



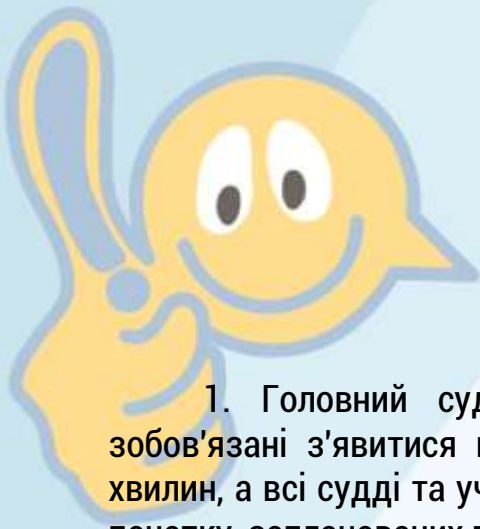
I. ПРАВИЛА ПРОВЕДЕННЯ ЕСТАФЕТ "COOL GAMES"

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

II. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕННЯ ІГОР "COOL GAMES"

Ігри "Cool Games" проводяться в наступному порядку:

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



1. Підготовка до початку ігор

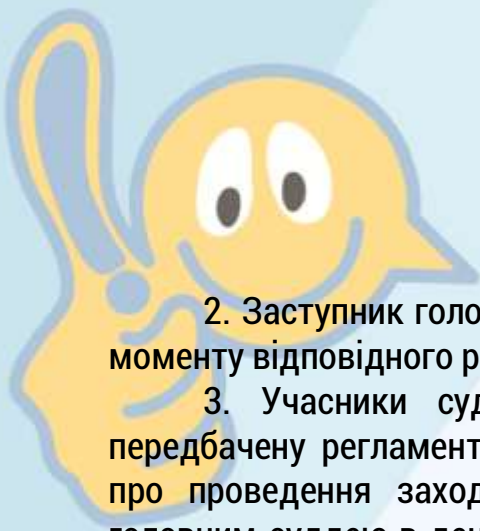
1. Головний суддя (заступник головного судді) та секретар зобов'язані з'явитися в залі проведення ігор не пізніше ніж за сорок хвилин, а всі судді та учасники – не пізніше ніж за двадцять хвилин до їх початку, запланованих відповідно до регламенту.

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

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

2. Набуття повноважень суддівською колегією

1. Головний суддя є повноважною офіційною особою від моменту його затвердження.



2. Заступник головного судді є повноважною офіційною особою від моменту відповідного рішення головного судді.

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

3. Оголошення початку ігор

1. Оголошення початку ігор здійснює головний суддя або заступник головного судді, або суддя-інформатор за їх усним розпорядженням.

2. Оголошення початку змагань виконується у випадках:

власне початку змагань;

продовження змагань після тривалої перерви (обідня перерва, перерва для проведення церемонії урочистого відкриття змагань, продовження змагань наступного дня, якщо змагання тривають декілька днів, тощо);

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

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

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

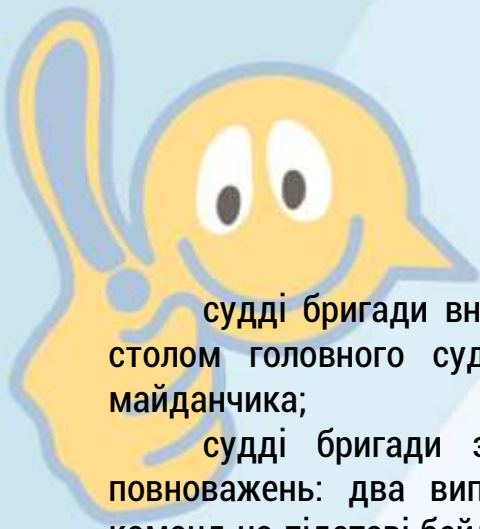
Ми розпочинаємо ранкову (денну, вечірню) програму змагань (назва змагань та, якщо це оголошення змагань у новому віковому дивізіоні, то додається його назва).

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

Суддівським бригадам зайняти свої місця!"

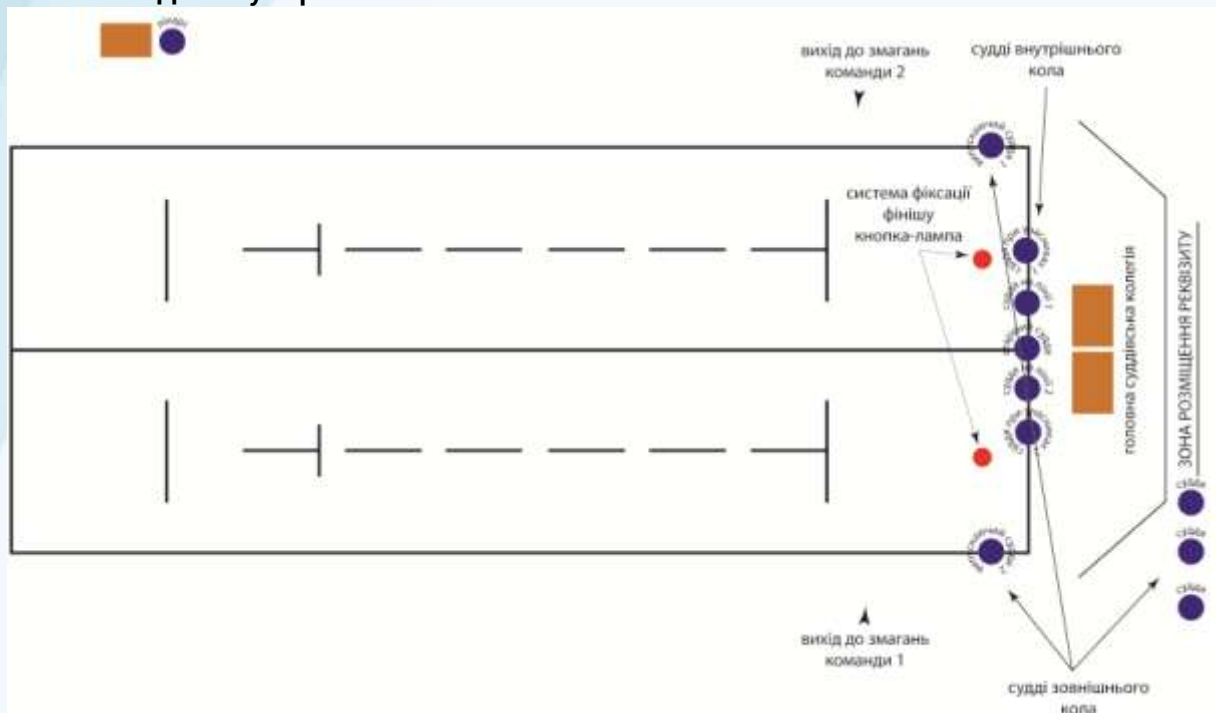
4. За командою оголошення початку змагань одночасно:

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



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

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



4. Проведення командної зустрічі

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

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

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

На майданчик запрошуються збірні команди та областей!

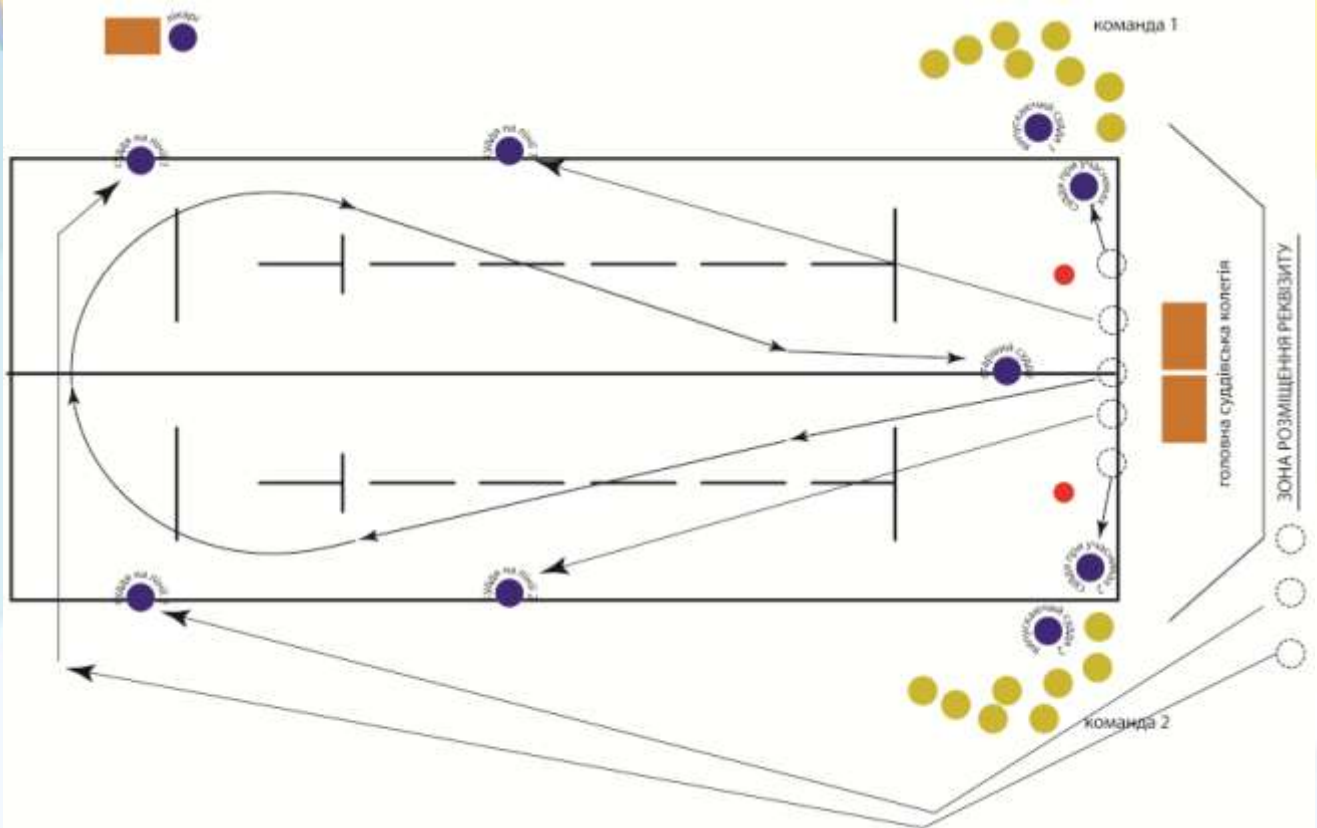
Суддівська бригада на майданчику в складі:

Старший суддя _____ Судді _____

Підготуватися – збірним командам та областей!"

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

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



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

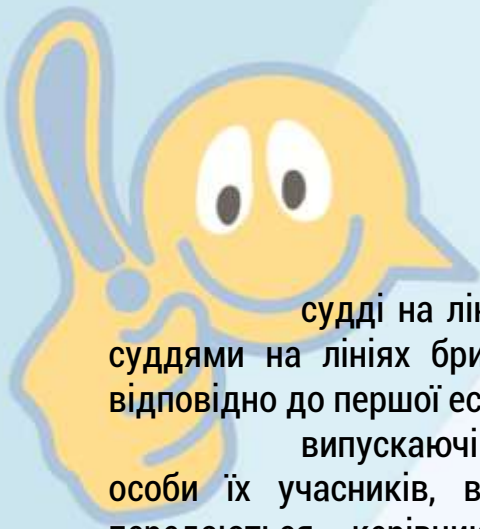
старший суддя – пробігає по всьому майданчику оглядаючи його та перевіряючи на відсутність пошкоджень покриття та сторонніх предметів, які можуть призвести до падіння учасника або вплинути на рівність умов для обох команд та чесний хід змагань

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

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

судді зовнішнього кола:

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



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

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

4. Перевірка команд та майданчика завершуються одночасно.

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

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

“Команди – на майданчик!”

за цією командою випускаючі судді зовнішнього кола відходять вбік

судді при командах внутрішнього кола, стоячи на лінії обличчям до команд, запитують:

“Команда готова?”

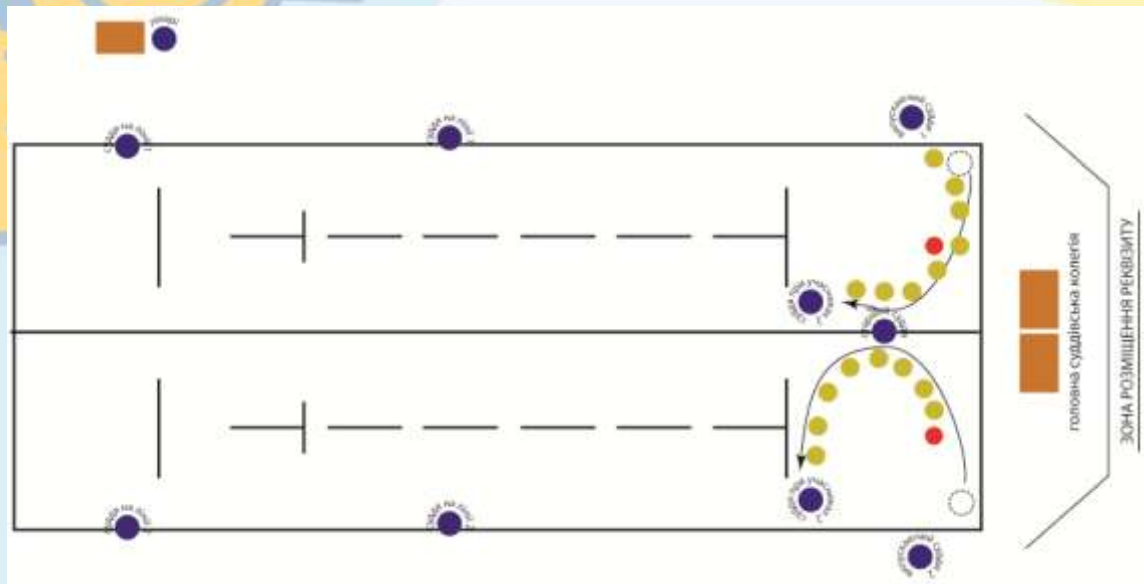
представник команди (або вся команда) показують “лайк” сигналізуючи свою готовність

випускаючі судді внутрішнього кола командують:

“За мною!”

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

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



6. Після виходу команд до лінії старту старший суддя внутрішнього кола (він так і не зрушив з місця, яке зайняв після перевірки майданчика) підкликає учасників команд, які будуть фінішувати останніми (з одягненими напульсниками) для проведення перевірки працездатності фіксаторів фінішу (кнопка – лампа). Далі відбувається наступне:

- в довільному порядку він підкликає спочатку учасника першої команди;

- переконавшись у головного судді, що система включена, він пропонує учаснику натиснути на кнопку;

- учасник натискає на кнопку і лампа над нею загоряється;

- після цього старший суддя внутрішнього кола пропонує учаснику другої команди натиснути на свою кнопку;

- учасник натискає, однак лампа його команди не горить;

- старший суддя звертається до головного судді, і той приводить систему в стан очікування;

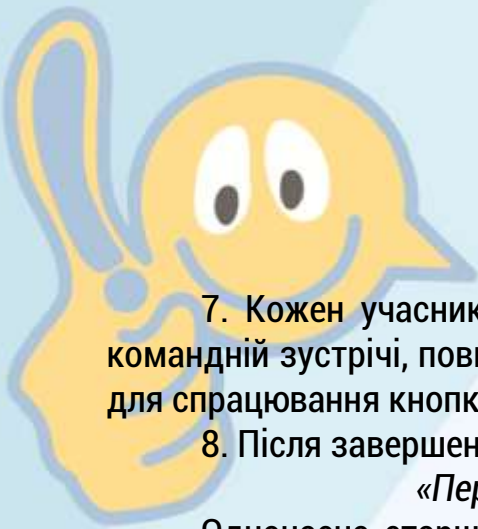
- старший суддя знову запрошує учасника другої команди натиснути кнопку;

- учасник натискає і лампа загоряється;

- після цього старший суддя внутрішнього кола пропонує учаснику першої команди натиснути свою кнопку;

- учасник натискає кнопку, однак лампа не загоряється;

- старший суддя внутрішнього кола звертається до головного судді і той приводить систему в режим очікування.



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

8. Після завершення перевірки суддя-інформатор оголошує:

«Перша естафета -(назва активності)»

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

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

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

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

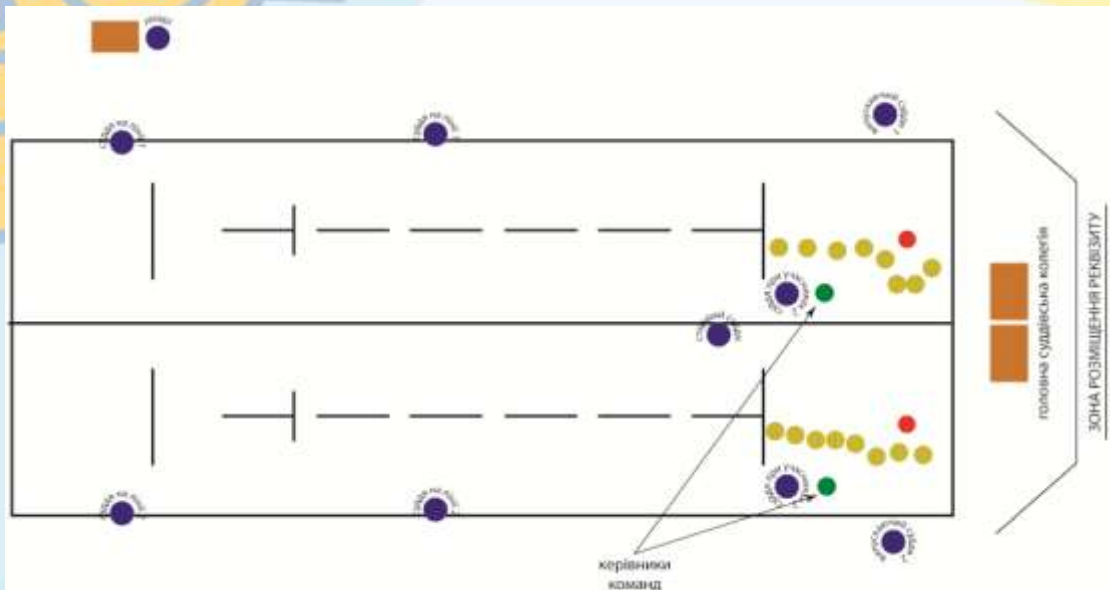
старший суддя, не рухаючись з місця, піднімає руки долонями на рівень грудей учасників та в темп першій команді віддає другу команду: *"Увага!"*

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

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

учасники за цією командою мають право стартувати.

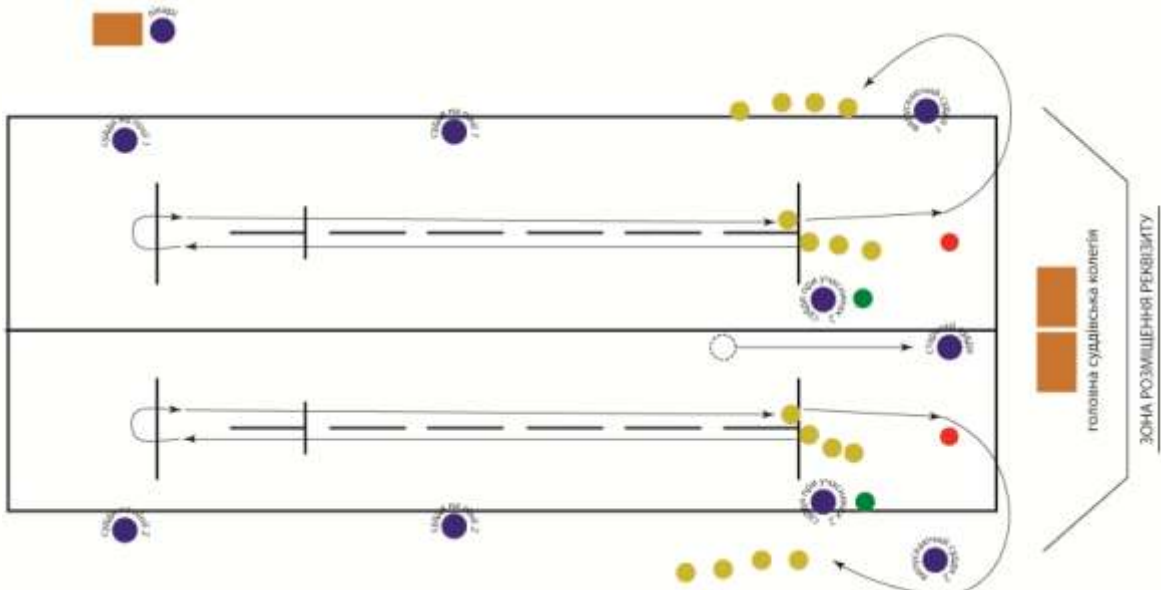
10. Всі три команди головний суддя повинен виконувати слідувати одна за одною в однаковому ритмі і темпі.



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

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

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





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

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

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

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

17. Одразу після фіксації фінішу одночасно:

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

випускаючі судді віддають команду:

«По місцям!»

команди з зон для фінішуваних учасників переміщуються на лінію старту

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

«В цій естафеті перемогу здобула збірна команда області»

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

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

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

«В цій командній зустрічі перемогу здобула збірна області!»

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

21. Суддя-інформатор оголошує наступну командну зустріч:

«На майданчик запрошуються збірні команди та областей.»



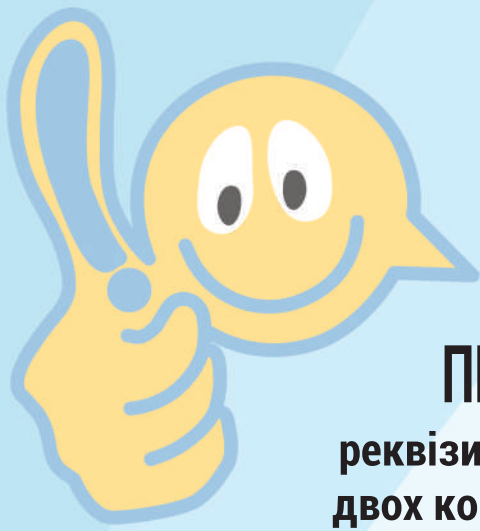
приготуватися – збірним командам та областей»

22. Все повторюється.

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

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

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



COOL GAMES РЕКВІЗИТ

ПЕРЕЛІК ТА КІЛЬКІСТЬ

реквізиту, необхідного для змагань
двох команд на одному майданчику

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



COOL GAMES РЕКВІЗИТ

1. ІГРОВЕ ПОЛЕ

розміри 20 x 8 метрів

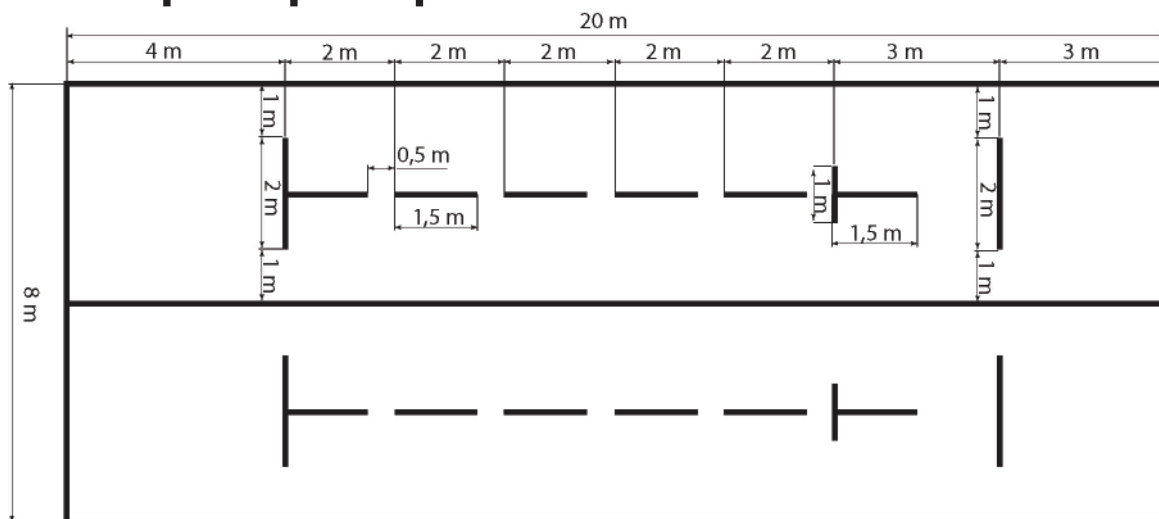
виготовляється з ковrolіну або спеціального покриття

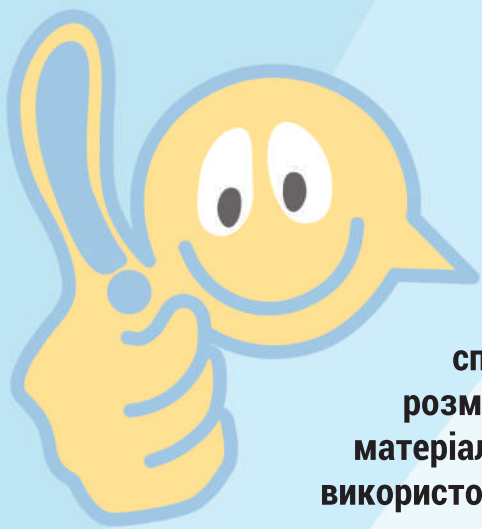
можливий варіант - нанесення розмітки на підлозі залу

загальний вид та колір



розміри та розмітка





COOL GAMES РЕКВІЗИТ

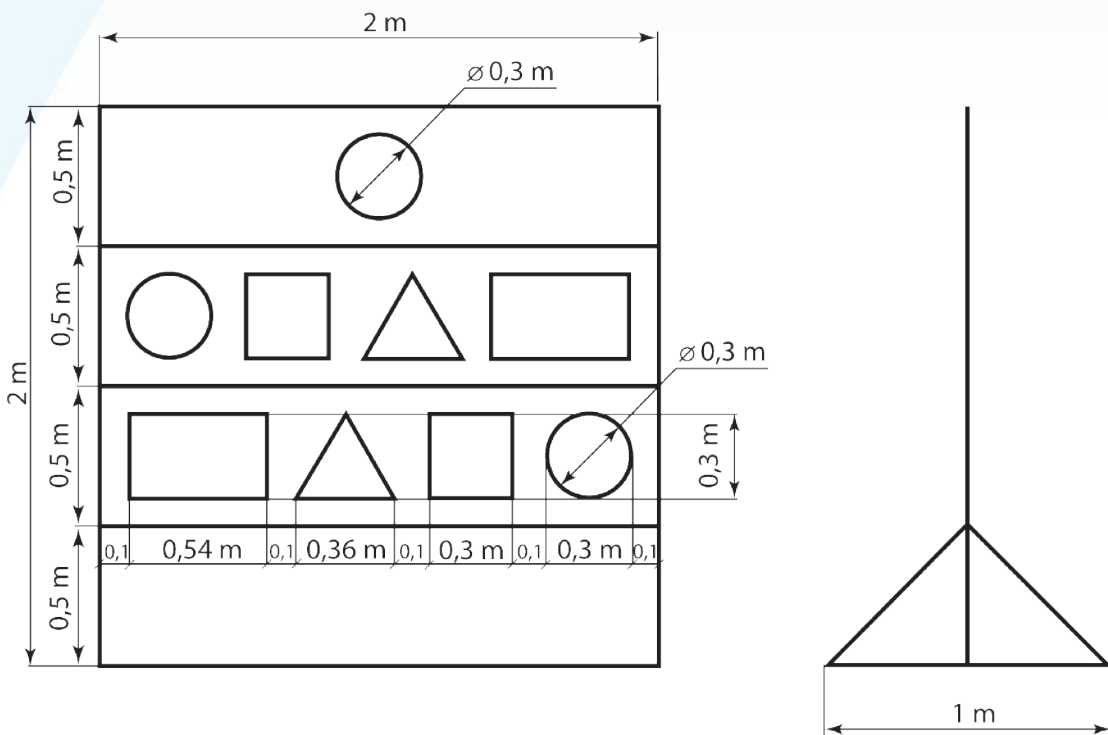
2. КУЛВОЛ

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

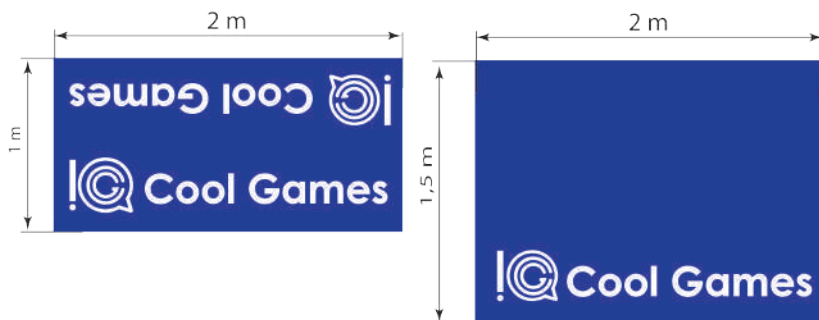
загальний вид



розміри



банери



COOL GAMES РЕКВІЗИТ



3. КНОПКИ ФІКСАЦІЇ ФІНІШУ



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



при натисканні на кнопку спрацьовує світловий та звуковий сигнал.

кількість - 4 (2 основних та 2 запасних)

4. ПОРОЛОНОВИЙ КУБ кольори та загальний вид

SIDES 1-2-3



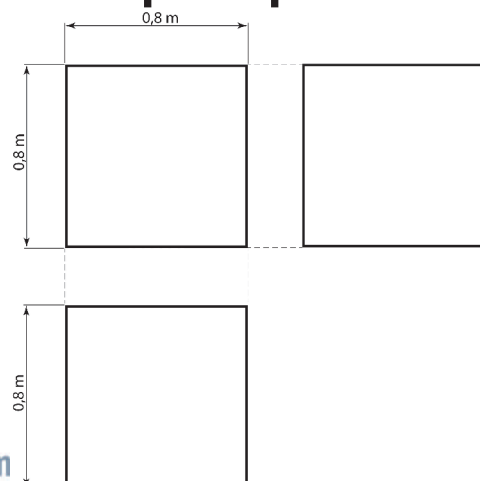
SIDES 4-5-6



ЛОГОТИП



розміри



COOL GAMES РЕКВІЗИТ

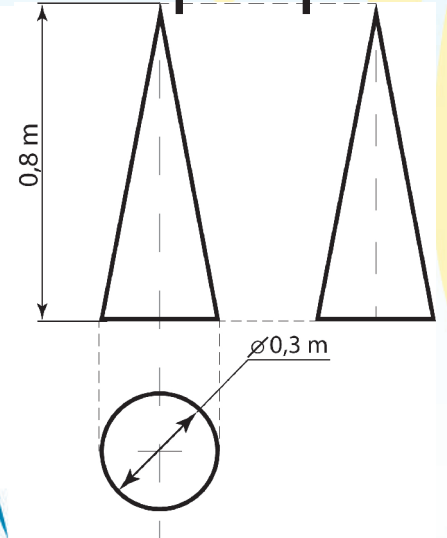
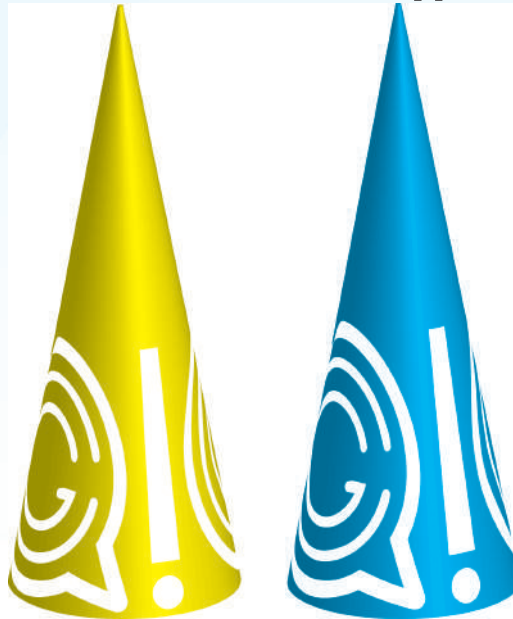


5-6. КОНУСИ ПОРОЛОНОВІ ЖОВТИЙ ТА СИНИЙ

загальний вигляд

розміри

ЛОГОТИП
однаковий для конусів
та м'ячів



7-14. М'ЯЧІ ЖОВТІ ТА СИНІ

загальний вигляд

розміри



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



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



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

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



COOL GAMES РЕКВІЗИТ

15. ГІМНАСТИЧНІ ОБРУЧІ РІЗНОКОЛЬОРОВІ



16. РАКЕТКИ ПЛАСТИКОВІ



19. СКАКАЛКИ

20. КОРЗИНКИ

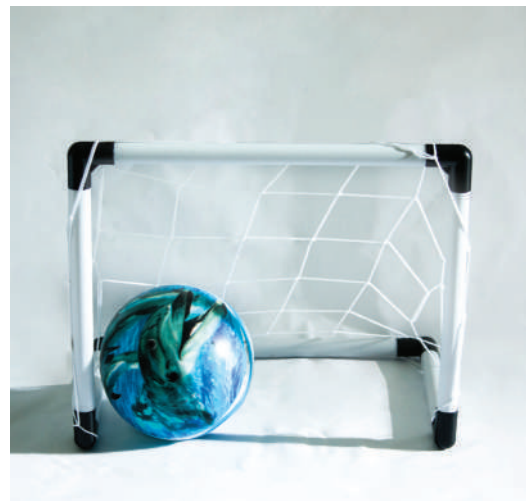


17. ПАЛИЦІ ГІМНАСТИЧНІ

18. ХУЛА-ХУПИ



21. ВОРОТА МАЛЕНЬКІ



Будь розумним, активним, творчим. Будь Cool Games!



22. НАПУЛЬСНИКИ БРЕНДОВАНІ СИНІ

23. НАПУЛЬСНИКИ БРЕНДОВАНІ ЖОВТІ



**брендовані
ЛОГОТИПОМ**



24. ФІШКИ ДЛЯ РОЗМІТКИ ПОЛЯ



25. КУЛЬКИ ПОВІТРЯНІ





COOL GAMES РЕКВІЗИТ

ПРИКЛАДИ ВИКОРИСТАННЯ



Будь розумним, активним, творчим. Будь Cool Games!