

СОГЛАСОВАНО

**Председатель Президиума
Объединения юридических лиц
в форме ассоциации «Федерация
школьного спорта»**



Н. Нурахметов

_____ 2022 года

УТВЕРЖДАЮ

**Генеральный директор
РГКП «Национальный научно-
практический центр физической
культуры» Министерства
образования и науки
Республики Казахстан**



С. Садыков

_____ 2022 года

**РЕГЛАМЕНТ
РЕСПУБЛИКАНСКИХ СОРЕВНОВАНИЙ
«COOL GAMES.KZ» СРЕДИ ШКОЛЬНИКОВ**

Город Караганда

1. Цели и задачи

В своем новогоднем обращении Президент Казахстана объявил 2022 год Годом детей, отметив «Гармоничное развитие и счастливое детство подрастающего поколения – это наша общенациональная задача».

На этом фоне Республиканские соревнования «COOL GAMES KZ» среди школьников 2005-2006 и 2007-2008 годов рождения (юноши, девушки) (далее – игры) имеют следующие цели и задачи:

- пропаганда здорового образа жизни, укрепление здоровья подрастающего поколения;

- приобщение детей школьного возраста к занятиям физической культурой и спортом;

- воспитание морально-волевых, физических, эстетически-нравственных, патриотических качеств;

- формирование устойчивого интереса к спорту;

- определение сильнейших команд.

2. Руководство проведением игр

Общее руководство проведением игр осуществляет РГКП «Национальный научно-практический центр физической культуры» Министерства образования и науки Республики Казахстан (далее - ННПЦФК).

Координация деятельности по реализации настоящего регламента обеспечивается методистом Регионального научно-практического центра дополнительного образования для детей «Сарыарқа дарыны» Нурпеисовым Адилом Жанатовичем.

3. Место и сроки проведения игр

Игры проводятся с 28 по 31 марта 2022 года в городе Караганда на базе спортивного комплекса «BASKET HALL» по адресу: улица Механическая, 4.

4. Участники игр

Состав команды – 10 человек:

- представитель команды – 1;

- тренер команды – 1;

- игроки – 8 (4 мальчика, 4 девочки).

Запасные игроки не допускаются.

В каждой возрастной категории (по годам) могут участвовать по одному юноше и по одной девушке, которые должны обучаться в общеобразовательном учреждении.

5. Программа игр

28 марта	Прибытие команд, их размещение, регистрация, мандатная комиссия
29 марта	Торжественная церемония открытия игр, групповые этапы игр
30 марта	Финальный этап игр, торжественная церемония награждения победителей и призеров игр
31 марта	Убытие команд

6. Регламент игр

Игры состоят из типовых видов состязаний (эстафет) в ловкости, быстроте, выносливости и умения работать в команде, установленными общими для всех Правилами судейства (Приложение 2).

Каждая команда должна иметь единую спортивную форму.

Распределение команд на группы осуществляется судейской коллегией путем жеребьевки.

№	Команды	
	1 группа	2 группа
1		5
2		6
3		7
4		8

Каждая пара команд участвует в двух эстафетах (до двух побед в игре).

В случае если счет в эстафетах между командами равный (1:1), то победитель определяется в рамках третьей эстафеты.

Групповой тур проводится по круговой системе.

Финальный турнир (четвертьфиналы, полуфиналы, встречи за третье место и финалы) – по олимпийской системе.

Команды, занявшие первое и второе места в каждой группе по итогам группового турнира, попадают в финальный тур.

Групповой турнир			Финальный турнир - Плей-офф			
			Гранд финал			
1 круг	2 круг	3 круг	Четвертьфинал	Полуфинал	Финал	Гранд финал

В четвертьфинале Гранд финала-команды, занявшие первые места в каждой групповой команде группового турнира, встречаются с командами, занявшими вторые места в соседней группе.

1/4 финала 1	2 место 1 группы		1 место 2 группы	
1/4 финала 2	1 место 1 группы		2 место 2 группы	
1/4 финала 3	1 место 3 группы		2 место 4 группы	
1/4 финала 4	2 место 3 группы		1 место 4 группы	

В полуфинале встречаются победители 1/4 финалов. Проигравшие команды в полуфинале встречаются за третье место в финале. Победители полуфиналов попадают в Гранд финал, где определяется победитель игры.

Полуфинал 1	1 место 1/4 финала 1		1 место 1/4 финала 3	
Полуфинал 2	1 место 1/4 финала 2		1 место 1/4 финала 4	
Финал	проигравшие полуфиналов 1 и 2			
Гранд финал	победители полуфиналов 1 и 2			

7. Заявки

Заявки по форме согласно Приложения 1 направляются до **20 марта 2022 года** по электронной почте: sport.saryarkadaryny10@list.ru или tet734@mail.ru.

В день прибытия команд их представители представляют мандатной комиссии игр оригинал заявки, оформленной надлежащим образом.

В случае несоответствия участников игр установленным настоящим Регламентом требованиям команда к участию в играх не допускается.

Справочная информация по вопросам оформления заявки предоставляется по телефонам: +7 707 336 99 77, +7 747 307 63 00.

8. Судейство

Непосредственное проведение игр возлагается на судейскую коллегию, утверждаемую ННПЦФК.

Судейство игры осуществляется судейскими бригадами - 20 человек: главный судья – 1, судья-секретарь – 1, 2 судейские бригады по 9 человек – судьи на игровом поле.

9. Финансовые расходы

Расходы участников игр (проезд, суточные, питание, проживание) покрываются за счет командировующих (направляющих) организаций.

Расходы, связанные с проведением игр, включая изготовление дипломов, кубков, медалей, баннеров, приобретение канцелярских принадлежностей, оплату услуг судей, врачей и обслуживающего персонала, аренду места проведения соревнования и транспортные услуги, осуществляются за счет ННПЦФК.

Расходы, связанные с изготовлением именных дипломов «Лидер школьного спорта», несет Федерация школьного спорта.

10. Награждение

Победители и призеры игр награждаются дипломами, кубками и медалями ННПЦФК.

Победители игр награждаются именным дипломом Федерации школьного спорта «Лидер школьного спорта» с занесением в Общенациональный реестр Лидеров школьного спорта.

№ п/п	Фамилия, имя, отчество	Дата рождения год число, месяц	Класс	Свидетельство о рождении, серия, номер, кем и когда выдан	Допуск врача на каждого участника
1		2005			
2		2005			
3		2006			
4		2006			
5		2007			
6		2007			
7		2008			
8		2008			

Примечание: директор общеобразовательного учреждения несет персональную ответственность за достоверность списка участников команды школы

Игровые эстафеты

1. «Накты максат» \ Биатлон

Для этой эстафеты используется следующее оборудование:

1. «Классная стена» - стена с отверстиями – 2 шт.
2. Метательный шар (средний мячик) - 2 шт.

«Классная стена» установлена на расстоянии 3 метров от «огневой» линии на противоположной линии старта. Один из участников каждой команды перед началом стоит за классной стеной. По команде судьи, первый участник каждой команды начинает движение до «огневой» линии, в руках у него мячик. На «огневой» линии выполняет броски, чтобы попасть в отверстие, у игрока есть три попытки. В случае удачного броска мяча партнер участника, стоящий за стеной, ловит или поднимает мяч. Как только он получает мяч, бежит к линии старта и передает мячик следующему участнику команды, а игрок выполнявший броски становится за стену, для ловли мяча.

В случае неудачного броска: если мяч отскакивает от классной стены, участник должен снова вернуться к «огневой» линии и повторить попытку; если мяч летит над классной стеной, участник за стеной передает мяч участнику, который его бросает, и он (участник с мячом) пытается сделать еще одну попытку с «огневой» линии - если все три броска не увенчались успехом, участник перебрасывает мяч через стену своему партнеру и встает за ней. Как только партнер получает мяч, он сразу же возвращается к старту и передает мяч следующему игроку.

Последний участник, после успешного броска возвращается к старту. Партнер, получивший от него мяч после удачного броска, начинает бежать к финишу. Эстафета завершилась в тот момент, когда он пересекает линию финиша. Команда, которая финиширует первой – побеждает.

2. «Накты максат»2 \ Биатлон2

Для этой эстафеты используется следующее оборудование:

1. «Классная стена» - стена с отверстиями – 2 шт.
2. Метательный шар (средний мячик) - 2 шт.
3. Корзинка\ведерко - 2 шт.

«Классная стена» установлена на расстоянии 3 метров от «огневой» линии на противоположной линии старта. Один из участников каждой команды перед началом стоит за классной стеной, в руках держит корзинку. По команде судьи, первый участник каждой команды начинает движение до «огневой» линии, в руках у него мячик. На «огневой» линии выполняет бросок через «классную стену». Партнер участника, стоящий за стеной, ловит мяч корзинкой. Как только он словит мяч, корзинку оставляет на месте, с мячом бежит к линии старта и передает его следующему участнику команды, а игрок выполнявший броски становится за стену, для ловли мяча.

В случае неудачного броска: если мяч отскакивает от классной стены, участник должен снова вернуться к «огневой» линии и повторить попытку. Последний участник, сразу после успешного броска возвращается к старту. Партнер, получивший от него мяч, начинает бежать к финишу. Эстафета завершилась в тот момент, когда он пересекает линию финиша. Команда, которая финиширует первой – побеждает.

3. «Казан»

Для этой эстафеты используется следующее оборудование:

1. «Ворота маленькие» — 2 шт.
2. Мяч средний - 2 шт.

«Ворота» установлены на расстоянии 3 метров от «огневой» линии на противоположной линии старта один из участников каждой команды перед началом игры

стоит за «воротами» на расстоянии 1 м. Задача игрока – ловить мячик и передавать его игроку, стоящего на «огневой» линии, если игрок не попадает в «ворота».

По команде судьи, первый участник каждой команды начинает движение до «огневой» линии, в руках у него мяч. На «огневой» линии выполняет броски(прокат мяча), чтобы попасть в «ворота», у игрока есть три попытки. В случае удачного броска мяча с первой попытки, партнер участника, стоящий за «воротами», вынимает мяч из сетки и бежит к линии старта, передает мяч следующему участнику команды, а игрок выполнявший броски становится за «ворота», для ловли мяча.

В случае неудачного броска: если мяч не попадает в цель, участник должен принять его от партнера и снова повторив попытку, если все три броска не увенчались успехом, мяч не залетел в «ворота», участник перебрасывает мяч партнеру и сам занимает его место. Стоящий за «воротами».

Ловит мяч и с ним в руках возвращается к старту, передает его следующему игроку. Игрок, выполнявший броски, становится за кубом, для ловли мяча.

Последний участник, после выполнения бросков возвращается к старту. Партнер, получивший от него мяч, так же бежит на линию, финишируя. Эстафета завершается в тот момент, когда последний игрок пересекает линию финиша. Команда, которая финиширует первой – побеждает.

4. «Госпа доп – ұлттықойн» \ Челнок

Для этой эстафеты используется следующее оборудование:

1. Обручи – 2 шт.
2. Эстафетные (маленькие) мячики - 2 шт.

На противоположной линии старта игрового поля лежит обруч для каждой команды. Команды перед стартом становятся в ряд(колонну) на старте / финише. Один из игроков стоит в обруче, в конце игрового поля. Участник, который бежит первым, держит в руках эстафетный мячик. По сигналу судьи участники стартуют, движутся к партнеру, который стоит в обруче и передает ему эстафетный мячик. После получения мячика игрок бежит к команде, передает эстафету следующему игроку, а участник, который передал эстафетный мячик, занимает место в обруче. Все повторяется. Последний участник после передачи эстафеты партнеру возвращается на старт. Партнер, получивший от него эстафету, начинает двигаться к финишу. Команда, которая заканчивает эстафету первой, выигрывает.

5. «Бөріктепек» \ РоллингСтоунз

Для этой эстафеты используется следующее оборудование:

1. Фитбол – 2 шт.
2. Поворотная стойка – 2 шт.

Команды перед стартовой линией стоят в колонну. Фитбол ставится перед игроком, который стартует первым за линией старта. По сигналу судьи первый участник начинает эстафету с фитболом, катя его толкая перед собой по игровому полю до поворотной стойки, обегает ее и возвращается к линии старта. Мяч не должен высоко подпрыгивать, рука постоянно фиксирует мяч. На старте/финише он передает фитбол следующему участнику, и они оба должны коснуться мяча и все повторяется. Эстафета заканчивается, когда последний участник пересекает линию финиша. Команда, которая заканчивает эстафету первой, выигрывает.

6. «Епті бала» \ РоллингСтоунз слалом

Для этой эстафеты используется следующее оборудование:

1. Фитнес мяч(фитбол) – 2 шт.
2. Конусы – 12 штук (6 одного цвета и 6 другого цвета).

Ставим 5 стоек на равном расстоянии в разрывных линиях траектории, и 1 на точку поворота в конце траектории игрового поля. Команды перед стартом стоят в ряд на старте \ финише. Фитбол ставится перед первым игроком команды. Игрок стартует с фитболом, обегает каждую стойку для слалома, толкая фитбол одной рукой, обегает поворотную стойку

и возвращается к старту\финишу. На старте\финише он передает фитбол следующему участнику, они оба должны коснуться мяча и все повторяется. Если во время бега участник сбивает конус, он должен вернуться и поставить их на свое место. Если участник касается конуса в движении, но они не падают, он должен вернуться и снова коснуться этой стойки, как бы имитируя возобновление ее положения. Если участник теряет фитбол и он выбегает за пределы соревновательной площадки, а не на игровую площадку команды-соперника, участник может поймать фитбол и продолжить свое участие с того места, где он теряет фитбол.

Если фитбол выбегает на сторону команды-соперника, то: если участник может добраться до своего фитбола, не покидая игровой площадки своей команды, и это не мешает команде-соперника, он ловит фитбол и продолжает свое участие с того места, где он потерял фитбол. Если участник не может добраться до своего фитбола, не покидая игровой площадки своей команды, заступает на сторону команды-соперника, его команда проигрывает. Эстафета заканчивается, когда последний участник команды пересекает линию финиша. Команда, которая заканчивает эстафету первой, выигрывает.

7. «Тенгеалу» \ Ягоды

Для этой эстафеты используется следующее оборудование:

1. Корзина/ведро – 2 шт.
2. Маленькие мячики -12 шт.
3. Цветные фишки -12 шт.
4. Поворотная стойка – 2 шт.
- 5 фишек (разных цветов) размещаются в разрывах линии траектории игрового поля.

Точка поворота расположена в конце линии траектории. Команды перед стартом стоят в ряд на старте / финише. Игрок, стартующий первым, держит в руке корзину с мячами. По сигналу судьи, начинает движение по линии траектории, кладет мячи на каждую фишку, пробегает поворотную точку и возвращается. Затем он передает корзину следующему участнику, который пробегает ту же дистанцию, но собирает мячики, которые предыдущий игрок разместил на фишках. Запрещается держать в руках более двух мячей одновременно! Если мяч выкатился из фишки, на свое игровое поле, участник должен поставить его на свое место и только после этого продолжить движение по дистанции. Если мяч выкатился на игровое поле команды соперника, то если участник может достичь своего мяча, не покидая игровой площадки своей команды, и это не мешает команде-сопернику, он ловит мяч и продолжает свое участие с того места, где он потерял мяч. Если участник не может дотянуться до своего мяча, не покидая игровой площадки своей команды, команда проигрывает. Эстафета заканчивается, когда последний участник пересекает линию финиша. Команда, которая финиширует первой, побеждает.

8. «Жылдам жел» \ Флэш

Для этой эстафеты используется следующее оборудование:

1. Эстафетные (маленькие) мячики - 2 шт.
2. Поворотная стойка – 2 шт.

Команды перед стартом стоят в ряд на старте \ финише. Участник, который бежит первым, держит в руках эстафетный мячик. По сигналу судьи первый участник каждой команды стартует, движется до поворотной стойки (конуса), обегает ее и возвращается к старту, где передает эстафету (мячик) следующему участнику и все повторяется.

Если на ходу движения участник сбивает стойку \конус, он должен вернуться и поставить его на свое место. Если на ходу участник касается стойки, и она не падает, он должен остановиться и коснуться этой стойки\конуса, как бы имитируя ее реконструкцию. Эстафета заканчивается, когда последний участник команды пересекает линию финиша. Команда, которая заканчивает эстафету первой, выигрывает.

9. «Кім жылдам» \ Флэш-слалом

Для этой эстафеты используется следующее оборудование:

1. Эстафетные (маленькие) мячики - 2 шт.
2. Конусы – 12 штук (6 одного цвета и 6 другого цвета).

Ставим 5 стоек на равном расстоянии в разрывных линиях траектории, и 1 на точку поворота в конце траектории игрового поля. Команды перед стартом стоят в ряд на старте \ финише. Участник, который бежит первым, держит в руках эстафетный мячик. По сигналу судьи первый участник каждой команды стартует, движется по линии траектории, пробегая через каждый конус до поворотной стойки, обегает ее и возвращается к старту таким же образом, где передает эстафету следующему участнику и все повторяется.

Если на ходу участник сбивает конус, он должен вернуться и поставить его на свое место. Если на ходу участник касается конусов, и они не падают, он должен остановиться и коснуться конуса, как бы имитируя ее реконструкцию. Эстафета заканчивается, когда последний участник команды пересекает линию финиша. Команда, которая заканчивает эстафету первой, выигрывает.

10. «Сикырлы таяк» \ Роа-Д-стер

Для этой эстафеты используется следующее оборудование:

1. Маленький мячик – 2 шт.
2. Ракетка – 2 шт.
3. Поворотная стойка – 2 шт.

Поворотная стойка расположена в конце линии траектории (напротив линии старта). Команды перед стартом стоят в ряд на старте / финише. Игрок, который стартует первым, держит ракетку с мячом в руках. Необходимо держать ракету за ручку. По сигналу судьи игрок стартует, движется по линии траектории, удерживая мяч на ракетке, пробегает поворотную стойку и возвращается на старт. Там он передает эстафету-ракетку с мячом следующему участнику, и все продолжается. Если участник теряет мяч и он катится за пределы соревновательной игровой площадки, а не на игровую площадку команды-соперника, участник может поймать мяч и продолжить свое участие с того места, где он теряет мяч.

Если мяч выкатился на игровое поле команды-соперника, то: если участник может вернуть свой мяч, не покидая игровой площадки своей команды, и это не мешает команде-сопернику, он ловит мяч и продолжает свое участие с того места, где он потерял мяч; если участник не может дотянуться до мяча, не покидая игровой площадки своей команды то его команда проигрывает. Эстафета заканчивается, когда последний участник пересекает линию финиша. Команда, которая финиширует первой, побеждает.

11. «Әуежарысы» \ Воздушные гонки

Для этой эстафеты используется следующее оборудование:

1. Воздушные шары – 2 шт.
2. Поворотная стойка – 2 шт.
3. Теннисная ракетка – 2 шт.

Команды перед стартом стоят в ряд на старте/финише. На противоположной стороне игровой площадке – поворотная стойка.

Участник, который стартует первым, держит в руке воздушный шар и ракетку (средняя возрастная категория), младшая – только воздушный шар.

По команде участник команды движется по дистанции, до поворотной стойки обратно на линию старта, толкая воздушный шар ладошкой – для младшей возрастной категории, ракеткой – для средней возрастной категории. Разрешается только толкать воздушный шар, запрещается брать его одной или двумя руками, за исключением случаев, когда воздушный шар падает на игровое поле. На старте участник передает шар следующему и все повторяется. Обмен здесь фиксируется, когда воздушный шар передается, ракетка передается в случайном порядке. Каждая команда имеет три воздушных шара. Если шар сдувается, то участник, стоящий рядом, дает игроку дополнительный шар и тот продолжает. Если все три воздушных шара уже используются, команда проигрывает. Эстафета заканчивается, когда

последний участник пересекает линию финиша. Команда, которая заканчивает эстафету первой, выигрывает.

12. «Тізбектеліп секіру» \ Гулливер

Для этой эстафеты используется следующее оборудование:

1. Гимнастическая палка – 2 шт.

Первый участник команды должен сделать прыжок в длину с места. После этого гимнастическую палку следует поместить на точку последнего следа касания пола любой частью своего тела. Следующий становится так, что бы его носок стопы касался гимнастической палки. Затем судья убирает палку, и участник прыгает. Эстафета заканчивается, когда каждый участник команды совершит свой прыжок. Побеждает та команда, которая преодолет самую длинную дистанцию с помощью прыжков.

13. «Классикалык» \ Классики

Для этой эстафеты используется следующее оборудование:

1. Обручи - 20 шт.

2. Маленький мячик – 2 шт.

Вдоль линии с 10 обручами мы устанавливается фигура в виде «кругов» - фигура начинается и заканчивается одним обручем. Команда стоит в ряд перед первым обручем. Первый участник стартует по сигналу судьи и с помощью прыжков делает шаги в каждом «круге» и прыгает в них. Закончив весь путь, он выпрыгивает из последнего обруча, поворачивается и делает все наоборот. Если во время прыжка участник сдвигает обруч (несколько обручей), он должен поставить их все в исходное положение и продолжить прыжки с того места, где они сдвинулись. В случае если игрок наступил на обруч, но обруч остался своим месте, не сдвинулся, то участник должен остановиться, прикоснуться к нему рукой, как бы имитируя обновление. После окончания он передает эстафету (мячик) следующему участнику. Круговые прыжки заканчиваются, когда последний участник команды пересекает линию финиша. Команда, которая финиширует первая, побеждает.

14. «Екі шенберде» \ Байга

Для этой эстафеты используется следующее оборудование:

1. Обруч – 2 шт.

Перед стартом каждая команда, кроме одного участника, стоит в колонну на линии старта. Один участник команды, который стартует первым, стоит в середине «обруча», на противоположной стороне игрового поля. По сигналу судьи, поднимает обруч и бежит с ним к игроку команды, который стоит впереди колонны. Добежав, поворачивает обруч перед партнером, игрок «садится в лодку» - в середину обруча (заход в обруч снизу), и оба участника возвращаются вместе к месту старта первого игрока. На финише первый участник выпрыгивает из «обруча», а второй игрок бежит за следующим игроком команды. Повторяется до тех пор, пока все игроки команды «не переплывут» на противоположную сторону от линии старта. Команда, которая первая выводит всех участников на финишную прямую, побеждает.

15. «Жанакокпар»

Для этой эстафеты используется следующее оборудование:

1. Асык \ фишки – 16 шт.

2. Корзинка – 2 шт.

3. Скейт – 2 шт.

4. Конус (поворотная стойка) – 2 шт.

Асыки или фишки разложены по игровому полю, в конце игрового поля устанавливается поворотная стойка (конус) около которой стоит корзинка. Команды перед стартом стоят парами на линии старта / финиша. Первая пара получает скейт. Один игрок сидит или лежит на скейте, второй игрок держит первого за плечи или за ноги. По сигналу судьи участники начинают двигаться (второй игрок толкает первого, который на скейте)

параллельно линии траектории, по ходу движения игрок который на скейте поднимает два асыка (фишки), доезжая до поворотной стойки, опускает их в корзинку, бегом, обегая поворотную стойку, со скейтом в руках возвращаются к команде и передают скейт следующей паре и игроков, и все повторяется. Эстафета заканчивается, когда последняя пара участников пересекает линию финиша. Команда, которая заканчивает эстафету первой, выигрывает.

16. «Өткел» \ Переправа

Для этой эстафеты используется следующее оборудование:

1. Обручи – 4 шт.
2. Поворотная стойка – 2 шт.

Перед стартом команды делятся на пары и встают на старт/финиш. Первая пара команды получает два обруча. Первый обруч лежит на полу так, чтобы он не пересекал линию старта/финиша, игроки встают в середину этого обруча, второй обруч держат в руках. По команде участники стартуют-обруч, который находится в руках, должен быть положен на пол, игроки перемещаются в него, затем первый обруч перемещают вперед и становятся в него.

Все повторяется – пара проходит дистанцию непосредственно в середине обручей, передавая один обруч за другим. Если участники выходят из обруча одной ногой, а вторая нога стоит в обруче, то объявляется «выход» и пара должна возвратиться на один обруч назад, продолжая движение. Если игрок полностью выходит из обруча команда проигрывает. После поворотного момента команда поднимает обручи и возвращается к старту бегом, передает обручи следующей паре на старте. Один обруч используется для эстафеты, а другой передается от пары к паре. Эстафета заканчивается, когда последняя пара преодолевает всю дистанцию, пересекая линию финиша. Команда, которая заканчивает эстафету первой, выигрывает

17. «Үлкенжарыс» \ Большие гонки

Для этой эстафеты используется следующее оборудование:

1. Фитболл – 4 шт.
2. Поворотная стойка – 2 шт.

Команды перед стартом стоят парами на линии старта / финиша. Первая пара получает 2 фитбольных мяча. По сигналу судьи участники начинают двигаться параллельно линии траектории, до поворотной стойки и обратно, передавая мяч друг другу – один участник передает мяч с пола партнеру, а другой одновременно подбрасывает свой мяч вверх. Финишируя передают мяч к следующей паре, и все повторяется. Если участник теряет фитбол и он выбегает за пределы соревновательной площадки, а не на игровую площадку команды-соперника, участник может поймать фитбол и продолжить свое участие с того места, где он потерял фитбол. Если фитбол попадает на сторону команды-соперника, то: если участник может добраться до своего мяча, не покидая игровой площадки своей команды, и это не мешает команде-соперника, он ловит фитбол и продолжает свое участие с того места, где он потерял фитбол.

Если участник не может добраться до своего фитбола, не покидая игровой площадки своей команды, мяч укатывается на игровое поле соперников, его команда проигрывает. Эстафета заканчивается, когда последняя пара игроков пересекает линию финиша. Команда, которая финиширует первая, побеждает.

18. «Сызыққа доп жарысы» \ Конвейер Line

Для этой эстафеты используется следующее оборудование:

1. Средний (резиновый) мяч – 2 шт.
2. Обручи – 14 шт.
3. Конус (поворотная стойка – 2 шт.

Обручи(7) располагаются на середине дистанции. Их следует расположить следующим образом – первый обруч в 2-х метрах от поворотной линии (конуса), второй (и все

остальные) касаются предыдущего обруча. Игроки выстраиваются в колонны на стартовой линии, в руках у первого игрока мяч. По сигналу судьи вся команда бежит и занимает место в обручах, а первый игрок обегая поворотную стойку (конус), возвращаясь к команде передает мячи игроку, который стоит первый в обруче, игроки передают мяч друг другу через сторону до последнего игрока в обруче. Последний игрок, получив мяч, бежит с ним вперед, обегает конус и возвращаясь к команде передает мяч игроку стоящему в обруче. Как только последний игрок убежал из обруча, вся команда передвигается на один обруч назад, а первый игрок, который начинал игру, занимает место в первом обруче. Передача мяча продолжается до тех пор, пока первый игрока не окажется в последнем обруче. Игра заканчивается, когда участник, который начинал игру в команде, получив мяч, бежит на линию финиша.

19. «Кімжылдам» \ Гонка мячей по кругу

Для этой эстафеты используется следующее оборудование:

1. Маленькие мячики - 6 шт.
2. Фишки для оформления поля – $5+3+3 = 11$ штук разноцветных.
3. Пьедестал-куб, размер 80X80X80 см.
- 4 Обручи – 16 шт.

Вдоль игровой площадки установлен игровой подиум/куб, 5 фишек одного цвета/гнезда для шаров-размещаются по диагонали на подиуме. На правой и левой сторонах от осевой линии в форме треугольника расположены по 3 цветных фишки с шариками внутри. Команды встают в круг лицом внутрь и держат руки так, чтобы ладонь правой руки каждого участника находилась в ладони левой руки участника, стоящего справа. Важно повернуть тыльную сторону руки к полу. По сигналу судьи первый участник каждой команды берет мяч своего цвета и передает его в ладонь партнера, который стоит слева от него. Мяч передается по кругу. Последний участник команды кладет мяч в свободные фишки по диагонали на площадке. Как только мяч оказывается в фишке, первый участник может взять второй мяч, а затем третий. Эстафета заканчивается, когда все шары разыграны. Команда, которая закрывает мячиками в диагонали три фишки на платформе первой - победители.

20. «Жігіт – жарысы» \ Большой прыжок

Для этой эстафеты используется следующее оборудование:

1. Фитбол с ручкой – 2 шт.
2. Поворотная стойка – 2 шт.

Команды перед стартом стоят в колонну на старте / финише. Точка поворота расположена в конце линии траектории/линии старта.

Первый игрок садится на фитбол, по сигналу судьи стартует, прыгает на мяче по дистанции до поворотной стойки, обегает ее и возвращается к старту бегом, неся мяч в руке. Там он передает фитбол следующему участнику, и все повторяется. Эстафета заканчивается, когда последний участник пересекает линию финиша. Команда, которая финиширует первой, выигрывает.

Главный судья соревнований Бутузова Татьяна Васильевна - контактные данные 87073369977

Координатор методист РНПЦ ДОД «Сарыарка дарыны» Нурпейсов Адил Жанатович 87473076300