

ОРІЄНТОВНИЙ ПОРЯДОК ПРОВЕДЕННЯ
II (обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької
військово-патріотичної гри “Сокіл” (“Джура”)
(“джури” 11 – 14 років) на Дніпропетровщині

1.1. Порядок проведення II (обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри “Сокіл” (“Джура”) серед учнівської молоді віком 15-17 років в 2019 році на Дніпропетровщині (далі – Порядок) розроблений на підставі Положення про Всеукраїнську дитячо-юнацьку військово-патріотичну гру “Сокіл” (“Джура”), затвердженого постановою КМУ від 17 жовтня 2018 року № 845, наказу від 24.10.2019 № 1342 “Про проведення у 2019/2020 навчальному році Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри “Сокіл” (“Джура”), враховуючи Указ Президента України від 18 травня 2019 року № 286/2019 “Про Стратегію національно-патріотичного виховання дітей та молоді на 2020 – 2025 роки”, регіональну цільову Програму патріотичного виховання населення Дніпропетровщини на 2017-2021 роки, затверджену рішенням Дніпропетровської обласної ради від 02.12.2016 № 123-7/VII, рішення Дніпропетровської обласної ради “Про регіональну цільову соціальну програму “Освіта Дніпропетровщини до 2021 року” від 07.12.2018 №414-15/VII) (зі змінами та доповненнями).

1.2. II (обласний) етап Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри “Сокіл” (“Джура”) (далі – гра “Джура”) в Дніпропетровській області проводиться з метою виховання юних патріотів України на засадах національної гідності, високої патріотичної самосвідомості та активної громадянської позиції, здорового способу життя духовно багатой та фізично розвиненої особистості, готовності до виконання громадянського і конституційного обов’язку.

1.3. Основні завдання гри “Джура”:

- виховання дітей та молоді в дусі відданості принципам державної незалежності і соборності Україні та Українському народу;
- організація змістовного дозвілля; самовиховання як одна з ключових форм самоврядування учнівської молоді; взаємодія роїв у рамках куреня;
- популяризація серед учнівської молоді здорового способу життя, активного відпочинку та життя в природі; розвиток навичок мандрівництва (туризму), орієнтування та таборування;
- зміцнення зв’язків, дружби дітей та молоді, навичок успішної взаємодії з однолітками з усіх куточків Дніпропетровщини;
- забезпечення прозорості та створення позитивного іміджу процесу національно-патріотичного виховання в осередках самовиховання дітей та молоді гри “Джура” через інформування про їх діяльність в засобах масової інформації та в Інтернеті, через освітні веб-сайти та на сторінках у соціальних мережах;

- сприяння поширенню застосування дітьми та молоддю української мови, проводячи нею всі заходи включно з міжособистісним спілкуванням учасників у межах гри “Джура”;
- формування ціннісних орієнтирів і громадянської самосвідомості у дітей та молоді на прикладах героїчної боротьби Українського народу за самовизначення і творення власної держави, залучення учасників революційних подій в Україні 2004, 2013-2014 років, учасників операції об’єднаних сил в Донецькій та Луганській областях до гри “Джура”.

II. УЧАСНИКИ ГРИ “ДЖУРА”:

2.1. Учасниками гри «Джура» є учні закладів загальної середньої та позашкільної освіти (далі – заклади освіти), члени громадських об’єднань, учасники молодіжних центрів, об’єднані на добровільних засадах у самовиховних малих групах – роях (гуртках):

- 1) “молоді козаки” – 8 однолітків 15-17 років;
- 2) “джури” – 8 однолітків 11-14 років;
- 3) “новаки” (“козачата”) – до 12 однолітків 6-10 років.

Основою організації гри “Джура” є добровільне об’єднання учасників у рої, а роїв – у курені, в яких забезпечується реалізація принципу самоврядування. Курінь є базовою організаційною одиницею гри “Джура”. Курінь може складатися з трьох роїв молодих козаків. Курінь знаходиться під опікою виховника.

Рої гри “Джура”, створені на базі молодіжних центрів і громадських об’єднань (за згодою), діють у порядку, передбаченому для закладів освіти.

2.2. В II (обласному) етапі гри “Джура” – 2020 бере участь команда (рій) закладу освіти - переможець I міського/районного етапу гри “Джура” в складі 8 осіб (6 хлопців та 2 дівчини) віком 11-14 років відповідно до Положення про Всеукраїнську дитячо-юнацьку військово-патріотичну гру “Сокіл” “Джура”, затвердженого постановою КМУ від 17 жовтня 2018 року № 845. Кожен рій обирає провідника-ройового.

2.3 Команди (рої) об’єднаних територіальних громад Дніпропетровської області беруть участь у відбіркових районних етапах гри на умовах співпраці з районними державними адміністраціями, які залучають команди закладів освіти ОТГ до районних змагань, та у разі перемоги беруть участь у II (обласному) етапі гри “Сокіл” (“Джура”)-2020.

2.4. Порядком II (обласного) етапу гри “Сокіл” (“Джура”)-2020 передбачена заміна членів команди (рою) у випадку хвороби або травмування за умови надання необхідних висновків лікаря.

Керівникам команд (роїв) необхідно передбачити заміну 1 дівчини та 1 юнака, які на період проведення II (обласного) етапу гри перебуватимуть у своєму населеному пункті, та забезпечити у разі необхідності заміну членів рою з дозволу організаційного комітету гри та при наявності розпорядчого

документу по закладу освіти міста/району, ОТГ. Вирішення питання щодо прибуття до місця проведення гри запасного учасника покладається на керівників роїв.

2.5. Керівники команд (керівник рою та його заступник) призначаються наказом органів управління освітою районних/міських адміністрацій, ОТГ.

На керівників команд та їх заступників покладається відповідальність за збереження життя і здоров'я учасників гри в дорозі та під час проведення заходів II (обласного) етапу гри "Сокіл" ("Джура").

Забороняється створювати збірні рої навчальних закладів міста/району, ОТГ.

Відповідальність за безпечну підготовку місць проведення конкурсів та змагань гри, дотримання учасниками техніки безпеки, стан спорядження, його відповідність нормам покладається на таборову старшину, суддівську колегію та старших суддів на етапах.

2.6. Кожен рій веде свою сторінку в Інтернеті та викладає світлини і відеоматеріали, пов'язані з його діяльністю.

III. КЕРІВНИЦТВО ГРОЮ "ДЖУРА":

3.1. Загальне керівництво, безпосередня організація та проведення II (обласного) етапу гри "Джура" серед учнівської молоді віком 11-14 років в 2019 році покладається на департамент освіти і науки облдержадміністрації та комунальний заклад позашкільної освіти "Центр позашкільної освіти" Дніпропетровської обласної ради".

3.2. Для проведення гри створюється обласний штаб, склад та повноваження якого затверджуються розпорядженням голови облдержадміністрації.

3.3. До організації та проведення заходів у межах гри "Джура" у разі потреби долучаються інші структурні підрозділи обласної ради, обласної державної адміністрації, представники громадських об'єднань та учасники ООС.

3.4. Методичне та організаційне забезпечення проведення II (обласного) етапу гри "Джура" здійснює КЗПО "ЦПО" ДОР".

3.5. Для проведення гри "Джура" створюється організаційний комітет, склад якого погоджується з обласним штабом та затверджується наказом КЗПО "ЦПО" ДОР".

3.6. Для забезпечення виконання програми наметового таборування II (обласного) етапу гри "Джура" організаційним комітетом формується склад таборової старшини, який погоджується з обласним штабом та затверджується наказом КЗПО "ЦПО" ДОР".

3.7. З метою забезпечення об'єктивної оцінки результатів змагань створюється суддівська колегія, склад якої погоджується з обласним штабом та затверджується наказом КЗПО "ЦПО" ДОР".

3.8. Апеляції щодо об'єктивності результатів розглядає апеляційна комісія, склад якої затверджується наказом КЗПО "ЦПО" ДОР".

IV. ПОРЯДОК І СТРОКИ ПРОВЕДЕННЯ ГРИ “ДЖУРА”:

4.1. Гра “Джура” – 2020 в Дніпропетровській області проводиться в три етапи:

- початковий (шкільний) етап гри проводиться для двох вікових категорій: молодші школярі віком 6-10 років, школярі середніх та старших класів віком 11-14 років, враховуючи учнів ПТНЗ – **протягом квітня;**
- І районний/міський етап гри “Джура” проводиться у формі 3 денного таборування **протягом травня.**

В цьому етапі беруть участь ОТГ.

Обов’язковим елементом підсумкового наметового таборування є щонайменше дві ночівлі підряд учасників гри “Джура” в польових умовах. Тривалість таборування визначається відповідним оргкомітетом з урахуванням віку учасників.

4.2. II (обласний) етап гри “Джура” проводиться в червні для дітей віком 11-14 років у формі 5 денного таборування.

4.3. Заходи в рамках гри “Джура” проводяться протягом року відповідно до річних планів роботи закладів освіти, органів управління освітою міст, районів та ОТГ області.

V. ОРГАНІЗАЦІЙНІ ЗАСАДИ ТА ЗМІСТ ЕТАПІВ ГРИ «ДЖУРА»:

5.1. До програми II (обласного) етапу гри “Джура” включаються 12 залікових видів змагань та конкурсів:

- “Впоряд” – стройова підготовка;
- Стрільба з пневматичної зброї;
- “Пластун” (орієнтування і цілевказання);
- Змагання на туристичній смузі перешкод;
- “Рятівник” – надання першої невідкладної долікарської допомоги;
- “Теренова гра” – тактична підготовка з використанням лазерного вогню Lazer Tag;
- “Відун” – інтелектуальний конкурс з елементами квест-орієнтування;
- “Ватра” – творчо-мистецьке представлення рою;
- “Таборування” – конкурс біваків;
- Добродійні справи під гаслом “Добре діло”, інформація про які направляється роєм впродовж року на електронну адресу КЗПО “ЦПО” ДОР”;
- Перетягування линви/канату.

Щоденно в таборі проводяться: ранкові руханки, збірки, засідання суддівської колегії, таборової старшини, осавульської служби, а також наради з керівниками роїв (за окремим графіком).

У перервах між змаганнями та конкурсами відбуватимуться тренінги, ватри (розважальні вечори-дискотеки, ройові вогники, демонстрація відеофільмів), гутірки (тематичні виховні та пізнавальні

бесіди, семінари, зустрічі з видатними та цікавими людьми, в т.ч. учасниками ООС та інше), **туристсько-спортивні ігри, забави, відзначатимуться знаменні та пам'ятні дати в історії держави, дні народження тощо.**

В таборі діє капличка, до облаштування якої обов'язково залучаються представники роїв з атрибутикою, привезеною з собою (рушники, ікони, обереги, підсвічники та інше).

Обов'язковим елементом II (обласного) етапу гри "Джура" є щоденне виконання Державного гімну України на ранкових шикуваннях та маршу на слова Олеся Бабія "Зродились ми великої години" – на вечірніх шикуваннях.

5.2. До організації та проведення II (обласного) етапу гри "Джура", заходів з патріотичного виховання залучаються представники громадських організацій (волонтери, учасники ООС, козацькі об'єднання, **ГО «Асоціація Дніпровських скаутів «Скіф», «Молодь України разом», «Військові капелани Дніпра» та інші, в Статуті яких визначена робота з молоддю в напрямку національно-патріотичного виховання, ОК «Схід», ДСНС, ВНЗ, федерації спортивного туризму, скелелазіння та орієнтування, науковці, музейні співробітники та інші.**

VI. ДОКУМЕНТАЦІЯ ТА СТРОКИ ЇЇ ПОДАННЯ

6.1. На електронну адресу КЗПО "ЦПО" ДОР" (**kzpo_cpo_dor@ukr.net**) після проведення I (міського/районного) етапу гри «Джура» до **01.06.2019** подається попередня заявка на участь у II (обласному) етапі гри "Джура", у якій зазначаються місто/район, ОТГ, назва закладу загальної середньої (позашкільної) освіти, прізвище, ім'я, по батькові (повністю), число, місяць, рік народження, клас (для дітей), місце роботи та посада (для керівника), домашні адреси та мобільні телефони (на 10 осіб: 8 дітей та 1 керівник, 1 заступник керівника рою), **яка в подальшому за підписом керівника органу управління освітою міста/району/ОТГ та завірена печаткою подаватиметься в день реєстрації на участь у II (обласному) етапі гри.**

6.2. Після завершення I (міського/районного) етапів гри **не пізніше 01.06.2019** до КЗПО "ЦПО" ДОР" надсилається **інформація аналітичного характеру** про організацію та проведення I районного/міського етапу гри "Сокіл" ("Джура") за підписом керівника органу управління освітою та контактними даними виконавця (не менше 2-х друкованих листів форматом А4 на електронну адресу **kzpo_cpo_dor@ukr.net**).

6.3. Для участі в II етапі гри "Джура" керівники команд (роїв) **у день заїзду на місце проведення таборування** під час реєстрації надають до мандатної комісії **такі документи:**

- наказ про відрядження команди на участь у II (обласному) етапі гри "Джура" – 2020 за підписом керівника органу управління освітою міста/району, ОТГ завірений "мокрою" печаткою;

- *іменну заявку, завірену організацією, що відряджає (склад делегації повинен бути незмінним та відповідати попередній заявці на участь у II (обласному) етапі гри);*

- список рою (8 дітей, 1 керівник та 1 заступник керівника рою) за формою: порядковий №, прізвище, ім'я, по батькові (повністю), число, місяць, рік народження, заклад освіти, клас (для дітей), місце роботи та посада (для керівника), домашні адреси та мобільні телефони, за підписом керівника органу управління освітою, завірений мокрою печаткою;
- ксерокопії паспортів керівників та дітей або свідоцтв про народження дітей;
- ксерокопії ідентифікаційних кодів;
- учнівські квитки (довідки) за 2019/2020 навчальний рік з фотографією, що перекривається печаткою на 1/3;
- медичні книжки керівників;
- **всі діти - учасники змагань повинні мати страховий поліс для участі у туристсько-спортивних змаганнях.**

VII. ПІДБИТТЯ ПІДСУМКІВ ТА НАГОРОДЖЕННЯ ПЕРЕМОЖЦІВ:

7.1. Підсумки II (обласного) етапу гри “Сокіл” (“Джура”) – 2020 підбиваються у кожному виді змагань та конкурсів. Переможці в окремих видах визначаються за найбільшою сумою балів, набраних під час цих змагань.

Результати оголошуються в кінці кожного виду програми та розміщуються в спеціально відведених місцях. Нагородження переможців та призерів в конкурсах/змаганнях здійснюється на вечірніх або ранкових колах (збірках).

Переможці в загальному заліку II (обласного) етапу гри визначаються за найменшою сумою місць, зайнятих в усіх залікових видах змагань/конкурсів.

У разі отримання однакової кількості балів декількома командами (роями) перевага надається тій команді (рою), яка має найбільшу кількість призових місць у видах змагань.

При відсутності призових місць - перевагу отримує та команда (рій), яка набрала більшу кількість балів у військово-прикладна смуга перешкод.

7.2. Переможці та призери II (обласного) етапу гри нагороджуються почесними грамотами, дипломами, кубками, цінними подарунками та екскурсійно-пізнавальною патріотичною подорожжю.

7.3. Переможець II (обласного) етапу гри “Джура” бере участь у III (Всеукраїнському) етапі гри “Сокіл” (“Джура”) в липні 2020 року.

VIII. ФІНАНСУВАННЯ ГРИ “ДЖУРА”:

8.1. Фінансування II (обласного) етапу гри “Джура” здійснюється за рахунок коштів, передбачених на проведення обласного етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри “Сокіл” (“Джура”) в рамках регіональної цільової Програми патріотичного виховання населення Дніпропетровщини на 2017 – 2021 роки, затвердженої рішенням Дніпропетровської обласної ради від 02.12.2016 № 123-7/VII; відповідно до

кошторисів департаменту освіти і науки облдержадміністрації та КЗПО “ЦПО” ДОР” на 2020 рік, а також інших джерел фінансування, не заборонених чинним законодавством.

8.2. Витрати на переїзд команди (рою) до місця проведення II (обласного) етапу гри “Джура” та в зворотному напрямку, харчування дітей в дорозі, перевезення дітей до військової частини та в зворотному напрямку здійснюються за рахунок організації, що відряджає.

8.3. Витрати, пов’язані з участю команди (рою) переможця II (обласного) етапу гри “Джура” – 2020 у III (Всеукраїнському) етапі гри, здійснюється за рахунок коштів КЗПО “ЦПО” ДОР”.

ОПИС ТА ПОРЯДОК ПРОВЕДЕННЯ ЗМАГАНЬ, КОНКУРСІВ ГРИ “СОКІЛ” (“ДЖУРА”)-2020

КОНКУРС “ВПОРЯД”

Конкурс проходить у вигляді демонстрації навичок зі стрийової підготовки (впоряду). Оцінювання конкурсу здійснюється відповідно до Муштрового впоряду гри “Сокіл” (“Джура”).

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

Місце проведення: стрийовий 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 рйового) і рйовий (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 суму 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 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;
- 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”.

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 правofлангового 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 – Спо-ЧИНЬ!”. (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 – Спо-ЧИНЬ!”. (За командою рій припиняє співати пісню і крокує на вихідну позицію).

Дії хорунжого (прапороносця)

1. Хорунжий відповідає за стан прапору. По можливості він повинен мати одного або двох помічників – підхорунжих, які допомагали б йому проводити належний церемоніал біля прапора. На урочистих заходах хорунжі та підхорунжі повинні мати білі рукавички.

2. Хорунжий завжди повинен тримати прапор лише на почесному місці, піднятим вгору, не спирати його до будь-чого. Неприпустимо, щоб прапор торкався землі чи якихось споруд.

Хорунжий чи підхорунжі не можуть лишати прапор без опіки. Коли прапор не використовується, хорунжий має урочисто згорнути його і сховати до відповідного футляра.

Прапор, тримаємо правою рукою. Всі команди в порядку хорунжий повинен виконувати з належною до прапору пошаною.

3. Основна постава хорунжого з прапором.

По команді **“Підрозділ в ...лаву шикуйсь”** хорунжий стає першим зліва від командира в лаву в муштрову (основну) поставу і утримує правою рукою

прапор вертикально догори, паралельно до тіла, при цьому кінець древка стоїть біля носка правої ноги. Права рука утримує древко прапора вертикально на висоті «сонячного сплетіння», лікоть направлений назад.

Також основна постава хорунжого приймається в разі, коли хорунжий стоїть в положенні **“Спо-ЧИНЬ”** і лунає від командира звернення в бік всього підрозділу або особисто хорунжого, наприклад **“Рій (підрозділ) ...”** або **“Хорунжий Неділько.”**

4. Положення “Прапор ВГОРУ”. Команда надається виключно на місці командиром або виконується хорунжим самостійно в разі отриманої команди **“РІВНЯЙСЬ”** або перед початком руху.

Хорунжий правою рукою піднімає прапор догори, лівою рукою перехоплює його таким чином, що передпліччя лівої руки було паралельно землі і було на висоті шиї, при цьому долонь повернута в бік фронту.

Одночасно права рука перехоплює кінець древка прапора на висоті поясу і встромляємо його до торбинки для древка при поясі або спирає його до поясу.

Праву руку тримаємо на древку при поясі, а лівою (зігнутою під прямим кутом між плечем і передпліччям) тримає древко напрямом вверху на висоті шиї.

5. “СТРУНКО” – із положення по команді **“Прапор ВГОРУ”** прапор схиляється вперед під кутом 30-45° лівою рукою. Постава хорунжого – згідно загальної команди **“СТРУНКО”**. Команда може виконуватися як на місці, так і в русі.

Після отримання команди **“Ходом РУШ”** хорунжий раг самостійно приймає положення прапора на **“СТРУНКО”**, якщо не отримує від командира команди **“Прапор (стяг, знамено) на-ПЛЕЧЕ”**.

6. “Прапор (стяг, знамено) до СТОПИ”

Надається після команд **“Прапор на ПЛЕЧЕ”**, **“Прапор ВГОРУ”**, **“СТРУНКО”**. Виконується хорунжим самостійно – лівою рукою опускається прапор донизу, а права рука перехоплює його і вертикально ставить древко прапора біля носка правої ноги. Приймається основна постава хорунжого.

7. “Спо-ЧИНЬ” виконується лише із основної постави хорунжого”

Хорунжий випрямляє праву руку навскоси вправо таким чином, щоб прапор верхньою частиною нахилився вперед-вправо (під кутом 30-45°), а основа древка була вперта під носок правої стопи. При цьому права рука повністю випрямлена і полотнище прапора не торкається нікого і нічого.

Із положення **“СТРУНКО”** хорунжий отримавши команду **“Спо-ЧИНЬ”** самостійно приймає положення **“Прапор до СТОПИ”** (під час почутої підготовчої команди) і виконує команду **“Спо-ЧИНЬ”** (при виконавчій команді).

8. “Прапор (стяг, знамено) на-ПЛЕЧЕ”

Команду надає командир перед вимаршем підрозділу похідним кроком на значні відстані. Команда надається виключно на місці.

Команда виконується у два етапи із основної постави хорунжого:

1) спочатку виконується команда **“Прапор ВГОРУ”**;

2) потім лівою рукою перехоплюємо древко прапора зворотним хватом (долонею в бік хорунжого), права рука випрямляється вперед-вниз під кутом 30-45°. Кисть правої руки охоплює кінець древка прапора. Древко опускається і лягає всією довжиною на випрямлену праву руку, яка його трохи огинає своєю поверхнею. Таким чином прапор лежить на правій руці, схиляючись дещо назад.

Ліва рука вільно опущена вздовж тіла. Для переходу з положення **“Прапор (стяг, знамено) на-ПЛЕЧЕ”** в положення **“Прапор ВГОРУ”** дії проводяться в зворотному порядку.

9. Перед шикуванням (перешиккуванням) підрозділу для початку руху хорунжий займає своє місце для руху самостійно. Під час руху відстань між хорунжим і командиром не менше двох кроків. Відстань між підрозділом і хорунжим не менше одного кроку.

10. Хорунжий та підхорунжі під час проходження урочистим маршем голову в бік командування (керівництва) не повертають.

2. СТРІЛЬБА ІЗ ПНЕВМАТИЧНОЇ ЗБРОЇ.

Стрільба виконується по мішені № 8 на дистанції 10 метрів.

Заходи безпеки:

Безпека під час проведення стрільби з пневматичної зброї вимагає чіткої організації, високої дисциплінованості всіх учасників стрільби.

ЗАБОРОНЯЄТЬСЯ:

підходити до зброї, торкатися її, брати зброю на вогневому рубежі, заряджати зброю без дозволу керівника стрільби;

прицілюватися в мішені навіть незарядженою зброєю, якщо біля мішеней перебувають люди;

спрямовувати зброю в бік або назад, а також у людей, навіть коли вона не заряджена;

виносити заряджену зброю з лінії вогню;

залишати на лінії вогню заряджену зброю.

Умови проведення стрільб:

Час стрільби – 5 хв. для всієї команди.

Кількість учасників – 8 (може змінюватись залежно від наявної кількості зброї).

Кількість позицій для стрільби – 8 (може змінюватись залежно від наявної кількості зброї).

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

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

Положення для стрільби– лежачи.

Інтервал часу між командами „До бою!” та „Припинити стрільбу!” становить 5 хвилин. Учасники змагань доповідають керівнику про завершення стрільби. Якщо команда відстріляється швидше, то стрільба

припиняється раніше.

За кількістю вибитих очок визначаються індивідуальні та командні результати. Перемагає та команда, яка набрала найбільшу кількість очок. ***При однакових результатах вище місце посідає команда, у якої дівчина вибила більшу кількість очок (1 очко – це 1 бал).***

3. “ПЛАСТУН” (ОРІЄНТУВАННЯ І ЦІЛЕВКАЗАННЯ)

Етап “Орієнтування”

Метою етапу є закріплення практичних навичок орієнтування на відкритій місцевості і швидкісного пересування по пересіченій місцевості (довжина дистанції до 5 км). Черговість проходження дистанції роями визначається жеребкуванням.

Завдання складається з 4-х частин:

- 1) Знаходження контрольної точки (КТ) за допомогою карти місцевості (на кожній КТ рій ставить відмітку про проходження).
- 2) Знаходження “закладки” за азимутом за допомогою магнітного компаса Адріанова.
- 3) Виконання певних завдань на кожній КТ: логічні задачі; знання з історії українського війська та регіону, де проходять змагання; фізичні вправи; окремі навички з виживання тощо.
- 4) Виконання “важливого завдання” – цілевказання визначених об’єктів та передача даних засобами радіозв’язку.

Необхідні навички: вміння орієнтуватися на місцевості за допомогою карти і компаса, кросова підготовка, подолання природних (або штучних) перешкод, вміння вирішувати логічні задачі, знати історію українського війська, володіти найпростішими навичками з виживання, знати правила радіообміну інформацією.

Необхідні засоби: карта місцевості, олівець, курвіметр, компас Адріанова (або інший з вказаними градусами), маркер, мала саперна лопатка (або ніж).

Порядок проведення:

На старті рій отримує маршрутний лист та карту місцевості з нанесеними на ній КТ. У маршрутному листі визначено порядок нумерації КТ, які необхідно пройти у визначеному порядку. Кількість КТ визначається організаторами.

Після команди судді етапу “Вперед” вмикається секундомір (або зазначається час початку із зазначенням годин, хвилин і секунд) і рій вирушає на пошуки КТ відповідно до порядку завдань, одним з яких є пошук “закладки”.

Загальна кількість КТ: від 5 до 10, залежно від умов терену проведення змагань.

Для всіх роїв довжина дистанції між КТ однакова.

На кожній КТ присутній суддя, або, у випадку його відсутності,

визначений об'єкт/знак, природний або встановлений організаторами. У випадку присутності на КТ судді, він особисто дає завдання учасникам і після його виконання визначає послідовність КТ, які необхідно пройти. У випадку відсутності судді на КТ, рій у повному складі фотографується на фоні об'єкту/знаку і надсилає фото судді конкурсу, використовуючи засоби зв'язку або детально описує об'єкт/знак (на вимогу судді). Після цього отримує від нього наступний номер КТ, який необхідно знайти.

На одній із КТ (у маршрутному листі позначається як "Точка закладки") зазначаються азимут і відстані для знаходження "закладки", що може бути закопана на глибині не більше 20 см або захована чи замаскована у радіусі 1 м від фінішної точки проходження за азимутом. Відстань до "закладки" за азимутом не більше 200 м. У "закладці" (пакет з листом) вказується пароль (потрібно запам'ятати) і номер наступної КТ. Завдання для виконання можуть бути закодовані у вигляді логічної задачі.

Секундомір вимикається (або зазначається час прибуття із зазначенням годин, хвилин і секунд) після прибуття на фініш останнього учасника рою.

Старт та фініш суміщені.

Перемагає рій, який витратив найменше часу для проходження дистанції.

При рівності показників приймається до уваги кращий час при виконанні "важливого" завдання, що визначається старшим суддею етапу до початку етапу і є однаковим для всіх роїв.

Контрольний час на проходження конкурсу визначається суддівською колегією напередодні змагання.

"Важливе завдання" – цілевказання і радіопередача даних:

Виявлення "ворожих об'єктів", визначення азимуту їх розміщення і дистанції до них. Кількість об'єктів не менше двох і не ближче 500 метрів.

Рій прибуває на етап і отримує від старшого судді етапу ввідну стосовно зони знаходження "ворожих об'єктів". Помічник (радист) отримує у старшого судді етапу діючу рацію, яку він самостійно перевіряє.

По команді старшого судді етапу "Почали" команда висувається в зону спостереження і займає кругову оборону (оцінюється додатковим одним балом). В цей же час ройовий з помічником (радистом) вирушають по-пластунськи на точку (місце) спостереження (дистанція не більше 20 метрів).

Коли ройовий з помічником (радистом) опиняються на точці спостереження, то суддя етапу запускає таймер (контрольний час – п'ять хвилин).

Ройовий визначає знаходження ворожих об'єктів (цілей) і проводить візуально визначення азимуту (за допомогою компасу) і дистанції до них (без електронних засобів виміру).

По визначенню даних помічник (радист), використовуючи рацію, доповідає виміри цілевказання. При користуванні рацією радист повинен дотримуватися правил радіообміну. Після доповіді час зупиняється і суддя

фіксує час проходження етапу. Повернення здійснюється перебіжкою до основної групи. В повному складі рій висувається до старшого судді етапу.

В разі завершення контрольного часу суддя етапу зупиняє дії рою. В разі можливих непередбачуваних ситуацій час на таймері може бути призупинений.

Оцінювання (таблиця похибок):

№	Назва цілі (об'єкта)	Дистанція (" - хвилини")			Азимут (" - хвилини")			
		2	1	0	3	2	1	0
		До 50 м	До 100 м	Більше 100 м	до 5 град	до 10 град	до 15 град	Більше 15 град
1.	Башта							
2.	Бліндаж							

В першу чергу оцінюється правильність визначення цілевказання. Один об'єкт (" -2" хвилини за дистанцію, " -3" хвилини за азимут від загального результату проходження всього маршруту).

Радіообмін (радіодисципліна) - порядок передачі команд і постановки завдань по радіо:

- назвати позивний радіостанції, що викликається - один раз;
- слово "я" і позивний своєї радіостанції - один раз;
- зміст команди чи інформації - один раз;
- слово "я" і позивний своєї радіостанції - один раз;
- слово "прийом" - один раз.

Приклад:

"Яструб, я Сокіл, як чуєте мене, я Сокіл, прийом"

Відповідь: "Сокіл, я Яструб, чую вас добре, я Яструб, прийом".

При гарній чутності дозволяється підтверджувати коротко, словом "зрозумів": "Зрозумів, я Яструб, прийом". При слабкій чутності і сильних перешкодах команди можуть бути подані два рази: "Яструб, я Сокіл, ціль - танк, азимут 40, дистанція 550, я Сокіл, прийом".

За кожен правильну передачу даних (всього дві передачі, одна передача – один об'єкт) згідно вимог порядку радіопередачі виставляється " -1" хвилина.

За будь-яку помилку при передачі даних від " -1" хвилини віднімається 10 секунд.

Приклад:

Учасник при передачі радіоданих сплутав один раз слова і одне слово пропустив. Він зробив 2 помилки і таким чином отримує не " -1" хвилина, а – " -40 секунд".

4. СМУГА ПЕРЕШКОД.

Умови проведення дистанції «Смуга перешкод»:

1. Змагання проводяться на дистанції «Козацька командна смуга перешкод».
2. Команда послідовно долає етапи та виконує завдання. Кількість етапів 10.
3. Довжина дистанцій: до 400 м.
4. Етапи смуги перешкод розміщені в коридорі, промаркованому обмежувальною стрічкою.
5. Склад команди 6 осіб (4 юнаки та 2 дівчини), 7й представник команди є бігунком, який несе командну картку і не втручається в дії команди.
6. Старт та фініш суміщені.
7. Порядок старту визначається жеребкуванням.
8. Стартовий інтервал до 10 хв., остаточний інтервал вказується перед стартом.
9. Кожен етап забезпечено суддями.
10. Команда прибуває на дистанцію за 10 хв. до старту.
11. Всі етапи обладнано на початку та кінці контрольними та обмежувальними лініями.
12. Штрафи на дистанції ставляться відповідно до діючих Правил (2008) та Настанов зі спортивного пішохідного туризму (2015).
13. 1 бал штрафу прирівнюється до 30 секунд.
14. Вище місце займають команди з меншим часовим результатом (час проходження дистанції + часовий еквівалент технічних штрафів). При рівності часових результатів вище місце займає команда з меншим технічним штрафом.

Опис можливих етапів:

1. Подолання заболоченої ділянки з допомогою жердин.

Обладнання етапу: на вихідній та цільовій ділянках етапу КЛ 5 опор та 3 жердини, відстань між опорами від 1,5 до 2-х метрів. Команда долає етап по жердинах, які учасники вкладають на лаги.

Заступ за обмежувальну чи контрольну лінії – 1б. Рух поза обмежувальною лінією – 10б. Невірний рух по жердинах (перестрибування з опори на опору) – 3б (за кожен опору). Торкання рельєфу ногою, рукою (якщо інша нога знаходиться на жердині, лазі) – 1б. Падіння (падіння учасника під час руху по жердинах, опора двома ногами, руками на рельєф, або однією ногою, якщо інша нога знаходиться у повітрі, навантаження двома ногами жердини, яка впала з однієї або двох лаг) – 6б. Невірне застосування жердини (учасник спирається жердиною у болото в рамках етапу) – 10б.

2. Подолання водної перешкоди на плавзасобах.

Обладнання етапу: спортивний водний катамаран, весла, шоломи, рятувальні желети, промарковані місця посадки та висадки з судна.

Довжина етапу до 50м. Максимальна глибина до 1,5м.

Команда повинна подолати водну ділянку смуги перешкод на спортивному катамарані. Контрольними та обмежувальними лініями є лінія

води. Намокання – 6б. Падіння – 10б.

3. Подолання заболоченої ділянки по купинах.

Обладнання етапу: на вихідній та цільовій ділянках етапу КЛ 6 купин, відстань між купинами до 2-х метрів.

Команда по купинах долає заболочену ділянку. Заступ за контрольну лінію – 1б. Рух поза обмежувальною лінією – 10б. Торкання рельєфу ногою, рукою (якщо інша нога знаходиться на купині) – 1б. Падіння (падіння учасника під час руху по купинах, опора двома ногами, руками на рельєф або однією ногою, якщо інша нога знаходиться у повітрі) – 6б.

4. Метелик

Етап обладнаний: верхніми та нижніми суддівськими перилами на вихідній та цільовій ділянках КЛ.

Довжина етапу – до 10 м.

Учасники переправляються на іншу сторону, здійснюючи страховку руками за верхні перила.

Заступ за контрольну лінію - 1 б.; торкання ґрунту (води) ногою - 6 б.; падіння - 6 б.; два учасника на етапі - 3 б.; проходження етапу не по перилах - 10 б.

5. Рух по-пластунськи.

Етап обладнаний: на вихідній та цільовій ділянках етапу КЛ коридор з обмежувальними стрічками.

Довжина етапу – до 10 м.

Команда повинна по-пластунськи подолати ділянку даного етапу. Висота обмежувальної стрічки, під якою команда долає етап по-пластунськи - 0,3 м. Торкання верхньої обмежувальної стрічки – 1б.

Заступ обмежувальної лінії – 1б. Заступ за контрольну лінію – 1б. Рух поза обмежувальною лінією – 10б.

6. Маятник.

Етап обладнаний: на вихідній та цільовій ділянках етапу КЛ суддівською вертикальною мотузкою.

Довжина зони перешкоди 4-5м.

Команда повинна за допомогою вертикальної мотузки подолати етап. Торкання рельєфу в зоні перешкоди штрафується.

Заступ обмежувальної лінії – 1б. Заступ за контрольну лінію – 1б. Рух поза обмежувальною лінією – 10б. Падіння – 6 б.

7. Переправа по мотузці з перилами.

Етап обладнаний: верхніми та нижніми суддівськими перилами на вихідній та цільовій ділянках КЛ.

Довжина етапу - 20 м.

Учасники переправляються на іншу сторону, здійснюючи страховку руками за верхні перила.

Заступ за контрольну лінію - 1 б.; торкання ґрунту (води) ногою - 6 б.; падіння - 6 б.; два учасника на етапі - 3 б.; проходження етапу не по перилах - 10 б.

8. Навісна переправи через річку.

Обладнання етапу: етап повністю забезпечено суддями (суддівські подвійні перила та супроводжувальна мотузка).

Довжина етапу – до 30 м. Команда долає етап з супроводженням. На вихідній та цільовій ділянці – КЛ.

Заступ за контрольну лінію – 1 б.; два учасника на етапі – 3 б.; проходження етапу не по перилах – 10 б.

9. Завал

Обладнання етапу: суддівські мотузки на вихідній та цільовій ділянках етапу КЛ.

Висота етапу: 2,5-3 м.

Заступ за контрольну лінію - 1 б.; рух поза обмежувальною лінією – 10б.

10. Фініш козацько-маршовим (гусячим) кроком.

Етап обладнаний: на вихідній та цільовій ділянках етапу КЛ.

Довжина ділянки 50м. Команда повинна подолати ділянку від контрольної лінії до фінішу. Торкання землі колінами, руками та іншими частинами тіла – 1б. Падіння – 6б.

Заступ за обмежувальну чи контрольну лінії – 1б. Рух поза обмежувальною лінією – 10б. *(кількість етапів може бути зменшена за рішенням суддівської колегії).*

5. ЗМАГАННЯ “РЯТІВНИК” – змагання з надання першої долікарської допомоги.

У конкурсі бере участь весь рій. Виконуються дії з надання першої долікарської допомоги, перевіряється рівень теоретичних та практичних знань відповідно до наказу Міністерства охорони здоров'я України від 16.06.2014 № 398 “Про затвердження порядків надання домедичної допомоги особам при невідкладних станах”.

Конкурс проходить у три етапи: теоретичний, практичний та швидкісний етапи. За невірні відповіді в теоретичному чи неправильні дії в практичному етапах рій отримуватиме штрафні бали, які будуть додаватися до часу проходження швидкісного етапу. Кожен штрафний бал прирівнюється до 10 секунд часу.

Вище місце займають команди з меншим часовим результатом (час проходження швидкісного етапу + часовий еквівалент штрафних балів). При рівності часових результатів вище місце займає рій з меншою кількістю штрафних балів

Теоретичний етап: знання рою перевіряються шляхом надання відповідей на тестові завдання, які будуть надані в друкованому або в електронному вигляді. На виконання теоретичної частини конкурсу надається 10 хвилин.

Перелік можливих питань: __надання домедичної допомоги постраждалим при:

- 1) раптовій зупинці серця/ серцевому нападі/інсульті ;
- 2) підозрі на пошкодження хребта/ грудної клітки/ живота;
- 3) підозрі на травму голови (черепно -мозкова травма);
- 4) підозрі на перелом кісток кінцівок;
- 5) рані кінцівки, в тому числі ускладненій кровотечею;
- 6) довготривалому стисканні м'яких тканин;
- 7) підозрі на шок;
- 8) порушенні прохідності дихальних шляхів;
- 9) підозрі на гостре отруєння невідомою речовиною;
- 10) опіках;
- 11) переохолодженнях/відмороженнях;
- 12) утопленні;
- 13) перегріванні;
- 14) травмах та пошкодженнях очей;
- 15) укусах тварин та комах;
- 16) падінні з висоти;
- 17) ураженні електричним струмом та блискавкою;
- 18) судомах (епілепсії);
- 19) постраждалим без свідомості.

Практичний етап: рою необхідно виконати три завдання: іммобілізація кінцівки, зупинка кровотечі, накладання шини з підручного матеріалу. За кожний елемент першої допомоги, який рій виконає невірною, нараховується від 1 до 3 штрафних балів відповідно до критеріїв, визначених у таблиці.

Критерії оцінювання практичних дій з надання першої допомоги	Штрафні бали
Невиконання практичного елемента	3
Неправильне виконання елемента практичного завдання	2
Виконання практичного елемента з незначними помилками	1

Кожну помилку суддя вказує рою та сигналізує підняттям руки, секретар заносить результати у протокол.

Загальний час на виконання практичної частини – до 15 хвилин.

Швидкісний етап: рій витягує картку з назвами пошкоджень (перелом плеча, передпліччя, стегна, гомілки), виконує дії, щодо іммобілізації пошкодження (накладає шини потерпілим, двом учасникам з команди на вибір, з підручного матеріалу) та виконує транспортування потерпілих на ношах і бухті мотузки, виготовлених самостійно з суддівських жердин та мотузок по маркованому коридорі довжиною до 50 м. Потерпілим заборонено виконувати будь-які дії, що полегшують роботу рою.

Штрафи: заступ обмежувальної лінії – 1 бал, рух поза обмежувальною лінією – 10 балів, падіння – 3 бали, торкання потерпілим рельєфу будь-якою

частиною тіла при транспортуванні на ношах, бухті мотузки – 1 бал, потерпілий надає допомогу команді – 3 бали, невірні дії супроводжуючого при транспортуванні на ношах (супроводжуючий знаходиться на відстані, що не дозволяє контролювати стан потерпілого) – 3 бали.

Один штрафний бал прирівнюється до 10 сек. часу.

Витратні матеріали суддівські.

Враховується час виконання завдань, проходження швидкісного етапу та штрафні бали.

Остаточні умови проведення конкурсу оголошуються додатково перед початком змагання.

6. “ТЕРЕНОВА ГРА” із боротьбою за прапор з використанням системи лазерного вогню LAZER TAG

Гра проводиться у вигляді модельних змагань із боротьбою за прапор з використанням системи лазерного вогню LAZER TAG.

Кількість учасників – 8 осіб (може змінюватись в залежності від кількості наявних систем LAZER TAG).

Контрольний час двобою – 3 хв.

Команда самостійно визначає тактику ведення бою; всі команди по веденню бою віддає ройовий, інші члени рою чітко виконують накази ройового. Забороняється втручання в ведення бою керівників, заступників керівників команд (роїв), вболівальників, надання підказок тощо. В разі втручання зазначених осіб до бою команда (рій) може бути дискваліфікована.

Арена змагань розташовується на місцевості або на огороженому майданчику із штучними спорудами, що дозволяє учасникам сховатися за ними. В центрі майданчика знаходиться прапор, який треба захопити.

Одночасно змагаються дві команди. Перемагає команда, яка змогла як найдовше утримати прапор та знищити більше живої сили противника.

Змагання проводяться у декілька турів.

У відбіркових змаганнях беруть участь всі команди.

До першого туру виходять команди, які найдовше утримували прапор противника.

Другий та інші тури проходять за олімпійською системою: команда, що перемогла в двобої, залишається на терені гри та змагається з наступною командою до своєї поразки. Результат команди визначається за найбільшим часом утримання прапору під час двобою (двобоїв), також враховується кількість знищених противників. За кожного вбитого учасника команді нараховується по 2 секунди штрафних балів, які будуть відніматися від загального часу утримання прапору противника.

У разі знищення всіх учасників команди – рій завершує боротьбу, займає місце після команд, в яких залишилася жива сила у відповідному турі.

7. “ВІДУН” – інтелектуальний конкурс з історії України, рідного краю **Тематичні розділи:**

У конкурсі бере участь 4 представника з рою. Команди розміщуються за столами (карматами), навколо ведучого. Кількість в колі – 5 команд (може змінюватись в залежності від побутових умов проведення конкурсу). Учасники отримують ручку і папір для запису коротких відповідей. За командами закріплюються судді-спостерігачі, які слідкують за роботою команди. У разі виявлення порушень правил конкурсу суддя-спостерігач робить відповідний запис у листі питань команди. За порушення правил на команду накладається штраф: зняття балів, анулювання результату команди у конкурсі.

Вид порушення	Штраф
Використання мобільного телефону, інших пристроїв, списування відповідей.	Анулювання результату команди у конкурсі
Порушення дисципліни (голосне обговорення, відволікання інших команд, зайві розмови, запитування відповідей у інших команд).	Зняття одного балу за кожне порушення

Конкурс проходить в два етапи.

Перший етап – на екран проектору виводиться питання, команда обговорює відповідь і записує варіант своєї відповіді на бланк. На відповідь дається 30 сек. Загальна кількість питань – 10. По закінченню першого етапу суддя-спостерігач відносить бланк з відповідями команди секретарю.

Другий етап конкурсу має тестову форму (завдання на встановлення відповідності та завдання на встановлення хронологічної послідовності). Загальна кількість питань – 7.

Максимальний час відведений на другий етап конкурсу – 15 хв.

8. ТВОРЧО-МИСТЕЦЬКИЙ КОНКУРС “ВАТРА” ТА ТАНЦЮВАЛЬНИЙ ФЛЕШМОБ НА УКРАЇНСЬКІ І КОЗАЦЬКІ МОТИВИ.

В конкурсі бере участь рій у повному складі (8 осіб).

До заліку творчо-мистецького конкурсу зараховується кількість балів, набраних під час танцювальних флешмобів на сучасні українські та козацькі мотиви.

Тематика творчо-мистецького виступу – висвітлення подій, пов’язаних з боротьбою українського народу за свою незалежність; відтворення українських (козацьких) традицій, звичаїв, легенд, свят, обрядових дій, які розкривають унікальну ідентичність, збагачують та примножують духовність українського народу; відображення традицій українського козацтва – використання у виступі елементів бойового мистецтва (гопак), гра на музичних інструментах, виконання пісень тощо.

В ході виступу команда (рій) вдало поєднує власні досягнення з життя, суспільно корисної роботи і громадської діяльності рою, презентує свій

навчальний заклад, розкриває історію та унікальні традиції свого регіону (місто/район, ОТГ).

До самодіяльної композиції можуть включатися різні жанри: *козацький марш (можливо на власні вірші), українська народна пісня, елементи українського репу, танок, жарти, гуморески, музичне оформлення, гра на народних музичних інструментах, електронні музичні записи, елементи бойової майстерності тощо.*

При оцінюванні будуть враховуватися: зміст програми, її авторство, втілення/відтворення українських (козацьких) традицій, патріотичний і художньо-естетичний рівень, костюми, інноваційність, артистизм.

Особливу увагу члени журі звертатимуть на використання Інтернет-джерел при побудові сценарію та авторський підхід до постановки виступів роїв, їх подібність.

Творчо-мистецький виступ повинен тривати **до 10 хвилин.**

Творчо-мистецький конкурс „Ватра” та танцювальний флешмоб на сучасні українські та козацькі мотиви проводитиметься впродовж всіх змагальних днів II (обласного) етапу гри „Джура” відповідно до затвердженої програми.

Щоденно після завершення творчо-мистецького виступу команд (роїв) розпочинається танцювальний флешмоб.

Кожна команда (рій) в стартовому порядку, який відповідає жеребкуванню під час виступу в конкурсі “Ватра”, демонструє під музичний супровід заздалегідь підготовлений танець або ритмічні танцювальні рухи тривалістю **до 3 хв.** – інші команди (рої) з усієї кількості учасників II (обласного) етапу повторюють рухи танцю, тим самим відтворюючи справжній флешмоб.

Під час реєстрації у II (обласному) етапі гри команда (рій) подає до мандатної комісії музичну композицію на флешці або диску для подальшого використання під час флешмобів.

До оцінки буде зараховуватись зміст, артистичність та майстерність виконання танцю або рухів, їх запальний характер, вдалий підбір музичних композицій, інноваційність, креативність, використання костюмів тощо.

Обов’язковою умовою є участь всіх команд (роїв) в танцювальних флешмобах.

№ з/п	Критерії оцінювання	Кількість балів
Творчо-мистецький виступ “Ватра”		
1.	Зміст творчо-мистецької програми (висвітлення подій пов’язаних з боротьбою українського народу за свою незалежність; відтворення українських (козацьких) традицій, звичаїв, легенд, свят, обрядових дій, які розкривають	від 1 до 10

	унікальну ідентичність, збагачують та примножують духовність українського народу тощо)	
2.	Інноваційність та авторство програми/сценарію (використання Інтернет-джерел або авторський підхід, відображення регіональних особливостей)	від 1 до 4
3.	Артистичність та майстерність виконання, музичний супровід, використання елементів бойового мистецтва тощо	від 1 до 5
4.	Загальне враження виступу (сценічні костюми, злагодженість дій, знання тематики та сюжету виступу, тексту сценарію, пісень тощо)	від 1 до 8
5.	Використання у виступі власних ройових атрибутів (назва рою, відзначки, клич-девіз, прапор тощо)	від 1 до 3
Максимальна кількість балів		30
Штрафні бали: Перевищення тривалості виступу – за кожні повні 60 секунд знімається (– 1 бал) від загальної кількості набраних балів.		
Танцювальний флешмоб на сучасні українські та козацькі мотиви:		
1.	Зміст, артистичність виконання, інноваційність, цікаві знахідки	від 1 до 5
2.	Використання у виступі елементів українського танцю	
3.	Запальний характер танцю (рухів), емоційний підйом, креативність	
Максимальна кількість балів		15
Максимальна кількість балів за творчо-мистецький виступ “Ватра” та флешмоб		45

9. “ТАБОРУВАННЯ” - КОНКУРС БІВАКІВ.

Таборування – оцінка готовності роїв до життя в умовах наметового табору, наявності вмінь та навичок щодо облаштування побуту, чистоти, доцільності розміщення, дотримання режиму, правил поведінки, техніки безпеки, розпорядку дня; стан спорядження, особистих речей, посуду, наявність засобів захисту від дощу, покриття тощо.

Оцінювання оформлення табору відбувається за наступними критеріями: патріотичність, оригінальність, креативність.

Обов’язкові атрибути – емблема, назва, прапор, хоругва тощо, біля яких повинно бути організоване чергування.

Критерії оцінювання (від 1 до 10 балів).

Враховуються дані осавульської служби під час вечірніх або вранішніх

збірок та долучаються бали в кількості від 1 до 20 до загальної суми балів (можливе знаття балів).

Особлива увага приділяється правильності встановлення біваку, встановлення наметів відповідно до вимог, наявності рівчачків, безпечності на випадок негоди (сильний дощ, вітер, вода не повинна стікати під палатки).

Вимоги до встановлення намету: встановлені намети в таборі розташовують входом у напрямку вогнища, річки або відкритої місцевості.

Якщо майданчик на місці табору вологий, під днище намету кладуть поліетиленову підстилку. Під наметом не має бути ям, гілок тощо. Правильно встановлений намет – це намет, в якому стріха не зморщується, підлога не зависає, а стінки не провисають. Якщо в конструкції намету є тент, то він також має бути натягнутий, не зморщуватися й не торкатися до стріхи.

Кілочки та запасні стійки (при наявності), упаковані в відповідні чохла, та ремонтний набір для усунення аварійного стану намету мають бути упаковані в основний чохол від намету та знаходитись в наметі або біля входу в намет. Намети, які не передбачають наявності тенту, мають бути оснащені поліетиленовим тентами власного виробництва з метою можливості їх використання в дощову погоду.

За неправильне встановлення біваків з команд за рішенням суддівської колегії може бути знято **до 50 балів** від загальної кількості набраних балів у конкурсі.

Конкурс проводиться протягом усіх днів гри (4).

Мова спілкування в таборі – державна.

Час огляду таборів попередньо не оприлюднюється, але здійснюється за поточним графіком відповідно до програми. Кожний суддя виставляє оцінки самостійно.

Система максимальних штрафів (в балах):

- безпорядок в наметах і прилеглої території, порушення санітарних норм, пошкодження інфраструктури місця таборування та проведення змагань (до 10 балів);

- відсутність поліетиленових технічних мішків для сміття; своєчасність винесення сміття до контейнерів (до 3-х балів);

- порушення природоохоронних вимог (знищення дерев, кущів, тощо) – до 10 балів;

- стан та наявність предметів особистої гігієни – до 5 балів;

- невиконання розпоряджень по таборі та порушення етичних норм поведінки – до 10 балів;

- порушення розпорядку дня – до 5 балів;

- відсутність в будь-якому етапі гри та при жеребкуванні – до 5 балів;

- **невідповідність кількісному складу учасників гри, приховування сторонніх осіб – до 50 балів.**

- культура спілкування (до 10 балів);

- відсутність організованого (за графіком) нічного чергування та

порушення правил нічного чергування (до 15-ти балів);

- втрата під час чергування обов'язкових атрибутів (хоругва, емблема, тощо) (до 15-ти балів).

Особливі умови:

- учасники таборування не порушують “приватної власності” сусідів по табору;

- можуть відзначатись додатковими балами або нагороджуватись грамотами рої (команди), керівники роїв (команд), окремі члени рою за *шляхетність, дружні стосунки з іншими роями, допомогу своїм суперникам, доброзичливість, толерантність, вітання та побажання, раціональні пропозиції, патріотичні гасла, кричалки тощо.*

За підсумками конкурсу рої отримують бали протягом всіх днів таборування та займають місця у відповідності до найбільшої кількості набраних балів.

10. КОНКУРС ЗВІТІВ ПРО ВИКОНАННЯ ЗАВДАНЬ ПІД ГАСЛОМ “ДОБРЕ ДІЛО”

I. Кожен рій веде свою сторінку в Інтернеті та викладає інформацію, світлина, відеоматеріали, пов'язані з його діяльністю, яку вивчають судді конкурсу “Добре діло”.

Команда-переможець I міського/районного етапу гри “Сокіл” (“Джура”)-2020 протягом тижня після перемоги надсилає на електронну адресу kzpo_spo_dor@ukr.net **7 інформацій про добрі справи, проведені протягом 2018/2019 н.р.**, одним файлом. Кожна інформація повинна бути обсягом на 1 сторінку А-4 (формат MS Word, шрифт 14), яка містить назву заходу, дату та місце його проведення, мету, суспільно-корисне значення та кількість залучених учасників до нього. Пріоритетними є заходи національно-патріотичного спрямування: підтримка українських військовослужбовців, які перебувають в зоні ООС, поранених військовослужбовців, які перебувають на реабілітації, волонтерська діяльність та інші.

II. Плакат “Юні патріоти – захисникам Вітчизни” оформлюється на ватмані **форматом А-1** та виготовляється власноруч або роздруковується в типографії. Плакати надаються до мандатної комісії гри під час реєстрації до участі у II (обласному) етапі гри.

Плакат повинен містити таку інформацію: назва команди (рою), закладу освіти, міста/району/ОТГ; статтю/тті з описом проведених добрих діл впродовж 2019/2020 н.р.; підтверджуючі фотографії; патріотичні авторські вірші та малюнки на підтримку воїнів ООС та гасла за єдність нашої держави тощо.

III. Кожен рій попередньо готує матеріали (письмові звіти) про добре діло для участі в III (Всеукраїнському) етапі Всеукраїнської

дитячо-юнацької військово-патріотичної гри “Сокіл” (“Джура”)-2020 в разі перемоги в II (обласному) етапі гри.

Письмовий звіт оформлюється згідно з наведеними нижче вимогами:

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:

(область, м. Київ)

(навчальний заклад, організація, що паспортизували рій)

З В І Т

про Добре діло (проведений захід) _____

Загальна тема: _____

Здійснене (проведений) _____

(місце)

з _____ до _____ року

Виховник _____

(прізвище, ім'я, по батькові, посада)

Адреса виховника, контактний телефон,

E-mail: _____

4. Анотація.

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

5. Зміст.

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

6. Довідкові відомості про:

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

7. Фотографії.

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

Фотографії повинні мати підписи об'єктів, 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.

Розподіл балів за конкурсом “Добре діло”:

1. Сторінка в Інтернеті – **20 балів**,
2. 7 інформацій про добрі справи – **10 балів за кожену, всього – 90 балів**.
3. Плакат – **30 балів**.

11. СИЛОВЕ ЗМАГАННЯ - “ПЕРЕТЯГУВАННЯ ЛИНВИ”.

У змаганнях бере участь дві команди в складі всього рою 8x8. Линва стандартна. Окружність – 20-35 мм; довжина – не менше 20-30 м; кінці – обметані.

Учасник змагань називається “пулер”.

На линві позначається середина (центральный маркер) та дві маркувальні

стрічки з обох боків на відстані одного метра від центрального маркера для першого пулера команди. Позначки кольорові.

На майданчику для змагання позначається поперечна центральна лінія (під центральним маркером на линві). На відстані трьох метрів від центральної з обох боків позначається фінішна лінія.

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

Допускається одностороннє розташування пулерів. Линва в такому випадку повинна розташовуватися з правої сторони пулера і бути між тілом та верхньою частиною передпліччя. Останній член команди захоплює канат зазначеним вище способом. А його кінець пропускається в пахову западину, далі – через спину. Протилежне плече затискається в іншій паховій западині.

Команда сама визначає тактику розміщення пулерів. Допускається зміна тактичної побудови у різних спробах.

Жодний із пулерів не може робити захват ближче до центру, ніж крайня маркувальна стрічка. Перший до центру пулер має здійснити захват 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 пулера вважається петлею.

На старті тяги центральний маркер на линві поєднується із центральною лінією на поверхні майданчика.

Змагання судять три судді. Два бокові супроводжують команду в тязі, один – головний.

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

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

Взуття має бути спортивне (кросівки). Берці та бутси – забороняються!

Кінцевий пулер називається “якірним”. Линва має проходити вздовж правої сторони тіла, діагонально через спину та через ліве плече, ззаду наперед. Залишки линви проходять під передпліччям лівої руки та звисають назад або вбік. Якірний робить такий самий захват обома руками (долонями вгору), руки витягнуті вперед, стопи ніг попереду колін.

При виявленні порушення суддя зупиняє боротьбу. Головний суддя робить зауваження при падінні когось із учасників (“сидінні”, пулер доторкається землі іншою частиною тіла, крім ніг та ментальному

неповерненні у вихідне положення), гальмуванні тяги (“ступор”), небажанні вести активну боротьбу (“тяга без боротьби”), при пропусканні линви через руки (неконтрольований рух линви). При неодноразовому “сидінні” та продовженні боротьби в тязі («гребля») команді теж 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).

Команди змагаються у трьох спробах. Між спробами команди міняються майданчиками. Відпочинок між спробами не більше двох хвилин.

Перемагає у спробі команда, яка перетягне середній маркер линви за фінішну лінію на своїй стороні майданчика.

У змаганнях перемагає команда, що виграла дві спроби із трьох. Якщо команда виграла дві спроби підряд, третя спроба не проводиться.

Змагання проводиться по олімпійській системі “програв-вибув”. Роям присвоюються місця у відповідності до туру, в якому вони брали участь та вибули.

ПЕРЕЛІК ОБОВ’ЯЗКОВОГО ТУРИСТСЬКО-ТЕХНІЧНОГО СПОРЯДЖЕННЯ для облаштування табору в польових умовах, участі у визначених видах змагань

Під час урочистого відкриття гри “Сокіл” (“Джура”) команда (рій) повинна бути одягнута в типову форму-однострій (камуфляж), вона має бути простою, можливий елемент – вишиванка, шаровари тощо. Також кожен рій повинен мати прапорець встановленої форми та відзначку рою.

Перелік групового спорядження на 10 осіб:

1. Намети – 2 шт. (4 – місні) 1шт – (2- місні) (кількість залежить від наявності в місті/районі);

2. Сокири – 2 шт.;

3. Пили – 2 шт.;

4. Казан – 2 шт. (5 – 7 літрів);

5. Лопата штикова (саперська – 1 шт);

6. Гачки для котлів;

7. Черпак;

8. Дошки для нарізання овочів;

9. Великі миски;

10. Мотузки для в’язання таборових споруд;

11. Захисна сітка для табору;

12. Рукавиці брезентові;

13. Аптечка;

14. Ємність на воду (фляги, каністри) 5 – 10 – 20 літрів;

15. Ремонтний набір: плоскогубці, викрутка, шило, дріт, мотузка, різні

шпильки, гудзики, резинка, різні нитки, ножиці, голки і т.д.;

16. Миючий засіб; губки для миття посуду;

17. Мило для загального користування;

18. Туалетний папір;

19. Сірники;

20. Сухий спирт, свічки;

21. Музичний інструмент;

22. М'яч.

Приготування козацьких страв та заготовка дров під час таборування здійснюється безпосередньо членами рою. Організатори гри не забезпечують харчами та дровами.

Склад медичної аптечки:

Жарознижуючі	Аспірин, Парацетамол, Нурофен
При головних болях	Пенталгін, Темпалгін, Анальгін, Цитрамон.
Болезаспокійливі	Солпадеїн, Спазган, Баралгін, Спазмалгін.
При хворобі органів дихання	Фарінгосепт, Бромгексін, Каделак; краплі в ніс - Піносол, Галазолін.
При розладі шлунка	Активоване вугілля, Левоміцетин, Фестал, Мезим-форте, Сметта, Імодіум.
У випадку алергії	Супрастин, Тавегіл, Кларітин.
Серцево-судинні засоби	Валокордин, Корвалол, Валідол.
Заспокійливі засоби	Настій валеріани або пустирника, Новопасіт.
Антисептики зовнішньої дії	Йод, Зеленка, Перекис водню, Мірамістин.
Засоби, що застосовуються при ураженні очей і вух	Альбуцид, Софрадекс.
Засоби для зняття втоми й набряклості ніг	Троксевазин гель, Гірудовен.
При сонячних опіках і шкірних алергійних реакціях на сонці	Пантенол-спрей, Тавегіл.
Перев'язний матеріал	Лейкопластир, бактерицидний пластир, бинт, ватяні кульки, салфетки стерильні
Інше	Іхтіолова мазь, нашатирний спирт, сода питна, сонцезахисні креми й засоби по догляду за шкірою після перебування на сонці.

	Засоби від укусів комах. Термометр (не ртутний). Невеликі ножиці, пінцет.
--	---

Всі лікарські засоби повинні бути з дійсним терміном придатності!

Рекомендоване особисте спорядження для учасників Гри

1. Наплічник великий “основний”;
2. Наплічник малий “штурмовий”;
3. Килимок – “каримат”;
4. Водозахисна довга куртка або плащ-намет з капюшоном;
5. Головний убір (панама, бейсболка, берет або шапочка (по погоді));
6. Тепла кофта;
7. Основне взуття – берці або (міцні ношені черевики) і засоби догляду за ними;
8. Спортивне взуття – кросівки;
9. Легкі сланці;
10. Однострій (краще камуфляж) + спортивний костюм;
11. Змінна нижня білизна і футболка на кожний день таборування, або 2-3 комплекти білизни з умовою їх прання;
12. Шкарпетки – пара на день або 3-4 пари з умовою періодичного прання;
13. Одяг для сну;
14. Купальний костюм;
15. Фляжка;
16. КЛМН (кружка-ложка-миска-ніж), упаковані в мішечок-чохол, ніж у піхвах;
17. Засоби особистої гігієни (мило, зубна паста і щітка, рушник, шампунь, гребінець, туалетний папір, носовички);
18. Особиста аптечка (пластирі, “зеленка” або йод, бинти, перекис водню та інше);
19. Ремонтний набір (нитки, голки, гудзики, шнурки);
20. Блокнот з ручкою, олівець, ластик;
21. Ліхтарик із запасом елементів живлення;
22. Годинник;
23. Фотоапарат;
24. Засоби захисту від комарів.

Учасники змагань повинні мати особисте спорядження, необхідне для проходження дистанції та забезпечення безпеки учасників.

Додаткове та нестандартне спорядження може бути використане з дозволу суддівської колегії.

Не рекомендується, щоб джура брав із собою цінні речі, так як в умовах динамічної програми табору буде складно гарантувати їх збереження. Речі рекомендується підписувати. Забуті речі, зазвичай, прирівнюються до загублених!

Серед обов'язкових речей – спальний мішок. У кожному разі свій краще: по-перше, у своєму спальному мішку комфортніше спати, по-друге, виховання відповідальності за своє майно, акуратності, гігієни.

Одяг перераховано по мінімуму. Обов'язково повинно бути змінне взуття та одяг – якщо промочило одне, обов'язково повинно бути щось, у що можна переодягнутися або перевзутися.

Щоб бути готовим до будь-якої не зовсім приємної несподіванки, рекомендується перед виїздом подбати про аварійний набір. Ніколи не знаєш, коли він може стати у пригоді!

Необхідне спорядження для рою при проходженні видів змагань/конкурсів:

1. Впоряд (стройова підготовка) – типова форма (однострій), закрите взуття.
2. Стрільба з пневматичної зброї – зручний одяг та головний убір.
3. Крос-похід – закрите взуття, штани, футболка з довгим рукавом, головні убори, аптечка, компас, дві штормівки для виготовлення нош, ручка.
4. Перетягування линви – зручне закрите взуття, штани.
5. Гра “Відун” – чистий аркуш формату А4 та ручку або олівець.
6. Ватра та флеш-моб – форма та програма відповідно до Умов.
7. Таборування – необхідне спорядження для облаштування біваку та життєдіяльності рою.
8. Військово-прикладна смуга перешкод – закритий одяг (бажано камуфляж) та взуття (берці).
9. Теренова-гра – зручний одяг та головний убір;
10. Пластун – компас, ручка, годинник, смартфон.

Кожна команда самостійно веде щоденник участі рою в грі “Сокіл” (“Джура”), фотографує або фільмує цікаві моменти із життя рою, матеріали узагальнюються та здаються КЗПО “ЦПО” ДОР” протягом тижня після закінчення гри.

ПРАВИЛА ПОВЕДІНКИ

в ході проведення II (обласного) етапу Гри

1. НЕОБХІДНО:

- дотримуватись діючого законодавства України в частині морально-етичних норм поведінки, здорового способу життя;
- бережно ставитись до державного, громадського, приватного та особистого майна;
- суворо дотримуватись Програми та Порядку проведення II (обласного) етапу гри, режиму дня, виконувати розпорядження таборової старшини, суддівської колегії та суддів змагань;
- берегти матеріальні цінності, технічні споруди та пристрої, ландшафт місця проведення (при заподіянні матеріальної шкоди відшкодування здійснюється за рахунок команди/рою);

- виходити на дистанції тільки під час особистого виступу чи виступу свого рою;
- без дозволу і нагляду керівника не купатись, переправ не влаштовувати;
- слідкувати за станом свого здоров'я та своєчасно звертатися до медпрацівника у випадку появи перших ознак захворювання;
- одяг повинен бути відповідно до погодних умов, уникати переохолодження, перегрівання;
- обережно користуватися спортивними знаряддями та туристичним спорядженням;
- додержуватись техніки безпеки під час проведення змагань та під час таборування;
- користуватися ріжучими інструментами: ножі, сокири, пили – тільки під наглядом керівників роїв;
- слідкувати за дотриманням правил особистої гігієни, перед їжею мити руки з милом та витирати їх рушником;
- під час проведення спортивних змагань та ігор дотримуватись відповідних правил.

2.ЗАБОРОНЯЄТЬСЯ:

- самовільно залишати територію таборування;
- самовільно заходити в намети та споруди, що не належать рою;
- псувати зелені насадження;
- порушувати правила протипожежної безпеки;
- використовувати відкритий вогонь для освітлення в наметах;
- користуватися електроприладами, електрообладнанням без дозволу керівника рою;
- вживати алкогольні напої, наркотичні засоби, палити;
- порушувати дисципліну, сквернословити, кричати;
- застосовувати образи, силу проти товаришів, вступати у бійку;
- від'їжджати з території табору без дозволу таборової старшини та коменданта;
- *відвідування дітей батьками, представниками органів управління освітою, координаторами підготовки команди (рою) до участі в II (обласному) етапі гри без попередніх письмових заявок, які подаються на ім'я голови організаційного комітету та в подальшому розглядаються, узгоджується з адміністрацією табору та доводиться до відома керівників команд.*

3. За залишені без нагляду особисті речі (мобільні телефони, фотоапарати, гаманці та гроші) організатори гри відповідальності не несуть.

У випадку невиконання правил поведінки оргкомітет залишає за собою право інформувати про це школу, керівництво міста (району, ОТГ), знімати

бали із загальної кількості набраних балів роєм або достроково відправити рій додому без права подальшої участі у грі.

Дисциплінарні санкції до учасників команди (рою)

Рій може бути недопущеним до участі у змаганнях, конкурсах за рішенням таборової старшини у наступних випадках:

- у разі відсутності документів (іменної заявки, копій свідоцтв про народження учасників і т.ін.);
- у разі допущення з боку учасників дій, що несуть загрозу життю та здоров'ю як самих учасників, так і оточуючих;
- у разі недисциплінованої неетичної або аморальної поведінки як з боку учасників, так і з боку їх керівників;
- при порушеннях роєм порядку організації та проведення змагань, конкурсів;
- при використанні сторонньої допомоги, за винятком медичної, або дій, що заважали учасникам іншої команди під час виступу;
- при навмисному псуванні спорядження та облаштування дистанцій;
- при отриманні травми або захворювання учасника команди (рою), який вимагає кваліфікованої медичної допомоги;
- при порушеннях правил охорони природи, пам'яток історії та культури;
- у разі явної непередготовленості учасників до виступу.

Клопотання про недопущення або дискваліфікацію команди мають право надавати похідний отаман, головний суддя та інші особи у випадках, якщо вони були свідками порушень.

У разі порушення, скоєного учасником гри, в тому числі керівником рою, дисциплінарне стягнення фіксується в щоденному наказі по табору та доводиться всім учасникам гри під час збірки. Також направляється повідомлення до органу управління освітою міста/району, ОТГ та навчального закладу, звідки прибув рій.

Додаток 1

РОЙОВІ АТРИБУТИ

1. **Назва рою.** Повинна мати героїчний, козацький, патріотичний зміст. Найкраще, використовувати зооморфні мотиви, гумористичні, історико-героїчні, подекуди і фантастичні образи, зокрема з фольклору: Нічні кажани, Волоцюги, Гайдамаки, Сіроманці, Котигорошки, Чорні вершники.

Мета: створення збірного образу, який би сприймали члени рою як частинку себе, і це б мотивувало їх спільно наслідувати свій ідеал, співдіяти у досягненні перемоги.

2. **Відзначка** – схематичне, символічне зображення назви рою розміром 5х5 см. Розміщується на одностроях на лівій руці.

3. **Ройовий клич-девіз.** Має відображати лицарсько-воїнську, козацьку філософію, світогляд, ідеали. Можна використати народні приказки чи прислів'я, латинські вислови: “Двічі не вмирати”, “Або пан, або пропав”, “Краще вовком згинутися, аніж жити псом”, “Зі щитом або на щиті”. Мета – клич має ідейно об'єднувати всіх членів рою, спрямовувати їх на якусь позитивну поведінку.

4. **Ройове гасло–позивний:** напр. “Пугу-Пугу – козаки з лугу” чи “Сонце сходить – буде день”. Мета – використання під час змагань, зокрема теренової гри, “Квесту” для зв'язку зі своїми.

5. **Прапор** встановленої форми із своїми барвами з рекомендованими параметрами: полотняний або сатиновий квадрат розмірами 75х75 см. Він складається з двох чи трьох барв. На правій (лицевій) стороні прапорця у естетично гарному місці нашивається відзнака рою, висотою 25 см. На тій же стороні розміщуємо симетричний напис назви рою. Розміри букв по висоті – 10 см. На лівій (зворотній) стороні прапора не поміщуємо ніяких нашивок. Прапор носить прикріпленням до держака довжиною 180 см та діаметром 3 см.

Барви рою – будь-які два чи три кольори, вибрані роєм. Можна використовувати не тільки для прапора, але і для інших потреб ідентифікації рою. Основна барва для всіх учасників гри “Джура” – малинова. Її можна

використовувати як одну з барв рою, але не як основну, а додаткову, яка виконує функції тла (фону).

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

Учасники гри звертаються один до одного “Друже/подруго” із додаванням імені.

Урочисте вітання – “Слава Україні!”, відповідь – “Героям слава!”.

Додаток 2**ЗАТВЕРДЖЕНО**

Керівник органу управління
освітою виконкому міських рад та
райдержадміністрацій, об'єднаних
територіальних громад

_____ (ПІБ)

Іменна заявка

рою _____

навчальний заклад
для участі в II (обласному) етапі Всеукраїнської дитячо-юнацької
військово-патріотичної гри “Сокіл” (“Джура”)
(середня вікова група 11 – 14 років)

Місце проведення _____

Дата проведення _____

№ п/п	Прізвище, ім'я, по батькові учасника	Дата народження	Назва, адреса та телефон навчального закладу, клас	Дата, допуск лікаря з підписом, печатка навпроти кожного учасника
1	2	3	4	5

Усього допущено до змагань (кількість учасників прописом) _____
учасників

Лікар _____ ПІБ _____
підпис

Печатка медичного закладу

Керівник рою _____ (ПІБ) _____
підпис

Виховник рою _____ (ПІБ) _____
підпис

Керівник організації, що відряджає команду _____ (ПІБ)

підпис

Печатка організації, що відряджає команду