



МІНІСТЕРСТВО
ОСВІТИ І НАУКИ
УКРАЇНИ



МІЖНАРОДНА ФЕДЕРАЦІЯ
УЧНІВСЬКОГО СПОРТУ



КОМІТЕТ ОРГАНІЗАЦІЙНОГО
ВИКОНАННЯ ТА ПРОВІДЕННЯ
МАН-УКРАЇНА



УКРАЇНСЬКА ФЕДЕРАЦІЯ
УЧНІВСЬКОГО СПОРТУ

V Всеукраїнські Cool Games Правила та структура змагань

Київ 2024 рік

Будь розумним, активним, творчим. Будь Cool Games!

COOL GAMES



I. Вступ

Важливо! Ці правила набувають чинності від 17 січня 2024 року та мають виключну силу для проведення п'ятих всеукраїнських Cool Games 23-26 січня 2024 року. Всі невідповідні цим Правилам правила Cool Games або естафет Cool Games попередніх років втрачають силу. По завершенні п'ятих всеукраїнських Cool Games будуть оприлюднені кінцеві правила Cool Games для проведення всіх офіційних змагань Cool Games наступних навчальних років.

Правила стосуються як дівчат так і хлопців, однак для скорочення і учасниця і учасник змагань Cool Games будуть означатись «учасник».

Правила Cool Games складаються з розділів:

1. Загальні правила Cool Games (в тому числі команди (жести) суддів).
2. Правила проведення конкретних естафет.
3. Порядок проведення ігор Cool Games, склад та порядок роботи суддівських бригад.
4. Майданчик, необхідний реквізит та формальні вимоги до нього. Увага! До цих Правил додаються **типові** вимоги до реквізиту Cool Games. Реквізит V Cool Games може відрізнятись від наведеного.

Далі термін Правила Cool Games вживатиметься для означення всіх розділів в цілому, а Загальні правила, Правила проведення естафет, Порядок проведення, Реквізит – як назви відповідних розділів.

Загальним правилам Cool Games повинні підкорюватись всі естафети – як вже існуючі так і ті, що будуть додані в майбутньому.

Якщо специфічні правила естафети мають відмінності або виключення відносно загальних правил Cool Games, то:

- відмінності – наводяться в правилах відповідної естафети;
- виключення – естафета додається до виключень в загальних правилах Cool Games з відповідною відсилкою в тексті правил естафети.

II. Загальні правила Cool Games

1. Майданчик

Майданчик для проведення Cool Games має визначену розмітку та специфіку використання у кожній з естафет (див. розділ «Реквізит» Правил Cool Games та пункти «Вихідне положення» кожної з естафет).

2. Положення учасника «Аут» (поза грою)

Учаснику, який порушив ці Загальні правила або правила естафети, оголошується «Аут» (поза грою).

Положення «Аут» (поза грою) оголошує та скасовує суддя на лінії, або старший суддя на майданчику, або головний суддя (заступник головного судді).

Положення «Аут» (поза грою) означає, що будь-які відповідні правилам дії учасника (навіть фініш) не зараховуються, а порушення правил – зараховуються та ведуть до передбачених штрафних санкцій.

Щоб вийти з положення «Аут» (поза грою) учасник повинен **повернутись** до місця, де таке положення зафіксовано (як правило – на це місце указує відповідний суддя) та здійснити дії, передбачені Загальними правилами або правилами естафет.

Під час **повернення**:

- учасник може нести реквізит в руках та рухатись будь-яким способом, який не порушує Правила Cool Games;
- якщо учасник в положенні «Аут» (поза грою) обігнув маркер розвороту (в тих естафетах, де це передбачене), він повинен обігнути його ще раз до того, як повернеться до місця оголошення Аут;
- якщо ні – він може рухатись прямо до місця оголошення Аут (наприклад в слаломі **не** потрібно проходити крізь ворота в зворотньому напрямі).

Судді не використовують спеціальних команд для скасування положення «Аут» (поза грою). Якщо учасник виконав передбачені правилами дії і «Аут» вже не оголошують – він може продовжувати рух.

3. Положення учасника «За лінією»

Практично у всіх естафетах Cool Games є ситуації, коли учасник знаходиться за певною лінією, яка відділяє його від тієї чи іншої зони ігрового поля (наприклад: під час очікування старту або отримання естафети, під час виконання кидка, перебуваючи в зоні очікування (в естафетах типу «Ткач») тощо).

Для цих епізодів спільним є наступне правило: стопи обох ніг учасника повинні знаходитись за обмежуючою лінією або уявною лінією, яка торкається найближчої відносно напрямку гри до учасника частини реквізиту (наприклад в естафеті Серсо). Якщо учасник наступає або заступає за лінію однією або двома стопами – йому оголошується «Аут» (поза грою). В такому випадку для повернення в гру учасник повинен повернутись в положення «За лінією» і після цього продовжити рух по дистанції.

4. Положення «Передача естафети»

В більшості естафет діє правило: Для передачі естафети:

- обидва учасники повинні свідомо і одночасно торкатись естафетної мітки;
- учасник, який отримує естафету, повинен знаходитися в положенні «За лінією»;



- у естафетах, які передбачають несення або ведення реквізиту учасником, учасник може перетнути лінію, якщо сформував правильне положення реквізиту для руху по маршруту і вже не притримує (наприклад – Хвасько) або почав вести (наприклад – Не поспішай, щоб встигнути) реквізит.

Якщо одна з вимог не виконана, то оголошується «Аут» (поза грою). При цьому учасник повинен повернутися в положення «За лінією» і лише після цього може продовжувати рух.

Якщо естафетна мітка була втрачена під час передачі, то:

- якщо естафетна мітка була втрачена без реакції на передачу того, хто її отримує, учасник, що її передавав, повинен повернутись «За лінією» старту/фінішу на бігове поле та повторити передачу;
- якщо естафетна мітка була втрачена після свідомого її отримання, то учасник, що її отримав, повинен підняти її, повернутись «За лінією» і лише після цього продовжити рух.

Естафетні мітки відрізняються для різних естафет – або маленький м'ячик, або фітбол, або обруч, або хула-хуп, або ракетка – однак правило залишається незмінним.

Виключення правила «Положення «Передача естафети»»:

- а) естафети, правила яких прямо передбачають на певних етапах гри (не тільки на лінії старту/фінішу) передачу естафетної мітки від одного учасника до іншого кидком, катінням або у спосіб, відмінний від указанного в правилі Положення «Передача естафети»;
- б) естафета «Черепашка» – в цій естафеті момент передачі фіксується по перетину м'ячем лінії старту/фінішу. Після перетину учасник передає стартуючому гімнастичну палицю/обруч, той в положенні м'яча «За лінією» формує правильне положення реквізиту для руху по маршруту і лише після цього починає рух.

5. Середня лінія

Середня лінія – це лінія ігрового поля, яка відділяє команди одна від одної.

В більшості естафет діє правило: Командам під час естафет заборонено перетинати середню лінію.

Порушення цього правила веде до технічної поразки команди в естафеті.

Ознака перетину середньої лінії: якщо учасник **явно** обома стопами (або частинами обох стоп), або іншою частиною тіла, або реквізитом **торкнувся** половини поля команди суперниці, або **рухається** половиною поля команди суперниці (більше одного кроку, стрибка тощо).

Виключення. Перетин середньої лінії допускається, **тільки якщо це не завадило грі команди-суперниці:**

- а) в наступних випадках всіх варіантів естафет «Біатлон» і «Серсо»:
 - м'ячиком або обручем, який відскочив відповідно до естафет: від кулволл, або від воріт, або від конуса-мішені **після** кидка (як влучного так і невлучного);
- б) у всіх трьох варіантах естафети «Біатлон»:
 - учасниками або учасником під час зміни місць **після** кидка (як влучного так і невлучного);
- в) в естафеті «Великі складнощі» допускається під час руху **наступати** на середню лінію;
- г) в естафеті «Коло» правило «Середня лінія» не діє (якщо це не завадило команді-суперниці!);

Якщо реквізит викочується за межі змагального поля, але не на поле руху команди-суперниці – див п. 6.

6. Збивання (зсування), втрата або торкання реквізиту

У всіх естафетах учаснику оголошується «Аут» (поза грою), якщо учасник під час руху по маршруту:

- **збиває на підлогу стійки або маркери розвороту** (зсуває – тільки для естафет, в правилах яких це буде **прямо** **вказано**);
- **втрачає реквізит** (при цьому той не обов'язково повинен впасти на підлогу (наприклад – м'ячик падає з ракетки, навіть якщо учасник встиг схопити його до торкання підлоги – фіксується Аут));
- **торкається реквізиту**, притримуючи від падіння в певних естафетах, або **несе** в тих естафетах, де це не передбачене.

В усіх цих випадках учасник зобов'язаний повернутись до місця, де були порушені правила. При цьому:

- якщо «Аут» (поза грою) був спричинений збиттям реквізиту – підняти його;
- в інших випадках – привести, за потреби, реквізит в положення руху по маршруту, передбаченого відповідною естафетою (наприклад – поставити м'ячик на ракетку), і лише тоді продовжити рух.

У всіх естафетах якщо учасник **зсуває** реквізит і це не веде правилами естафети до фіксації положення «Аут» (поза грою), то повернути його у вихідне положення може будь-хто з членів команди **під час руху по маршруту**. Якщо при цьому зсунуті предмети полегшують проходження маршруту, то судді повертають реквізит у визначене правилами естафети положення.

Виключення: Учаснику дозволено **тримати** реквізит в руках, **нести** або **втрачати** його знаходячись в положенні «Аут» (поза грою) або якщо він не рухається по маршруту в змагальному контексті (чекає свого старту, готується тощо). В таких випадках Аут не оголошується.

7. Жести суддів

Судді Cool Games використовують наступні жести:

«Увага!» – учасники, представники, судді та інші офіційні особи повинні звернути на суддю увагу;



- «До мене!» – офіційна особа або офіційні особи, до яких звернено жест, зобов'язані підійти до судді;
- «Від мене!» – офіційна особа або офіційні особи, до яких звернений жест, зобов'язані відійти від судді, або зайняти своє місце, або покинути майданчик – залежно від контексту ситуації;
- «Вітання!» – коли старший суддя підіймає руки перед початком гри – запрошує команди до привітання «дай п'ять!»;
- «На старт!»-«Увага!»-«Руш!» – три жести, які виконуються один-за-одним як один жест початку естафети;
- «Аут!» – фіксує положення «Аут» (поза грою) та указує на місце, де це положення зафіксоване;
- «Перемога» – фіксує перемогу однієї з команд-учасниць естафети або командної зустрічі;
- «Розійдись!» – команди, по відношенню до яких виконується цей жест, повинні покинути майданчик.



III. Правила естафет Cool Games (станом на 17 січня 2024 року)

Програма естафет

№ з/п	Назва	Актуальність			Створення	Перше проведення	Виключена (не рекомендується)
		I в.д.	II в.д.	III в.д.			
1.	Біатлон варіант 1	+	+	+	2018	2018	
2.	Біатлон варіант 2	+	+	+	2018	2018	
3.	Біатлон варіант 3	+	+	+	2018	2018	
4.	Великі складнощі			+	2018	2018	
5.	Великі складнощі вар 2		+	+	2021	2022	
6.	Гулівер	+	+	+	2018	2018	
7.	Класики	+	+	+	2018	2018	
8.	Коло	+	+	+	2018	2018	
9.	Конвеєр	+	+	+	2018	2018	
10.	Конвеєр варіант 2	+	+	+	2021	2021	
11.	Коти горошку	+			2018	2018	
12.	Коти горошку слалом	+	+	+	2018	2018	
13.	Лови і біжи!	+	+	+	2021	2022	
14.	Не спиши, щоб встигнути	+	+	+	2018	2018	
15.	Переправа		+	+	2018	2018	2021 з програми I в.д.
16.	Серсо варіант 1	+	+	+	2021	2022	
17.	Серсо варіант 2		+	+	2021	2022	
18.	Ткач	+	+	+	2018	2018	
19.	Флеш	+	+	+	2018	2018	
20.	Флеш-слалом	+	+	+	2018	2018	
21.	Хвасько		+	+	2018	2018	
22.	Черепаха		+	+	2018	2018	
23.	Ягоди	+	+	+	2018	2018	
24.	Run-тікль			+	2021	опробується	
25.	Коти-на-горошці варіант 1			+	2021	опробується	
26.	Коти-на-горошці варіант 2			+	2021	опробується	
27.	Не озирайся варіант 2		+	+	2021	опробується	
28.	Не озирайся! варіант 1		+	+	2021	опробується	
29.	Обережно двері зачиняються			+	2021	опробується	
30.	Angry Birds				2018	Не проводилась	
31.	Блиндскетбол				2018	Не проводилась	
32.	Боулінг				2018	Не проводилась	
33.	Гранд-естафета				2018	Не проводилась	
34.	М'яч та скакалка			+	2018	Не проводилась	
35.	Пазли				2018	Не проводилась	
36.	Сухий басейн	+			2018	Не проводилась	
37.	Фігури	+			2018	Не проводилась	
38.	Фортеця	+	+		2018	Не проводилась	
39.	Хрестики-нулики				2018	Не проводилась	
40.	Баранець		+	+	2018	2018	2018
41.	Володар перстнів				2018	2018	2018
42.	Дід Мазай і зайці	+	+	+	2018	2018	2021
43.	Дід Мазай і зайці вар. 2	+	+	+	2018	2018	2021
44.	Змійка				2018	2018	2018
45.	Біг Джамп				2018	2018	2018 з програми III в.д. 2024 - з програми II в.д.



Нижче подані специфічні правила проведення естафет Cool Games. Перед їх вивченням переконайтесь, що ви ознайомились і запам'ятали Загальні Правила Cool Games – див. розділ II Правил (вище)

БІАТЛОН ВАРІАНТ 1

Інвентар

«кулволл» – стіна з отвором 2 шт.
м'яч для метання 2 шт.

Організація майданчику

Для кожної команди визначаємо лінії:

старту/фінішу;

руху;

кидка;

на відстані три метри від лінії кидка встановлюється кулволл.

Вихідне положення

Один з учасників кожної команди до початку естафети займає місце за кулволл. Інші гравці знаходяться за лінією старту/фінішу.

Хід гри

За командою судді перший учасник кожної з команд стартує з м'ячем для метання, долає відстань до лінії кидка, та з положення «за лінією» намагається влучити в отвір кулволл.

Перед кидком учасник зобов'язаний загальмувати. В разі виконання кидку на бігу або в стрибку учаснику оголошується «Аут» і кидок не зараховується як використаний, навіть якщо він був виконаний «за лінією» та/або був влучний.

На влучення в отвір надається три спроби. Результатом кожної спроби може бути:

влучний кидок;

невлучний кидок;

спроба не зарахована.

Влучний кидок – зараховується, якщо м'яч пролетів крізь отвір від кидка (він може до влучання в отвір зачепити його краї, або змінити траєкторію активними діями суперника, однак будь-яка інша зміна траєкторії руху призводить до невдалого кидка). Після влучного кидка партнер учасника, який знаходиться за кулволл, ловить або підбирає м'яч та може одразу після цього рухатись до лінії старту/фінішу, навіть якщо ще лишились невикористані спроби.

Невлучний кидок

Кидок не зараховується, якщо не виконані умови влучного кидка і не оголошений «Аут».

В учасника лишається на одну спробу менше.

Якщо м'яч відскочив від кулволл, то виконавець кидка підбирає його, повертається на лінію кидка та виконує наступну спробу.

Якщо м'яч перелетів через кулволл – учасник за стіною повертає його виконавцю кидка в будь-який зручний спосіб, той з лінії кидка виконує наступну спробу.

Якщо всі три кидки були невлучними:

- якщо м'ячик відносно кулволл знаходиться на боці того, хто виконував кидок – учасник з будь-якого місця майданчику (не обов'язково з положення «за лінією» перекидає м'яч **над кулволл** партнеру (напрямо кидка – **від** лінії старту/фінішу);
- якщо м'ячик відносно кулволл знаходиться на боці того, хто отримував м'ячик – учасник підбирає (за потреби) м'ячик в будь-якому місці і одразу може продовжувати рух.

Якщо учасник не перекинув партнеру м'ячик над кулволл – оголошується «Аут».

Спроба не зарахована – в разі фіксації «Аут» спроба не зараховується взагалі – як влучна так і не влучна. Учасник повинен виконати стільки спроб, скільки було на момент кидку.

Після першого влучного або третього невлучного кидка учасник за кулволл має право почати рух одразу по отриманні м'яча, навіть якщо ще лишились невикористані спроби.

Виконавець кидка в довільному порядку займає місце за кулволл та чекає наступного учасника.

Його партнер на лінії старту/фінішу передає естафету і все повторюється.

Учасники після передачі естафети покидають ігрове поле, крім учасника, який починав гру за кулволл. Після передачі естафети цей учасник займає місце після учасника з манжетою, а після виконання кидків (він робить кидки останнім з команди) повертається на старт в довільному порядку.

Якщо м'ячик після кидка (як учасника, який виконує кидок так і його партнера), або учасники під час зміни після виконання кидка перетинають середню лінію – див. виключення з Правил Кулгеймз («Середня лінія»).

Естафета закінчується тоді, коли учасник з манжетою фінішував (перетинає лінію фінішу).



Визначення переможця

Перемагає команда, яка першою завершила естафету

БІАТЛОН ВАРІАНТ 2 (подані нижче правила естафети **чинні для V CG**, однак потім будуть змінені) Інвентар

м'яч для влучання у ворота 2 шт.

маленькі ворота 2 шт

Організація майданчику

Для кожної команди визначаємо лінії:

старту/фінішу;

руху;

виконання спроби влучити у ворота;

на відстані три метри від лінії виконання спроби влучити у ворота встановлюються ворота таким чином, щоб вони не перетинали лінію, за якою встановлені.

Вихідне положення

Один з учасників кожної команди до початку естафети займає місце за ворітьми. Інші гравці знаходяться за лінією старту/фінішу.

Хід гри

За командою судді перший учасник кожної з команд стартує з м'ячем, долає відстань до лінії виконання спроби та з положення «за лінією» намагається закотити (влучити) м'ячем в ворота.

Якщо під час руху м'яча ворота **перетинають** лінію – оголошується «Аут».

Перед виконанням спроби учасник зобов'язаний **загальмувати**. В разі виконання спроби на бігу або в стрибку учаснику оголошується «Аут» і спроба не зараховується як використана, навіть якщо вона була виконана «за лінією» та/або була влучною.

Учасник за воротами під час виконання спроби партнером:

а) **може** притримувати ворота за раму;

б) **не може до торкання сітки (влучна спроба) або перетину м'ячем лінії воріт (невлучна спроба)** рухати ворітьми, торкатись м'яча або починати рух;

в) **не може завжди** заважати судді визначити влучну спробу.

Під час порушення цих умов б) і в) оголошується «Аут».

На влучення в ворота надається три спроби. Результатом кожної спроби може бути:

влучна спроба;

невлучна спроба;

спроба не зарахована.

Влучна спроба – Спроба зараховується, якщо м'яч торкнувся сітки воріт зсередини (в будь-якому місці!), навіть якщо це трапилось після зсування воріт ударом м'яча в штангу.

В разі влучної спроби учасник за воротами виймає м'яч з воріт (однією, або двома руками, або відставивши ворота в сторону) і з положення «За лінією» починає рух. В іншому випадку учасник зобов'язаний повернутись «За лінію» і тільки по тому почати рух до лінії старту/фінішу. Інакше йому оголошується «Аут» і він муситиме повернутися і зробити це – поза залежністю від відстані, яку він встиг подолати.

Невлучна спроба – спроба фіксується як невлучна, якщо не виконані умови влучної спроби і не зафіксовано «Аут». В разі невлучної спроби в учасника лишається на одну спробу менше. Якщо м'яч відскочив від воріт або пролетів повз ворота, то виконавець спроби підбирає м'яч, або його партнер повертає йому м'яч, і виконується наступна спроба. Якщо ворота при цьому зсунулися, то повернути їх у вихідне положення має право будь-хто з учасників.

Спроба не зарахована – в разі фіксації «Аут» спроба не зараховується взагалі – як влучна так і невлучна. Учасник повинен виконати стільки спроб, скільки і лишалось.

Після першої влучної спроби, або після третьої невлучної спроби учасник, що їх виконував, замінює за воротами свого партнера по команді. Якщо при цьому м'яч знаходився у нього, то передає м'яч партнеру (**не перекидає** через ворота).

Як тільки партнер отримав м'яч, він може одразу почати рух до лінії старту/фінішу для передачі естафети, навіть якщо ще лишились невикористані спроби.

Виконавець спроби в цей час в довільному порядку займає місце за воротами та встановлює їх для наступного учасника.

Учасник, який був за ворітьми, на лінії старту/фінішу передає естафету і все повторюється.



Учасники після передачі естафети покидають ігрове поле, крім учасника, який починав гру за ворітьми. Після передачі естафети цей учасник займає місце після учасника з манжетою, а після виконання спроб (він робить спроби останнім) повертається на старт в довільному порядку.

Якщо м'ячик після спроби (як учасника, який її виконує так і його партнера), або учасники під час зміни після виконання спроби перетинають середню лінію – див. виключення з Правил Кулгеймз («Середня лінія»).

Естафета закінчується тоді, коли учасник з манжетою фінішував (перетинає лінію фінішу).

Визначення переможця

Перемагає команда, яка першою завершила естафету

БІАТЛОН ВАРІАНТ 3

Інвентар:

«кулволл» – стіна 2 шт. без отворів.

м'яч для кидка 2 шт.

пастка для м'яча

Організація майданчику

Для кожної команди визначаємо лінії:

старту/фінішу;

руху;

кидка;

на відстані три метри від лінії кидка встановлюється кулволл

Вихідне положення

Один з учасників кожної команди до початку естафети займає місце за кулволл з пасткою в руках. Інші гравці знаходяться за лінією старту/фінішу.

Хід гри

За командою судді перший учасник кожної з команд стартує з м'ячем, долає відстань до лінії кидка, та з положення «за лінією» перекидає м'ячик через кулволл, а його партнер намагається зловити м'ячик пасткою.

Перед кидком учасник зобов'язаний **загальмувати**. В разі виконання кидку на бігу або в стрибку учаснику оголошується «Аут» і кидок не зараховується як використаний, навіть якщо він був виконаний «за лінією» та/або був влучний.

Кожній парі учасників надається три спроби кидків. Результатом кожної спроби може бути:

вдала спроба;

невдала спроба;

спроба не зарахована.

Вдала спроба – Спроба зараховується, якщо «ловець» зловив м'ячик пасткою «одним рухом», і до торкання пастки м'ячик не торкався більше нічого. Спроба зараховується, навіть якщо після цього м'ячик вискочив за пастки.

Невдала спроба – спроба фіксується як невдала якщо:

- учасник не зміг зловити м'ячик пасткою з першої спроби взагалі;
- до потрапляння в пастку м'ячик відбився від її краю (тобто явно змінив траєкторію руху **на протилежну** після торкання **краю** пастки) чи торкнувся будь-якої частини тіла учасника або кулволл.

При цьому якщо «ловець» свідомо направив м'яча долонею в пастку – фіксується «Аут!» (тобто спроба не зараховується), якщо м'яч випадково влучив в «ловця» (в будь-яку частину тіла) під час спроби зловити – фіксується невлучний кидок.

Після невдалої спроби «ловець» перекидає м'яч через кулволл партнеру, або може передати його в інший спосіб, і той виконує наступну спробу.

В разі невдалої спроби кількість спроб зменшується на одну.

Спроба не зарахована – в разі фіксації «Аут», або якщо м'ячик після кидка не перелетів **над** кулволлом. Така спроба не зараховується взагалі. Учасник повинен виконати стільки спроб, скільки було на момент кидку. Якщо м'ячик перелетів над кулволлом навіть після влучання в неї, така спроба зараховується, як невдала.

Після першої вдалої спроби або третьої невдалої спроби «ловець»:

Якщо всі три кидки були невлучними:

- якщо м'ячик відносно кулволл знаходиться на боці того, хто виконував кидок – учасник з будь-якого місця майданчику (не обов'язково з положення «за лінією») перекидає м'яч **над кулволл** партнеру (напрямок кидка – **від** лінії старту/фінішу);

- якщо м'ячик відносно кулволл знаходиться на боці того, хто отримував м'ячик – учасник підбирає (за потреби) м'ячик в будь-якому місці і одразу може продовжувати рух.

Якщо учасник не перекинув партнеру м'ячик над кулволл – оголошується «Аут».

Якщо м'ячик після вдалої спроби вилетів з пастки та котиться – навіть в бік лінії старту/фінішу – учасник просто підіймає м'ячик де він є і продовжує рух.

Виконавець кидка в довільному порядку займає місце за кулволлом, підіймає пастку та готується для отримання м'яча.

Учасник, який був за кулволлом, на лінії старту/фінішу передає естафету і все повторюється.

Учасники після передачі естафети покидають ігрове поле, крім учасника, який починав гру за кулволлом. Після передачі естафети цей учасник займає місце після учасника з манжетою, а після виконання кидків (він робить кидки останнім з команди) повертається на старт в довільному порядку.

Якщо м'ячик після кидка (як учасника, який виконує кидок та і його партнера), або учасники під час зміни після виконання кидка перетинають середню лінію – див. виключення з Правил Кулгеймз («Середня лінія»).

Естафета закінчується тоді, коли учасник з манжетою фінішував (перетинає лінію фінішу).

Визначення переможця

Перемагає команда, яка першою завершила естафету

ВЕЛИКІ СКЛАДНОЦІ

Інвентар

футбол 4 шт.

маркер розвороту 2 шт.

Організація майданчику

Для кожної команди визначаємо лінії:

старту/фінішу;

руху;

наприкінці лінії руху встановлюємо маркери розвороту.

Вихідне положення

Всі учасники обидвох команд знаходяться за лінією старту/фінішу. Перша пара кожної команди – з футболками в руках, по одному футболу на учасника.

Хід гри

За командою судді, учасники стартують та починають рух паралельно вздовж лінії руху, передаючи м'яч один одному – один учасник відбиває його від підлоги партнеру, а інший одночасно перекидає свій м'яч верхом.

Так вони рухаються до точки розвороту, перетинають лінію, на якій встановлений маркер розвороту, можуть зупинити відбивання і поміняти місцями в футболками в руках. Потім, передаючи футболи один одному таким самим чином, як і до маркера розвороту, повертаються до старту, де передають м'ячі наступній парі і все повторюється.

Під час передачі естафети обидва учасника, які її приймають, повинні знаходитись «За лінією».

На кожній прямій – від старту до розвороту і назад – учасники повинні виконати не менше 4х передач футболу.

Якщо учасник під час руху наступає двома ногами на середню лінію – технічна поразка команді НЕ зараховується – див. виключення з Правил Кулгеймз («Середня лінія»).

Естафета закінчується тоді, коли учасник з манжетою фінішував (перетинає лінію фінішу).

Визначення переможця

Перемагає команда, яка першою завершила естафету.

ГУЛІВЕР

Інвентар

Гімнастична палиця 2 шт.

Організація майданчику

Для кожної команди визначаємо лінії:

старту/фінішу;

руху.

Вихідне положення

Всі учасники обидвох команд знаходяться за лінією старту/фінішу. Перший учасник кожної команди запрошується на лінію старту.

Хід гри



За командою старшого судді учасники починають гру.

Кожен учасник кожної з команд команди виконує стрибок з місця у довжину. Стрибок вважається будь-яка зміна положення будь-якої стопи учасника, або обох – навіть якщо ця зміна була зроблена під час підготовки до стрибка або у вигляді наприжки.

Після цього на точку, куди він дострибнув кладеться гімнастична палиця в найближчому до лінії початку стрибка місці, де учасник торкнувся підлоги будь-якою частиною тіла.

Наступний учасник стає так, щоб його носки взуття торкнулися палиці.

Потім суддя забирає палицю, і за дозволом судді учасник може виконати стрибок.

Для пришвидшення гри вся команда, крім учасника, який вже використав свою спробу, може разом рухатись по біговому полю.

Естафета закінчується тоді, коли кожен учасник команди зробить свій стрибок.

Визначення переможця

Перемагає команда, яка стрибками своїх учасників подолала найбільшу відстань.

КЛАСИКИ

Інвентар

обручі 20 шт.

Організація майданчику

Для кожної команди визначаємо лінії:

старту/фінішу;

руху;

вздовж лінії руху від першого її розриву викладаємо «класики» – фігура починається та завершується одним обручем. Фігура для кожної з команд повинна складатися з 10-ти обручів

Вихідне положення

Всі учасники обидвох команд знаходяться за лінією старту/фінішу. Перший учасник кожної команди запрошується з естафетною міткою в руках на лінію старту/фінішу.

Хід гри

За сигналом судді перші учасники стартують, досягають фігур і долають «класики», торкаючись підлоги у кожному обручі.

Після проходження всієї фігури, учасник покидає її, для I і II вікових дивізіонів – розвертається, повертається в фігуру і долає класики у зворотньому напрямку (для III вікового дивізіону – спиною уперед).

Якщо учасник наступає або зсуває обруч – «Аут» не оголошується (див. п. 6 Загальних Правил).

Після завершення він передає естафетну мітку наступному учаснику. Все повторюється.

Естафета закінчується тоді, коли учасник з манжетою фінішував (перетинає лінію фінішу).

Визначення переможця

Перемагає команда, яка першою завершила естафету.

КОЛО

Інвентар

м'ячі 6 шт – по 3 різних кольорів;

фішки для розмітки поля – $5+3+3 = 11$ трьох кольорів відповідна кількість.

п'єдестал – поролоновий куб 80X80X80 см або стіл.

обручі гімнастичні – 6 шт X 2 або 8 шт X 2 в залежності від вікового дивізіону.

Організація майданчику

Між лініями старту/фінішу команд діагоналлю основи по осі майданчику встановлюється «П'єдестал».

На «П'єдесталі» по діагоналі розташовуємо п'ять фішок одного кольору – це гнізда для м'ячів.

Справа і зліва від цієї лінії трикутниками викладаємо по три фішки інших кольорів з м'ячиками в них.

На землі в напрямку, указаному кожним з цих трикутників, колом викладаються обручі так, щоб вони торкалися краями сусідніх, а перший і останній – п'єдесталу.

Вихідне положення

Команди стають в обручі обличчями всередину. Перший учасник кладе праву руку на п'єдестал, останній учасник (з манжетою) – ліву руку. Учасники між ними тримають руки розведеними в сторони так, щоб долоня правої руки кожного лежала в долоні лівої руки учасника праворуч.

Хід гри

Біля п'єдесталу стоять судді.



За командою судді учасник з **манжетою кожної команди** (останній учасник) бере м'яч свого кольору і передає його першому учаснику команди. Перший учасник, а за ним – кожен з команди, передає м'яч в **праву** долоню партнеру ліворуч від нього по ланцюжку.

Останній учасник команди кладе м'яч у «гніздо» – вільну фішку діагоналі на п'єдесталі.

Якщо спроба зайняти «гніздо» вдала: коли м'ячик опиняється в гнізді, учасник з манжетою **тією ж рукою**, що вкладав попередній м'ячик, може взяти наступний м'яч і передати його на початок кола.

Якщо спроба зайняти «гніздо» невдала:

якщо м'ячик викотився з «гнізда» – **команді оголошується «Аут!»**. Для продовження гри учасник повинен повернути його до «гнізда». Якщо за цей час це «гніздо» зайняла м'ячиком інша команда, то він повинен знайти інше місце;

якщо м'ячик викотився **до передачі** наступного – учасник спочатку повертає м'ячик в «гніздо», і лише після цього може брати/передавати наступний;

якщо м'ячик викотився **після передачі** наступного – команда **зобов'язана** повернути цей «наступний» м'ячик першому учаснику, і розпочати нове коло лише після встановлення учасником з манжетою попереднього м'ячика команди в «гніздо»;

Якщо команда втратила м'ячик під час передачі: гра повинна продовжитись з того учасника, який втратив м'ячик;

Якщо учасник виштовхнув з «гнізда» м'ячик іншої команди: Учасникам заборонено виштовхувати м'ячі іншої команди або в інакший спосіб заважати. Якщо команда виштовхнула м'ячик іншої команди, **то команді зараховується технічна поразка**.

Естафета закінчується тоді, коли всі три м'ячі кожної команди розіграні.

Якщо м'ячик, або учасники під час гри перетинають середню лінію – див. виключення з Правил Кулгеймз («Середня лінія»).

Визначення переможця

Перемагає команда, яка вкладає в гнізда діагоналі на п'єдесталі три м'ячі свого кольору.

КОНВЕЄР – ВАРІАНТ 1

Інвентар

м'яч 2 шт

Організація майданчику

Для проведення естафети достатньо дві лінії руху.

Вихідне положення

Для естафети вишиковуємо команди у дві колони один за одним.

Перед першим учасником на підлозі кладемо м'яч.

Хід гри

За командою судді перший з учасників кожної команди підіймає м'яч та передає тому, хто стоїть за ним.

Кожен учасник команди зобов'язаний не просто торкнутися м'яча, а саме передати його партнеру позаду себе.

Учасник, який замикає колону, отримує м'яч і запускає його по землі між ногами колег по команді у напрямку до початку строю, а сам одночасно рухається вздовж колони на її початок.

Під час руху м'яча підлогою, кожен з учасників команди має право спрямовувати його вперед.

Перший в колоні ловить м'яч і передає в руки тому, хто його запустив, або той може зловити його сам. Учасник, який отримав м'яч стає на чолі команди і все починається спочатку.

Естафета закінчується, коли учасник, який починав її в команді, віддає пас, повертається в на початок колони, отримує м'яч і підіймає його над головою.

Визначення переможця

Перемагає команда, яка завершить естафету першою.

КОТИ ГОРОШКУ (подані нижче правила естафети **чинні для V CG**, однак потім будуть змінені)

Інвентар:

фідбол 2 шт.

маркери (точки розвороту) – 2 шт

Організація майданчику

Для кожної команди визначаємо лінії:

старту/фінішу;

руху;

наприкінці лінії руху встановлюємо маркери розвороту.

Вихідне положення

Всі учасники обидвох команд знаходяться за лінією старту/фінішу. Перший учасник кожної команди з фітболом знаходиться в положенні «за лінією».

Положення «за лінією» фіксується по положенню стоп учасника, який стартує. Фітбол може знаходитись на біговому полі за лінією старту/фінішу.

Хід гри

За командою судді першим стартує учасник з фітболом, долає відстань до точки розвороту, ведучи фітбол, огинає її та повертається до старту/фінішу. Учасник повинен контролювати – вести – фітбол вздовж всієї дистанції. Якщо фітбол починає підстрибувати, учасник може продовжувати рух. За потреби він може зупинитись, в статичному положенні зупинити фітбол, який стрибав, поставити його на землю, і продовжити котити.

Учасник не може нести фітбол. В разі порушення йому оголошується «Аут».

На старті/фініші учасник передає фітбол наступному, при цьому вони повинні обидвоє торкнутися м'яча, і все повторюється.

Естафета закінчується тоді, коли учасник з манжетою фінішував (перетинає лінію фінішу).

Визначення переможця

Перемагає команда, яка першою завершила естафету.

КОТИ ГОРОШКУ СЛАЛОМ

Інвентар

фітбол 2 шт.

маркери (точки розвороту) 2 шт.

стійки (конуси) по 6 шт двох різних кольорів – всього 12 шт.

Організація майданчику

Для кожної команди визначаємо лінії:

старту/фінішу;

руху;

в розривах лінії руху на рівній відстані для обох команд встановлюються по 6 стійок;

наприкінці лінії руху встановлюємо маркери розвороту.

Вихідне положення

Всі учасники обидвох команд знаходяться за лінією старту/фінішу. Перший учасник кожної команди з фітболом знаходиться в положенні «за лінією».

Положення «за лінією» фіксується по положенню стоп учасника, який стартує. Фітбол може знаходитись на біговому полі за лінією старту/фінішу.

Хід гри

Першим стартує учасник з фітболом, долає відстань до опорної точки, ведучи фітбол та огинаючи кожен стійку для слалому, огинає опорну точку та повертається до старту/фінішу таким самим способом – огинаючи стійки.

Учасник не може нести фітбол.

Учасник під час руху повинен пройти через кожні «ворота», утворені найближчою між собою парою стійок – перешкод, в тому числі і між крайньою стійкою – перешкодою та маркером розвороту.

В разі порушення цих правил йому оголошується «Аут».

На старті/фініші передає фітбол наступному учаснику, при цьому вони повинні обидвоє торкнутися м'яча, і все повторюється.

Естафета закінчується тоді, коли учасник з манжетою фінішував (перетинає лінію фінішу).

Визначення переможця

Перемагає команда, яка першою завершила естафету.

НЕ ПОСПІШАЙ, ЩОБ ВСТИГНУТИ (подані нижче правила естафети **чинні для V CG**, однак потім будуть змінені)

Інвентар

повітряні кульки 6 шт.

маркери (точки розвороту) 2 шт.

тенісні ракетки (II віковий дивізіон) 2 шт.

гімнастичні палиці (III віковий дивізіон) 2 шт.

Організація майданчику

Для кожної команди визначаємо лінії:

старту/фінішу;

руху;

наприкінці лінії руху встановлюємо маркери розвороту.

Вихідне положення

Всі учасники обидвох команд знаходяться за лінією старту/фінішу.

Учасник кожної команди, який стартує першим, тримає в руках кульку та відповідний віковій групі інвентар.

Хід гри

За командою учасник команди відпускає кульку рукою, якою утримував, стартує і рухається вздовж лінії руху, штовхаючи кульку:

долонею – для молодшого вікового дивізіону;

ракеткою – для середнього вікового дивізіону;

гімнастичною палицею – для старшого вікового дивізіону;

огинає точку розвороту та повертається до старту/фінішу таким самим порядком.

Кульку можна лише штовхати, заборонено **під час руху** утримувати двома, або однією руками. Якщо учасник рухається з кулькою в руках – оголошується «Аут».

На старті кульку передають наступному учаснику і все повторюється.

Передача естафети при цьому фіксується по **передачі кульки**, ракетка і гімнастична палиця у відповідних вікових дивізіонах передаються в довільному порядку.

У кожній команді є три кульки. Якщо кулька лопається, то керівник команди, який супроводжує її по зовнішній лінії, передає наступну.

Ракетку учасник тримає за руків'я.

Естафета закінчується тоді, коли учасник з манжетою фінішував (перетинає лінію фінішу).

Визначення переможця

Перемагає команда, яка першою завершила естафету.

ПЕРЕПРАВА

Інвентар

гімнастичні обручі («крижинки») 4 шт.

маркери (розвороту) 2 шт.

Організація майданчику

Для кожної команди визначаємо лінії:

старту/фінішу;

руху;

«берег»;

на відстані від лінії берегу встановлюємо маркери розвороту.

Вихідне положення

Команди перед стартом діляться на пари і вишиковуються на старті/фініші.

Перша пара отримує два гімнастичних кільця – «крижинки». Одне з кілець кладеться на землю на бігове поле так, щоб воно торкалось лінії старту/фінішу, друге тримає в руках будь-хто з пари.

Хід гри

За командою судді, учасники стартують – займають кільце, яке лежить на підлозі, а кільце, що трималося в руках, кладеться на землю, і пара переходить в нього.

Кільце, з якого вони вийшли, переставляється уперед і все повторюється – пара долає відстань вздовж лінії руху «по крижинкам» – переходячи з одного кільця в інше.

Якщо учасники (один або двоє) будь-якою частиною тіла торкаються підлоги за межами «крижинки», то оголошується «Аут» і пара повинна переставити одну крижинку назад, перейти в неї, та після цього продовжувати рух.

Якщо обидва учасники опиняються цілком за межами «крижинки», то команді зараховується поразка.

Обидва учасники повинні вийти (вистрибнути) за лінію берегу з крижинки, підняти обидві крижинки, обігнути маркер розвороту та повернутись на старт в звичному режимі. На старті вони передають крижинки наступній парі. Естафета передається одним кільцем – друге передається від пари до пари в довільному порядку.

Естафета закінчується тоді, коли учасник з манжетою фінішував (перетинає лінію фінішу).

Визначення переможця

Перемагає команда, яка першою завершила естафету.

ТКАЧ

естафетні мітки 2 шт.

Організація майданчику

Для кожної команди визначаємо лінії:

- старту/фінішу;
- руху;
- зміни учасника.

Вихідне положення

Всі учасники обидвох команд знаходяться за лінією старту/фінішу. У того, хто біжить першим, в руці – естафетна мітка.

Один учасник кожної команди займає місце за лінією зміни учасника.

Хід гри

За командою судді учасники стартують, рухаються вздовж лінії руху до партнера, який знаходиться за лінією зміни учасника і там передають йому естафетну мітку.

Учасник після отримання естафетної мітки одразу стартує, учасник, який віддав естафетну мітку, займає його місце за лінією зміни учасника.

Учасник, який отримав естафетну мітку, рухається до старту, де передає її наступному учаснику команди. Все повторюється.

Учасник, який починав гру за лінією зміни учасника, після передачі естафети не покидає ігрове поле, а займає місце після учасника з манжетою. Всі інші учасники після передачі естафети покидають ігрове поле.

Останній учасник після передачі естафети партнеру за лінією зміни учасника повертається на старт в довільному порядку.

Партнер, який отримав від нього естафету, починає рух до лінії фінішу.

Естафета закінчується тоді, коли учасник з манжетою фінішував (перетинає лінію фінішу).

Визначення переможця

Перемагає команда, яка першою завершила естафету.

ФЛЕШ

Інвентар

естафетні мітки 2 шт.

маркери (точки) розвороту 2 шт.

Організація майданчику

Для кожної команди визначаємо лінії:

- старту/фінішу;
- руху;
- наприкінці лінії руху встановлюємо маркери розвороту.

Вихідне положення

Всі учасники обидвох команд знаходяться за лінією старту/фінішу. Перший учасник кожної команди запрошується з маркером передачі естафети в руках на лінію старту/фінішу.

Хід гри

За командою судді перший учасник кожної команди стартує, рухається вздовж лінії руху до точки розвороту, оббігає її та повертається до старту.

Там передає естафету наступному учаснику, і все повторюється.

Естафета закінчується тоді, коли учасник з манжетою фінішував (перетинає лінію фінішу).

Визначення переможця

Перемагає команда, яка першою завершила естафету.

ФЛЕШ-СЛАЛОМ

Інвентар

естафетні мітки 2 шт.

маркери (точки розвороту) 2 шт.

стійки (конуси) по 6 шт двох різних кольорів – всього 12 шт.

Організація майданчику

Для кожної команди визначаємо лінії:

- старту/фінішу;
- руху;

в розривах лінії руху на рівній відстані для обох команд встановлюються по 6 стійок; наприкінці лінії руху встановлюємо маркери розвороту.

Вихідне положення

Всі учасники обидвох команд знаходяться за лінією старту/фінішу. Перший учасник кожної команди запрошується з маркером передачі естафети в руках на лінію старту/фінішу.

Хід гри

За командою судді перший учасник кожної команди стартує, рухається вздовж лінії руху, огинаючи кожен стійку – перешкоду, до точки розвороту, оббігає її та повертається до старту тим самим порядком, де передає естафету наступному учаснику і все повторюється.

Учасник під час руху повинен пройти через кожні «ворота», утворені найближчою між собою парою стійок – перешкод, в тому числі і між крайньою стійкою – перешкодою та маркером розвороту.

Естафета закінчується тоді, коли учасник з манжетою фінішував (перетинає лінію фінішу).

Визначення переможця

Перемагає команда, яка першою завершила естафету.

ХВАТЬКО

Інвентар

м'ячик 2 шт.
ракетка 2 шт.
маркери (точки розвороту) 2 шт.

Організація майданчику

Для кожної команди визначаємо лінії:

старту/фінішу;
руху;
наприкінці лінії руху встановлюємо маркери розвороту.

Вихідне положення

Всі учасники обидвох команд знаходяться за лінією старту/фінішу.

Той, хто стартує першим, тримає в руці ракетку, на якій знаходиться м'ячик. Ракетку слід тримати за руків'я. **До команди судді «Старт» учасник може притримувати м'ячик другою рукою.**

Хід гри

За командою судді перший учасник стартує (якщо він притримував м'ячик – він повинен відпустити його ДО перетину лінії старту), рухається вздовж лінії руху, утримуючи м'ячик на ракетці, огинає точку розвороту та повертається на старт таким самим чином.

Там передає естафету – **ракетку разом з м'ячиком** – наступному учаснику і все повторюється.

Учасник не може притримувати м'ячик в русі.

Естафета закінчується тоді, коли учасник з манжетою фінішував (перетинає лінію фінішу).

Визначення переможця

Перемагає команда, яка першою завершила естафету.

ЧЕРЕПАХА

Інвентар

товстий обруч (для II вікового дивізіону) або звичайний обруч (для III в.д.) – 2 шт.
м'ячик 2 шт.
маркери (точка розвороту) 2 шт.
гімнастична палиця 2 шт. (для III в.д.)

Організація майданчику

Для кожної команди визначаємо лінії:

старту/фінішу;
руху;
наприкінці лінії руху встановлюємо маркери розвороту.

Вихідне положення

Всі учасники обидвох команд знаходяться за лінією старту/фінішу.

Той, хто стартує першим, тримає в руці:

для II в.д. – обруч, яким тримає м'яч на підлозі – при цьому м'яч повинен знаходитись за лінією;

для III в.д. – гімнастичну палицю, яким притримує кільце на підлозі, всередині якого знаходиться м'яч, при цьому кільце на підлозі знаходиться в положенні за лінією.

Хід гри



За командою судді перший учасник стартує, рухається вздовж лінії руху, ведучи м'яч або за допомогою кільця (для II в.д.), або за допомогою гімнастичної палиці та кільця (для III в.д.), рухається до точки розвороту, огинає її і таким самим чином повертається на старт.

М'яч має постійно бути в межах проєкції обруча на підлозі. Якщо м'яч викотився з обруча, учаснику дозволяється повернути його в обруч руками в тому місці, звідки м'яч викотився.

Естафетна мітка в цій естафеті – м'яч. Під час передачі естафети учасники не повинні торкатись естафетної мітки – див. виключення з Правил Кулгеймз («Передача естафети»).

Після отримання естафети все повторюється.

Естафета закінчується тоді, коли учасник з манжетою фінішував (перетинає лінію фінішу).

Визначення переможця

Перемагає команда, яка першою завершила естафету.

ЯГОДИ

Інвентар

кошик 2 шт.

м'ячики по 6 шт двох кольорів – всього 12 шт.

фішки для розмітки поля – $6+6 = 12$ двох кольорів відповідна кількість.

маркери (точки розвороту)

Організація майданчику

Для кожної команди визначаємо лінії:

старту/фінішу;

руху;

в розривах лінії руху на рівній відстані для обох команд встановлюються по 6 «гнізд» – фішки для розмітки поля;

наприкінці лінії руху встановлюємо маркери розвороту.

Вихідне положення

Всі учасники обидвох команд знаходяться за лінією старту/фінішу. Той, хто біжить першим, тримає кошик, наповнений м'ячиками.

Хід гри

За командою судді перший учасник стартує, рухається вздовж лінії руху, викладаючи м'ячики по одному в кожне «гніздо», оббігає точку розвороту та повертається на старт.

Там передає кошик наступному учаснику. Той долає ту ж відстань, однак збирає м'ячики, розкладені його колегою

Зверніть увагу, заборонено тримати в долоні більше, ніж 2 «ягоди» одночасно!

Якщо м'ячик викочується з «гнізда», учасник повинен повернути його на місце і лише після цього продовжувати рух за маршрутом.

Якщо «гніздо» перекинулось, поставити його в правильне положення має право будь-хто з учасників, які знаходяться на маршруті.

Естафета закінчується тоді, коли учасник з манжетою фінішував (перетинає лінію фінішу).

Визначення переможця

Перемагає команда, яка першою завершила естафету.

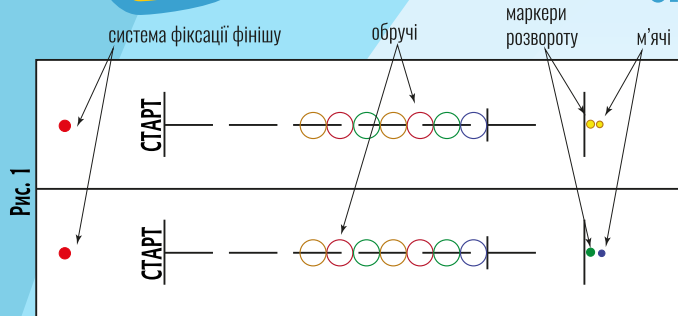
COOL GAMES

КОНВЕЙЕР - ВАРІАНТ 2

НЕОБХІДНИЙ РЕКВІЗИТ

- 14 обручів (для середнього вікового дивізіону - 10)
- 2 м'ячі
- 2 маркери розвороту

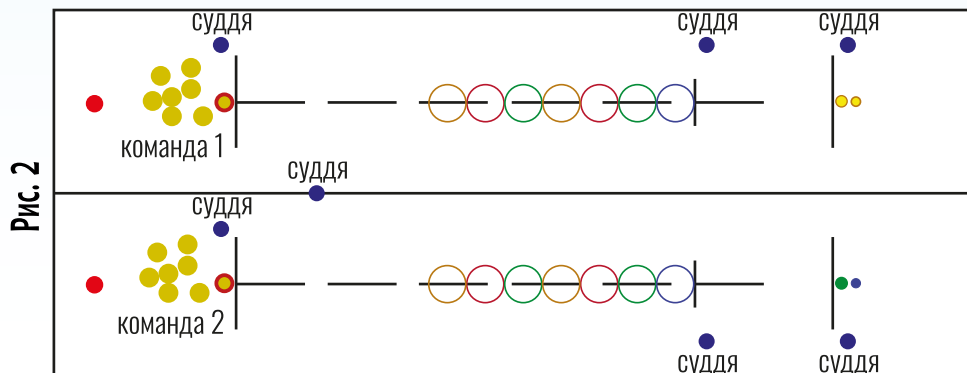
ОРГАНІЗАЦІЯ МАЙДАНЧИКУ



1. М'ячі – лежать на підлозі за маркерами розвороту .
2. Обручі – лежать від лінії «вогню» в напрямку старту вздовж центральних ліній бігових зон кожної з команд.
3. Маркери розвороту – наприкінці лінії руху

ВИХІДНЕ ПОЛОЖЕННЯ

Команди - на лінії старту/фінішу



ХІД ПРОВЕДЕННЯ І ВИЗНАЧЕННЯ ПЕРЕМОЖЦЯ

1. «Старт!» – перший учасник стартує, за ним команди в повному складі (без додаткової команди судді) рухаються вздовж лінії руху та займають обручі – по одному учаснику в одному обручі, крім учасника з манжетою, який продовжує рух, огинає маркер розвороту, підіймає м'яч і повертається до найближчого партнера по команді, якому передає м'яч. Одночасно судді з лінії старту переходять до учасника, який займає обруч, найближчий до лінії старту, контролюють, щоб він починав рух виключно після отримання м'яча (Рис. 3).
2. Учасник, який отримав м'яч, передає його партнеру, який стоїть в наступному обручі (Рис. 4).
4. Всі учасники команди повторюють передачу м'яча (Рис. 4).
5. Останній учасник команди виключно (!) після отримання м'яча покидає свій обруч, рухається до маркера розвороту, огинає його і повертається до першого обруча. За цей час команда зміщується на один обруч (Рис. 5).
6. Учасник, який повертається від маркера розвороту, передає м'яча найближчому партнеру по команді.
7. Все повторюється. Учасники **можуть** торкатися обручів і зсувати їх з місця, а також поправляти.
8. Останній учасник (з манжетою) отримавши м'яча одразу покидає обруч, рухається до лінії старту/фінішу і фінішує.
9. **Перемагає** команда, учасник з манжетою якої першим торкнувся кнопки фіксації фінішу (або пересік лінію фінішу – залежно від умов проведення).

Будь розумним, активним, творчим. Будь Cool Games!



COOL GAMES

КОНВЕЙЕР - ВАРІАНТ 2

ХІД ПРОВЕДЕННЯ

Рис. 3

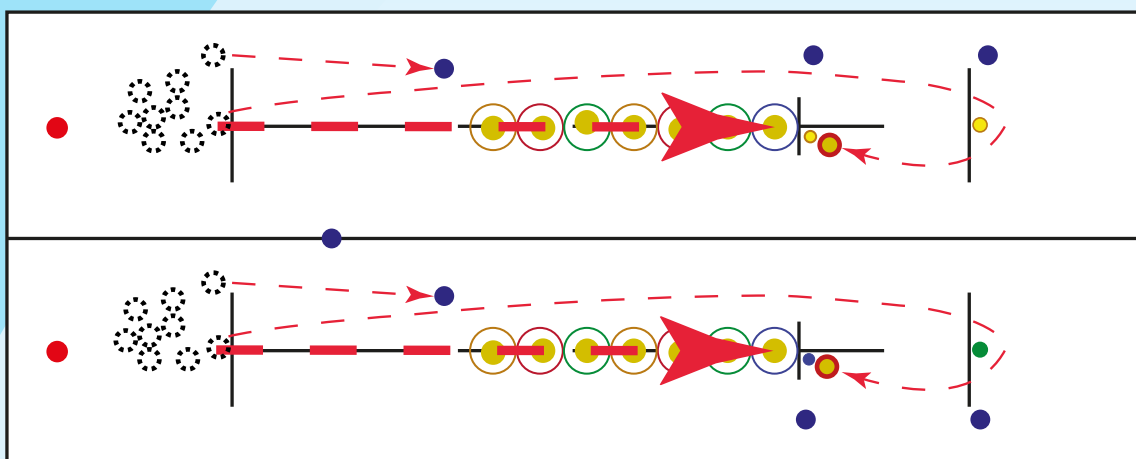


Рис. 4

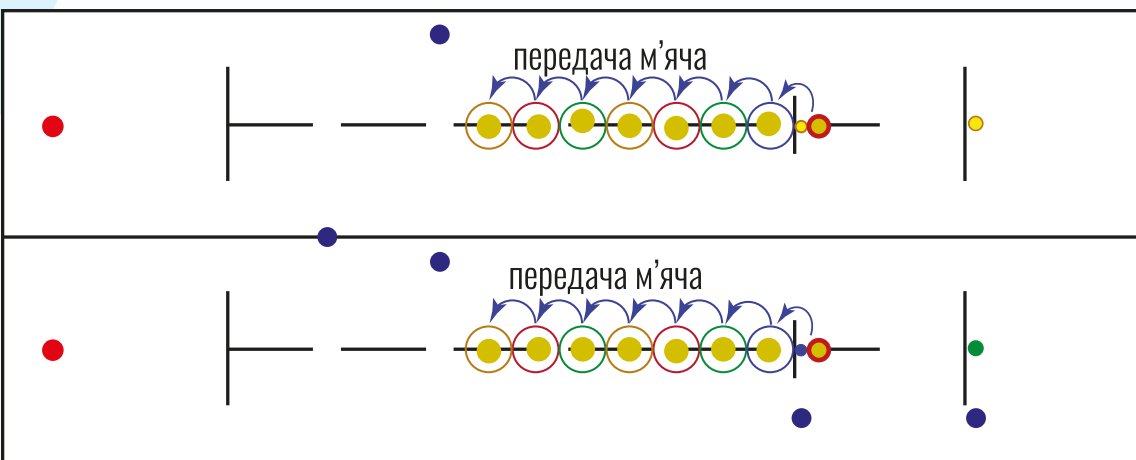
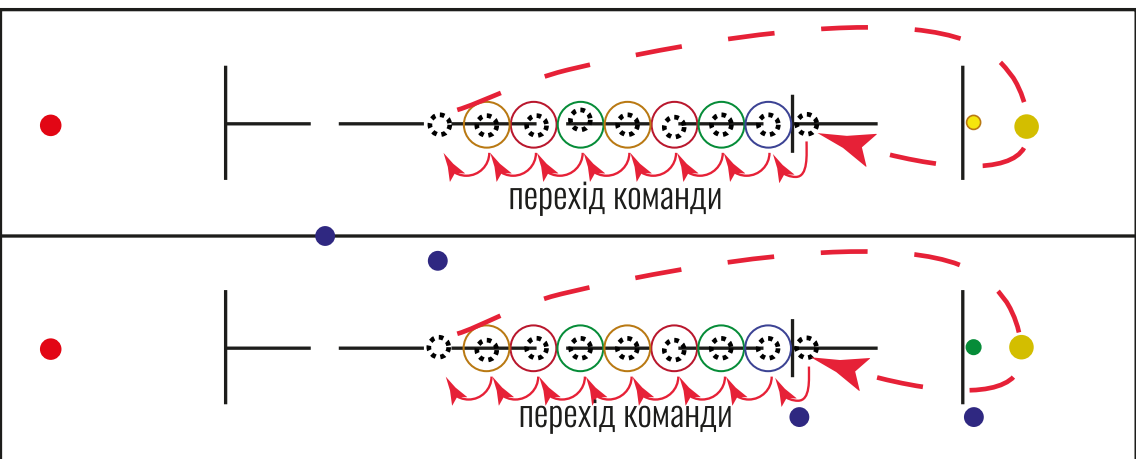


Рис. 5





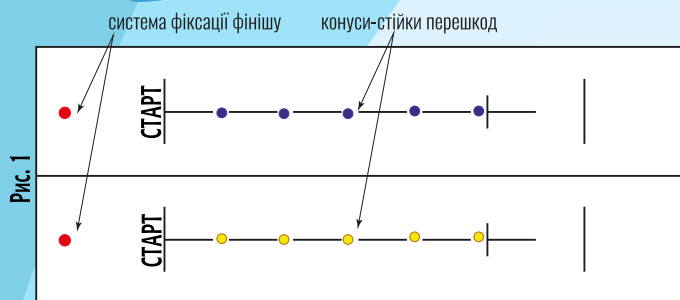
COOL GAMES

ЛОВИ І БІЖИ! (складний варіант)

НЕОБХІДНИЙ РЕКВІЗИТ

- 5 конусів-перешкод синіх
- 5 конусів-перешкод жовтих
- 2 м'ячики маленькі
- 2 маркери розвороту

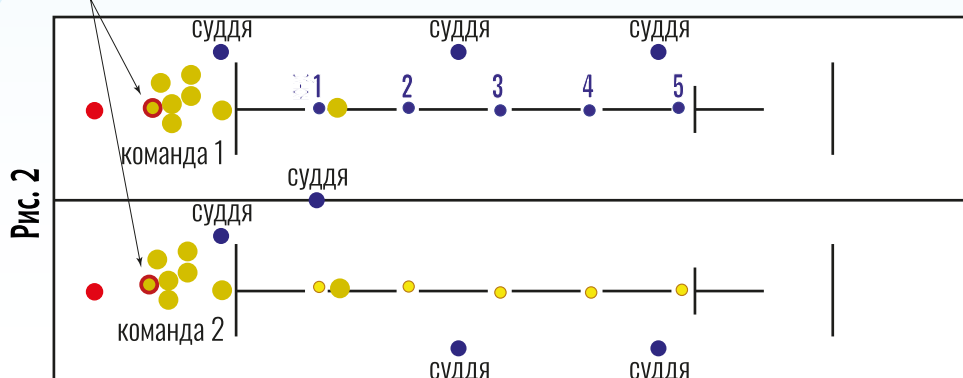
ОРГАНІЗАЦІЯ МАЙДАНЧИКУ



1. М'ячики – в руках учасників, які стартують **другими**.
2. Конуси – розставлені в розривах середніх ліній бігових зон команд.

ВИХІДНЕ ПОЛОЖЕННЯ

Команди - на лінії старту/фінішу, перший учасник (учасник 1) займає місце за першим конусом (Рис. 3)



ХІД ПРОВЕДЕННЯ І ВИЗНАЧЕННЯ ПЕРЕМОЖЦЯ

1. «Старт!» – учасник, який стартує другим (учасник 2), з-поза лінії старту/фінішу кидає м'ячик учаснику 1 (Рис. 4).
3. Учасник 1 ловить м'ячик, рухається до маркера розвороту, вертається до старту-фінішу, де передає м'ячик – естафету учаснику 3 (Рис. 5). За цей час учасник 2 без додаткової команди судді займає місце за другим конусом (Рис. 5).
- Учасник 1 після передачі естафети залишається з командою. Інші учасники після передачі естафети покидають ігрове поле
4. Учасник 3 з отриманим від учасника 1 м'ячиком рухається до конуса 1, встає **перед** ним і звідти кидає м'ячик учаснику 2 (Рис. 6). Кидки виконуються таким чином, щоб між учасниками було два конуса. Далі все повторюється як в п. 3. Перед кидком учасник зобов'язаний загальмувати. В разі виконання кидку на бігу або в стрибку учаснику оголошується «Аут».
5. Учасники 3, 4 і 5 після кидка займають місця біля конусів 3, 4 і 5 відповідно (Рис. 6)
6. Учасник 6 після кидка огинає конус 5 і повертається до конусу 4, від якого він щойно кидав м'ячик, однак встає з іншого боку. Учасник 7 виконує кидок учаснику 6 від конусу 5 (Рис. 7.)
7. Учасник з манжетою отримує м'ячика від учасника 1 з-поза конусу 2 і після цього фінішує (Рис. 8).
8. Якщо учасник втрачає м'ячик, він повинен підібрати його, повернутися до місця, де він його ловив, торкнутися відповідного конуса і звідти продовжити рух.
9. **Перемагає** команда, учасник з манжетою якої першим торкнувся кнопки фіксації фінішу (або пересік лінію фінішу – залежно від умов проведення).

Будь розумним, активним, творчим. Будь Cool Games!

COOL GAMES

ЛОВИ І БІЖИ! (складний варіант)

ХІД ПРОВЕДЕННЯ

увага! на малюнках показана бігова зона однієї команди!

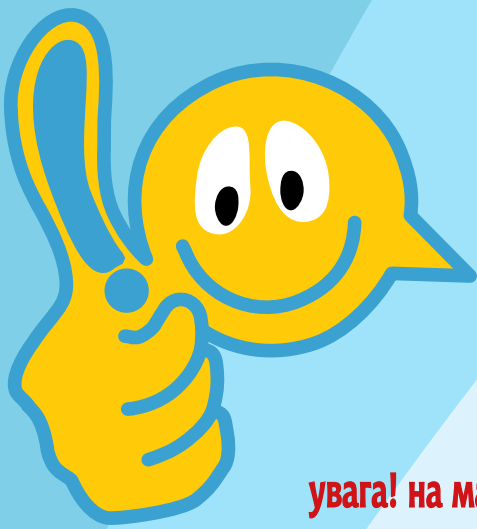
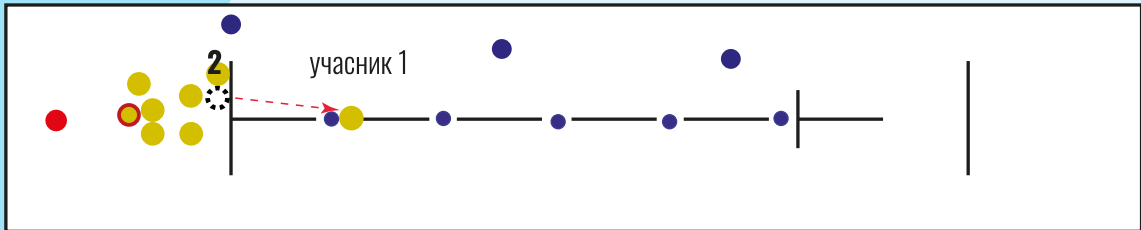
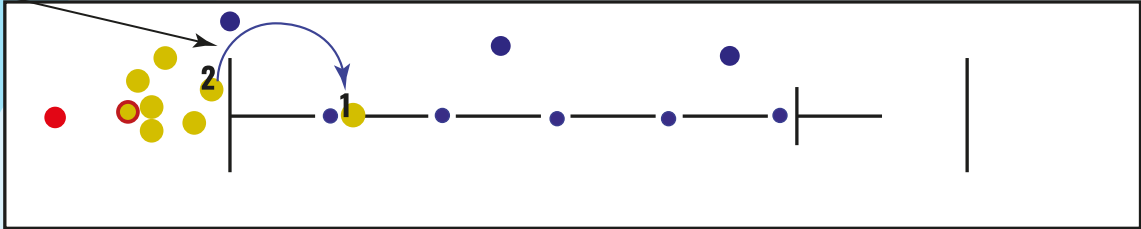


Рис. 3



кидок мячика

Рис. 4



передача естафети

Рис. 5

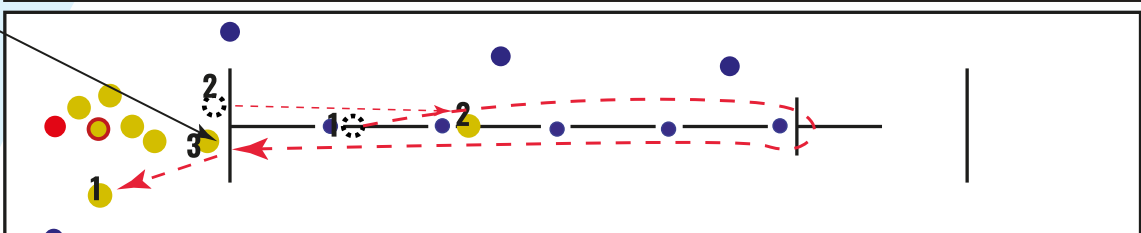


Рис. 6

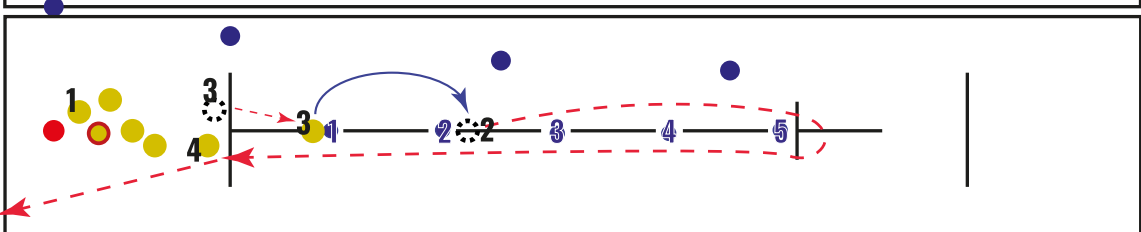


Рис. 7

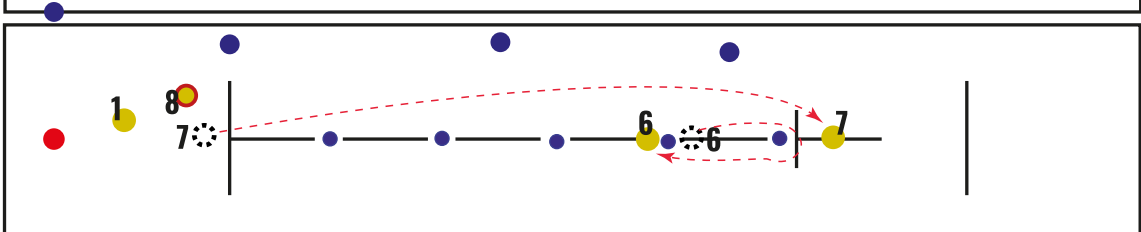
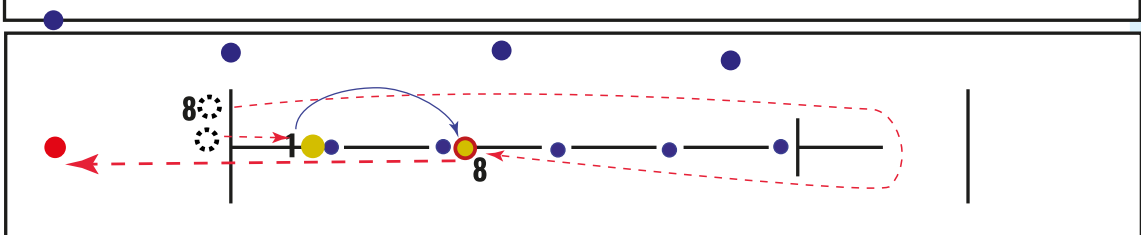


Рис. 8



Будь розумним, активним, творчим. Будь Cool Games!



COOL GAMES

ЛОВИ І БІЖИ! (спрощений варіант)

НЕОБХІДНИЙ РЕКВІЗИТ

як в складному варіанті

ОРГАНІЗАЦІЯ МАЙДАНЧУКУ

як в складному варіанті

ВИХІДНЕ ПОЛОЖЕННЯ

як в складному варіанті

ХІД ПРОВЕДЕННЯ І ВИЗНАЧЕННЯ ПЕРЕМОЖЦЯ

Відмінність від складного варіанту - учасники після отримання м'яча одразу рухаються до лінії старту/фінішу (не оббігають маркер розвороту) - див. Рис.

COOL GAMES

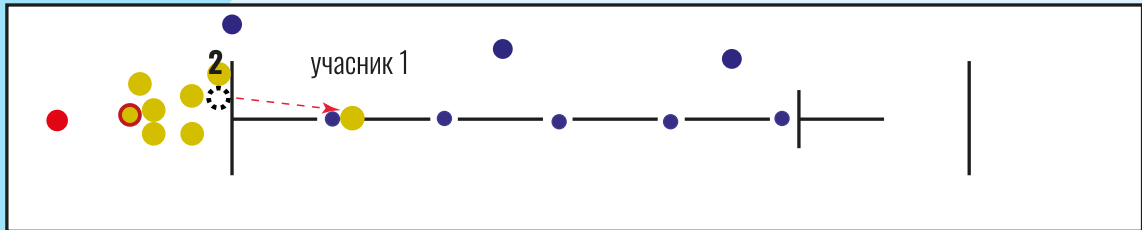
ЛОВИ І БІЖИ! (спрощений варіант)

ХІД ПРОВЕДЕННЯ

увага! на малюнках показана бігова зона однієї команди!

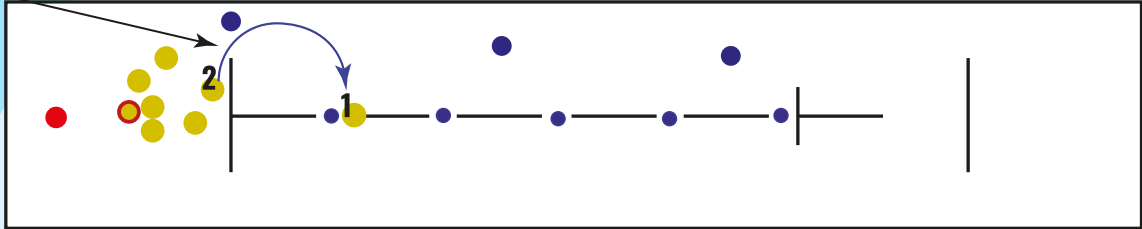


Рис. 3



кидок мячика

Рис. 4



передача естафети

Рис. 5

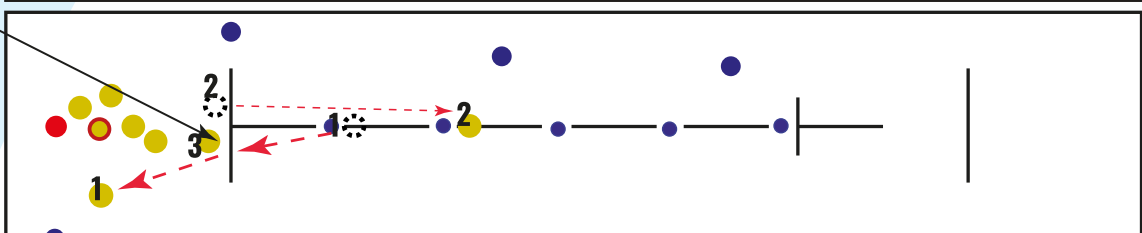


Рис. 6

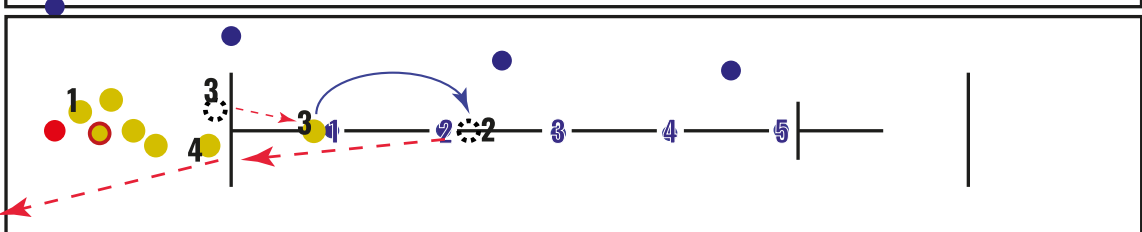


Рис. 7

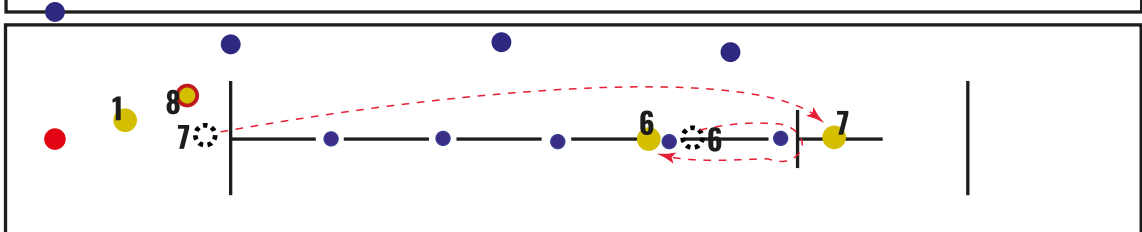
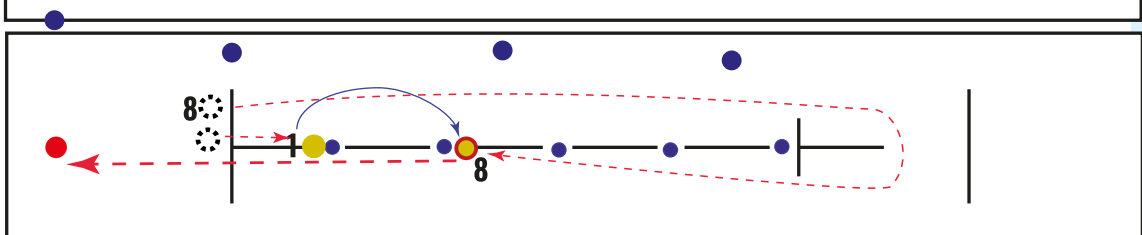


Рис. 8



Будь розумним, активним, творчим. Будь Cool Games!



COOL GAMES

СЕРСО варіант 1

НЕОБХІДНИЙ РЕКВІЗИТ

- 3 конуси-перешкоди сині
- 3 конуси-перешкоди жовті
- 2 пластикових обручі
- 2 маркери розвороту

ОРГАНІЗАЦІЯ МАЙДАНЧИКУ

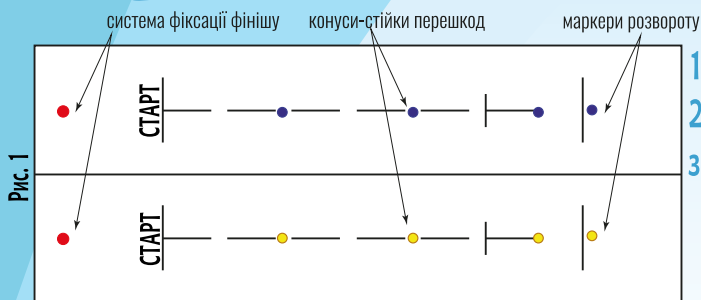


Рис. 1

1. Обручі – в руках учасників, які стартують першими.
2. Конуси – розставлені в розривах середніх ліній бігових зон команд як показано на Рис. 1.

ВИХІДНЕ ПОЛОЖЕННЯ

Команди - на лінії старту/фінішу

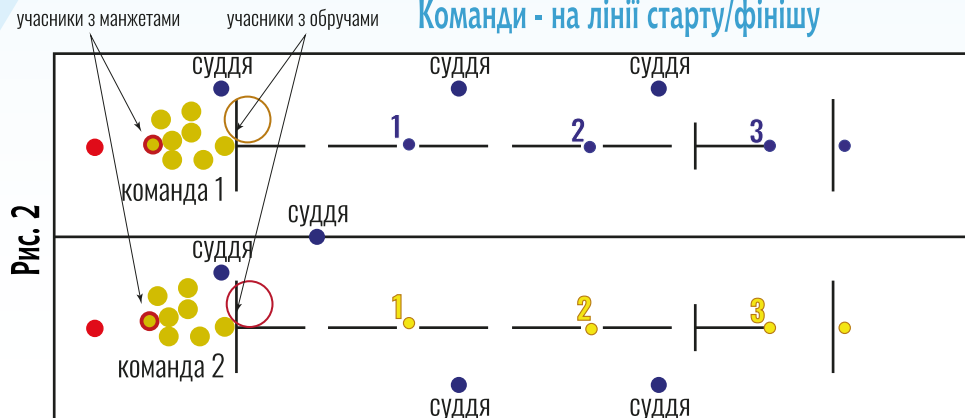


Рис. 2

ХІД ПРОВЕДЕННЯ І ВИЗНАЧЕННЯ ПЕРЕМОЖЦЯ

1. «Старт!» – учасник з обручем стартує, займає місце за першим конусом і намагається накинути обруч на другий конус (Рис. 3-4). Влучний кидок - якщо обруч торкнувся конусу внутрішньою частиною. Перед кидком учасник зобов'язаний загальмувати. В разі виконання кидку на бігу або в стрибку, або свідомого і очевидного виконання спроби повз конус для пришвидшення проходження маршруту, учаснику оголошується «Аут».
2. У разі влучного кидка, учасник рухається до конусу 2, знімає з нього обруч та виконує кидок на конус 3 (Рис. 5).
3. У разі влучного кидка учасник знімає обруч з конусу, огинає маркер розвороту і рухається до старту/фінішу, де передає естафету (обруч) наступному учаснику (Рис. 6.).
4. У разі невлучного кидка на будь-якому етапі учасник підіймає обруч, повертається до конусу, від якого виконувався кидок, торкається його і рухається далі за маршрутом.
5. Кожен учасник повторює все як в п. 3. Останній учасник не передає естафету, а фінішує (Рис. 7.).
6. **Перемагає** команда, учасник з манжетою якої першим торкнувся кнопки фіксації фінішу (або пересік лінію фінішу – залежно від умов проведення).
7. Якщо обруч або конус або учасник для повернення реквізиту перетинають середню лінію після кидка – див. виключення з Правил Кулгеймз («Середня лінія»).

COOL GAMES

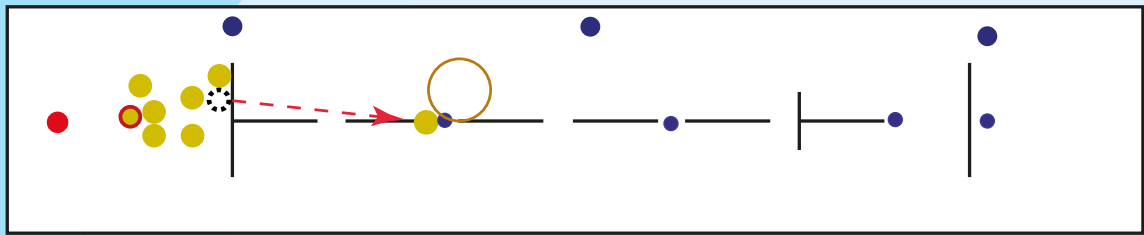


СЕРСО варіант 1

ХІД ПРОВЕДЕННЯ

увага! на малюнках показана бігова зона однієї команди!

Рис. 3



кидок кільця

Рис. 4

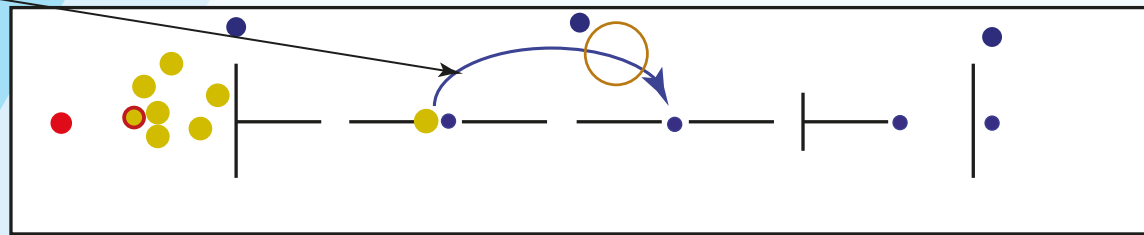
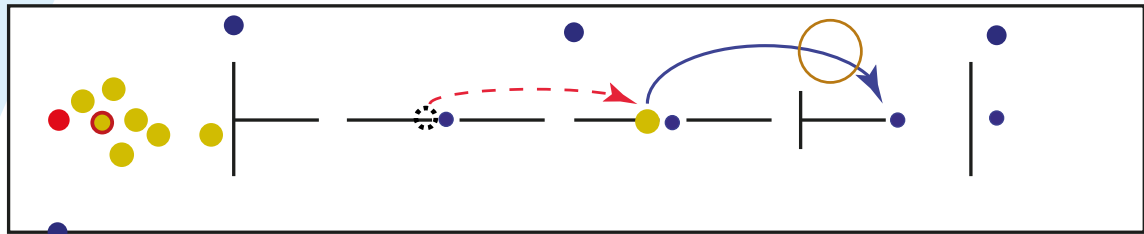


Рис. 5



передача естафети

Рис. 6

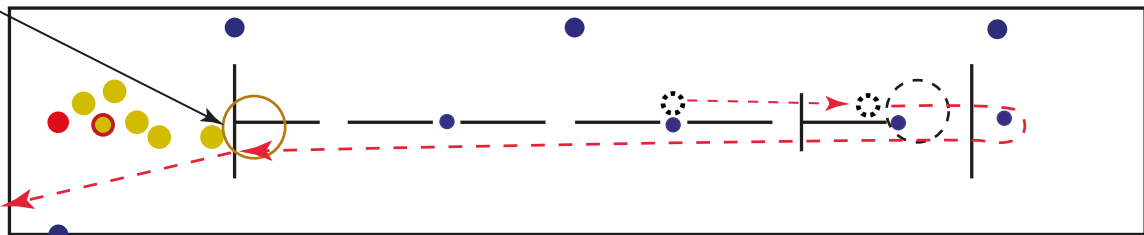
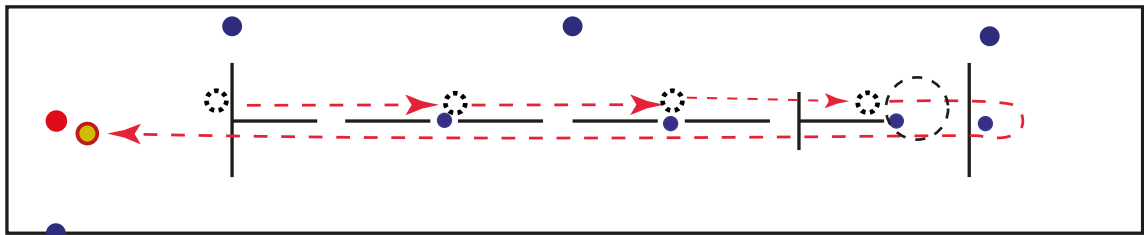


Рис. 7





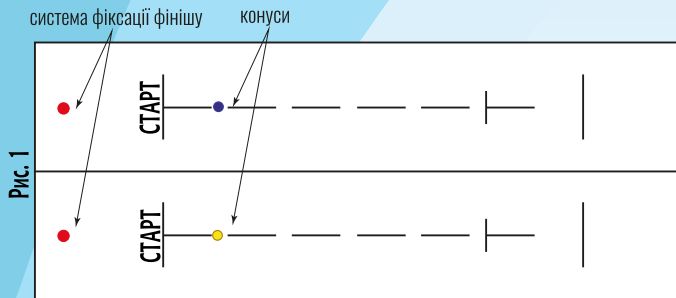
COOL GAMES

СЕРСО варіант 2

НЕОБХІДНИЙ РЕКВІЗИТ

- 1 конус-перешкода синій
- 1 конус-перешкода жовтий
- 2 пластикових обручі

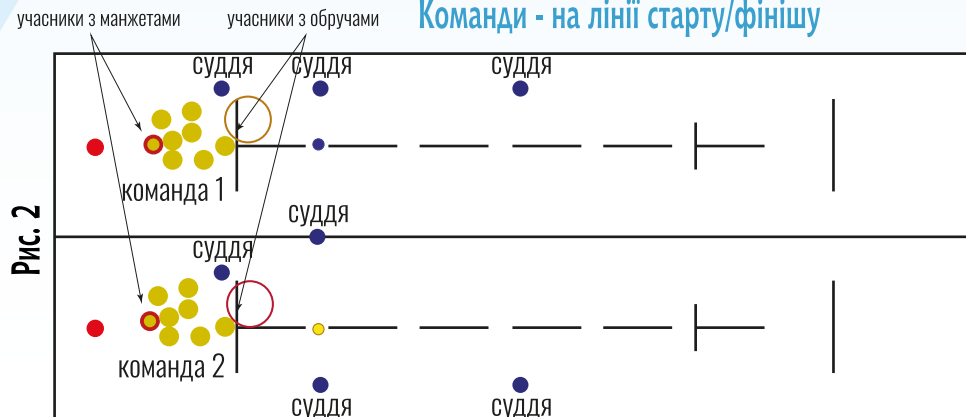
ОРГАНІЗАЦІЯ МАЙДАНЧИКУ



1. Обручі – в руках учасників, які стартують першими.
2. Конуси – розставлені в перших розривах середніх ліній бігових зон команд як показано на Рис. 1.

ВИХІДНЕ ПОЛОЖЕННЯ

Команди - на лінії старту/фінішу



ХІД ПРОВЕДЕННЯ І ВИЗНАЧЕННЯ ПЕРЕМОЖЦЯ

1. «Старт!» – учасник з обручем намагається накинути обруч на конус.
Влучний кидок - якщо обруч торкнувся конусу внутрішньою частиною.
2. У разі влучного кидка, учасник покидає ігрову зону. Суддя знімає з конуса обруч і передає наступному учаснику.
3. Конус відсувається на 1 метр.
4. У разі невлучного кидка конус залишається на місці.
5. Кожен учасник повторює все як в п. 1.
6. **Перемагає** команда, чий конус відсунувся найдалі. Якщо відстань однакова, команди виконують кидки на свої конуси до першого невлучного кидка за умови, що сама команда влучила.
7. Якщо обруч або конус або учасник для повернення реквізиту перетинають середню лінію після кидка – див. виключення з Правил Кулгеймз («Середня лінія»).



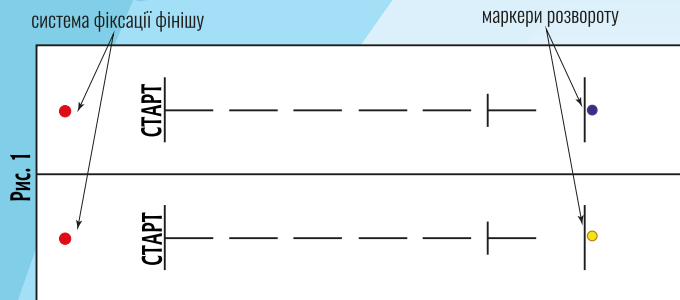
COOL GAMES

ВЕЛИКІ СКЛАДНОЩІ варіант 2

НЕОБХІДНИЙ РЕКВІЗИТ

- 2 фітболи
- 2 маркера розвороту

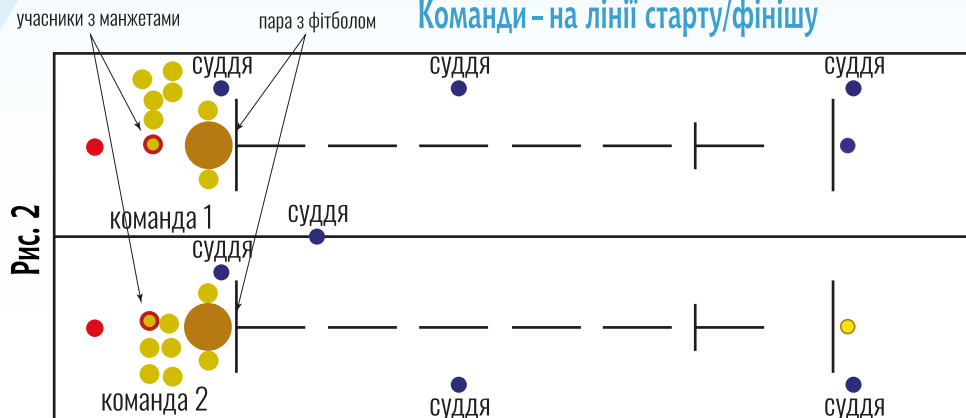
ОРГАНІЗАЦІЯ МАЙДАНЧУКУ



1. Фітболи утримуються парою, яка стартує першою: стиснутими між плечами учасників пари – для I рівня складності стиснутими між грудьми учасників пари – для II рівня складності стиснутими між спинами учасників пари – для III рівня складності
2. Маркери – наприкінці лінії руху (Рис. 1).

ВИХІДНЕ ПОЛОЖЕННЯ

Команди – на лінії старту/фінішу



ХІД ПРОВЕДЕННЯ І ВИЗНАЧЕННЯ ПЕРЕМОЖЦЯ

УВАГА! Ця естафета **не є виключенням** з правил Cool Games 'Положення учасника «За лінією»' і 'Середня лінія!' Рекомендується для старту перших учасників обидвох команд ставити посередині відповідного бігового поля, щоб забезпечити однакові умови для обох команд з точки зору відстані до «середньої лінії».

1. «Старт!» – пара учасників з фітболом стартує, рухається до маркера розвороту, огинає його, повертається до старту/фінішу, передає естафету наступній парі і покидає ігрове поле. В русі учасники тримають руки за спиною.
2. Всі пари повторюють наведене у п. 1 без додаткової команди судді «Старт».
3. **Перемагає** команда, учасник з манжетою якої першим торкнувся кнопки фіксації фінішу (або пересік лінію фінішу – залежно від умов проведення).



I. ПРАВИЛА ПРОВЕДЕННЯ ЕСТАФЕТ "COOL GAMES"

Правила проведення естафет "COOL GAMES" наведені у відеопосібнику – перейдіть за посиланням [ЕСТАФЕТИ "COOL GAMES"](#)

II. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕННЯ ІГОР "COOL GAMES"

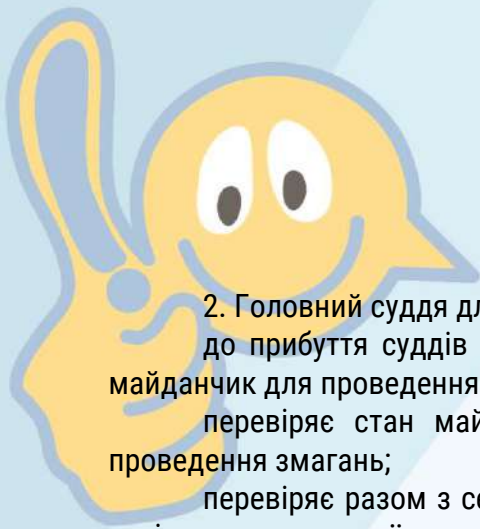
Ігри "Cool Games" проводяться в наступному порядку:

1. Підготовка до початку ігор.
2. Набуття повноважень суддівською колегією.
3. Оголошення початку ігор.
4. Проведення командної зустрічі:
 - оголошення командної зустрічі;
 - запрошення команд на майданчик;
 - оголошення суддівської бригади;
 - вхід суддівської бригади на майданчик;
 - запрошення команд старшим суддею;
 - вхід команд на майданчик;
 - перевірка працездатності фіксаторів фінішу;
 - проведення привітання команд;
 - проведення естафет:
 - старт першої естафети
 - фініш першої естафети
 - оголошення переможця першої естафети
 - старт другої естафети
 - фініш другої естафети
 - оголошення переможця другої естафети
 - старт додаткової – третьої естафети (у випадку рахунку 1:1 за результатами перших двох естафет)
 - фініш третьої естафети
 - оголошення переможця третьої естафети;
 - оголошення переможця в командній зустрічі;
 - завершення командної зустрічі.
5. Запрошення наступних команд.
6. Завершення ігор.
7. Складання повноважень суддівською колегією.

1. Підготовка до початку ігор

1. Головний суддя (заступник головного судді) та секретар зобов'язані з'явитися в залі проведення ігор не пізніше ніж за сорок хвилин, а всі судді та учасники – не пізніше ніж за двадцять хвилин до їх початку, запланованих відповідно до регламенту.

У разі затримки початку з об'єктивних причин, головний суддя зобов'язаний оголосити точний час початку змагань одразу ж після його визначення.



2. Головний суддя для підготовки до початку ігор:
 - до прибуття суддів та команд перевіряє стан приміщення, де облаштований майданчик для проведення ігор;
 - перевіряє стан майданчика, реквізиту, готовність іншого обладнання для проведення змагань;
 - перевіряє разом з секретарем та суддею-інформатором готовність мікрофону, аудіосупроводжуючої апаратури, іншого обладнання робочого столу головного судді та наявність необхідної документації;
 - запрошує до робочого столу головного судді та проводить коротку нараду з суддівською колегією, усно та візуально переконується в їх здатності виконувати свої обов'язки, наголошує, в разі необхідності, на важливих деталях суддівства, налаштовує їх на змагальний день та дає відповідні настанови;
 - проводить коротку нараду з старшими суддями бригад, нагадує порядок роботи бригад та їх змін;
 - разом з старшими бригад перевіряє працездатність системи фіксації фінішу (кнопка – лампа) відповідно до порядку, наведеного нижче;
 - проводить коротку нараду з представниками команд, переконується, що команди виконали розминку та готові до участі в іграх;
 - зустрічає лікаря та представників швидкої допомоги та переконується, що вони зайняли свої місця та цілком готові до роботи;
 - віддає судді-інформатору команду оголосити початок змагань або звертається до присутніх в залі особисто.

2. Набуття повноважень суддівською колегією

1. Головний суддя є повноважною офіційною особою від моменту його затвердження.
2. Заступник головного судді є повноважною офіційною особою від моменту відповідного рішення головного судді.
3. Учасники суддівської колегії несуть всю відповідальність, передбачену регламентом, від моменту підписання відповідного наказу про проведення заходу, та набувають повноважень після наради з головним суддею в день безпосереднього проведення ігор, якщо під час наради він не прийняв інше рішення. Рішення повинно бути вмотивованим та одразу доведено до судді, який тимчасово недопущений до участі в роботі суддівських бригад.

3. Оголошення початку ігор

1. Оголошення початку ігор здійснює головний суддя або заступник головного судді, або суддя-інформатор за їх усним розпорядженням.
2. Оголошення початку змагань виконується у випадках:
 - власне початку змагань;
 - продовження змагань після тривалої перерви (обідня перерва, перерва для проведення церемонії урочистого відкриття змагань, продовження змагань наступного дня, якщо змагання тривають декілька днів, тощо);



початку змагань в іншому віковому дивізіоні, без перерви, одразу після завершення змагань в попередньому віковому дивізіоні.

3. Для оголошення початку змагань головний суддя, заступник головного судді або за усним розпорядженням когось з них суддя-інформатор повідомляє:

"Шановні гості, учасники, тренери, представники команд, глядачі та судді!"

Ми розпочинаємо ранкову (денну, вечірню) програму змагань (назва змагань та, якщо це оголошення змагань у новому віковому дивізіоні, то додається його назва).

На майданчик через п'ять хвилин будуть запрошені збірні команди(далі озвучуються назви команд від власної назви, в разі її наявності, і до назви регіону, який команда представляє).

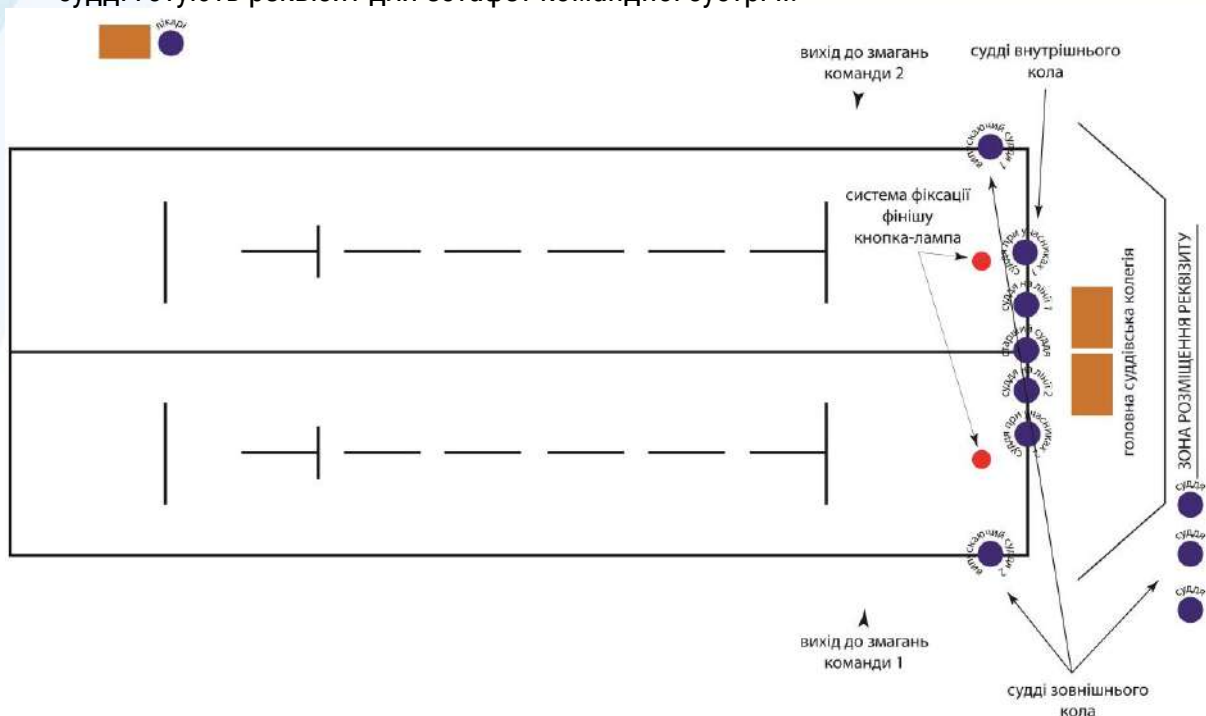
Суддівським бригадам зайняти свої місця!"

4. За командою оголошення початку змагань одночасно:

всі судді, крім бригад зовнішнього та внутрішнього кіл, які судитимуть оголошену командну зустріч, займають місця в спеціально відведеній зоні;

судді бригади внутрішнього кола займають місце перед робочим столом головного судді, шикуючись в одну шеренгу обличчям до майданчика;

судді бригади зовнішнього кола відповідно до розподілених повноважень: два випускаючі судді готуються до перевірки складу команд на підставі бейджів, три інші судді готують реквізит для естафет командної зустрічі.

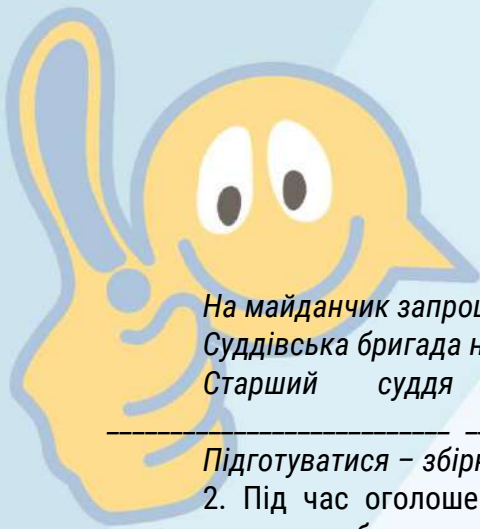


4. Проведення командної зустрічі

1. Через п'ять хвилин після оголошення початку ігор суддя-інформатор самостійно, без втручання головного судді або його заступника, оголошує командну зустріч наступним чином:

"Шановні глядачі, гості, учасники, представники команд та судді!"

Ми розпочинаємо всеукраїнські фінальні ігри "Cool Games" дві тисячі вісімнадцятого року! (текст наведено як приклад).



На майданчик запрошуються збірні команди та областей!

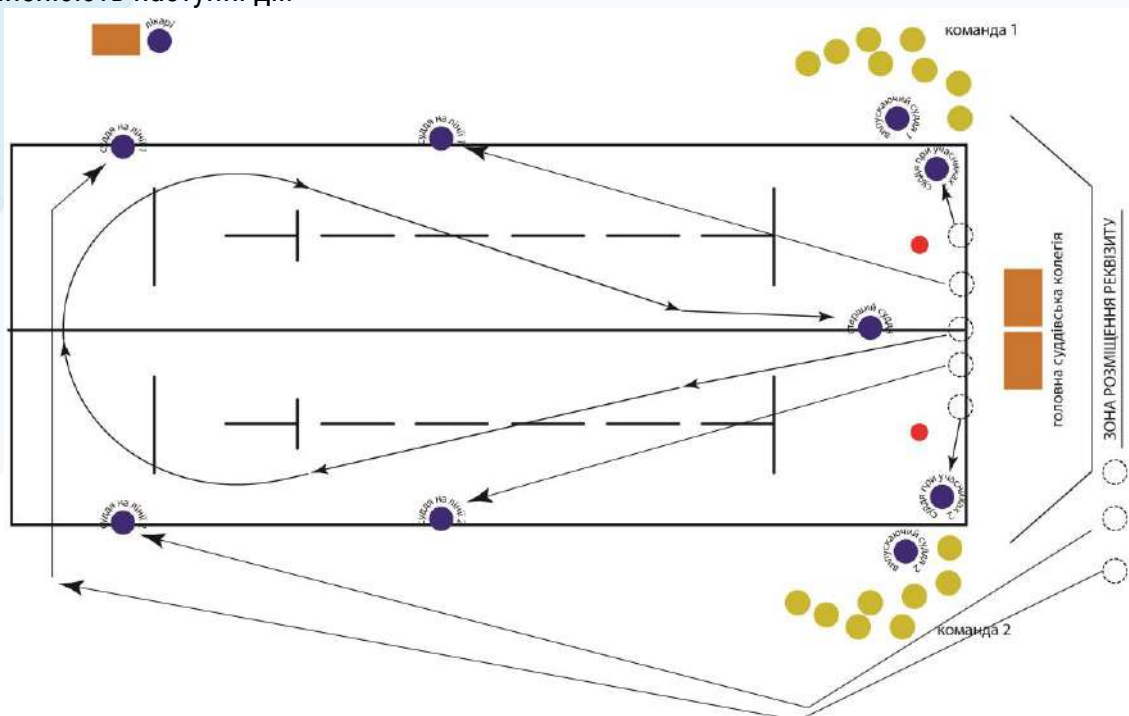
Суддівська бригада на майданчику в складі:

Старший суддя _____ Судді _____

Підготуватися – збірним командам та областей!”

2. Під час оголошення свого імені кожен суддя підіймає руку, тим самим представляючи себе глядачам.

3. Одразу після оголошення командної зустрічі судді внутрішнього та зовнішнього кіл за командою відповідних старших суддів бригад одночасно здійснюють наступні дії:



судді внутрішнього кола, аплодуючи один одному, віялом розбігаються від робочого столу головного судді в наступних напрямках:

старший суддя – пробігає по всьому майданчику оглядаючи його та перевіряючи на відсутність пошкоджень покриття та сторонніх предметів, які можуть призвести до падіння учасника або вплинути на рівність умов для обох команд та чесний хід змагань

судді на лініях – займають свої місця посередині ліній кожної з команд на зовнішньому краю змагальної зони або в інше місце майданчика, передбачене правилами конкретної естафети і, в разі необхідності, допомагають суддям на лініях – колегам з суддівської бригади зовнішнього кола – розставити реквізит

судді при учасниках – займають місця на лінії входу команд на майданчик

судді зовнішнього кола:

старший суддя – залишається в зоні зберігання реквізиту, слідкуючи за його збереженням



судді на лініях – виносять реквізит для естафет та разом з суддями на лініях бригади внутрішнього кола розставляють реквізит відповідно до першої естафети

випускаючі судді – запрошують команди та перевіряють особи їх учасників, використовуючи бейджі. Бейджі знімаються та передаються керівнику команди. Учасники команди, які будуть фінішувати останніми в першій естафеті, одягають на праву руку напульсник відповідного кольору. Випускаючий суддя після того, як бейджі зняті, залишається стояти обличчям до команди, яку він щойно перевірів, та повинен постійно тримати її в полі зору.

4. Перевірка команд та майданчика завершуються одночасно.

5. Після завершення перевірки судді внутрішнього та зовнішнього кіл виконують наступні дії:

старший суддя **внутрішнього** кола повертається до місця розташування команд та дає команду:

“Команди – на майданчик!”

за цією командою випускаючі судді зовнішнього кола відходять вбік судді при командах внутрішнього кола, стоячи на лінії обличчям до команд, запитують:

“Команда готова?”

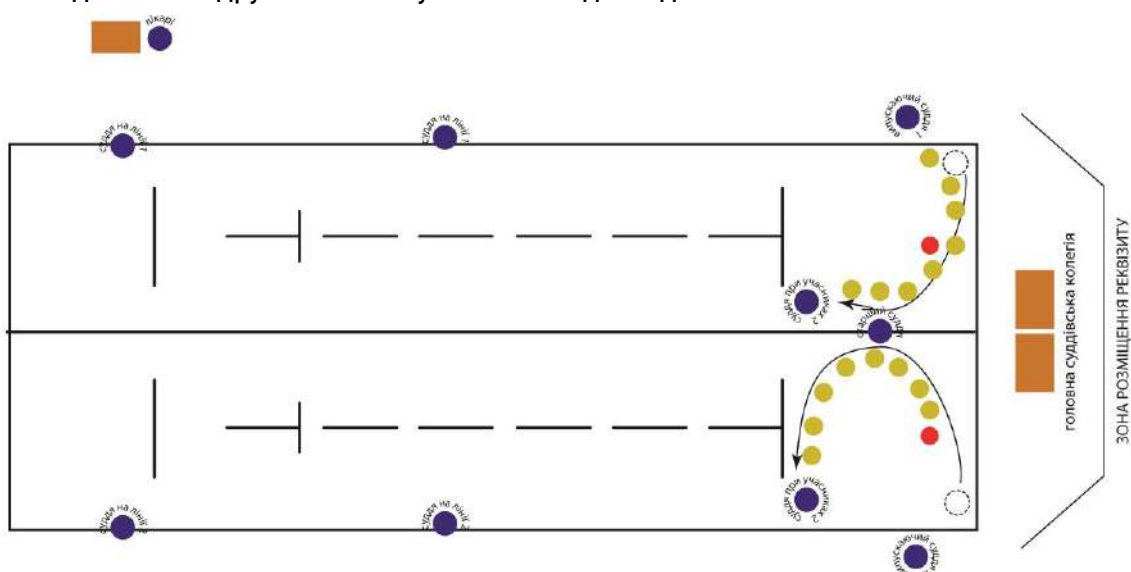
представник команди (або вся команда) показують “лайк” сигналізуючи свою готовність

випускаючі судді внутрішнього кола командують:

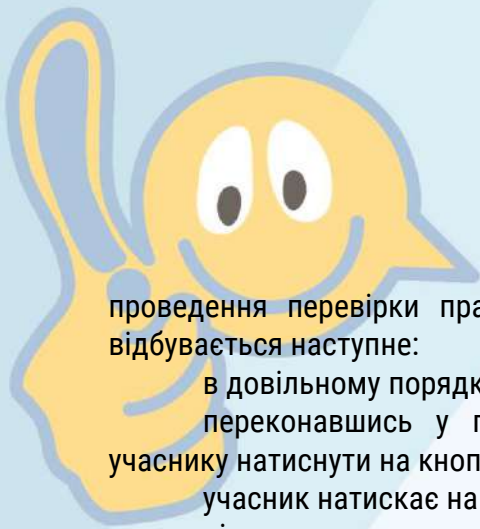
“За мною!”

розвертаються спиною до команди та легким бігом вибігають до її лінії старту.

Під час руху, минаючи старшого суддю внутрішнього кола, кожен учасник команд повинен дружньо плеснути в його підняті долоні.



6. Після виходу команд до лінії старту старший суддя внутрішнього кола (він так і не зрушив з місця, яке зайняв після перевірки майданчика) підкликає учасників команд, які будуть фінішувати останніми (з одягненими напульсниками) для



проведення перевірки працездатності фіксаторів фінішу (кнопка – лампа). Далі відбувається наступне:

в довільному порядку він підкликає спочатку учасника першої команди; переконавшись у головного судді, що система включена, він пропонує учаснику натиснути на кнопку; учасник натискає на кнопку і лампа над нею загоряється; після цього старший суддя внутрішнього кола пропонує учаснику другої команди натиснути на свою кнопку; учасник натискає, однак лампа його команди не горить; старший суддя звертається до головного судді, і той приводить систему в стан очікування; старший суддя знову запрошує учасника другої команди натиснути кнопку; учасник натискає і лампа загоряється; після цього старший суддя внутрішнього кола пропонує учаснику першої команди натиснути свою кнопку; учасник натискає кнопку, однак лампа не загоряється; старший суддя внутрішнього кола звертається до головного судді і той приводить систему в режим очікування.

7. Кожен учасник команд, які будуть фінішувати останніми в цій командній зустрічі, повинні мати можливість випробувати силу, необхідну для спрацювання кнопки.

8. Після завершення перевірки суддя-інформатор оголошує:

«Перша естафета -(назва активності)»

Одночасно старший суддя внутрішнього кола вибігає уперед за 1-1,5 метри перед лінією старту і привертає увагу суддів на лініях внутрішнього та зовнішнього кіл. Судді повинні показати старшому судді "лайк", сигналізуючи про свою готовність до роботи.

9. Старший суддя розвертається обличчям до команд. Натупні дії відбуваються одночасно:

старший суддя робить крок уперед, розводить руки в сторони таким чином, щоб його долоні були на рівні не вище стегон, розвернуті тильними частинами назад, одночасно голосом віддає команду: *"На старт!"*;

судді при учасниках при цьому роблять крок вліво, представники команд опиняються у них за спиною, а учасник команди, який стартує першим, виходить на лінію старту;

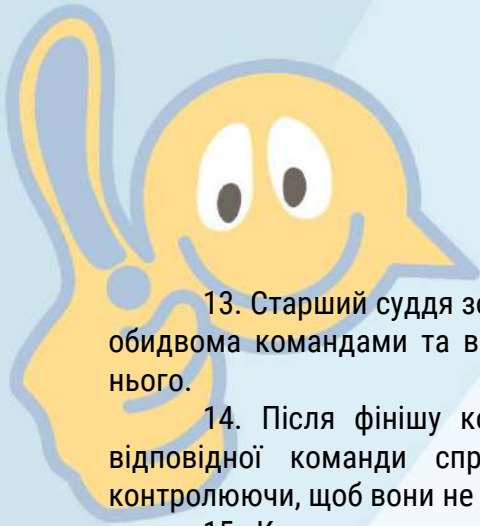
старший суддя, не рухаючись з місця, піднімає руки долонями на рівень грудей учасників та в темп першій команді віддає другу команду: *"Увага!"*

судді при учасниках контролюють відсутність заступу у першого стартуючого представника команди;

старший суддя, не рухаючись з місця, рвучко зводить руки вертикально вгору одночасно віддаючи команду: *"РУШ!!!"*

учасники за цією командою мають право стартувати.

10. Всі три команди головний суддя повинен виконувати слідувати одна за одною в однаковому ритмі і темпі.



13. Старший суддя зобов'язаний пильно спостерігати за проходження естафети обидвома командами та вчасно реагувати на жести суддів на лініях, звернутих до нього.

14. Після фінішу кожного учасника випускаючий суддя зовнішнього кола відповідної команди спрямовує його до зони для фінішуваних учасників, контролюючи, щоб вони не змішувалися з тими, хто ще не стартував.

15. Коли стартують останні учасники команд в цій естафеті, старший суддя повинен всю свою увагу приділити системі фіксації фінішу.

16. Фініш – момент торкання кнопки – фіксує старший суддя, миттєво рвучким рухом указуючи на кнопку, яку торкнулися першою, та викидаючи другу руку вгору – жест фіксації перемоги.

17. Одразу після фіксації фінішу одночасно:

старший суддя, тримаючи високо руку в бік команди, яка перемогла, прямує до місця на майданчику, з якого він починав естафети (привертає увагу суддів на лініях, а вони демонстрували йому «лайк»);

випускаючи судді віддають команду:

«По місцям!»

команди з зон для фінішуваних учасників переміщуються на лінію старту

старший суддя розвертається обличчям до робочого столу головного судді та, змінюючи руку, демонструє головному судді та секретарю переможця в цій естафеті, суддя-інформатор оголошує одночасно:

«В цій естафеті перемогу здобула збірна команда області»

старший суддя розвертається обличчям до майданчика, суддя-інформатор оголошує назву другої естафети, і старший суддя починає другу естафету в такому самому порядку, як і першу.

18. Друга та третя (якщо після перших двох естафет рахунок між командами 1 : 1) естафети відбуваються в такому ж порядку, як і перша.

19. Після оголошення переможця, який отримав перемогу в двох командних естафетах, суддя-інформатор оголошує:

«В цій командній зустрічі перемогу здобула збірна області!»

20. Старший суддя звертається до команд з командою привітатися, команда аплодують одна одній та покидають майданчик.

21. Суддя-інформатор оголошує наступну командну зустріч:

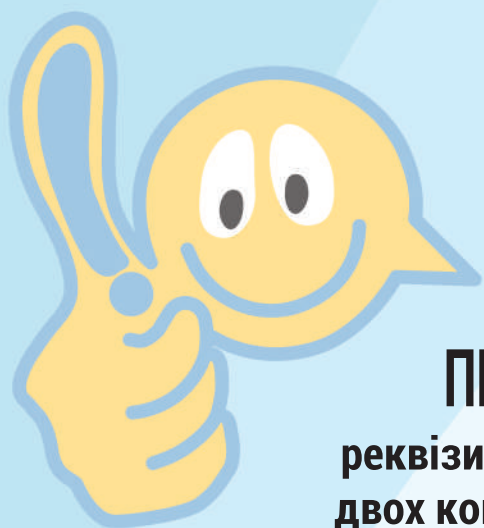
*«На майданчик запрошуються збірні команди та областей.
приготуватися – збірним командам та областей»*

22. Все повторюється.

23. Після вичерпання програми змагань, головний суддя або його заступник оголошує:

«Шановні глядачі, гості, учасники, представники команд та судді!

Програма змагань вичерпана, продовження змагань – о годині» (в разі якщо змагання будуть продовжуватися).



COOL GAMES РЕКВІЗИТ

ПЕРЕЛІК ТА КІЛЬКІСТЬ

реквізиту, необхідного для змагань
двох команд на одному майданчику

1. Ігрове поле	1
2. КулВол	2
3. кнопки фіксації фінішу	4
4. куб поролоновий	2
5. конус поролоновий (синій)	10
6. конус поролоновий (жовтий)	10
7. м'яч малий (синій)	10
8. м'яч малий (жовтий)	10
9. м'яч середній (синій)	2
10. м'яч середній (жовтий)	2
11. фітбол (синій)	3
12. фітбол (жовтий)	3
13. фітбол для стрибків з ручкою (синій)	3
14. фітбол для стрибків з ручкою (жовтий) ...	3
15. гімнастичні обручі різнокольорові	30
16. пластикові ракетки	4
17. гімнастична палиця	4
18. хула-хуп	4
19. скакалки	4
20. корзинка пластикова	4
21. ворота маленькі	2
22. брендovanі напульсники (сині)	5
23. брендovanі напульсники (жовті)	5
24. фішки для маркування ігрового поля	30
25. повітряні кульки	30



COOL GAMES РЕКВІЗИТ

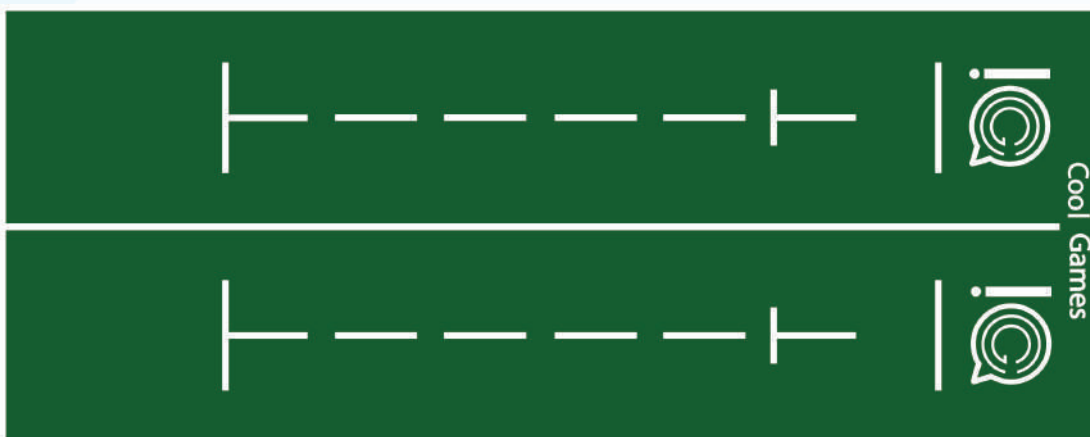
1. ІГРОВЕ ПОЛЕ

розміри 20 x 8 метрів

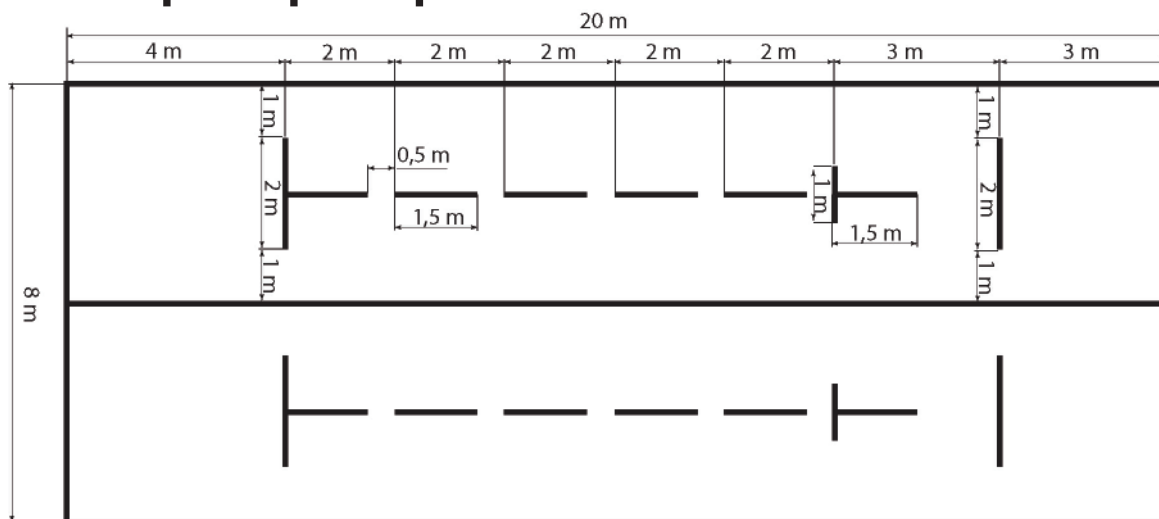
виготовляється з ковrolіну або спеціального покриття

можливий варіант - нанесення розмітки на підлозі залу

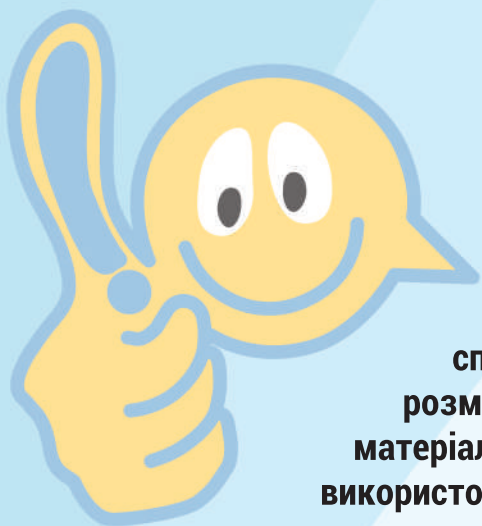
загальний вид та колір



розміри та розмітка



Будь розумним, активним, творчим. Будь Cool Games!



COOL GAMES РЕКВІЗИТ

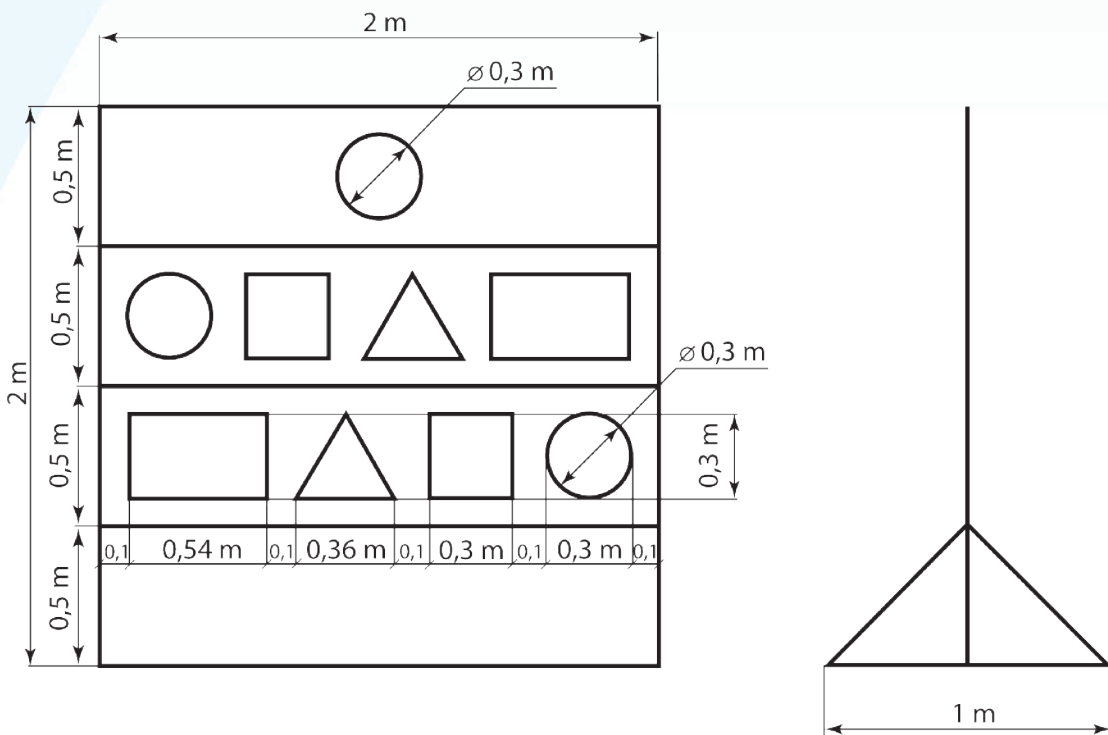
2. КУЛВОЛ

спеціальна конструкція для певних естет
розміри 2 х 2 метри
матеріал: фанера або подібне
використовується з спеціальними банерами

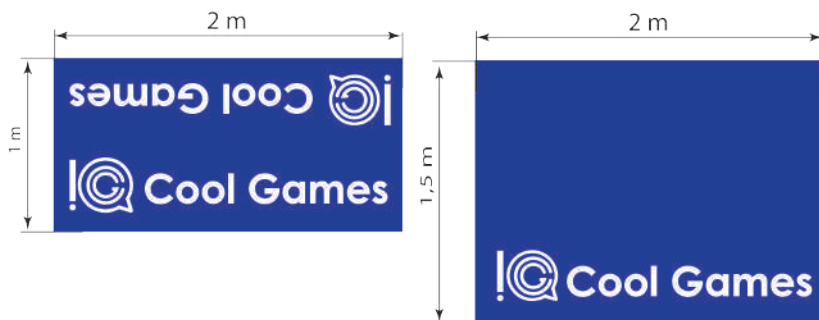
загальний вид



розміри



банери



Будь розумним, активним, творчим. Будь Cool Games!

COOL GAMES РЕКВІЗИТ



3. КНОПКИ ФІКСАЦІЇ ФІНІШУ



дві кнопки, зв'язані так, що коли спрацьовує одна, то друга стає неактивною.

при натисканні на кнопку спрацьовує світловий та звуковий сигнал.

кількість - 4 (2 основних та 2 запасних)



4. ПОРОЛОНОВИЙ КУБ кольори та загальний вид

SIDES 1-2-3



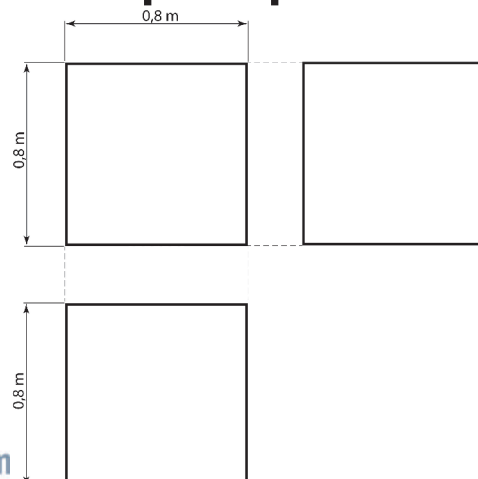
SIDES 4-5-6



ЛОГОТИП



розміри



COOL GAMES РЕКВІЗИТ

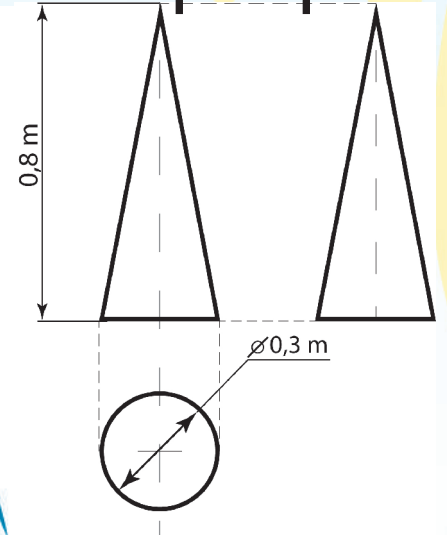


5-6. КОНУСИ ПОРОЛОНОВІ ЖОВТИЙ ТА СИНИЙ

загальний вигляд

розміри

ЛОГОТИП
однаковий для конусів
та м'ячів



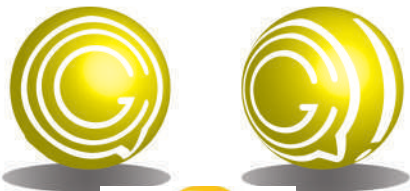
7-14. М'ЯЧІ ЖОВТІ ТА СИНІ

загальний вигляд

розміри



малі (фомовані) - \varnothing 6-7 см
матеріал - ПВХ



середні (надувні) - \varnothing 18-20 см
матеріал - резина



футболи (надувні) - \varnothing 65-85 см
матеріал - зміцнений ПВХ

футболи для стрибків - \varnothing 55 см
з ручкою для стрибків
матеріал - зміцнений ПВХ



COOL GAMES РЕКВІЗИТ

15. ГІМНАСТИЧНІ ОБРУЧІ РІЗНОКОЛЬОРОВІ



16. РАКЕТКИ ПЛАСТИКОВІ



19. СКАКАЛКИ

20. КОРЗИНКИ

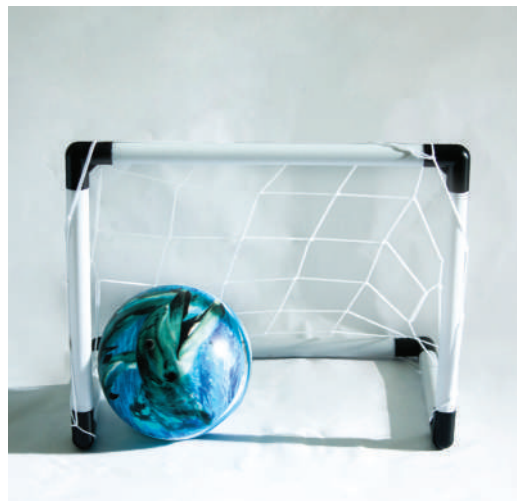


17. ПАЛИЦІ ГІМНАСТИЧНІ

18. ХУЛА-ХУПИ



21. ВОРОТА МАЛЕНЬКІ



Будь розумним, активним, творчим. Будь Cool Games!



22. НАПУЛЬСНИКИ БРЕНДОВАНІ СИНІ

23. НАПУЛЬСНИКИ БРЕНДОВАНІ ЖОВТІ



**брендovanі
ЛОГОТИПОМ**



24. ФІШКИ ДЛЯ РОЗМІТКИ ПОЛЯ



25. КУЛЬКИ ПОВІТРЯНІ





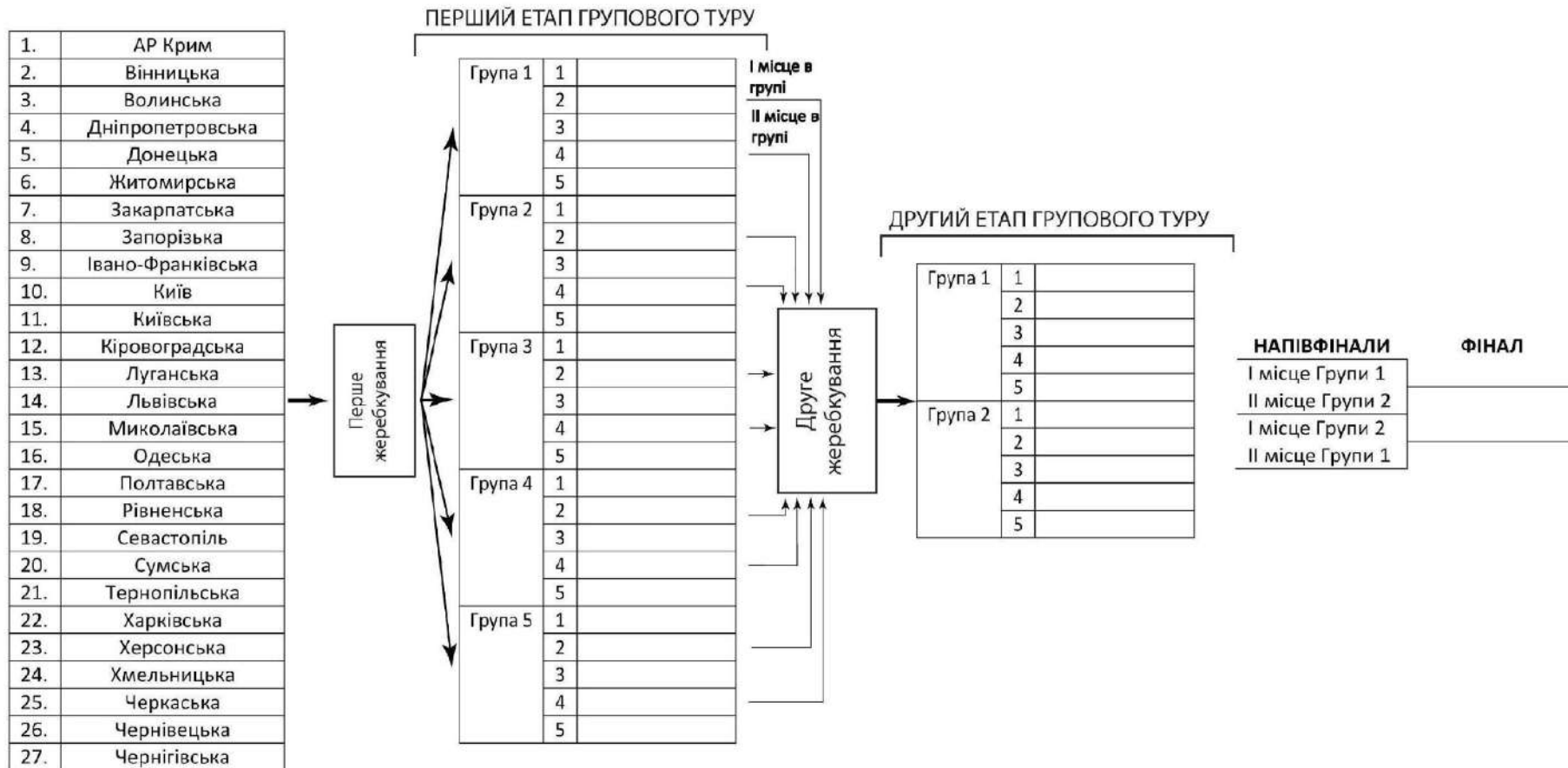
COOL GAMES РЕКВІЗИТ

ПРИКЛАДИ ВИКОРИСТАННЯ



Будь розумним, активним, творчим. Будь Cool Games!

СТРУКТУРА ТУРНІРНОЇ СІТКИ в одному віковому дивізіоні



Наповнення змагальної сітки

команд-учасниць V всеукраїнського фізкультурно-оздоровчого заходу серед учнів «Cool Games» (фінал) відповідно місця в групі, отриманого під час жеребкування

1. Турнірна таблиця всередині однієї групи одного вікового дивізіону – змагання 24.01.2024 (кожна команда – 4 командні зустрічі):

команди:		1 коло		2 коло		3 коло		4 коло		5 коло
змагаються	1	1 vs 2	3	5 vs 1	5	2 vs 5	7	1 vs 3	9	2 vs 4
змагаються	2	3 vs 4	4	2 vs 3	6	1 vs 4	8	4 vs 5	10	3 vs 5
відпочивають		5		4		3		2		1

2. Порядок виступів команд в одному віковому дивізіоні

Група:	№ з/п командної зустрічі в розкладі змагань	1 коло змагань	№ з/п командної зустрічі в розкладі змагань	2 коло змагань	№ з/п командної зустрічі в розкладі змагань	3 коло змагань	№ з/п командної зустрічі в розкладі змагань	4 коло змагань	№ з/п командної зустрічі в розкладі змагань	5 коло змагань
1 група	1	1 vs 2	11	5 vs 1	21	2 vs 5	31	1 vs 3	41	2 vs 4
	2	3 vs 4	12	2 vs 3	22	1 vs 4	32	4 vs 5	42	3 vs 5
2 група	3	1 vs 2	13	5 vs 1	23	2 vs 5	33	1 vs 3	43	2 vs 4
	4	3 vs 4	14	2 vs 3	24	1 vs 4	34	4 vs 5	44	3 vs 5
3 група	5	1 vs 2	15	5 vs 1	25	2 vs 5	35	1 vs 3	45	2 vs 4
	6	3 vs 4	16	2 vs 3	26	1 vs 4	36	4 vs 5	46	3 vs 5
4 група	7	1 vs 2	17	5 vs 1	27	2 vs 5	37	1 vs 3	47	2 vs 4
	8	3 vs 4	18	2 vs 3	28	1 vs 4	38	4 vs 5	48	3 vs 5
5 група	9	1 vs 2	19	5 vs 1	29	2 vs 5	39	1 vs 3	49	2 vs 4
	10	3 vs 4	20	2 vs 3	30	1 vs 4	40	4 vs 5	50	3 vs 5

3. Розклад естафет за колами змагань (всі естафети однакові для всіх команд всіх груп в одному колі (напівфіналі, фіналі)).

I віковий дивізіон

Груповий тур			
Перший етап		Другий етап	
1 коло	1. Флеш-слалом	1 коло	1. Конвеєр – варіант 2
	2. Ягоди		2. Класики
	3. Коти горошку		3. Ткач
2 коло	1. Біатлон варіант 1	2 коло	1. Коти горошку
	2. Коти горошку слалом		2. Біатлон варіант 1
	3. Не поспішай, щоб встигнути		3. Конвеєр – варіант 2
3 коло	1. Біатлон варіант 2	3 коло	1. Коти горошку слалом
	2. Класики		2. Біатлон варіант 2
	3. Флеш		3. Ягоди
4 коло	1. Біатлон варіант 3	4 коло	1. Флеш-слалом
	2. Ткач		2. Біатлон варіант 3
	3. Коло		3. Коло
5 коло	1. Біатлон варіант 1	5 коло	1. Ягоди
	2. Конвеєр – варіант 2		2. Ткач

3. Гулівер	3. Гулівер
------------	------------

Гранд Фінал		
Напівфінали	За III місце	Фінал
1. Біатлон варіант 2	1. Флеш-слалом	1. Коти горошку слалом
2. Ягоди	2. Класики	2. Конвеєр варіант 2
3. Коло	3. Гулівер	3. Ткач

II віковий дивізіон

Груповий тур			
Перший етап		Другий етап	
1 коло	1. Флеш-слалом	1 коло	1. Коти горошку слалом
	2. Ягоди		2. Ткач
	3. Коти горошку слалом		3. Гулівер
2 коло	1. Біатлон варіант 1	2 коло	1. Лови і біжи спрощений варіант
	2. Не поспішай, щоб встигнути		2. Класики
	3. Ягоди		3. Ягоди
3 коло	1. Біатлон варіант 2	3 коло	1. Флеш-слалом
	2. Класики		2. Коло
	3. Флеш		3. Черепаха
4 коло	1. Біатлон варіант 3	4 коло	1. Ягоди
	2. Ткач		2. Хватько
	3. Коло		3. Конвеєр варіант 2
5 коло	1. Переправа	5 коло	1. Переправа
	2. Конвеєр – варіант 2		2. Біатлон варіант 3
	3. Хватько		3. Ткач

Гранд Фінал		
Напівфінали	За III місце	Фінал
1. Біатлон 1	1. Лови і біжи спрощений варіант	1. Конвеєр варіант 2
2. Ягоди	2. Хватько	2. Коти горошку слалом
3. Не поспішай, щоб встигнути	3. Переправа	3. Класики

III віковий дивізіон

Груповий тур			
Перший етап		Другий етап	
1 коло	1. Флеш-слалом	1 коло	1. Біатлон варіант 1
	2. Ягоди		2. Коти горошку слалом
	3. Коти горошку слалом		3. Серсо варіант 2
2 коло	1. Біатлон варіант 1	2 коло	1. Біатлон варіант 3
	2. Великі складнощі		2. Хватько
	3. Не поспішай, щоб встигнути		3. Серсо варіант 1
3 коло	1. Біатлон варіант 2	3 коло	1. Флеш-слалом

	2. Класики		2. Лови і біжи спрощений варіант
	3. Флеш		3. Біатлон варіант 1
4 коло	1. Біатлон варіант 3	4 коло	1. Ягоди
	2. Ткач		2. Конвеєр варіант 2
	3. Коло		3. Хватько
5 коло	1. Великі складнощі	5 коло	1. Переправа
	2. Конвеєр варіант 2		2. Черепаха
	3. Гулівер		3. Ткач

Гранд Фінал		
Напівфінали	За III місце	Фінал
1. Біатлон – варіант 3	1. Великі складнощі	1. Лови і біжи спрощений варіант
2. Конвеєр варіант 2	2. Коти горошку слалом	2. Хватько
3. Ткач	3. Ягоди	3. Серсо варіант 1