

# **SKECHERS** **WORLD FAMOUS**



INTERNATIONAL CORPORATION

## სასკოლო ოლიმპიადა



**გრანდიოზული გასართობი ღონისძიება**  
მუსიკა, გართობა, სპორტი, მეგობრობა, გუნდური თამაშები

 ICRCORPORATION  
 SkechersGeorgia  
 gartoba



# აისარის სასკოლო ოლიმპიადა



ოლიმპიადის თარიღები: 31 მაისი - 2014

ჩატარების ადგილი: თბილისი, სავაჭრო ცენტრი ქარვასლა

**ფორმატი:** სახალისო სპორტული თამაშების სერია სკოლის ნაკრები გუნდებისთვის

**მონაწილეთა დაშვებული ასაკი:** + 8

**პროექტის ხანგრძლივობა:** 5 სთ

**თამაშების სისტემა:** სამ საფეხურიანი ოლიმპიური სისტემა

**მოთამაშეთა რაოდენობა:** 6 გუნდი

## შესავალი

საერთაშორისო კორპორაცია ICR - (აისარი), ფეხსაცმლის მსოფლიო ბრენდის სკეჩერსის ეგიდით, თქვენი სკოლის ნაკრებ გუნდს იწვევს სპორტული და გასართობი თამაშების ასოციაციის მიერ ორგანიზებულ სასკოლო სპორტულ გასართობ ოლიმპიადაში მონაწილეობის მისაღებად. სასკოლო ოლიმპიადა გაიმართება 31 მაისს 14:00 სავაჭრო ცენტრ ქარვასლას ეზოში (მისამართი). ოლიმპიადაში მონაწილეობის მისაღებად აუცილებელია სარეგისტრაციო დოკუმენტაციის შევსება და ორგანიზაციული ჯგუფისთვის მიწოდება. (იხ. დანართი). აღნიშნული ოლიმპიადა თბილისში ბაზირებული 6 კერძო სკოლის ნაკრები გუნდებისთვის კეთდება. მონაწილეებს მიეცემათ საშუალება მონაწილეობა მიიღონ ცენტრალურ არხებზე გასული და ყველა ბავშვისათვის საყვარელი და ნაცნობი გეიმ-შუოს რეალურ გარემოში. გამარჯვებული გუნდი დაჯილდოვდება თასით, კომპანია ICR გამარჯვებულ გუნდებს სიურპრიზებს ჰპირდება.

სპორტული და გასართობი თამაშების ასოციაცია უზრუნველყოფს ყველა საჭირო ელემენტს იმისათვის რომ თქვენს მიერ წარმოდგენილ გუნდის მონაწილეებს მიეცეთ საშუალება საათების განმავლობაში გაერთონ და ერთად გაატარონ დაუვიწყარი დრო სასიამოვნო და სახალისო განწყობით.

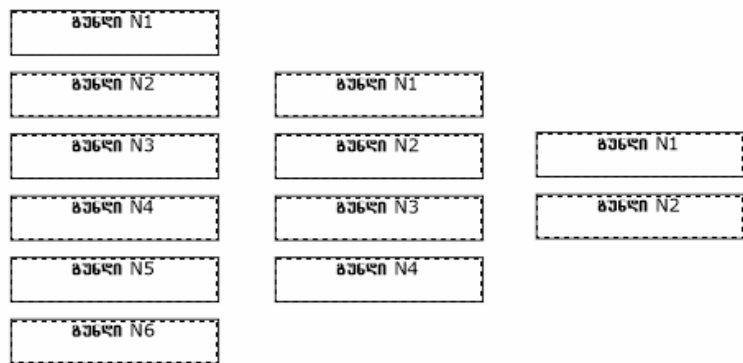


## სასკოლო ოლიმპიადის დებულება

სასკოლო ოლიმპიადა ჩატარდება ICR-ის რეკომენდაციით შერჩული თბილისში არსებული კერძო სკოლების ნაკრები გუნდებისთვის. გუნდები ოლიმპიადაზე უნდა გამოცხადდნენ დაკომპლექტებულნი ICR უზრუნველყოფს მონაწილეების სკოლიდან სათამაშო მოედნამდე ტრანსპორტირებას. გუნდს უნდა ჰქონდეს სახელი და ყავდეს კაპიტანი. გუნდების შემადგენლობა და მასში მონაწილეების გენდერული ბალანსი თანაბარი უნდა იყოს თითოეული გუნდისათვის, კერძოდ **თითოეულ გუნდი უნდა დაკომპლექტდეს:**

### 7 ვაჟი და 7 გოგონათი შემდგენიარად:

N	გოგონები	ვაჟები
1	9 წლის	9 წლის
2	10 წლის	10 წლის
3	11 წლის	11 წლის
4	12 წლის	12 წლის
5	13 წლის	13 წლის
6	14 წლის	14 წლის
7	15 წლის	15 წლის



ოლიმპიადა 3 ეტაპისგან შედგება, პირველი ეტაპის სამი გამარჯვებული გუნდი გადავა ოლიმპიადის მეორე ეტაპზე, ასევე მეორე ეტაპზე გადავა წაგებული გუნდებიდან საუკეთესო ქულების მქონე გუნდი. მეორე ეტაპის თამაები გამოავლენს ორ ფინალისტ გუნდს, რომლებიც თასის მოსაპოვებლად ფინალურ თამაშებში შეხვდებიან ერთმანეთს.

ოლიმპიადის ყოველი ეტაპი რამდენიმე თამაშისგან არის დაკომპლექტებული, ღონისძიების დროს ჟიურის გადაწყვეტილებით შესაძლებელია თამაშების რაოდენობის შემცირება ან გაზრდა. ყოველ მომდევნო ეტაპზე ქულები ნულდება და იწყება ქულების თავიდან ათვლა. თითოეული თამაში გუნდს აძლევს შესაძლებლობას მოიპოვოს გარკვეული რაოდენობის ქულა, კერძოდ: ყოველ შეჯიბრებაზე გამარჯვებულს 10, დამარცხებულს 5 ქულა. ზოგიერთი თამაში ითვალისწინებს ბონუს და საჯარიმო ქულებს. ყოველი თამაშის შემდეგ დამთვლელი კომისიის მიერ მოხდება გუნდების მიერ მოპოვებული და საჯარიმო ქულების დაჯამება და გამოცხადება. თამაშებზე გათვალისწინებულია საჯარიმო ქულები შემდეგზე: ნაადრევი სტარტი, მანძილის შემოკლება, ბარიერის გამოტოვება ან წაქცევა, დავალების არასწორად შესრულება, მსაჯებთან შეკამათება. მეტოქის განზრახ დაშავება, არაკორექტული საქციელი. ორგანიზატორების მიერ სპეციალური გადაწყვეტილებით გუნდი შესაძლოა მოიხსნას შეჯიბრებიდან და ჩაეთვალოს წაგება შემდეგ შემთხვევებში: გუნდის დაგვიანებით გამოცხადება. გუნდის წევრების მიერ მსაჯების სისტემატიური დაიგნორება. არაკორექტული საქციელი. დავის შემთხვევაში მხოლოდ გუნდის კაპიტნები მიმართავენ პრეტენზიით ჟიურის. მსაჯებთან კონსულტაციების შემდეგ საბოლოო გადაწყვეტილებას იღებს ჟიური. ჟიურის გადაწყვეტილება არის საბოლოო და არ ექვემდებარება განხილვას.

თამაშების გრაფიკი

ICR - სასკოლო ოლიმპიადის გრაფიკი			
14:00	გუნდების რეგისტრაცია / კენჭისყრა		60 წუთი
15:00	I ეტაპის პირველი თამაში (სამი წყვილი გუნდისთვის)	ტოტემის მოპოვება	10 წთ * 3 = 30 წთ
15:30	I ეტაპის მეორე თამაში	ფინალური შეჯიბრება (გასაბერი ატრაქციონი 1)	15 წთ * 3 = 45 წთ
16:15	მოედნის მომზადება მეორე ეტაპისთვის	ორგანიზაციული ჯგუფი	10 წთ
16:25	II ეტაპის პირველი თამაში	ბალანსი	5 წთ * 2 = 10 წთ
16:35	II ეტაპის მეორე თამაში	ბაგირის გადამალვა	5 წთ * 2 = 10 წთ
16:45	II ეტაპის მესამე თამაში	ფინალური შეჯიბრება (გასაბერი ატრაქციონი 2)	15წთ * 2 = 30 წთ
17:15	მოედნის მომზადება ფინალური თამაშებისთვის	ორგანიზაციული ჯგუფი	10 წთ
17:25	III ეტაპი პირველი თამაში	1,2,3	10 წთ
17:35	III ეტაპი მეორე თამაში	კალათების გადატანა	10 წთ
17:45	III ეტაპი მესამე თამაში	ფინალური შეჯიბრება (გასაბერი ატრაქციონი 3)	15 წთ
18:00	საზეიმო დაჯილდოვება		
18:40	მოედნის ალაგება		60 წთ



# თამაშები

## I რაუნდი / 1 თამაში: ტოტემის მოპოვება

თამაშის აღწერა

პირისპირ განლაგებულია მოწინააღმდეგე გუნდებს შემადგენლობა 4 მწკრივად. გოგონები გოგონების პირისპირ და ვაჟები ვაჟების პირისპირ. თამაშს იწყებენ გოგონები, ცენტრში დგას ტოტემი. მსაჯის მიერ ნიშანის მიცემისას გოგონების რიგებში მდგარი ბოლო მოთამაშეები საათის ისრის მიმართულებით წრიულად შემოუბრუნენ მოედანს, მივლენ რა საწყის პოზიციამდე, გაძვრებიან მწკრივში მდგარი თანაგუნდელების ფეხებქვეშ და დადგებიან მწკრივის წინ, რის შემდეგაც მის უკან მდგომი მოთამაშე დაადებს მას მხრებზე ხელს. ამ დროს მსაჯი ანიშნებს მწკრივის ბოლოს დარჩენილ შემდეგ მოთამაშეს გააკეთოს იგივე. თამაშის მიზანია გუნდის ბოლო მოთამაშე გოგონამ პირველა მოიპოვოს ტოტემი. მწკრივში მდგომი ყველა მოთამაშე გადის იგივე გზას. გოგონების შემადგენლობის ბოლო მონაწილის (რიგით პირველი) საწყის პოზიციაში დადგომისთანავე თამაშს იწყებენ ვაჟები. ვაჟებიც გადიან იგივე გზას, იგივე წესებით როგორც გოგონები. თამაშს ასრულებს ბოლო მონაწილე ვაჟი(რიგით პირველი), რომელიც პირველი მოიპოვებს ტოტემს!

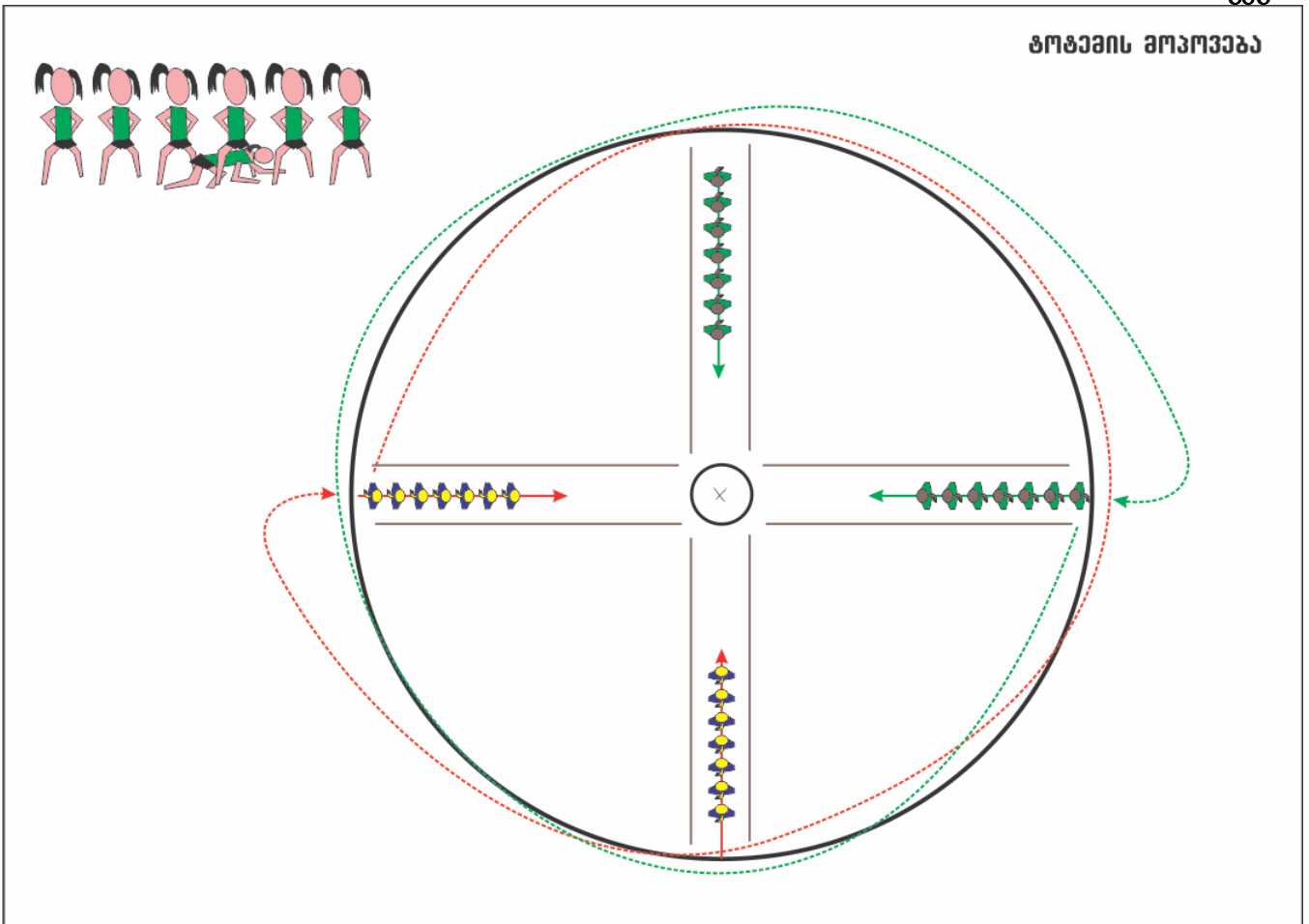
**მონაწილეები:** თამაშში მონაწილეობს გუნდი მთელი შემადგენლობით

**შეფასების სისტემა:** გამარჯვებული გუნდი იღებს 10 ქულას დამარცხებული 5 ქულას.

მსაჯის ნიშნის მიცემამდე სტარტის შემთხვევაში საჯარიმო მინუს 1 ქულა; ტოტემის მოწინააღმდეგეების მიერ ერთდროულად აღების შემთხვევაში, ორივე გუნდს მიენიჭება 5 - 5 ქულა.

**რეკვიზიტები:** კუბი, ტოტემი, ტრაფიკ კონუსები, გასაძრომი ბარიერები - 4 ცალი. სამკლავურები.

თამაშის გეგმა:

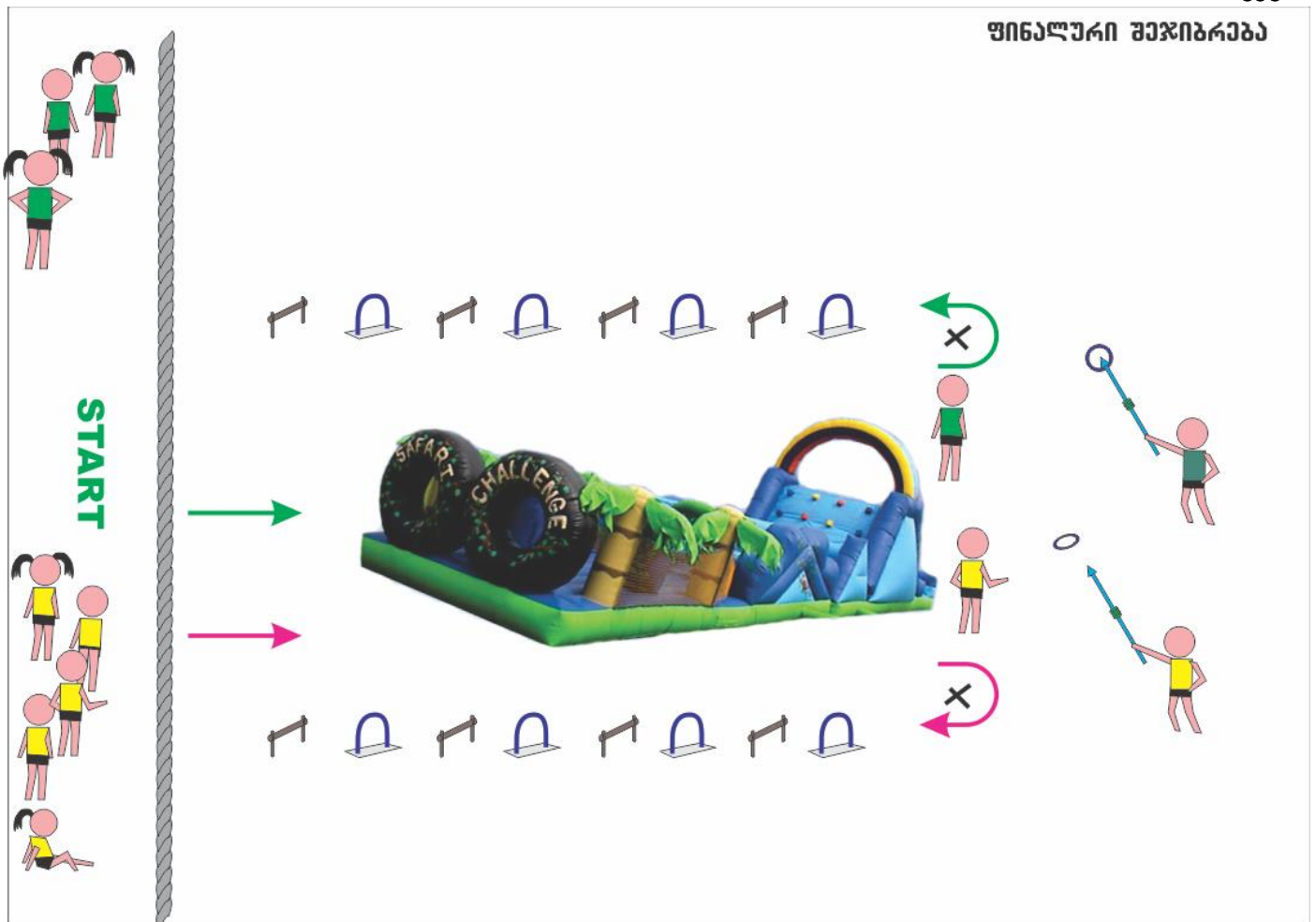


თამაშს იწყებს გუნდის ვაჟების შემადგენლობა და აგრძელებს გოგონების შემადგენლობა. შეჯიბრი იწყება გასაბერი ბარიერი "პალმების" გადალახვით, რის შემდეგაც მოთამაშე უახლოვდება ნიშნულს კალათიდან იღებს რგოლს და ცდილობს წამოაცვას, შუბს, რომელიც უფროსი მონაწილეს უჭირავს, რის შემდეგაც ბრუნდება გადასახტომი და გასაძრომი ბარიერების გავლით უკან სტარტისკენ.

**მონაწილეები:** თამაშში მონაწილეობს მთელი გუნდის შემადგენლობა.

**შეფასების სისტემა:** გამარჯვებულია გუნდი რომელიც პირველი დაფარავს დისტანციას და იღებს 10 ქულას, მეორე გუნდი მიიღებს 5 ქულას. ყოველი წაქცეული ბარიერისთვის და ნაადრევი სტარტისთვის მინუს ერთი ქულა. ყოველ წამოცმულ რგოლზე დამატებით ერთი ქულა.

**რეკვიზიტები:** გიგანტური გასაბერი ბარიერი პალმები, შუბები, რგოლები გადასახტომი და გასაძრომი ბარიერები.



## II რაუნდი / 1 თამაში: "ბალანსი"

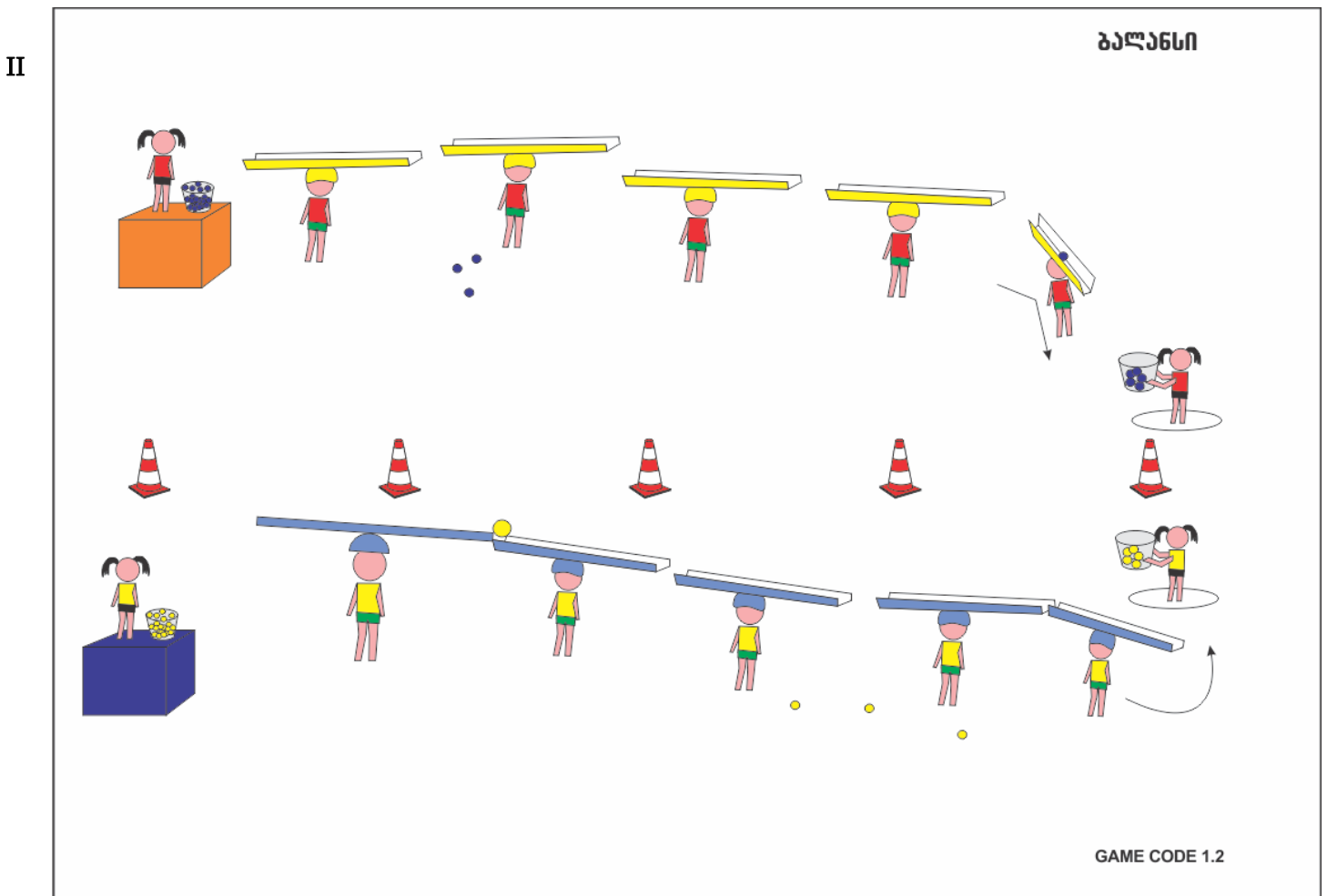
თამაშის აღწერა

კუბზე დგას გოგონა კალათით, მის წინ ერთ მწკრივად განლაგებულია 5 ადამიანი რომლებსაც თავზე დამაგრებული აქვთ სპეციალური ბურთის გადასაგორებელი ღარი. მწკრივის ბოლოს რგოლში დგას გოგონა კალათით. თამაშს იწყებს კუბზე მდგომი გოგონა, რომელიც კალათიდან იღებს ბურთს და დადებს პირველი მოთამაშის ღარზე, რის შემდეგაც მოთამაშე ბურთს გადააგორებს ღარში და შეეცდება მოათავსოს მისკენ ზურგით მდგარი მოთამაშის ღარში. თამაშის მიზანია 5 წუთის განმავლობაში მთელმა ჯგუფმა თავზე დამაგრებული ღარების საშუალებით საწყისი პოზიციიდან ბოლომდე ხელების გამოყენების გარეშე გადააგოროს რაც შეიძლება მეტი ბურთი და მოათავსოს მწკრივის ბოლოს მდგარი მოთამაშეს კალათში. პირველი მოთამაშე ყოველ შემდგ ბურთს ღარში მოათავსებს მხოლოდ წინა დაგორებული ბურთის კალათში მოთავსების ან მიწაზე ჩამოვარდნის შემდეგ. ბოლო ბურთის ღარიდან ამოვარდნის შემთხვევაში, უფროს მონაწილეს უფლება აქვს მოაგროვოს დავარდნილი ბურთები და ჩაყაროს საწყისი პოზიციაში მდგომი გოგონას კალათაში.

**მონაწილეები:** 8 მონაწილე, მათ შორის: 5 ვაჟი, 2 გოგონა,

**შეფასების სისტემა:** გუნდი მიიღებს იმდენ ქულას რამდენი ბურთულასაც მოათავსებს ფინიშთან მდგომ კალათაში. ღარზე ხელის მოკიდება და ნაადრევი ბურთის დაგორება თითო - თითო საჯარიმო ქულა ყოველ ჯერზე.

თამაშის გეგმა:



## რაუნდი / 2 თამაში: ბაგირის გადაძალვა

თამაშის აღწერა

თამაშში მიზანია ბაგირის გადაძალვით მიუახლოვდეს ბოლო მოთამაშესგან რამდენიმე მეტრით დაშორებულ კუბზე დადებულ ტოტემს და მოიპოვოს იგი.

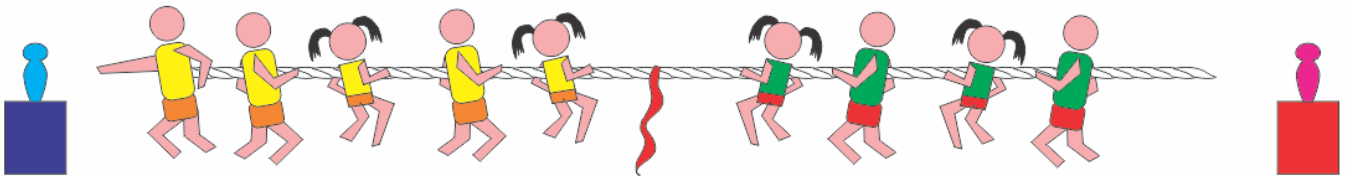
**მონაწილეები:** თამაშში მონაწილეობს გუნდი მთელი შემადგენლობით.

**შეფასების სისტემა:** გამარჯვებულია ის გუნდი, რომელიც ოთხივე მონაწილეს ბოლო რგოლამდე პირველს გადაიყვანს. გამარჯვებული იღებს 10 ქულას. დამარცხებული მიიღებს 5 ქულას.

**რეკვიზიტები:** ორი კუბი, ორი ტოტემი, ბაგირი.

თამაშის გეგმა

### ბაგირის გადაძალვა





## II რაუნდი / 3 თამაში: გასაბერი ბარიერი ფერადი

თამაშის აღწერა

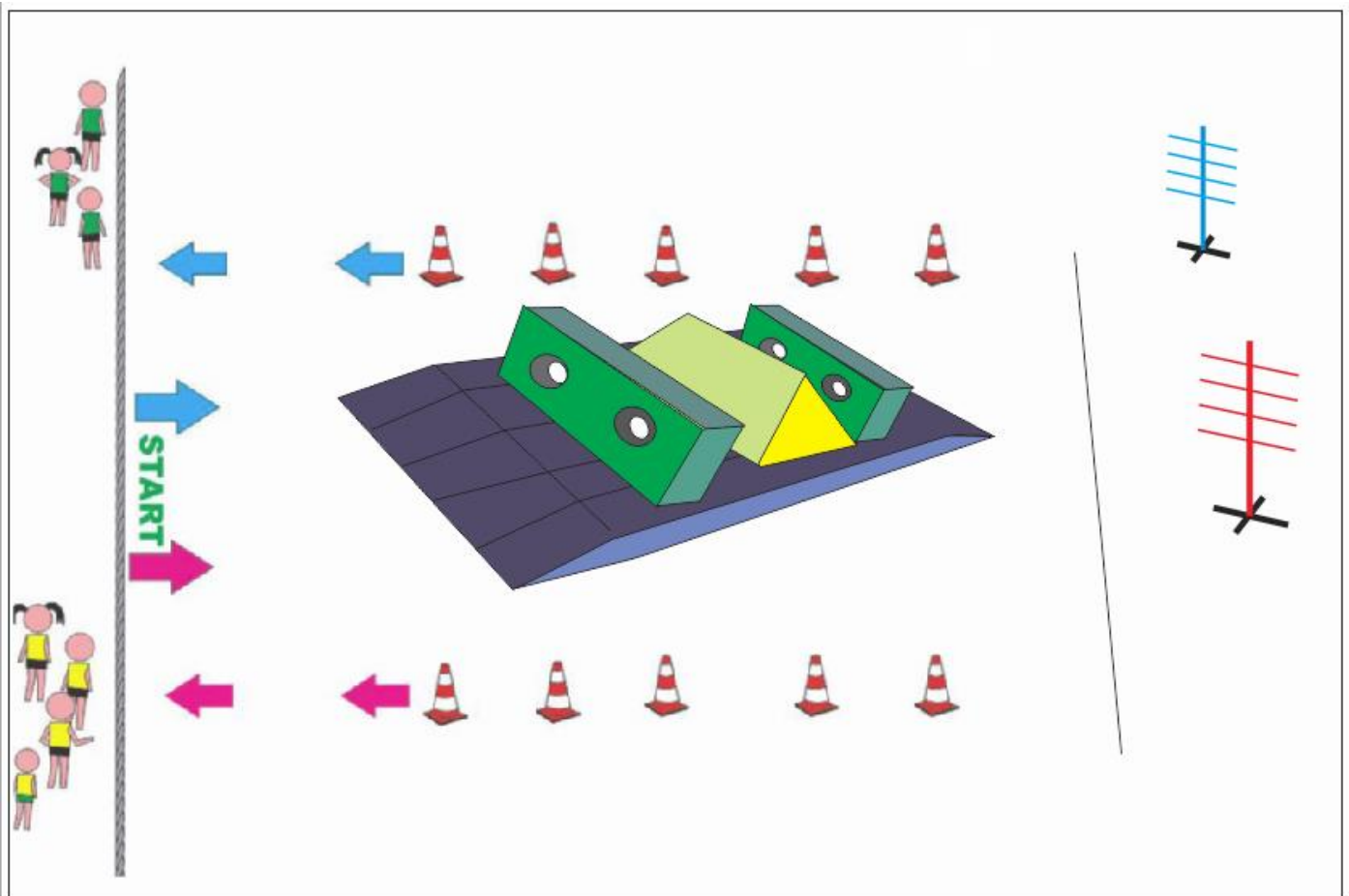
შეჯიბრებას იწყებენ ვაჟები, მონაწილე ვალდებულია გადალახოს ბარიერი კლდე, შემდეგ მივიდეს კუბთან და შეეცადოს „კუნწულა“ (თოკით გადაბმული ბურთულეები) ჩამოკიდოს სპეციალურ სამიზნე ხეზე, რის შემდეგაც სხვადასხვა ბარიერების გადალახვით ბრუნდება უკან ფინიშის ხაზისკენ.

**მონაწილეები:** გუნდი მთელი შემადგენლობით

**შეფასების სისტემა:** გამარჯვებულია გუნდი, რომელიც პირველი დაამთავრებს შეჯიბრს და შესაბამისად იღებს 10 ქულას, დამარცხებული იღებს 5 ქულას, მონაწილეებს მიენიჭებათ საჯარიმო ქულები ყოველი გამოტოვებული ბარიერისთვის და ნაადრევი სტარტისთვის. სამიზნე ხეზე ჩამოკიდებული ყოველი კუნწულა არის ერთი დამატებითი 2 ქულა.

**უსაფრთხოება:** მიუხედავად იმისა, რომ გასაბერი ბარიერი არის ცირკულირებადი ჰაერით გაბერილი მთლიანად რბილი მოედანი აკრძალულია ბარიერის „მთიდან“ გადმოხტომა. მონაწილე უნდა აძვრეს თოკის მეშვეობით და ჩამოსრილდეს ფეხებით ქვევით. ტრავმების თავიდან აცილების მიზნით არ გადმოხტეთ მთიდან და არ დაეშვათ თავით.

თამაშის გეგმა



### III რაუნდი / 1 თამაში: ერთი, ორი, სამი

თამაშის აღწერა

თამაშს იწყებენ ვაჟები, და ერთმანეთს შეეჯიბრებიან "მუხლუხოებით" რბოლაში. ბილიკის ბოლოს ნიშნულთან მისვლისას ვაჟები იხსნიან მუხლუხოს და მოირგებენ "1-2" მოწყობილობას და ამ "მოწყობილობის" ნაბიჯებით ბრუნდებიან უკან, სტარტის ხაზის გადაკვეთის შემდეგ "სენტერპიდებზე" მდგარი გოგონები იწყებენ რბოლას. ბილიკის ბოლოს ხაზის გადაკვეთის შემდეგ, გოგონები ირგებენ "მუხლუხოს" და ბრუნდებიან უკან სტარტისკენ,

**მონაწილეები:** ოთხი ვაჟი, ოთხი გოგონა,

**შეფასების სისტემა:** გამარჯვებულია ის გუნდი, რომელიც პირველი დაასრულებს რბოლას

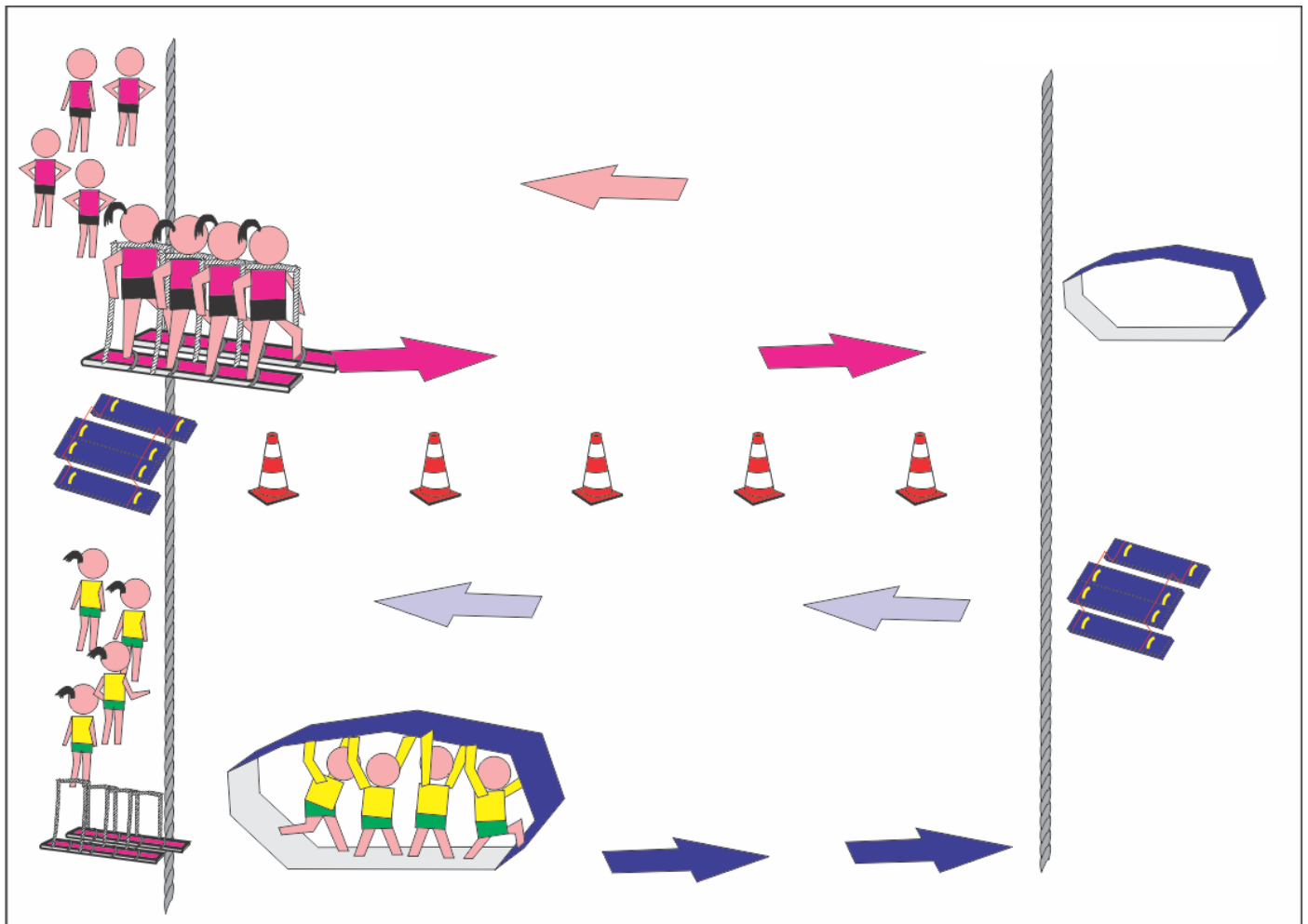
გამარჯვებული გუნდი იღებს

10 ქულას;

დამარცხებული

5 ქულას .

თამაშის გეგმა

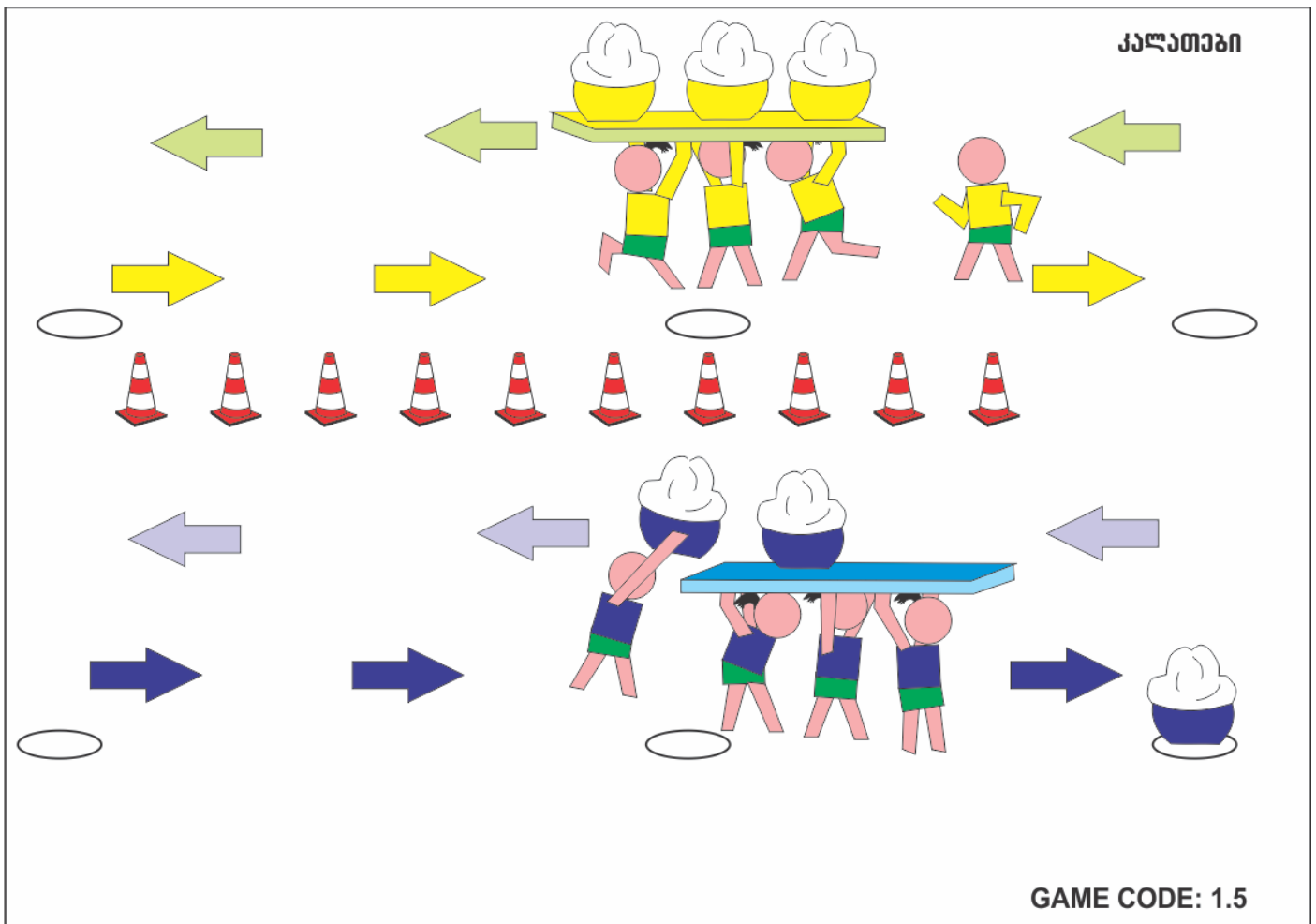


ყოველი გუნდიდან სამი გოგონას თავს ზემოთ უჭირავს ხის დაფა, რომელზეც შემოდგმულია 3 ცალი კალათა. მონაწილეები მიემართებიან მოედნის ბოლოსკენ ისე რომ არ ჩამოუვარდეთ კალათები. კალათის ჩამოვარდნის შემთხვევაში გუნდს აჩერებს გამყოლი (მონაწილე ვაჟი) რომელიც კალათებს აბრუნებს ადგილზე. გოგონები ელოდებიან კალათის ადგილზე დაბრუნებას, და მხოლოდ შემდეგ შეუძლიათ მოძრაობის გაგრძელება. მოედნის ბოლოს გუნდი უნდა შემობრუნდეს ადგილზე. ყოველი გუნდი ვალდებულია მოედნის ბოლოს ნიშნულთან მივიდეს ხუთჯერ.

**მონაწილეები:** სამი გოგონა და ერთი ვაჟი ყოველი გუნდიდან.

**შეფასების სისტემა:** გამარჯვებულია ის გუნდი, რომელიც ხუთი გარბენის შემდეგ დაბრუნდება საწყის პოზიციაზე და პირველი გადაკვეთავს ფინიშის ხაზს. გამარჯვებული გუნდი იღებს 10 ქულას, დამარცხებული 5 ქულას.

თამაშის გეგმა:



### III რაუნდი / 3 თამაში: ფინალური შეჯიბრება

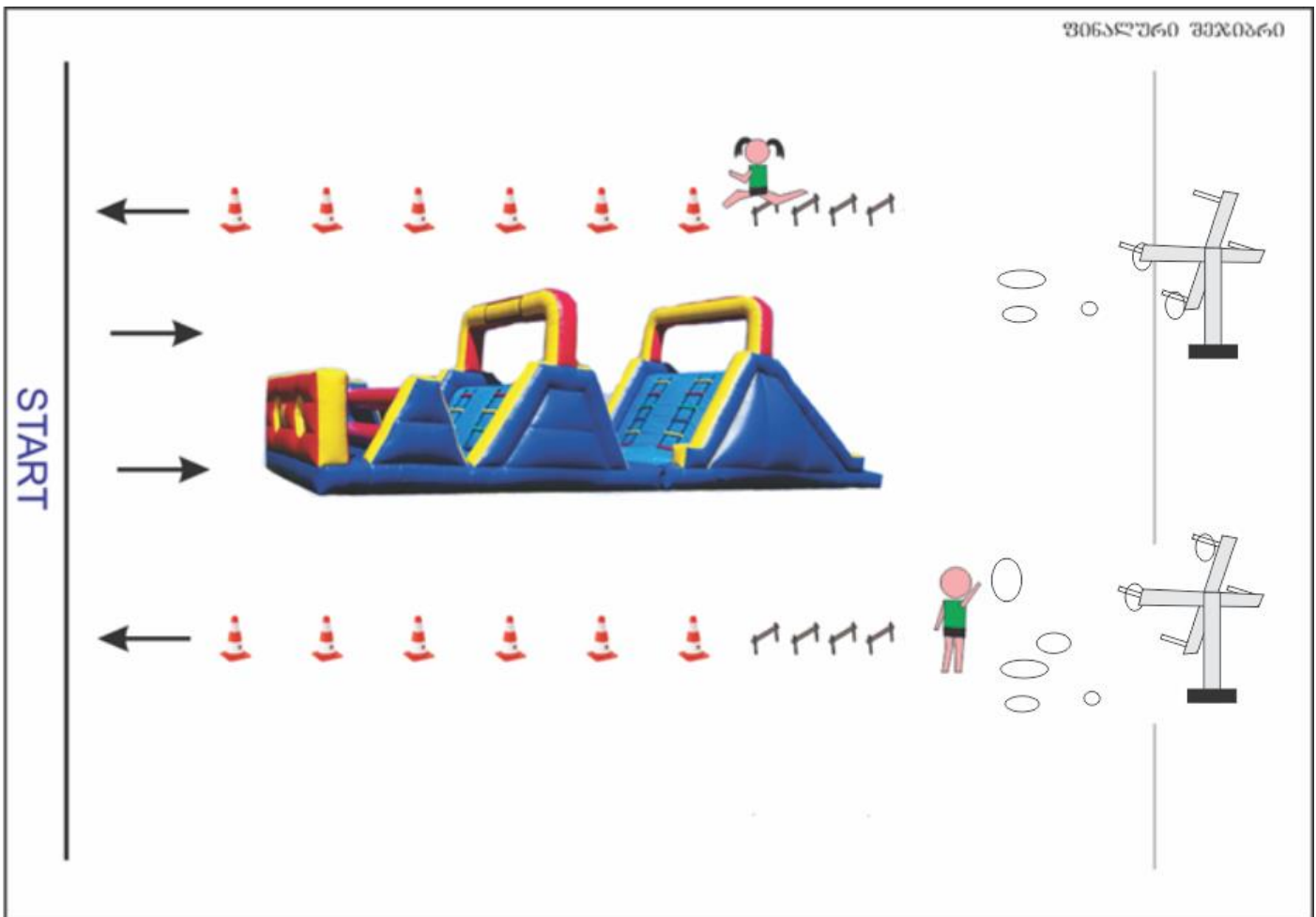
თამაშის აღწერა

თამაშს იწყებს გუნდის ვაჟების შემადგენლობა და აგრძელებს გოგონების შემადგენლობა. შეჯიბრი იწყება "დიდი" გასაბერი ბარიერის გადალახვით, რის შემდეგაც მოთამაშე უახლოვდება ნიშნულს კალათიდან იღებს თოკის რგოლს და ცდილობს წამოაცვას, სპეციალურ სამიზნეს. და ბრუნდება უკან გადასახტომი და ტრაფიკ ბარიერების გადალახვით.

**მონაწილეები:** თამაშში მონაწილეობს მთელი გუნდის შემადგენლობა.

**შეფასების სისტემა:** გამარჯვებულია გუნდი რომელიც პირველი დაფარავს დისტანციას და იღებს 10 ქულას, მეორე გუნდი მიიღებს 5 ქულას. ყოველი წაქცეული ბარიერისთვის და ნაადრევი სტარტისთვის მინუს ერთი ქულა. ყოველ წამოცმულ თოკის რგოლზე დამატებით ორი ქულა.

თამაშის გეგმა



**სარეგისტრაციო ანკეტა**

თბილისი, სკოლის დასახელება: \_\_\_\_\_

გუნდის სახელწოდება: \_\_\_\_\_

სკოლის დირექტორი: \_\_\_\_\_

გუნდის კოორდინატორი: \_\_\_\_\_

მობ: \_\_\_\_\_

**ვაჟები**

<b>N</b>	<b>სახელი, გვარი, მამის სახელი</b>	<b>ასაკი</b>	<b>დაბადების წელი, თვე, რიცხვი</b>
1		9	
2		10	
3		11	
4		12	
5		13	
6		14	
7		15	

**გოგონები**

<b>N</b>	<b>სახელი, გვარი, მამის სახელი</b>	<b>ასაკი</b>	<b>დაბადების წელი, თვე, რიცხვი</b>
1		9	
2		10	
3		11	
4		12	
5		13	
6		14	
7		15	

მე \_\_\_\_\_ (გუნდის კოორდინატორის სახელი, გვარი) ვიღებ ვალდებულებას, რომ გუნდის შემადგენლობას დავაკომპლექტებ დებულების შესაბამისად. დროულად გავუკეთებ ორგანიზებას სკოლის წარვები გუნდის მობილიზებას გაცეცნობი და დავიცავ პროექტის დებულებას.

მე \_\_\_\_\_ (სკოლის დირექტორის სახელი და გვარი) ჩემი ხელმოწერით ვადასტურებ, რომ განაცხადში შეტანილი ყოველი ბავშვის მონაცემები შეესაბამება სინამდვილეს.

ხელმოწერა \_\_\_\_\_ ბეჭედი \_\_\_\_\_ თარიღი \_\_\_\_\_



- კორპორაციული ოლიმპიადის მონაწილეებს გადაეცემა თამაშების დროს დაურიგდებათ დროებით სარგებლობაში მოსაცმელები.
- სასურველია მონაწილეებმა ჩაიცვან სპორტული შარვლები ან შორტები
- ასევე მონაწილეებმა უნდა ჩაიცვან ღია ფერის სპორტული ფეხსაცმელი (კედები ან ბოტასები)
- დაუშვებელია მყარ ძირიანი ფეხსაცმელით ან ფეხბურთის პლასტმასის (ან ლითონის) ე.წ. "შიპებიანი" სპორტული ფეხსაცმელით თამაში.
- გასაბერ მოედნებზე თამაშისას სასურველია მოიხსნათ: სათვალეები, ყელსაბამები, საყურეები, გვირგვინები, ჩაფხუტები, მუზარადები და სხვა აქსესუარები.
- ყოველი გუნდის კაპიტანს გადაეცემა თამაშების დეტალური ინსტრუქცია (Game Bible) და ოლიმპიადის დებულება. რეკომენდირებულია ყურადღებით გაეცნოთ თამაშების აღწერილობასა და წესებს. აღნიშნული მასალების გაცნობა დაგეხმარებათ თამაშის დროს იყოთ მეტად კონცენტრირებულები და მოიგოთ დრო.
- თამაშის განმავლობაში ის მოთამაშეები, რომლებიც არ მონაწილეობენ შეჯიბრებაში უნდა იყვნენ სტარტის ხაზს მიღმა და არა მოედანზე, რათა თავიდან ავიცილოთ უწყესრიგობა და უნებლიე შეჯახებები.
- დაუშვებელია სათამაშო მოედანზე მოწვევა, ალკოჰოლური სასმელის დალევა;
- სასურველია თან იქონიოთ კეპები და წყალი;
- დაშვებულია: ყვირილი, გართობა, საკუთარი გუნდის მონაწილეთათვის გამამხნეველები შემახილები.
- გამოიჩინეთ მოწინააღმდეგე გუნდის მიმართ პატივისცემა და გახსოვდეთ რომ ეს ყველაფერი კეთდება თქვენი გართობისათვის.



[WWW.FACEBOOK.COM/GARTOBA](http://WWW.FACEBOOK.COM/GARTOBA)

<http://sportuli.weebly.com>

[www.sega.ge](http://www.sega.ge)

