

ЗАТВЕРДЖЕНО
директор Черкаського обласного
Центру туризму, краєзнавства і
екскурсій учнівської молоді
Черкаської обласної ради
О. М. Фігура
« 25 » лютого 2020 рік

**Умови
проведення конкурсів та змагань II (обласного) етапу Всеукраїнської
дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)
у 2019/2020 навчальному році
середня вікова група**

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, затвердженої Указом Президента України від 18.05.2019 № 286/2019.

2. Мета та завдання

2.1. Метою II (обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») (середня вікова група) (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» (середня вікова група) (далі – III етап 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 або призери I (районного, міського, ОТГ) етапу гри «Джура» (середня вікова група).

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

Віковий склад учасників рою 11-14 років (діти, яким станом на 01 вересня 2020 року не виповнилося 15 років).

4.3. Рій, учасники якого не відповідають вимогам вікового складу, бере участь поза заліком в усіх конкурсах і змаганнях.

4.4. Керівник та виховник рою призначаються наказом керівника органу управління освітою. На керівника та виховника рою покладається відповідальність за збереження життя та здоров'я учасників у дорозі та під час участі у II етапі гри «Джура».

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

Комплексна Програма II етапу

№	НОМІНАЦІЯ	КАТЕГОРІЯ
ІНТЕЛЕКТУАЛЬНО-МИСТЕЦЬКИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКІ ЗАБАВИ»		
1.	Інтелектуальна гра–вікторина «Відун»	заліковий
ФІЗКУЛЬТУРНО-СПОРТИВНИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКИЙ ГАРТ»		
2.	Силова козацька гра «Спис залізняка»	обов'язковий
ТУРИСТСЬКО-СПОРТИВНИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКИМИ СТЕЖКАМИ»		
3.	Туристсько-спортивна смуга перешкод	заліковий
ВІЙСЬКОВО-ПРИКЛАДНИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКА ЗВИТЯГА»		
4.	Конкурс строю та пісні «Впоряд»	заліковий
5.	Стрільба із пневматичної гвинтівки	заліковий
6.	«Таборування»	заліковий
7.	Конкурс «Пластун» (орієнтування на місцевості)	заліковий
8.	Змагання «Метання гранати»	обов'язковий
9.	Змагання «Саперна справа»	обов'язковий
10.	Вивчення матеріальної частини автоматичної зброї (розбирання та складання АК-74)	обов'язковий

МЕДИЧНО-РЯТУВАЛЬНИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКА БЕЗПЕКА»		
11.	Надання першої долікарської допомоги та транспортування потерпілого «Рятівник»	заліковий

За умовами є призначені «обов'язкові» етапи. Участь у зазначених конкурсах є обов'язковою для всіх учасників. Якщо рій не брав участь в «обов'язковому» етапі, то у підсумковому заліку він займає місце нижче за рій, який взяв участь у «обов'язковому» етапі.

ЕТАП «ВПОРЯД»

Конкурс проходить у вигляді демонстрації навичок зі стрийової підготовки (впоряду). Оцінювання конкурсу здійснюється відповідно даних умов.

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). Під час показу використовується максимально весь плац.

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 відповідно до умов. Визначення результатів проводиться з урахуванням допущених помилок кожним учасником рою під час виконання вправ муштрового впоряду. Суддя за кожну помилку ставить «1» штрафний бал. За неподання рйовим одної із команд, рою нараховується 8 балів штафу.

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 (зразок виконання обов'язкового завдання <https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=7JeA8tQb5y4>).

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;
- змикання і розмикання рою;
- повороти на місці (праворуч, ліворуч, обернись);
- крок на місці;
- перешикування в колону по двоє;
- проходження рою урочистим ходом з виконанням військового вітання під час руху;
- проходження рою з виконанням маршової патріотичної пісні;
- виконання творчого завдання (в разі готовності).

Порядок виконання

Вихід рою на місце виконання

Рій підходить до вихідного місця. Ройовий подає команду:

«РІЙ, ЗБІРКА. За мною в ДВОРЯД ШИКУЙСЬ.

РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО, ходом – РУШ!».

Першим рухається ройовий. За ним на дистанції двох кроків іде хорунжий (прапороносець) з прапором (урочисте положення прапору) і весь рій в дворяд (тобто колона по двоє).

Після виходу на визначене місце ройовий подає команди, які виконує разом з роєм:

«Рій НА МІСЦІ. СТІЙ.

Ліво-(право-) РУЧ.

Ройовий робить два кроки вперед і повертається ліворуч, щоб бачити весь рій.

Ройовий подає команду:

«РІЙ. До правого РІВНЯЙСЬ. СТРУНКО! Наша назва (рій проголошує назву), **наше гасло** (рій проголошує гасло)».

«До середини ГЛЯНЬ!» – ройовий підходить до головного судді конкурсу та доповідає про готовність рою:

«Пане суддя! Рій (назва) до участі в конкурсі Впоряд готовий! Ройовий (називає своє ім'я та прізвище)». Ройовий крокує навскіс праворуч і стає біля судді зліва.

Суддя подає команду: **«СПОЧИНЬ!»**.

Ройовий дублює команду: **«Спо-ЧИНЬ!»** (стати вільно, виставити ліву ногу вперед під 45 градусів так, щоб п'ятка лівої ноги знаходилася на прямій лінії з носком правої ноги; вага тіла переходить на праву ногу. Руки вільно опущені вздовж тулуба). Хорунжий самостійно ставить прапор до стопи і випрямляє руку з прапором навскіс вправо.

Ройовий повертається на своє місце і командує:

«Рій. РОЗХІД».

Шиккування в однолаву

Ройовий підходить до встановленого місця шиккування і подає команду для збору:

«Рій – ЗБІРКА». (За цією командою джури бігом збираються до ройового). Ройовий подає команду: **«Рій, в однолаву – ШИКУЙСЬ».**

(Подавши команду, ройовий приймає поставу «струнко» і рукою вказує лінію для шиккування. Як тільки перший член рою став на лінію, то ройовий робить два кроки вперед і повертається обличчям у бік чолової лінії шиккування).

Ройовий подає команду: **«До правого РІВНЯЙСЬ».**

(За цією командою усі, крім правофлангового прапорonoсця (хорунжого), повертають голови праворуч(праве вухо вище від лівого, підборіддя трохи підняте) вирівнюючись. Під час вирівнювання джури можуть трохи пересуватися вперед, назад або в той чи інший бік).

Після закінчення вирівнювання рою подається команда: **«СТРУНКО!»**

Ройовий завершує виконання вправи командою: **«Спо-ЧИНЬ».**

Повороти на місці (праворуч, ліворуч, обернись)

«Рій!» (всі джури приймають рівну поставу)

Ройовий подає двічі команди (в довільному порядку):

**«Право-РУЧ,
ліво-РУЧ,
обер-НИСЬ»**

Ройовий подає команди: **«До правого – РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!»**

Ройовий завершує виконання прийому командою: **«Спо-ЧИНЬ»**.

Перешиккування рою з однолави в дволаву та навпаки

Ройовий подає команду: **«Рій, до двох – відлі-ЧИ»**.

(Відлік починається з правого флангу: кожний джура, швидко повертаючи голову до джури, який стоїть ліворуч від нього, називає свій номер і швидко ставить голову прямо. Крайній лівого флангу голову не повертає, робить крок вперед і доповідає «Відлік завершено» та крокує назад).

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

(За виконавчою командою другі номери роблять лівою ногою крок назад, не приставляючи правої ноги, крок праворуч, щоб стати ззаду за першими номерами, й приставляють ліву ногу).

Ройовий подає команду: **«Рій, вправо зім-КНИСЬ»**. *(За виконавчою командою всі джури, за винятком того, до якого призначене змикання, повертаються в бік змикання, після чого пришивидшеним 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 пришивидшеним 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 пришивидшеним 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 суддів ройовий подає команду: **«Рій – Вільно!»**. (За командою ройовий опускає праву руку, ліва колона рою повертає голову прямо, рухається далі по колу плаца).

Проходження з виконанням маршової пісні

За визначенням ройового він подає команду (під ліву ногу):

«Рій, пісню заспі-ВАЙ» (рій починає виконувати маршову пісню).

Після проходження рою повз судді ройовий подає команду:

«Рій – Вільно!». (За командою рій припиняє співати пісню і крокує на вихідну позицію).

Дії хорунжого (прапороносця)

1. Хорунжий відповідає за стан прапора. 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 впорядку хорунжий повинен виконувати з належною до прапора 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 самотійно 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 вверх 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 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 шиккуванням (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

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.

ПЛАСТУН

Метою етапу є закріплення практичних навичок орієнтування на відкритій місцевості. Кількість учасників – 8 осіб (увесь рій). Рій повинен мати з собою компас, ручку, годинник, смартфон.

Можливі завдання на етапі:

1. Знаходження контрольної точки (КТ) за допомогою карти місцевості;
2. Знаходження «закладки» за азимутом за допомогою компаса.
3. Виконання певних завдань на кожній КТ: логічні задачі, фізичні вправи, окремі навички з виживання та ін.
4. Цілевказання визначених об'єктів та передача даних засобами радіозв'язку.

ЕТАП «РЯТІВНИК»

Кількість учасників – 6 чоловік.

Надання домедичної допомоги пораненому під час обстрілу.

Вимоги:

- Рій отримує ввідну стосовно ситуації при виявленні пораненого та здійснює необхідні дії в зоні обстрілу та в зоні укриття.
- Оцінюється правильність виконання алгоритму дій підрозділу в зоні обстрілу при виявленні пораненого.
- Оцінюється час накладання джгута.
- Оцінюється правильність виконання алгоритму дій при допомозі пораненому в зоні укриття.

- Оцінюється загальний час в зоні обстрілу, в зоні укриття та транспортування пораненого в зону повної безпеки.

Весь рій одночасно проходить етап.

По команді судді на етапі «Обстріл» запускається таймер і весь рій падає на землю. Уявний уражений уже чекає на рій в «червоній» зоні (не зі складу рою), він кричить «Я поранений» і «втрачає свідомість». Рій повинен швидко здійснити накладання джгута. Коли один із учасників достане джгут або отримає його від судді, то запускається секундомір, який виміряє час накладання джгута. Потім рій повинен утворити «коридор» для евакуації пораненого в «жовту» зону. В жовтій зоні рій займає кругову оборону, а санітар продовжує алгоритм Кровотеча+Дихальні шляхи+Дихання+Кровотеча (бинтування) (САВС). Суддя повинен оцінити правильність перевірки можливої ще кровотечі на кінцівках, дихальних шляхів, огляду груднини та бинтування поранення. Після проведення алгоритму першої допомоги рій евакуює потерпілого до точки, яку вказує суддя, під прикриттям рою.

Після закінчення часу або після доставки пораненого в «зелену» зону суддею етапу подається команда «Стоп». Підраховується кількість правильно виконаних елементів надання першої домедичної допомоги, дії інших членів рою, та зазначається час накладання джгута і транспортування в кінцеву точку.

Підраховується кількість виконаних навичок («відмінно» – 2 бали, «задовільно» – 1 бал, «незадовільно» – 0 балів), а також час виконання (15 хв). Якщо час вичерпаний то команда зупиняється і не продовжує виконання завдання.

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

Відомість результатів здачи

№з/п	Команда	Складові оцінювання												Загальний бал
		Зупинка критичної кровотечі	Дотримання 6 правил червоної зони при взаємодопомозі.	Евакуація пораненого в жовту зону.	Проведення первинного огляду пораненого	Надання допомоги передбачених пунктом С алгоритму САВС.	Надання допомоги передбачених пунктом А алгоритму САВС.	Надання допомоги передбачених пунктом В алгоритму САВС.	Надання допомоги передбачених пунктом С алгоритму САВС.	Виконання навички ТТБ.	Переведення пораненого в стабільне положення.	Запобігання переохолодження	Евакуація пораненого в зелену зону.	
1														

Керівник на навчальній точці: _____

ВІДУН

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

У підготовці питань гри-вікторини будуть використані навчальні програми з «Історії України» для закладів загальної середньої освіти.

Учасникам одного рою дозволяється перемовлятися між собою для обговорення відповіді.

Під час проходження інтелектуальної гри-вікторини роям 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.

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);
- Порушення 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 нараховуються за кожне порушення з обов'язковою письмовою фіксацією в книзі осавульської служби. Факт отримання штрафного балу затверджується керівником рою.

Переможець визначається за найменшою сумою штрафних балів.

Табір організовується без творчих (візуально-демонстративних і інших елементів), які не використовуються в військовому таборі і демаскують табір. Краще взяти макети зброї, щоб з ними можна було проводити вишколи з тактики.

Остаточні Умови проведення змагань та конкурсів оголошуються Суддівською колегією не пізніше ніж за добу до початку їх проведення.

ДОКУМЕНТАЦІЯ

Разом із попередньою заявкою повідомляється адреса Інтернет-ресурсу, на якому можна ознайомитись із діяльністю рою протягом навчального року.

При реєстрації у мандатній комісії II етапу рій подає свою Книгу звитяг (п. 16 Положення про Всеукраїнську дитячо-юнацьку військово-патріотичну гру «Сокіл» («Джура»), затверджене постановою Кабінету Міністрів України від 17 жовтня 2018 р. № 845). *У разі відсутності Книги звитяг рій посідає місце у загальному заліку після роїв, що надали відповідну Книгу.*

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.

У мандатну комісію необхідно подати такі документи:

- наказ відділу освіти про відрядження рою для участі у II етапі гри «Джура» із зазначеними 2 особами на яких покладається відповідальність за життя і здоров'я дітей;
- 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 рою 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) закладу освіти за 2019/2020 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 «мокрою» 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;

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» та «Стрільба з пневматичної гвинтівки». Рій, який не взяв участі в одному з видів змагань, у 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 3) 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 (з розрахунку 60 грн. на добу) здійснюється за рахунок Центру туризму.

2. Витрати, пов'язані з відрядженням та участю роїв у грі (проїзд до місця проведення гри 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, страхування учасників на період участі в II етапі гри «Джура») здійснюються за рахунок організації, яка відряджає.

За порушення цих Умов, заходів безпеки та дисципліни на рій за поданням організаторів, мандатної комісії, Таборової старшини, Суддівської колегії можуть накладатися штрафні санкції, включаючи дискваліфікацію та дострокове припинення перебування рою на території проведення II етапу

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 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 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 _____

заклад освіти

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 закладу освіти, клас	Дата, допуск лікаря з підписом, печатка навпроти кожного учасника
1	2	3	4	5

Усього допущено до участі у грі «Джура» (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

час подачі

підпис
секретаря

Головному 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 виставлений штраф _____

«____» _____ 2020 року

підпис

Протест		Ознайомлений
відхилити задовольнити	підпис головного судді	підпис представника