

# «Теренова гра»

## За програмою «Сокіл-ДЖУРА»

Класична тактично-командна гра із боротьбою за прапор та із використанням пов'язок-липучок на руки для системи «вбитий-живий».

### Типовий опис гри.

Основне завдання: захопити прапор супротивника і утримати в своєму таборі до кінця гри. Здобути якомога більше пов'язок супротивника. **Тривалість 3 години.**

### Етапи гри:

1. Рої отримують карту-схему терену гри. На ній вказано точку на місцевості, де захований таємний припис із кодовим гаслом його сотні. Команда має знайти його, використовуючи підказки, вказані в приписі, прибути до точки збору його сотні, зголоситись до сотника, щоб записатись добровольцем в його загін. Кодове гасло – ключ до знаходження своєї сотні. Його не можна нікому казати окрім командира загону. Час на виконання – 1 год. Після закінчення терміну заборонено приймати запізнілі рої в склад свого загону, оскільки це можуть бути «ворожі» рої.

2. Після збору своїх роїв, сотник об'єднує їх у більші відділи – чоти, розподіляє завдання – відділ розвідки, відділ штурму ворожого табору, відділ оборони власного прапору, відділ засідок. Завдання «розвідки» - виявити ворожий табір, визначити найкращі шляхи підходження та нападу. Завдання «штурму», спланувати захоплення прапору супротивника та доставити в свій табір. Завдання «оборони» - виставит охорону підступів свого табору, щоб виявити вчасно ворожу розвідку та напад. Завдання «засідки» діяти на терені для відвернення уваги відділів супротивника, перехоплення прапору в разі його захоплення ворожим відділом. Час на «бойові» дії – 2 год. Дві сотні діють одночасно і пробують якнайкраще виконати завдання.

### Розподіл обов'язків:

Суддя Теренової гри та секретар - визначені особи, які звітують про результат цього етапу в Головну суддівську колегію.

Спостерігачі - залучені особи з числа дорослих представників команд. Кількість – до 10 чол. Їхній **колір - білий**.

Сотники – командири сотні, які визначені ГСК. Їхні обов'язки – організувати сотню до бойових дій, розподілити обов'язки між командирами. Участі в бойових діях безпосередньо не беруть. Але можуть радити, підказувати командирам відділів. Здійснюють загальне керівництво сотнею, але максимально передають права та можливість ініціативи командирам відділів, тобто учасникам. Колір **пов'язки – червоний**.

Командири відділів розвідки, штурму, оборони, засідки – особи, які зголосились взяти на себе ці обов'язки, ройові. Замість себе в своєму рої призначають заступника. Вони мають по три пов'язки – на дві руки, та на ліву ногу.

Командири роїв – діючі або визначені заступники. Мають по 2 пов'язки – на ліву руку та праву ногу.

Рядові учасники – мають по 1 пов'язці на ліву руку.

Пов'язки.

Виготовлені з стрічки-липучки, яка легко розривається при зусиллі. Ширина 1-2 см. Спосіб кріплення має бути таким, щоб не створювати перешкод для зірвання. Місце чіпляння: рука – приблизно посередині між плечем і ліктем, нога – по середині гомілки. **Колір команд – жовтий і синій.**

Спосіб здобуття пов'язки: зірвати з руки чи ноги противника. Можна застосовувати елементи боротьби, але без нанесення ударів, больових чи удушливих прийомів, дій, що можуть загрожувати травмуванням (падіння на камінь чи пенюк тощо). Після втрати своєї пов'язки внаслідок боротьби учасник підносить ліву руку і виходить з епіцентру подій. Іде до точки збору учасників, що вибули з гри. Вона вказується наперед на карті-схемі. Йому не можна підказувати «живим» учасникам, переховувати прапор чи якимось іншим способом «грати».

Точка збору має так розташовуватись, щоб її можна було легко знайти за орієнтирами.

### **Оцінювання перемоги:**

- Якість організації структури сотні та виконання «бойових» завдань по захопленні «ворожого» прапора та обороні свого.

- Кількість здобутих пов'язок супротивника.

- Активність у здобутті прапора супротивника. Абсолютна перемога сотні - утримання прапора в своєму стані до фінального сигналу.

Дотримання правил чесної гри та техніки безпеки.

Оцінювання дій кожної сотні здійснюється спостерігачами гри, які мають право перебувати на всьому терені гри та спостерігати за будь-якими діями учасників гри. Вони мають право призупиняти дії учасників гри в разі, якщо це є порушення техніки безпеки та загроза життю чи здоров'ю. Після закінчення гри, спостерігачі подають короткі звіти судді Теренової гри, і він підводить підсумки.

### **Оцінювання кращого рою:**

- Дії кожного рою та його провідника - ройового по виконанню першого завдання - прибуття в стан своєї сотні.

- Активність у діях своєї сотні. Найважливіше - ініціатива ройового та взяття на себе обов'язків провідника у виконання того чи іншого завдання, якісне виконання взятого на себе обов'язку.

- Кількість здобутих пов'язок бійцями рою.

- Проявлена мужність, відвага, кмітливість, хитрість та хист у виконанні «бойових» завдань членами рою, здобуття прапора членами рою.

- Дотримання правил чесної гри та техніки безпеки.

Оцінювання кращого рою здійснюється на підставі звітів сотників та спостерігачів.

Уточнені сценарій і правила проведення гри подаються команді-учасниці на початку змагань.

Оцінка команди за участь в «тереновій грі» не входить в загальний залік змагань, а здійснюється окремо. Відповідно окремо нагороджується переможець теренової гри на закритті змагань.