

ЗАТВЕРДЖЕНО

Наказ департаменту освіти і
науки облдержадміністрації
від 04.04.2019 № 195/0/212-19

ТИПОВІ ПРАВИЛА ТА УМОВИ

**проведення змагань і конкурсів I (територіального),
II (обласного) етапів Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-
патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)
серед закладів освіти (вищі навчальні заклади I-II рівня акредитації),
закладів професійної (професійно-технічної) освіти
Дніпропетровської області**

1. Загальні положення

Всеукраїнська дитячо-юнацька військово-патріотична гра «Сокіл» («Джура») (далі – Гра) є системною формою національно-патріотичного виховання дітей та молоді, важливим засобом громадянської освіти, формування національно-патріотичної свідомості відповідно до ціннісних орієнтирів та індикаторів ефективності Стратегії національно-патріотичного виховання дітей та молоді на 2016-2020 роки, затвердженої Указом Президента України від 13 жовтня 2015 року № 580.

2. Організатори та керівництво Гри

Організатором Гри є департамент освіти і науки Дніпропетровської облдержадміністрації (далі – Департамент).

Співорганізаторами Гри є Дніпропетровська обласна громадська організація «Січеславське Козацтво Запорозьке» (далі – Громадська організація, за згодою).

Департамент спільно з Громадською організацією здійснює загальне керівництво Грою, здійснює підготовку громадських активістів (організаторів, вихователів, волонтерів) для організації виховної роботи в Грі, забезпечує їх участь у відповідних масових заходах, забезпечує методичне та організаційне проведення Гри.

Для організації та проведення Гри утворюється Організаційний комітет, склад якого затверджується наказом Департаменту.

Суддівська колегія кожного етапу Гри формується з числа організаторів і співорганізаторів Гри, педагогічних працівників закладів освіти та представників громадських об'єднань (за згодою).

До складу суддівських колегій не допускаються представники закладів освіти та організацій, рої яких беруть участь у конкурсах і змаганнях відповідного етапу.

Персональний склад суддівських колегій затверджується наказом Департаменту.

3. Учасники Гри

1. Учасниками Гри є діти, молодь, які навчаються за денною формою навчання у закладах освіти (вищі навчальні заклади I-II рівня акредитації), закладах професійної (професійно-технічної) освіти Дніпропетровської області державної, комунальної та приватної форм власності (далі – Заклади освіти).

2. Рій складається із учасників віком 15-17 років, що навчаються разом в одному і тому Закладі освіти.

Склад рою – 8 осіб (не менше 2-х осіб протилежної статі). Кожен рій обирає провідника – ройового.

3. Особи, старші 18 років, у Грі беруть участь у статусі виховників та інструкторів з числа педагогічних працівників, студентів та громадських активістів, які залучаються до виховної роботи з дітьми та молоддю.

У Зкладах освіти виховну опіку над кожним роєм Гри здійснює виховник, який призначений наказом керівника закладу освіти та забезпечує зв'язок рою з Організаційним комітетом. Для допомоги виховнику, за вибором, адміністрація закладу освіти може призначати також опікуна рою – педагогічного працівника закладу, відому заслужену особу, представника громадського об'єднання.

На визначених осіб рою покладається відповідальність за збереження життя та здоров'я учнів в дорозі та під час проведення заходу.

4. Забороняється створювати збірні рої навчальних закладів району/міста.

4. Термін і місце проведення

1. Гра проводиться у три етапи.

I етап – територіальний – у квітні-травні, за окремим графіком у відповідних регіонах;

II етап – обласний – у травні-червні;

III етап – фінальний (Всеукраїнський) – у липні.

5. Документація та терміни її подання

1. Попередня заявка (зразок, затверджений наказом Департаменту) про участь у I етапі надсилається до **25 березня поточного року**, у II етапі - до **13 травня поточного року** до Департаменту.

У попередній заявці додатково вказується час прибуття, спосіб приїзду та від'їзду.

Для участі в Грі до Суддівської колегії необхідно подати наступні документи:

- наказ про відрядження рою на участь у Грі із мокрою печаткою;
- іменна заявка рою за встановленою формою (додаток 2);

- повний список рою за формою (додаток 3);
- паспорти учасників (на учасників віком до 16 років – свідоцтва про народження) або завірені нотаріально копії;
- учнівські квитки або довідки з місця навчання з фотографією, завірені печаткою, що перекриває фотографію на одну третину, підписані директором (керівником) навчального закладу за 2018/2019 навчальний рік;
- медичні довідки на кожного учасника завірені печаткою медичного закладу (видані не пізніше, ніж за три дні до початку гри);
- особові медичні книжки керівників.

При виявленні невідповідності особи до поданих у документах, даних, рій відсторонюється від участі в усіх залікових видах змагань та конкурсів!

Обробка персональних даних здійснюється відповідно до законодавства про захист персональних даних.

6. Орієнтовні організаційні засади та зміст етапів Гри

1. Усі заходи відбуваються відповідно до Програми, яка затверджується Організаторами Гри

В рамках **I етапу Гри** проводяться наступні змагання за видами та конкурси:

- залікові: «Впоряд», інтелектуальна гра-вікторина «Відун», «Стрільба», «Туристсько-спортивна смуга перешкод», «Перетягування линви», «Рятівник», «Візитка рою», «Спритний сокіл» (збирання та розбирання зброї)

- обов'язковий конкурс «Добре діло»;

- конкурс на кращий авторський відеоролик про Гру та заходи в рамках гри.

Обов'язковою умовою допуску до змагань є знання 3 похідних пісень:

- 1) «Гей на горі, там жінці жнуть»;
- 2) «Ой, при лужку, при лужку»;
- 3) «Козацькому роду нема переводу».

А також маршу на слова Олеса Бабія «Зродились ми великої години».

2. В рамках II етапу Гри проводяться наступні змагання за видами та конкурси:

- залікові: «Впоряд», інтелектуальна гра-вікторина «Відун», «Стрільба», «Туристсько-спортивна смуга перешкод», «Рятівник», «Спритний сокіл» (збирання та розбирання зброї), «Перетягування линви», «Лава на лаву», «Бівак», «Ватра», «Кращий кошовар»;

- обов'язковий конкурс «Добре діло».

3. Змагання та конкурси проводяться згідно Типових умов проведення змагань і конкурсів I (територіального), II (обласного) етапів Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») серед закладів

освіти (вищі навчальні заклади I-II рівня акредитації), закладів професійної (професійно-технічної) освіти Дніпропетровської області, затверджених Організаторами Гри.

4. До виїзду на місце проведення I та II етапу Гри рої повинні розробити атрибутику рою (додаток 1): назва, відзначка, ройовий клич-девiз, ройове гасло-позивний, прапорець встановленої форми із своїми барвами, типова форма – однострій.

Для участі у спортивних та польових змаганнях слід використовувати спеціальний одяг (одяг з довгим рукавом та штани)

7. Умови прийому та розміщення роїв

I територіальний етап Гри

1. На місце проведення збору команди прибувають самостійно у визначений час.
2. Рої розміщуються відповідно до загального жеребкування. Місце розміщення роїв вказує відповідальний з визначеного закладу освіти.
3. Харчування учнів здійснюється за рахунок відряджуючої сторони.
4. Після оголошення результатів, рої від'їжджають самостійно.

II обласний етап Гри

1. На місце проведення збору команди прибувають самостійно у визначений час.
2. Рої розміщуються **в польових умовах (наметах)**. Місце встановлення наметів, облаштування біваку вказує обозний. Самостійно займати місце на території проведення Гри категорично заборонено. Рої повинні мати все необхідне спорядження для організації польового табору.
3. Харчування учасників (дітей) та керівників буде організовано централізовано – у стаціонарній їдальні за рахунок організаторів.
4. У день закінчення Гри рої повинні залишити територію польового табору та здати її обозному.
5. Після оголошення результатів, рої від'їжджають самостійно.

8. Визначення та нагородження переможців

1. Результати I (територіального), II (обласного) етапу Гри оголошуються в кінці кожного виду програми та оприлюднюються на інформаційних стендах.
2. Переможці визначаються за найбільшою сумою балів, набраних під час цих змагань.
3. Участь в конкурсі «Добре діло» та на кращий авторський відеоролик є обов'язковою. Якщо рій не брав участь у зазначених конкурсах, то у інших змаганнях та конкурсах він посідає місце після роїв, які мають повний залік.
4. Нагородження роїв-переможців здійснюється представниками Організаційного комітету гри.
5. Рої, що посядуть 1,2,3 командні місця нагороджуються дипломами переможців за ступеневим рівнем відповідно.

9. Оскарження результатів Апеляційне журі.

На II (обласному) етапі Гри в обов'язковому порядку створюється Апеляційне журі. На I етапі апеляційне журі створюється за необхідністю.

До складу журі входять, як правило, не менше трьох осіб. Журі очолює голова, який одночасно є керівником відповідного етапу Гри. Головний суддя до складу журі не входить.

Апеляційне журі розв'язує складні питання та конфліктні ситуації, що виникають під час проведення змагань і конкурсів, пов'язані з тлумаченням цих Правил, Положення, Умов, Методичних рекомендацій.

Рішення апеляційного журі приймається більшістю голосів членів журі і є обов'язковим для виконання на відповідному етапі Гри.

Протести та порядок їх розгляду

Протести (апеляції) подаються представником рою головному секретарю відповідного етапу Гри на ім'я головного судді у письмовій формі, де обов'язково вказуються ті пункти Правил, Положення, Умов, які той, хто протестує, вважає порушеними.

Протести щодо порушень Правил, Положення і Умов у частині підготовки або організації самого етапу Гри подаються не пізніше однієї години до початку змагань або конкурсів.

Протести на дії учасників, суддів, обслуговуючого персоналу, що призвели до порушення Умов, Положення або Правил і впливають на результат рою, подаються не пізніше однієї години після письмового оголошення попередніх результатів у даному виді програми етапу Гри.

Протести, що стосуються результату виступу рою також подаються не пізніше, ніж через одну годину, після опублікування попередніх результатів у даному виді програми етапу Гри. Протест повинен бути розглянутий Суддівською колегією до затвердження результатів відповідних змагань, але не пізніше 12-ти годин від часу його подання.

Якщо поданий протест неможливо розглянути до закінчення етапу Гри, Суддівська колегія може допустити учасників (рій) до змагань і конкурсів умовно «під протестом». Результати виступу затверджуються після вирішення питання про протест.

Суддівська колегія вислуховує по протесту всі сторони, але у випадку неявки однієї з них, рішення може бути прийняте і за її відсутності.

Остаточне рішення по протесту приймає головний суддя. Рішення повинно бути оформлене протоколом і повідомлене заявнику.

Рішення Суддівської колегії, пов'язані з питаннями безпеки, включаючи припинення, перенесення або відміну змагань і конкурсів, не можуть бути приводом для протесту.

Представник рою в разі незгоди з рішенням Суддівської колегії, прийнятим при розгляді його протесту, має право звертатися до апеляційного журі.

Апеляція може бути подана протягом однієї години після повідомлення рішення Суддівської колегії по протесту представнику рою.

Апеляція повинна бути розглянута протягом 12 годин з моменту подання, але до затвердження результатів змагань.

10. Орієнтовна комплексна Програма етапів

№ з/п	НОМІНАЦІЯ	КАТЕГОРІЯ
ІНТЕЛЕКТУАЛЬНО-МИСТЕЦЬКИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКІ ЗАБАВИ»		
1	Творчо-мистецький звіт «Ватра»	заліковий
2	Інтелектуальна гра-вікторина «Відун»	заліковий
3	Інтелектуально-творче завдання «Пластун» за методикою квестів	організація дозвілля
4	«Кращий кошовар»	заліковий
5	Конкурс «Візитка рою»	заліковий
6	Конкурс звітів «Добре діло»	обов'язковий
7	Конкурс на кращий авторський відеоролик про Гру та заходи в рамках Гри	обов'язковий
8	Ватра знайомств «В колі друзів»	організація дозвілля
9	Організація та проведення концертів за участю митців і аматорів	організація дозвілля
10	Перегляд обговорення документальних та художніх фільмів	організація дозвілля
11	Організація та проведення етно-дискотек	організація дозвілля
12	Майстер-класи з народної творчості	організація дозвілля
ФІЗКУЛЬТУРНО-СПОРТИВНИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКИЙ ГАРТ»		
13	Козацька забава «Перетягування линви»	заліковий
14	Звитяжні змагання «Лава на лаву»	заліковий
15	Ранкова руханка	виховний
16	Спортивні ігри (футбол, волейбол, баскетбол, шахи тощо)	організація дозвілля
ТУРИСТСЬКО-СПОРТИВНИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКИМИ СТЕЖКАМИ»		
17	Туристсько-спортивна смуга перешкод	заліковий
18	Радіальні походи та екскурсії	вишкіл
19	Таборування (бівак)	заліковий
20	Рейд-походи	вишкіл

ВІЙСЬКОВО-ПРИКЛАДНИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКА ЗВИТЯГА»		
21	Конкурс строю та пісні «Впоряд»	заліковий
22	Стрільба із пневматичної зброї «Стрільба»	заліковий
23	«Спритний сокіл»	заліковий
24	Тактична гра на місцевості з елементами топографії та орієнтування «Теренова гра»	заліковий
25	Ознайомлення з умовами розміщення та екіпіруванням військовослужбовців, зразками військової техніки, стрілецької зброї та боєприпасів, показові заняття з основ тактичної медицини	вишкіл
26	Тренування дій на вогневому рубежі: підготовка до виконання вправ стрільб з автомата АК-74, розбирання та збирання зброї; практичне виконання вправи стрільб з АК-74	вишкіл
27	Організація та проведення ранкової та вечірньої збірок у форматі «Козацьке коло»	вишкіл
28	Організація охорони наметового містечка з елементами вартової служби, проведення тренувань в режимі «екстрим»	вишкіл
МЕДИЧНО-РЯТУВАЛЬНИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКА БЕЗПЕКА»		
29	Надання першої долікарської допомоги та транспортування потерпілого «Рятівник»	заліковий
30	Порядок дій у разі настання надзвичайних ситуацій	вишкіл
31	Майстер-класи: гасіння умовної пожежі, дії підрозділів ДСНС з надзвичайних ситуацій; дії громадян у сприянні охороні громадського порядку та державного кордону	вишкіл
СУСПІЛЬНО-ДЕРЖАВНИЦЬКИЙ КОМПЛЕКС «УКРАЇНСЬКА САМОСТІЙНА СОБОРНА ДЕРЖАВА»		
32	Виконання церемоніалів щодо урочистого відкриття та закриття таборування	вишкіл
33	Проведення параду учасників та заходів з нагоди урочистого відкриття та закриття етапів гри	вишкіл
34	Організація і виконання доброї справи під час таборування	вишкіл
35	Організація та проведення нарад, навчальних семінарів, гутірок з ройовими, керівниками роїв, виховниками, таборовою старшиною, членами суддівської колегії	вишкіл

Типові правила та умови проведення змагань за видами та конкурсів

Детальний опис видів змагань та конкурсів, умови проведення та визначення результатів будуть визначатись Суддівською колегією напередодні (не пізніше ніж за день до проведення).

Остаточні умови проведення етапів, їх перелік та порядок проходження оголошуються Суддівською колегією не пізніше ніж за 1 годину до початку проведення конкурсів та змагань відповідно до Програми.

Форма Протоколів визначається Суддівською колегією.

Головна суддівська колегія Гри залишає за собою право вносити корективи у дані Умови!

Конкурс звітів «Добре діло»

ОБОВ'ЯЗКОВИЙ КОНКУРС: конкурс звітів «Добре діло» (про виконання завдань відповідно ідейним принципам лицарства).

I. ЗАГАЛЬНІ ПОЛОЖЕННЯ

1. Звіт складається у письмовій формі.

Загальний обсяг звіту не повинен перевищувати 15 сторінок, в тому числі текстової частини – 10 сторінок.

Звіт повинен бути *на електронних носіях* (документ Microsoft Word, шрифт Times New Roman – 14 pt, інтервал - 1,5), мати формат аркуша А-4 і пронумерованим разом з додатками. Нумерація наскрізна і повна.

II. ЗМІСТ ТА СТРУКТУРНІ ЕЛЕМЕНТИ ЗВІТУ.

1. Звіт повинен мати такі структурні елементи:

- титульна сторінка;
- анотація;
- довідкові відомості (сторінка 2) ;
- фотографії;
- опис «Доброго діла»;
- додатки, що демонструють суспільну значимість Доброго діла;
- підсумки, висновки, рекомендації.

2. Текстова частина повинна носити діловий характер. Опис та розповідь про цікаві події та учасників може мати нарисовий характер.

3. Титульна сторінка.

На титульній сторінці дається назва регіону, повна назва навчального закладу чи організації, де рій був паспортизований, загальна назва Доброго діла (заходу), місце, термін проведення, прізвище, ім'я, по батькові виховника, його посада, домашня адреса, контактний телефон, E-mail за формою:

(область, м.Дніпро)

(навчальний заклад, організація, що паспортизували рій)

З В І Т

про Добре діло (проведений захід) _____

Загальна тема: _____

Здійснене (проведений) _____

(місце)

з _____ до _____ року

Виховник _____

(прізвище, ім'я, по батькові, посада)

Адреса виховника, контактний телефон,

E-mail: _____

4. Анотація.

В анотації у стислій формі викладається головна суть та ідея доброго діла (проведеного заходу). Обсяг – до 0,5 сторінки.

5. Зміст.

У змісті вказуються назви всіх розділів, підрозділів та елементів звіту, номер сторінки, з якої вони починаються.

6. Довідкові відомості про:

- місце та адресну спрямованість;
 - час та тривалість;
 - особливі умови проведення;
 - список рою, де вказати прізвище, ім'я, по батькові, навчальний заклад, клас;
 - назва навчального закладу чи організації, завдання яких виконував рій,
- короткий зміст завдання.

7. Фотографії.

Фотографії у звіті повинні розкривати місце, час, мету даного Доброго діла, проведеного заходу, відображати зміст та конкретну участь кожного учасника.

Фотографії повинні мати підписи об'єктів, описи виконуваних дій, містити пояснення, мати нумерацію.

У звіті фотографії розміщуються у хронологічному порядку в місцях, де на них є посилання.

Розмір фотографій від 13X18 см до А-4.

8. Опис Доброго діла (заходу).

- обґрунтування вибору;
- матеріали про виконану роботу, бажано у формі нарису, що докладно розкриває тему.

9. Додатки.

- висвітлення у ЗМІ;
- рішення місцевих органів влади, суспільний резонанс.

10. Підсумки, висновки, рекомендації.

Розділ повинен відмітити найбільш характерні особливості саме цього Доброго діла (заходу).

Розділ містить короткий підсумок роботи, висновки, рекомендації.

Якщо під час виконання Доброго діла (проведення заходу) та за їх підсумками відзнятий відеофільм (кліп) тощо, вказати його постійне місцезнаходження, можливість перегляду, умови виготовлення відеокопії.

Учасникам Гри необхідно до 01 квітня 2019 року надати на *електронних носіях* до Департаменту звіт «Добре діло» для детального вивчення волонтерської діяльності та оцінювання.

Після експертної оцінки матеріалів конкурсу «Добре діло» результати будуть враховані до загального протоколу Гри.

**ОЦІНЮВАННЯ КОНКУРСУ «ДОБРЕ ДІЛО» ПРОВОДИТИМЕТЬСЯ -
ЗАОЧНО!!!**

Підбиття підсумків конкурсу здійснюється методом експертної оцінки.

Орієнтовні критерії оцінювання:

№ з/п	Критерій	Бали
1.	Титульний лист та стор. 2:	
	- назва доброго діла	2
	- дані про виконавців (назва дитячого об'єднання (рою), адреса навчального закладу (клубу, гуртка тощо), список виконавців	3
2.	Якість оформлення звіту:	
	- грамотність, охайність	до 5
3.	Відповідність ідейним принципам лицарства «Служити Богові, Батьківщині, ближнім»	до 35
4.	Суспільна значимість виконаного завдання	до 20
5.	Висвітлення заходу у ЗМІ	до 15
6.	Додатковий матеріал:	
	- об'єм, розмір фото, відповідність тексту	до 10
	- якість ілюстративного матеріалу	до 10
7.	Самостійність та ініціативність у виконанні «Доброго діла» учасниками рою	до 20
	Максимальна сума балів	до 120

**Умови
проведення конкурсу на кращий авторський відеоролик**

Метою конкурсу є виховання громадянина-патріота України, дослідження найкращих прикладів мужності та звитяги борців за свободу і незалежність України, впровадження інноваційних підходів у патріотичній роботі, обміну кращим досвідом роботи з національного та військово-патріотичного виховання.

Необхідно до 08 квітня 2019 року надіслати до Департаменту відеоролик для детального вивчення та оцінювання.

Після експертної оцінки результати будуть враховані до загального протоколу Гри.

ОЦІНЮВАННЯ КОНКУРСУ НА КРАЩИЙ ВІДЕОРОЛИК
ПРОВОДИТИМЕТЬСЯ - ЗАОЧНО!!!

Для участі у конкурсі команді **необхідно:**

- зняти відео про Гру та заходи в рамках гри. (передісторія, волонтерська діяльність, заходи, зустрічі, вшанування пам'яті героїв, цікаві факти, спогади) тривалістю **до 5 хвилин**. Формат відео довільний – акторська гра, анімаційний ролик, соціальна реклама, репортаж, музичний кліп тощо. Немає обмежень щодо формату, стилю і наповнення відеороботи;
- завантажити його на Google Диск;
- надіслати на електронну пошту viddiltorz@gmail.com (з позначенням у темі листа «Відеоконкурс») посилання на місце розташування відео. В тексті листа вказати назву рою, заклад освіти, прізвище, ім'я, по-батькові виховника та його контактний телефон;
- відеоролики приймаються тільки українською мовою.

Суддівська колегія *дискваліфікує відеороботи, які суперечать загально визнаним моральним і культурним цінностям, включають в себе розпалювання міжрасової або міжнаціональної ворожнечі, суперечать чинному законодавству України.*

Організаційний комітет не несе відповідальності за несвоєчасне отримання, втрату або пошкодження матеріалів та повідомлень, що направляються. Обов'язок забезпечити функціонування засобів зв'язку для своєчасного отримання повідомлень, що направляються, покладається на особу, яка подає відеоролик.

Учасники, надаючи створені ними відеоролики, надають Організаційному комітету згоду на поширення цих відеороликів на сторінці [Гра "Сокіл" - Джура серед закладів П\(ПТ\)О](#)

УМОВИ

проведення інтелектуальної гри-вікторини «Відун»

Інтелектуальні змагання з історії України, адміністративної території проведення фінального етапу (історико-етнографічні землі), доби козаччини, українських військових формувань різних епох, сучасних збройних сил України та присвячених 100-річчю Української революції 1917-21р.р.

У конкурсі беруть участь рої у повному складі (рій – 8 осіб).

Конкурс проводиться у два етапи.

I етап – виконання тестових завдань з історії України. Час проведення 15 хвилин. Рої отримують бланк з питаннями та за командою судді «Старт»

починають відмічати відповіді. За командою судді «Стоп» асистенти збирають картки та здають суддівській колегії.

Оцінювання правильних відповідей: – 1 бал.

II етап – проводиться у формі «Брейн-рингу». Ведучий оголошує запитання для всіх учасників. Для підготовки відповіді надається 1 хвилина, протягом якої рій має обговорити питання та внести свій варіант у бланк відповідей. Кожна правильна відповідь – 3 бали.

По завершенню відведеного часу асистенти збирають бланки рій і ведучий переходить до наступного запитання.

Результати конкурсу будуть визначатися за сумою набраних балів у двох етапах конкурсу. За рівної кількості балів вище місце посідає рій, який набрав більше балів у II етапі.

УМОВИ **проведення змагання «РЯТІВНИК»**

Змагання складається із трьох етапів: теоретичного, практичного та швидкісного. **Всі засоби, необхідні для проходження змагання, роям надають організатори.**

Кількість учасників – 8 осіб.

Для проходження практичного та швидкісного етапів залучається один із учасників з іншого рою, який виконує роль умовно потерпілого. **Будь-які дії «потерпілого», що полегшують виконання завдання іншим учасниками, заборонені.**

Теоретичний і практичний етапи мають фіксований час виконання завдання.

Теоретичний етап

Час виконання – **3 хвилини.**

Рій отримує картку і починає виконання завдань за командою судді «СТАРТ». Після закінчення контрольного часу, що сигналізується командою судді «СТОП», виконання завдання припиняється, картка – здається.

Завдання складається з 15 тестових запитань, кожне з яких має лише **одну** правильну відповідь. За кожную неправильну відповідь нараховується штраф – **1 бал. Виправлення, закреслення та сторонні позначки не допускаються - літера, під якою зазначено правильну відповідь – обводиться.**

Зміст запитань стосується принципів надання домедичної допомоги потерпілому без свідомості чи з ознаками задухи, при кровотечах, ранах, різних видах ураження, хворобах та травмах.

Практичний етап

Час виконання – **6 хвилин.**

Суддя пояснює порядок виконання практичної частини, після чого дає команду «СТАРТ». Після закінчення контрольного часу, що сигналізується командою судді «СТОП», виконання завдання припиняється.

Завдання викладено на картці і містить опис ситуації з потерпілим.

Можливі завдання (з використанням манекену чи умовно потерпілого): штучна вентиляція легенів, непрямий масаж серця, накладання пов'язок на голову, передпліччя, ліктьовий, плечовий, колінний, гомілковостопний суглоби, накладання джгута на стегно.

Штрафи накладаються:

- неправильний порядок дій – **10 балів**;
- неправильне виконання дії – **1 бал за кожну помилку**.

Швидкісний етап

Виконується **на швидкість**, без обмеження часу.

Умовно «потерпілий» лягає на стандартні ноші, **його подальші дії заборонені**. Один із учасників виконує роль «супроводжуючого», який здійснює постійний контроль за станом умовно «потерпілого» (тактильний контакт у зоні зап'ястка). За командою судді «**СТАРТ**» учасники піднімають ноші і починають транспортування потерпілого по дистанції, долаючи перешкоди.

Перелік можливих перешкод: болото, «змійка», розтяжка, міна, коридор з обмеженою висотою, спуск, підйом.

При перетині лінії «**ФІНІШ**» останнім учасником рою фіксується час проходження швидкісного етапу.

Кожну помилку суддя сигналізує підняттям руки та заносить результати у протокол.

Штрафи:

- заступ обмежувальної лінії – **1 бал**;
- рух поза обмежувальною лінією – **10 балів**;
- падіння учасника – **3 бали**;
- торкання умовно потерпілим рельєфу або поверхні води будь-якою частиною тіла при транспортуванні на ношах – **1 бали**;
- потерпілий надає допомогу рою – **3 бали**;
- невірні дії «супроводжуючого» (порушення тактильного контакту з умовно «потерпілим») – **3 бали**;
- неправильне положення потерпілого під час транспортування – **3 бали**;
- непроходження елемента перешкоди – **1 бали**;
- неподолання перешкоди – **10 балів**.

Підведення підсумків

Переможець визначається за найменшим часом, одержаним під час змагань (час проходження швидкісного етапу + часовий еквівалент отриманих штрафних балів (**1 бал = 10 секунд**)). При рівності показників перемагає рій, який отримав менше штрафів під час виконання завдань практичного туру, при рівності цих показників перемагає рій, який отримав менше штрафів під час виконання завдань теоретичного туру.

УМОВИ

проведення змагання «СТРІЛЬБА»

Склад команди: 6 осіб, з них не менше 2-х осіб протилежної статі.

До змагань допускаються особи, які **засвоїли правила та заходи безпеки при поводженні зі зброєю.**

Учасники, які не засвоїли правила та заходи безпеки, до стрільби не допускаються.

Форма одягу – військова або спортивна форма.

Керівник чи заступник керівника рою відповідають за дисципліну та організованість рою під час змагання.

Стрільба з пневматичної гвинтівки калібру 4,5 мм виконується з відстані 10 метрів. Час стрільби – 5 хвилин. Положення лежачи з упору. Пострілів – 8 (3 пристрілочних, 5 залікових).

Допуск зброї до змагань проводить головний суддя етапу.

Загальнокомандна першість визначається за найбільшою сумою очок вибитих всіма членами рою, які брали участь у змаганні.

На місці змагання помічник судді доводить правила безпеки та порядок дій під час виконання стрільби. Кожному стріляючому вказується напрямок стрільби, видаються пристрілочна та залікова мішені, які він особисто підписує та вказує:

- назву рою та навчального закладу, який він представляє;
- прізвище, ім'я та по батькові;
- напрямок стрільби.

Помічник судді вказує «Вихідний рубіж», «Вогневий рубіж».

Підведення підсумків: за результатами змагань визначатиметься особистий залік учасника (окремо серед юнаків та дівчат) та командний залік.

Особистий результат визначається за сумою вибитих очок. У випадку рівності кількох результатів вище місце займає учасник, у якого більша кількість кращих пробойн у мішені.

У командному заліку місце команди визначатиметься за сумою кращих п'яти результатів учасників рою (з яких не менше одного дівочого результату). У випадку рівності кількох результатів вище місце займає команда, у якої кращий результат серед дівчат. Якщо і цей показник однаковий – вище місце займає команда, в якій кращий особистий результат серед юнаків.

ЗАХОДИ БЕЗПЕКИ ПРИ ПРОВЕДЕННІ СТРІЛЬБИ

Дозвіл на відкриття вогню дає керівник стрільб.

Вести вогонь на стрільбищі дозволяється тільки після сигналу **«Вогонь»**. Стрільба припиняється за командою **«Стій!»**, **«Припинити вогонь»**. Від команди **«Стій»** до команди **«Вогонь»** забороняється будь-кому знаходитись на вогневому рубежі, підходити та торкатися зброї і боєприпасів.

Щоб не допустити нещасних випадків і гарантувати безпеку всіх, хто перебуває на стрільбищі, **забороняється:**

- вести стрільбу до команди керівника стрільби **«ВОГОНЬ»** на вогневому рубежі;
- брати на вогневому рубежі зброю, підходити до неї без дозволу керівника стрільби;

- заряджати і передавати зброю без команди керівника стрільб;
- направляти зброю (незалежно від того, заряджена вона чи ні) в бік людей та місця, де вони можуть з'явитися;
- прицілюватися в мішень навіть незарядженою зброєю, якщо біля мішеней перебувають люди;
- заряджати зброю до команди керівника стрільб **«ЗАРЯДЖАЙ»**;
- відкривати і вести вогонь у небезпечних напрямках;
- виносити зброю з лінії вогню;
- перебувати на лінії вогню тим, хто не входить до рою, що стріляє.

Ведення вогню повинно бути терміново припинено кожним учасником самостійно або по команді керівника стрільб у випадках:

- появи людей, тварин та машин на мішеневому полі;
- виникнення пожежі на мішеневому полі та на території стрільбища;
- втрати орієнтування під час стрільб.

Для негайного припинення вогню тими, хто стріляє, надається сигнал **«Стій!», «Припинити вогонь»**.

ПОРЯДОК ДІЙ ПІД ЧАС ВИКОНАННЯ СТРІЛЬБИ.

Після перевірки готовності всіх ділянок до стрільби керівник стрільб подає команду **«На визначені напрямки – Вперед»**, учасники відповідно до отриманого завдання виходять (розмикаються) на свої напрямки для стрільби.

Керівник стрільби на ділянці подає команду **«Вогнева позиція – 10 м попереду, положення для стрільби лежачи, сектор стрільби (орієнтир 1, орієнтир 2) – До бою»**. Учасники діють у такій послідовності: займають зазначені вогневі позиції на рубежі ведення вогню, готуються до стрільби, заряджають зброю і доповідають: **«Перший (другий), до бою готовий»** та діють відповідно до отриманого завдання, спостерігають у зазначеному секторі стрільби та за командою керівника стрільби на ділянці **«Вогонь»** відкривають вогонь з положень для стрільби, передбачених умовами. Після закінчення виконання вправи учасники доповідають: **«Перший (другий), стрільбу закінчив»** і кладуть гвинтівки. За командою керівника стрільби на ділянці **«Стій», «Припинити вогонь», «Розряджай»** учасники розряджають зброю і доповідають: **«Перший (другий), зброя розряджена»**. Керівник стрільби на ділянці, підходячи до учасників подає команду **«Зброю до огляду»**, оглядає зброю, після чого подає команду **«Зброю оглянуто»**.

Після огляду керівник стрільби на ділянці повертає учасників у **вихідне положення** та дає команду **«Відбій»**.

Після закінчення стрільби помічник судді по команді **«До мішеней»** разом з учасниками підходить до мішеней, по черзі знімає мішені та передає секретарю для підрахунку та оформлення протоколу стрільби. Секретар підраховує результати стрільби, записує їх на зібраних мішенях та ставить свій підпис. Керівник рою засвідчує результат своїм підписом. Секретар записує суми балів в протокол стрільби.

УМОВИ

проведення змагання Бівак (таборування)

Обов'язкові атрибути – хоругва, емблема, назва, біля яких повинно бути організоване чергування. Проводиться оцінка побуту, чистоти, доцільності розміщення, дотримання санітарно-гігієнічних норм, стан спорядження, особистих речей, посуду тощо. Огляди біваку проводяться систематично упродовж усіх днів таборування.

Час огляду таборів Суддівською колегією та Таборовою старшиною – відповідно до програми за поточним графіком, який попередньо не оприлюднюється.

Оцінювання біваку (таборування) відбувається відповідно до вимог Статуту Збройних сил України, санітарно-гігієнічних вимог та загальних вимог до туристського біваку.

Роям виставляються штрафні бали:

№ з/п	Критерії оцінювання	Максимальна кількість штрафних балів
	Штрафні бали	
1.1	Порядок у наметах	10
1.2	Порядок на території	10
1.3	Небезпечне знаходження травмонебезпечних предметів (сокира, пила, вогненебезпечні та ін)	5
2	Побудова табору (розміщення, структура обладнання)	10
3.1	Порушення режиму Нічної тиші	15
3.2	Самовільний вихід з табору	15
4	Наявність у джур засобів особистої гігієни, обладнання	10
5	Стан зберігання особистих речей, посуду	15
6	Місце і засоби миття посуду, наявність миючих і дезинфікуючих засобів	7
8	Місце для сміття, очистка мішечків для сміття	8
9	Відсутність джур на збірці, на майстер-класах, виправах	10
10	Паління, ненормативна лексика, вживання спиртного, культура спілкування, недотримання мови табору, неповага до державних символів (прапор, гімн).	25
11	Наявність 1-го чергового (у визначені дні)	15
12	Втрата, неналежне знаходження прапора, емблем, хоругв, ін. символіки рою	15
Загальна сума штрафних балів		170

Переможець визначається за найменшою сумою штрафних балів.

УМОВИ

проведення звитязних змагань «ЛАВА НА ЛАВУ»

Змагання «Лави на лаву» не потребує спеціальної попередньої підготовки. Проводиться на майданчику, розмітка якого показана на схемі:

	3м	2м	2м	3м	
5-6м					5-6м

Майданчик розмічається трьома лініями: одна по середині, на якій два рої будуть сходитися в груповому поштовху і дві інші – лінії шиккування розмічаються на відстані 2-х метри від серединної лінії.

Майданчик із безпечним (земляним, ґрунтовим, піщаним, штучним) покриттям, без сторонніх небезпечних предметів (дерева, кущі, каміння, стіни, загорожі тощо) на відстані не менше 5-ти метрів за межами майданчика. Не допускається проведення змагання на майданчиках з жорсткою поверхнею (асфальт, бетон, гравій тощо).

Межі майданчика повинні бути чітко визначені (крейда, пісок, тирса інше).

Судять змагання не менше 2-х бокових суддів та головний суддя, який подає команди.

Склад команди – 6 осіб. **Тільки хлопці!** Допускається участь команди з 5 осіб за їх добровільної згоди суперничати із командою з 6 учасників.

Керівники та представники роїв безпосередньої участі у змаганнях не беруть.

Одночасно у цьому змаганні беруть участь два рої по шість джур. Форма одягу військова (спортивна). Обов'язково знімаються будь-які предмети, що можуть травмувати в боротьбі (ланцюжки, годинники, значки тощо).

Перед початком змагань учасники стають до козацького кола, виголошують гасло рою, психологічно налаштовуються, підбадьорюються. По команді судді рої сходяться до середньої лінії і розгортаються у однолаву.

Суддя проводить інструктаж та вказує на можливі порушення.

Потім учасники відходять назад і стають в лави на лініях шиккування щільно притиснувшись один до одного, плече до плеча, зціпившись руками в ланцюг (взявши під лікті). Обома руками учасники тримаються обов'язково за свої пояси (ремні). Таким чином вони не зможуть підняти руки і виставляти лікті, що забороняється правилами змагання.

Боковий суддя, який найближче стоїть до рою перевіряє їх готовність (форму одягу, побудову лави, хвати рук). Головний суддя змагання стоїть по центру і запитує тричі у одного, у другого і в третій раз у обох роїв одночасно – «Готові?». Кожного разу на запитання учасники відповідають «Готові!» і тільки тоді по

команді – «Бій!» обидві лави кроком рухаються одна на одну і починають штовхатися.

Завершується бій командою «Стій» за сигналом (свистком судді).

Виграє та лава, яка витиснула іншу лаву за лінію шиккування супротивника або якщо інша лава розпорошилася (розірвали руки) по майданчику. В разі коли обидві лави розвернулися перпендикулярно до середньої лінії суддя зупиняє бій і надає перемогу тому рою, у якого більше учасників знаходяться на ділянці між середньою лінією і лінією шиккування лави супротивника.

Рою може зараховуватись поразка у випадку, якщо хтось із учасників торкнувся поверхні майданчика будь-якою частиною тіла крім стопи.

Учасникам змагань забороняється:

- будь-які удари;
- низько нахилити голову, що може призвести до травмування учасників іншого рою;
- відпускати свої пояси (ремени);
- виставляти лікті (руки);
- наступати на ноги супротивників або чіпляти ногами ноги учасника лави супротивника;
- використовувати елементи боротьби;
- використовувати нецензурну лексику, кусатися, дряпатися і проводити інші дії, які неприйнятні в козацькому колі.

Будь-який суддя цього змагання при порушенні правил може сигналізувати або зупинити боротьбу. Після роз'яснити суть порушення головному судді, який дає пояснення рою і приймає рішення.

Після трьох зауважень рій дискваліфікується і йому зараховується поразка.

Для виявлення переможця лави сходяться три рази.

Рій, який отримав перемогу у двох спробах вважається переможцем, третя спроба не проводиться.

Після визначення переможця, обов'язково проводяться сходження лав для традиційного ритуалу подяки – «братання», коли учасники по дружньому обнімають і дякують учасникам протилежної лави.

Змагання проводяться за олімпійською системою «програв – вибув».

Серед чотирьох кращих визначаються переможець та призери.

За 1 годину до початку змагань не рекомендується: приймати їжу, проводити заходи з фізичним навантаженням або спортивні ігри.

Остаточні умови проведення змагань оголошуються не пізніше, ніж за 1 добу до початку змагань.

УМОВИ **проведення силового змагання «ПЕРЕТЯГУВАННЯ ЛИНВИ»**

У змаганнях бере участь два рої: 6×6, не менше 1 учасника протилежної статі, 1 учасник – запасний. Заміна може бути здійснена перед початком наступної спроби. Один учасник може керувати діями рою із-за меж майданчика.

Линва стандартна. Діаметр – 30-35 мм; довжина – не менше 30 м; кінці – обметані.

Учасник змагань називається – «пулер».

На линві позначається середина (центральный маркер) та два бокових маркера на відстані двох метрів від центрального маркера для першого пулера рою.

На майданчику для змагання позначається поперечна центральна лінія (під центральним маркером на линві).

Кожен рій береться за свою половину линви. Пулери стоять по обидві сторони линви через одного (перший – ліворуч від линви, другий – праворуч і т.д.). Пулери, що стоять ліворуч, закріплюють линву під правим ліктем, ті, що стоять праворуч – під лівим ліктем, щосили утримуючи линву двома руками.

Допускається одностороннє розташування пулерів. Линва в такому випадку повинна розташовуватися з правої сторони пулера і бути між тілом та верхньою частиною передпліччя.

Рій сам визначає тактику розміщення пулерів. Допускається зміна тактичної побудови у різних спробах.

Жодний із пулерів не може робити захват ближче до центру, ніж боковий маркер. Перший до центру пулер має здійснити захват якомога ближче до бокового маркера.

Не допускається ніяких вузлів або петель на линві, також не дозволяється чіпляти линву навколо будь-якої частини тіла. Пересічення линви через самого пулера вважається петлею.

На старті тяги центральний маркер на линві має бути поєднано із центральною лінією на поверхні майданчика.

Змагання судять три судді. Два бокові – супроводжують рій у тязі, один – головний.

За командою головного судді (за свистком) рої перетягують линву на свою сторону.

Кожен пулер під час тяги тримає линву двома руками простим захватом так, щоб долоні обох рук були направлені вгору. Будь-який інший захват, що може заважати вільному руху линви, є порушенням. Стопи ніг мають бути попереду колін, пулери мають зберігати таку позицію протягом усього часу тяги.

Взуття – берці (високі черевики). Бутси – забороняються!

Кінцевий пулер називається «якірним». Линва має проходити вздовж правої сторони тіла, діагонально через спину та через ліве плече, ззаду наперед. Залишки линви проходять під передпліччям лівої руки та звисають назад або вбік. Якірний

робить такий самий захват обома руками (долонями вверх), руки витягнуті вперед, стопи ніг попереду колін.

При виявленні порушення суддя зупиняє боротьбу. Головний суддя робить зауваження при падінні когось із учасників («сидінні») (пулер доторкається землі іншою частиною тіла, крім ніг) та моментальному не поверненні у висхідне положення, гальмуванні тяги («ступор»), небажанні вести активну боротьбу («тяга без боротьби»), при пропусканні линви через руки (неконтрольований рух линви), неодноразовому сидінні та продовженні боротьби в тязі («гребля») рою робиться зауваження. Після трьох зауважень рою зараховується поразка у спробі. Забороняється робити будь-які упори на землі (виямки, бортики) для ніг.

Боротьба припиняється за сигналом головного судді: «Стоп» (може дублюватися свистком).

Рої змагаються у трьох спробах. Між спробами рої міняються майданчиками. Відпочинок між спробами не більше трьох хвилин.

Перемагає у спробі рій, який перетягне боковий маркер линви зі сторони суперника за центральну лінію.

У змаганнях перемагає рій, що виграв дві спроби із трьох. Якщо рій виграв дві спроби підряд – третя спроба не проводиться.

УМОВИ

проведення творчо-мистецького звіту «Ватра»

Загальна тема: «Герої сьогодення!»

Кожен рій у повному складі (8 осіб) представляє театралізоване дійство (до 12 хвилин), яке за змістом відповідає темам Української революції 1917-1921, українського козацтва, сучасної історії (в т.ч. Революції Гідності, захисту від агресії РФ в Криму та на Сході України), видатних особистостей визвольних змагань за українську соборну державність тощо.

До самодіяльної композиції включаються різні жанри театральнo-сценічного мистецтва. Використовується музичний супровід (народні музичні інструменти, електронні музичні записи тощо, які забезпечуються учасниками).

Рій перед виступом подає до суддівської колегії програмку (сторінка А-5), де вказується:

- назва рою;
- назва композиції;
- тема;
- мета;
- зміст.

Критерії оцінювання:

- відповідність назві композиції, темі — 0-2 бали;
- досягнення мети — 0-2 бали;
- художньо-естетичний рівень — 1-10 балів;
- артистичність та майстерність виконання — 1-10 балів;

- інформаційна насиченість змісту програми – 0-2 бали;
- музичний супровід (живе виконання, використання фонограм («мінусовок»)) – 0-2 бали;
- використання у дійстві власних ройових атрибутів – 0-1 бал;
- оригінальність (регіональні особливості) – 1-10 балів;
- композиційна виправданість – 1-10 балів;
- загальне враження – 1-10 балів;
- реалізація сценарного задуму – 0-1 бали.

За перевищення загального часу на виконання завдання нараховується штраф (до 10 балів).

Максимальна кількість балів за даний конкурс – 60 балів.

Вище місце займає рій, який набрав більшу кількість балів. За однакової кількості балів претендентів на призові місця враховується сума балів за пріоритетними критеріями: художньо-естетичний рівень, артистичність та майстерність виконання, оригінальність (регіональні особливості).

УМОВИ

командної дистанції змагань «Смуга перешкод».

Склад команди: 6 осіб (із них не менше 2 – х осіб протилежної статі). Сьомий учасник рою є «бігунком», несе ройову картку, відповідає за своєчасне подання картки суддям на етапах, слідує за записами суддівської бригади, йому категорично заборонено будь-які втручання в дії команди та суддів. Кожен учасник команди рою повинен мати брезентові (шкіряні) рукавиці, форму одягу, яка закриває ноги та кисті рук, відповідне взуття для подолання природних перешкод. Початком та закінченням руху учасників на етапі є перетинання контрольних ліній (де вони передбачені). Час подолання дистанції змагань «Смуга перешкод» фіксується по перетинанню контрольної лінії останнім учасником рою під час подолання етапу «Рух гусячим кроком на фініш.»

Результат визначається за часом подолання дистанції з урахуванням отриманих штрафів (1 бал. = 30 сек.).

Вище місце займають рої з меншим часовим результатом (час проходження дистанції + часовий еквівалент технічних штрафів). При рівності часових результатів вище місце займає рій з меншим технічним штрафом.

Категорично забороняється перебування керівників або представників рою в межах дистанції позначених обмежувальною стрічкою. У разі порушення цього правила, рій буде дискваліфіковано!

Довжина дистанції «Смуги перешкод» - 350м,

перепад висот – 25 м.

Кількість етапів – 8.

Усі етапи обладнані суддівською колегією.

Старт та Фініш суміщені.

Черговість подолання етапів:

1. Подолання заболоченої місцевості (умовно) по жердинах. Етап обладнано 6 жердинами та 7 горизонтально розміщеними опорами. Відстань між опорами – до 1, 7 м. Довжина етапу – до 11м. Початком роботи на етапі є 1 опора на вихідній ділянці етапу, кінцем роботи - остання опора на цільовій ділянці.

Можливі порушення:

- Торкання рельєфу ногою, рукою (якщо інша нога знаходиться на жердині, опорі) – 1б.;
- Невірний рух по жердинах (перестрибування з опори на опору) – 3б.;
- Падіння (падіння учасника під час руху по жердинах, опора двома ногами, руками на рельєф, або однією ногою, якщо інша нога знаходиться у повітрі, навантаження двома ногами жердини, яка впала з однієї або двох опор – 3б.;
- Невірне застосування жердини (учасник спирається жердиною у ґрунт в рамках етапу) – 3б.;
- Перекидання жердини через ділянку перешкоди – 9 б.

2. Подолання заболоченої місцевості (умовно) по купинах. Довжина етапу – до 10 м. Етап обладнано 6 купинами (висота купин над ґрунтом до 15см., діаметр купин до 20 см.). Початок перешкоди 1 купина, закінчення – остання купина.

Можливі порушення:

- Торкання рельєфу ногою, рукою (якщо інша нога знаходиться на купині, опорі) – 1б.;
- Торкання рельєфу обома ногами, руками (якщо ноги знаходяться на купині, опорі) – 3б.;
- Падіння (падіння учасника під час руху по купинах, опора двома ногами, руками на рельєф, або однією ногою, якщо інша нога знаходиться у повітрі) – 9 б.

3. Підйом по схилу. Довжина етапу – до 20м. Етап обладнано перильною мотузкою контрольними та обмежувальними лініями. Учасники долають перешкоду тримаючись руками за перильну мотузку.

Можливі порушення:

- Наступ (заступ) за контрольну(обмежувальну) лінію однією ногою – 1б.;
- Наступ (заступ) за контрольну (обмежувальну) лінію двома ногами – 3б.;
- Два учасника на перилі (штраф виставляється при знаходженні на перилі більше двох учасників) – 6б (за кожного наступного учасника);
- Падіння в межах етапу – 6б.;
- Неправильний рух по перилу (учасник не тримається руками(рукою) перильної мотузки) – 9б.;
- Вихід за обмежувальну лінію обома ногами – 9б.

4. Спуск по схилу. Довжина етапу – до 16м. Етап обладнано перильною мотузкою контрольними та обмежувальними лініями. Учасники в рукавицях спускаються по наведеній перильній мотузці лицем до схилу.

- Наступ (заступ) за контрольну(обмежувальну) лінію однією ногою – 1б.;
- Наступ (заступ) за контрольну (обмежувальну) лінію двома ногами – 3б.;

- Спуск без рукавиць – 3б.;
- Два учасника на перилі (штраф виставляється при знаходженні на перилі більше двох учасників) – 6б (за кожного наступного учасника);
- Падіння в межах етапу – 6б.;
- Неправильний рух по перилу (учасник не тримається руками(рукою) перильної мотузки) – 9б.;
- Неправильний рух по перилу (спуск не лицем до схилу) – 9б.;
- Вихід за обмежувальну лінію обома ногами – 9б.

5. Подолання яру по колоді. Довжина етапу – 10м. Етап обладнано підвішеною над землею на висоті до 1,5м. колодою (9 м.), верхньою перильною мотузкою, та контрольними лініями.

Можливі порушення:

- Наступ (заступ) за контрольну лінію однією ногою – 1б.;
- Наступ (заступ) за контрольну лінію двома ногами – 3б.;
- Два учасника на етапі (штраф виставляється при знаходженні на етапі більше двох учасників) – 6б (за кожного наступного учасника);
- Торкання (спирання) рельєфу однією ногою в межах етапу (якщо учасник тримається руками перильної мотузки) – 3б. ;
- Падіння (спирання) рельєфу обома ногами) в межах етапу – 9б.;

6. Подолання яру за допомогою вертикально підвішеної мотузки («Маятник»). Етап обладнано вертикально підвішеною мотузкою та контрольними лініями. Довжина етапу – до 5м.

Можливі порушення:

- Наступ (заступ) за контрольну лінію однією ногою – 1б.;
- Наступ (заступ) за контрольну лінію двома ногами – 3б.;
- Торкання (спирання) рельєфу однією ногою в межах етапу – 3б. ;
- Падіння (торкання) рельєфу обома ногами) в межах етапу – 9б.

7. Рух по-пластунськи ділянкою з обмеженою висотою («Підлаз»). Довжина етапу – до 15 м. Етап обладнаний, коридором подолання перешкоди. Висота коридору – до 50 см., ширина перешкоди до – 2м.

Можливі порушення:

Торкання будь якою частиною тіла обмежень подолання етапу – 1б.

8. Рух гусячим кроком на фініш. Довжина етапу – до 30м. Етап обладнаний на вихідній ділянці контрольною лінією. Цільова ділянка перешкоди є фінішем для учасників рою. Етап обмежений висотою його подолання (до 1, 5 м.).

Можливі порушення:

- Наступ (заступ) за контрольну лінію однією ногою (рукою) – 1б.;
- Наступ (заступ) за контрольну лінію двома ногами(руками) – 3б.;

Торкання землі колінами, руками в межах етапу – 3б.;

Падіння (торкання) рельєфу обома руками, колінами ліктями) – 9б.

9. «Подолання перешкод «Лазерні промені». Між деревами наведені мотузки у довільному порядку так, ніби це лазерні промені. Учасники в

довільному порядку та будь-яким способом долають етап в межах коридору так, щоб не торкатись мотузок.

Довжина етапу – до 10 м.

Штрафи: торкання мотузки учасником – 1 бал; заступ за обмежувальну лінію – 1 бал; рух поза обмежувальною лінією – 10 балів.

УМОВИ

проведення конкурсу «Візитка рою»

Назва. Має мати героїчний, козацький, патріотичний зміст. Найкраще, використовувати зооморфні мотиви, гумористичні, історико–героїчні, подекуди і фантастичні образи, зокрема з фольклору: Нічні кажани, Волоцюги, Гайдамаки, Сіроманці, Котигорошки, Чорні вершники, Чорні запорожці, Залізні вовки.

1. Мета: створення збірного образу, який би сприймали члени рою як частинку себе, і це б мотивувало їх спільно наслідувати свій ідеал, співдіяти у досягненні перемоги.
2. Відзначка - схематичне, символічне зображення назви.
3. Ройовий клич-девіз. Має відображати лицарсько-воїнську, козацьку філософію, світогляд, ідеали рою. Мета – клич має ідейно об'єднувати всіх членів рою, спрямовувати їх на якусь позитивну поведінку.
4. Прапор встановленої форми із своїми барвами.

Прапор — це полотняний або сатиновий квадрат розмірами 75х75 см. Він складається з двох чи трьох барв. На правій (лицевій) стороні прапора розташовується відзнака рою та симетричний напис назви рою. Прапор носиться прикріпленим до держака довжиною 180 см та діаметром 3 см.

Барви рою – будь-які два чи три кольори, вибрані роєм. Можна використовувати

не тільки для прапору, але і для інших потреб ідентифікації рою. Основна барва для всіх учасників гри «Сокіл» – малинова. Її можна використовувати як одну з барв рою, але не як основну, а додаткову, яка виконує функції тла (фону).

5. Типова форма – однострій має бути простий у виготовленні, можливо з елементами козацької тематики та традицій. Представники команд, які представляють молодіжні та козацькі організації, де є визначено однострої, можуть використовувати їх для представлення себе під час гри. Для участі у спортивних та польових змаганнях слід використовувати спеціальний одяг.

УМОВИ

проведення конкурсу «ВПОРЯД»

Конкурс проходить у вигляді демонстрації навичок зі стройової підготовки (впоряду).

Мета – перевірити практичні навички всіх учасників рою з муштрового впоряду (стройової підготовки) індивідуально і командно.

Місце проведення: стройовий плац, рівний асфальтований майданчик з промаркованими лініями.

Час виконання: загальний час на виконання обов'язкового і творчого завдань – до 8 хвилин (за перевищення часу: кожні 10 секунд – 1 штрафний бал).

Учасники: весь рій – 8 осіб. У разі відсутності 1 учасника – рій отримує «64» штрафні бали.

Накази подає: головний суддя – для рйового і рйовий – всі накази для рою.

Система оцінювання: визначення результатів проводиться з урахуванням допущених помилок кожним учасником рою під час виконання вправ муштрового впоряду. Суддя за кожну помилку ставить «1» штрафний бал. Обов'язково враховуються: зовнішній вигляд, справність одностроїв, якість виконання команд; виконання маршової патріотичної пісні.

При показі творчого завдання судді ставлять «+1» бал за синхронність виконання та кожну якісно виконану комбінацію елементів муштрового впоряду, що не входить в обов'язкове завдання. Таким чином рій може зменшити суму штрафних балів.

Перемагає рій, який у підсумку виконання обов'язкового та творчого завдання набрав найбільшу суму балів. За рівної суми балів перемагає рій, який має найменшу суму помилок (штрафних балів) всіх учасників рою.

Послідовність виконання. Обов'язкове завдання – це виконання прийомів у складі рою без зброї.

На завершення обов'язкового завдання відбувається проходження рою урочистим кроком із виконанням маршової патріотичної пісні на тематику козацтва, УСС, військ УНР, УПА або сучасних ЗСУ (у межах відведеного часу).

Творче завдання може бути представлене у вигляді злагодженого та чіткого показу комбінацій елементів впоряду у складі рою (можливий музичний супровід (технічно забезпечується учасниками) без зброї або зі зброєю (елементи зі зброєю виконуються відповідно до Стройового статуту ЗС України).

Суддівська колегія: включаються фахівці впоряду гри «Джура» з числа військовослужбовців або фахівців з військової підготовки.

Кількість суддів визначається із розрахунку: один суддя на двох учасників рою. Головний суддя обов'язково оцінює дії рйового і хорунжого (прапорноносця). Інші судді оцінюють дії інших учасників.

Місце розташування суддівської колегії: Судді розміщуються посередині стройового плацу (майданчику) біля трибуни. Рекомендується щоб рій виходив на місце показу вправ муштрового впоряду з правого боку від суддів.

Рій виконує обов'язкове завдання в такій послідовності:

- вихід рою і звіт рйового до суддівської колегії;
- шиккування в однолаву;
- перешикування рою з однолави в дволаву та навпаки;
- повороти на місці (праворуч, ліворуч, обернись);

- крок на місці;
- перешикування в дворяд;
- проходження рою урочистим ходом з виконанням військового вітання під час руху;
- проходження рою з виконанням маршової патріотичної пісні.

Порядок виконання.

Вихід рою на місце виконання.

Рій підходить до вихідного місця. Ройовий подає команду:

«РІЙ, ЗБІРКА. За мною в ДВОРЯД ШИКУЙСЬ.

РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО, ходом – РУШ!».

Першим рухається ройовий. За ним на дистанції двох кроків іде хорунжий (прапороносець) з прапором (урочисте положення прапору) і весь рій в дворяд (тобто колона по двоє).

Після виходу на визначене місце ройовий подає команди, які виконує разом з роєм:

«Рій НА МІСЦІ. СТІЙ.

Ліво-(право-) РУЧ.

Ройовий робить два кроки вперед і повертається ліворуч, щоб бачити весь рій.

Ройовий подає команду:

«РІЙ. До правого РІВНЯЙСЬ. СТРУНКО! Наша назва (рій проголошує назву), наше гасло (рій проголошує гасло)».

«До сере/дини ГЛЯНЬ!» – ройовий підходить до головного судді конкурсу та доповідає про готовність рою:

«Пане суддя! Рій (назва) до участі в конкурсі Впоряд готовий! Ройовий (називає своє ім'я та прізвище)». Ройовий крокує навскіс праворуч і стає біля судді зліва.

Суддя подає команду: **«СПОЧИНЬ!».**

Ройовий повертається на своє місце і командує:

«Рій. РОЗХІД».

Шикування в однолаву.

Ройовий підходить до встановленого місця шикування і подає команду для збору:

«Рій – ЗБІРКА». (За цією командою джури бігом збираються до рйового).

Ройовий подає команду: **«Рій, в однолаву – ШИКУЙСЬ».**

(Подавши команду, ройовий приймає поставу «струнко» і рукою вказує лінію для шикування. Як тільки перший член рою став на лінію, то ройовий робить два кроки вперед і повертається обличчям у бік чолової лінії шикування).

Ройовий подає команду: **«РІВНЯЙСЬ»**.

(За цією командою усі, крім правофлангового прапорonoсця (хорунжого), повертають голови праворуч(праве вухо вище від лівого, підборіддя трохи підняте) вирівнюючись. Під час вирівнювання джури можуть трохи пересуватися вперед, назад або в той чи інший бік).

Після закінчення вирівнювання рою подається команда: **«СТРУНКО!»**

Ройовий завершує виконання вправи командою: **«Спо-ЧИНЬ»**.

Повороти на місці (праворуч, ліворуч, обернись)

«Рій!» (всі джури приймають рівну поставу)

Ройовий подає двічі команди (в довільному порядку):

«Право-РУЧ,

ліво-РУЧ,

обер-НИСЬ»

Ройовий подає команди: **«РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!»**

Ройовий завершує виконання прийому командою: **«Спо-ЧИНЬ»**.

Перешиккування рою з однолави в дволаву та навпаки

Ройовий подає команду: **«Рій, до двох – відлі-ЧИ»**.

(Відлік починається з правого флангу: кожний джура, швидко повертаючи голову до джури, який стоїть ліворуч від нього, називає свій номер і швидко ставить голову прямо. Крайній лівого флангу голову не повертає, робить крок вперед і доповідає «Відлік завершено» та крокує назад).

Ройовий подає команду: **«Рій, у дволаву – ШИКУЙСЬ»**.

(За виконавчою командою другі номери роблять лівою ногою крок назад, не приставляючи правої ноги, крок праворуч, щоб стати ззаду за першими номерами, й приставляють ліву ногу).

Ройовий подає команду: **«Рій, вправо зім-КНИСЬ»**. *(За виконавчою командою всі джури, за винятком того, до якого призначене змикання, повертаються в бік змикання, після чого пришивидшеним півкроком підходять на встановлений для зімкненого строю проміжок і в міру підходу самостійно зупиняються та повертаються ліворуч. Ройовий подає команди: «РІВНЯЙСЬ. СТРУНКО!»*

Ройовий завершує виконання прийому командою: **«Спо-ЧИНЬ»**.

«Рій. Вліво *(за необхідністю визначається кількість кроків, в випадку не зазначення робиться проміжок в один крок)* **розім-КНИСЬ»**. *(За виконавчою командою всі джури, за винятком того, від якого здійснюється розмикання, повертаються в зазначений бік, рівночасно з постановкою ноги повертають голову до фронту строю і йдуть пришивидшеним півкроком, дивлячись через плече на того, хто йде ззаду, і не відриваючись від нього; після зупинки того, хто йде ззаду, кожен робить ще стільки кроків, скільки було зазначено в команді або один крок, й повертається праворуч).*

Ройовий подає команду: **«Рій, в однолаву –ШИКУЙСЬ»**. (За виконавчою командою другі номери роблять лівою ногою крок вліво, не приставляючи правої ноги, крок вперед й приставляють ліву ногу).

Ройовий подає команди: **«РІВНЯЙСЬ. СТРУНКО!»**

Ройовий завершує виконання прийому командою: **«Спо-ЧИНЬ»**.

Крок на місці

Ройовий подає команду: **«Рій, РІВНЯЙСЬ. СТРУНКО. На місці ходом-РУШ»**. (За виконавчою командою всі джури крокують на місці).

Ройовий подає команду: **«Рій – СТІЙ»**. (За виконавчою командою, що подається під ліву ногу, всі джури приставляють праву ногу і зупиняють крок на місці - зупинка на два кроки).

Ройовий завершує виконання прийому командою: **«Спо-ЧИНЬ»**.

Перешиккування в колону по двох

Ройовий подає команду: **«Рій. У дволаву –ШИКУЙСЬ»**.

Ройовий подає команду: **«Рій, Право-РУЧ. Зім-КНИСЬ»**. (За виконавчою командою всі джури, повертаються праворуч, після чого пришивидшеним півкроком підходять на встановлену дистанцію шиккування в ряд. Ройовий і хорунжий роблять півкрок навкіс вправо, щоб зайняти місце посередині колон).

Ройовий робить ще крок вперед, повертається до рою і подає команди: **«РІЙ, РІВНЯЙСЬ. СТРУНКО!»**.

Проходження урочистим ходом з виконанням військового вітання під час руху.

Рій в дворяд знаходиться на вихідній позиції, хорунжий з прапорцем рою стоїть перед роєм в позиції для руху урочистим ходом, ройовий стоїть перед хорунжим).

Ройовий розвертається спиною до рою і подає команду:

«РІЙ, ходом - РУШ!». (Рій починає рух у встановленому напрямку).

При наближенні рою до судді на відстань не менше 20 кроків ройовий подає команду:

«СТРУНКО». (Рій переходить від похідного кроку на урочистий).

При наближенні рою до судді на відстань не менше 10 кроків ройовий повертає голову вправо (в напрямку до судді) і подає команду:

«Рій, вправо – ГЛЯНЬ!». (За виконавчою командою ройовий прикладає праву руку до головного убору, хорунжий і права колона рою тримає голову прямо, а ліва колона повертає голову праворуч).

Після проходження рою повз судді ройовий подає команду: :

«Рій – ВІЛЬНО!». (За виконавчою командою ройовий опускає праву руку, ліва колона рою повертає голову прямо, рухається далі по колу плаца).

Проходження з виконанням маршової пісні

За визначенням ройового він подає команду (під ліву ногу):

«Рій, пісню заспі-ВАЙ» (рій починає виконувати маршову пісню).

Після проходження рою повз судді ройовий подає команду:

«Рій – ВІЛЬНО!». (За виконавчою командою рій припиняє співати пісню і крокує на вихідну позицію).

УМОВИ

проведення конкурсу «Кращий кашовар»

Конкурс «Кращий кашовар» змагання з приготування козацького кулешу на відкритому вогні для свого рою. Конкурс буде проводитися упродовж всього табору, розподіл роїв (команд) по днях буде визначено після проведення жеребкування.

Участь бере весь рій.

Кожна команда повинна бути забезпечена необхідним інвентарем (казаном, триногою, ложкою, черпаком, дровами, сірниками, відповідним одягом та ін.) і продуктами (пшоном – 1 кг., салом, сіллю, цибулею, водою, спеціями та іншими «секретними» складниками) для приготування кулешу. Учасники готують страву за власним рецептом упродовж 2 годин.

Орієнтовні критерії оцінювання:

1. Вимоги до якості страви:

- аромат – 0-3 б.;
- колір – 0-3 б.;
- консистенція – 0-3 б.;
- смак – 0-3 б.

2. Подача та сервірування:

- сервірування столу – 0-3 б.;
- естетичність оформлення страви – 0-3 б.;
- подача, представлення страви – 0-3 б.

3. Дотримання Правил безпеки:

- зберігання ріжучого інструменту – 0-3 б.;
- наявність брезентових рукавиць – 0-3 б.;
- гасіння вогню та слідкування за припиненням будь-якого тління – 0-3 б.;
- правильність поводження з вогнем і окропом – 0-3 б.;
- відповідність одягу – 0-3 б.

Умови проведення конкурсу, можливе коригування кількості учасників та підведення підсумків оголошуються на нараді ГСК з представниками роїв.

Підведення підсумків: перемагає рій, який у підсумку набирає найбільшу суму балів. Бали виставляються трьома (п'ятьма) судьями, що оцінюють цей вид.

Начальник управління науки,
вищої та професійно-технічної освіти

Л.А.КРАВЧЕНКО

Додаток 1 ДО ТИПОВИХ ПРАВИЛ ТА УМОВ

РОЙОВІ АТРИБУТИ

Назва рою. Кожен рій обирає собі назву за тематикою історичної героїки борців за незалежність України. Мета: створення збірного образу, який би сприймали члени рою як частинку себе, і це б мотивувало їх спільно наслідувати свій ідеал, співдіяти у досягненні перемоги.

Відзначка (емблема) – схематичне, символічне зображення назви рою. Форма: білий круг з чорним колом. В середині чорне зображення. Розмір – D - 5 см. Можна використовувати на правому рукаві однострою, на висоті середини між ліктем та краєм рукава на плечі.

Ройовий клич-девіз. Відображає лицарсько-воїнську, козацьку традицію, світогляд, ідеали. Можна використовувати народні приказки чи прислів'я, латинські вислови. Мета: – клич має ідейно об'єднувати всіх членів рою, спрямовувати їх на позитивну поведінку.

Ройове гасло-позивний. Мета: – використання під час змагань, зокрема «Теренової гри», «Пластун» для зв'язку зі своїми.

Ройове знамено – це полотняний квадрат розмірами 75х75 см. Він складається з двох чи трьох барв. На правій (лицевій) стороні у центрі нашивається відзнака гри, висотою 25 см. На тій же стороні розміщуємо симетричний напис назви рою. Розміри букв по висоті – 10 см. На лівій (зворотній) стороні без нашивок. Прапорець носить прикріпленим до держака довжиною 180 см та діаметром 3 см.

Барви рою – будь-які два чи три кольори. Основна барва для всіх учасників гри «Джура» – малинова, яка виконує функції тла (фону).

Однострій (типова форма) – має бути простий у виготовленні з елементами козацької тематики та традиції. Основний елемент – вишивка. Для виготовлення однострою можна використати елементи військового одягу сучасного українського війська чи силових структур. Для участі у спортивних та польових змаганнях слід використовувати спеціальний одяг.

Урочисте вітання – «Слава Україні!», відповідь – «Героям слава!».

Гасло гри «ДЖУРА» – «В єдності – сила! В силі – перемога!».

Клич: «Душу – Богові, життя – Україні, честь – собі».

Додаток 2

ДО ТИПОВИХ ПРАВИЛ ТА УМОВ

ЗАТВЕРДЖЕНО

Керівник закладу освіти

(Підпис)

(ПІБ керівника)

МП

В Суддівську колегію І (територіального) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)

І М Е Н Н А З А Я В К А

(назва закладу освіти)

для участі у І (територіального) етапі Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») рій _____ у такому складі: (назва рою)

№ п/п	Прізвище, ім'я, по-батькові учасника	Число, місяць, рік народження	Заклад освіти, група, курс	Дозвіл лікаря на участь у І (територіальному) етапі гри
1	2	3	4	5

Усі учасники пройшли належне тренування та мають достатню фізичну та технічну підготовку для участі у змаганнях.

Виховник рою _____ (підпис) _____ (прізвище, ім'я, по батькові)

Заст. керівника рою _____ (підпис) _____ (прізвище, ім'я, по батькові)

Всього допущено до І етапу - _____ чоловік (прописом)

Керівник закладу освіти М.П. _____ (підпис) _____ (прізвище, ім'я, по батькові)

Печатка диспансеру Лікар _____ (підпис) _____ (прізвище, ім'я по батькові)

Додаток 3
ДО ТИПОВИХ ПРАВИЛ ТА УМОВ

ЗАТВЕРДЖЕНО
Керівник закладу освіти

(Підпис) (ПІБ керівника)
МП

В Суддівську колегію І (територіального) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)

СПИСОК РОЮ

(назва закладу освіти)

для участі у І (територіальному) етапі

**Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл»
(«Джура»)**

№ з/П	Прізвище, ім'я та по-батькові учня	Дата народження	Група, курс	Місце проживання

Виховник рою _____
(підпис) (прізвище, ім'я, по батькові)

Заст. керівника
рою _____
(підпис) (прізвище, ім'я, по батькові)

