



**ДОДАТКОВІ УМОВИ
ЗМАГАНЬ ТА КОНКУРСІВ
II (міського) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької
військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)
(31 травня – 4 червня 2018 року)**

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.

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. Для підготовки відповіді на 1 питання надається 1 хвилина.

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 8 кращих команд, які набрали більшу кількість балів.

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 - до 5 балів. За результатами цього етапу до фіналу виходять 4 команди.

III етап (фінал) – базується на умовах гри, розробленої Українським інститутом національної пам'яті до 100-ліття Української революції, де визначаються переможець і призери.

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 осіб протилежної статі.

Кількість позицій для стрільби – 6.

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

Мішеней – 2 (пристрілочна – II, залікова – 3) (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 справ під гаслом «Добре діло» на засадах козацького лицарства. Переможці та призери визначаються за номінаціями.

За звіт наданий у письмовій формі рій може отримати до 130 балів.

За захист звіту у публічній формі – до 50 балів.

За невчасне подання роботи на конкурс - штраф 30 балів.

Звіт на конкурс оформлюється згідно «Рекомендацій».

Матеріали на конкурс у письмовому вигляді подаються не пізніше **29 травня 2018** року до КПНЗ «Київський центр дитячо-юнацького туризму, краєзнавства та військово-патріотичного виховання» (вул. Саперне поле, 26, каб. № 1, тел. 529-30-02)

Захист звіту у публічній формі, визначеній роєм.

1. Попереднє оцінювання письмового звіту враховується при визначенні підсумкової оцінки.

2. Час на захист – до 3хв.

Рій, що не надав звіт «Добре діло» посідає останнє місце в інших конкурсах, після роїв, що подали звіт.

КРАЄЗНАВЧИЙ КВЕСТ

Квест «Пластун»

(інтелектуальна гра на місцевості з елементами орієнтування)

Кількість учасників – 3 особи.

Контрольний час виконання завдання на етапах – 45 хвилин.

Команди стартують по черзі одна за одною, згідно попереднього жеребкування. Всі учасники команди рухаються **виключно** разом. Місце розташування першої інформаційної картки учасникам необхідно визначити за азимутом, а місце розташування наступних пунктів вираховується учасниками самостійно.

Спорядження: планшетна папка, ручка, компас, годинник.

Завдання квесту будуть перевіряти знання та навички учасників команди з таких питань:

- орієнтування за планом місцевості;
- знання історії України за шкільною програмою 8-9 класів;
- завдання на спостережливість;
- окремо будуть запропоновані додаткові завдання.

Результат рою визначається за сумою балів, отриманих при виконанні всіх основних та додаткових завдань. Вище місце посідає команда з більшою сумою балів. При рівності суми балів вище місце посідає команда, яка фінішувала раніше за часом. При перевищенні контрольного часу команді будуть нараховані штрафні бали (- 0,5 бали за 1 хвилину запізнення).

Тематичні розділи додаткових завдань конкурсу:

- Київ козацький
- Козацькі страви
- Гетьманські столиці України
- Архітектурні пазли
- Козацькі пісні та думи
- Гетьмани України

Суддівська колегія має право зменшити кількість етапів.

КОЗАЦЬКА СМУГА ПЕРЕШКОД

Кількість учасників – **6 осіб (не менше 1 особи протилежної статі)**. Кількість етапів – 7.

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».

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.
- 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 протилежної статі.

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, 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 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

Представлення творчо-мистецького звіту рою (мистецька композиція)

Кількість учасників – рій у повному складі (8 осіб)

Час виконання завдання – **до 12 хвилин** За перевищення загального часу на виконання завдання нараховується штраф (але не більше 10 балів).

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.

жанри: 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.

КОЗАЦЬКІ СТРАВИ

Кількість учасників – не обмежена.

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 участі у приготуванні страви не беруть. Нагородження проводиться за номінаціями.

ТАБОРУВАННЯ (БІВАК)

Всі рої розміщуються по сотнях. В кожній сотні 10 роїв з різних районів згідно жеребкування.

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 біваку 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.**

Кожна сотня може отримати «Завдання дня». За якісне виконання «Завдання дня» сотня 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»)

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 представлено 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 стройового 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;
- шикунання 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: **«Спо-ЧИНЬ!»** (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».

Шиккування в однолаву.

Ройовий підходить до встановленого місця шиккування 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 шиккування. Як тільки перший член рою став на лінію, то ройовий робить два кроки вперед і повертається обличчям у бік чолової лінії шиккування).

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: **«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: **«До правого – 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 пришвидшеним півкроком підходять на встановлений для зімкненого строю проміжок і в міру підходу самотійно зупиняються та повертаються ліворуч. Ройовий подає команди: **«До правого 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 пришивдшеним 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: **«Спо-ЧИНЬ»**.

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: **«Спо-ЧИНЬ»**.

Перешикування в колону по двоє

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

Ройовий подає команду: **«Рій, Право-РУЧ. Зім-КНИСЬ»**. (За виконавчою командою всі джури, повертаються праворуч, після чого пришивдшеним півкроком підходять на встановлену дистанцію шикування 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*).

ВДУН

(*військово-історична вікторина*)

Зміст питань тематичних розділів відповідає навчальним програмам 5-10 класів.

1. Історія України : підруч.для 8 класу загальноосвіт. навч. закладів / Гісем О.В., Мартинюк О.О. – Х.: Вид-во «Ранок», 2016 с. : іл.
2. <http://uacenter.info/нормативні-документи/245-методичні-матеріали-гри-українська-революція>.

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

ПЕРЕТЯГУВАННЯ ЛИНВИ

Змагання проводяться за олімпійською системою.

У кожному турі учасники рою мають по одній спробі. Линва посередині перев'язується червоною стрічкою, а від червоної стрічки на відстані 2 м праворуч і ліворуч канату, білими стрічками (лінія захвату командами).

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

Учасники беруть за канат так, щоб не переходити лінію коридору та відмітки захвату канату.

За сигналом судді учасники починають тягнути канат. Перемагає команда, яка перетягнула канат на свій бік за лінію обмеження коридору.

Правила перетягування линви.

Захват канату.

Жодний з учасників не може робити захват ближче до центру, ніж крайня маркувальна стрічка. Перший до центру (учасник) має здійснити захват якомога ближче до крайньої маркувальної стрічки.

Не допускається ніяких вузлів або петель на канаті, а також не дозволяється чіпляти канат навколо будь-якої частини тіла.

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

Тягова позиція

Кожний учасник рою під час тяги має тримати канат двома відкритими руками простим захватом, тобто долоні обох рук мають бути направлені догори. Канат повинен розташовуватися з правої сторони атлета і бути між тілом та верхньою частиною передпліччя. Будь-який інший захват, що може заважати вільному руху канату вважається за замок, і це є порушенням Правил змагань

Кидання канату до фінального свистка судді – заборонено, за порушення команда знімається зі змагань.

Позиція якірного.

Кінцевий учасник називається якірним. Канат має проходити вздовж правої сторони тіла, діагонально через спину та через ліве плече, ззаду наперед. Залишок канату

проходять під передпліччям лівої руки та звисає назад або вбік. Якірний робить такий самий захват обома руками (долонями догори), руки витягнуті вперед.

Перемагає команда, яка перетягнула канат на свій бік за лінію обмеження.

Час роботи всіх турів, крім фінального, фіксується для визначення місць у конкурсі. Вище місце, починаючи з п'ятого, займає команда, яка вибула з II туру та має більший час роботи. Місця команд, які вибули у першому турі визначаються за більшим часом роботи.

I-II та III-4 місця визначаються у фіналі та півфіналі змагань.

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

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.

КОНКУРС «ДОБРЕ ДІЛО»

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

Рекомендації до оформлення звітів

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 друкованим **та 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:

(район і підпорядкування)

(заклад освіти, 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.

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
	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.	Наявність електронного носія та якісного відеоматеріалу <u>надає можливість отримання преміальних балів</u>	до 10
8.	Самостійність та ініціативність у виконанні «Доброго діла» учасниками рою	до 20
	Максимальна сума балів	до 130

КОНКУРС «Ватра»

Тема: «Слава героям»

Представлення творчо-мистецького звіту рою (мистецька композиція).

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: 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.

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.

За перевищення загального часу на виконання завдання нараховується штраф (але не більше 10 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 може бути організовано із залученням представників роїв. У суддівстві бере участь один представник кожного рою. Кожен представник виставляє одну оцінку (до 10 балів) кожному рою, крім того, який він представляє.

Вище місце займає рій, який набрав більшу кількість 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. під час двобою;
- при рівності або відсутності балів здобув менше штрафних балів за 1хв. під час двобою;
- при рівності або відсутності балів здобув першим у вирішальному другому раунді один бал або його опонент здобув штрафний бал.