



ЧЕРКАСЬКА ОБЛАСНА ДЕРЖАВНА АДМІНІСТРАЦІЯ
УПРАВЛІННЯ ОСВІТИ І НАУКИ

вул. Бидгощська, 38/1, м. Черкаси, 18003, тел. 64-92-12, факс 64-82-85
web: <http://www.osvita-cherkasy.gov.ua/>, e-mail: uon@osvita-cherkasy.gov.ua, код ЄДРПОУ 02141265

01.02.2019 № 01/11-02/280

На № _____ від _____

Керівникам органів управління
освітою

Про умови гри «Сокіл» («Джура»)

Надсилаємо для використання у роботі умови проведення конкурсів та змагань II (обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») у 2019 році.

Додаток на 21 аркуші в одному прим.

Заступник начальника

О. І. Сімушіна

Кріт Ю. А. 631489

ЗАТВЕРДЖЕНО

наказ Черкаського обласного
Центру туризму, краєзнавства і
екскурсій учнівської молоді
Черкаської обласної ради
31.01.2019 №17

**Умови
проведення конкурсів та змагань II (обласного) етапу Всеукраїнської
дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)
у 2019 році**

1. Загальні положення

Всеукраїнська дитячо-юнацька військово-патріотична гра «Сокіл» («Джура») є системною формою національно-патріотичного виховання дітей та молоді, важливим засобом громадянської освіти, формування національно-патріотичної свідомості відповідно до ціннісних орієнтирів та індикаторів ефективності Стратегії національно-патріотичного виховання дітей та молоді на 2016-2020 роки, затвердженої Указом Президента України від 13.10.2015 № 580.

2. Мета та завдання

2.1 .Метою II (обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») (далі – II етап, II етап гри «Джура») є реалізація завдань п.1.4. Положення про Всеукраїнську дитячо-юнацьку військово-патріотичну гру «Сокіл» («Джура»), затвердженого постановою Кабінету Міністрів України від 17.10.2018 №845.

2.2. Завдання II етапу:

1) виховання дітей та молоді в дусі відданості Україні та українському народу через плекання національних військово-патріотичних традицій та моральних цінностей; здобуття молоддю практичних навичок та розвиток індивідуальних здібностей з військової підготовки;

2) запровадження найкращих практик та методик самовиховання як однієї із ключових форм самоврядування учнівської молоді;

3) активізація процесу формування та закріплення навичок активного громадянства, основ самоврядування в дитячих та молодіжних колективах;

4) зміцнення міжрегіональних зв'язків та дружби дітей і молоді, навичок успішної взаємодії з однолітками з інших регіонів України;

5) організація змістовного дозвілля; популяризація серед учнівської молоді здорового способу життя, активного відпочинку та життя в природі; розвиток навичок мандрівництва (туризму), орієнтування та таборування.

2.3. Виконання завдань II етапу полягає у проведенні таборування, виховної частини гри та змагань і конкурсів військово-спортивного, туристсько-краєзнавчого, культурно-інтелектуального та патріотичного спрямування під час яких відбувається відбір кращих роїв (далі – рій, команда).

Рій-переможець II етапу гри «Джура» братиме участь у III (Всеукраїнському) етапі гри «Джура». Склад рою-переможця на момент навчально-тренувальних зборів залишається незмінним. У випадку, якщо рій-переможець з поважних причин не може брати участь у III етапі гри «Джура» – Організатор залишає за собою право заміни його для участі в III етапі гри «Джура».

3. Організатор

Організація та проведення II етапу покладається на Черкаський обласний Центр туризму, краєзнавства і екскурсій учнівської молоді Черкаської обласної ради (далі – Центр туризму, Організатор).

4. Учасники II етапу

4.1. У II етапі гри беруть участь рої-переможці I (районного, міського, ОТГ) етапу гри «Джура».

4.2. Рій складається із 8 учасників (не менше 2-х дітей протилежної статі), що навчаються разом у одному і тому ж навчальному закладі та керівника і виховника рою. В кожному рої вибирається провідник – ройовий.

Віковий склад учасників рою 14-16 років (діти, яким станом на 01 вересня 2019 року не виповнилося 17 років). Для участі у II етапі гри «Джура» допускаються не більше 2 учасників, яким станом на 01 червня 2019 року виповнилося 12 років.

4.3. Рій, учасники якого не відповідають вимогам вікового складу беруть участь поза конкурсом.

4.4. У випадку, якщо рій-переможець гри «Джура» не відповідає вимогам вікового складу рою для участі у III етапі гри, Організатор залишає за собою право замінити його.

4.5. Керівник та виховник рою призначаються наказом керівника органу управління освітою. На керівника рою покладається відповідальність за збереження життя та здоров'я учасників в дорозі та під час проведення заходу.

4.6. У випадку травми або госпіталізації одного з учасників рій бере участь у II етапі гри «Джура» в неповному складі.

Комплексна Програма II етапу

№	НОМІНАЦІЯ	КАТЕГОРІЯ
ІНТЕЛЕКТУАЛЬНО-МИСТЕЦЬКИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКІ ЗАБАВИ»		
1.	Творчо-мистецький звіт «Ватра»	заліковий
2.	Інтелектуальна гра-вікторина «Відун»	заліковий
3.	Інтелектуально-спортивна гра за методикою квестів «Пластун» з орієнтуванням на місцевості	заліковий
4.	Конкурс звітів про Добре діло	заліковий
ФІЗКУЛЬТУРНО-СПОРТИВНИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКИЙ ГАРТ»		
5.	Силове змагання «Перетягування линви»	заліковий
ТУРИСТСЬКО-СПОРТИВНИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКИМИ СТЕЖКАМИ»		
6.	Туристсько-спортивна смуга перешкод	заліковий
ВІЙСЬКОВО-ПРИКЛАДНИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКА ЗВИТЯГА»		
7.	Конкурс строю та пісні «Впоряд»	заліковий

8.	Стрільба із пневматичної гвинтівки	заліковий
9.	«Таборування»	заліковий
10.	Тактична гра на місцевості з елементами топографії та орієнтування «Теренова гра»	участь
МЕДИЧНО-РЯТУВАЛЬНИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКА БЕЗПЕКА»		
11.	Надання першої долікарської допомоги та транспортування потерпілого «Рятівник»	заліковий

ЕТАП «ВПОРЯД»

Конкурс проходить у вигляді демонстрації навичок зі стрийової підготовки (впоряду). **Оцінювання конкурсу** здійснюється відповідно до навчально-методичного посібника «Муштровий впоряд дитячо-юнацької військово-спортивної патріотичної гри «Сокіл» («Джура») Українського козацтва», рекомендованим для практичного використання за рішенням комісії з проблем виховання дітей та учнівської молоді Науково-методичної Ради з питань освіти Міністерства освіти і науки України (протокол № 2 від 24 грудня 2008 року); упорядник – генерал-хорунжий Українського козацтва С.П. Рудюк).

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).

Час на виконання: загальний час на виконання обов'язкового і творчого завдань без перерви між ними – 8 хв. (за перевищення часу рій отримує «10» штрафних балів). Відлік часу розпочинається з першої команди рийового, а зупиняється час після виходу останнього учасника рою з плацу.

Учасники: весь рій, 8 осіб.

Накази подає: головний суддя (для рийового) і рийовий (всі накази для рою).

Обов'язкове завдання – це виконання прийомів муштрового впоряду у складі рою.

Творче завдання може бути представлене у вигляді монолітного та чіткого показу різноманітних елементів впоряду у складі рою. Творче завдання може виконуватися під супровід барабанного бою або під музику (технічно забезпечується учасниками). Творче завдання готується роєм вдома.

Оцінки виставляються від 1 до 10 балів (зразок додаток 5) за такими критеріями:

➤ Зовнішній вигляд, однострій (головні убори, відзначка (емблема), єдина форма, прапор)

- муштрова постава
- шикування в однолаву
- розмикання і змикання рою
- повороти на місці
- ладовий крок на місці
- перешикування рою в дворяд і навпаки

- хват «РІВНЯЙСЬ»
- хват «СТРУНКО»
- хват «СПОЧИНЬ»
- виконання хвату «ЗАПРАВИТИСЬ»
- муштровий крок в русі
- поверти голови
- положення рук
- злагодженість рою
- звіт ройового
- надання наказів ройовим
- назва рою, гасло
- тематика пісні.

Максимальна кількість балів – 190.

Обов'язковий елемент на завершення показу – марш рою стройовим кроком із виконанням маршової патріотичної пісні. Тематика пісень – козацька, УСС, військ УНР, УПА або сучасних ЗСУ.

Перемагає рій, який в сумі набирає найбільше балів.

Участь керівника допускається в якості організатора музичного супроводу.

Для суддівства цього виду змагань до складу суддівської колегії включаються також представники військових комісаріатів або військових частин.

Порядок виконання

Рій виходить на місце для показу стройових прийомів у колоні по двоє за командою: «РІЙ, РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО, ходом – РУШ!».

Після виходу на визначене місце ройовий подає команди:

«РІЙ – СТІЙ, право-(ліво-) РУЧ, СПОЧИНЬ, ЗАПРАВИТИСЬ!».

Вийшовши на середину ладу (строю), ройовий подає команду: «РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО»! (суддя-хронометрист вмикає секундомір). Рій (проголошує назву), наш девіз (звучить девіз) (суддя-хронометрист вмикає секундомір) «До рапорту ГЛЯНЬ!»; підходить до судді конкурсу та доповідає про готовність команди: «Пане суддя! Рій (назва) до участі в конкурсі Впоряд готовий! Ройовий (називає своє прізвище)».

Суддя подає команду: «СПОЧИНЬ!».

Ройовий дублює команду: «СПОЧИНЬ! Рій – РОЗІЙДИСЬ».

Після цього рій виконує прийоми в такій послідовності:

- шикування в однолаву;
- розмикання і змикання рою;
- перешикування рою з однолави в дволаву та навпаки;
- повороти на місці (праворуч, ліворуч, обернись);
- крок на місці;
- перешикування в колону по двоє;
- проходження урочистим ходом з виконанням військового вітання під час руху (*наявність прапору рою обов'язкова*);
- проходження з виконанням ладової пісні (по завершенні творчого завдання) (*наявність прапору рою обов'язкова*).

Шиккування в однолаву

Ройовий підходить до встановленого місця шиккування і подає команду для збору: «Рій – ДО МЕНЕ»

(За цією командою джури бігом збираються до ройового).

Ройовий подає команду: «Рій, у лаву – ЗБІРКА».

(Подавши команду, ройовий приймає поставу «струнко» обличчям у бік чолової лінії шиккування, рій шикується ліворуч від ройового. З початком шиккування ройовий може виходити із ладу й стежити за шиккуванням рою).

Ройовий подає команду: «РІВНЯЙСЬ».

(За цією командою усі, крім правокрилового, повертають голови праворуч (праве вухо вище від лівого на 1,5-2,0 см., 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!».

(За цією командою всі джури швидко ставлять голову просто).

Ройовий завершує виконання прийомів командою: «СПОЧИНЬ!».

Розмикання і змикання рою

Ройовий стає перед ладом і подає команду: «Рій, вліво на два кроки РОЗІМКНИСЬ».

(За командою всі джури, за винятком того, від якого здійснюється розмикання, повертаються в зазначений бік, рівночасно з постановкою ноги повертають голову до чола ладу 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, й повертається праворуч).

Ройовий подає команду: «Рій, вправо ЗІМКНИСЬ».

(За командою всі джури, за винятком того, до якого призначене змикання, повертаються в бік змикання, після чого пришвидшеним півкроком підходять на встановлений для зімкненого ладу проміжок і в міру підходу самостійно зупиняються та повертаються ліворуч).

Ройовий подає команди: «РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!».

Ройовий завершує виконання командою: «СПОЧИНЬ!».

Перешикування рою з однолави в дволаву та навпаки

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

(Відлік починається з правого крила: кожний джура, швидко повертаючи голову до джури, який стоїть ліворуч від нього, називає свій номер і швидко ставить голову просто (прямо), крайній лівого крила голову не повертає).

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: «РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО».

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: «РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!»

Ройовий завершує виконання командою: «СПОЧИНЬ!».

Повороти на місці (праворуч, ліворуч, обернись)

Ройовий подає команду: «Рій, право-РУЧ».

(За виконавчою командою всі джури повертаються праворуч).

Ройовий подає команду: «Рій, ліво-РУЧ».

(За виконавчою командою всі джури повертаються ліворуч).

Ройовий подає команду: «Рій, обер-НИСЬ».

(За виконавчою командою всі джури повертаються через ліве плече на 180 градусів. Під час вирівнювання рою після виконання команди «обернись» у наступній команді вказується на бік рівняння, наприклад: «Вправо (вліво) – РІВНЯЙСЬ»).

Ройовий подає команди: «Вправо (вліво) – РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!».

Ройовий завершує виконання прийому командою: «СПОЧИНЬ!».

Крок на місці

Ройовий подає команду: «Рій, РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО, на місці ходом-РУШ».

(За виконавчою командою всі джури крокують на місці).

Ройовий подає команду: «Рій – СТІЙ!».

(За виконавчою командою, подається під ліву ногу, всі джури приставляють праву ногу і зупиняють лівою ногою крок на місці).

Ройовий подає команди: «РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!».

Ройовий завершує виконання прийому командою: «СПОЧИНЬ!».

Перешикування в колону по двоє

Ройовий подає команду: «Рій – РОЗІЙДИСЬ».

Ройовий підходить до встановленого місця шикування і подає команду для збору: «Рій – ДО МЕНЕ»

(За цією командою джури бігом збираються до ройового).

Ройовий подає команду: «Рій, в колону по двоє – ЗБІРКА».

(Подавши команду, ройовий приймає поставу «струнко» обличчям у бік руху рою, рій шикується за ройовим по двоє).

Ройовий з початком шикування повертається до рою і подає команду: «РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!».

Ройовий розвертається спиною до рою і подає команду: «РІЙ, ходом-РУШ!».

(За виконавчою командою ройовий виводить рій на вихідну позицію для проходження урочистим ходом з виконанням військового вітання під час руху).

Проходження урочистим ходом з виконанням військового вітання під час руху

(Рій у колоні по двоє знаходиться на вихідній позиції, хорунжий з прапорцем рою стоїть перед роєм в позиції для руху урочистим ходом, ройовий стоїть перед хорунжим).

Ройовий повертається до рою і подає команди: «РІЙ, РІВНЯЙСЬ,

СТРУНКО!», розвертається спиною до рою і подає команду: «РІЙ, рівним кроком – ходом РУШ!».

(Рій починає рух у встановленому напрямку).

При наближенні рою до судді ройовий повертає голову вправо (в напрямку до судді) і подає команду: «Рій, вправо – ГЛЯНЬ!».

(За виконавчою 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 за межі суддів ройовий подає команду:

«Рій – СПО-ЧИНЬ!».

(За виконавчою командою ройовий опускає праву руку, ліва колона рою повертає голову прямо, рій крокує на встановлене місце).

Проходження з виконанням ладової пісні

(Рій у колоні по двоє знаходиться на вихідній позиції, хорунжий з прапорцем рою стоїть перед роєм в позиції для руху урочистим ходом, ройовий стоїть перед хорунжим).

Ройовий повертається до рою і подає команди: «РІЙ, РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!», розвертається спиною до рою і подає команду: «РІЙ, з піснею – ходом РУШ!».

(Рій починає співати пісню з початком руху).

Після проходження рою за межі суддів ройовий подає команду:

«Рій – СПОЧИНЬ!».

(За виконавчою командою рій припиняє співати пісню і крокує на встановлене місце).

Орієнтовний перелік хватів, наказів та дій, які перевіряють з муштрового впоряду. Найбільш характерні помилки під час їх виконання.

№ з/п	Хвати, накази та дії	Недоліки
1	Муштрова постава	• Носки розведені не по лінії фронту і не на ширину стопи • Підбори не поставлені разом • Кисті рук не посередині стегон, тримаються не зігнуті • Груді не підняті, живіт не втягнутий • Голова опущена. Руки зігнуті в ліктях
2	Рівняйсь	• Голова повертається не чітко • Підборіддя не підняте, праве вухо не вище лівого
3	Струнко	• Груді не підняті, живіт не втягнутий • Тіло не подане вперед • Голова опущена • Руки зігнуті в ліктях
4	Спочинь	• Учасник зійшов з місця • Послаблена увага • Змінилося положення рук • Розмовляє в ладу
5	Заправитися	• Не вірні дії під час виконання наказу • Недоліки у зовнішньому вигляді не усунені

		- Учасник без дозволу вийшов з ладу - Розмовляє без дозволу
6	Оберти на місці, розмикання та змикання ладу	- Після повороту не зберігається правильне положення корпусу або ніг - Ноги в колінах згинаються - Руки відходять від стегон - Нога приставляється не найкоротшим шляхом - Поворот проведено не на 90 (45) або 180 градусів
7	Маршовий крок	- Корпус відведено назад - Немає координації в русі рук та ніг - Голова опущена вниз - Рух руками біля тіла проводиться не від плеча, а за рахунок згинання у ліктях - Підйом ноги значно нижче 15 см - Розмір кроку менше (більше) 70-80 см - Нога заноситься за ногу - Рух руками вперед проводиться значно нижче (вище) встановленої висоти, а під час руху назад – не до упору в плечовому суглобі
8	Позначення кроку на місці	- Підйом ноги проводиться значно нижче 15 см від землі - Нога ставиться на землю не з передньої частини стопи і не на всю підошву - Рух руками не у такт кроку - Корпус не тримається прямо - Рух руками не у такт кроку - Корпус не тримається прямо - Рух руками вперед проводиться значно нижче (вище) встановленої висоти, а рух назад не до упору в плечовому суглобі
9	Вітання в русі	- Не чіткі і не одночасні оберти голови - Не зафіксовані руки на стегнах - Нога не підіймається на встановлену відстань від землі
10	Виконання ладової пісні	- Пісня не відповідає тематиці - Не звучить одноголосно - Рух не в ногу
11	Подання команд ройовим	- Неправильний наголос під час подання команд - Команди подаються не під ліву ногу - Команди подаються не за муштровим порядком

СИЛОВЕ ЗМАГАННЯ «ПЕРЕТЯГУВАННЯ ЛИНВИ»

У змаганнях бере участь два рої: 6х6, не менше 2 учасника протилежної статі і 2 учасники – запасні. Заміна може бути здійснена перед початком наступної спроби. На випадок травми і неможливості заміни учасника, рій змагається в неповному складі. Рій-суперник зобов'язаний змагатися в тій же кількості та в однакових умовах.

Один учасник або керівник може керувати діями рою з-за меж майданчика. Додаткові умови можуть бути оголошені командам напередодні змагань.

Линва: діаметр – не більше 70 мм; довжина – не більше 40 м.

На линві позначається середина (центральный маркер) та дві маркувальні стрічки з обох боків на відстані двох метрів від центрального маркера для першого пулера команди.

На майданчику для змагання позначається поперечна центральна лінія (під центральним маркером на линві).

Кожна команда береться за свою половину линви. Допускається зміна тактичної побудови у різних спробах. Линва повинна бути між тілом та верхньою частиною передпліччя.

Команда сама визначає тактику розміщення учасників.

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

Не допускається ніяких вузлів або петель на линві, також не дозволяється чіпляти линву навколо будь-якої частини тіла. Пересічення линви через самого учасника вважається петлею.

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

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

Кожен учасник під час тяги тримає линву двома руками простим захватом. Будь-який інший захват, що може заважати вільному руху линви, є порушенням.

Взуття може бути шиповане (легкоатлетичне). Бутси – **забороняються!**

При виявленні порушення суддя робить зауваження. Після трьох зауважень рій дискваліфікується і йому зараховується поразка.

Можливі порушення:

1. Падіння когось із учасників («сидіння»), учасник доторкається землі іншою частиною тіла, крім ніг та моментальне неповернення у висхідне положення;

2. Пропускання линви через руки (неконтрольований рух линви);

3. Неодноразове сидіння та продовження боротьби в тязі («гребля»);

4. Забороняється робити будь-які упори на землі (виямки, бортики) для ніг.

5. Якщо учасник під час тяги взявся за маркувальну стрічку, рою зараховується поразка.

Боротьба припиняється за сигналом свистка головного судді.

Рої змагаються у трьох спробах. Між спробами команди міняються майданчиками. Відпочинок між спробами до 5 хвилин.

Перемагає у спробі рій, який перетягне маркер суперника за центральну лінію.

У змаганнях перемагає рій, що виграв дві спроби із трьох. Якщо рій виграв дві спроби підряд, третя спроба не проводиться. Нічиєї бути не може. Змагання проводиться за олімпійською системою. Дозволено використання рукавиць або перчаток.

ТУРИСТСЬКО-СПОРТИВНА СМУГА ПЕРЕШКОД

Змагання проводяться на дистанції туристська смуга перешкод.

Склад команди 6 осіб, в тому числі не менше 1 особи протилежної статі, 7-ий учасник являється бігунком, несе командну картку і не втручається в дії команди.

За непроходження будь-якого із етапів туристської смуги перешкод нараховується 100 б.

Умови проведення:

1. Довжина дистанції до 600 м.
2. Всі етапи (де це потрібно) на початку та в кінці обладнані контрольними лініями.
3. Старт та фініш суміщені.
4. Стартовий інтервал до 20 хв., остаточний інтервал буде вказаний напередодні змагань.
5. Порядок старту визначається жеребкуванням.
6. З порядком та умовами проходження, штрафами команди будуть ознайомлені напередодні змагань.
7. Команда прибуває на початок дистанції за 10 хв. до старту, готова для проходження дистанції. Після перевірки судді з безпеки, при необхідності, виправляють помилки в екіпіровці.
8. Визначення результату команди на дистанції складається з часу проходження дистанції та штрафів, які команди одержали під час проходження дистанції. Штрафи на дистанції виставляються відповідно до таблиці штрафів. Штраф ставиться в балах, а потім переводиться в час – 1 бал. = 30 сек.)
9. Вище місце займають команди з меншим часовим результатом (час проходження дистанції + часовий еквівалент технічних штрафів). При рівності часових результатів вище місце займає рій з меншим технічним штрафом. Інші варіанти будуть визначені ГСК напередодні.

Можливі етапи та перешкоди:

1. Подолання заболоченої ділянки за допомогою жердин;
2. Козацька переправа;
3. Метелик;
4. Горизонтальний маятник;
5. Переправа по паралельних мотузках;
6. Подолання заболоченої місцевості по купинах;
7. Перелаз;
8. Маятник вертикальний;
9. Рух по пластунськи (підлаз);
10. Фініш гусячим кроком.

СТРІЛЬБА З ПНЕВМАТИЧНОЇ ГВИНТІВКИ

Склад команди 8 осіб.

До змагань допускаються особи, які засвоїли правила та порядок дій під час виконання стрільби, заходи безпеки при поводженні з зброєю.

Форма одягу – військова або спортивна.

Виконання стрільб з пневматичної гвинтівки по мішені №8 з дистанції 10 метрів. Час стрільби – 5 хв. Положення – лежачи з упору.

Кількість позицій для стрільби – 8.

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

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

Черговість роїв у змаганнях визначається жеребкуванням.

Загальнокомандна першість визначається за сумарною кількістю вибитих роєм очок.

При однаковій кількості вибитих очок вище місце посідає той рій, який має кращий індивідуальний результат.

На місці змагання помічник судді доводить правила безпеки та порядок дій під час виконання стрільби. Кожному стріляючому вказується напрямок стрільби, видається мішень, яку він особисто підписує, де вказує:

1. Назву рою та територію, яку він представляє;
2. Прізвище, ім'я, по батькові.

Використання власної пневматичної зброї під час проведення гри категорично заборонено.

ПЛАТУН

Комплексна командна інтелектуально-екстремальна гра з військово-спортивними, туристичними елементами та використанням методик гри «Квест» (далі – змагання).

Кількість учасників – 8 осіб (увесь рій). Рій повинен мати з собою компас, ручку, годинник, смартфон.

Умови проведення та критерії оцінювання етапу визначаються організаторами в залежності від місця проведення та обраної тематики.

З умовами проведення та тематикою завдань, критеріями оцінювання учасники конкурсу будуть ознайомлені не пізніше ніж за місяць до початку II етапу гри.

ЕТАП «РЯТІВНИК»

Змагання складається із трьох етапів: теоретичного, практичного та швидкісного.

Всі засоби, необхідні для проходження змагання, роєм видають організатори.

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

Для проходження практичного та швидкісного етапів один з учасників, який визначається роєм, виконує роль потерпілого. *Будь-які дії потерпілого, що полегшують виконання завдання іншими учасниками, заборонені.*

Теоретичний тур

Час виконання – до 5 хвилин.

2 учасники рою отримують картку і відповідають на запитання. За кожну неправильну відповідь нараховується штраф – 1 бал.

Зміст запитань стосується принципів надання домедичної допомоги потерпілому без свідомості чи з ознаками задухи, при кровотечах, ранах, різних видах ураження, хворобах та травмах.

Практичний тур

Час виконання – до 7 хвилин.

Завдання викладено на картці і містить опис ситуації з потерпілим.

Можливі завдання (з використанням манекену чи умовно потерпілого) штучна вентиляція легенів, непрямий масаж серця, накладання пов'язок на голову, передпліччя, ліктювий, колінний, гомілкоstopовий суглоби, накладання джгута на стегно.

Штрафи накладаються:

- неправильний порядок дій – 10 балів;
- неправильне виконання дії – 1 бал за кожну помилку;
- умовно потерпілий надає допомогу рою – 3 бали за кожну дію.

Швидкісний етап

Виконується *на швидкість*, без обмеження часу.

Перелік можливих перешкод: болото, «розтяжки», міна, коридор з обмеженою висотою, спуск, підйом.

Кожну помилку суддя сигналізує підняттям руки та вносить результати в протокол.

Штрафи:

- заступ обмежувальної лінії – 1 бал;
- рух поза обмежувальною лінією – 10 балів;
- падіння учасника – 3 бали;
- торкання потерпілим рельєфу або поверхні води будь-якою частиною тіла при транспортуванні на ношах – 1 бал;
- потерпілий надає допомогу рою – 3 бали;
- невірні дії «супроводжуючого» (порушення тактильного контакту з умовно «потерпілим») – 3 бали;
- неправильне положення потерпілого під час транспортування – 3 бали;
- не проходження елемента перешкоди – 1 бал;
- неподолання перешкоди – 10 балів.

Підведення підсумків

Переможець визначається за найменшим часом одержаним під час змагань (час проходження швидкісного етапу+часовий еквівалент отриманих штрафних балів (1 бал – 10 секунд). При рівності показників перемагає рій, який отримав менше штрафів під час виконання завдань практичного туру, при рівності цих показників перемагає рій, який отримав менше штрафів під час виконання завдань теоретичного туру.

Інтелектуальні змагання з історії України. Кількість учасників – 8 чоловік (увесь рій).

«Відун» проводиться у 2 тури.

Теми для опрацювання:

1. Київська Русь та Галицько-Волинське князівство.
2. Україна козацька.
3. Українські землі в ХІХ столітті.
4. Українська національно-визвольна революція 1917-1921 рр.
5. Дисидентський рух опору в Україні.
6. Незалежна Україна.
7. Революція гідності та Антитерористична операція на сході України.

Учасникам одного рою дозволяється перемовлятися між собою для обговорення відповіді.

Під час проходження інтелектуальної гри-вікторини ролям забороняється:

- користуватися мобільними телефонами, довідковою літературою, особистими записами чи будь-якими іншими носіями інформації;
- порушувати поведінку.

За вищевказані порушення рою оголошується попередження. При повторному порушенні правил – команда дискваліфікується та займає останнє місце у турнірній таблиці.

ТВОРЧО-МИСТЕЦЬКИЙ ЕТАП «ВАТРА»

Тема: «Слава Героям»

Представлення творчо-мистецького звіту рою (мистецька композиція).

Кожен рій у повному складі (8 осіб) представляє театралізоване дійство (до 9 хвилин), яке за змістом відповідає темам Української революції 1917-1921 років, українського козацтва, сучасної історії (в т.ч. Революції Гідності, захисту від агресії РФ в Криму та на Сході України), видатних особистостей визвольних змагань за українську соборну державність тощо.

До самодіяльної композиції включаються різні жанри: художнє слово, українська народна пісня, танок (можливо з елементами бойових мистецтв), гумор та жарти. Використовується музичний супровід (народні музичні інструменти та електронні музичні записи) (забезпечується учасниками).

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

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

Конкурс оцінюється за наступними критеріями:

- відповідність назві композиції, темі – 0-2 бали;
 - досягнення мети – 0-2 бали;
 - художньо-естетичний рівень – 0-10 балів;
 - артистичність та майстерність виконання – 0-10 балів;
 - інформаційна насиченість змісту програми – 0-2 бали;
 - музичний супровід (живе виконання, використання фонограм, «мінусовок») – 0-2 бали;
 - використання у виступі власних ройових атрибутів – 0-1 бал;
 - оригінальність (регіональні особливості) – 0-10 балів;
 - композиційна виправданість – 0-10 балів;
 - загальне враження – 0-10 балів;
 - реалізація сценарного задуму – 0-1 бал.
- Максимальна кількість балів за даний конкурс – 60 балів.
- За перевищення загального часу на виконання завдання нараховується штраф (до 10 балів).
- Вище місце займає рій, який набрав більшу кількість балів.

ЕТАП «ТАБОРУВАННЯ»

Оцінюються обов'язкові атрибути (хоругва, емблема, назва). Проводиться оцінка побуту, чистоти, дотримання санітарно-гігієнічних норм, стану спорядження тощо. Огляди табору проводяться систематично протягом усіх днів перебування.

Час огляду таборів – відповідно до програми за поточним графіком ГСК, який попередньо не оприлюднюється.

Роям виставляються штрафні бали за напрямками оцінювання:

- Порядок в наметах (15 балів);
- Порядок на території табору (15 балів);
- Небезпечне знаходження травмонебезпечних предметів (сокира, пила, вогнебезпечні та ін.) (15 балів);
- Побудова табору (розміщення, структура, обладнання) (15 балів);
- Порухи режиму нічної тиші (15 балів);
- Самовільний вихід з табору (15 балів);
- Наявність у джур засобів особистої гігієни, обладнання (15 балів);
- Стан зберігання особистих речей, посуду (15 балів);
- Місце і засоби миття посуду, наявність миючих і дезінфікуючих засобів (7 балів);
- Місце для сміття, очистка мішечків для сміття (8 балів);
- Відсутність джур на збірці, на майстер-класах, гутірках (5 балів);
- Паління в таборі, нецензурна лексика, вживання спиртного, культура спілкування, недотримання мови табору, неповага до державних символів (прапор, гімн) (25 балів);
- Відсутність організованого нічного чергування (15 балів);
- Втрати під час чергування обов'язкових атрибутів (хоругва, емблема тощо (15 балів).

Штрафні та бонусні бали нараховуються за кожне порушення або заохочення з обов'язковою письмовою фіксацією в книзі осавульської служби. Факт отримання штрафного балу затверджується керівником рою.

Переможець визначається за найменшою сумою штрафних балів.

ДОБРЕ ДІЛО

Обов'язковою умовою участі рою у II етапі гри «Джура» є Добре діло – справа, якою рій опікувався протягом року. Добре діло має відповідати ідейним принципам «Служити Богові, Батьківщині, ближнім», а не містити інформацію про загальну діяльність закладу освіти.

Підсумки проводяться за результатами презентації власної роботи. Захист відбувається за допомогою мультимедійного проектора. Участь може брати як один учасник від рою, так і весь рій. Час для захисту – до 5 хвилин. Якщо час перевищений, судді зупиняють захист.

Презентація оформлюється в редакторі Microsoft PowerPoint або відео. Матеріали складаються з:

- титульного кадру (тема, регіон, назва рою, навчальний заклад, ППП керівника);
- інформаційних кадрів (містять діаграми, графіки, таблиці, фото, необхідні текстові та інші матеріали);
- завершального кадру.

Критерії оцінювання:

- наявність назви доброго діла, даних про рій-виконавець (до 2 балів);
- грамотність (до 3 балів);
- якість ілюстративного матеріалу (до 10 балів);
- відповідність ідейним принципам «Служити Богові, Батьківщині, ближнім» (до 30 балів);
- суспільна значимість виконаного завдання (до 20 балів);
- висвітлення заходу у ЗМІ (до 15 балів);
- самостійність та ініціативність у виконанні «Доброго діла» учасниками рою (до 20 балів).

ТЕРЕНОВА ГРА

Тактично-командна гра «страйкбол». Кількість учасників – 8 осіб (увесь рій). Оцінка рою за участь в «тереновій грі» не входить в загальний залік змагань, а оцінюється окремо.

ДОКУМЕНТАЦІЯ

1. Попередня іменна заявка – письмове підтвердження про участь у II етапі гри «Джура» надсилається на електронну адресу Центру туризму centrum_turist@ukr.net до визначеного терміну (тел. за довідками 63-14-89).

2. **У мандатну комісію необхідно подати такі документи:**

- наказ відділу освіти про відрядження рою для участі у II етапі гри «Джура»;

- іменна заявка рою за встановленою формою (додаток 2), завірена керівником органу управління освітою та медично-лікувальним закладом за три дні до початку II етапу гри;

- свідоцтво про народження до 14 років або паспорт кожного учасника після 14 років в оригіналі;

- учнівські квитки або довідки з місця навчання з фотографією, завірені печаткою, що перекриває фотографію на одну третину, підписані директором (керівником) навчального закладу за 2018/2019 навчальний рік (цей документ учасники повинні мати при собі постійно на всіх етапах проведення гри);

- ідентифікаційні коди на кожного учасника рою одним списком;

- медичні довідки про санепідемоточення та щеплення на кожного учасника (з «микрою» печаткою медичного закладу, видана не пізніше, ніж за три дні до початку гри);

- особові медичні книжки керівників;

- страхові поліси на кожного учасника рою з написом «Спорт»;

- паспорт рою;

- згода на обробку персональних даних за встановленою формою (додаток 3).

3. Обробка персональних даних здійснюється відповідно до законодавства про захист персональних даних.

При виявленні невідповідності особи до даних у поданих документах, порушенні вимог цих Умов рій відсторонюється від участі в II етапі гри.

ПІДВЕДЕННЯ ПІДСУМКІВ

1. Місце рою у загальному заліку визначається за найменшою сумою місць здобутих на різних етапах змагань. Якщо у роїв виявиться однаковий результат, враховуються здобуті місця у двох пріоритетних етапах «Впоряд», «Стрільба з пневматичної гвинтівки». Рій, який не взяв участі в одному з видів змагань, в підсумковій таблиці отримує останнє місце на даному етапі.

2. Результати оголошуються після закінчення кожного етапу та розміщуються на дошку оголошень.

3. Протести подаються головному секретарю у письмовому вигляді протягом 1 години після оприлюднення результатів. Протест повинен бути розглянутий ГСК протягом 12 годин.

Протести подаються у письмовій формі на суддівському бланку (додаток 4) з підписом керівника рою і повинні бути аргументовані з посиланням на пункт Умов, які той, хто протестує вважає порушеними. Протести без таких посилань не розглядаються. Всі протести, подані після 1 години з моменту оголошення результатів, розглядатися не будуть.

ФІНАНСУВАННЯ

1. Фінансування проведення II етапу гри «Джура», нагородження та харчування дітей здійснюється за рахунок Центру туризму.

2. Витрати, пов'язані з відрядженням та участю роїв у змаганнях (проїзд до місця змагань та у зворотному напрямку, відрядження керівників, перевезення вантажу, харчування дітей в дорозі, харчування керівника та виховника рою протягом заходу, матеріально-технічне укомплектування команди, придбання необхідного спорядження та одностроїв, виготовлення атрибутики, медичне страхування учасників на період участі в II етапі гри «Джура») здійснюються за рахунок організації, яка відряджає.

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-девiз.** Має відображати лицарсько-війську, козацьку філософію, світогляд, ідеали. Можна використати народні приказки чи прислів'я, латинські вислови: «Двічі не вмирати», «Або пан, або пропав», «Краще вовком згинуть, 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 відзначка 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 як 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!».

Іменна заявка

рою _____

навчальний заклад

для участі в II (обласному) етапі Всеукраїнської дитячо-юнацької
військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)

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) _____
учасниківЛікар _____ ПІБ _____
підпис

Печатка медичного закладу

Керівник рою _____ (ПІБ) _____
підписВиховник рою _____ (ПІБ) _____
підписКерівник організації, що відряджає команду _____ (ПІБ)
підпис

Печатка організації, що відряджає команду

Додаток 3

До головної суддівської колегії
II етапу гри «Сокіл» («Джура»)
від рою _____

ЗГОДА

на обробку персональних даних

Відповідно до Закону України «Про захист персональних даних» даю згоду на обробку моїх персональних даних: ідентифікаційні дані (прізвище, ім'я, по батькові, дата народження), інформація стосовно спортивного розряду, результатів виступів в II етапі гри та їх оприлюднення в протоколах змагань.

Відповідно до статті 8 Закону України «Про захист персональних даних» мені роз'яснено мої права.

1	_____	« _____ »	_____ 2019р.	_____
	ПІБ			підпис
2	_____	« _____ »	_____ 2019р.	_____
	ПІБ			підпис
3	_____	« _____ »	_____ 2019р.	_____
	ПІБ			підпис
4	_____	« _____ »	_____ 2019р.	_____
	ПІБ			підпис
5	_____	« _____ »	_____ 2019р.	_____
	ПІБ			підпис
6	_____	« _____ »	_____ 2019р.	_____
	ПІБ			підпис
7	_____	« _____ »	_____ 2019р.	_____
	ПІБ			підпис
8	_____	« _____ »	_____ 2019р.	_____
	ПІБ			підпис

Директор закладу, що відряджає _____ ПІБ
(підпис)

М.П.

час подачі

підпис
секретаряГоловному судді II (обласного) етапу
Всеукраїнської дитячо-юнацької
військово-патріотичної гри
«Сокіл» («Джура»)

представника рою _____

назва

ПІБ

Протест

на етапі _____

назва етапу

учаснику (рою) був виставлений штраф _____ бал (ів) _____

суддівське трактування виставленого штрафу відповідно Умов

а я вважаю, що відповідно до п. _____ Умов

Протест
Прощу виставлений штраф _____

«____» _____ 2019 року

підпис

Протест		Ознайомлений
<i>відхилити</i> <i>задовольнити</i>	підпис головного судді	підпис представника

Додаток 5

СУДДІВСЬКИЙ ПРОТОКОЛ ЕТАПУ «ВПОРЯД»
(ОЦІНЮВАННЯ ОДНОСТРОЮ)

№ п/п	Район, назва рою	Головні убори (2 б.)	Відзначка (емблема) (2 б.)	Однострій (4 б.)	Прапор (2 б.)	Всього балів (до 10 б.)	Час	Штрафні бали за перевищення контрольного часу (8 хв.) (10 штрафних балів)
1	2	3	4	5	6	7	8	9

Суддя на етапі _____ ПБ

СУДДІВСЬКИЙ ПРОТОКОЛ ЕТАПУ «ВПОРЯД»

№ п/п	Район, назва рою	Бали																		
		Муштрові постава (до 10 б.)	Шиккування в однострої (до 10 б.)	Розміщення і змикання рою (до 10 б.)	Повороти на місці (до 10 б.)	Ладовий крок на місці (до 10 б.)	Перешиккування рою в дворяд і навпакі (до 10 б.)	Хват «Рівний» (до 10 б.)	Хват «Струнко» (до 10 б.)	Хват «Спочинь» (до 10 б.)	Виконання хвату «Заправитися» (до 10 б.)	Муштровий крок в русі (до 10 б.)	Поверти голови (до 10 б.)	Положення рук (до 10 б.)	Злігорженість рою (до 10 б.)	Звіт роювого (до 10 б.)	Надання наказів роювим (до 10 б.)	Назва рою, гасло (до 10 б.)	Тематика пісні (до 10 б.)	Загальна кількість балів (180)
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21

Суддя на етапі _____ ПБ