



МІНІСТЕРСТВО  
ОСВІТИ І НАУКИ  
УКРАЇНИ



КОМПІТЕТ З ФІЗИЧНОГО ВИХОВАННЯ  
ТА СПОРТУ МОШ УКРАЇНИ



УКРАЇНЬКА ФЕДЕРАЦІЯ  
УЧНІВСЬКОГО СПОРТУ

# COOL GAMES



## ЩО TAKE COOL GAMES?

Cool Games це **обов'язкові**:

1. Коцепція (девiз, логотип).
2. Правила (зовнішній вияв).
3. Естафети (спортивна складова, командоутворення).
4. Патріотизм (освітня і культурна складові, представлення команди-->школи-->регіону-->країни).
5. Масовість (масовий рух).
6. Паритет (гендерний, склад команд).
7. Доступність.
8. Fair play (судді).
9. Видовищність.

1. **Коцепція** втілена в логотипі та девізі: "Будь розумним, активним, творчим. Будь Cool Games!"

2. **Правила.** Можна переглянути на YouTube [Комітету з фізичного виховання та спорту МОН](#). Складові:

- 2.1. Ігрове поле (розмітка)
- 2.2. Правила суддівства (безпека – заборона прямого контакту)
- 2.3. Правила естафет (динаміка, коротко тривалість, очевидність результату)
- 2.4. Реквізит
- 2.5. Жести (команди) суддів

3. **Естафети.** Командоутворення – ключ CG, тому змагальна складова CG будується за естафетним принципом. Саме естафети дозволяють кожному гравцю пройти маршрут, отримати свій власний сольний «виступ» – самоідентифікувати себе, однак при цьому перемогти можливо виключно в складі команди. Естафети можна переглянути на [YouTube КФВС МОН](#). Орієнтовна класифікація естафет CG:

- естафети простих рухів, які використовують виключно "чисті" фізичні якості та елементарні рухи;
- слаломі – естафети, які дозволяють швидко рухатися, однак ускладнені необхідністю огинання певних перешкод;
- біатлони – естафети, які поєднують необхідність швидко (вправно) рухатись та влучно чимось кудись попадати;
- концентрація і дрібна моторика – естафети, які вимагають доставити щось, що аж ніяк не хоче триматися купи, до місця призначення;
- інтелект – естафети, які поєднують необхідність думати і рухатись;
- комбінації всіх попередніх видів.

4. **Патріотизм.** Результат командоутворення – відчуття себе частиною цілого. І це – те, що повинно трапитися з кожним учасником. Але не обмежитися змагальним майданчиком, а продовжитися в соціальному житті – в розумінні що це – Ціле – і у вмінні пишатися досягненнями цього Цілого. Спочатку – власної команди і школи, тоді – регіону під час обов'язкової презентації, а у випадку перемоги на всеукраїнському рівні – всієї країни в рамках Всесвітніх Cool Games, адже ISF World Cool Games включені до календаря Міжнародної федерації учнівського спорту, а переможці всеукраїнських CG представляють там Україну. Презентації команд, інші освітні і культурні заходи CG спрямовані на це.

5. **Масовість.** Забезпечення участі і об'єднання в спільному фізкультурно-оздоровчому русі всіх вікових груп учнів і їх батьків, шкіл, регіонів і, врешті, – України – головна мета CG і обов'язкова умова проведення.

6. **Паритет.** В командах під час змагань з CG обов'язково повинні бути порівну дівчата і хлопці. Ця вимога правил під час неспортивних дружніх зустрічей трансформується у вимогу паритетного складу команд – порівну дорослих і дітей тощо.

7. **Доступність.** CG вимагають рівних умов для всіх. Дівчата, хлопці, діти і дорослі, без і з обмеженнями в певних можливостях – кожна категорія учнівської молоді може підібрати собі ті ігри, в яких вони більш вправні, можуть виразити себе та Перемогти поза умови наявності спеціальної спортивної підготовки. До програми CG можуть бути включені естафети, що не ідентифікуються з певним видом спорту.

8. **Fair play.** Суддівська колегія будується за територіальним принципом. Участь представників всіх регіонів – вимога CG. Під час суддівства неупередженість – головна вимога до кожного з суддів і до всієї суддівської бригади в цілому. Суддівські бригади судять унітарно, без заміни. Для суддів немає поділу на «своїх-чужих», для суддів кожен учасник CG - свій.

9. **Видовищність.** CG повинні оформлятися так, щоб стати прикрасою будь-якого телеканалу.

Отже, відповідаючи на питання: "Що таке CG" – це сукупність всіх дев'яти пунктів. Якщо всі вони присутні, то це – Cool Games. Нехай вони роблять вам цікаво, весело і круто!



## ПРАВИЛА COOL GAMES

Відомо, що естафети Cool Games – надзвичайно різноманітні. Станом на 2019 рік описано, формалізовано 30 естафет та рекомендовано до використання 21 з них (перелік додається). Поза тим, концепція Cool Games твердить: «Будь розумним, активним творчим!». Ця концепція не тільки передбачає постійне оновлення програми естафет, а навіть заохочує вчителів фізичного виховання, самих учнів до творчості, до креативного мислення. Тому програма естафет буде оновлюватись.

Попри різноманіття естафет, в тому числі і тих, які ще будуть створені у майбутньому, всі вони повинні підкорюватися наступним формальним правилам:

### 1. Майданчик

Майданчик для проведення Cool Games має визначену розмітку та специфіку використання у кожній з естафет.

### 2. Положення учасника «Аут» (поза грою)

Учаснику, який порушив правила естафети або ці правила, оголошується «Аут» (положення «Поза грою»). Положення поза грою означає, що будь-які дії учасника, крім таких, які порушують правила, команді не зараховуються. Навіть якщо учасник фінішує в положенні «Поза грою» – цей фініш команді не зараховується.

Однак в положенні «Поза грою» дії учасника, які порушують правила, зараховуються та ведуть до передбачених штрафних санкцій.

Щоб вийти з положення «Поза грою» учасник повинен здійснити дії, передбачені правилами естафет.

Положення «Аут» оголошує та відмінює суддя на лінії або старший суддя на майданчику.

### 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 передачі естафети, під час виконання кидка, перебуваючи в зоні відпочинку після завершення свого виступу тощо.

**Для цих епізодів спільним є наступне правило: стопи обох ніг учасника повинні знаходитись за обмежуючою лінією. Якщо учасник наступає або заступає за лінію однією або двома стопами – йому оголошується положення «Аут» (поза грою).**

### 4. Положення «Передача естафети»

**В більшості естафет діє правило: Під час передачі естафети обидва учасники повинні торкатися естафетної мітки, яка використовується в естафеті, в цей момент учасник, який отримує естафету, повинен знаходитися в положенні «За лінією».**

Естафетна мітка може бути будь-якою, передбаченою правилами естафети, – або маленький м'ячик, або фітбол, або обруч, або хула-хуп, або ракетка – однак правило залишається незмінним.

Особливу увагу слід звернути на естафети, які використовують фітбол – його заборонено котити або кидати від учасника, який передає естафету, до того, хто її отримує. Під час передачі естафети обидва учасники повинні торкатися фітбола.

Виключенням є всі три варіанти естафети «Біатлон», та інші естафети, правила яких прямо передбачають передачу естафетної мітки від одного учасника до іншого кидком, катінням або у спосіб, відмінний від указанного в правилі.

### 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.**

Ознака перетину середньої лінії: якщо спортсмен обома стопами (або частинами обох стоп), або іншою частиною тіла, або снарядом торкнувся половини поля команди суперниці.

Порушення цього правила веде до технічної поразки команди в естафеті.

Виключення з правила:

а) у всіх трьох варіантах естафети «Біатлон» або аналогічних естафетах допускається перетин середньої лінії:

- м'ячиком, який відскочив від кулволл або воріт після невлучного кидка;

- учасниками або учасником під час зміни місць після кидка.

б) в естафеті «Великі складнощі» допускається під час руху наступати на середню лінію.



## 6. Торкання предмета

У всіх естафетах учасникам заборонено торкатися предметів, крім тих, які він повинен тримати для проходження естафети відповідно її правил.

При цьому учаснику фіксується положення «Аут» лише якщо він торканням зсунув предмет з місця або збив його на підлогу. В усіх інших випадках «Аут» не фіксується.

## 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 «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.

## ЛОГОТИП ТА ДЕВІЗ COOL GAMES

Концепція Cool Games була заснована в Україні в 2018 році, щоб зробити цікавими звичайні уроки фізичного виховання в школах, однак в процесі роботи можливості проекту значно розширилися.

Факт: щоб заохотити молодь до фізичної активності, активного спілкування віч-о-віч, соціалізації, ми змушені конкурувати з комп'ютерними іграми. Тому і рухова активність повинна бути більш цікавою, захоплюючою, ніж витвори майстрів віртуальної реальності.

Спілкування, дружба та, як кінцева мета, – щасливе і радісне дитинство в комунікації з реальним, а не лише віртуальним світом, заохочення до всебічного розвитку та розуміння свого місця в цьому світі, інтеграція молоді в сучасний світ, а відтак – щасливе і повне доросле життя, самореалізація, – це кінцева мета Cool Games.

Очевидно, що сучасний світ змінюється з шаленою швидкістю, особливо діти, юнацтво. Вплив соціальних мереж, перевантаженість інформацією визначає швидко зміну уподобань (трендів) серед молоді.

Тому Cool Games в спортивній частині передбачають гнучкість, динамічність, варіативність та обов'язковий зворотній зв'язок з молоддю.

З одного боку, кожна пара команд змагається лише в трьох активностях з існуючого списку: в двох основних стартах, в разі рівного рахунку перемог в кожному з них, додається третій. Ці три активності обираються з загального списку суддівською колегією в довільному порядку, лише слідуючи правилу рівних умов для всіх команд-учасниць. Тому наповнення змагань постійно змінюється, оновлюється та не встигає стати annoying, не приїдається.

З іншого боку в основі концепції – заохочення молоді до участі в формуванні своїх варіантів рухової активності, ігор, естафет для їх наступного включення до основної програми Cool Games. Це забезпечує активне спілкування молоді між собою, здатність приймати дорослі рішення та бачити свої ідеї реалізованими на заходах національного та міжнародного рівней.

Найкраще суть концепції Cool Games продемонстрована в їх логотипі:



МІНІСТЕРСТВО  
ОСВІТИ І НАУКИ  
УКРАЇНИ



КОМІТЕТ З ФІЗИЧНОГО ВИХОВАННЯ  
ТА СПОРТУ МОН УКРАЇНИ



УКРАЇНЬСЬКА ФЕДЕРАЦІЯ  
УЧНІВСЬКОГО СПОРТУ



1. Основа логотипу, центральна його частина – знак повідомлення, смски, меседжа, коментаря (багатьом ближча назва – комент), основа іконок практично всіх існуючих месенджерів на екранах сучасних смарт приладів, добре знайомий читачам коміксів та користувачам соцмереж:



Це – суть логотипу, суть Cool Games: **Cool Games – наш меседж.**

2. Всередині знаку меседжа – сплетені літери С G, перші літери назви нового явища, нового руху: **Cool Games**



3. Якщо подивитися на логотип ширше, ми побачимо IQ – одиницю вимірювання інтелекту:



І це – перша складова меседжа Cool Games: **БУДЬ РОЗУМНИМ!**

4. Та, якщо придивитися, ми бачимо літеру «і», яка стоїть догори дригом:



І це другий наш меседж: **БУДЬ АКТИВНИМ!**

Тому що це може змінити твоє життя, як літера «і», що встала на голову, перетворюється на знак оклику «!», заохочуючий, закликаючий і підкреслюючий знак меседжа!



Кожен, хто бачить логотип, кожного разу бачить щось своє. Хтось в сплетінні літер «С» та «G» бачить кільця прицілу, мішені, в центрі якої – лінь та малорухливий образ життя, хтось ще щось. І це добре, що логотип підштовхує до творчості, бо це – третя складова нашого меседжа: **БУДЬ ТВОРЧИМ!**  
Саме так :

**БУДЬ РОЗУМНИМ, АКТИВНИМ, ТВОРЧИМ!**  
**Будь Cool Games!**

Бо це – по справжньому круто!

Саме так побудована програма естафет, і саме це – головна мета, головний меседж Cool Games

Ми представили офіційний логотип «Cool Games». Однак пізнання нового, гра – це невід’ємна риса, притаманна молоді, тому кожного року офіційний логотип буде знаходити свій – неповторний – вияв для кожного з фіналів.

І розпочав цей ряд супергероїв, які поведуть молодь до здорового образу життя, символ перших Cool Games: АЙК’ЮШІК:

Якими будуть наступні символи – залежить в тому числі і від молоді, бо їх думка важлива!

Ми разом повинні робити майбутнє радісним, щасливим і успішним!

#### Символи Cool Games:

2018:



2019-2020:



2020-2021







## Cool Games

### Програма Естафет станом на 09.12.2021 року

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



## 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:

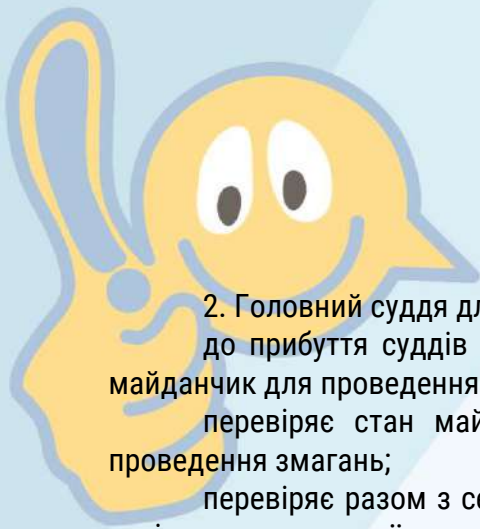
1. Підготовка до початку ігор.
2. Набуття повноважень суддівською колегією.
3. Оголошення початку ігор.
4. Проведення командної зустрічі:
  - оголошення командної зустрічі;
  - запрошення команд на майданчик;
  - оголошення суддівської бригади;
  - вхід суддівської бригади на майданчик;
  - запрошення 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).*

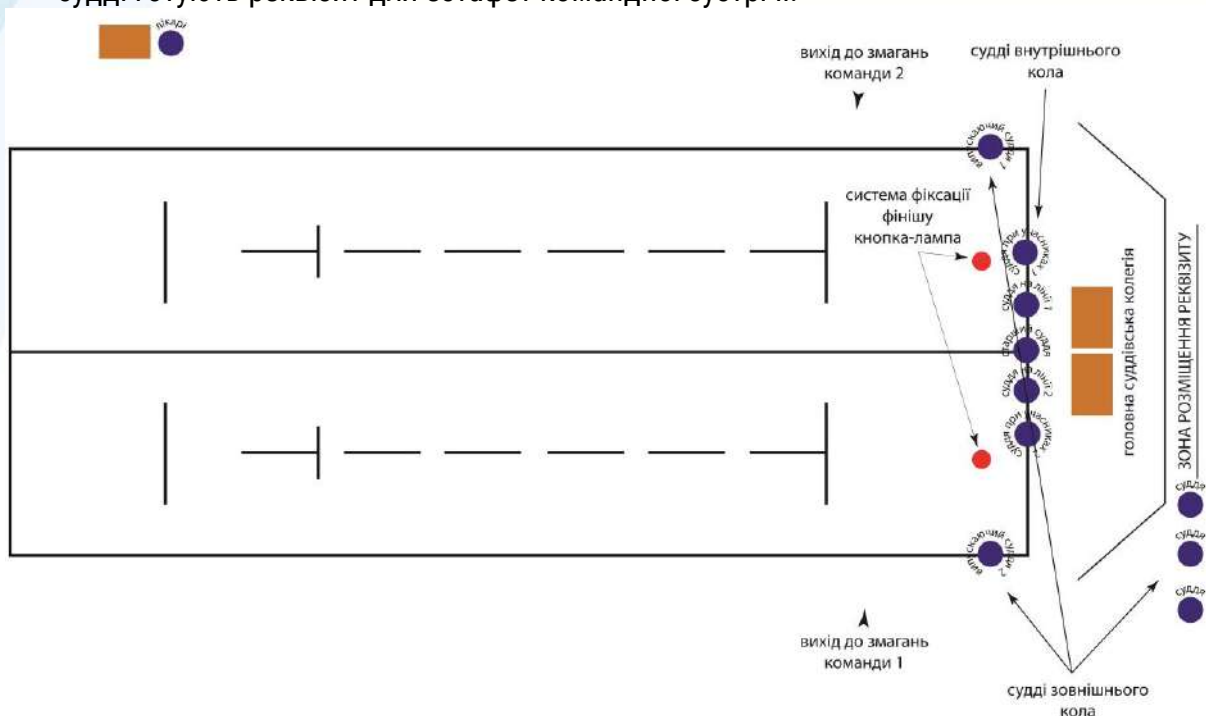
*Суддівським бригадам зайняти свої місця!”*

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.

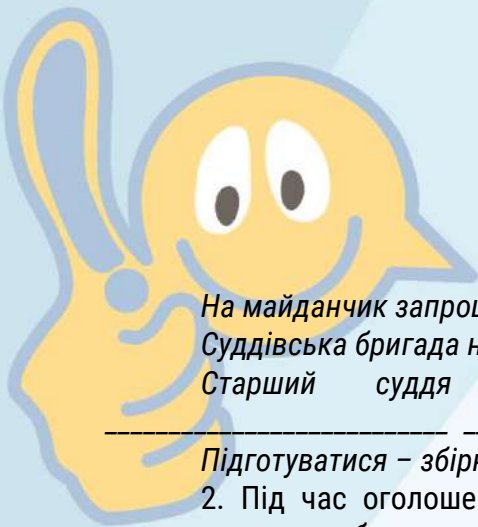


#### 4. Проведення командної зустрічі

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!

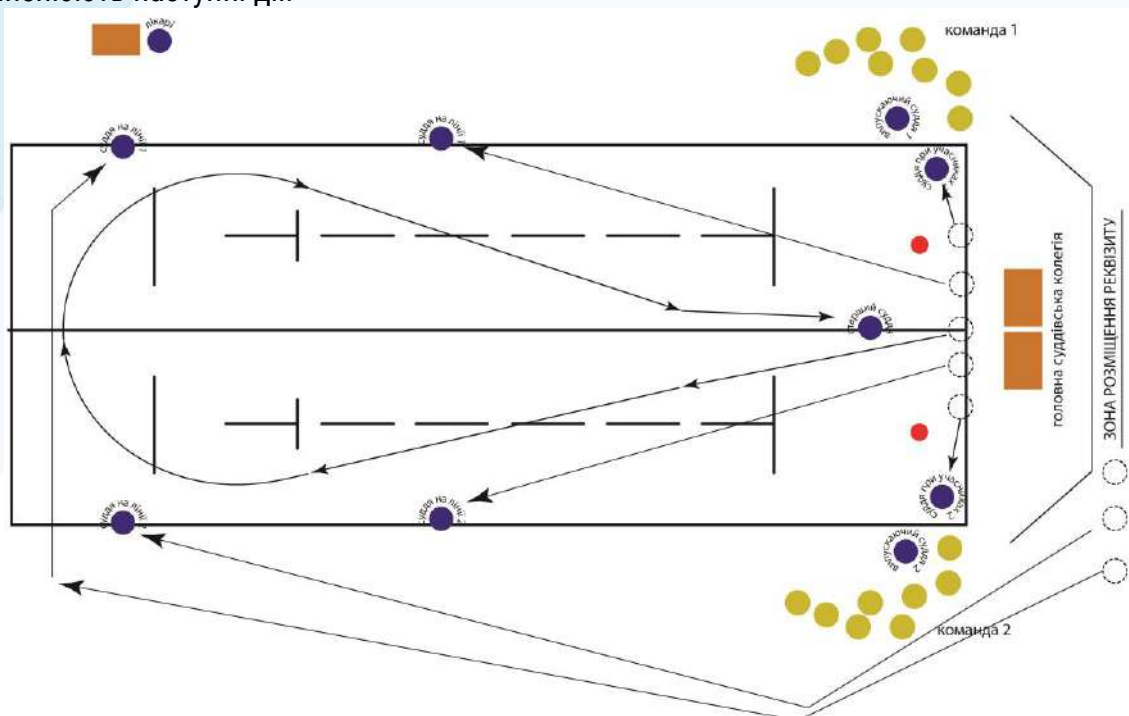
Суддівська бригада на майданчику в складі:

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?”*

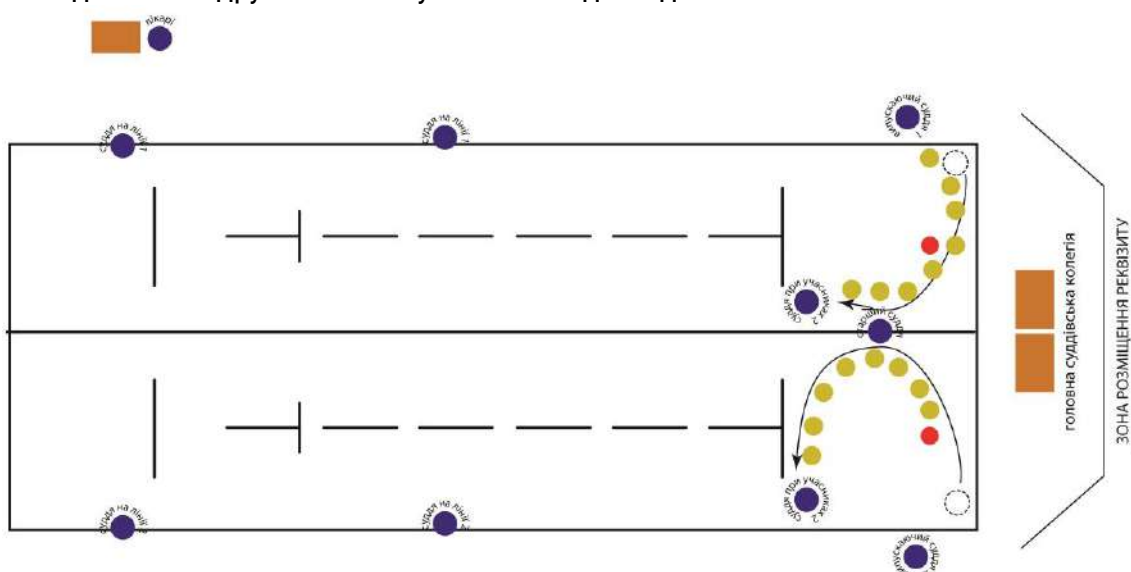
представник команди (або вся команда) показують “лайк” сигналізуючи свою готовність

випускаючі судді внутрішнього кола командують:

*“За мною!”*

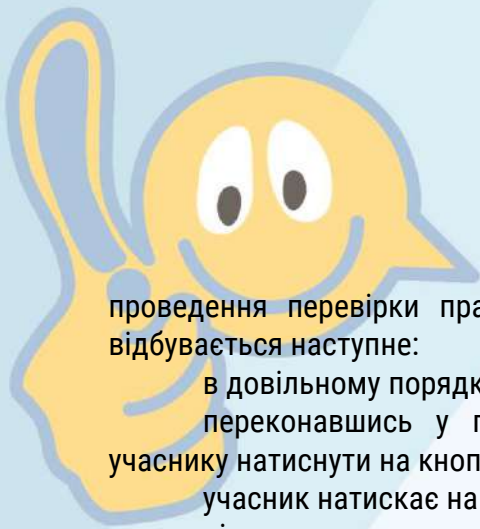
розвертаються спиною до команди та легким бігом вибігають до її лінії старту.

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;

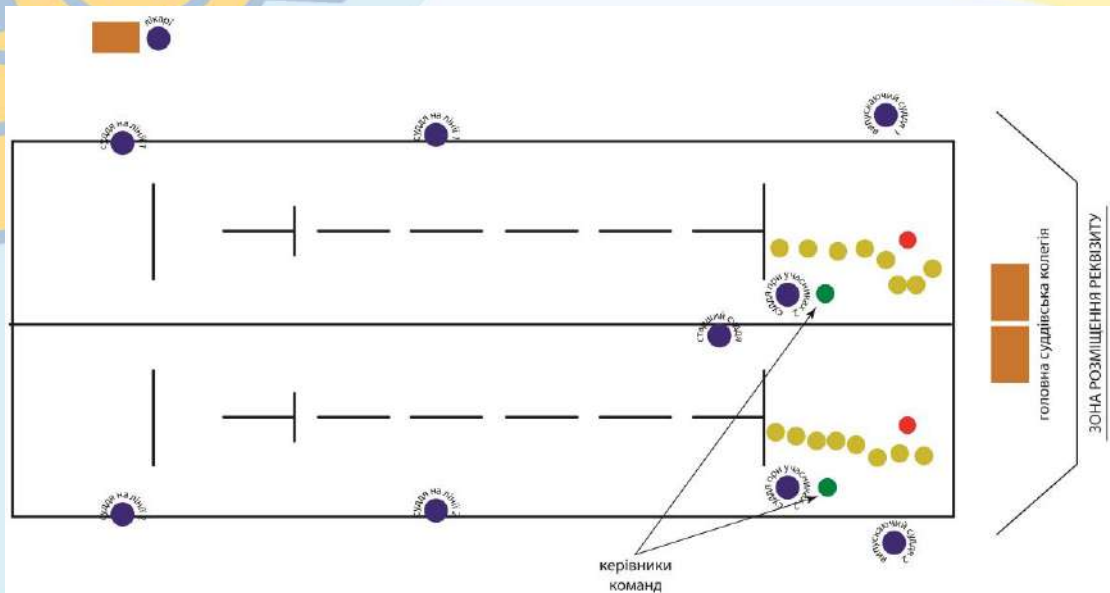
старший суддя, не рухаючись з місця, піднімає руки долонями на рівень грудей учасників та в темп першій команді віддає другу команду: *“Увага!”*

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.

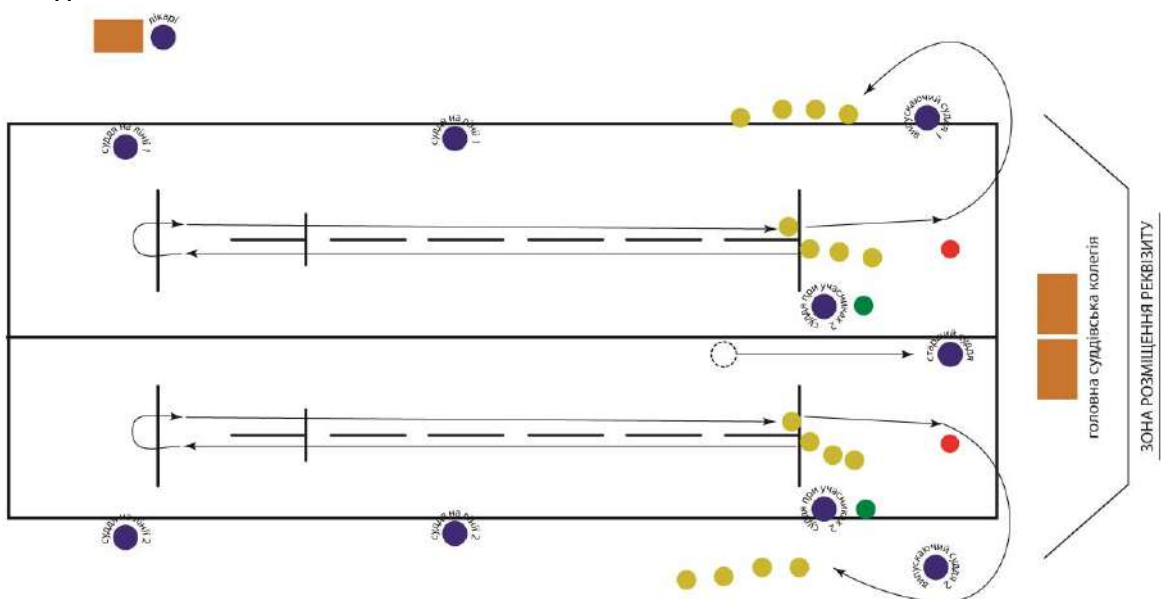
10. Всі три команди головний суддя повинен виконувати слідувати одна за одною в однаковому ритмі і темпі.



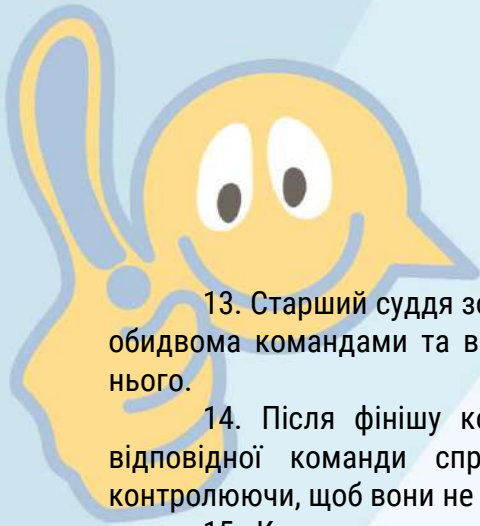
11. У разі фальш-старту або заступу суддя при команді фіксує "Аут!", однак старший суддя не припиняє команду стартувати, навіть якщо фальш-старт чи заступ допустили обидві команди.

Кожен учасник, який допустив фальш-старт, повинен повернутися за лінію старту (повинен набути стійкого положення за умови знаходження обидвох ніг за лінією старту) та стартувати повторно без команди старшого судді чи інших суддів. Якщо повторний старт виконаний вірно, суддя при команді показує, що стан "Аут!" скасовано.

12. Одразу після завершення команди "Старт" старший суддя переміщується до місця розташування системи фіксації фінішу і там розвертається обличчям до майданчика.







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:

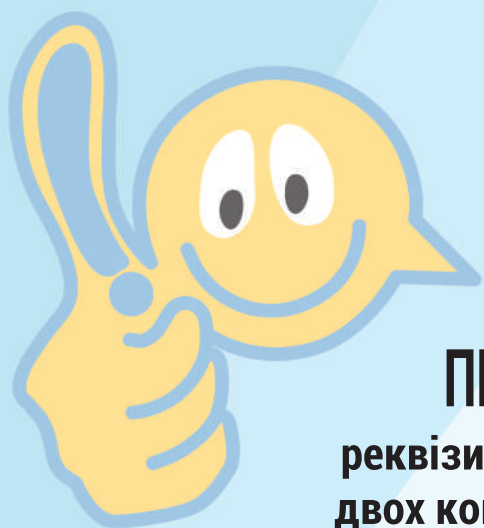
*«На майданчик запрошуються збірні команди ..... та ..... областей.  
приготуватися – збірним командам ..... та ..... областей»*

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

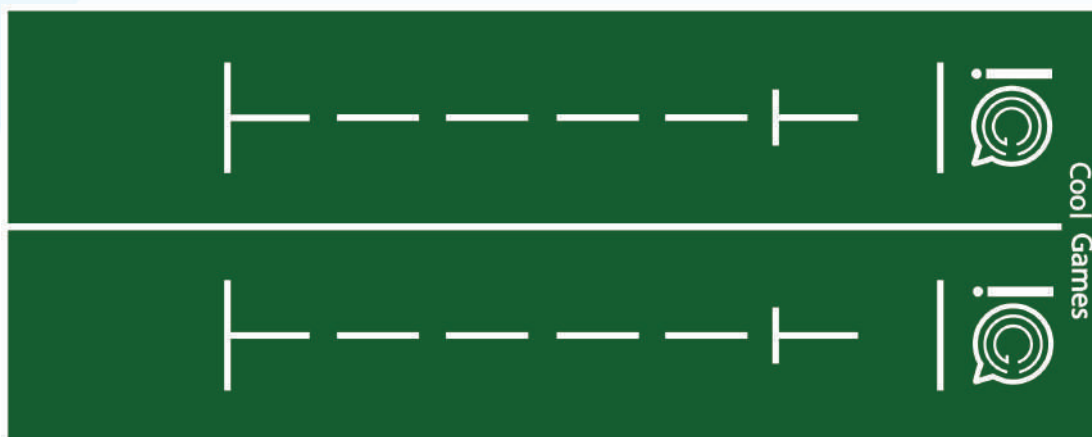
## 1. ІГРОВЕ ПОЛЕ

розміри 20 x 8 метрів

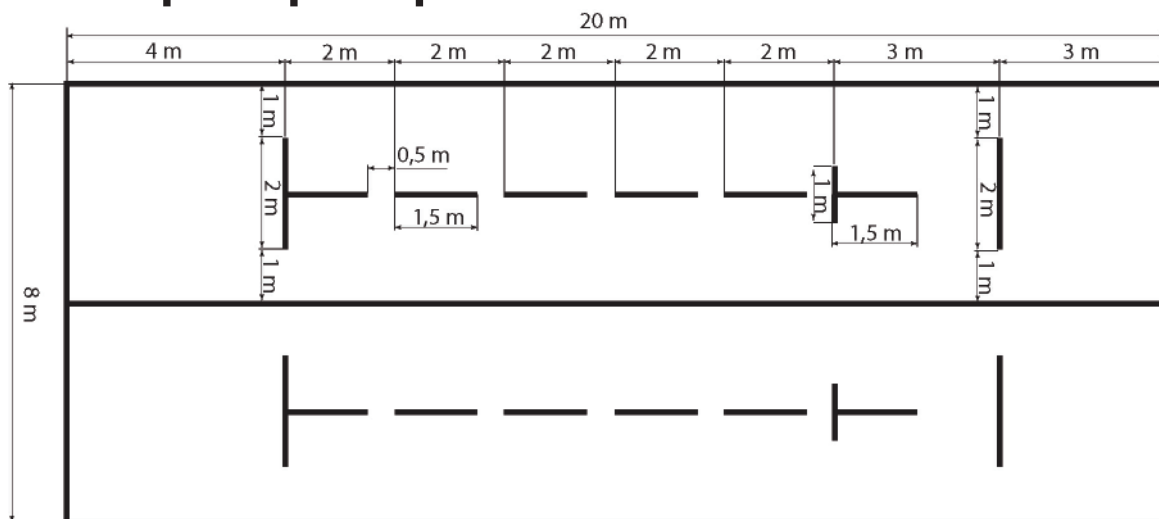
виготовляється з ковrolіну або спеціального покриття

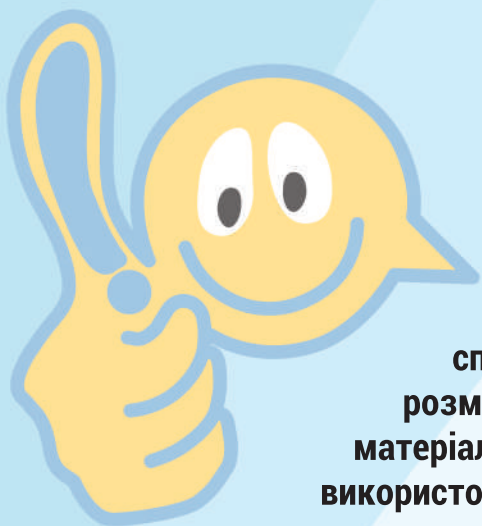
можливий варіант - нанесення розмітки на підлозі залу

### загальний вид та колір



### розміри та розмітка





# COOL GAMES РЕКВІЗИТ

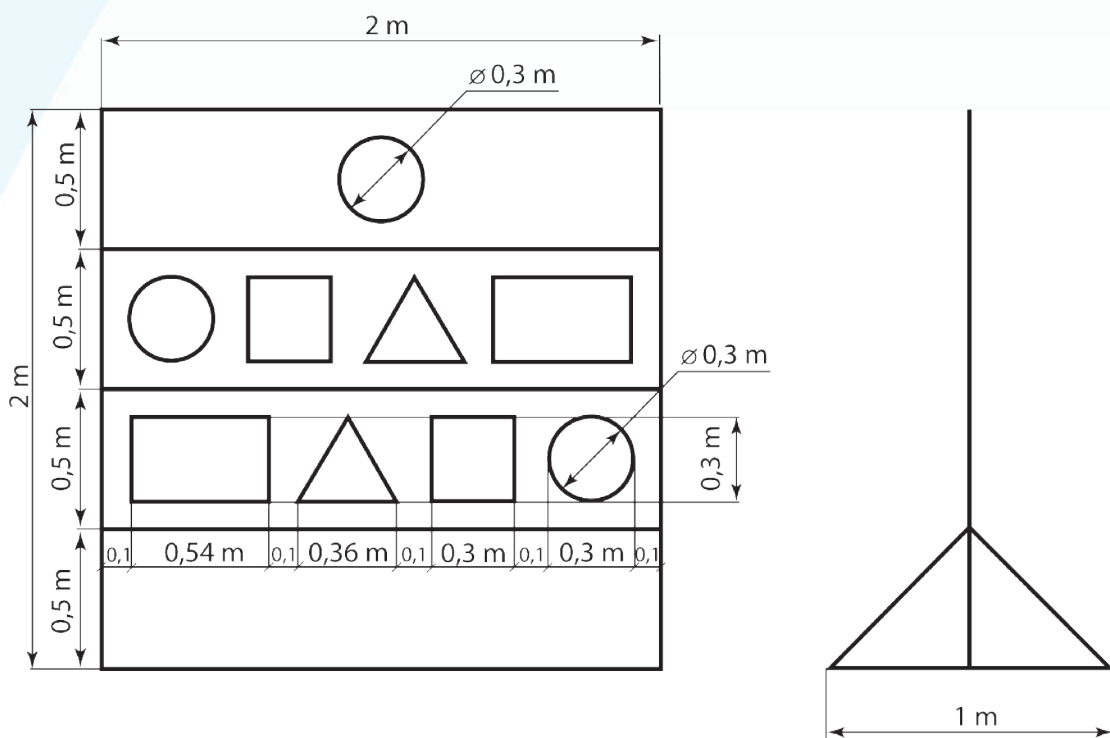
## 2. КУЛВОЛ

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

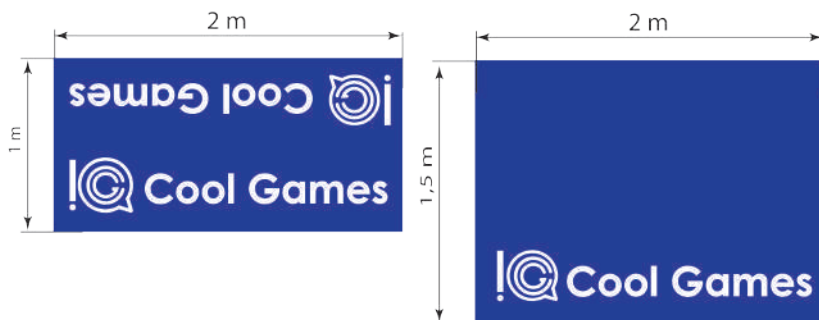
загальний вид



розміри



банери



# 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



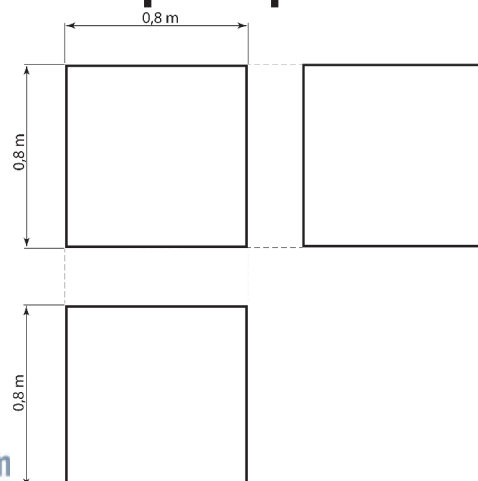
SIDES 4-5-6



ЛОГОТИП



розміри





# COOL GAMES РЕКВІЗИТ

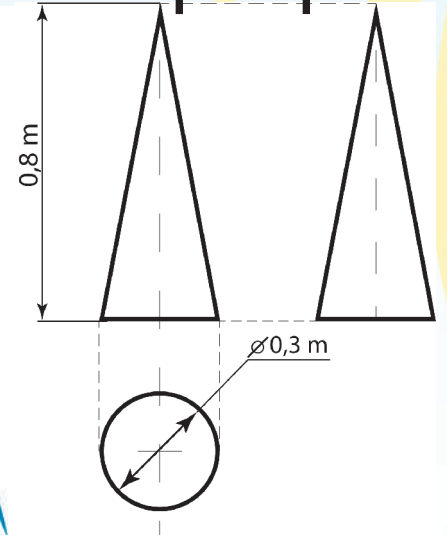


## 5-6. КОНУСИ ПОРОЛОНОВІ ЖОВТИЙ ТА СИНИЙ

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!

# COOL GAMES РЕКВІЗИТ



**22. НАПУЛЬСНИКИ БРЕНДОВАНІ СИНІ**

**23. НАПУЛЬСНИКИ БРЕНДОВАНІ ЖОВТІ**



**брендовані  
ЛОГОТИПОМ**



**24. ФІШКИ ДЛЯ РОЗМІТКИ ПОЛЯ**



**25. КУЛЬКИ ПОВІТРЯНІ**







# COOL GAMES РЕКВІЗИТ

## ПРИКЛАДИ ВИКОРИСТАННЯ



Будь розумним, активним, творчим. Будь Cool Games!



# COOL GAMES

ЕСТАФЕТИ 2021 проект

## Зміст:

1. Конвейєр – варіант 2
2. Лови і біжи!
3. Рип-тікль
4. Коти-На-Горошці – варіанти 1 і 2
5. Серсо - варіант 1
6. Серсо - варіант 2
7. Великі складнощі – варіант 2 (3 рівня складнощі)  
клас естафет «підкинь-біжи»
8. Не оглядуйся! – варіант 1 (3 рівня складнощі)
9. Не оглядуйся! – варіант 2
10. Обережно, двері зачиняються!



# COOL GAMES

## КОНВЕЙЕР - ВАРІАНТ 2

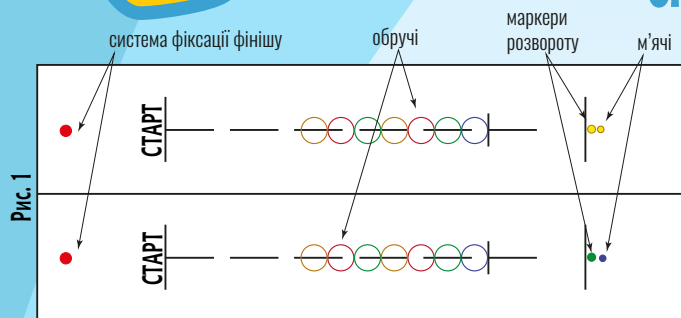
### НЕОБХІДНИЙ РЕКВІЗИТ

14 обручів (для середнього вікового дивізіону - 10)

2 м'ячі

2 маркери розвороту

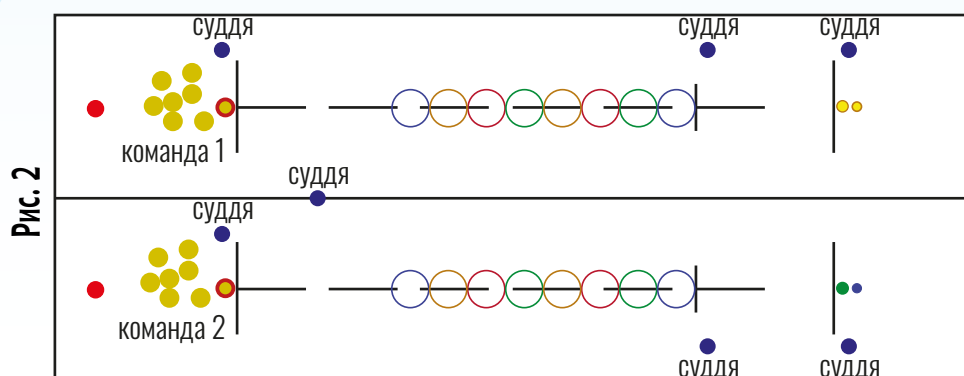
### ОРГАНІЗАЦІЯ МАЙДАНЧИКУ



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. Учасникам **заборонено** торкатися маркера розвороту.
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

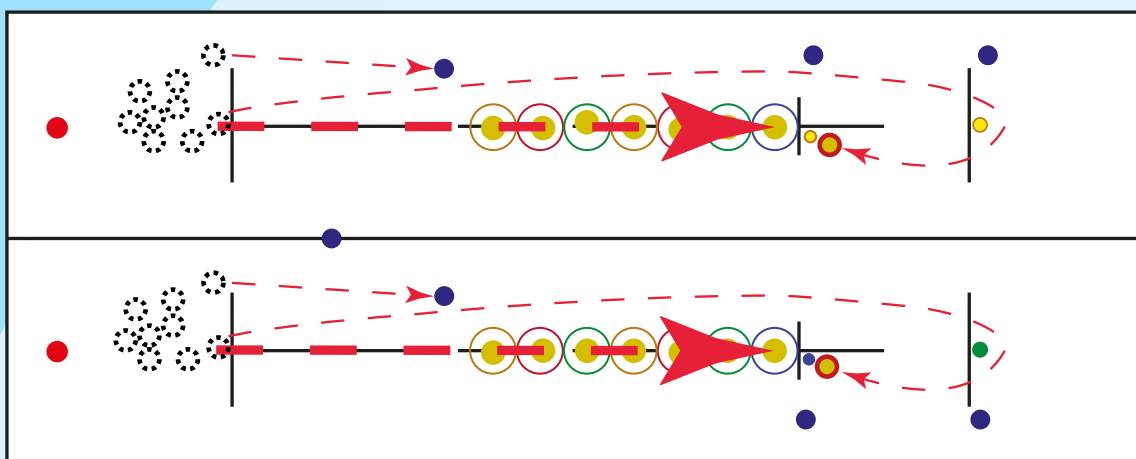


Рис. 4

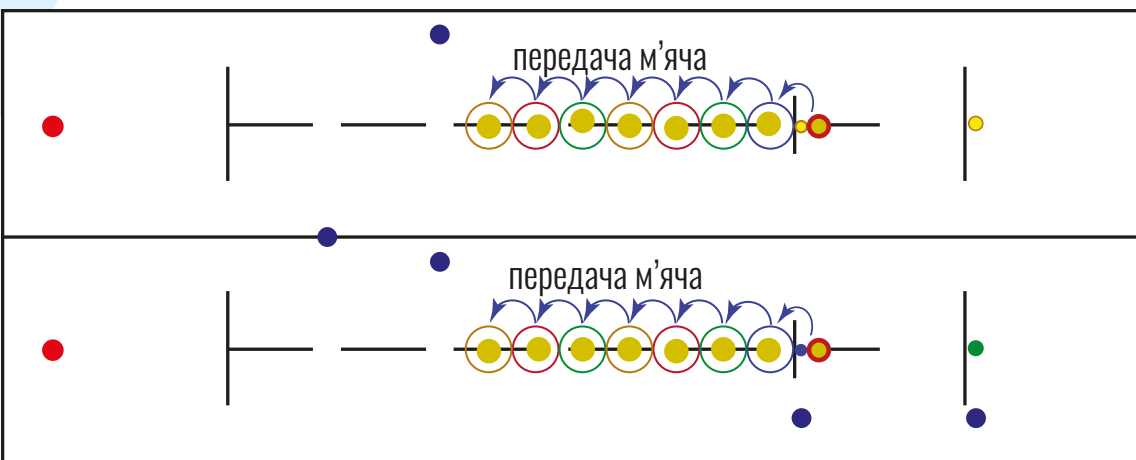
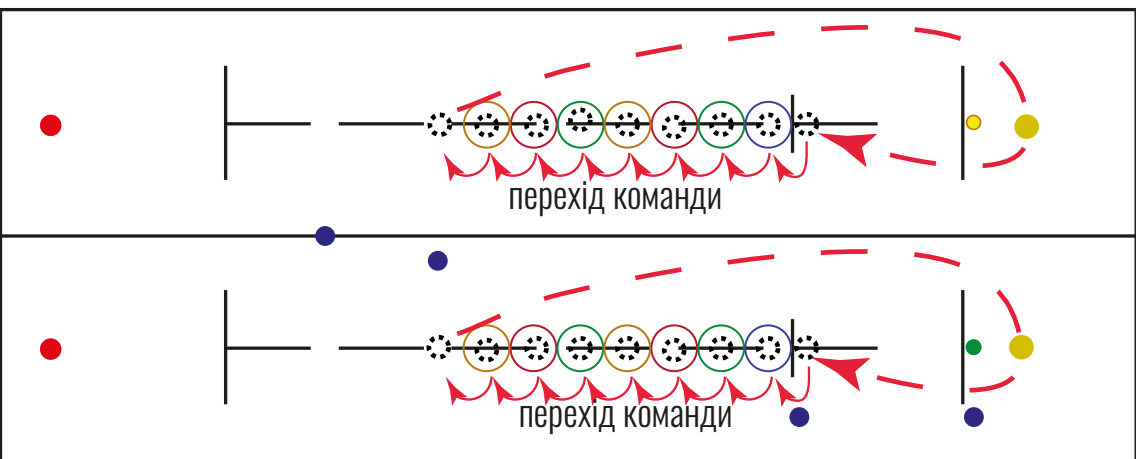


Рис. 5







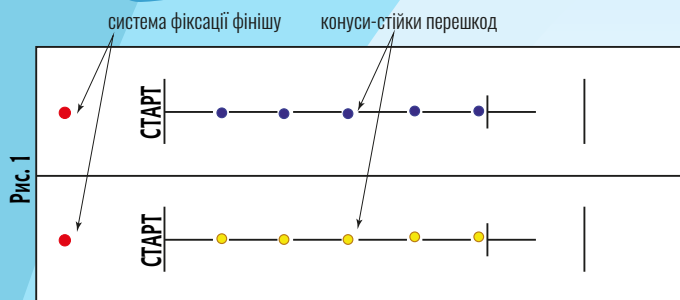
# COOL GAMES

## ЛОВИ І БІЖИ!

### НЕОБХІДНИЙ РЕКВІЗИТ

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

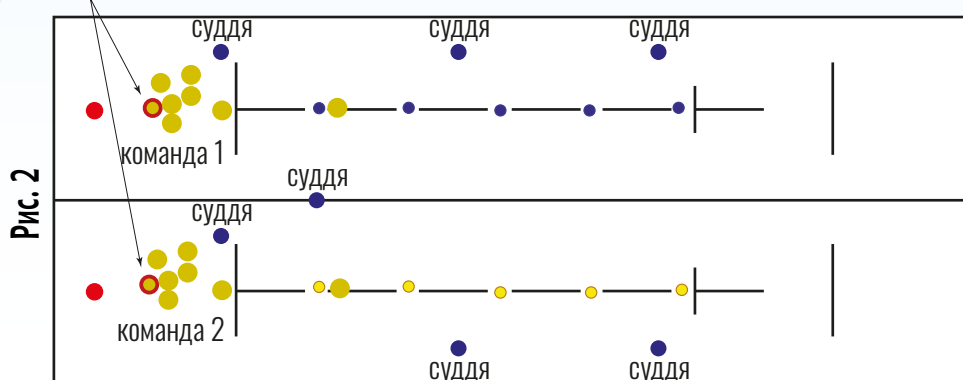
### ОРГАНІЗАЦІЯ МАЙДАНЧИКУ



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, 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.
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 8 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

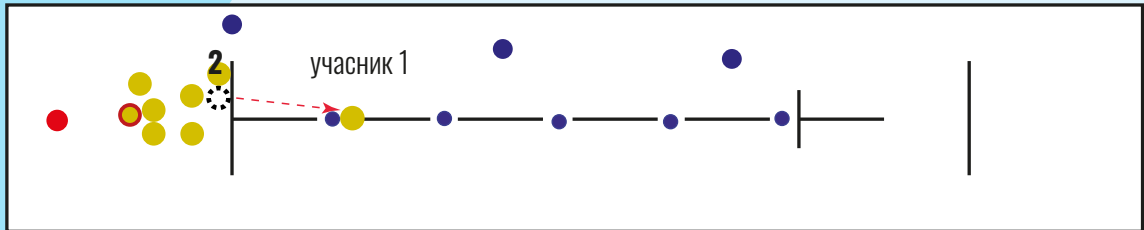
## ЛОВИ І БІЖИ!

### ХІД ПРОВЕДЕННЯ

увага! на малюнках показана бігова зона однієї команди!

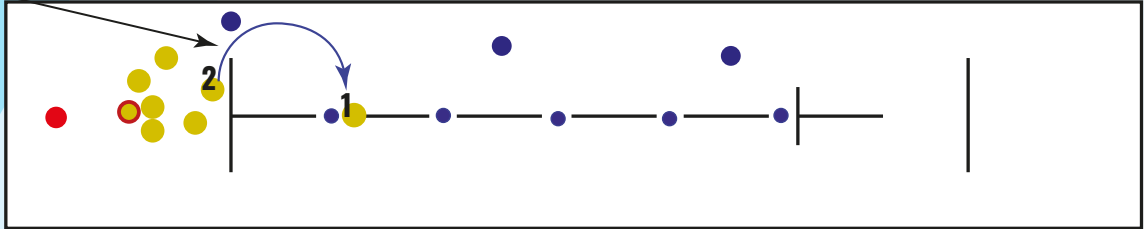


Рис. 3



кидок мячика

Рис. 4



передача естафети

Рис. 5

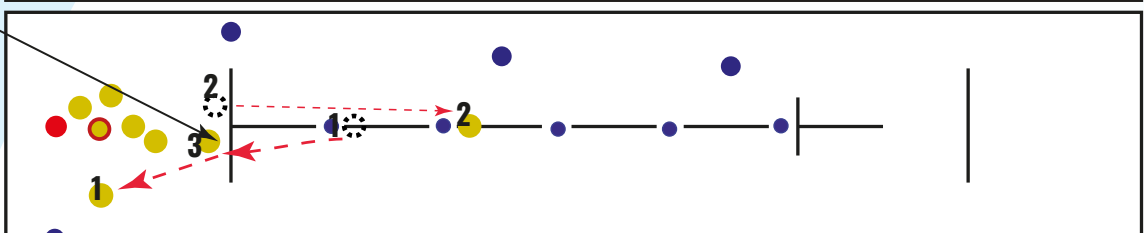


Рис. 6

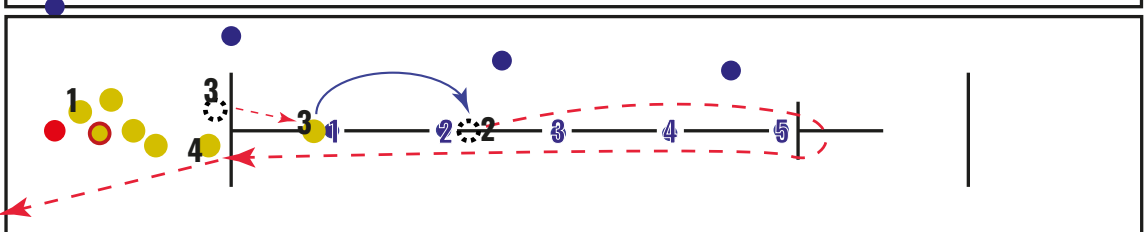


Рис. 7

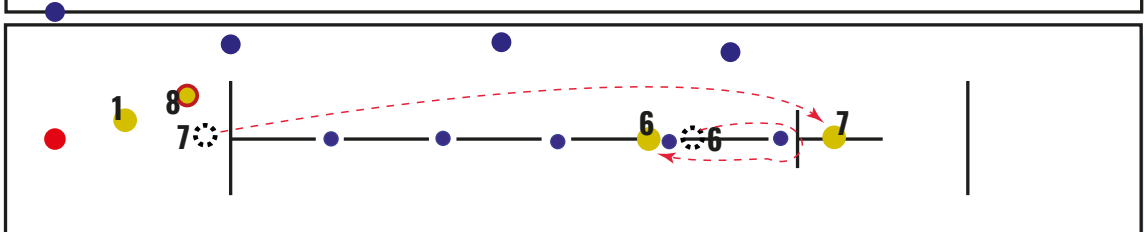
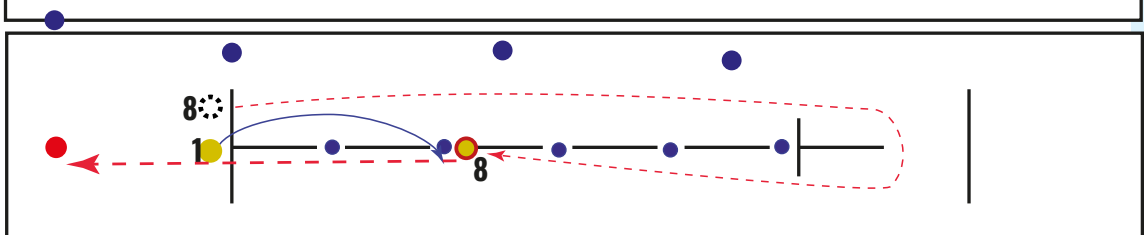


Рис. 8



Будь розумним, активним, творчим. Будь Cool Games!

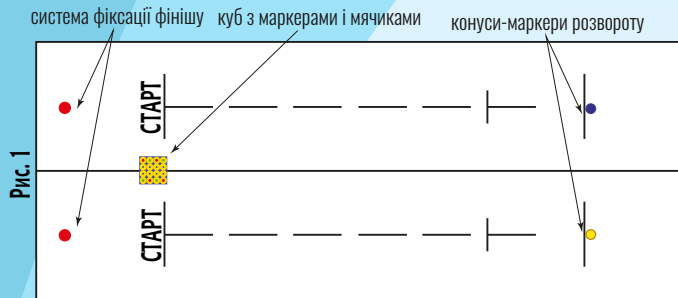
# COOL GAMES

## РАН-ТИКЛЬ

### НЕОБХІДНИЙ РЕКВІЗИТ

- 1 великий поролоновий куб
- 16 однокольорових фішок для маркування ігрового поля
- 4+4 м'ячиків маленьких двох різних кольорів
- 2 маркери розвороту

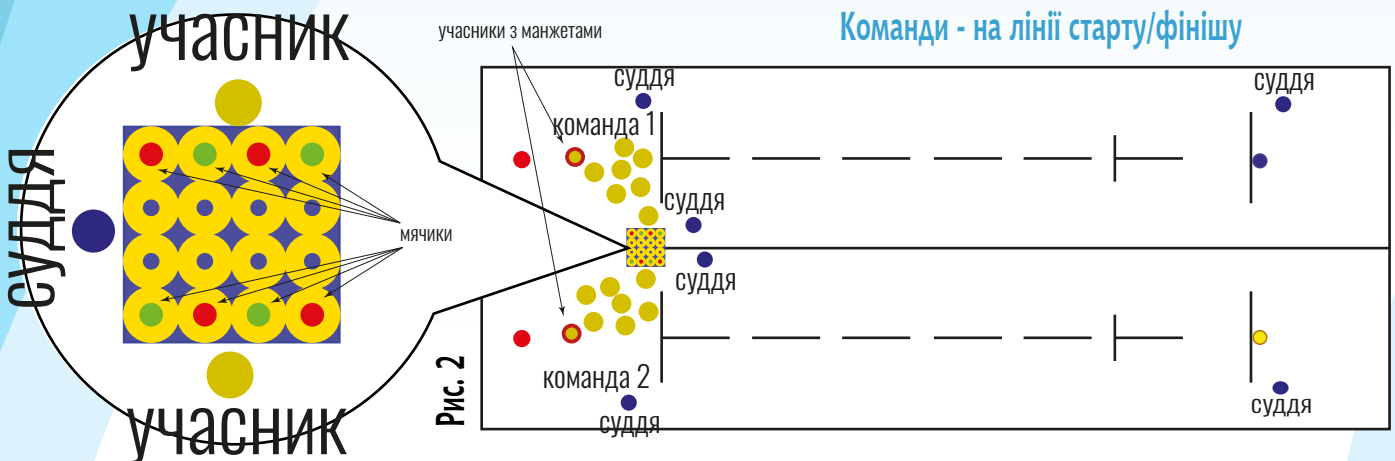
### ОРГАНІЗАЦІЯ МАЙДАНЧИКУ



1. Куб – на лінії старту на середній лінії;
2. Фішки – на кубі чотири ряди по чотири в ряду;
3. М'ячики – в крайніх рядах фішок поперемінно (Рис. 2).
4. Маркери – наприкінці лінії руху.

### ВИХІДНЕ ПОЛОЖЕННЯ

Команди - на лінії старту/фінішу



### ХІД ПРОВЕДЕННЯ І ВИЗНАЧЕННЯ ПЕРЕМОЖЦЯ

1. На початку естафети жеребом (монетою) вирішується яка з команд робитиме перший хід.
2. «Старт!» – учасник, який стартує першим, робить хід – переставляє будь-який м'ячик свого кольору в наступну фішку. Хід можна робити в будь-яку вільну фішку уперед-назад-вправо-вліво або по діагоналям (Рис. 3).
3. Наступний хід робить учасник іншої команди. Всі ходи команди роблять по чергову.
4. Мета ходів – вишикувати три м'ячики «свого» кольору в одну пряму лінію. Лінії допускаються горизонтальні, вертикальні або по діагоналям (Рис. 4).
5. Учасник, який вишикував три м'ячики свого кольору, бере середній з них і рухається (без команди судді) до маркера розвороту, огинає його і повертається до старту/фінішу і передає м'ячик гравцеві своєї команди, який зараз ходить, після чого покидає ігрове поле (Рис. 5).
6. Все повторюється поки учасник з манжетою не фінішує.
7. **Перемагає** 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



## РАН-ТИКЛЬ

### ХІД ПРОВЕДЕННЯ І ВИЗНАЧЕННЯ ПЕРЕМОЖЦЯ

Рис. 3

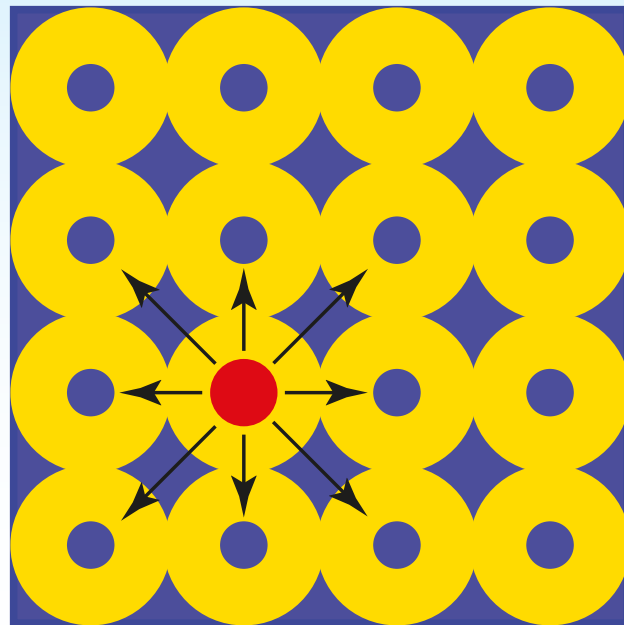


Рис. 4

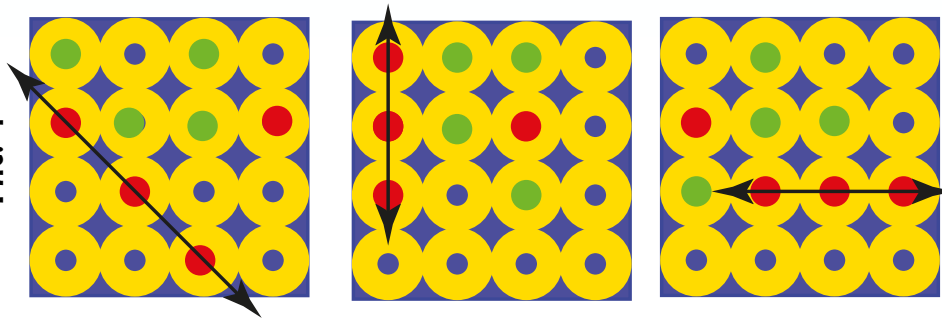
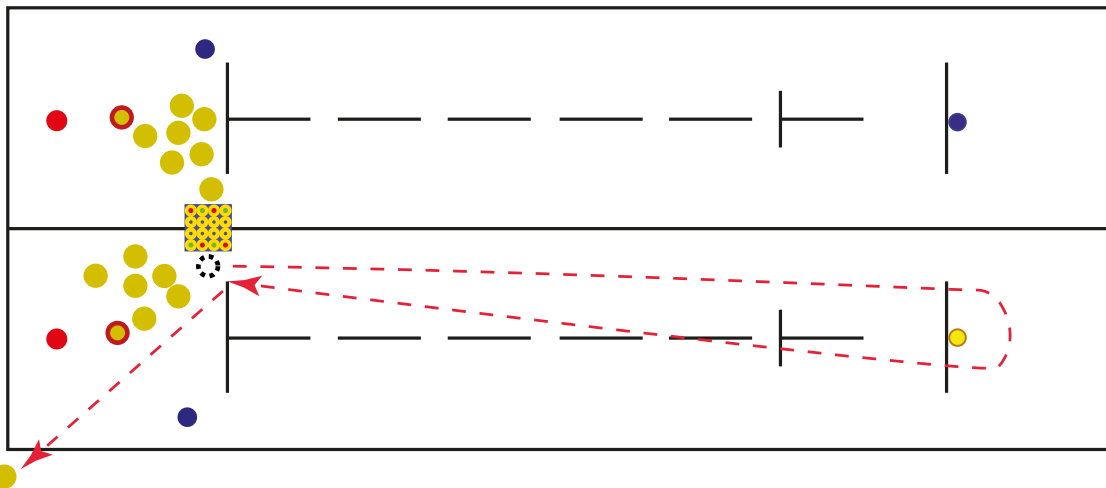


Рис. 5



Будь розумним, активним, творчим. Будь Cool Games!



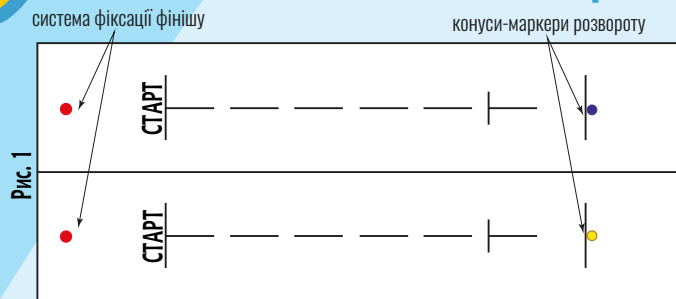
# COOL GAMES

## КОТИ-НА-ГОРОШЦІ

### НЕОБХІДНИЙ РЕКВІЗИТ

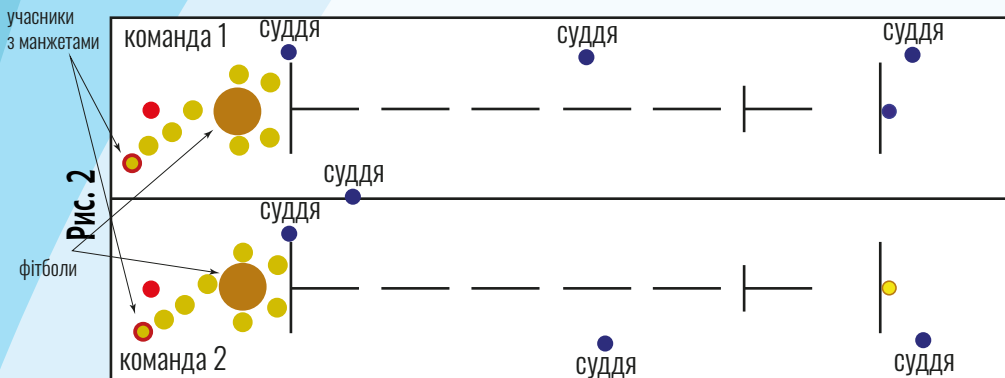
- 2 фітболи
- 2 маркери розвороту

### ОРГАНІЗАЦІЯ МАЙДАНЧИКУ



Маркери – наприкінці лінії руху.

### ВИХІДНЕ ПОЛОЖЕННЯ



Команди – на лінії старту/фінішу розділені на пари (Рис. 3)

Перша четвірка:

хлопці - страхують партнера, який котиться на мячі;

дівчата - супроводжують фітбол.

Друга четвірка: вишиковується в колонну.

### ХІД ПРОВЕДЕННЯ І ВИЗНАЧЕННЯ ПЕРЕМОЖЦЯ

1. Перший учасник лягає грудьми на фітбол. Пара хлопців перед фітболом бере його (її) за руки.
2. «Старт!» – учасник відштовхується ногами і котиться на фітболі.

Пара дівчат, що супроводжують фітбол:

- під час руху – підстраховує його від викочування, а партнера на ньому – від сповзання;
- при завершенні руху – притримує фітбол.

Пара хлопців перед фітболом: підіймають учасника з фітбола під руки, повинні уважно контролювати, щоб він на виході з фітбола не зірвався і не вдарився колінами об підлогу.

Учасник з фітбола, докочуючись до колін групується, спирається на руки страховки, виносить зігнуті ноги уперед і проходить уперед, щоб не заважати наступному учаснику.

3. Другий учасник, який прокотився на мячі, разом з першим замінює пару в четвірці, яка супроводжує фітбол.

4. Все повторюється для кожного учасника команди.

5. Останнім котиться учасник з манжетою. Якщо команда завершує котити фітбол до маркера розвороту, то після торкання підлоги останній учасник огинає маркер розвороту, якщо команда вже розвернулася навколо маркера розвороту, то одразу рухається до старту/фінішу та фінішує.

6. **Перемагає** команда, учасник з манжетою якої першим торкнувся кнопки фіксації фінішу (або пересік лінію фінішу – залежно від умов проведення).

**ВАРІАНТ ЕСТАФЕТИ** – учасник сідає впритул спиною до фітболу, відштовхується і по фітболу котиться на спині.

**Будь розумним, активним, творчим. Будь Cool Games!**

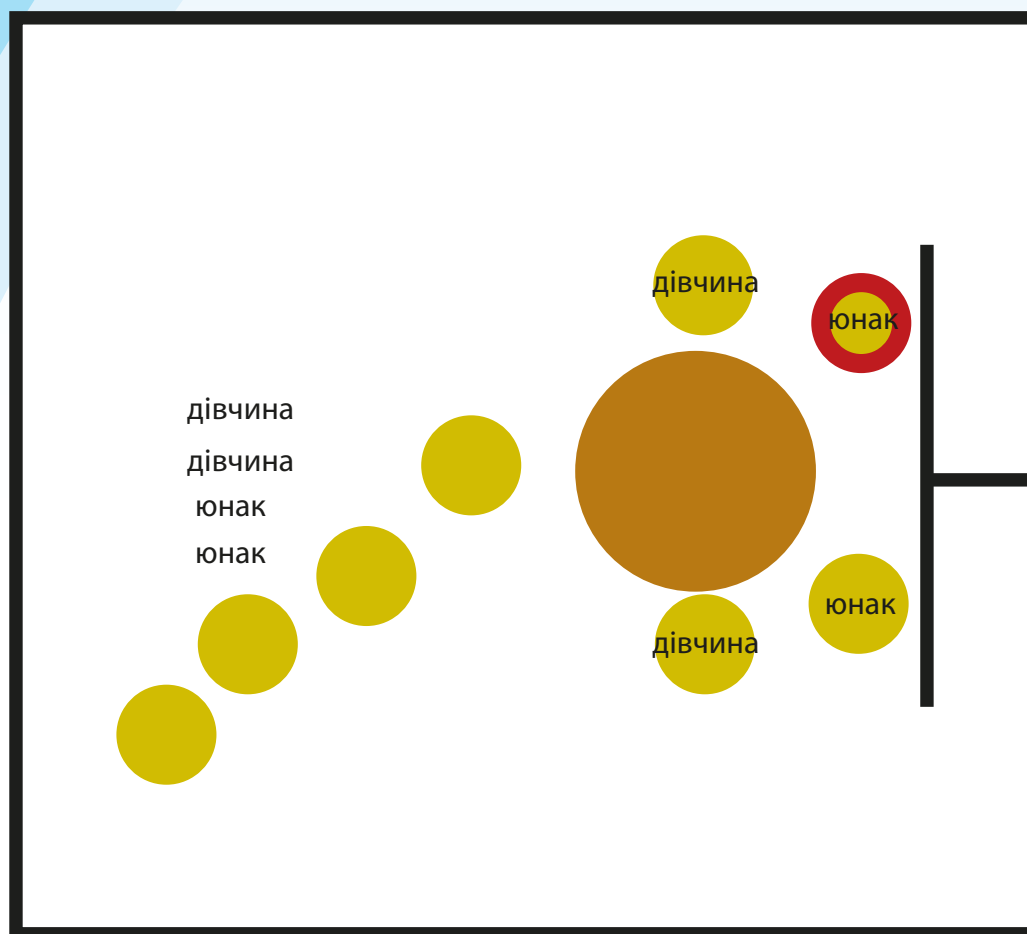


# COOL GAMES

## КОТИ-НА-ГОРОШЦІ

ХІД ПРОВЕДЕННЯ І ВИЗНАЧЕННЯ ПЕРЕМОЖЦЯ

Рис. 3







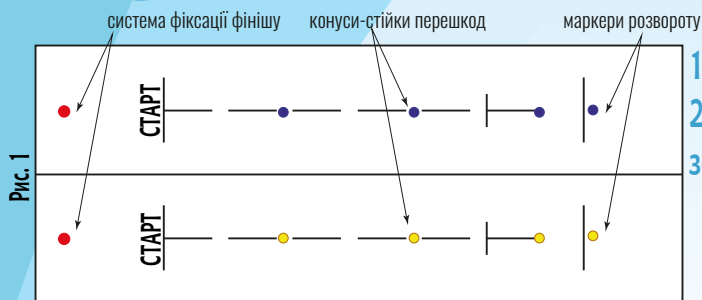
# COOL GAMES

## СЕРСО варіант 1

### НЕОБХІДНИЙ РЕКВІЗИТ

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

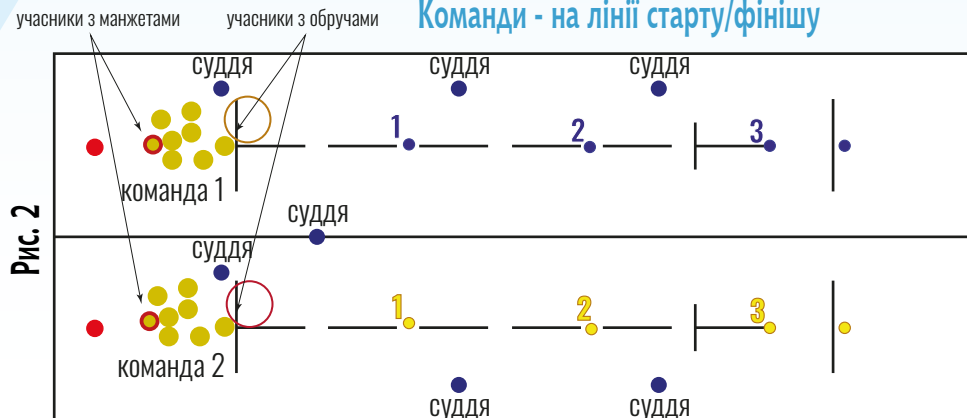
### ОРГАНІЗАЦІЯ МАЙДАНЧИКУ



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



### 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).
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).

# COOL GAMES

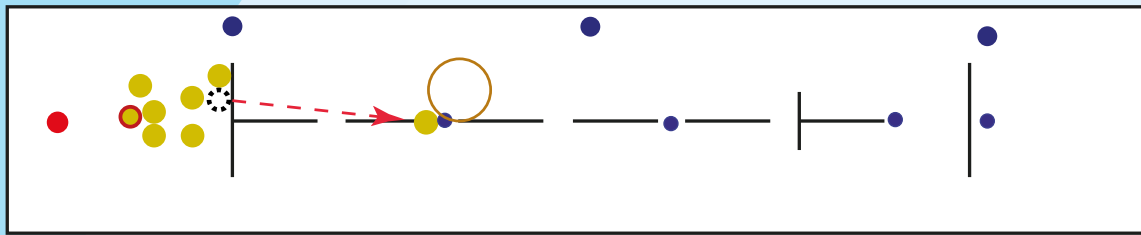


## СЕРСО варіант 1

### ХІД ПРОВЕДЕННЯ

**увага! на малюнках показана бігова зона однієї команди!**

Рис. 3



кидок кільця

Рис. 4

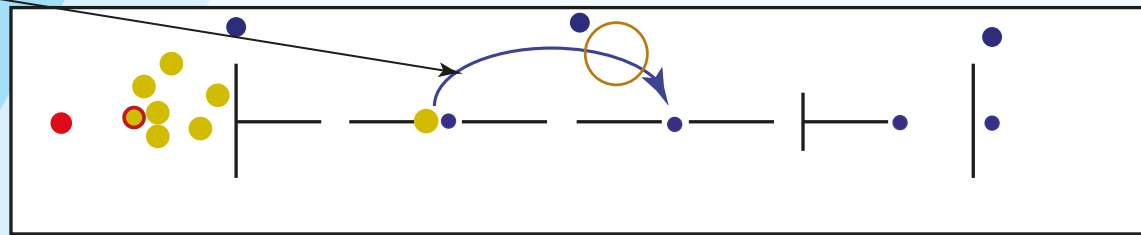
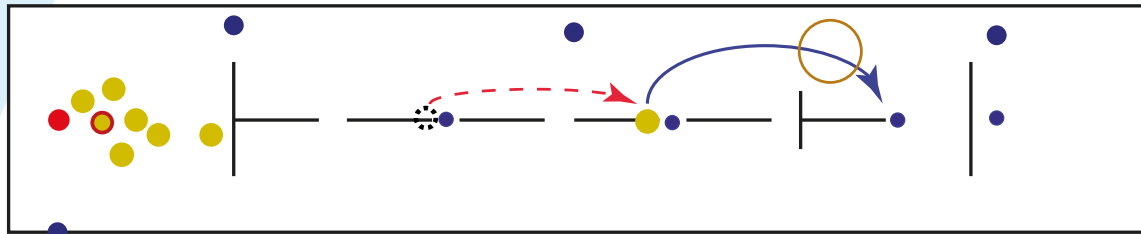


Рис. 5



передача естафети

Рис. 6

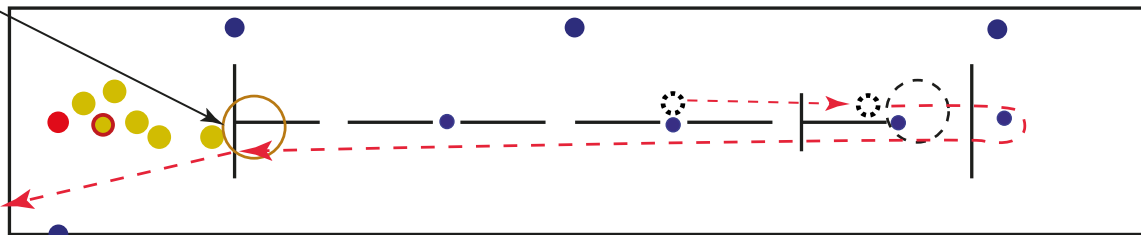
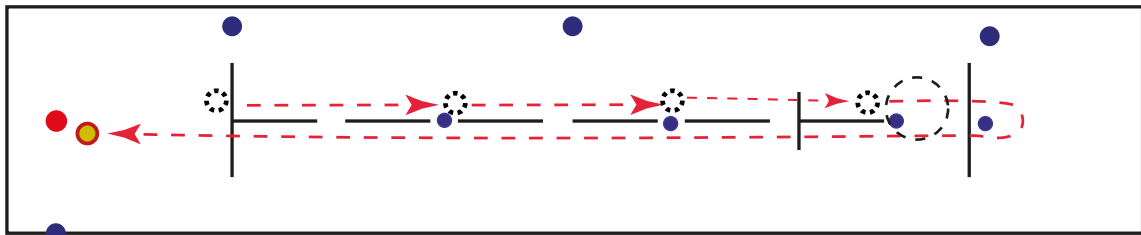


Рис. 7





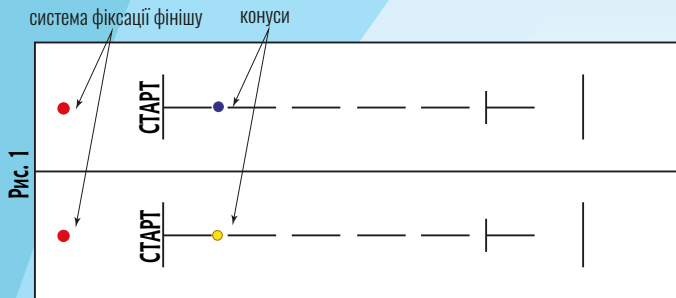
# COOL GAMES

## СЕРСО варіант 2

### НЕОБХІДНИЙ РЕКВІЗИТ

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

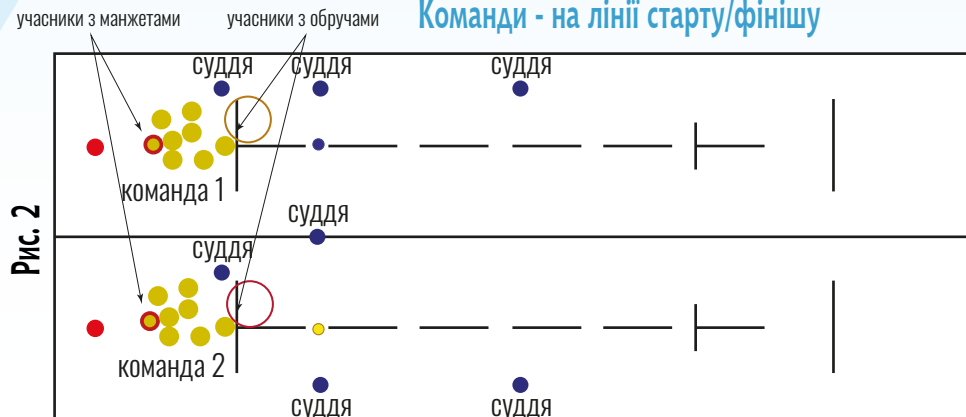
### ОРГАНІЗАЦІЯ МАЙДАНЧИКУ



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.
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.



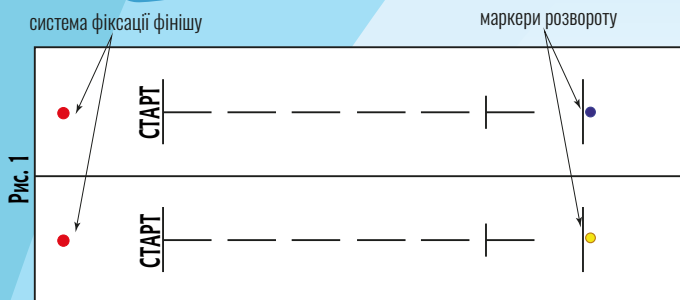
# COOL GAMES

## НЕ ОГЛЯДАЙСЯ! варіант 1

### НЕОБХІДНИЙ РЕКВІЗИТ

- 2: { м'ячі – для I рівня складності  
футболи – для II рівня складності  
маленьких мячика – для III рівня складності  
2 маркера розвороту

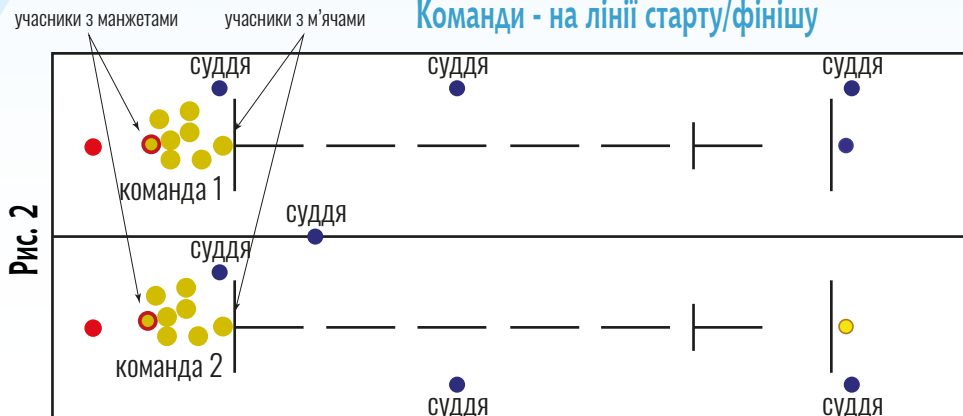
### ОРГАНІЗАЦІЯ МАЙДАНЧИКУ



1. М'ячі – в руках учасників, які стартують першими.
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!» – учасник з м'ячем підкидує його догори і стартує. Рухається до маркера розвороту, огинає його, повертається до старту/фінішу, фінішує, залишається в ігровій зоні команди і чекає старту останнього учасника.

2. Наступний учасник намагається зловити м'яч у повітрі і, у разі успіху, повторює наведене у п. 1 без додаткової команди судді «Старт».

Учасник може ловити м'яч в будь-якому дозволеному місці ігрового поля. Однак після вдалої спроби, він повинен стартувати у встановленому Правилами Cool Games порядку.

3. Після фінішу, на відміну від першого учасника, всі наступні покидають ігрове поле.

4. Якщо учасник не зловив м'яч, партнеру, який виконав підкидування, оголошується «Аут!». Він зобов'язаний повернутися на старт/фініш і повторити спробу.

5. М'яч, який підкинув останній учасник (з манжетою) ловить учасник, який стартував першим.

6. **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!**





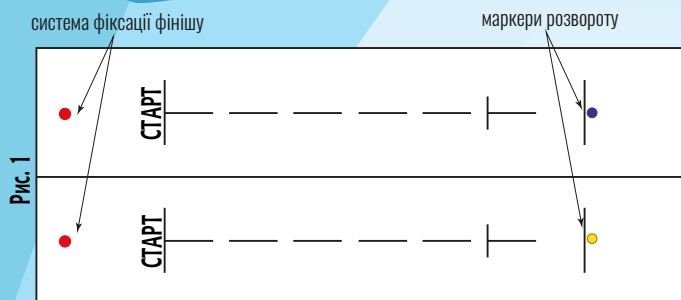
# COOL GAMES

## НЕ ОГЛЯДАЙСЯ! варіант 2

### НЕОБХІДНИЙ РЕКВІЗИТ

- 2 фітболи
- 2 маркера розвороту

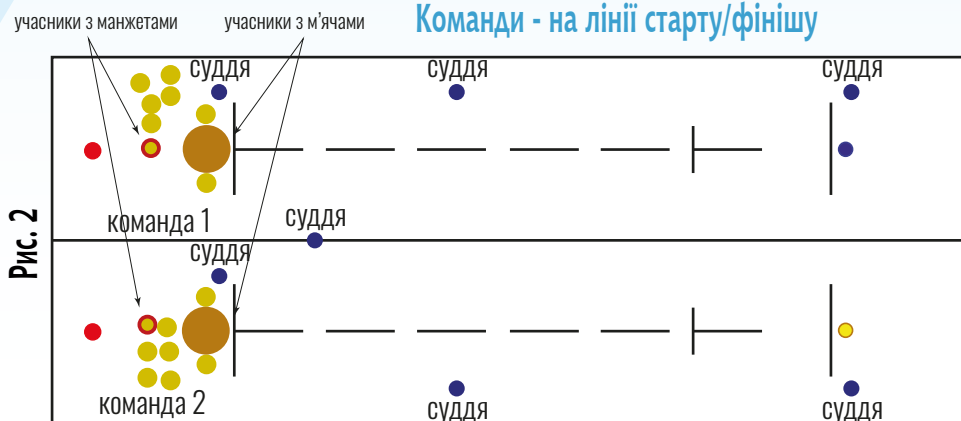
### ОРГАНІЗАЦІЯ МАЙДАНЧИКУ



1. Фітболи – в руках пар учасників, які стартують першими.
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 підкидує його догори і стартує, рухається до маркера розвороту, огинає його, повертається до старту/фінішу, фінішує, залишається в ігровій зоні команди і чекає старту останньої пари.

2. Наступна пара намагається зловити м'яч у повітрі і, у разі успіху, повторює наведене у п. 1 без додаткової команди судді «Старт».

Пара може ловити м'яч в будь-якому дозволеному місці ігрового поля. Однак після вдалої спроби, пара повинна стартувати у встановленому Правилами Cool Games порядку.

3. Після фінішу, на відміну від першої пари, всі наступні покидають ігрове поле.

4. Якщо пара не зловила м'яч, парі, яка виконала підкидування, оголошується «Аут!». Вона зобов'язана повернутися на старт/фініш і повторити спробу.

5. М'яч, який підкинула остання пара (з манжетою) ловить пара, яка стартувала першою.

6. **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!**



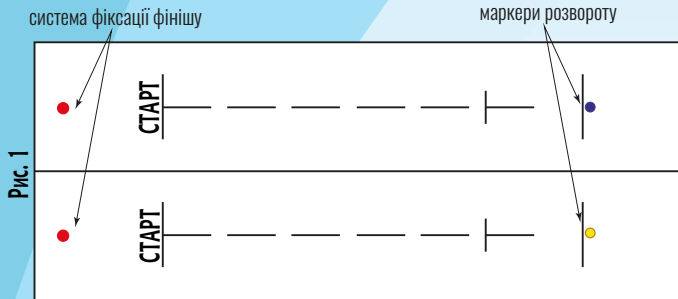
# COOL GAMES

## ВЕЛИКІ СКЛАДНОЩІ варіант 2

### НЕОБХІДНИЙ РЕКВІЗИТ

- 2 фітболи
- 2 маркера розвороту

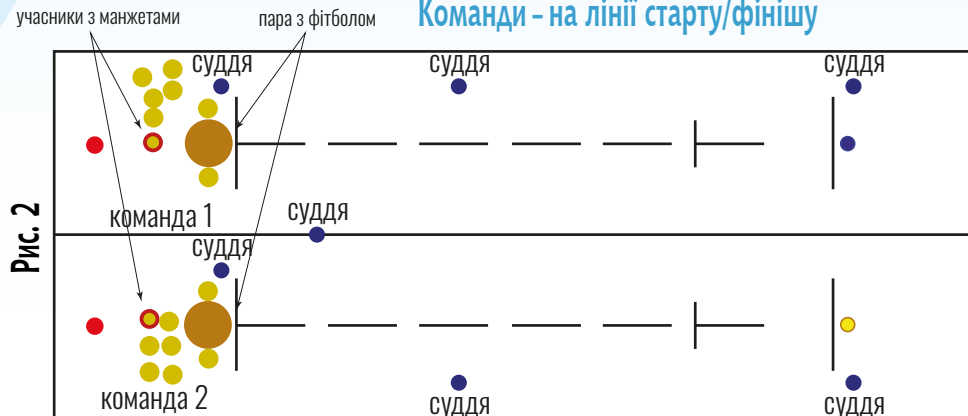
### ОРГАНІЗАЦІЯ МАЙДАНЧИКУ



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.
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).

Будь розумним, активним, творчим. Будь Cool Games!



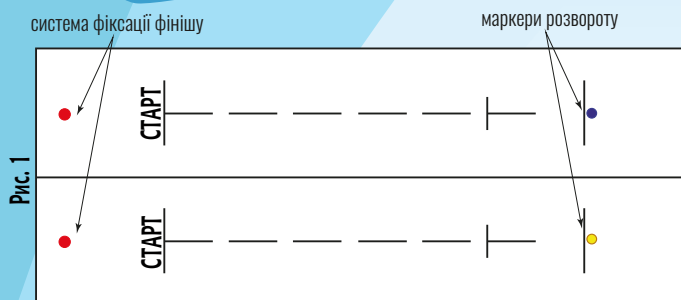
# COOL GAMES

## ОБЕРЕЖНО, ДВЕРІ ЗАЧИНЯЮТЬСЯ!

### НЕОБХІДНИЙ РЕКВІЗИТ

- 2 фітболи
- 2 маркера розвороту

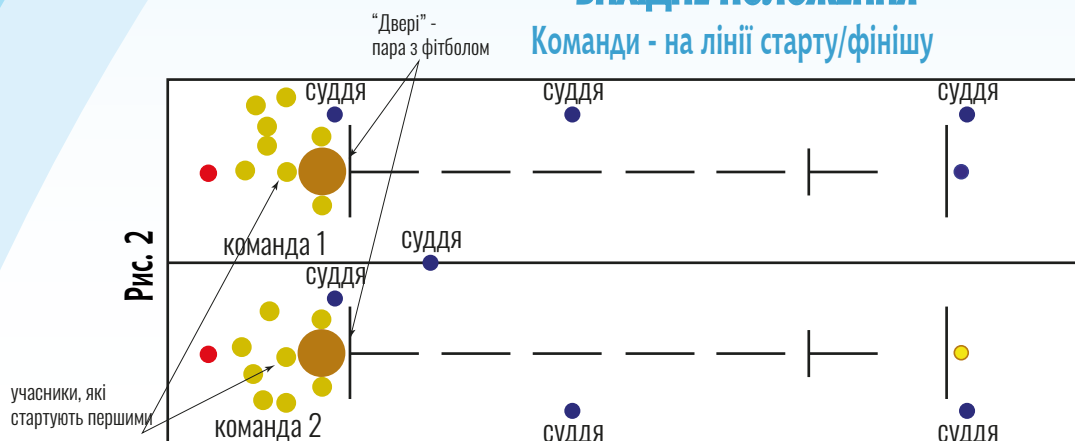
### ОРГАНІЗАЦІЯ МАЙДАНЧИКУ



1. Фітболи – в руках «Дверей» (випускаючої пари).
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!» – випускаюча пара підкидає фітбол вгору. Перший учасник стартує, поки фітбол в повітрі, пробігає під ним, рухається до маркера розвороту, огинає його і повертається до старту/фінішу.
2. Випускаюча пара ловить фітбол і без додаткової команди судді знову підкидає його. Стартує наступний учасник.
3. Все повторюється. Впродовж естафети два учасники команди повинні замінити випускаючу пару. Всі інші після фінішу покидають ігрове поле.
4. **Перемагає** команда, учасник з манжетою якої першим торкнувся кнопки фіксації фінішу (або пересік лінію фінішу – залежно від умов проведення).