

ДЕПАРТАМЕНТ ОСВІТИ І НАУКИ  
ВИКОНАВЧОГО ОРГАНУ КИЇВСЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ  
(КИЇВСЬКОЇ МІСЬКОЇ ДЕРЖАВНОЇ АДМІНІСТРАЦІЇ)  
КПНЗ «КИЇВСЬКИЙ ЦЕНТР ДИТЯЧО-ЮНАЦЬКОГО ТУРИЗМУ, КРАЄЗНАВСТВА  
ТА ВІЙСЬКОВО-ПАТРІОТИЧНОГО ВИХОВАННЯ»



**МАТЕРІАЛИ**  
**установчої наради представників районних штабів**  
**та представників команд – переможців І (районного)**  
**етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-**  
**патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)**

*м. Київ*  
*28 травня 2019 року*

## РЕГЛАМЕНТ

### II етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)

#### I. Мета та завдання

1. **Метою** II (міського) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») є реалізація завдань п. 1-3 Положення про Всеукраїнську дитячо-юнацьку військово-патріотичну гру «Сокіл» («Джура»), затвердженого постановою Кабінету Міністрів України від 17 жовтня 2018 р. № 845 «Деякі питання дитячо-юнацького військово-патріотичного виховання», та виконання наказу Міністерства освіти і науки України від 04.09.2018р. № 966 «Про проведення у 2018-2019 навчальному році Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)).

#### 2. Завдання II етапу:

- активізація національно-патріотичного та військово-спортивного виховання серед учнівської молоді м. Києва на основі козацьких традицій, надання методичної допомоги в самоорганізації дитячих колективів та подальшого впровадження в педагогічну практику учнівського самоврядування;
- впровадження інноваційних підходів та технологій, що сприяють формуванню високої національно-патріотичної свідомості;
- поглиблення співпраці з представниками громадських організацій в сфері національно-патріотичного виховання;
- популяризація серед молоді військово-прикладних видів спорту, туризму, краєзнавства, українських національних видів єдиноборств, активного дозвілля, вивчення історії визвольних змагань та української військової традиції;
- фізичне, соціальне та духовне виховання української молоді на основі народної педагогіки козацьких морально-світоглядних цінностей;
- формування серед молоді засад здорового способу життя;
- визначення учасника III (Всеукраїнського) етапу Гри.

#### II. Термін і місце проведення

II (міський) етап Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») проводиться на території Державного підприємства «Мобільний рятувальний центр ДСНС України» за адресою: Київська область, Обухівський район, смт. Козин, учбовий центр ДСНС у період з **05 по 09 червня 2019 року**.

### **III. Керівництво грою**

Загальне керівництво підготовкою та проведенням Гри здійснює Департамент освіти і науки виконавчого органу Київської міської ради (Київської міської державної адміністрації) (далі - Департамент), КПНЗ «Київський центр дитячо-юнацького туризму, краєзнавства та військово-патріотичного виховання», за сприянням громадських організацій.

Безпосереднє проведення гри «Сокіл» («Джура») покладається на Головну суддівську колегію (ГСК), затверджену наказом Департаменту освіти і науки.

### **IV. Учасники**

До участі у змаганнях допускається рій від району з числа переможців I (районного) етапу Гри «Сокіл» («Джура»).

Рій складається з учнів 15-17 років (14 років по спеціальному медичному допуску).

Склад рою – 10 осіб: 8 осіб (не менше 2-х осіб протилежної статі) та 2-х керівників з числа педагогів закладу освіти, які несуть персональну відповідальність за життя і здоров'я учасників під час переїзду до місця таборування та під час проведення заходів Гри. Керівники команд також можуть бути задіяні на суддівство певних етапів.

### **V. Умови прийому та розміщення учасників**

Розміщення роїв у польових умовах. Рої повинні мати все необхідне спорядження для організації польового табору: намети, устаткування для вогнища, особистий та груповий посуд, спальні мішки та туристичні килимки, засоби від комарів та кліщів, спеціальне спорядження, необхідне для участі у змаганнях та конкурсах згідно з Додатковими умовами.

Всі учасники рою повинні мати єдину форму одягу для однострою (**обов'язковим елементом однострою є сорочка-вишиванка**) та форму для участі у спортивних та польових змаганнях, головні убори, дощовики.

Учасники Гри повинні дотримуватись правил поведінки, режимних моментів, виконувати природоохоронні вимоги та правила протипожежної безпеки.

У разі грубого порушення вищевказаних вимог, ГСК залишає за собою право звільнити рій від подальшої участі у змаганнях, а результати рою анулювати.

## VI. Програма змагань

№ з/п	НОМІНАЦІЯ	КАТЕГОРІЯ
<b>ІНТЕЛЕКТУАЛЬНО-МИСТЕЦЬКИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКІ ЗАБАВИ»</b>		
1.	Творчо-мистецький звіт «Ватра»	заліковий
2.	Інтелектуальна гра-вікторина «Відун» та гра «100-річчя революції»	заліковий
3.	Інтелектуально-творче завдання «Пластун» за методикою квестів	заліковий
4.	«Книга звітяг» (згідно п.16 Положення)	обов'язковий
5.	Козацькі вечорниці	відпочинковий
<b>ФІЗКУЛЬТУРНО-СПОРТИВНИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКИЙ ГАРТ»</b>		
6.	Козацька забава «Перетягування линви»	заліковий
7.	Фехтування (двобій)	Індивідуальний залік
<b>ТУРИСТСЬКО-СПОРТИВНИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКИМИ СТЕЖКАМИ»</b>		
8.	Туристсько-спортивна смуга перешкод	заліковий
9.	Таборування (бівак)	заліковий
<b>ВІЙСЬКОВО-ПРИКЛАДНИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКА ЗВИТЯГА»</b>		
10.	Конкурс «Впоряд»	заліковий
11.	Стрільба із пневматичної зброї «Джура-стрілець»	заліковий
12.	Організація та проведення ранкової та вечірньої збірок у форматі «Козацьке коло»	участь
13.	Організація охорони наметового містечка з елементами вартової служби, проведення тренувань в режимі «екстрим»	вишкіл
14.	Конкурс «Козацькі страви»	участь
<b>МЕДИЧНО-РЯТУВАЛЬНИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКА БЕЗПЕКА»</b>		
15.	Тактична гра на місцевості «Теренова гра» з елементами орієнтування, рятувальних робіт, та надання першої долікарської допомоги	заліковий
16.	Майстер-клас з долікарської допомоги	участь
17.	Майстер-клас з мінної безпеки (за домовленістю з ДСНС)	участь
<b>СУСПІЛЬНО-ДЕРЖАВНИЦЬКИЙ КОМПЛЕКС «УКРАЇНСЬКА САМОСТІЙНА СОБОРНА ДЕРЖАВА»</b>		
18.	Виконання церемоніалів щодо урочистого відкриття та закриття таборування	участь
19.	Організація і виконання доброї справи під час таборування	участь
20.	Організація та проведення нарад, навчальних семінарів, гутірок з ройовими, керівниками роїв, виховниками, таборовою старшиною, членами суддівської колегії	участь

## **VII. Підведення підсумків та нагородження переможців**

1. Загальний підсумок на фінальних етапах підводиться за найменшою сумою місць, що посів рій в усіх конкурсах та змаганнях. При рівності суми балів перевага надається команді, яка має більше перших місць, а за їх відсутності других, третіх тощо. Результат у комплексному заліку Гри визначається за сумою балів усіх видів змагань та конкурсів. Бали відповідають зайнятому місцю.

За участь у конкурсі «Козацькі страви», який не входить до комплексного заліку, рої отримують по 1 фіксованому балу, що віднімаються від загальної суми балів.

За активну участь у виховних заходах табору рої можуть отримати додаткові бали, що будуть відніматися від загальної суми балів.

2. Участь етапі «Книга звитяг» є обов'язковою. Якщо рій не брав участь у зазначеному етапі, то у інших змаганнях та конкурсах він посідає місце після роїв, які мають повний залік.

3. Результати оголошуються в кінці кожного виду програми та опубліковуються головним секретарем.

4. Рій, що переміг у II (міському) етапі буде делегований на наступний фінальний (Всеукраїнський) етап поточного року.

Рої - переможці та призери у комплексному заліку визначаються за найменшою сумою балів усіх видів змагань та конкурсів.

Рої - переможці та призери у комплексному заліку нагороджуються кубками, медалями, грамотами та призами.

Рої - переможці та призери у окремих видах та конкурсах програми нагороджуються кубками, медалями, грамотами, призами.

## **VIII. Протести та порядок їх розгляду**

Протести (апеляції) подаються представником рою головному секретарю відповідного етапу гри «Джура» 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 «Джура» 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 «Джура».

Протести, що стосуються результату виступу рою також подаються не пізніше, ніж через одну годину, після опублікування попередніх результатів у даному виді програми етапу гри «Джура».

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 «Джура», 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.

### **ІХ. Заявки**

Попередні заявки роїв районів (*Додаток № 1*) подаються на установчій нараді представників команд, яка відбудеться за тиждень до початку змагань у приміщенні КПНЗ «Київський центр дитячо-юнацького туризму, краєзнавства та військово-патріотичного виховання» (м. Київ, вул. Саперне поле, 26).

Поіменна заявка (*додаток № 2*), завірена директором закладу освіти та лікарем спортивного диспансеру, подається до мандатної комісії в день проведення змагань.

До поіменної заявки додаються:

- наказ закладу освіти на участь рою у Грі;
- страховий поліс на кожного учасника команди;
- учнівські квитки або довідка зі школи з фотографіями учасників команди, завірені шкільною печаткою і підписані директором закладу освіти;
- дозвіл від батьків на участь дитини в II (міському) етапі Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») (додаток №3);
- копія свідоцтва про народження (або ID-картки);
- медичні довідки про санепідемоточення та щеплення на кожного учасника з «микрою» печаткою мед закладу (видані не раніше, ніж за три дні до початку II етапу гри).

### **Х. Фінансування гри «Сокіл» («Джура»)**

Витрати на проведення II етапу гри «Сокіл» («Джура») (нагородження переможців, медичне забезпечення, обладнання дистанцій, харчування, послуги з транспортування учасників) здійснюються за рахунок кошторису Департаменту освіти і науки виконавчого органу Київської міської ради (Київської міської державної адміністрації), КПНЗ «Київський центр дитячо-юнацького туризму, краєзнавства та військово-патріотичного виховання» на 2019 рік та інших джерел, не заборонених чинним законодавством.

Витрати на відрядження команд, придбання форми, спорядження необхідного для облаштування табору тощо, здійснюється за рахунок установи, що відряджає чи за рахунок додатково залучених коштів та інших джерел не заборонених чинним законодавством.

## ПОПЕРЕДНЯ ЗАЯВКА

Управління освіти \_\_\_\_\_ районної у м. Києві  
 державної адміністрації просить зарахувати до складу учасників  
 II (міського) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної  
 гри «Сокіл» («Джура»)рій « \_\_\_\_\_ », закладу освіти  
 № \_\_\_\_\_

<i>№ з/п</i>	<i>Прізвище, ім'я, по-батькові учасника рою</i>	<i>Дата народження</i>	<i>Обов'язки у рої (ройовий, хорунжий, джура)</i>	
	<i>Керівники рою (прізвище, ім'я, по батькові)</i>	-	-	<i>Контактні телефони керівників рою</i>

Начальник Управління освіти

М.П.

\_\_\_\_\_ (підпис)

\_\_\_\_\_ (прізвище, ініціали)

**ЗАЯВКА****на участь у II (міському) етапі Всеукраїнської дитячо-юнацької  
військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)**від рою \_\_\_\_\_  
(повна назва рою та закладу освіти)

( район)

Назва рою \_\_\_\_\_

№ з/п	Прізвище, ім'я, по батькові	Дата народж.	Місце навчання	клас	Підпис лікаря, печатка	Примітка
1						
2						
...						
9		Керівник команди, посада				
10		Заступник керівника команди, посада				

Перелічені в списку особи пройшли належне тренування і до змагань підготовлені

Всього до змагань допущено \_\_\_\_\_ осіб  
(кількість прописом)Лікар \_\_\_\_\_  
(підпис) \_\_\_\_\_  
(прізвище, ініціали)  
М.П.Директор закладу освіти \_\_\_\_\_  
(підпис) \_\_\_\_\_  
(прізвище, ініціали)  
М.П.Керівник рою \_\_\_\_\_  
(підпис) \_\_\_\_\_  
(прізвище, ініціали)Заступник керівника рою \_\_\_\_\_  
(підпис) \_\_\_\_\_  
(прізвище, ініціали)



**Дозвіл від батьків на участь дитини на участь у II (міському) етапі  
Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл»  
(«Джура»)  
(Заповнюється власноруч)**

Я \_\_\_\_\_  
(Прізвище, Ім'я, По батькові повністю)

мобільний телефон( \_ ) \_\_\_\_\_  
є законним батьком (опікуном) свого сина (дочки)

\_\_\_\_\_  
(Прізвище, Ім'я, По батькові повністю)

свідоцтво про народження Серія \_\_\_\_\_ № \_\_\_\_\_ , видано « \_\_\_\_\_ » року  
\_\_\_\_\_ РАГС міста \_\_\_\_\_ ,

цим підтверджую, що несуч самостійно повну відповідальність за прийняте рішення, дозволивши своєму сину (дочці) брати участь у II (міському) етапі Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)

Підтверджую відсутність у мого сина (дочки) захворювань, що становлять небезпеку для життя та здоров'я мого сина (дочки) при участі у змаганнях гри «Сокіл» («Джура»).

Повністю усвідомлюю всі можливі наслідки та ризики для здоров'я в ході участі в змаганнях гри «Сокіл» («Джура»).

Відмовляюсь від будь-яких матеріальних претензій до організаторів щодо стану здоров'я моєї дитини, а також щодо особистих речей, що було втрачено або приведено до непридатного для подальшого використання стану.

З правилами проведення змагань II (міського) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») ознайомлений(а).

Даю свою згоду на участь мого сина (дочки) в цьому заході.

« \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2019р.

\_\_\_\_\_  
(Підпис)

\_\_\_\_\_  
(Прізвище, ініціали)

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

**СТРІЛЬБА**

*(вогнева підготовка з пневматичної гвинтівки)*

Стрільба виконується з пневматичної гвинтівки (**Гвинтівки суддівські**) по мішені «П» (пневматична) на дистанції 10 метрів з положення лежачи в упорі на лікті. Час виконання завдання до 10 хв.

Кількість учасників – 6 осіб, із них не менше 2-х осіб протилежної статі.

Кількість позицій для стрільби – 6.

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

Мішеней – 2 (пристрілочна – П, залікова – З) (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.

**«КНИГА ЗВИТЯГ»**

Кожен рій веде свою Книгу звітяг (щоденник), яка складається з двох частин: «Спадок» та «Здобуток».

У «Спадок» збираються (у тому числі усні та архівні) свідчення про боротьбу за державну незалежність України в районі (місті, селі), а в «Здобутки» вписуються свої перемоги, досягнення, імена козачат, джур куреня тощо.

Свою «Книгу звітяг» рій подає при реєстрації у мандатній комісії.

**«КОЗАЦЬКА СМУГА ПЕРЕШКОД»**

**Загальні вимоги**

1. Кількість учасників – 6 осіб (з них не менше 2-х осіб протилежної статі).
2. Кількість етапів – 7.
3. Довжина до 200м.
4. Форма одягу учасників спортивна або польова камуфльованого забарвлення, яка закриває лікті та коліна.
5. Результат команди визначається за найменшим часом проходження дистанції.
6. Команда самостійно фіксує старт та фініш за допомогою електронної відмітки.
7. Заданий час на дистанцію – 7 хв. При перевищенні заданого часу, команда закінчує проходження дистанції та займає місце після команд які вклалися в заданий час.

8. На ділянці подолання перешкоди етапів, може перебувати не більше одного учасника, крім етапів «Жердини» та «Метання гранати».

9. Показ дистанції відбудеться перед стартом першої команди.

### **Перелік та умови проходження етапів:**

- **Підлаз** (рух по-пластунськи через коридор з обмеженою висотою).

У разі торкання обмеження висоти, учасник долає перешкоду спочатку. Після 3-го порушення учасник рухається далі.

- **Подолання умовного болота по «купинах».**

Кількість купин – до 12. Команда долає ділянку умовного болота по купинах. У разі торкання землі між купинами або падіння, учасник долає перешкоду спочатку, після 3-го порушення учасник рухається далі.

- **Подолання умовного болота за допомогою жердин.**

Кількість жердин – 6 шт. Кількість прольотів – 5.

Учасники долають ділянку умовного болота, використовуючи всі жердини. У разі торкання землі або падіння, учасник повертається на один проліт назад, після 3-го торкання або падіння на одному прольоті учасник переходить на наступний.

- **Переправа через яр по мотузці з перилами.**

У разі падіння, учасник повертається на початок етапу та долає етап спочатку. Після 3-го порушення учасник рухається далі.

- **Переправа через яр по мотузці за допомогою «ліан».**

У разі падіння, учасник повертається на початок етапу та долає етап спочатку. Після 3-го порушення учасник рухається далі.

- **Подолання перешкоди з використанням підвішеної мотузки (маятником).**

У разі падіння або торкання землі учасник повертається на початок етапу та долає етап спочатку, після 3-го порушення учасник рухається далі.

- **Метання «гранати» в ціль** (умовний штаб). Учасники кидають «гранату» по черзі у мішень до першого влучання. Кількість «гранат» (тенісний м'яч, заповнений водою, вагою 150 г) – 10 шт. Мішень – коло діаметром 1,5 м, відстань до мішені – 15 м.

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

## ТЕРЕНОВА ГРА

### Загальні вимоги.

1. Кількість учасників – 6 осіб (з них не менше 2-х осіб протилежної статі).
2. Кількість етапів – 6.
3. Довжина 2500м.
4. Форма одягу учасників спортивна або польова камуфльованого забарвлення, яка закриває лікті та коліна.
5. Старт команди за результатами жеребкування.
6. Стартовий інтервал - 10 хв.
7. Карта кольорова. Масштаб 1:10 000. Перетин 5м.
8. Команда прибуває на старт за 10 хв.
9. Команди долають дистанцію у заданому напрямку, за системою «Ралі» (графік руху).
10. Результат команди визначається за найменшою сумою штрафних балів. При рівності штрафних балів більш високе місце посідає команда, яка швидше подолала етап **«Неповне розбирання та складання АК» та спорядження магазину «АК».**
11. Для проходження дистанції встановлено оптимальний та контрольний час. За перевищення оптимального часу команда отримує штраф (за кожні 30 с.-1б.). За перевищення КЧ команда фінішує та займає місце після команд які вклалися в КЧ.
12. На кожному етапі фіксується заданий час
13. Команда, яка не з'явилась на етап, отримує максимальний штраф за не проходження етапу.
14. Позначення на карті: трикутник – старт дистанції; квадрат – етап.
15. Старт та фініш суміщенні.

### **Перелік етапів, завдань та умови їх подолання**

#### **Етап «Метання макету учбової гранати РГД-5» (максимальний штраф – 12б)**

Заданий час – 5хв.

Учасники кидають макет гранати вагою 300 г по черзі у мішень - (контур окопу розміром 3 x 1,1 м). Відстань до мішені – 15 м.

Критерії оцінювання:

- кількість влучень у ціль, набраних учасниками;
- влученням вважається - перше зіткнення макету гранати із поверхнею у зазначеній зоні;
- попадання гранати в лінію, що обмежує контури окопу, вважається влучанням.

За кожне невлучання гранати надається штраф – 2б.

### **Етап «Травознавство» (максимальний штраф – 12б)**

Заданий час – 5хв.

До родової назви рослини підібрати її зображення або зразок з гербарію і вказати з якою метою його застосовують у народній медицині.

Приклади рослин:

- цикорій дикий;
- чистотіл великий;
- звіробій звичайний;
- конвалія звичайна;
- медуниця темна;
- бузина чорна.

Штрафи:

Не правильно підібране зображення – 1б

Не правильна мета застосування – 1б

### **Етап «Легенда»**

Заданий час – 15хв.

Команді надається опис маршруту, якій вона повинна пройти з урахуванням вказаних відстаней та напрямків. На шляху учасники будуть знаходити контрольні пункти (КП), які повинні відмітити компостером у карточці.

Не взятий КП, штраф – 6б.

### **Етап «Топографія» (максимальний штраф – 12б)**

Заданий час – 8хв.

На етапі 4 завдання:

- визначення азимуту на предмет
- топознаки (тест)
- карточний «Пазл»
- визначення відстані на предмет

Команда самостійно визначає порядок та розподілення проходження завдань (одночасно починають виконувати всі завдання або по черзі).

### **Етап «Рятівник» (максимальний штраф – 12б)**

Заданий час – 10хв.

(Надання першої долікарської допомоги з елементами рятувальних робіт).

Рій витягує картку й одночасно виконує завдання.

- **Теоретичний тур** (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, ліктьовий, 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 полотнища (ноші суддівські).

Ноші переносять чотири учасники рою. Обов'язкова наявність супроводжувачого 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 будь-якою частиною тіла при транспортуванні на ношах – 1 бал;
- потерпілий надає допомогу команді – 3 бали;
- невірні дії супроводжувачого (супроводжувачий знаходиться на відстані, що не дозволяє контролювати стан потерпілого) – 3 бали.

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

### **Етап «Неповне розбирання та складання АК» та спорядження магазину «АК» (максимальний штраф – 12б)**

Заданий час – 5хв.

**Команда самостійно фіксує старт та фініш за допомогою електронної відмітки.**

**Команда самостійно розподіляє завдання.**

**Спорядження магазину «АК»**

Кількість учасників – 2 особи.

Учасник завдання повинен швидко спорядити 30 навчальними патронами магазин автомата АК. Навчальні патрони знаходяться в коробках розсипом, магазини на столах. По команді «До спорядження магазину приступити» учасник бере магазин зі столу та споряджає його не торкаючись рукою та магазином столу. При неповному спорядженні магазину навчальними набоями штраф – 2б. Завдання вважається пройденим, коли учасник повністю спорядив магазин 30 патронами і поклав його на підставку/стіл.

**«Неповне розбирання та складання АК»**

Кількість учасників – 4 особи (2 – розбирання АК, 2- складання АК)

Перший учасник завдання повинен швидко, з дотриманням визначеної послідовності розібрати масогабаритний макет автомата АК, а потім, другий учасник – зібрати масогабаритний макет автомата АК. Час фіксується з початком розбирання і зупиняється по закінченню його виконання, коли учасник закінчив виконання вправи і поклав автомат на стіл.

За помилку, допущену учасником (порушення послідовності виконання вправи та при порушенні вимог техніки безпеки) штраф – 2б.

### **ПЕРЕТЯГУВАННЯ ЛИНВИ**

Кількість учасників – 6 осіб, із них не менше 2-х осіб протилежної статі.

Кількість спроб – одна.

Змагання проводяться за олімпійською системою.

Перемагає рій який перетягнув линву на свій бік за обмежений коридор за 45 секунд.

Переможці та призери визначаються у фіналі.

### **ВАТРА**

Представлення творчо-мистецького звіту рою (мистецька композиція)

Кількість учасників – рій у повному складі (8 осіб)

Час виконання завдання – до 12 хвилин.

**Тема:** «Слава героям»

**Зміст:** 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.

**Жанр:** художнє слово, українська народна пісня, танок (можливо з елементами бойових мистецтв), гумор та жарти. Використовується музичний супровід (народні музичні інструменти та електронні музичні записи) (забезпечується учасниками).

Рій до початку виступу подає у СК програмку (сторінка А-5), де вказується:

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

Вище місце займає рій, який набрав більшу кількість балів.

За кожного учасника, який не взяв участі у мистецькій композиції рій отримує 15 штрафних балів.

За неявку ройового під час суддівства рій отримує 20 штрафних балів.

За перевищення загального часу на виконання завдання нараховується штраф (але не більше 10 балів).

За відсутність програмки –20 штрафних балів.

Максимальна кількість балів за даний конкурс – 110.

Суддівство конкурсу.

Участь у суддівстві конкурсу беруть не менше трьох суддів зі складу суддівської колегії.

За рішенням організаторів суддівство конкурсу організовано із залученням ройових. Кожен ройовий виставляє одну оцінку (до 10 балів) кожному рою, крім того, який він представляє. При підрахунку балів один найнижчий та один найвищий бал не зараховуються.

Вище місце займає рій, який набрав більшу кількість балів.

## **ВПОРЯД**

(конкурс строю та пісні)

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

**Час на виконання:** загальний час на виконання обов'язкового і творчого завдань – до 8 хв. (за перевищення часу рій отримує «10» штрафних балів).

**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** готується роєм заздалегідь, 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).

**Система оцінювання:** виконання вправ проводиться згідно **зміненого Муштрового впоряду гри «Джура»**. Визначення результатів проводиться з урахуванням допущених помилок кожним учасником рою під час виконання вправ муштрового впоряду. Суддя за кожну зафіксовану помилку ставить «-1» штрафний бал. Обов'язково враховуються основні критерії: оцінка зовнішнього вигляду, справність одностроїв, злагодженості рою та якості виконання команд; виконання маршової патріотичної пісні.

При показі творчого завдання судді ставлять «+1» бал за нові правильно виконані елементи впоряду не показані в обов'язковому завданні. Таким чином рій може зменшити суму штрафних балів.



Перемагає рій, який в сумі має найменшу суму помилок (штрафних балів) всіх учасників рою. За рівної кількості балів вище місце посідає рій, який отримав менше штрафних балів.

### **Змагання «ФЕХТУВАННЯ НА ШАБЛЯХ»**

**Кількість учасників – 2 особи** (1 хлопець+1 дівчина)

Час виконання – 1 хвилина.

Перемогу отримує той, хто:

- здобув більше балів за 1 хв. підчас двобою;
- при рівності або відсутності балів здобув менше штрафних балів за 1хв. підчас двобою;
- при рівності або відсутності балів здобув першим у вирішальному другому раунді один бал або його опонент здобув штрафний бал.

### **ВІДУН**

*(військово-історичний конкурс)*

**Кількість учасників – 3 особи.**

Конкурс проводиться у три етапи.

I етап – виконання тестових завдань з історії України різного рівня складності. Оцінювання правильних відповідей: I рівень – 1 бал, II рівень – 2 бали, III рівень – 3 бали. По завершенню відведеного часу асистенти збирають бланки роїв і ведучий переходить до наступного запитання.

**Команда повинна мати планшети та ручки.**

**Кількість запитань – 12** з тематичних розділів.

#### ***Тематичні розділи:***

1. Історія українського козацтва.
2. Козацькі переможні походи та гетьмани.
3. Київщина козацька.
4. Фортифікаційні укріплення та замки України.
5. Культура та мистецтво козацької доби.

До другого етапу виходять 4 кращих команд, які набрали більшу кількість балів.

II етап – проводиться у формі «Брейн-рингу». Конкурс відбувається у 3 раунди. Жеребкуванням визначаються пари команд. Гра між двома командами продовжується до 3-х правильних відповідей. Перший та другий раунди визначають переможців у парах.

У третьому раунді змагаються дві команди, які програли у першому та другому раундах, у результаті чого посідають третє і четверте місце. Дві команди, що вибороли перемогу у першому та другому раундах, переходять до фіналу.

III етап (фінал). Дві команди за методикою «Брейн-рингу» розігрують між собою I та II місце. Питання базуються на гри, розробленій Українським інститутом

національної пам'яті до 100-ліття Української революції. Учасникам пропонуються питання цінністю від 1 до 3 балів.

### **КОЗАЦЬКІ СТРАВИ**

**Кількість учасників – не обмежена.**

**Кількість інгредієнтів – не більше 10;**

**ЗА ВИКОРИСТАННЯ СВІЖОГО АБО КОПЧЕНОГО М'ЯСА ПРИ ПРИГОТУВАННІ СТРАВИ КОМАНДА ДИСКВАЛІФІКУЄТЬСЯ!**

Команди, за встановлений, згідно програми час, на визначеному ГСК місті повинні приготувати одну страву з української народної кухні. Устаткування для приготування їжі та посуд **командні**. Керівники команд слідкують за дотриманням техніки безпеки учасниками, але участі у приготуванні страви не беруть. Нагородження проводиться за номінаціями.

### **КВЕСТ «ПЛАСТУН»**

*(інтелектуальна гра на місцевості з елементами орієнтування)*

**Склад команди – 4 особи, з них не менше однієї особи протилежної статі.**

Спорядження команди: планшет, ручки, компас.

Гра має фіксований час початку і завершення. Контрольний час (КЧ) роботи на кожному етапі – 7 хв. (крім етапу «Мінне поле» - 8 хв.) Загальний контрольний час – 1 год. За перевищення КЧ команда отримує штрафні бали, про що повідомляється напередодні змагань. Етап «Лист гетьмана» швидкісний.

На кожному етапі команда виконує по два завдання. За перше завдання отримує від 0 до 5 балів в залежності від ступеня правильності та повноти виконання. За друге завдання – від 0 до 2 балів в залежності від ступеня правильності та повноти виконання. Завдання виконуються по черзі, одночасне виконання обох завдань не дозволяється.

Легенду руху до наступного етапу команда дізнається після правильного виконання другого завдання із фіксацією часу закінчення роботи над обома завданнями. У випадку невиконання завдання, команда отримує легенду руху до наступного етапу від судді після завершення контрольного часу роботи на етапі.

Результатом роботи на етапі є сума балів за два завдання. Результат команди на етапі конвертується у грошовий еквівалент по курсу 1 бал – 1 копійка. На фініші монети обліковуються і мають вплив на кінцевий результат, порядок обліку повідомляється напередодні змагань.

Переможець визначається за кількістю набраних балів. При рівній сумі балів вище місце посідає команда, яка швидше виконала завдання «Лист від гетьмана».

## **ЕТАПИ:**

### **1. Етап «Козацьке вбрання та амуніція»**

Співставити назви елементів козацького вбрання та озброєння з числовим позначенням цих елементів на малюнку.

### **2. Скарби гетьмана Полуботка**

Етап обладнаний:

- розкоп 2 м×2 м із заритими артефактами;
- зображення артефактів;
- лопатка 1 шт;
- інформація про напрям і спосіб руху до наступного етапу, поміщена у тару, замасковану під артефакт;
- картка із завданнями.

Завдання:

1. Використовуючи опис про використання предмету і особливості його виготовлення, команда обирає із запропонованих зображень артефакт, який треба знайти у розкопі (2 бали), та відкопує його (3 бали).
2. Візуально порівняти зовнішні ознаки (колір, форма, матеріал) знайденого у розкопі артефакту та декількох запропонованих ємностей і за максимальним збігом ознак вибрати відповідну ємність. За умови правильного виконання цього завдання з першої спроби команда отримує легенду руху до наступного етапу та їй нараховується 2 бали. Цей момент фіксується як час закінчення роботи команди на етапі. Якщо команда із першої спроби помилилася, то їй надається друга спроба. За умови правильного виконання завдання з другої спроби, команда отримує легенду руху до наступного етапу та їй нараховується 1 бал. Тоді цей момент фіксується як час закінчення роботи команди на етапі. У випадку невиконання цього завдання із двох спроб, команда отримує легенду руху до наступного етапу від судді після завершення контрольного часу роботи на етапі.

### **3. Золотоноша**

Етап обладнаний:

- зразки рудовмісних гірських порід (лимоніт (бурий залізняк), гематит (червоний залізняк), джеспіліт, магнетит, пірит, боксит);
- інформація про напрям і спосіб руху до наступного етапу, поміщена у спеціальну тару певної маси;
- однакові за розміром ємності (сірникові коробочки) різної маси;
- картка із завданнями;
- терези.

Завдання:

1. Визначити назви запропонованих гірських порід і записати до картки – за кожну відповідь 1 бал.
2. За суддівськими даними про відсотковий вміст металу у породі, визначити масу металу, яку можна отримати із зазначеного зразка руди. Отримане значення маси порівняти з вагою ємкостей. Необхідна команді легенда буде міститися в ємкості, маса якої співпадатиме із масою металу, який можна отримати із зазначеного зразка руди. За умови правильного виконання цього завдання, команда знаходить легенду руху до наступного етапу і отримує 2 бали. Цей момент фіксується як час закінчення роботи команди на етапі. У випадку помилки, команда отримує легенду руху до наступного етапу від судді після завершення контрольного часу роботи на етапі.

#### **4. «Характерник»**

Етап обладнаний:

- зображення древньослов'янських міфічних істот (відогонь, двоєдушник, літавиця, хуха, злидні, вій, вовкулака, водяник, болотяник, русалка, мавка, песиголовці, лісовик);
- плутанка (павутиння) з дзвіночками;
- інформація про напрям і спосіб руху до наступного етапу;
- «вудка»;
- картка із завданнями.

Завдання:

1. Команда розділяється на дві частини: один учасник стає відгадувачем, інші троє відповідатимуть на його запитання. Трійка учасників всліпу обирає картку з назвою однієї із міфологічних істот. Відгадувач ставить навідні запитання, відповідачі кажуть лише «так» або «ні». Завдання вважається виконаним, якщо відгадувач голосно називає загадану міфологічну істоту, а відповідачі голосно кажуть «так, вгадав». Виконання за 1 хв. – 5 балів, за 2 хв. – 3 бали, за 3 хв. – 1 бал. Якщо команда за три хвилини не впізнала загадану істоту, робота над цим завданням припиняється і бали команді не нараховуються.
2. Інформація з легендою руху до наступного етапу, поміщена у тару та знаходиться у центрі «павутини», дістати її можна лише за допомогою «вудки». Якщо при спробі дістати легенду, учасник торкається павутини і дзвенить дзвіночок, то спроба переходить до наступного учасника і т.д. Коли легенду вдається дістати менше ніж за 1 хв., команді нараховується 2 бали і цей момент фіксується як час закінчення роботи команди на етапі. Коли легенду вдається дістати більше ніж за 1 хв., але менше ніж за 2 хв., команді нараховується 1 бал і тоді цей момент фіксується як час закінчення роботи команди на етапі. У

випадку невиконання цього завдання за 2 хв., команда отримує легенду руху до наступного етапу від судді після завершення контрольного часу роботи на етапі.

### **5. Лист від гетьмана (швидкісний етап)**

Обладнання етапу:

- портрети гетьманів України (Мазепа, Орлик, Б.Хмельницький, Полуботок, Многогрішний, Виговський, Скоропадський, Дорошенко, Розумовський);
- текст для дешифрування;
- дзеркало;
- картка із завданнями.

Завдання виконуються на швидкість:

1. Використовуючи запропоновані суддею портретні зображення гетьманів, визначити і записати номери портретів – за кожну відповідь 1 бал.
2. Прочитати лист гетьмана за допомогою дзеркала (текст буде написано так, що його буде зрозуміло лише у дзеркальному відображенні) та записати його розшифровану версію. Даний текст одночасно є легендою руху до наступного етапу. Коли лист вдається розшифрувати та записати менше, ніж за 2 хв., учасникам нараховується 2 бали і цей момент фіксується як час закінчення роботи команди на етапі. Коли лист вдається розшифрувати та записати більше, ніж за 2 хв., але менше, ніж за 3 хв., команді нараховується 1 бал і тоді цей момент фіксується як час закінчення роботи команди на етапі. У випадку невиконання цього завдання за 3 хв., команда отримує легенду руху до наступного етапу від судді після завершення контрольного часу роботи на етапі.

### **6. Мінне поле**

Обладнання етапу:

- частина галявини, обмежена маркувальною стрічкою;
- цвяхи або бляшанки;
- металошукач або щупи;
- інформація про напрям і спосіб руху до наступного етапу, поміщена у тару та закріплена на певній висоті за допомогою системи противаг.

Завдання:

1. Можливі два варіанти.

а) Використовуючи металошукач (працює один учасник), на обмеженій частині галявини виявити цвяхи (10 шт.), заховані у ґрунті (1 бал за 2 знайдені цвяхи). Робота над цим завданням обмежена 3 хвилинами.

б) Використовуючи щупи (у кожного учасника свій щуп), на обмеженій частині галявини виявити бляшанки (10 шт.), заховані у ґрунті (1 бал за 2 знайдені бляшанки). Робота над цим завданням обмежена 3 хвилинами.

2. Дістати легенду руху до наступного етапу. Легенда буде закріплена на певній висоті за допомогою системи противаги. Щоб опустити легенду на досяжну висоту, треба буде певну кількість цвяхів (шишок) закинути до порожнього відра. Коли легенду вдається дістати менше, ніж за 1 хв., команді нараховується 2 бали і цей момент фіксується як час закінчення роботи команди на етапі. Коли легенду вдається дістати більше ніж за 1 хв., але менше ніж за 2 хв., команді нараховується 1 бал і тоді цей момент фіксується як час закінчення роботи команди на етапі. У випадку невиконання цього завдання за 2 хв. команда отримує легенду руху до наступного етапу від судді після завершення контрольного часу роботи на етапі.

Способи руху між етапами:

1. Рух за азимутом і вказаною відстанню
2. Промаркований маршрут
3. Нитка Аріадни. До дерев прив'язана мотузка, рухатися треба уздовж неї.
4. На орієнтир. Команда отримує зображення або опис примітного дерева, до якого і треба прийти.
5. Провідник. Треба командою заспівати коломийку-закликайку до хухи. Хуха з'явиться і проведе.
6. За наданою картою. На карті позначено пункт, де знаходиться команда і наступний етап.
7. До названого у записці конкретного місця.

*Суддівська колегія має право зменшити кількість етапів.*

### **ТАБОРУВАННЯ (БІВАК)**

**Обов'язкові атрибути** – хоругва (прапор), 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 бівачу проводяться систематично протягом усіх днів таборування.

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

Роям виставляються штрафні бали:

- чистота (до 25-ти балів);
- постановка табору (до 30-ти балів);
- дотримання режиму та розпорядку дня (до 15-ти балів);
- стан та наявність предметів особистої гігієни (до 15-ти балів);
- стан зберігання особистих речей та посуду (до 15-ти балів);

- наявність миючих та дезінфікуючих засобів (до 2-х балів);
- гігієна зберігання харчових продуктів (до 15-ти балів);
- наявність поліетиленових технічних мішків для сміття та своєчасність їх видалення у контейнери (до 3-х балів);
- фіксація місця перебування учасників таборування (до 5-ти балів);
- мова та культура спілкування (до 25-ти балів);
- відсутність організованого нічного чергування свого табору (до 15-ти балів);
- втрата під час чергування обов'язкових атрибутів (хоругва, емблема, тощо) (до 15-ти балів).

Переможець визначається за найменшою сумою штрафних балів.

**У перервах між змаганнями та конкурсами проводяться семінари ройових, виховників та керівників рою, ватри** (тематичні диспути, розважальні вечори–дискотеки, демонстрація відеофільмів), **гутірки** (тематичні виховні та пізнавальні бесіди, семінари, зустрічі з видатними та цікавими людьми, учасниками АТО інше), **спортивні ігри, забави тощо.**

Кожен рій може отримати «Завдання дня». За якісне виконання «Завдання дня» рій може отримати додатковий бал, що буде відніматися від загальної суми балів.

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

Остаточні умови проведення етапів, їх перелік та порядок проходження оголошуються СК за 30 хвилин до початку проведення певного виду програми.

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

**Послідовність неповного розбирання автомата АК:**

1. Відокремити магазин.
2. Зняти запобіжник, відпустити перевідник вогню вниз, поставивши його в положення АВ - автоматична стрільба, або ОД - одиночна стрільба, відвести за рукоятку затворну раму назад, оглянути патронник, відпустити рукоятку затворної рами й спустити курок з бойового взводу, тримаючи автомат догори стволом (45\*-90\*).
3. Відокремити шомпол.
4. Відокремити кришку ствольної коробки.
5. Відокремити зворотний механізм.
6. Відокремити затворну раму із затвором.
7. Відокремити затвор від затворної рами.
8. Відокремити газову трубку зі ствольною накладкою.

**Послідовність складання автомата АК:**

1. Приєднати газову трубку зі ствольною накладкою.
2. Приєднати затвор до затворної рами.
3. Приєднати затворну раму із затвором до ствольної коробки.
4. Приєднати зворотний механізм.
5. Приєднати кришку ствольної коробки.
6. Тримаючи автомат догори стволом (45\*-90\*), спустити курок з бойового взводу й поставити на запобіжник, піднявши перевідник режимів стрільби до упору.
7. Приєднати шомпол.
8. Приєднати магазин до автомата.

Частини й механізми автомата слід розміщувати в порядку розбирання, поводитись з ними обережно, не класти одну частину на іншу й не застосовувати зайвих зусиль і різких ударів.

**ПЕРЕТЯГУВАННЯ ЛИНВИ**

Кількість учасників - 6 осіб. У кожному турі учасники рою мають по одній спробі. Линва посередині перев'язується червоною стрічкою, а від червоної стрічки на відстані 2 м праворуч синьою і ліворуч жовтою стрічками (лінія захвату роями).

Розмічається коридор шириною 2 м. Линва встановлюється так, щоб червона стрічка знаходилася посередині коридору.

Учасники беруть за линву так, щоб не переходити лінію коридору та відмітки захвату линви. Дозволяється використання рукавичок без гумових шипів.



## **Правила перетягування линви.**

Кожен рій береться за свою половину линви. Учасники стоять по обидві сторони линви через одного (перший – ліворуч від линви, другий – праворуч і т.д.).

Учасники, що стоять ліворуч, закріплюють линву під правим ліктем, ті, що стоять праворуч – під лівим ліктем, щосили утримуючи линву двома руками.

Допускається одностороннє розташування учасників. Линва в такому випадку повинна розташовуватися з правої сторони учасника і бути між тілом та верхньою частиною передпліччя. Рій сам визначає тактику розміщення.

Допускається зміна тактичної побудови у різних спробах. Перший до центру учасник має здійснити захват. Жодний із учасників не може робити захват ближче до центру, ніж якомога ближче до крайньої маркувальної стрічки. Не допускається ніяких вузлів або петель на линві, також не дозволяється чіпляти линву навколо будь-якої частини тіла. Пересічення линви через самого учасника вважається петлею. Кожен учасник 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, учасники мають зберігати таку позицію протягом усього часу тяги. Взуття може бути з рифленою поверхнею. Бутси – забороняються!

Кінцевий учасник називається «якірним». Линва має проходити вздовж правої сторони тіла якірного, 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 вгору), руки витягнуті вперед, стопи ніг попереду колін.

При виявленні порушення суддя зупиняє боротьбу. Головний суддя робить зауваження при падінні когось із учасників («сидінні»), (учасник доторкається землі іншою частиною тіла, крім ніг) та моментальному не поверненні у вихідне положення, гальмуванні тяги («ступор»), не бажанні вести активну боротьбу («тяга без боротьби»), при пропусканні линви через руки (неконтрольований рух линви), неодноразовому сидінні та продовженні боротьби в тязі («гребля») команді робиться зауваження. Після трьох зауважень команда дискваліфікується і їй зараховується поразка. Забороняється робити будь-які упори на землі (виямки, бортики) для ніг. Боротьба припиняється за сигналом головного судді: «Стоп» (може дублюватися свистком).

## **Визначення переможців**

Змагання судять три судді. Два бокові – супроводжують рій в тязі, один – головний. За сигналом головного судді учасники починають тягнути линву.

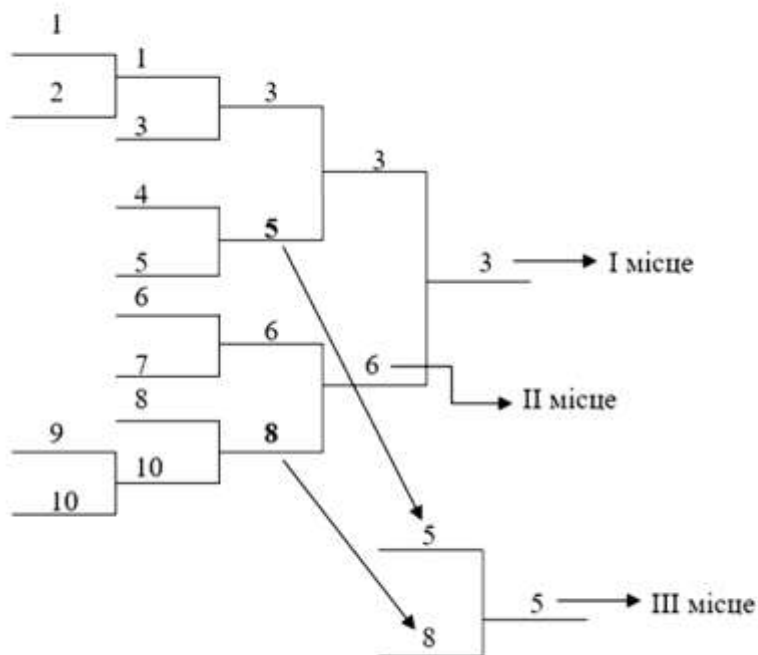
Перемагає рій, який перетягнув линву на свій бік за лінію обмеження коридору. Час відведений на перетягування линви 45 секунд. У разі, якщо роям учасникам не вдалося перетягнути линву за 45 секунд за лінію коридору, перемагає той рій

який перетягнув центральну маркувальну стрічку на свою частину коридору. За 10 секунд до закінчення відведеного часу суддя повинен сповістити рої-учасники про наявність переваги будь-якого з роїв підняттям руки та голосовим сигналом («Жовті переважають» або «Сині переважають») у бік рою який має перевагу.

I-II та III місця визначаються у фіналі та півфіналі змагань.

Позиція рою у турнірній таблиці визначається шляхом жеребкування.

**ЗРАЗОК**



### **КОНКУРС «ВАТРА»**

Критерії оцінювання (від 1 до 10 балів):

- відповідність назві композиції, темі;
- досягнення мети;
- художньо-естетичний рівень,
- артистичність та майстерність виконання;
- інформаційна насиченість змісту програми;
- музичний супровід (живе виконання, використання фонограм («мінусовок»);
- використання у дійстві власних ройових атрибутів;
- оригінальність (регіональні особливості),
- композиційна виправданість;
- загальне враження;
- реалізація сценарного задуму.

## **ВПОРЯД**

Конкурс проходить у вигляді демонстрації навичок зі стройової підготовки (впоряду). Оцінювання конкурсу здійснюється відповідно до Муштрового впоряду гри «Сокіл» («Джура»).

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

**Місце проведення:** стройовий плац, рівний майданчик з твердою поверхнею (асфальтований, бетонний, дерев'яний) не менше 50 м в довжину і 30 м в ширину.

**Час на виконання:** загальний час на виконання обов'язкового і творчого завдань – до 8 хв (за перевищення часу рій отримує «10» штрафних балів).

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

**Накази подає:** головний суддя (для ройового) і ройовий (всі накази для рою).

**Система оцінювання:** виконання вправ проводиться згідно Муштрового впоряду гри «Джура». 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 основні критерії: оцінка зовнішнього вигляду, справність одностроїв, злагодженості рою та якості 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 і творчого завдання набрав найбільшу балів. За рівної кількості балів вище місце посідає рій, який отримав менше штрафних балів.

**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 фахівців з військової підготовки та/або військовослужбовців.

Кількість суддів визначається із розрахунку: один суддя на двох учасників рою (наприклад: 8 учасників – 4 судді). Головний суддя обов'язково оцінює дії ройового і хорунжого (прапороносця). Інші судді конкурсу оцінюють дії двох учасників рою.

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

Можливі вправи.

Рій виконує прийоми в такій послідовності:

- вихід рою і звіт ройового 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;
- виконання творчого завдання (в разі готовності).

### **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 середини 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 дублює команду: **«СПОЧИНЬ!»** (*стати вільно, виставити ліву ногу вперед під 45 градусів так, щоб п'ятка лівої ноги знаходилася на прямій лінії з носком правої ноги; вага тіла переходить на праву ногу. Руки вільно опущені вздовж тулуба*). Хорунжий самостійно ставить прапор до стопи і випрямляє руку з прапором навскіс вправо.

Ройовий повертається на своє місце і командує:

**«Рій. РОЗХІД».**

### **Шикуння в однолаву.**

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

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

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

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

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

(*За цією командою усі, крім правофлангового прапороносця (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: **«СПОЧИНЬ».**

### **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: **«До правого – РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!»**

Ройовий завершує виконання прийому командою: **«СПОЧИНЬ».**

### **Перешикуння рою з однолави в дволаву та навпаки**

Ройовий подає команду: **«Рій, до двох – ВІДЛІЧИ».**

(*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: «**До правого РІВНЯЙСЬ. СТРУНКО!**»*

Ройовий завершує виконання прийому командою: «**СПОЧИНЬ**».

«**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: «**До правого РІВНЯЙСЬ. СТРУНКО!**»

Ройовий завершує виконання прийому командою: «**СПОЧИНЬ**».

### **Крок на місці**

Ройовий подає команду: «**Рій, До правого 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: «**СПОЧИНЬ**».

### **Перешиккування в колону по двос**

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 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 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 командою рій припиняє співати пісню і крокує на вихідну позицію).*



Міністерство освіти і науки України

**УКРАЇНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ЦЕНТР  
НАЦІОНАЛЬНО-ПАТРІОТИЧНОГО ВИХОВАННЯ,  
КРАЄЗНАВСТВА І ТУРИЗМУ УЧНІВСЬКОЇ МОЛОДІ**

вул. П.Пестеля, 5 - 7, м. Київ, 01135, тел/факс: 0 (44) 531-19-98, 531-90-68

Поштова адреса: Київ-135, а/с190

e-mail: [juntur@ukr.net](mailto:juntur@ukr.net), <http://ukrjuntur.org.ua>

Код ЄДРПОУ 02124568

27 травня 2019 року № 154

Директорам обласних та Київського  
міського центрів туризму,  
станцій юних туристів

*Про роз'яснення виконання  
команд в умовах конкурсу  
«Впоряд»*

У додатку 1 до наказу № 40-А від 22 квітня 2019 року «Про затвердження Умов проведення III (Всеукраїнського) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») та Збору активістів гри «Джура» - «Школа джур козацьких» (середня вікова група) у 2019 році» у конкурсі «Впоряд» для виконання вправи «Проходження урочистим ходом з виконанням військового вітання під час руху» та «Проходження з виконанням маршової пісні» вписані умови:

«... Після проходження рою повз судді ройовий подає команду: :

**«Рій – Спо-ЧИНЬ!».** (За командою ройовий опускає праву руку, ліва колона рою повертає голову прямо, рухається далі по колу плацу).

Після проходження рою повз судді ройовий подає команду:

**«Рій – Спо-ЧИНЬ!».**(За командою рій припиняє співати пісню і крокує на вихідну позицію).»

Звертаємо увагу, що ці команди подаються ройовим: **«Рій – Вільно!».**

Під час виконання творчого завдання не рекомендується використовувати елементи основного завдання.

Директор

Бондарчук О.С.  
(044) 228-06-54

С.В. Неділько



## «ФЕХТУВАННЯ»

**Фехтування на шаблях – повноконтактний двобій двох джур один з одним на спортивних пневматичних снарядах.**

**Змагальний майданчик у змаганнях «Фехтування на шаблях» є** геометрично правильним квадратним майданчиком розміром 6 х 6 метрів або колом діаметром 6 метрів . Змагальний майданчик повинен бути покритий рівним ґрунтовим або іншим покриттям.

**Інвентар та необхідне устаткування місць у змаганнях «Фехтування»:**

- 1.Шабля – спортивний пневматичний снаряд довжиною 90 сантиметрів , який складається з ручки довжиною 15 сантиметрів та пневматичного резинового балону в тканій оболонці довжиною 75 сантиметрів;
- 2.Шолом жовтого та темно-синього кольору з захисною маскою для обличчя;
- 3.Стіл та необхідна кількість стільців;
- 4.Один секундомір; протоколи; ручки.

**Суддівство:**

Суддя виду змагань, хронометрист, рефері майданчику.

**Метод проведення змагань** (олімпійська система) – з вибуванням тих, хто програв після однієї поразки. Учасники змагань, які програли поєдинок за вихід у фінал, беруть участь у поєдинках за третє місце;

**Дозволені та заборонені технічні дії та їх оцінювання.**

**Зміст дозволених технічних дій:** прямі, бокові, знизу, зверху, з розворотом та інші удари, уколи в голову, в тулуб, по кінцівках в стійці, в стрибку, в партері першою половиною резинового балону в тканій оболонці спортивного пневматичного снаряду.

**Дозволені технічні дії та зони ураження у видах змагань**

<i>Види змагань на зброї</i>	<i>Дозволені технічні дії</i>	<i>Зони ураження у видах змагань</i>	<i>Оцінка за технічну дію</i>
шабля	укол	голова, тулуб, кінцівки верхні від ліктя до плеча та нижні від коліна до поясу	1 бал
	удар	голова, тулуб, кінцівки верхні та нижні	1 бал

**Зміст заборонених технічних дій:** прямі, бокові, знизу, зверху, з розворотом та інші удари в голову, в тулуб, по кінцівках в стійці, в стрибку, в партері першою половиною резинового балону в тканій оболонці спортивного пневматичного снаряду одночасно двома спортсменами; будь які захвати спортивного пневматичного снаряду, як кінцівками так і спортивними снарядами.

<i>Види змагань на зброї</i>	<i>Дозволені технічні дії</i>	<i>Оцінка за технічну дію</i>
шабля	укол, удар обома джурами	-1 бал
	укол, удар першою половиною спортивного снаряду	-1 бал
	захвати спортивного пневматичного снаряду	-1 бал

### **Регламент поєдинків виду змагань «Фехтування»**

Основний час поєдинку серед учасників змагань «Фехтування»

<i>Тривалість основного першого раунду</i>	<i>Міжраундова перерва</i>	<i>Вирішальний другий раунд</i>
Індивідуальний – 1хвилина	не призначається	до першої оцінки

### **Виявлення перемоги в фехтування на шаблях**

**Перемогу отримує той хто:**

- здобув більше балів за 1 хв. підчас двобою;
- при рівності або відсутності балів здобув менше штрафних балів за 1 хв. підчас двобою;
- при рівності або відсутності балів здобув першим у **вирішальному другому раунді** один бал або його опонент здобув штрафний бал.

### **ВІДУН**

*(військово-історична вікторина)*

Зміст питань тематичних розділів відповідає навчальним програмам 5-10 класів. Також рекомендовано ознайомитись з додатковою літературою (список додається).

Під час виконання завдань рою **забороняється використовувати** мобільні телефони, смартфони, планшети тощо.

Список додаткової літератури:

Підручник Історія України 9 клас В.С. Власов 2017 р.

Підручник Історія України 8 клас В.С. Власов 2016 р.

Шкільний підручник з Історії України для 8-х класів, автори: Гупан Н. М., Смагін І.І., Пометун О. І. Книжка за новою програмою, 2016 рік.

<http://www.memory.gov.ua/page/ukrainska-revolyutsiya-1917-21>

<http://unr.memory.gov.ua>

## ТАБОРУВАННЯ

### **КОНКУРС «БІВАК» (таборування)**

Обов'язкові атрибути – хоругва (прапор), 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 бівачу проводяться систематично протягом усіх днів таборування.

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

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

Роям виставляються штрафні бали:

- чистота (до 25-ти балів);
- постановка табору (до 30-ти балів);
- дотримання режиму та розпорядку дня (до 15-ти балів);
- стан та наявність предметів особистої гігієни (до 15-ти балів);
- стан зберігання особистих речей та посуду (до 15-ти балів);
- наявність миючих та дезінфікуючих засобів (до 2-х балів);
- гігієна зберігання харчових продуктів (до 15-ти балів);
- наявність поліетиленових технічних мішків для сміття та своєчасність їх видалення у контейнери (до 3-х балів);
- фіксація місця перебування учасників таборування (до 5-ти балів);
- мова та культура спілкування (до 25-ти балів);
- відсутність організованого нічного чергування свого табору (до 15-ти балів);
- втрата під час чергування обов'язкових атрибутів (хоругва, емблема, тощо) (до 15-ти балів).

Переможець визначається за найменшою сумою штрафних балів.

Для нотаток



## Контакти:

*Директор*

Стешук  
Валентина Миколаївна      тел/факс  
529-43-58

*в.о. завідуючого відділом  
національного та військово-  
патріотичного виховання*

Капшук  
Тетяна Михайлівна      529-31-18

*Методист-координатор II етапу  
Всеукраїнської дитячо-юнацької  
військово-патріотичної гри  
«Сокіл» («Джура»)*

Кубрак Анастасія  
Олександрівна      529-31-18

*Email:*

[mcdut@ukr.net](mailto:mcdut@ukr.net)

*Сайт:*

[www.uacenter.info](http://www.uacenter.info)



 <https://www.facebook.com/uacenter.info>