



УПРАВЛІННЯ ОСВІТИ УЖГОРОДСЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ

НАКАЗ

01.11.2023

м. Ужгород

№ 140

Про участь у міському спортивно-масовому заході серед школярів «Cool Games» (II, III дивізіони)

На виконання Плану роботи управління освіти Ужгородської міської ради на 2023 рік, з метою впровадження інноваційних підходів до проведення уроків з фізичної культури в закладах загальної середньої освіти, збільшення рухової активності, залучення до систематичних занять фізичною культурою та подальшої популяризації здорового способу життя серед школярів, визначення за спортивним принципом кращих команд, гравців та вчителів фізичного виховання,

НАКАЗУЮ:

1. Відповідно до Положення про Спартакіаду школярів м. Ужгорода на 2023/2024 н.р. та Програми-календаря Спартакіади школярів м. Ужгорода на 2023/2024 н. р., затверджених наказом управління освіти Ужгородської міської ради 18.09.2023 № 136 «Про організацію та проведення Спартакіади школярів м. Ужгорода в 2023/2024 н. р.», провести **07-08 листопада 2023 року міський спортивно-масовий захід серед школярів «Cool Games» (II, III дивізіони)** у спорткомплексі «Юність».

2. Затвердити Регламент проведення міського спортивно-масового заходу серед школярів «Cool Games» (II, III дивізіони) (додається).

3. Керівникам закладів освіти:

3.1. Відрядити у супроводі вчителя фізкультури та педагога-організатора (представників) у спорткомплекс «Юність» для участі у міському спортивно-масовому заході серед школярів «Cool Games» (II, III дивізіони) команди учнів закладів освіти відповідно:

07.11.2023 року команди III дивізіону:

- **10:00** – Ужгородського мистецького ліцею «Перспектива», Ужгородських ліцеїв № 8, 9, 15, Ужгородських гімназій № 13, 14;

- **10:30** – Ужгородських ліцеїв імені В. С. Гренджі-Донського, № 7, ім. Т. Г. Шевченка, Ужгородської гімназії № 16, НВК «Гармонія»;

- **11:00** – Ужгородських ліцеїв № 3, 12, імені Дойко Габора, «Імідж», «Лідер»;

- **11:30** – Ужгородських ліцеїв № 4, 5, «Інтелект», імені Августина Волошина, Ужгородської гімназії імені Другетів.

08.11.2023 року команди II дивізіону:

- **10:00** – Ужгородських ліцеїв № 3, 5, 7, імені В. С. Гренджі-Донського, ім. Т. Г. Шевченка, Ужгородської гімназії імені Другетів;

- **10:40** – Ужгородських ліцеїв «Інтелект», № 12, «Імідж», імені Августина Волошина, Ужгородської гімназії № 13;

- **11:20** – Ужгородського мистецького ліцею «Перспектива», Ужгородських ліцеїв № 4, 8, 15, Ужгородської гімназії № 14;

- **12:00** – Ужгородських ліцеїв № 9, імені Дойко Габора, «Лідер», Ужгородської гімназії № 16, НВК «Гармонія».

Заявки, завірені лікарем та директором школи, разом із цільовим інструктажем, свідоцтвом про народження або паспортом (ID-карткою) чи учнівським квитком (довідкою з фото з місця навчання) з вказаною датою народження на кожного учасника, представникам команд подати на засідання представників команд перед початком змагань.

3.2. Покласти персональну відповідальність за збереження життя і здоров'я учасників спортивного заходу в дорозі та під час проведення спортивних змагань на представників команди закладу освіти.

3.3. Організувати інструктаж дітей та представників команд, що беруть участь у змаганнях, з техніки безпеки, правил поведінки та порядку дій у разі виникнення надзвичайної ситуації, профілактики травматизму, попередження нещасних випадків з дітьми.

3.4. Забезпечити підготовку документів (наказ, заявка, інструктаж з правил поведінки та порядку дій у разі виникнення надзвичайної ситуації, учнівський квиток, ID-картка або свідоцтво про народження на кожного учасника тощо) щодо участі команди в змаганнях. До змагань допускаються учні, які отримали дозвіл від лікаря.

3.5. Відрядити 07-08 листопада 2023 року у спорткомплекс «Юність» для участі у роботі суддівської колегії спортивних змагань наступних вчителів:

Білик Л. В., вчителя фізичної культури Ужгородського ліцею імені Августина Волошина;

Іванюк Н. Б., вчителя фізичної культури Ужгородського ліцею № 12;

Кожайкін В. М., вчителя фізичної культури Ужгородського ліцею № 7;

Петрішак В. М., вчителя фізичної культури НВК «Гармонія»;

Шклярук В. В., вчителя фізичної культури Ужгородського ліцею № 9.

Павлишинець К.Ю., вчителя фізичної культури Ужгородського ліцею № 5.

Початок роботи суддівської колегії о 09.30 год.

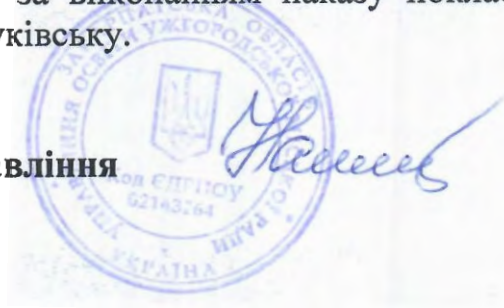
4. Оргкомітету Спартакіади школярів забезпечити учасників необхідним спортінвентарем.

5. Головному судді, вчителю фізичної культури Ужгородського ліцею № 9 – В. Шклярук:

5.2. Надати до 10 листопада 2023 року звіт головного судді, протоколи, заявки в центр з питань методичного забезпечення діяльності закладів освіти управління освіти Ужгородської міської ради (Н. Андрушек).

6. Контроль за виконанням наказу покласти на заступника начальника управління М. Пуківську.

Начальник управління



Наталія БАРАНЮК

ЗАТВЕРДЖУЮ

Начальник управління освіти

Ужгородської міської ради

Наталія БАРАНЮК

« »

2023 року

РЕГЛАМЕНТ

проведення міського спортивно-масового заходу серед школярів «Cool Games» (II, III дивізіони)

I. Цілі і завдання

Міський спортивно-масовий захід серед школярів «Cool Games» (далі – Захід) проводиться з метою:

- впровадження інноваційних підходів до проведення уроків з фізичної культури в закладах загальної середньої освіти;
- збільшення рухової активності, залучення до систематичних занять фізичною культурою та подальшої популяризації здорового способу життя серед школярів.

II. Строки і місце проведення заходу

Захід проводиться 07-08 листопада 2023 року (II, III вікові дивізіони).

Місце проведення: спорткомплекс «Юність».

III. Організація та керівництво проведенням заходу

Здійснюється управлінням освіти Ужгородської міської ради, міською спільнотою вчителів фізичної культури.

IV. Учасники заходу

До участі у Заході допускаються дівчата та хлопці, які на день проведення мандатної комісії змагань навчаються в ЗЗСО м. Ужгорода і відповідають віковим вимогам:

Команда ЗЗСО II вікового дивізіону 9 осіб (4 учня, 4 учениці та керівник команди – вчитель фізичної культури):

- 2013 р.н. – 2 хл. + 2 дівч.;
- 2012 р.н. – 2 хл. + 2 дівч.;
- 2011 р.н. – 2 хл. + 2 дівч.;
- 2010 р.н. – 2 хл. + 2 дівч..

Команда ЗЗСО III вікового дивізіону 9 осіб (4 учня, 4 учениці та керівник команди – вчитель фізичної культури):

- 2009 р.н. – 2 хл. + 2 дівч.;
- 2008 р.н. – 2 хл. + 2 дівч.;
- 2007 р.н. – 2 хл. + 2 дівч.;
- 2006 р.н. – 2 хл. + 2 дівч. (дозволяється заміна учасниками 2007 р.н.).

До участі у перших відбіркових етапах Заходу допускаються всі заявлені в установленому порядку збірні, які відповідають вимогам цього регламенту.

Заявка, свідоцтво про народження або паспорт (ID-картка) чи учнівський квиток (довідка з фото з місця навчання) з вказаною датою народження на кожного учасника, цільовий інструктаж з правил поведінки та порядку дій у разі виникнення надзвичайної ситуації подаються перед початком групових змагань.

V. Умови визначення першості

Характер Заходу командний. Команди змагаються в естафетах відповідно до Програми активностей Заходу (додаток до Регламенту проведення міського спортивно-масового заходу серед школярів «Cool Games»).

У кожній групі першого етапу вікового дивізіону проводиться по чотири естафети. У II віковому дивізіоні: «Котигорошко», «Конвеєр», «Гулівер», «Флеш». У III віковому дивізіоні: «Котигорошко слалом», «Переправа», «Гулівер», «Флеш-слалом».

Місця визначаються відповідно до порядку фінішування команд в естафетах.

Вище місце отримує команда, яка здобула більшу кількість перемог.

Команди, що посіли перше і друге місця в кожній групі, виходять у напівфінал.

Напівфінали та фінал відбуваються за олімпійською системою.

Між командами проводиться по дві естафети. При рівній кількості перемог проводиться третя естафета.

Естафети у напівфіналі та фіналі визначаються організаторами із переліку активностей Заходу. Естафета «Великі складнощі» проводиться для III вікового дивізіону.

VI. Умови фінансування заходу та матеріального забезпечення учасників

Витрати на організацію та проведення, забезпечення грамотами, призами здійснюється за рахунок коштів управління освіти Ужгородської міської ради.

Цей регламент є офіційним викликом на змагання

Додаток до Регламенту проведення міського спортивно-масового заходу серед школярів «Cool Games»



#Cool Games

COOL GAMES

07-08 листопада 2023 року м. Ужгород

ПРОГРАМА АКТИВНОСТЕЙ для учнів 2006-2013 р.н.

№ з/п	Назва	Необхідний реквізит	Майданчик	Вихідне положення	Хід проведення	Визначення переможця
1.	Біатлон варіант 3	- м'яч для метання 1 шт.; - «Кулволл» - стіна 1 шт.; - «Пастка» для м'яча 1 шт.	- старт/фініш; - лінія руху; - «лінія вогню»; - на відстані 3 м від лінії «вогню» (наприкінці лінії руху) - встановлено «кулволл».	Команда шикуються на старті/фініші в колону один за одним. Учасник, що стартує першим, тримає в руках м'яч для метання. Один з учасників команди до початку естафети розташовується за ширмою, тримаючи в руках пастку.	За командою перший учасник команди стартує з м'ячем для метання в руках. Він має подолати відстань до лінії «вогню» і звідти перекинути м'яч через «кулволл». Партнер учасника за «кулволлом» повинен зловити перекинутий м'яч пасткою. На це у нього є три спроби. В разі невдалої спроби, він перекидає м'яч через «кулволл» партнеру і той виконує наступну спробу. В разі вдалої спроби, або після третьої невдалої спроби, він залишає пастку за стіною та рухається до старту/фінішу і там передає його наступному учаснику команди. В цей час учасник, який виконував кидок, займає місце за «кулволлом». В разі, якщо м'яч відскочив від «кулволлу», то учасник, який виконав кидок, підбирає його, повертається на лінію «вогню» та виконує наступну спробу. Партнер з м'ячем повертається на старт і передає естафету наступному учаснику. Все повторюється. Останній учасник після влучної «стрільби» не забігає за «кулволл», а повертається на старт в довільному порядку. Партнер, який отримав від нього м'яч після влучної стрільби, починає рух до лінії фінішу. Естафета закінчується тоді, коли останній учасник команди перетнув лінію фінішу.	Перемагає команда, яка першою завершила естафету.

2.	Гулівер	- гімнастична палиця 1 шт.	- старт/фініш; - лінія руху.	Команда розташовується на старті/фініші.	За командою перший учасник команди без розбігу має зробити стрибок у довжину. 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. Суддя забирає палицю, і учасник виконує стрибок. Естафета закінчується тоді, коли кожен учасник команди зробить свій стрибок.	Перемагає команда, яка таким чином пододала найбільшу відстань.
3.	Конвеєр	- м'яч 1 шт.	- лінія розташування команди.	Команда шикуються в колону один за одним. Перед першим учасником на підлозі стоїть м'яч на однаковій відстані для кожної з команд.	За командою судді перший учасник кожної команди підймає 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 в напрямку до початку строю, а сам одночасно рухається вздовж колони до її початку. 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 учаснику, який його запустив та завершує рух від кінця колони до її початку. Той стає на чолі команди. Цей учасник очолює колону спиною до неї і все починається спочатку. Естафета закінчується, коли учасник, який починав її в команді, віддає пас, повертається на початок колони, отримує м'яч і підймає його над головою.	Перемагає команда, яка першою завершила естафету.
4.	Коти горошку	- фітбол 1 шт.; - маркер (точка розвороту) 1 шт.	- старт/фініш; - лінія руху; - точка розвороту наприкінці лінії руху, позначена маркером.	Команда шикуються на старті/фініші в колону один за одним. Перед представником команди, який стартує першим – фітбол.	За командою судді першим стартує учасник з фітболом, долає відстань до точки розвороту, штовхаючи фітбол, огинає її та повертається до старту/фінішу. На старті/фініші передає фітбол наступному учаснику, при цьому вони повинні обидвоє торкнутися м'яча, і все повторюється. Естафета закінчується, коли останній учасник команди пройшов весь маршрут та перетнув лінію фінішу.	Перемагає команда, яка першою завершила естафету.

5.	Коти горошку слалом	- ф'їтбол 1 шт.; - маркер (точка розвороту) 1 шт.; - стїйка (конус) 6 шт.	- старт/фїніш; - лїня руху; - в розривах лїнії руху на рївній вїдстанї встановлено 6 стїжок; - наприкінці лїнії руху – маркер розвороту.	Команда шикуються на стартї/фїніші у колону один за одним. Перед представником команди, який стартує першим, – фїтбол.	За командою судді першим стартує учасник з фїтболом, долає вїдстань до точки розвороту, штовхаючи фїтбол, огинаючи кожену стїжку для слалому та маркер, і повертається до старту/фїнішу таким самим способом – огинаючи стїжки. На стартї/фїніші передає фїтбол наступному учаснику, при цьому вони повинні обидвое торкнутися м'яча, і все повторюється. Якщо під час руху учасник збив стїжку або маркер точки розвороту, він повинен повернутися та поставити стїжку на місце. Якщо учасник торкнувся стїжки або маркеру розвороту під час руху, однак вони не впали, учасник повинен повернутися та торкнутися повторно тїєї стїжки, якої він торкнувся під час руху, їмїтуючи вїдновлення її стану. Якщо учасник втрачає фїтбол і він викочується за межї змагального поля, не на поле руху команди-суперниці, учасник може наздогнати фїтбол та повернутися до руху з точки, в якїй він втрапив фїтбол. Якщо фїтбол викотився на поле команди-суперниці, то: якщо учасник може досягнути свого фїтболу, не покидаючи своєї половини ігрового поля хоча б однією ступою, і це не перешкоджає командї-суперниці, то він повертає фїтбол і продовжує рух з точки, в якїй він його втратив; якщо учасник не може досягнути свого фїтболу не покидаючи свого поля, або таким чином заважає учаснику команди-суперниці проходити маршрут естафети, то командї зараховується поразка. Естафета закінчується, коли останній учасник команди пройшов весь маршрут та перетнув лїнію фїнішу.	Перемагає команда, яка першою завершила естафету.
6.	«Не спіши, щоб встигнути»	- повітряна кулька 6 шт.; - маркер (точка розвороту) 1 шт.; - тенїсна ракетка (II дивїзіон)	- старт/фїніш; - лїня руху; - наприкінці лїнії руху – маркер розвороту.	Команда шикуються на стартї/фїніші в колону один за одним. Учасник кожної команди, який стартує першим, тримає в руках кульку та вїдповїдний вїковий	За командою судді учасник команди рухається вздовж лїнії руху, пїдштовхуючи кульку: долонею – для молодшого вїкового дивїзіону; ракеткою – для середнього вїкового дивїзіону; гїмнастичною палицею – для старшого вїкового дивїзіону; огинає точку розвороту та повертається до старту/фїнішу таким самим порядком. Звернїть увагу, кульку можна лише штовхати, заборонено брати двома або одною руками, крім випадків коли кулька падає на землю.	Перемагає команда, яка першою завершила естафету.

	1 шт.; - гімнастична палиця (III дивізіон) 1 шт.		групі інвентар.	<p>На старті кульку передають наступному члену команди і все повторюється.</p> <p>Передача естафети при цьому фіксується по передачі кульки, ракетка і гімнастична палиця у відповідних вікових дивізіонах передаються в довільному порядку.</p> <p>У кожній команді є три кульки. Якщо кулька лопається, то учасник, який стоїть наступним за тим, що зараз проходить естафету, підносить йому запасну кульку і той продовжує рух. Якщо використані всі три кульки, то команді зараховується поразка.</p> <p>Естафета закінчується, коли останній учасник команди пройшов весь маршрут та перетнув лінію фінішу.</p>	Перемагає команда, яка першою завершила естафету
7. Переправа	- «Крижинка» - (гімнастичний обруч) 2 шт.; - маркер (точка розвороту) 1 шт.	- старт/фініш; - лінія руху; - точка розвороту наприкінці лінії руху, позначена маркером.	Команда перед стартom ділиться на пари і пикується на старті/фініші. Перша пара отримує два гімнастичних кільця-«крижинки». Одне з кільць кладеться на землю так, щоб воно не виступало за межі лінії старту/фінішу, друге тримає в руках будь-хто з пари. Пара може знаходитися всередині кільця, що лежить на землі - «стояти на крижинці».	<p>За командою судді, команда викладає на землю перед собою «крижинку», яку досі тримала в руках та перебирається на неї.</p> <p>«Крижинка», яка звільнилася переставляється уперед та все повторюється. Пара долає відстань вздовж лінії руху «по крижинкам», переходячи з одного кільця в інше.</p> <p>Якщо учасники заступають за «крижинку», то оголошується «Аут» і пара повинна повернутися назад на стільки кільць, скільки стоп опинилося за межами «крижинки», якщо хоча б один з учасників хоча б однією ногою чи іншою частиною тіла знаходиться всередині «крижинки».</p> <p>Якщо обидва учасники опиняються цілком за межами «крижинки», то команді зараховується поразка.</p> <p>Після досягнення точки розвороту, пара підймає обидва обруча, повертається на старт/фініш звичним порядком та передає «крижинки» наступній парі. Естафета передається одним кільцем - друге передається від пари до пари в довільному порядку.</p> <p>Естафета завершена, коли остання пара команди пройде весь маршрут та перетнула лінію фінішу.</p>	

8.	<p>Ткач</p> <ul style="list-style-type: none"> - естафетна мітка 1 шт.; - «Острівець» – обруч 1 шт. 	<ul style="list-style-type: none"> - старт/фініш; - лінія руху; - наприкінці лінії руху на підлозі викладено «острівець» таким чином, щоб він не виступав на бігову частину майданчика. 	<p>Команда шикуються на старті/фініші в колону, крім одного учасника, який займає місце в «острівці».</p> <p>У того, хто біжить першим, в руці – естафетна мітка.</p>	<p>За сигналом судді учасник стартує, передає естафету партнеру в «острівці» та займає його місце.</p> <p>Учасник, який був в острівці, після «звільнення» рухається до старту, де передає естафету наступному учаснику команди, що стоїть на старті/фініші.</p> <p>Все повторюється.</p> <p>Останній учасник після передачі естафети партнеру в кільці повертається на старт вдовільному порядку.</p> <p>Партнер, який отримав від нього естафету, починає рух до лінії фінішу. Останній учасник не залишається в «острівці», обидва повертаються та фінішують разом.</p> <p>Естафета закінчується тоді, коли він перетнув лінію фінішу.</p>	<p>Перемагає команда, яка першою завершила естафету.</p>
9.	<p>Флеш</p> <ul style="list-style-type: none"> - естафетна мітка 1 шт.; - маркер (точка розвороту) 1 шт. 	<ul style="list-style-type: none"> - старт/фініш; - лінія руху; - наприкінці лінії руху – маркер розвороту. 	<p>Команда шикуються на старті/фініші в колону один за одним.</p> <p>У того, хто стартує, в руці – естафетна мітка.</p>	<p>За командою судді перший учасник команди стартує, рухається вздовж лінії руху до точки розвороту, оббігає її та повертається до старту/фінішу.</p> <p>Там передає естафету наступному учаснику, і все повторюється.</p> <p>Естафета закінчується, коли останній учасник команди пройшов весь маршрут та перетнув лінію фінішу.</p>	<p>Перемагає команда, яка першою завершила естафету.</p>
10.	<p>«Флеш-салом»</p> <ul style="list-style-type: none"> - естафетна мітка 1 шт.; - маркер (точка розвороту) 1 шт.; - стійка (конус) 6 шт. 	<ul style="list-style-type: none"> - старт/фініш; - лінія руху; - в розривах лінії руху на рівній відстані встановлено 6 стійок; - наприкінці лінії руху – маркер розвороту. 	<p>Команда шикуються на старті/фініші в колону один за одним.</p> <p>У того, хто стартує, в руці – естафетна мітка.</p>	<p>За командою судді перший учасник команди стартує, рухається вздовж лінії руху, огинаючи кожну стійку – перешкоду, до точки розвороту, оббігає її та повертається до старту/фінішу тим самим порядком, де передає естафету наступному учаснику і все повторюється.</p> <p>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.</p> <p>Якщо під час руху учасник збив стійку або маркер точки розвороту, він повинен повернутися та поставити стійку на місце.</p> <p>Якщо учасник торкнувся стійки або маркеру розвороту під час руху, однак вони не впали, учасник повинен повернутися та торкнутися повторно тієї стійки, якої він торкнувся під час руху, імітуючи відновлення її стану.</p> <p>Естафета закінчується, коли останній учасник команди пройшов весь маршрут та перетнув лінію фінішу.</p>	<p>Перемагає команда, яка першою завершила естафету.</p>

11.	Ягоди	<ul style="list-style-type: none"> - відро (кошик) 1 шт.; - м'ячик 6 шт.; - «Гніздо» – маленьке кільце розміру блюдця 6 шт.; - маркер (точка розвороту) 1 шт. 	<ul style="list-style-type: none"> - старт/фініш; - лінія руху; - в розривах лінії руху в одну лінію на рівній відстані встановлено 6 кілець «гнізда»; - точка розвороту наприкінці лінії руху, позначена маркером. 	Команда шикуються на старті/фініші в колону один за одним. Той, хто стартує першим, тримає кошик, наповнений м'ячиками.	<p>За командою судді перший учасник стартує, рухається вздовж лінії руху, викладаючи м'ячки по одному в кожне «гніздо», оббігає точку розвороту та повертається на старт/фініш.</p> <p>Там передає кошик наступному учаснику. Той долає ту ж відстань, однак збирає м'ячки, розкладені попереднім учасником.</p> <p>Зверніть увагу, заборонено тримати в долоні більше, ніж 2 «ягоди» одночасно!</p> <p>Якщо м'ячик викочується з «гнізда», учасник повинен повернути його на місце і лише після цього продовжувати рух за маршрутом.</p> <p>Якщо учасник втрачає м'ячик і він не викочується або викочується за межі змагального поля, не на поле руху команди-суперниці, учасник може наздогнати м'ячик та повернутися до руху з точки, в якій він його втратив.</p> <p>Якщо м'ячик викотився на поле команди-суперниці, то: якщо учасник може досягнути свого м'ячика, не покидаючи своєї половини ігрового поля хоча б однією ногою, і це не перешкоджає команді-суперниці, то він повертає м'ячик і продовжує рух з точки, в якій він його втратив;</p> <p>якщо учасник не може досягнути свого м'ячик не покидаючи свого поля, або таким чином заважає учаснику команди – суперниці виконувати естафету. то команді зараховується поразка.</p> <p>Естафета закінчується, коли останній учасник команди пройшов весь маршрут та перетнув лінію фінішу.</p>	Перемагає команда, яка першою завершила естафету.
12.	Хвилько	<ul style="list-style-type: none"> - м'ячик 1 шт. - ракетка 1 шт. - маркер (точка розвороту) 1 шт. 	<ul style="list-style-type: none"> - старт/фініш; - лінія руху; - точка розвороту наприкінці лінії руху, позначена маркером. 	Команда шикуються на старті/фініші в колону один за одним. Той, хто стартує першим, тримає в руці ракетку, на якій знаходиться м'ячик. Ракетку слід тримати за край руків'я.	<p>За командою судді перший учасник команди стартує, рухається вздовж лінії руху, утримуючи м'ячик на ракетці до точки розвороту, огинає її і таким самим чином повертається до команди.</p> <p>Там передає естафету – ракетку разом з м'ячиком наступному учаснику і все повторюється.</p> <p>Якщо учасник втрачає м'ячик і він не викочується, або викочується за межі змагального поля, не на поле руху команди-суперниці, учасник може наздогнати м'ячик та повернутися до руху з точки, в якій він його втратив.</p> <p>Якщо м'ячик викотився на поле команди-суперниці, то: якщо учасник може досягнути свого м'ячика, не покидаючи</p>	Перемагає команда, яка першою завершила естафету.

				<p>своїєї половини ігрового поля хоча б однією стопою, і це не перешкоджає команді-суперниці, то він повертає м'ячик і продовжує рух з точки, в якій він його втратив; якщо учасник не може досягнути свого м'ячика не покидаючи свого поля, або таким чином заважає учаснику команди – суперниці виконувати естафету. то команді зараховується поразка. Естафета завершується, коли останній учасник пройшов весь маршрут та перетнув лінію фінішу.</p>	<p>Перемагає команда, яка першою завершила естафету.</p>
13.	<p>Великі складнощі (мінімум 4 передачі м'ячів до точки розвороту і 4 передачі назад)</p>	<p>- фітбол 2 шт.; - маркер (точка розвороту) 1 шт.</p>	<p>Команди перед стартом діляться на пари і шикуються на старті/фініші. Перша пара отримує два фітболи.</p>	<p>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. Потім повертаються до старту, де передають м'ячі наступній парі і все повторюється. Якщо учасник втрачає фітбол і він викочується за межі змагального поля, не на поле руху команди-суперниці, учасник може наздогнати фітбол та повернутися до руху з точки, в якій він втратив фітбол. Якщо фітбол вилетів на поле команди-суперниці, то: якщо учасник може досягнути свого фітболу, не покидаючи своєї половини ігрового поля хоча б однією стопою, і це не перешкоджає команді-суперниці, то він повертає фітбол і продовжує рух з точки, в якій він його втратив; якщо учасник не може досягнути свого фітболу не покидаючи свого поля, або таким чином заважає учаснику команди-суперниці пройти маршрут естафети, то команді зараховується поразка. Естафета закінчується, коли останній учасник команди пройшов весь маршрут та перетнув лінію фінішу.</p>	