**ПРОЕКТ**

**ДОДАТКОВІ УМОВИ ЗМАГАНЬ ТА КОНКУРСІВ**

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

**(середня вікова група)**

**СТРІЛЬБА**

*(вогнева підготовка з електронної гвинтівки)*

Стрільба виконується з електронної гвинтівки **(Гвинтівки суддівські)** по мішені «П» (пневматична) на дистанції 10 метрів з положення сидячи 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 звитяг (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 звитяг» рій подає при реєстрації у мандатній комісії.

**«ТУРИСТСЬКО-СПОРТИВНА СМУГА ПЕРЕШКОД»**

Кількість учасників – **6 осіб (з них не менше 2-х осіб протилежної статі).**

Кількість етапів – **7**.

Форма одягу учасників спортивна або польова камуфльованого забарвлення ( штани та кофта з **довгим рукавом**).

***Перелік етапів:***

* Підлаз.
* Подолання умовного болота по «купинах».
* Подолання умовного болота за допомогою жердин.
* Переправа через яр по мотузці з перилами.
* Переправа через яр по мотузці за допомогою «ліан».
* Подолання перешкоди з використанням підвішеної мотузки (маятником).
* Метання умовної «гранати».

**Умови проходження етапів смуги перешкод:**

* **Підлаз** (рух по-пластунськи через коридор з обмеженою висотою). У разі торкання обмеження висоти, учасник долає перешкоду ще раз. Після 3 порушення учасник рухається далі.
* **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.
* **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.

* **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.
* **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.
* **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.
* **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**

**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. Завдання виконуються на контрольних пунктах вказаних на карті масштабом 1:10 000 та за легендою.

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

**Етап** **«Рятівник»** - змагання з надання першої долікарської допомоги та 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 здавлені 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 (**МАНЕКЕНУ)** на ношах. 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**.

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;

- невірні дії супроводжуючого (супроводжуючий 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)*.

**Обладнання етапу. Команда самостійно розподіляє завдання**

**Етап спорядження магазину «АК»**

Кількість учасників – 2особи.

* Учасник змагань 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 за кожну помилку учаснику додається по 5 секунд додаткового штрафного часу. Конкурсний етап вважається пройденим, коли учасник повністю спорядив магазин 30 патронами і поклав його на підставку/стіл.

Переможець визначається за найменшим часом витраченим на виконання вправи.

**Етап «Неповне розбирання та складання АК»**

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

Перший учасник конкурсного етапу повинен швидко, з дотриманням визначеної послідовності розібрати масогабаритний макет автомата АК, а потім, другий учасник етапу – 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 кожну помилку, допущену учасником змагань (порушення послідовності виконання вправи та при порушенні вимог техніки безпеки), до загального часу додається по 5 секунд штрафного часу.

Результат на даному етапі визначається за часом завершення завдань останнім учасником та штрафного часу.

**Етап «Метання учбової гранати»**

**Етап «Топографія»**

**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).

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**

**(середня вікова група)**

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.

**Час на виконання: загальний час на виконання до 5 хв (за перевищення часу рій отримує «10» штрафних балів).**

**Учасники:** весь рій - 8 осіб. За кожного відсутнього учасника рій отримує «10» штрафних балів.

**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 за 10-ти бальною системою з урахуванням допущених помилок кожним учасником рою під час виконання кожної вправи муштрового впоряду. Суддя за кожну помилку знімає «1» штрафний бал. Обов’язково враховуються основні критерії: оцінка зовнішнього вигляду, справність одностроїв, злагодженість рою та якість виконання команд; виконання маршової патріотичної пісні.

**Перемагає рій, який у підсумку виконання обов’язкового завдання набрав найбільше балів. За рівної кількості балів вище місце посідає рій, який отримав менше штрафних балів при: 1) виконанні проходження урочистим ходом з виконанням військового вітання під час руху; 2) проходженні з виконанням стрової пісні.**

**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).

**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.

**Рій виконує прийоми в такій послідовності:**

‒ вихід рою і звіт ройового до суддівської колегії;

‒ шикування 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.

**ВІДУН**

*(військово-історичний конкурс)*

Кількість учасників – 4 особи.

Конкурс проводиться у вигляді інтелект-квесту в системі Kahoot та складається з 3 етапів.

Етап 1. «Асоціації».

Подається логічний ланцюжок, який поєднується одним терміном або поняттям. Приклад: «Булава, бунчук, литаври, печатка. Відповідь: Козацькі клейноди.».

Етап 2. «Мозковий штурм».

На екрані йде показ картинок, учасникам треба визначити історичну постать чи подію, зображену на ній.

Етап 3. «Мислитель».

Продовжити речення, яке містить поняття, інформацію про певну історичну подію чи постать.

Кожен етап містить 10 завдань з тематичних розділів:

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.

На виконання одного завдання відводиться час до 1 хвилини. Кожна правильна відповідь – 1 бал.

Перемагає рій, що набрав більшу кількість балів, при рівності результатів перевагу має рій, що дав більше правильних відповідей у 2 етапі.

**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 1шт;
* 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, обмежована 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:
* Рух за азимутом і вказаною відстанню
* Промаркований маршрут
* Нитка Аріадни. До дерев прив’язана мотузка, рухатися треба уздовж неї.
* На орієнтир. Команда отримує зображення або опис примітного дерева, до якого і треба прийти.
* Провідник. Треба командою заспівати коломийку-закликайку до хухи. Хуха з’явиться і проведе.
* За наданою картою. На карті позначено пункт, де знаходиться команда і наступний етап.
* 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 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.**

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:**

* 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.

**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**

**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».**

**Шикування в однолаву.**

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

**Ройовий подає команду: «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».**

**Перешикування 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 самостійно 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 пришвидшеним півкроком, дивлячись через плече на того, хто йде ззаду, і не відриваючись від нього; після зупинки того, хто йде ззаду, кожен робить ще стільки кроків, скільки було зазначено в команді 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 пришвидшеним 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*).

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Назва рою, № школи | Зовнішній вигляд, наявність емблеми і хоругви | Виконання команд | | | | | | | | Викон обов`язків ройового | Викон обов`язків хорунджого | Сума | Місце |
| Вихід рою на місце | Рівняйсь/струнко/спочинь | Шикування в однолаву | Повороти на місці | Переш. з однолави в дволаву | Крок на місці | Проходж  урочистим ходом | Проходж з вик. маршпісні |
|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Команда \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Сума балів \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Старший суддя \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ /

**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 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.