УПРАВЛІННЯ ОСВІТИ УЖГОРОДСЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ

НАКАЗ

16.10.2024 м. Ужгород № 184

Про проведення спортивно-масового заходу «Cool Games» серед школярів

На виконання наказу управління освіти Ужгородської міської ради 19.09.2024 № 166 «Про організацію та проведення спортивних змагань «Шкільні ігри», «Пліч-о-пліч всеукраїнські шкільні ліги» під гаслом «РАЗОМ ПЕРЕМОЖЕМО» серед школярів м. Ужгород у 2024/2025 навчальному році», відповідно до Положення про проведення спортивних змагань «Шкільні ігри», «Пліч-о-пліч всеукраїнські шкільні ліги» під гаслом «РАЗОМ ПЕРЕМОЖЕМО» серед школярів м. Ужгород у 2024/2025 н.р. та Програми-календаря спортивних змагань «Шкільні ігри», «Пліч-о-пліч всеукраїнські шкільні ліги» під гаслом «РАЗОМ ПЕРЕМОЖЕМО» серед школярів м. Ужгород на 2024/2025 н.р., з метою впровадження інноваційних підходів до проведення уроків з фізичної культури в закладах загальної середньої освіти, залучення учнівської молоді міста до систематичних занять фізичною культурою, збільшення рухової активності школярів, та подальшої пропаганди здорового способу життя, визначення за спортивним принципом найсильнішої команди для участі у наступному етапі

НАКАЗУЮ:

1. Провести **22-24 жовтня 2024 року** спортивно-масовий захід **«Cool Games»** серед школярів м. Ужгород (I-III вікові дивізіони).

Місце проведення: **«Центр олімпійської підготовки Закарпатської області»** (с/к «Юність», зал № 2).

Початок змагань: **11.00 год. Збір команд за 30 хв. до старту в групі:**

2. Затвердити Регламент проведення спортивно-масового заходу «Cool Games» серед школярів м. Ужгород (I-III вікові дивізіони) на 2024/2025 н.р. (додається).

3. Керівникам закладів освіти:

3.1. Відрядити для участі у вищевказаних змаганнях у супроводі вчителя фізкультури та педагога-організатора (представників) відповідно:

22.10.2024 року команду II вікового дивізіону:

- 11:00 – Ужгородських ліцеїв № 4, 9, «Імідж», «Лідер», Ужгородських гімназій № 13, імені Другетів;

- **11:20** – Ужгородських ліцеїв імені В. С. Ґренджі-Донського, № 8, 15, імені Августина Волошина, Ужгородської гімназії № 14;

- **11:40** – Ужгородських ліцеїв № 5, імені Дойко Габора, ім. Т. Г. Шевченка, НВК «Гармонія», Ужгородської гімназії № 16;

- **12:00** – Ужгородського мистецького ліцею «Перспектива», Ужгородських ліцеїв № 3, 7, 12, «Інтелект».

23.10.2024 року команду III вікового дивізіону:

- **11:00** – Ужгородських ліцеїв № 5, 9, 15, «Лідер», Ужгородських гімназій № 13, імені Другетів;

- **11:20** – Ужгородських ліцеїв № 7, 8, імені Дойко Габора, НВК «Гармонія», Ужгородської гімназії № 16;

- **11:40** – Ужгородського мистецького ліцею «Перспектива», Ужгородських ліцеїв № 3, «Імідж», імені Августина Волошина, Ужгородської гімназії № 14;

- **12:00** – Ужгородських ліцеїв № 4, 12, імені В. С. Ґренджі-Донського, «Інтелект», ім. Т. Г. Шевченка.

24.10.2024 року команду I вікового дивізіону:

- **11:00** – Ужгородських ліцеїв № 4, 8, імені Дойко Габора, НВК «Гармонія», УПШ «Престиж»;

- **11:20** – Ужгородських ліцеїв № 9, 12, «Лідер», Ужгородської гімназії № 14, УПШ № 1;

- **11:40** – Ужгородських ліцеїв № 3, 7, імені В. С. Ґренджі-Донського, «Імідж», УПШ «Веселка».

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

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/довідка з місця навчання – з фото та вказаною датою народження, паспорт/ID-картка/свідоцтво про народження на кожного учасника) щодо участі команди в змаганнях.

До змагань допускаються учні, які отримали дозвіл від лікаря.

3.5. Відрядити 22-24 жовтня 2024 року в спортивний комплекс «Юність» для участі у роботі суддівської колегії та медичного супроводу вищевказаних спортивних змагань наступних працівників закладу:

Андрушек Н. В., вчителя фізичної культури Ужгородського ліцею ім. Т. Г. Шевченка;

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

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

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

Павлика В. І., вчителя фізичної культури Ужгородського ліцею «Імідж»;

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

Петровську Н. П., вчитель фізичної культури Ужгородського ліцею № 15;

Харченко О. В., вчителя фізичної культури Ужгородського ліцею імені В. С. Ґренджі-Донського;

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

Шевченко Л. О., медичну сестру Ужгородського ліцею № 4.

Початок роботи суддівської колегії о 10.00 год.

4. Оргкомітету Спартакіади школярів забезпечити учасників необхідним спортінвентарем.

5. Головному судді змагань В. Шклярук:

5.1. Забезпечити виконання вимог безпеки учасників під час змагання та організувати якісне суддівство.

5.2. Ознайомити учасників змагань з інформацією про найближче укриття та Планом дій на випадок оголошення повітряної тривоги або настання інших надзвичайних ситуацій чи загроз, а також схемами евакуації.

5.3. Надати до 28 жовтня 2024 року звіт головного судді, протоколи, заявки в центр з питань методичного забезпечення діяльності закладів освіти управління освіти Ужгородської міської ради (Н. Андрушек).

6. Начальнику відділу бухгалтерського обліку та звітності, головному бухгалтеру управління освіти Л. Брензович профінансувати видатки для організації та проведення змагань згідно затвердженого кошторису.

7. Контроль за виконанням наказу залишаю за собою.

В.о. начальника управління,
заступник начальника управління **Марина ПУКІВСЬКА**

ЗАТВЕРДЖУЮ
В.о. начальника управління,
заступник начальника управління
_____ Марина ПУКІВСЬКА
«___» _____ 2024 року

РЕГЛАМЕНТ
проведення спортивно-масового заходу «Cool Games» серед школярів м. Ужгород (I-III вікові дивізіони) на 2024/2025 н.р.

I. Цілі і завдання

Спортивно-масовий захід «Cool Games» серед школярів м. Ужгород (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 22-24 жовтня 2024 року (I, II, III вікові дивізіони).
Місце проведення: спорткомплекс «Юність».

III. Організація та керівництво проведенням заходу

Здійснюється управлінням освіти Ужгородської міської ради та 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. Ужгород і відповідають віковим вимогам:

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

- 2015 р.н. – 2 хл. + 2 дівч.;
- 2014 р.н. – 2 хл. + 2 дівч.

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

- 2014 р.н. – 1 хл. + 1 дівч.;
- 2013 р.н. – 1 хл. + 1 дівч.;
- 2012 р.н. – 1 хл. + 1 дівч.;
- 2011 р.н. – 1 хл. + 1 дівч.

Команда ЗЗСО III вікового дивізіону 7 осіб (3 учня, 3 учениці та керівник команди – вчитель фізичної культури):

- 2010 р.н. – 1 хл. + 1 дівч.;

- 2009 р.н. – 1 хл. + 1 дівч.;
- 2008 р.н. – 1 хл. + 1 дівч.

До участі у групових етапах Заходу допускаються всі заявлені в установленому порядку збірні команди ЗЗСО м. Ужгород, які відповідають вимогам цього регламенту.

Заявка, свідоцтво про народження або паспорт (ID-картка) та учнівський квиток/довідка з місця навчання (з фото та 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 Заходу).

У груповому етапі проводиться по чотири естафети відповідно:

- І віковий дивізіон: «Ткач», «Ягоди», «Гулівер», «Конвеєр»;
- ІІ віковий дивізіон: «Коти Горошку», «Ягоди», «Гулівер», «Флеш»;
- ІІІ віковий дивізіон: «Коти Горошку слалом», «Переправа», «Гулівер», «Флеш-слалом».

Місця визначаються відповідно до порядку фінішування команд в естафетах. Вище місце отримає команда, яка здобула більшу кількість перемог.

У наступний етап виходить переможець кожної групи та чотири команди з найкращим результатом серед інших команд з усіх груп.

Наступні етапи відбуваються за олімпійською системою. Між командами проводиться по дві естафети. При рівній кількості перемог проводиться третя.

Естафети у напівфіналі та фіналі визначаються організаторами із переліку активностей Заходу:

- І віковий дивізіон: «Гулівер», «Конвеєр» «Коти Горошку», «Флеш», «Не поспішай, щоб встигнути», «Переправа», «Ягоди», «Хватько», «Біатлон 2», «Конвеєр 2»;
- ІІ віковий дивізіон: «Гулівер», «Конвеєр 2», «Коти Горошку», «Флеш», «Не поспішай, щоб встигнути», «Переправа», «Ягоди», «Хватько», «Біатлон 3», «Ткач»;
- ІІІ віковий дивізіон: «Гулівер», «Коти Горошку слалом», «Конвеєр 2», «Флеш-слалом», «Не поспішай, щоб встигнути», «Переправа», «Ягоди», «Хватько», «Біатлон 3», «Великі складнощі».

VI. Умови фінансування заходу та матеріального забезпечення учасників

Витрати на організацію, проведення Заходу, забезпечення грамотами, призами здійснюється за рахунок коштів управління освіти Ужгородської міської ради, команди-переможці та призери нагороджуються медалями від управління у справах культури, молоді та спорту Ужгородської міської ради.

Оргкомітет

Додаток до Регламенту проведення спортивно-масового заходу «Cool Games» серед школярів м. Ужгород на 2024/2025 н.р.

#Cool Games

----------COOL GAMES

22-24 жовтня 2024 року

ПРОГРАМА АКТИВНОСТЕЙ

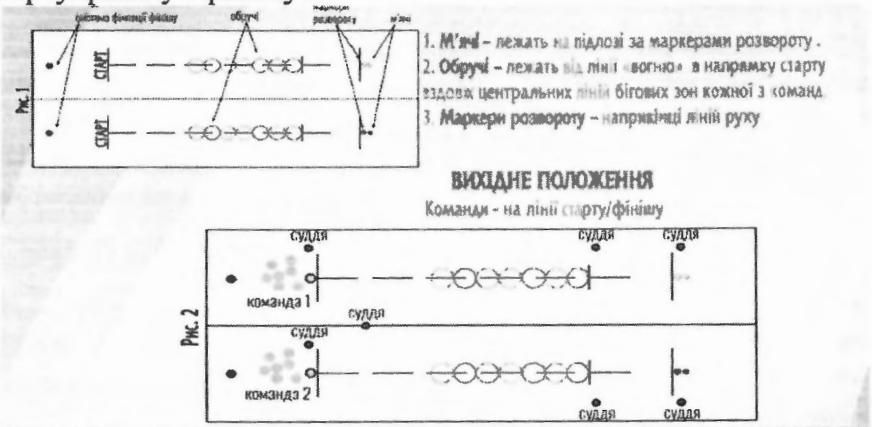
для I, II, III вікових дивізіонів (інвентар зазначено для однієї команди)

№ з/п	Назва естафети	Необхідний реквізит	Організація майданчика	Вихідне положення	Хід проведення	Визначення переможця
1.	**Біатлон варіант 2**	- м'яч для влучання у ворота 1 шт.; - маленькі ворота 1 шт.	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.	Один з учасників кожної команди до початку естафети займає місце за воротами. Інші гравці знаходяться за лінією старту/фінішу.	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 порушення правила «За лінією» або виконання спроби на бігу або в стрибку учаснику оголошується «Аут» і спроба не зараховується як використана, навіть якщо вона була влучною. Учасник за воротами під час виконання спроби партнером: а) може притримувати ворота за раму; б) не може до торкання м'ячем сітки (влучна спроба) або перетину м'ячем лінії воріт (невлучна спроба): рухати воротами, торкатись м'яча, перетинати лінію, за якою встановлені ворота; в) не може завжди заважати судді визначити влучну спробу. Під час порушення 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. 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.	Перемагає команда, яка першою завершила естафету.

					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. Спроба не зарахована – в разі фіксації «Аут» впродовж спроби (до або під час перетину м'ячем лінії воріт, «Аут» при цьому може бути оголошеним обом учасникам), вона не зараховується взагалі – як влучна так і не влучна. Учасник повинен виконати стільки спроб, скільки і лишалось. Після завершення спроби (перетину м'ячем лінії воріт) оголошення «Аут» веде до звичайних штрафних санкцій і не впливає на зарахування спроби. Передача естафети під час кидків – див. «Біатлон варіант 1» де «лінія встановлення кулволл» = лінія встановлення воріт. Як тільки учасник 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 воротьми, на лінії старту/фінішу передає естафету і все повторюється. Учасники після передачі естафети покидають ігрове поле, крім учасника, який починав гру за воротьми. 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. Виключення: 1) 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).	
2.	**Біатлон варіант 3**	- «кулволл» – стіна 1 шт. без отворів; - м'яч для кидка 1 шт.; - пастка для м'яча.	Для кожної команди визначаємо лінії: старту/фінішу; руху; кидка; на відстані три метри від лінії кидка встановлюється кулволл.	Один з учасників кожної команди до початку естафети займає місце за кулволлом з пасткою в руках. Інші гравці знаходяться за лінією старту/фінішу.	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 порушення правила «За лінією» або виконання кидку на бігу або в стрибку учаснику оголошується «Аут» і кидок не зараховується як використаний, навіть якщо він був влучний. Кожній парі учасників надається три спроби кидків. Результатом кожної спроби може бути: вдала	Перемагає команда, яка першою завершила естафету.

					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 з 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. Передача естафети під час кидків – див. «Біатлон варіант 1». 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).	
3.	**Гулівер**	- гімнастична палиця 1 шт.	Для кожної команди визначаємо лінії: старту/фінішу; руху.	Всі учасники команд знаходяться за лінією старту/фінішу. Перший учасник кожної команди запрошується на лінію старту.	За командою старшого судді учасники починають гру. Кожен учасник кожної з команд команди виконує стрибок з місця у довжину. Стрибком 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.	Перемагає команда, яка стрибками своїх учасників подолала найбільшу відстань.
4.	**Конвеєр**	- м'яч 1 шт.	Для проведення естафети достатньо дві лінії руху.	Для естафети вишиковуємо команди у колони. Перед першим учасником на підлозі кладемо м'яч.	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.	Перемагає команда, яка завершить естафету першою.
5.	**Конвеєр 2**	- м'яч 1 шт.; -гімнастичний обруч 7 шт.; - маркер (точка розвороту) 1	Для кожної команди визначаємо лінії: старту/фінішу; руху. На відстані три метри від лінії	«Старт!» – перший учасник стартує, за ним команда в повному складі (без додаткової команди судді) рухаються вздовж лінії руху та займають обручі - по	Учасник 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. Учасник, який отримав м'яч, передає його партнеру, який стоїть в наступному обручі. Всі учасники команди повторюють передачу м'яча. Останній	Перемагає команда, учасник з манжетою якої першим пересік лінію

		шт.	старту/фінішу викладають обручі по лінії руху; наприкінці лінії руху встановлюємо маркер розвороту та м'яч.	одному учаснику в одному обручі, крім учасника з манжетою.	учасник команди, виключно (!) після отримання м'яча, покидає свій обруч, рухається до маркеру розвороту, огинає його і повертається до першого обруча. За цей час команда зміщується на один обруч. Учасник, який повертається від маркеру розвороту, передає м'яч найближчому партнеру по команді. Все повторюється. Учасники можуть торкатися обручів і зсувати їх з місця, а також поправляти. Останній учасник (з манжетою) отримавши м'яч одразу покидає обруч, рухається до лінії старту/фінішу і фінішує.  	фінішу.
6.	**Коти Горошку**	- фітбол 1 шт.; - маркер (точка розвороту) 1 шт.	Для кожної команди визначаємо лінії: старту/фінішу; руху; наприкінці лінії руху встановлюємо маркер розвороту	Всі учасники 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.	За командою судді першим стартує учасник з фітболом, долає відстань до точки розвороту, ведучи фітбол, огинає її та повертається до старту/фінішу. Учасник не може нести фітбол будь-яким чином. В разі порушення йому оголошується «Аут». Всі інші варіанти руху м'яча дозволені, якщо це безпечно для всіх учасників і не заважає суперникам. На старті/фініші учасник передає фітбол наступному, при цьому вони повинні обидва торкнутися м'яча, і все повторюється. Естафета закінчується тоді, коли учасник з манжетою фінішував (перетинає лінію фінішу).	Перемагає команда, яка першою завершила естафету.

7.	**Коти Горошку слалом**	- фітбол 1 шт.; - маркер (точка розвороту) 1 шт.; - стійка (конус) 6 шт.	Для кожної команди визначаємо лінії: старту/фінішу; руху; в розривах лінії руху на рівній відстані для команд встановлюються по 6 стійок; наприкінці лінії руху встановлюємо маркер розвороту.	Всі учасники 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.	Першим стартує учасник з фітболом, долає відстань до опорної точки, ведучи фітбол та огинаючи кожну стійку для слалому, огинає опорну точку та повертається до старту/фінішу таким самим способом – огинаючи стійки. Учасник не може нести фітбол будь-яким чином. 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).	Перемагає команда, яка першою завершила естафету.
8.	**«Не поспішай, щоб встигнути»**	- повітряна кулька 3 шт.; - маркер (точка розвороту) 1 шт.; - тенісна ракетка (II віковий дивізіон) 1 шт.; -гімнастична палиця (III віковий дивізіон) 1 шт.	Для кожної команди визначаємо лінії: старту/фінішу; руху; наприкінці лінії руху встановлюємо маркер розвороту.	Всі учасники команд знаходяться за лінією старту/фінішу. Учасник кожної команди, який стартує першим, тримає в руках кульку та відповідний віковій групі інвентар.	За командою учасник команди відпускає кульку рукою, якою утримував, стартує і рухається вздовж лінії руху, штовхаючи кульку: пальцями або 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. Якщо висота маркеру розвороту недостатня для явного обведення його кулькою, або відсутня система електронної фіксації точності обведення кульки навколо простору, що займає маркер видовжений уявно по вертикалі, під «огинає» мається на увазі – обходить маркер розвороту обома ногами, кулька візуально повинна контролюватись учасником та пройти через простір безпосередньо над маркером розвороту або за ним. Учасник не може під час руху утримувати кульку будь-яким чином двома, або однією руками, або пальцями. Якщо учасник порушує ці вимоги – оголошується «Аут». На старті кульку передають наступному учаснику і все повторюється. Передача естафети при цьому фіксується по передачі будь-якого предмету реквізиту, головна умова при цьому – обидва учасника повинні торкнутись предмету передачі естафети. У кожної команди є три кульки. Якщо кулька лопається, то керівник команди, який супроводжує її по	Перемагає команда, яка першою завершила естафету.

					зовнішній лінії, передає наступну. Ракетку учасник тримає: - якщо реквізит передбачає фізичне обмеження місця («ефес» на краю відповідного простору) – за відповідне місце; - якщо таке обмеження відсутнє – учасник не може торкатись обода сітки ракетки. Естафета закінчується тоді, коли учасник з манжетою фінішував (перетинає лінію фінішу).	
9.	**Переправа**	-гімнастичний обруч («крижинка») 2 шт.; - маркер (точка розвороту) 1 шт.	Для кожної команди визначаємо лінії: старту/фінішу; руху; «берег»; на відстані від лінії берегу встановлюємо маркер розвороту.	Команди перед стартом діляться на пари і вишиковуються на старті/фініші. Перша пара отримує два гімнастичних обруча – «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.	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). Якщо обручі перетинають середню лінії, однак учасник ще не торкнувся підлоги всередині обруча – див. виключення з Правил Кулгеймз («Середня лінія»).	Перемагає команда, яка першою завершила естафету.
10.	**Ткач**	- естафетна мітка 1 шт.	Для кожної команди визначаємо лінії: старту/фінішу; руху; зміни учасника.	Всі учасники 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.	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	Перемагає команда, яка першою завершила естафету.

					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).	
11.	**Флеш**	- естафетна мітка 1 шт.; - маркер (точка розвороту) 1 шт.	Для кожної команди визначаємо лінії: старту/фінішу; руху; наприкінці лінії руху встановлюємо маркер розвороту.	Всі учасники команд знаходяться за лінією старту/фінішу. Перший учасник кожної команди запрошується з маркером передачі естафети в руках на лінію старту/фінішу.	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).	Перемагає команда, яка першою завершила естафету.
12.	**«Флеш-салом»**	- естафетна мітка 1 шт.; - маркер (точка розвороту) 1 шт.; - стійка (конус) 6 шт.	Для кожної команди визначаємо лінії: старту/фінішу; руху; в розривах лінії руху на рівній відстані для команд встановлюються по 6 стійок; наприкінці лінії руху встановлюємо маркер розвороту.	Всі учасники команд знаходяться за лінією старту/фінішу. Перший учасник кожної команди запрошується з маркером передачі естафети в руках на лінію старту/фінішу.	За командою судді перший учасник кожної команди стартує, рухається вздовж лінії руху, огинаючи кожну 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).	Перемагає команда, яка першою завершила естафету.
13.	**Ягоди**	-кошик 1 шт.; - м'ячик 6 шт.; - фішка для розмітки поля 6 шт.; - маркер (точка	Для кожної команди визначаємо лінії: старту/фінішу; руху; в розривах лінії руху на рівній відстані для команд	Всі учасники команд знаходяться за лінією старту/фінішу. Той, хто біжить першим, тримає кошик, наповнений м'ячиками.	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	Перемагає команда, яка першою завершила естафету.

		розвороту) 1 шт.	встановлюються по 6 «гнізд» – фішки для розмітки поля; наприкінці лінії руху встановлюємо маркер розвороту.		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).	
14.	**Хватько**	- м'ячик 1 шт.; - ракетка 1 шт.; - маркер (точка розвороту) 1 шт.	Для кожної команди визначаємо лінії: старту/фінішу; руху; наприкінці лінії руху встановлюємо маркер розвороту.	Всі учасники 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.	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).	Перемагає команда, яка першою завершила естафету.
15.	**Великі складнощі** На кожній прямій – від старту до розвороту і назад – учасники повинні виконати не менше 4-х передач фітболу.	- фітбол 2 шт.; - маркер (точка розвороту) 1 шт.	Для кожної команди визначаємо лінії: старту/фінішу; руху; наприкінці лінії руху встановлюємо маркер розвороту.	Всі учасники команд знаходяться за лінією старту/фінішу. Перша пара кожної команди – з фітболами в руках, по одному фітболу на учасника.	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 помінятись місцями в фітболами в руках. Потім, передаючи фітболи 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». 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).	Перемагає команда, яка першою завершила естафету.