

ВИКОНАВЧИЙ ОРГАН КИЇВСЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ
(КИЇВСЬКА МІСЬКА ДЕРЖАВНА АДМІНІСТРАЦІЯ)
ДЕПАРТАМЕНТ ОСВІТИ І НАУКИ, МОЛОДІ ТА СПОРТУ

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



*«Підсумки проведення II та III етапів
Всеукраїнської дитячо-юнацької
військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)
Напрямки роботи районних та міського штабів
на 2016/2017 н.р.»*

11.11.2016 р.

**ДОДАТКОВІ УМОВИ
ЗМАГАНЬ ТА КОНКУРСІВ**
**II (міського) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької
військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)**
(20-22 травня 2016 року)

ВПОРЯД

(конкурс строю та пісні)

Кількість учасників – 8 осіб

Час виконання завдання – 5 хв.

Конкурс складається з двох завдань:

- обов'язкове завдання (час виконання – 2 хв.),
- творче завдання (час виконання – 3 хв.)

Обов'язкове завдання – виконання прийомів у складі рою.

Творче завдання готується роєм заздалегідь, може бути представлене у вигляді монолітного та чіткого показу різноманітних елементів впоряду у складі рою у супроводі барабанного бою або музичної фонограми.

На завершення показу – марш рою стройовим кроком із виконанням маршової патріотичної пісні на тематику козацтва, УСС, військ УНР, УПА або сучасних ЗСУ.

Оцінка виставляється від 1 до 4 балів, згідно критеріїв, викладених в «Рекомендаціях з підготовки до гри «Сокіл» («Джура»)» (далі – «Рекомендації»)

Результат рою визначається за сумою балів, отриманих командою при виконанні двох завдань. Вище місце посідає рій з більшою сумою балів.

ВДУН

(військово-історичний конкурс)

Кількість учасників – 3 особи.

Контрольний час виконання завдання – 20 хв.

Конкурс проводиться у вигляді тестових запитань.

Команда повинна мати планшети та ручки.

Кількість запитань – 30 з 6 тематичних розділів.

Тематичні розділи:

1. Історія українського козацтва
2. Козацькі переможні походи та гетьмани;
3. Київ козацький;
4. Фортифікаційні укріплення та замки України;
5. Культура та мистецтво козацької доби;
6. Історія Задунайської (Дунавецької) Січі.

Переможцем визначається команда, яка набрала більшу кількість балів за менший час.

СТРІЛЬБА

(вогнева підготовка з пневматичної гвинтівки)

Стрільба виконується з пневматичної гвинтівки (**Гвинтівки суддівські**) по мішені № 6 або № 8 на дистанції 10 метрів з положення лежачи в упорі на лікті. Час виконання завдання 10-12 хв.

Кількість учасників – 6 чоловік, із них не менше 2-х дівчат.

Кількість позицій для стрільби – 6.

Пострілів – 8 (3–пристрілочні, 5–залікових).

Мішеней – 2 (пристрілочна – II, залікова – III) (мішень може бути одна, яка після пристрілочних пострілів буде відмаркована).

Результат рою визначається за сумою очок набраних всіма учасниками. Переможець визначається за найбільшою кількістю отриманих очок, як в командному так і в особистому заліку.

ПЕРЕТЯГУВАННЯ ЛИНВИ

Кількість учасників – 6 осіб.

Кількість спроб – одна.

Змагання проводяться за олімпійською системою.

Перемагає рій який перетягнув лінву на свій бік за обмежений коридор.

Переможці та призери визначаються у фіналі. Дозволяється використання рукавичок без гумових шипів.

КОНКУРС «ДОБРЕ ДІЛО»

Конкурс звітів про виконання добродійних завдань під гаслом «Добре діло» на засадах козацького лицарства.

Робота на конкурс оформлюється згідно «Рекомендацій».

Матеріали на конкурс у письмовому вигляді подаються не пізніше 15 травня 2016 року до КПНЗ «Київський центр дитячо-юнацького туризму, краєзнавства та військово-патріотичного виховання» (вул. Саперне поле, 26, каб. № 1, тел. 529-30-02)

КРАЄЗНАВЧИЙ КВЕСТ

«Історія козацтва Київщини»

Кількість учасників – **6 осіб (очолює команду рійовий).**

Контрольний час виконання завдання на етапі – 10 хвилин

На старті рійовий отримує конверт з індивідуальним творчим завданням, яке повинен здати на фініші. Інші 5 учасників команди отримують кожен по одній картці та рухаються за азимутом, вказаним у ній (відстань до 30 м), кожен на свою точку. На точці учасники ознайомлюються з інформацією і намагаються максимально запам'ятати її зміст. Далі учасники рухаються до фінішу, що знаходиться в полі зору. На фініші учасники повинні виконати завдання, згідно своєї інформаційної картки.

Тематичні розділи конкурсу:

- Київ козацький
- Київщина козацька
- Гетьманські столиці України
- Козацькі клейноди, сфрагістика і геральдика
- Козацьке вбрання та амуніція
- Архітектурні пазли «Козацьке бароко»

Результат рою визначається за сумою балів, отриманих при виконанні всіх завдань. Вище місце посідає рій з більшою сумою балів. При рівності суми балів вище місце посідає команда за кращим результатом творчого завдання рійового. *Суддівська колегія має право зменшити кількість етапів.*

КОЗАЦЬКА СМУГА ПЕРЕШКОД

Кількість учасників – **6 осіб (не менше 1 особи протилежної статі)**.

Кількість етапів – **8**.

Форма одягу учасників спортивна або польова камуфльованого забарвлення.

Етапи:

1. Підлаз.
2. Подолання умовного болота по «купинах»,
3. Подолання умовного болота за допомогою жердин.
4. Переправа через яр по мотузці з перилами.
5. Переправа через яр по мотузці за допомогою «ліан».
6. Подолання перешкоди з використанням підвішеної мотузки (маятником).
7. Метання «гранати».
8. Подолання відстані ходою навприсядки.

Умови проходження етапів смуги перешкод:

1. **Підлаз** (рух по-пластунські через коридор з обмеженою висотою). **У разі торкання обмеження висоти, учасник долає перешкоду ще раз. Після 3 порушення учасник рухається далі.**
2. **Подолання умовного болота по «купинах».** Кількість купин – 10. Команда долає ділянку умовного болота по купинах. У разі торкання землі між купинами, учасник долає перешкоду заново, після 3 порушення учасник рухається далі.
3. **Подолання умовного болота за допомогою жердин.**
Кількість жердин – 6 шт. Кількість прольотів – 5.
Рій долає ділянку умовного болота, використовуючи всі жердини. У разі торкання землі, учасник повертається на один проліт назад, та продовжує рух далі.
4. **Переправа через яр по мотузці з перилами.** Кожний учасник долає перешкоду окремо. У разі падіння, учасник повертається на початок етапу та долає етап **ще раз. Після 3 порушення учасник рухається далі.**
5. **Переправа через яр по мотузці за допомогою «ліан».** Кожний учасник долає перешкоду окремо. У разі падіння, учасник повертається на початок етапу та долає етап **ще раз. Після 3 порушення учасник рухається далі.**
6. **Подолання перешкоди з використанням підвішеної мотузки (маятником).** Кожний учасник долає перешкоду окремо. У разі падіння, торкання землі учасник повертається на початок етапу та долає етап знову, після 3 порушення учасник рухається далі.
7. **Метання «гранати» в ціль** (умовний штаб). Учасники кидають «гранату» по черзі у мішень до першого влучення. Кількість «гранат» (тенісний м'яч, заповнений водою, вагою 150 г) – 10 шт. Мішень – коло діаметром 1,5 м, відстань до мішені – 15 м.
8. **Подолання відстані ходою навприсядки** – відстань до 20 м.
Результати визначаються за часом подолання дистанції. Переможець визначається за найменшим часом проходження дистанції.

Суддівська колегія має право зменшити кількість етапів та порядок їх проходження.

ТЕРЕНОВА ГРА, ЗМАГАННЯ «РЯТІВНИК»

Теренова гра – тактична гра на місцевості із елементами топографії та орієнтування. Учасники повинні знати умовні знаки топографічних та спортивних карт, вміти орієнтуватись за азимутом та легендою.

Кількість учасників – 6 чоловік, із них не менше 2-х дівчат.

Змагання «Рятівник» - змагання з надання першої долікарської допомоги та елементами рятувальних робіт.

Рій витягує картку й одночасно виконує завдання.

Теоретичний та практичний завдання виконуються на контрольних пунктах вказаних на карті – схемі та за легендою.

- **Теоретичний тур** (можливі завдання – тестові завдання): надання першої допомоги при опіках, тепловому та сонячному ударах, відмороженнях, переохолодженні, ураженні електричним струмом, тривалому здавленні окремих частин тіла.

- **Практичний тур** (можливі завдання): накладання пов'язок на голову, передпліччя, ліктювий, плечовий, колінний, гомілковостопний суглоби, накладання шини з підручного матеріалу (при переломах плеча, передпліччя, стегна, гомілки) та транспортування потерпілого на ношах, виготовлених із двох жердин та полотна (ноші суддівські).

Ноші переносять чотири учасники рою. Обов'язкова наявність супроводжуючого з числа учасників команди, який повинен знаходитися поруч із ношами, на відстані, яка дозволяє контролювати стан потерпілого й тримати в полі зору обличчя потерпілого.

Ноші повинні транспортуватися так, щоб на похилих ділянках маршруту голова потерпілого знаходилася вище ніг. На горизонтальних ділянках положення потерпілого **головою вперед**.

Потерпілий визначається роєм, йому заборонено виконувати будь-які дії, що полегшують роботу рою.

Кожну помилку суддя вказує рою та заносить результати у протокол.

Штрафи:

- заступ за обмежувальну лінію – 1 бал,
- рух поза обмежувальною лінією – 10 балів,
- падіння – 3 бали,
- торкання потерпілим рельєфу або поверхні води будь-якою частиною тіла при транспортуванні на ношах – 1 бал,
- потерпілий надає допомогу команді – 3 бали,
- невірні дії супроводжуючого (супроводжуючий знаходиться на відстані, що не дозволяє контролювати стан потерпілого) – 3 бали.

Один штрафний бал прирівнюється 10 секундам і додається до загального залікового часу рою.

Перев'язочні матеріали **командні** (2 бинти довжиною не менше 5 м і шириною не менше 10 см).

Результат рою визначається за сумою часу роботи на етапі та штрафного часу. Рій, що перевищив ліміт часу, отримує штраф 30 балів (300 сек.).

Переможець визначається за найменшою сумою часу роботи та штрафного часу.

ВАТРА

(мистецька композиція патріотичного спрямування)

Кількість учасників – 8 осіб.

Час виконання завдання – до **7 - 10 хв.** (але не більше 10 хв.)

КОЗАЦЬКІ СТРАВИ

Кількість учасників – не обмежена.

Команди, за встановлений згідно програми час, на визначеному ГСК місті повинні приготувати одне блюдо з української народної кухні. Устаткування для приготування їжі та посуд командні. Керівники команд участі у приготуванні страви не беруть. Нагородження проводиться за номінаціями.

ТАБОРУВАННЯ

Конкурс проводиться протягом всіх днів дня проведення змагань. Обов'язкові атрибути (хоругва, емблема, назва **та девіз**), біля яких повинно бути організоване чергування.

Критерії оцінювання:

<i>Критерії</i>	<i>Максимальна оцінка</i>
- хоругва	3
- девіз рою	3
- назва рою	3
- емблема рою	3
- дотримання санітарно-гігієнічних норм;	17
- виконання режимних моментів заходу	20

Максимальна сума – 49 бали.

Оцінювання здійснюється згідно «Рекомендацій».

Переможець визначається за найбільшою сумою балів та номінаціями.

МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ З ПІДГОТОВКИ КОМАНД ДО II (міського) ЕТАПУ ВСЕУКРАЇНСЬКОЇ ДИТЯЧО-ЮНАЦЬКОЇ ВІЙСЬКОВО-ПАТРІОТИЧНОЇ ГРИ «СОКІЛ» («ДЖУРА»)

ВПОРЯД

(конкурс строю та пісні)

Змагання з індивідуальних дій та дій у складі рою проводяться за навчально-методичним посібником «Муштровий впоряд дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)), схваленим комісією з проблем виховання дітей та учнівської молоді Науково-методичної Ради з питань освіти МОН України (протокол від 24.12.2008 № 2).

Час на виконання обов'язкового завдання – 2 хв. Творчого завдання – 3 хв.

Обов'язкове завдання це виконання прийомів у складі рою.

Творче – готується роєм заздалегідь.

Бере участь весь рій, 8 чол. **Всі накази подає ройовий.**

Порядок виконання

Рій виходить на місце для показу стройових прийомів у колонні по двоє за командою: «РІЙ, РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО, ХОДОМ-РУШ!».

Після виходу на визначене місце ройовий подає команди: «РІЙ – СТІЙ, ПРАВО-(ліво-) РУЧ, СПОЧИНЬ, ЗАПРАВИТИСЬ!».

Ройовий виходить на середину ладу (строю) та подає команду: «РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО! Рій (проголошує назву), наш девіз (звучить девіз). Рівняння до СЕРЕДИНИ!»; підходить до судді конкурсу та доповідає про готовність команди: «Пане суддя! Рій (назва) до участі в конкурсі Впоряд готовий! Ройовий (називає своє прізвище)».

Суддя подає команду: «СПОЧИНЬ!».

Ройовий дублює команду: «СПОЧИНЬ! Рій – РОЗІЙДИСЬ».

Після цього рій виконує прийоми в такій послідовності:

- шикування в однолаву;
- розмикання і змикання рою;
- перешикування рою з однолави в дволаву та навпаки;
- повороти на місці (праворуч, ліворуч, обернись);
- крок на місці;
- перешикування в колону по двоє;
- проходження урочистим ходом з виконанням військового вітання під час руху;
- проходження з виконанням ладової пісні (по завершенні творчого завдання).

Шикування в однолаву

Ройовий підходить до встановленого місця шикування і подає команду для збору: «Рій – ДО МЕНЕ» (За цією командою джури бігом збираються до ройового).

Ройовий подає команду: «Рій, у лаву – ЗБІРКА». (Після цієї команди, ройовий приймає поставу «струнко» обличчям у бік чолової лінії шикування, рій шикується ліворуч від ройового. З початком шикування ройовий виходить із ладу й стежить за шикуванням рою).

Ройовий подає команду: «РІВНЯЙСЬ». (За цією командою усі, крім правокрилового, 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 команди «СТРУНКО!»

Ройовий завершує виконання прийому командою: «СПОЧИНЬ!». (За цією командою всі джури швидко ставлять голову просто).

Розмикання і змикання рою

Ройовий стає перед ладом і подає команду: «Рій, вліво на два кроки 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 чола ладу і йдуть пришвидшеним 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, й повертається праворуч).

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 пришвидшеним півкроком підходять на встановлений для зімкненого ладу проміжок і в міру підходу самостійно зупиняються та повертаються ліворуч).

Ройовий подає команди: «РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!»

Ройовий завершує виконання прийому командою: «СПОЧИНЬ!».

Перешикування рою з однолави в дволаву та навпаки

Ройовий подає команду: «Рій, до двох – ВІДЛІЧИ». (Відлік починається з правого крила: кожний джура, швидко повертаючи голову до джури, який стоїть ліворуч від нього, називає свій номер і швидко ставить голову просто (прямо), крайній лівого крила голову не повертає).

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: «РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО».

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: «СПОЧИНЬ!».

Повороти на місці (праворуч, ліворуч, обернись)

Ройовий подає команду: «Рій, право-РУЧ». (За виконавчою командою всі джури повертаються праворуч).

Ройовий подає команду: «Рій, ліво-РУЧ». (За виконавчою командою всі джури повертаються ліворуч).

Ройовий подає команду: «Рій, обернись, ЗАПРАВИТИСЬ». (За виконавчою командою всі джури повертаються через ліве плече на 180 градусів. Під час вирівнювання рою після виконання команди «обернись» у наступній команді вказується на бік рівняння, наприклад: «Вправо (вліво) – РІВНЯЙСЬ»).

Ройовий подає команди: «Вправо (вліво) – РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!»

Ройовий завершує виконання прийому командою: «СПОЧИНЬ!».

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, до подається під ліву ногу, всі джури приставляють праву ногу і зупиняють крок на місці).

Ройовий подає команди: «РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!»

Ройовий завершує виконання прийому командою: «СПОЧИНЬ!».

Перешикування в колону по двоє

Ройовий подає команду: «Рій – РОЗІЙДИСЬ».

Ройовий підходить до встановленого місця шикування і подає команду для збору: «Рій – ДО МЕНЕ». (За цією командою джури бігом збираються до ройового).

Ройовий подає команду: «Рій, в колону по двоє – ЗБІРКА». (Подавши команду, ройовий приймає поставу «струнко» обличчям у бік руху рою, рій шикується за ройовим по двоє).

Ройовий з початком шикування повертається до рою і подає команду: «РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!».

Ройовий розвертається спиною до рою і подає команду: «РІЙ, ходом- РУШ!». (За виконавчою командою ройовий виводить рій на вихідну позицію для проходження урочистим маршем з виконанням військового вітання під час руху).

Проходження урочистим ходом з виконанням військового вітання під час руху (Рій у колоні по двоє знаходиться на вихідній позиції, хорунжий з прапорцем рою стоїть перед роєм в позиції для руху урочистим ходом, ройовий стоїть перед хорунжим).

Ройовий повертається до рою і подає команди: «РІЙ, РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!», розвертається спиною до рою і подає команду: «РІЙ, рівним кроком – ходом РУШ!». (Рій починає рух у встановленому напрямку).

При наближенні рою до судді ройовий повертає голову вправо (в напрямку до судді) і подає команду: «Рій, вправо – ГЛЯНЬ!». (За виконавчою командою ройовий прикладає праву руку до шапки, хорунжий і права колона рою тримає голову прямо, а ліва колона повертає голову праворуч).

Після проходження рою повз судді ройовий подає команду: «Рій – СПОЧИНЬ!». (За виконавчою командою ройовий опускає праву руку, ліва колона рою повертає голову прямо, рій крокує на встановлене місце).

Проходження з виконанням ладової пісні (Рій у колоні по двоє знаходиться на вихідній позиції, хорунжий з прапорцем рою стоїть перед роєм в позиції для руху урочистим ходом (9ере.3), ройовий стоїть перед хорунжим).

Ройовий повертається до рою і подає команди: «РІЙ, РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!», розвертається спиною до рою і подає команду: «РІЙ, з піснею – ходом РУШ!». (Рій починає співати пісню з початком руху).

Після проходження рою повз судді ройовий подає команду: «Рій – СПОЧИНЬ!». (За виконавчою командою рій припиняє співати пісню і крокує на встановлене місце).

Оцінка виставляється від 1 до 10 балів за наступними **критеріями:**

- зовнішній вигляд, однострій;
- муштрова постава;
- шикування в однолаву;
- розмикання і змикання рою;
- повороти на місці;
- ладовий крок на місці;

- перешикування рою в дворяд і навпаки;
- хват «РІВНЯЙСЬ»;
- хват «СТРУНКО»;
- хват «СПОЧИНЬ»;
- хват «ЗАПРАВИТИСЬ»;
- муштровий крок в русі;
- поверти голови;
- положення рук;
- злагодженість рою;
- звіт ройового;
- надання наказів ройовим;
- назва рою, гасло;
- тематика пісні;
- ідейна спрямованість пісні;
- дії злагодженості рою;
- виконання показових хватів.

Максимальна кількість балів за протоколом – 220.

На завершення показу – марш рою стройовим кроком із виконанням маршової патріотичної пісні. Тематика пісень – козацька, УСС, військ УНР, УПА або сучасних ЗСУ.

Перемагає рій, який в сумі набирає найбільше балів.

***Орієнтовний перелік хватів,
наказів та дій, які перевіряються з муштрового впоряду,
та найбільш характерні помилки під час їх виконання***

№ з/п	Хвати, накази та дії	Недоліки
1.	Муштрова постава	Носки ніг розведені не по лінії фронту і не на ширину стопи. Підбори не поставлені разом. Кисті рук не посередині стегон, тримаються не зігнуті. Груді не підняті, живіт не втягнутий. Тіло не подане вперед. Голова опущена. Руки зігнуті у ліктях.
2.	«Рівняйсь» «Струнко»	Голова повертається не чітко, підборіддя не підняте, праве вухо не вище лівого. Груді не підняті, живіт не втягнутий. Тіло не подане вперед. Голова опущена. Руки зігнуті у ліктях.
3.	«Спочинь»	Учасник зійшов з місця. Послаблена увага. Змінилося положення рук. Розмовляє в ладу.
4.	«Заправитись»	Не вірні дії під час виконання наказу. Недоліки у зовнішньому вигляді не усунені. Учасник без дозволу вийшов з ладу. Розмовляє без дозволу.
5.	Поверти на місці, розмикання та змикання ладу	Після повороту не зберігається правильне положення корпусу або ніг. Ноги в колінах згинаються. Руки відходять від стегон. Нога приставляється не найкоротшим шляхом. Поворот проведено не на 90 (45) або 180 °.
6.	Маршовий крок	Корпус відведено назад. Немає координації в русі рук та ніг. Голова опущена вниз. Рух руками біля тіла проводиться не від

№ з/п	<i>Хвати, накази та дії</i>	<i>Недоліки</i>
		плеча, а за рахунок згинання у ліктях. Підйом ноги значно нижче 15 см. Розмір кроку менше (більше) 70-80 см. Нога заноситься за ногу. Рух руками вперед проводиться значно нижче (вище) встановленої висоти, а під час руху назад - не до упору в плечовому суглобі.
7.	Позначення кроку на місці	Підйом ноги проводиться значно нижче 15 см від землі. Нога ставиться на землю не з передньої частини стопи і не на всю підошву. Рух руками не у такт кроку. Корпус не тримається прямо. Рух руками вперед проводиться значно нижче (вище) встановленої висоти, а рух назад - не до упору в плечовому суглобі.
8.	Віддання вітання в русі	Не чіткі і не одночасні поверти голови. Не зафіксовані руки на стегнах, нога не підіймається на встановлену відстань від землі.
9.	Виконання ладової пісні	Пісня не відповідає тематиці, не звучить одноголосно, рух не в ногу.
10.	Подання команд ройовим	Неправильний наголос під час подання команд, команди подаються не під ліву ногу, команди подаються не за муштровим порядком.

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ КОНКУРСУ «ВПОРЯД» Команда _____

Бали	Зовнішній вигляд рою	Виконання обов'язків ройового	Виконання елементів впорядових наказів	Проходження урочистим ходом	Виконання маршової пісні	Творче завдання
«4»	Рій одягнений одноманітно, має оригінальні відмінності та символіку команди. Назва та девіз рою змістовні та чітко виконуються	Ройовий рою правильно виконує стройові прийоми. Команди подаються відповідно Муштрового впоряду, чітко і голосно	Впорядові прийоми виконуються у відповідності Муштрового впоряду, чітко і одноманітно і синхронно	Рій рухається із дотриманням вимог Муштрового впоряду	Рій рухається із дотриманням вимог; Муштрового впоряду маршова пісня виконується якісно	Рій рухається чітко, одноманітно, синхронно, злагоджено. Присутній творчий задум.
«3»	Рій одягнений одноманітно, має символіку команди. Назва та девіз загону змістовні та чітко виконуються	Ройовий рою правильно виконує впорядові прийоми. Команди подаються відповідно Муштрового впоряду, але не достатньо чітко і голосно	Впорядові прийоми виконуються відповідності до Муштрового впоряду, але недостатньо синхронно	Рій рухається із незначними порушеннями вимог до Муштрового впоряду;	Рій рухається із незначними порушеннями до Муштрового впоряду, маршова пісня виконується якісно	Рій рухається чітко, одноманітно, але недостатньо синхронно.
«2»	Рій одягнений неодноманітно, має символіку команди. Назва та девіз загону виконуються не чітко	Ройовий рою допускає неточності у виконанні впорядових прийомів. Команди подаються відповідно до Муштрового впоряду, але не достатньо чітко і голосно	Під час виконання впорядових прийомів допускаються незначні помилки у виконанні.	Рій рухається із значними порушеннями вимог Муштрового впоряду	Рій рухається із значними порушеннями вимог Муштрового впоряду; маршова пісня виконується якісно	Під час виконання впорядових прийомів допускаються незначні помилки у виконанні.
«1»	Рій не має єдиної форми одягу, не має символіки рою. Назва та девіз загону не змістовні та виконуються не чітко	Команди, що подаються не відповідають Муштрового впоряду	Під час виконання впорядових прийомів допускаються значні помилки у виконанні.	Рій рухається не дотримуючись вимог	Рій рухається не виконуючи вимог Муштрового впоряду маршова пісня виконується не якісно	Під час виконання впорядових прийомів допускаються значні помилки у виконанні
«0»						Відсутнє творче завдання

Команда _____

Сума балів _____

Старший суддя _____

ДЕПАРТАМЕНТ ОСВІТИ І НАУКИ, МОЛОДІ ТА СПОРТУ КМДА
КИЇВСЬКИЙ ЦЕНТР ДИТЯЧО-ЮНАЦЬКОГО ТУРИЗМУ, КРАЄЗНАВСТВА ТА ВІЙСЬКОВО-ПАТРІОТИЧНОГО ВИХОВАННЯ

**II ЕТАП ВСЕУКРАЇНСЬКОЇ ДИТЯЧО-ЮНАЦЬКОЇ ВІЙСЬКОВО-ПАТРІОТИЧНОЇ ГРИ "СОКІЛ"
("ДЖУРА")**

ЗВЕДЕНИЙ ПРОТОКОЛ

20-22 травня 2016 р.

№ з/п	РАЙОН	назва рою	добре діло	відун	смуга перешкод	впоряд	стрільба	линва	теренова гра	квест	таборування	сума місць	загальне місце
1	ШЕВЧЕНКІВСЬКИЙ	<i>"Cossack style"</i>	4	6	3	5	1	2	3	3	1	28	I
2	ПОДІЛЬСЬКИЙ	<i>"Дикий тур"</i>	5	4	1	3	7	6	1	2	5	34	II
3	ДАРНИЦЬКИЙ	<i>"Єдність"</i>	1	3	5	1	4	8	8	5	4	39	III
4	СВЯТОШИНСЬКИЙ	<i>«Сокіл»</i>	2	1	7	4	6	4	7	9	8	48	4
5	ДНІПРОВСЬКИЙ	<i>"Дніпро"</i>	8	8	2	7	9	1	9	1	3	48	5
6	ДЕСНЯНСЬКИЙ	<i>"Козацька висота"</i>	7	7	5	9	3	9	2	6	2	50	6
7	ПЕЧЕРСЬКИЙ	<i>«Цар Змій»</i>	10	2	9	10	2	7	4	8	6	58	7
8	ГОЛОСІВСЬКИЙ	<i>"Українські лицарі"</i>	9	5	10	8	5	5	5	4	8	59	8
9	ОБОЛОНСЬКИЙ	<i>"Водогінська Січ"</i>	3	10	4	2	8	10	6	7	10	60	9
10	СОЛОМЯНСЬКИЙ	<i>"Козацька варта"</i>	6	9	8	6	10	3	10	10	7	69	10

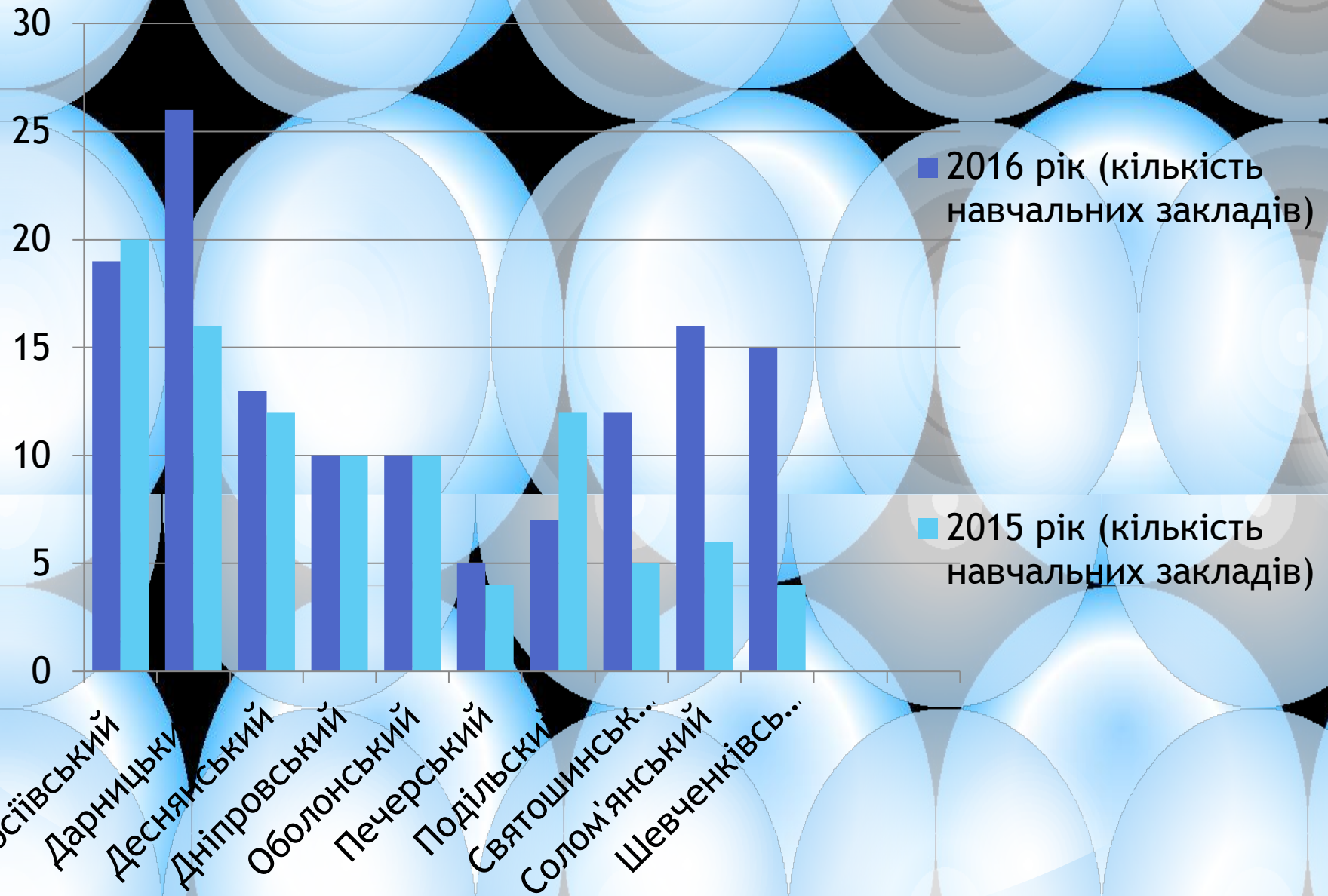
Головний суддя

В. Губенко

Головний секретар

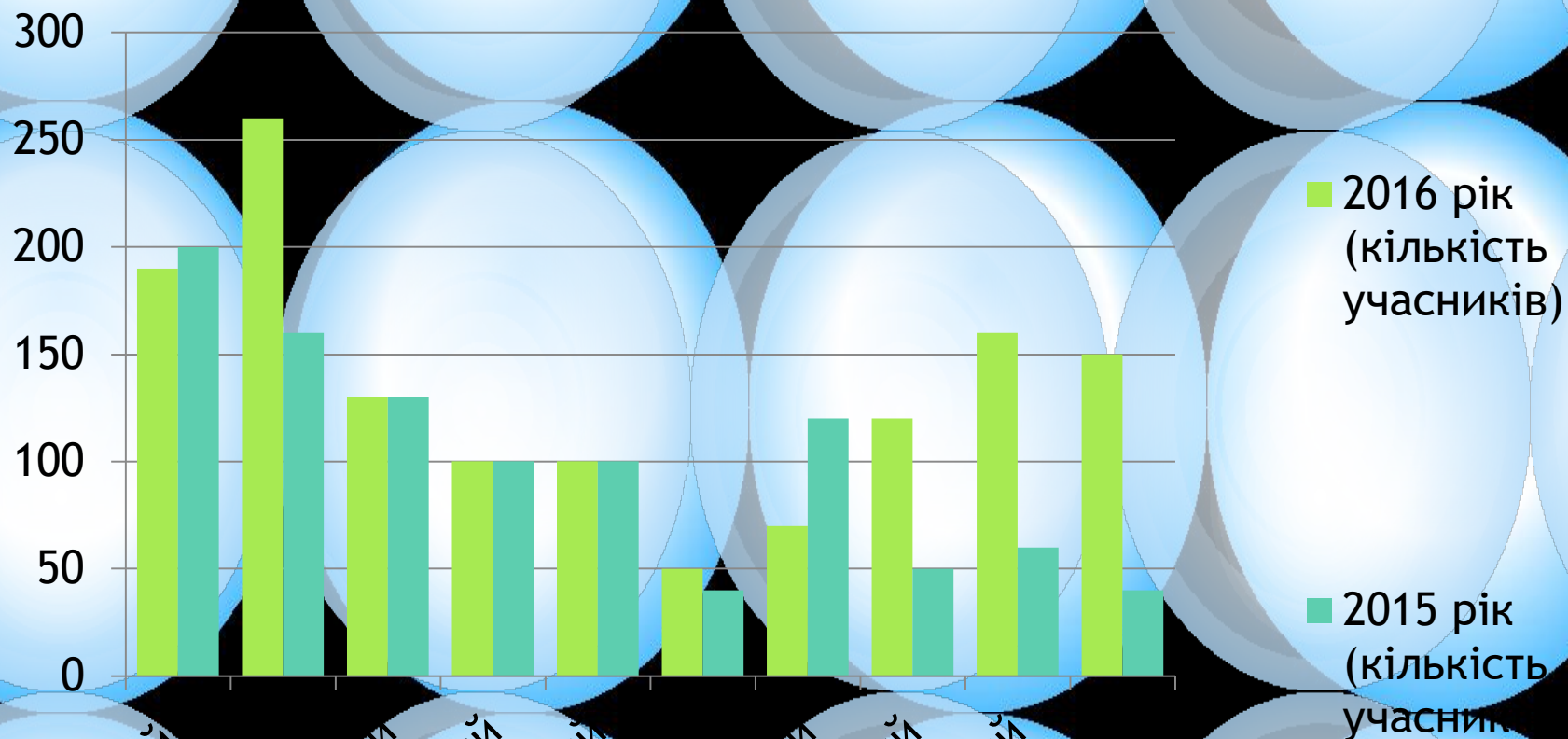
Н. Федорченко

Порівняльна характеристика кількості команд навчальних закладів
I етапу гри "Джура" 2014/5015, 2015/2016 навчальні роки



Загальні показники порівняно з 2015 у 2016 році збільшились на 32%

Порівняльна характеристика кількості учасників I етапу гри “Джура”
2014/2015, 2015/2016 навчальні роки



Разом за 2016 рік: 133 команди 1330 учасники

Разом за 2015 рік: 99 команди 990 учасники

