



УПРАВЛІННЯ ОСВІТИ УЖГОРОДСЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ

НАКАЗ

09.10.2025

м. Ужгород

№ 174

Про проведення спортивно-масового заходу «Cool Games»

На виконання Плану роботи управління освіти Ужгородської міської ради на 2025 рік, затвердженого рішенням колегії управління освіти 26 грудня 2024 року (протокол № 3 від 26.12.2024), відповідно до Положення про проведення спортивних змагань «Шкільні ігри», «Пліч-о-пліч всеукраїнські шкільні ліги» під гаслом «РАЗОМ ПЕРЕМОЖЕМО» серед учнів та учениць закладів загальної середньої освіти Ужгородської міської територіальної громади у 2025/2026 н.р. (далі – Положення) та Програми-календаря спортивних змагань «Шкільні ігри», «Пліч-о-пліч всеукраїнські шкільні ліги» під гаслом «РАЗОМ ПЕРЕМОЖЕМО» серед учнів та учениць закладів загальної середньої освіти Ужгородської міської територіальної громади на 2025/2026 н.р., затверджених наказом управління освіти Ужгородської міської ради 16.09.2025 № 160 «Про організацію та проведення спортивних змагань «Шкільні ігри», «Пліч-о-пліч всеукраїнські шкільні ліги» під гаслом «РАЗОМ ПЕРЕМОЖЕМО» у 2025/2026 навчальному році», з метою впровадження інноваційних підходів до проведення уроків фізичної культури в закладах загальної середньої освіти, залучення учнівської молоді міста до систематичних занять фізичною культурою, збільшення рухової активності школярів, пропаганди здорового способу життя, а також для визначення за спортивним принципом кращих учнівських команд,

НАКАЗУЮ:

1. Провести **15, 17 та 20 жовтня 2025 року** спортивно-масовий захід «Cool Games» серед учнів та учениць закладів загальної середньої освіти Ужгородської міської територіальної громади (I-III вікові дивізіони).

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

2. Затвердити Регламент проведення спортивно-масового заходу «Cool Games» серед учнів та учениць закладів загальної середньої освіти Ужгородської міської територіальної громади (I-III вікові дивізіони) у 2025/2026 н. р. (додається).

3. Керівникам закладів освіти:

3.1. Відрядити для участі у змаганнях у супроводі представників (учителя фізкультури та педагога-організатора) згідно з графіком:

15.10.2025 – команди II вікового дивізіону:

- 11:00 – Ужгородських ліцеїв №№ 7, 12, імені В. С. Гренджі-Донського, «Лідер», Ужгородських гімназій № 14, імені Другетів;

- 11:40 – Ужгородських ліцеїв № 5 імені Івана Чендея, «Імідж», імені Августина Волошина, Ужгородської гімназії № 16, НВК «Гармонія»;

- 12:00 – Ужгородських ліцеїв №№ 4, 8, «Інтелект», ім. Т. Г. Шевченка, Ужгородської гімназії № 13;

- 12:20 – Ужгородських ліцеїв №№ 3, 9, 15, імені Дойко Габора, Ужгородського мистецького ліцею «Перспектива».

17.10.2025 – команди III вікового дивізіону:

- 11:00 – Ужгородських ліцеїв №№ 3, 9, «Імідж», Ужгородських гімназій № 14, імені Другетів, НВК «Гармонія»;

- 11:40 – Ужгородських ліцеїв № 8, «Інтелект», «Лідер», імені Августина Волошина, Ужгородської гімназії № 16;

- 12:00 – Ужгородських ліцеїв №№ 7, 12, імені В. С. Гренджі-Донського, Ужгородського мистецького ліцею «Перспектива», Ужгородської гімназії № 13;

- 12:20 – Ужгородських ліцеїв №№ 4, 5 імені Івана Чендея, 15, імені Дойко Габора, ім. Т. Г. Шевченка.

20.10.2025 – команди I вікового дивізіону:

- 11:00 – Ужгородських ліцеїв №№ 4, 12, імені Дойко Габора, Ужгородської гімназії імені Другетів;

- 11:40 – УПШ «Веселка», УПШ «Пролісок», Ужгородського ліцею імені В. С. Гренджі-Донського;

- 12:00 – УПШ № 1, НВК «Гармонія», Ужгородського ліцею № 3;

- 12:20 – УПШ «Престиж», Ужгородських ліцеїв № 7, «Імідж», «Лідер».

Збір команд – за 30 хвилин до початку стартів.

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

3.3. Провести з учнями та представниками команд інструктаж із техніки безпеки, правил поведінки, дій у разі надзвичайних ситуацій, профілактики травматизму та запобігання нещасним випадкам.

3.4. Забезпечити підготовку необхідних документів (заявка, цільовий інструктаж) для участі команди у змаганнях відповідно до Положення.

Документи подаються до суддівської колегії за 30 хвилин до початку змагань.

До участі допускаються лише учні, які отримали дозвіл від лікаря.

3.5. Відрядити для роботи у складі суддівської колегії та медичного супроводу змагань:

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

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

- Кожайкіна В. М., учителя фізичної культури Ужгородського ліцею № 7;
- Петрішак В. М., учителя фізичної культури НВК «Гармонія»;
- Петровську Н. П., учитель фізичної культури Ужгородського ліцею № 15;
- Прокоп М. П., учителя фізичної культури УПШ «Престиж»;
- Русенко М. Д., учителя фізичної культури Ужгородського ліцею № 8;
- Харченко О. В., учителя фізичної культури Ужгородського ліцею імені В. С. Гренджі-Донського;
- Шклярук В. В., учителя фізичної культури Ужгородського ліцею № 9;
- Копленко А. І., медичну сестру Ужгородського ліцею № 15.

Початок роботи суддівської колегії – о 10:00.

4. Головному судді спортивно-масового заходу «Cool Games», учителю фізичної культури Ужгородського ліцею № 9 В. Шклярук:

4.1. Забезпечити дотримання вимог безпеки учасників під час змагань, організувати якісне та об'єктивне суддівство, забезпечити захід необхідним спортивним інвентарем.

4.2. Ознайомити учасників з інформацією про найближче укриття та Планом дій у разі оголошення повітряної тривоги або виникнення інших надзвичайних ситуацій чи загроз, а також зі схемами евакуації.

4.3. До 23 жовтня 2025 року надати звіт головному судді, заявки команд на участь у змаганнях, протоколи змагань в управління освіти Ужгородської міської ради (Н. Андрушек).

5. Начальнику відділу бухгалтерського обліку та звітності, головному бухгалтеру управління освіти Л. Брензович забезпечити фінансування видатків на організацію та проведення змагань відповідно до затвердженого кошторису.

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

Начальник управління



Наталія БАРАНЮК

ЗАТВЕРДЖЕНО
Наказ управління освіти
Ужгородської міської ради
09.10.2025 № 177

РЕГЛАМЕНТ
проведення спортивно-масового заходу «Cool Games»
серед учнів та учениць закладів загальної середньої освіти
Ужгородської міської територіальної громади
(I-III вікові дивізіони) у 2025/2026 н. р.

I. Цілі і завдання

Спортивно-масовий захід «Cool Games» серед школярів закладів загальної середньої освіти Ужгородської міської територіальної громади (далі – захід) проводиться з метою:

- впровадження інноваційних підходів до проведення уроків фізичної культури у закладах загальної середньої освіти;
- підвищення рухової активності, залучення до систематичних занять фізичною культурою та популяризації здорового способу життя.

II. Строки і місце проведення

Дати проведення: 15, 17 та 20 жовтня 2025 року (I, II, III вікові дивізіони).

Місце проведення: Комунальний заклад «Центр олімпійської підготовки Закарпатської області».

III. Організація та керівництво проведення

Організація та проведення заходу здійснюється управлінням освіти Ужгородської міської ради спільно з міською спільнотою вчителів фізичної культури.

IV. Учасники заходу

До участі допускаються учні та учениці, які на день проведення заходу навчаються у закладах загальної середньої освіти Ужгородської міської територіальної громади та відповідають віковим вимогам:

I віковий дивізіон – 9 осіб (4 хлопці, 4 дівчата + керівник команди – вчитель фізкультури):

- 2016 р. н.: 2 хлопці + 2 дівчата;

- 2015 р. н.: 2 хлопці + 2 дівчата.

II віковий дивізіон – 9 осіб (4 хлопці, 4 дівчата + керівник команди):

- 2015 р. н.: 1 хлопець + 1 дівчина;

- 2014 р. н.: 1 хлопець + 1 дівчина;

- 2013 р. н.: 1 хлопець + 1 дівчина;

- 2012 р. н.: 1 хлопець + 1 дівчина.

III віковий дивізіон – 7 осіб (3 хлопці, 3 дівчата + керівник команди):

- 2011 р. н.: 1 хлопець + 1 дівчина;

- 2010 р. н.: 1 хлопець + 1 дівчина;

- 2009 р. н.: 1 хлопець + 1 дівчина.

До участі у групових етапах допускаються всі заявлені в установленому порядку команди закладів загальної середньої освіти Ужгородської міської територіальної громади, які відповідають вимогам цього Регламенту.

Перед початком групових змагань команди подають заявку та цільовий інструктаж з правил поведінки та дій у разі надзвичайних ситуацій.

V. Умови визначення першості

Заходи носять командний характер.

Команди змагаються в естафетах відповідно до Програми активностей (додаток до Регламенту).

У груповому етапі проводиться по чотири естафети:

- I віковий дивізіон: «Ткач», «Ягоди», «Гулівер», «Конвеєр»;

- II віковий дивізіон: «Коти Горошку», «Конвеєр», «Гулівер», «Флеш»;

- III віковий дивізіон: «Коти Горошку слалом», «Переправа», «Гулівер», «Флеш слалом».

Місця визначаються за порядком фінішування команд у естафетах. Вищу позицію отримує команда з більшою кількістю перемог.

До наступного етапу виходять переможець кожної групи та чотири команди з найкращим результатом серед інших команд.

Наступні етапи проводяться за олімпійською системою:

- між командами проводиться дві естафети;

- при рівній кількості перемог – третя естафета.

Перелік естафет для півфіналу та фіналу визначають організатори:

- I віковий дивізіон: «Гулівер», «Конвеєр», «Коти Горошку», «Флеш», «Не поспішай, щоб встигнути», «Переправа», «Ягоди», «Хвасько», «Біатлон 2», «Конвеєр 2»;

- II віковий дивізіон: «Гулівер», «Конвеєр 2», «Коти Горошку», «Флеш», «Не поспішай, щоб встигнути», «Переправа», «Ягоди», «Хвасько», «Біатлон 3», «Ткач»;

- III віковий дивізіон: «Гулівер», «Коти Горошку слалом», «Конвеєр 2», «Флеш слалом», «Не поспішай, щоб встигнути», «Переправа», «Ягоди», «Хвасько», «Біатлон 3», «Великі складнощі».

VI. Фінансування та матеріальне забезпечення

Витрати на організацію та проведення заходу, а також забезпечення грамотами та призами здійснюються за рахунок коштів управління освіти Ужгородської міської ради.

Оргкомітет забезпечує підготовку спортивного інвентарю, реквізиту та документації для проведення естафет.

Додаток до Регламенту проведення спортивно-масового заходу «Cool Games» серед учнів та учениць закладів загальної середньої освіти Ужгородської міської територіальної громади (I-III вікові дивізіони) у 2025/2026 н. р.



#Cool Games

COOL GAMES

15-20 жовтня 2025 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 2	- м'яч для влучання у ворота – 1 шт.; - маленькі ворота – 1 шт.	Для кожної команди визначаються лінії: старту/фінішу, руху та виконання спроби влучити у ворота. На відстані трьох метрів від лінії виконання спроби встановлюються ворота таким чином, щоб вони не перетинали лінію, за якою мають бути розміщені.	Один з учасників кожної команди до початку естафети займає місце за воротами. Інші учасники знаходяться за лінією старту/фінішу.	<u>Порядок виконання вправи</u> За командою судді перший учасник кожної команди стартує з м'ячем, долає дистанцію до лінії виконання спроби та з положення «За лінією» намагається закотити (влучити) м'яч у ворота. Якщо під час руху м'яча ворота перетинають лінію, оголошується «Аут». Перед виконанням спроби учасник зобов'язаний зупинитися (загальмувати). У разі порушення правила «За лінією» або виконання спроби на бігу чи у стрибку учаснику оголошується «Аут» і така спроба не зараховується (навіть якщо м'яч влучив у ворота). <u>Дії учасника за воротами під час виконання спроби партнером:</u> а) може притримувати ворота за раму; б) не може до моменту торкання м'ячем сітки воріт (влучна спроба) або до перетину м'ячем лінії воріт (невлучна спроба): - рухати ворота; - торкатись м'яча;	Перемагає команда, яка першою завершила естафету.

- перетинати лінію, за якою встановлені ворота.
в) не може заважати судді визначити влучну спробу.
Під час порушення умов, зазначених у пунктах б) і в), оголошується «Аут».

Умови виконання спроб

На влучення в ворота надається три спроби.

Результатом кожної спроби може бути:

- влучна спроба;
- невлучна спроба;
- спроба не зарахована.

Влучна спроба – зараховується, якщо м'яч торкнувся сітки воріт із внутрішнього боку (в будь-якому місці), навіть якщо це сталося після зсування воріт ударом м'яча в штангу.

Невлучна спроба – фіксується, якщо не виконані умови влучної спроби та не зафіксовано «Аут». У цьому випадку в учасника залишається на одну спробу менше. Якщо м'яч відскочив від воріт або пролетів повз, виконавець спроби самостійно підбирає м'яч або за допомогою партнера підбирає м'яч і виконує наступну спробу.

Спроба не зарахована – в разі фіксації «Аут» під час виконання (до або під час перетину м'ячем лінії воріт). У такому випадку спроба не враховується – ні як влучна, ні як невлучна. Учасник продовжує виконання вправи, маючи стільки спроб, скільки залишалось.

Після завершення спроби (тобто після перетину м'ячем лінії воріт) оголошення «Аут» тягне за собою штрафні санкції, але не впливає на зарахування вже виконаної спроби.

Передача естафети

Передача естафети під час кидків здійснюється згідно з правилами вправи «Біатлон варіант 1», де «лінія встановлення кулволл» відповідає лінії встановлення воріт.

Після того як учасник отримав м'яч, він може одразу починати рух до лінії старту/фінішу для передачі

				<p>естафети, навіть якщо залишилися невикористані спроби. У цей час виконавець спроби займає місце за воротами та встановлює їх для наступного учасника. Учасник, який перебував за воротами, після отримання естафети на лінії старту/фінішу передає її далі – і цикл повторюється. Після передачі естафети всі учасники покидають ігрове поле, крім того, хто починав гру за воротами. Після виконання власних спроб (він виконує їх останнім) цей учасник повертається на старт у довільному порядку. <u>Винятки</u> Якщо м'яч після спроби (будь-якого з учасників) або самі учасники під час зміни після виконання спроби перетинають середню лінію, застосовуються винятки з Правил «Cool Games» (пункт «Середня лінія»). Естафета вважається завершеною, коли учасник із манжетою перетнув лінію фінішу.</p>
<p>2. Біатлон 3</p>	<p>- «Кулволл» – стіна без отворів – 1 шт.; - м'яч для кидка – 1 шт.; - пастка для м'яча – 1 шт.</p>	<p>Для кожної команди визначаються лінії: старту/фінішу, руху, кидка. На відстані трьох метрів від лінії кидка встановлюється кулволл.</p>	<p>Один з учасників кожної команди до початку естафети займає місце за кулволлом із пасткою в руках. Інші учасники перебувають за лінією старту/фінішу.</p>	<p><u>Порядок виконання вправи</u> За командою судді перший учасник кожної команди стартує з м'ячем, долає дистанцію до лінії кидка та з положення «За лінією» перекидає м'яч через кулволл. Партнер за кулволлом намагається зловити м'яч пасткою. Перед виконанням кидка учасник зобов'язаний зупинитися. У разі порушення правила «За лінією» або якщо кидок виконується на бігу чи у стрибку, учаснику оголошується «Аут», і спроба не зараховується, навіть якщо вона була вдалою. Кожній парі учасників надається три спроби кидків. Результатом кожної спроби може бути: - вдала спроба; - невдала спроба; - спроба не зарахована. Вдала спроба – зараховується, якщо ловець зловив м'яч пасткою одним рухом, і до цього м'яч не торкався жодного іншого об'єкта (кулволлу, підлоги, тіла учасника тощо).</p>

Перемагає команда, яка першою завершила естафету.

Спроба вважається вдалою навіть тоді, якщо після цього м'яч вискочив із пастки.

Невдала спроба – фіксується як невдала, якщо:

- м'яч не був зловлений пасткою з першої спроби;
- м'яч відбився від краю пастки, змінивши траєкторію руху на протилежну;
- м'яч торкнувся кулволлу або будь-якої частини тіла ловця.

Якщо ловець свідомо направив м'яч долонею у пастку – фіксується «Аут» (спроба не зараховується).

Якщо м'яч випадково влучив у ловця під час спроби – фіксується невдала спроба.

Після невдалої спроби ловцю дозволяється перекинути м'яч партнеру через кулволл або передати іншим способом.

Кількість спроб при цьому зменшується на одну.

Спроба не зарахована, якщо:

- зафіксовано «Аут»;
- м'яч не перелетів над кулволлом.

У такому разі спроба не враховується взагалі – ні як вдала, ні як невдала.

Якщо м'яч після удару об кулволл перелетів через нього, спроба зараховується як невдала.

Передача естафети

Передача естафети під час кидків здійснюється відповідно до правил вправи «Біатлон варіант І».

Учасник у довільному порядку займає місце за кулволлом, бере пастку та готується до приймання м'яча від партнера.

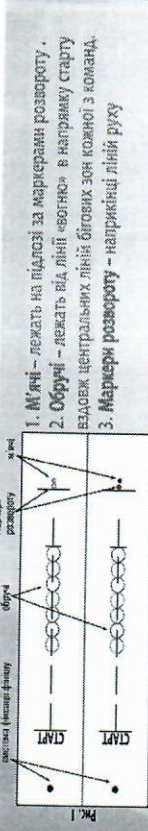
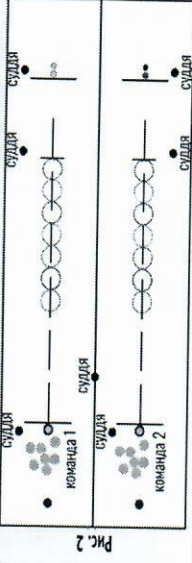
Той, хто був за кулволлом, після передачі естафети на лінії старту/фінішу передає її наступному учаснику – і все повторюється.

Після передачі естафети учасники покидають ігрове поле, крім того, хто починав гру за кулволлом.

Після завершення свого етапу цей учасник займає місце після учасника з манжетною, а після виконання власних кидків (він виконує їх останнім) повертається на старт у

				довільному порядку. <u>Винятки</u> Якщо м'яч після кидка (будь-якого з учасників) або самі учасники під час зміни після виконання кидка перетинають середню лінію, застосовуються винятки з Правил «Soft Games» (пункт «Середня лінія»). Естафета завершується, коли учасник із манжетною перетинає лінію фінішу.	
3. Гулівер	- гімнастична палиця – 1 шт.	Для кожної команди визначаються лінії: старту/фінішу, руху.	Усі учасники команди перебувають за лінією старту/фінішу. Перший учасник кожної команди запрошується на лінію старту.	<p><u>Порядок виконання вправи</u> За командою старшого судді учасники починають гру. Кожен учасник команди виконує стрибок з місця у довжину.</p> <p>Стрибок вважається будь-яка зміна положення хоча б однієї стопи або обох, навіть якщо це відбувається під час підготовки до стрибка чи у вигляді легкого напруження (підстрибування).</p> <p>Після виконання стрибка на точку приземлення (у місці, яке найближче до лінії старту, де учасник торкнувся підлоги будь-якою частиною тіла) кладеться гімнастична палиця.</p> <p>Наступний учасник стає так, щоб носками взуття торкався палиці.</p> <p>Після цього суддя забирає палицю, і за дозволом судді учасник виконує свій стрибок.</p> <p><u>Особливості виконання</u> Для прискорення гри уся команда (крім учасника, який уже виконав свій стрибок) може рухатись по біговому полю в напрямку виконання вправи.</p> <p>Естафета завершується, коли кожен учасник команди виконає свій стрибок.</p>	<p>Перемагає команда, яка стрибками своїх учасників пододала найбільшу відстань.</p>
4. Конвєср	- м'яч – 1 шт.	Для проведення естафети достатньо двох ліній руху.	Команди вишиковуються у колони. Перед першим учасником на підлозі кладеться м'яч.	<p><u>Порядок виконання вправи</u> За командою судді перший учасник кожної команди піднімає м'яч і передає його учаснику, який стоїть позаду. Кожен учасник команди зобов'язаний не просто торкнутися м'яча, а саме передати його партнеру, який стоїть за ним.</p>	<p>Перемагає команда, яка завершить естафету першою.</p>

				<p>Учасник, який замикає колону, отримує м'яч і запускає його по підлозі між ногами своїх товаришів у напрямку до початку строю, а сам рухається вздовж колони на її початок.</p> <p>Під час руху м'яча по підлозі кожен учасник команди може спрямовувати його вперед для прискорення.</p> <p>Перший у колоні ловить м'яч і передає його в руки тому, хто його запускав (або той може зловити його самостійно).</p> <p>Учасник, який отримав м'яч, стає на чолі команди, і естафета повторюється.</p> <p><u>Завершення естафети</u></p> <p>Естафета вважається завершеною, коли учасник, який розпочинав гру, після чергової передачі:</p> <ul style="list-style-type: none"> - повертається на початок колони; - отримує м'яч; - підймає його над головою. 	
<p>5. Конвєср 2</p>	<p>- м'яч – 1 шт.;</p> <p>- гімнастичний обруч – 7 шт.;</p> <p>- маркер (точка розвороту) – 1 шт.</p>	<p>Для кожної команди визначаються лінії: старту/фінішу та руху.</p> <p>На відстані трьох метрів від лінії старту/фінішу вздовж лінії руху викладаються обручі.</p> <p>Наприкінці лінії руху встановлюються маркер розвороту та м'яч.</p>	<p>Учасники команди шикуються за лінією старту/фінішу.</p> <p>За сигналом «Старт!» перший учасник стартує, за ним – вся команда, яка рухається вздовж лінії руху та займає обручі (по одному учаснику в обручі), крім учасника з манжетою.</p>	<p><u>Порядок виконання вправи</u></p> <p>Учасник з манжетою продовжує рух, огинає маркер розвороту, піднімає м'яч і повертається до найближчого партнера по команді, передаючи йому м'яч.</p> <p>Судді, які перебувають біля лінії старту, переходять до учасника, що стоїть в обручі, найближчому до лінії старту, і контролюють, щоб він починав рух лише після отримання м'яча.</p> <p>Далі учасник, який отримав м'яч, передає його наступному партнеру, що стоїть у наступному обручі.</p> <p>Передача м'яча повторюється послідовно між усіма учасниками команди.</p> <p>Останній учасник команди після отримання м'яча покидає свій обруч, рухається до маркеру розвороту, огинає його і повертається до першого обруча.</p> <p>Під час цього команда зміщується на один обруч вперед.</p> <p>Учасник, який повертається від маркеру розвороту, передає м'яч найближчому партнеру, і гра повторюється за тим самим принципом.</p> <p><u>Особливі умови</u></p>	<p>Перемагає команда, учасник з манжетою якої першим пересік лінію фінішу.</p>

					<p>Учасникам дозволяється торкатися обручів, зсувати їх із місця та виправляти положення при потребі. Останній учасник (з манжетою), отримавши м'яч, негайно покидає обруч, рухається до лінії старту/фінішу та фінішує.</p>  <p>1. М'ячі – лежать на підлозі за маркерами розвороту. 2. Обручі – лежать від ліній «вогню» в напрямку старту вздовж центральних ліній бігових зон кожної з команд. 3. Маркери розвороту – наприкінці ліній руху</p> <p>ВИХІДНЕ ПОЛОЖЕННЯ Команди - на лінії старту/фінішу</p> 
6. Коти Горошку	- фітбол – 1 шт.; - маркер (точка розвороту) – 1 шт.	Для кожної команди визначаються лінії: старту/фінішу та руху. Наприкінці лінії руху встановлюється маркер розвороту.	Усі учасники команди перебудовують за лінією старту/фінішу. Перший учасник кожної команди з фітболом займає положення «за лінією», яке фіксується по положенню стоп учасника, що стартує. Фітбол може знаходитися на біговому полі за лінією старту/фінішу.	<p><u>Порядок виконання вправи</u> За командою судді перший учасник стартує з фітболом, веде його до точки розвороту, огинає маркер та повертається до лінії старту/фінішу. Учасник не може переносити фітбол будь-яким іншим способом, крім ведення. У разі порушення правил оголошується «Аут».</p> <p>Інші варіанти руху фітболу дозволені лише за умови безпеки всіх учасників та відсутності перешкод для суперників.</p> <p>На старті/фініші учасник передає фітбол наступному учаснику, при цьому обидва повинні торкнутися м'яча, і гра повторюється.</p> <p>Естафета завершується, коли учасник з манжетою перетинає лінію фінішу.</p>	
7. Коти Горошку слалом	- фітбол – 1 шт.; - маркер (точка розвороту) – 1 шт.; - стійка (конус)	Для кожної команди визначаються лінії: старту/фінішу та руху.	Усі учасники команд знаходяться за лінією старту/фінішу. Перший учасник кожної команди з	<p>Перемагає команда, яка першою завершила естафету.</p> <p><u>Порядок виконання вправи</u> Першим стартує учасник з фітболом. Він долає відстань до опорної точки, ведучи фітбол та огинаючи кожну стійку для слалому. Після опорної точки учасник повертається до лінії</p> <p>Перемагає команда, яка першою завершила естафету.</p>	

				<p>футболом знаходиться в положенні «за лінією». Положення «за лінією» фіксується по положенню стоп учасника, який стартує. Футбол може знаходитись на біговому полі за лінією старту/фінішу.</p>	<p>старту/фінішу, проходячи слалом у зворотному напрямку. Учасник не може переносити футбол будь-яким іншим способом, крім ведення.</p> <p>Під час руху він повинен пройти через кожні «ворота», утворені найближчою парою стійок – включно з «воротами», утвореними крайньою стійкою та маркером розвороту.</p> <p>У разі порушення цих правил оголошується «Аут».</p> <p>На старті/фініші учасник передає футбол наступному учаснику, при цьому обидва торкаються м'яча, і гра повторюється.</p> <p>Естафета завершується, коли учасник з манжетою перетинає лінію фінішу.</p>		
8.	<p>Не поспішай, щоб встигнути</p>	<p>- повітряна кулька – 3 шт.; - маркер (точка розвороту) – 1 шт.; - тенісна ракетка (II віковий дивізіон) – 1 шт.; - гімнастична палиця (III віковий дивізіон) – 1 шт.</p>	<p>В розривах лінії руху на рівній відстані для команд встановлюються 6 стійок для слалому. Наприкінці лінії руху встановлюється маркер розвороту.</p>	<p>Для кожної команди визначаються лінії: старту/фінішу та руху. Наприкінці лінії руху встановлюється маркер розвороту.</p>	<p>Усі учасники команди перебувають за лінією старту/фінішу. Перший учасник кожної команди тримає у руках повітряну кульку та відповідний інвентар, що відповідає його віковому дивізіону.</p>	<p><u>Порядок виконання вправи</u></p> <p>За командою судді учасник відпускає кульку рукою, якою утримував її, та стартує, рухаючись вздовж лінії руху і штовхаючи кульку:</p> <ul style="list-style-type: none"> - молодший віковий дивізіон – пальцями або долонею; - середній віковий дивізіон – ракеткою; - старший віковий дивізіон – гімнастичною палицею. <p>Учасник огинає маркер розвороту та повертається до старту/фінішу тим самим способом.</p> <p>Якщо маркер недостатньо високий для явного обведення кулькою, під «огинає» мається на увазі, що учасник обминає маркер обома ногами, контролюючи кульку візуально, яка повинна пройти над маркером або за ним.</p> <p>Учасник не може утримувати кульку будь-яким іншим способом (двома або однією руками, або пальцями).</p> <p>Порушення правил оголошується «Аут».</p> <p><u>Передача естафети</u></p> <p>На старті/фініші кульку передають наступному учаснику, при цьому обидва торкаються предмету реквізиту, що фіксується як передача естафети.</p> <p>У кожній команді є три кульки. Якщо кулька лопається, керівник команди, що супроводжує учасників, передає наступну кульку.</p>	<p>Перемагає команда, яка першою завершила естафету.</p>

					<p>Ракетку учасник тримає:</p> <ul style="list-style-type: none"> - за відповідне місце, якщо реквізит передбачає фізичне обмеження («ефес» на краю простору); - без торкання обода сітки, якщо такого обмеження немає. <p>Естафета завершується, коли учасник з манжетною перетиною лінію фінішу.</p>	<p>Перемагає команда, яка першою завершила естафету.</p>
<p>9. Переправа</p> <p>- гімнастичний обруч («крижинка») – 2 шт.;</p> <p>- маркер (точка розвороту) – 1 шт.</p>	<p>Для кожної команди визначаються лінії: старту/фінішу, руху, берегу.</p> <p>На відстані від лінії «берег» встановлюється маркер розвороту.</p>	<p>Команди діляться на пари і вишиковуються за лінією старту/фінішу.</p> <p>Перша пара отримує два обруча – «крижинки». Одне з кілець кладеться на землю на бігове поле так, щоб воно торкалося лінії старту/фінішу, друге тримає один із учасників пари.</p>	<p><u>Порядок виконання вправи</u></p> <p>За командою судді учасники стартують:</p> <ul style="list-style-type: none"> - займають «крижинку», яка лежить на підлозі; - «крижинка», що трималася в руках, кладеться на землю; - пара переходить у неї. <p>«Крижинка», з якої учасники вийшли, переставляється уперед, і процес повторюється.</p> <p>Пара долає відстань вздовж лінії руху «по крижинках», перестрибуючи з одного обруча в інший.</p> <p>Якщо один або обидва учасники торкаються підлоги поза межами крижинки, оголошується «Аут» і крижинку потрібно переставити назад, перейти в неї та продовжити рух.</p> <p>Якщо обидва учасники опинилися повністю за межами крижинки – команді зараховується поразка.</p> <p>Після завершення ділянки руху обидва учасники виходять за лінію «берегу», піднімають обидві «крижинки», обігнувши маркер розвороту та повертаються на старт.</p> <p>На старті «крижинки» передаються наступній парі:</p> <ul style="list-style-type: none"> - один обруч передається як естафета; - другий обруч передається між парами у довільному порядку. <p>Якщо обручі перетинають середню лінію, але учасник ще не торкнувся підлоги всередині обруча, застосовуються вимоги з Правил «Cool Games» (пункт «Середня лінія»).</p> <p>Естафета завершується, коли учасник з манжетною перетиною лінію фінішу.</p>	<p>Перемагає команда, яка першою завершила естафету.</p>		
<p>10. Ткач</p> <p>- естафетна мітка – 1 шт.</p>	<p>Для кожної команди визначаються</p>	<p>Усі учасники команди перебувають за лінією старту/фінішу.</p>	<p><u>Порядок виконання вправи</u></p> <p>За командою судді учасники стартують:</p> <ul style="list-style-type: none"> - рухаються вздовж лінії руху до партнера, який 	<p>Перемагає команда, яка першою завершила естафету.</p>		

		лінії: старту/фінішу, руху та зміни учасника.	Перший учасник тримає в руці естафетну мітку. Один учасник команди займає місце за лінією зміни учасника.	знаходиться за лінією зміни учасника; - передають йому естафетну мітку. Учасник, який отримав мітку, одразу стартує. Учасник, який передав мітку, займає його місце за лінією зміни учасника. Далі учасник, що отримав мітку, рухається до старту, де передає її наступному учаснику команди. Цикл повторюється. Учасник, який починав гру за лінією зміни учасника, після передачі мітки не покидає ігрове поле, а займає місце після учасника з манжетою. Всі інші учасники після передачі мітки покидають ігрове поле. Останній учасник після передачі мітки партнеру за лінією зміни учасника повертається на старт у довільному порядку. Партнер, який отримав мітку, починає рух до лінії фінішу. Естафета завершується, коли учасник з манжетою перетинає лінію фінішу.	завершила естафету.
11. Флеш	- естафетна мітка – 1 шт.; - маркер (точка розвороту) – 1 шт.	Для кожної команди визначаються лінії: старту/фінішу та руху. Наприкінці лінії руху встановлюється маркер розвороту.	Усі учасники команди перебувають за лінією старту/фінішу. Перший учасник кожної команди запрошується на лінію старту/фінішу з естафетною міткою в руках.	<u>Порядок виконання вправи</u> За командою судді перший учасник стартує: - рухається вздовж лінії руху до точки розвороту; - оббігає маркер та повертається до старту. На старті учасник передає естафетну мітку наступному учаснику, і цикл повторюється. Естафета завершується, коли учасник з манжетою перетинає лінію фінішу.	Перемагає команда, яка першою завершила естафету.
12. Флеш слалом	- естафетна мітка – 1 шт.; - маркер (точка розвороту) – 1 шт.; - стійка (конус) – 6 шт.	Для кожної команди визначаються лінії: старту/фінішу та руху. В розривах лінії руху на рівній	Усі учасники команди перебувають за лінією старту/фінішу. Перший учасник кожної команди запрошується на лінію старту/фінішу з	<u>Порядок виконання вправи</u> За командою судді перший учасник стартує: - рухається вздовж лінії руху, огинаючи кожен стійку-перешкоду; - долає відстань до точки розвороту, оббігає маркер та повертається до старту тим самим порядком; - на старті передає естафетну мітку наступному учаснику, і	Перемагає команда, яка першою завершила естафету.

			відстані встановлюються по 6 стійок для команд. Наприкінці лінії руху встановлюється маркер розвороту.	естафетною міткою в руках.	цикл повторюється. Під час руху учасник повинен пройти через кожні «ворота», утворені парами стійок, включаючи простір між крайньою стійкою та маркером розвороту. Естафета завершується, коли учасник з манжетою перетинає лінію фінішу.	
13. Ягоди	- кошик – 1 шт.; - м'ячик – 6 шт.; - фішка для розмітки поля – 6 шт.; - маркер (точка розвороту) – 1 шт.	Для кожної команди визначаються лінії: старту/фінішу та руху. В розривах лінії руху на рівній відстані встановлюються по 6 «гнізд» – фішки для розмітки поля. Наприкінці лінії руху встановлюється маркер розвороту.	Усі учасники команди перебувають за лінією старту/фінішу. Перший учасник тримає кошик, наповнений м'ячиками.	Усі учасники команди перебувають за лінією старту/фінішу. Перший учасник тримає ракетку з м'ячиком на руків'ї. До команди судді «Старт» учасник може притримувати м'ячик другою	<u>Порядок виконання вправи</u> 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; - передає кошик наступному учаснику. Наступний учасник долає ту ж відстань, збираючи м'ячки, розкладені його колегою. Заборонено тримати в долоні більше 2 «ягід» одночасно. Якщо м'ячик вичується з «гнізда», учасник повертає його на місце і лише після цього продовжує рух. Якщо «гніздо» перекинулось, його можна поставити на місце будь-кому з учасників на маршруті. Естафета завершується, коли учасник з манжетою перетинає лінію фінішу.	Перемагає команда, яка першою завершила естафету.
14. Хватяк	- м'ячик – 1 шт.; - ракетка – 1 шт.; - маркер (точка розвороту) – 1 шт.	Для кожної команди визначаються лінії: старту/фінішу та руху. Наприкінці лінії руху встановлюється маркер розвороту.	Усі учасники команди перебувають за лінією старту/фінішу. Перший учасник тримає ракетку з м'ячиком на руків'ї. До команди судді «Старт» учасник може притримувати м'ячик другою	Усі учасники команди перебувають за лінією старту/фінішу. Перший учасник тримає ракетку з м'ячиком на руків'ї. До команди судді «Старт» учасник може притримувати м'ячик другою	<u>Порядок виконання вправи</u> За командою судді перший учасник стартує: - якщо притримував м'ячик другою рукою, він повинен відпустити його ДО перетину лінії старту; - рухається вздовж лінії руху, утримуючи м'ячик на ракетці; - оббігає точку розвороту та повертається на старт тим самим способом; - передає естафету – ракетку з м'ячиком наступному учаснику, і цикл повторюється.	Перемагає команда, яка першою завершила естафету.

	15. Великі складнощі	- ф'їтбол – 2 шт.; - маркер (точка розвороту) – 1 шт.	Для кожної команди визначаються лїнії: старту/фїнішу та руху. Наприкінці лїнії встановлюється маркер розвороту.	Усі учасники команди перебувають за лїнією старту/фїнішу. Перша пара кожної команди тримає по одному ф'їтболу на учасника.	Учасник не може притримувати м'ячик під час руху. Естафета завершується, коли учасник з манжетою перетинає лїнію фїнішу.	Перемагає команда, яка першою завершила естафету.
<p><u>Порядок виконання вправи</u></p> <p>На кожній прямїй (вїд старту до розвороту і назад) учасники повинні виконати не менше 4 передач ф'їтболу: За командою суддї пара стартує та рухається вздовж лїнії руху, передаючи ф'їтбол один одному: один учасник вїдбиває його вїд пїдлоги партнеру, а їнший перекидає свїй ф'їтбол верхом.</p> <p>Досягаючи маркеру розвороту, учасники перетинають його лїнію, можуть зупинити вїдбивання та помїнятися мїсцями з ф'їтболами.</p> <p>Повертаючись до старту, передають ф'їтболи один одному таким самим способом.</p> <p>На стартї передають м'ячі наступній парї, і цикл повторюється.</p> <p>Пїд час передачі естафети обидва учасники, якї її приймають, повинні знаходитися «за лїнією».</p> <p>Якщо учасник пїд час руху наступає двома ногами на середню лїнію – технїчна поразка командї не зараховується (див. винятки з Правил «Cool Games» (пункт «Середня лїнія»).</p> <p>Естафета завершується, коли учасник з манжетою перетинає лїнію фїнішу.</p> <p><u>Особливїсть вправи</u></p> <p>На кожній прямїй – вїд старту до розвороту і назад – учасники повинні виконати не менше 4 передач ф'їтболу.</p>						