

Komandinės rungtys

1. Rungtis. Šuoliuoja apsižergęs lazda „Ant žirgų“ .
2. Rungtis. Šokinėjimas maišuose.
3. Rungtis. Ripkos varymas su lazda.
4. Rungtis. Vienas ropoja rankomis, o kitas paėmęs už kojų stumia.
5. Rungtis. Sukimasis aplink lazda.
6. Rungtis. Vežimo ratų varymas.
7. Rungtis. Raitelis ant žirgo. 2 žirgai.

Komanda – 6 nariai.

1. Rungtis. Šuoliai apsižergus lazda („Ant žirgų“).

Žaidėjas vaizduodamas raitelį, apsižergęs lazda, kuo greičiau šuoliuodamas turi pasiekti pažymėtą vietą. Apsisukęs, šuoliais grįžta, o lazda perduoda kitam dalyviui. Rungtį atlieka kiekvienas komandos žaidėjas.



1 pav. Šuoliai apsižergus lazda.

2. Rungtis. Šokinėjimas maišuose.

Žaidėjas apsivelka maišą ant kojų, šokinėdamas turi pasiekti pažymėtą vietą ir grįžti atgal. Maišas įduodamas sekančiam komandos dalyviui. Rungtį atlieka kiekvienas komandos žaidėjas.



2 pav. Šokinėjimas maišuose.

3. Rungtis. Ripkos varymas su lazda.

Pirmasis žaidėjas lazda varo ripką link pažymėtos vietos. Įveikęs pažymėtą vietą, pasiima ripką į rankas, bėga atgal ir atiduoda kitam dalyviui, o pats eina į eilės galą. Estafetė laimėta, kada ripka atsiduria eilės priekyje, pirmojo žaidėjo rankose. Rungtį atlieka kiekvienas komandos žaidėjas.



3 pav. Ripkos varymas su lazda.

4. Rungtis. Vienas ropoja rankomis, o kitas paėmęs už kojų stumia.

Komandos nariai susiskirsto poromis (3 poros). Vienas iš poros ropoja rankomis, o kitas paėmęs už kojų stumia. Taip įveikiama pažymėta teritorija ir grįžtama į eilės galą. Toliau ropoja sekanti pora.



4 pav. Vienas ropoja rankomis, o kitas paėmęs už kojų stumia.

5. Rungtis. Sukimasis aplink lazdą.

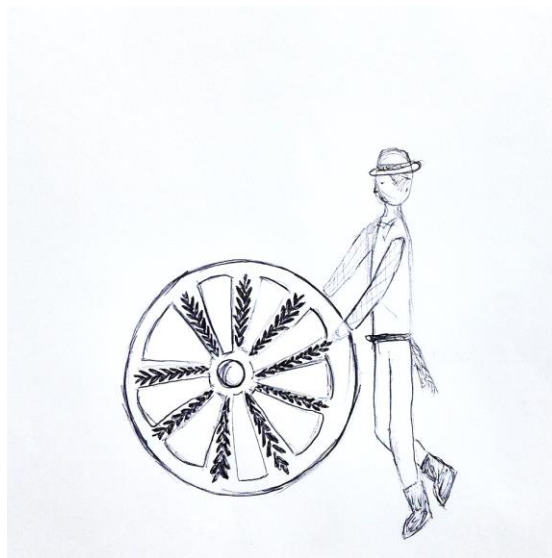
Laikant lazdą rankose, sukamasi aplink ją 5 kartus. Bėgama į priekį aplink pažymėtą teritoriją ir grįžtama atgal. Rungtį atlieka kiekvienas komandos žaidėjas.



5 pav. Sukimasis aplink lazdą.

6. Rungtis. Vežimo rato varymas.

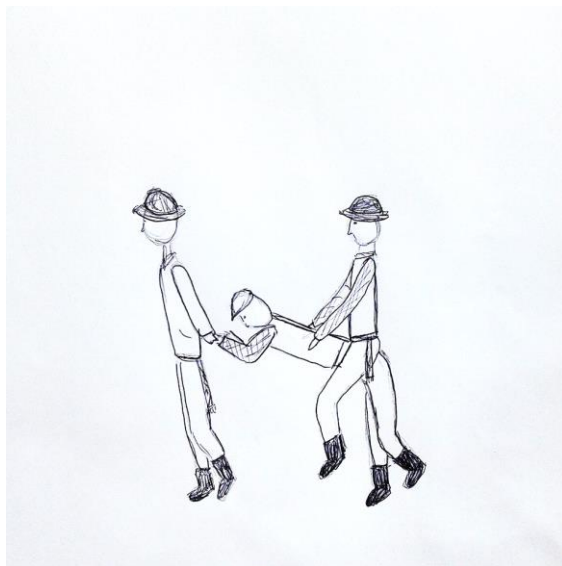
Pirmasis žaidėjas nuvaro vežimo ratą link pažymėtos vietos ir atgal, toliau varo sekantis. Rungtį atlieka kiekvienas komandos žaidėjas.



6 pav. Vežimo rato varymas

7. Rungtis. Raitelis ant žirgo.

Arklį ir raitelį sudaro iš trijų žaidėjų sudaryta figūra (1 komandoje 2 figūros). Tokioje padėtyje kuo greičiau judama link pažymėtos vietos ir grįžtama atgal. Tikslas nesugadinus pradinės figūros greičiau pasiekti finišą.



7 pav. Raitelis ant žirgo.

Numatomos individualios rungtys:

1. Vilkelių rungtynės.
2. Lankų varymas (Rekva).
3. Šaudymas iš lanko.
4. Šaudymas iš pistolių.
5. Fektavimasis lazdomis.
6. Perlindimas per lanką. (Lankas – iš lenkto medžio pagaminta pakinktų komplekto dalis, sujungianti ienas su pavalkais).
7. Meškos šovimas.
8. Kojūnai.
9. Išstūmimas iš rato su lazda.
10. Katinai.
11. Rekežio nuvertimas.
12. Vežimo ratų kėlimas.