo trukmę apie tai informavus žaidynių dalyvius.

14. Žaidimo tikslas – išritinti ripką per varžovų ginamą aikštės galinę liniją (vienas taškas) arba įritinti į vartus (trys taškai). Laimi komanda, surinkusi daugiausia taškų. Varžomasi 20 min. be pertraukos. Ripka ridinama (metama) link varžovų komandos, oru skrieti gali ne daugiau kaip 10–12 metrų. Stabdyti ripką galima tik lazda (ritmuša), o kai ripka pilnai nesustabdoma lazda (ritmuša), galima stabdyti bet kuria kūno vieta. Sustabdžius ripką, per 10 s būtina ją ridenti atgal. Vartininkas vartininko aikštelėje (20 m nuo galinės linijos) gali sustabdyti ritmuša arba bet kuria kūno vieta, kitoje aikštės vietoje kaip eilinis žaidėjas. Jeigu komanda prasižengia, baudinys metamas iš prasižengimo vietos, o jeigu pražanga įvyksta vartininko aikštelėje metamas baudinys į vartus nuo 16 metrų (du taškai). 10 minučių pertrauka skiriama žaidusioms komandoms po žaidimo palikti žaidimo aikštelę ir į ją pakviesti naujas, dar nežaidusias komandas. 10 minučių laiko pertrauka (tarpas) skiriamas tol, kol sužaidžia visos komandos.

15. Žaidimo tikslas – išritinti ritinį per varžovų ginamą aikštės galinę liniją (vienas taškas) arba įritinti į vartus (trys taškai). Laimi komanda, surinkusi daugiausia taškų. Varžomasi tiek minučių, kiek nurodo teisėjai, bet ne mažiau nei 20 min. Ripka ridinama (metama) link varžovų komandos, oru skrieti gali ne daugiau kaip 10–12 metrų. Stabdyti ripką galima tik lazda (ritmuša), o kai ripka pilnai nesustabdoma lazda (ritmuša), galima stabdyti bet kuria kūno vieta. Sustabdžius ripką, per 10 s būtina ją ridenti atgal. Vartininkas – vartininko aikštelėje (20 m nuo galinės linijos) gali sustabdyti ritmuša arba bet kuria kūno vieta, kitoje aikštės vietoje kaip eilinis žaidėjas. Jeigu komanda prasižengia, baudinys metamas iš prasižengimo vietos, o jeigu pražanga įvyksta vartininko aikštelėje metamas baudinys į vartus nuo 16 metrų (du taškai).

16. I, II ir III vietos laimėtojai nustatomi pagal surinktų taškų skaičių. Esant lygiam rezultatui, komandų kapitonai meta ripką po tris kartus, o toliau numetęs gauna papildomą tašką, kuris pridedamas prie surinktų taškų ir tokiu būdu išaiškinamas laimėtojas.

17. Apdovanojimai: I vietą užėmusi komanda apdovanojama taure, diplomu ir renginio partnerių dovanomis. II ir III vietas užėmusios komandos apdovanojamos diplomais ir renginio partnerių dovanomis.

18. Vaikų varžybų laimėtojai apdovanojami medaliais.

VIII. SAUGUMO UŽTIKRINIMAS, DALYVIŲ ATSAKOMYBĖ

19. Žaidynių dalyvis privalo laikytis teisėjų ir organizatorių nurodymų varžybų aikštelėje.

20. Žaidynių dalyviai pilnai atsako už savo sveikatą ir saugumą varžybų metu.

21. Žaidynių metu dalyvis gali dėvėti šalną (rekomenduojama).

22. Už renginyje dalyvaujančius nepilnamečius atsako jų tėvai ar globėjai.