

ЗАТВЕРДЖЕНО

Директор Черкаського обласного  
Центру туризму, краєзнавства і  
екскурсій учнівської молоді  
Черкаської обласної ради

О. М. Фігура  
наказ від 17.03.2017 № 29

**Умови**

**проведення II (обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької  
військово-патріотичної гри „Сокіл”(„Джура”) у 2017 році**

**1. Загальні положення**

Всеукраїнська дитячо-юнацька військово-патріотична гра „Сокіл”(„Джура”) є системною формою позакласної роботи з військово-патріотичного та морально-етичного виховання учнівської молоді, важливим засобом формування патріотичної свідомості, спортивно-оздоровчої роботи, прогресивною формою учнівського самоврядування.

**2. Мета та завдання**

2.1. Метою II (обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри „Сокіл” („Джура”) – 2017” (далі – II етап гри „Джура”) є реалізація завдань п. 1.2. Положення про гру „Джура”, затвердженого наказом Міністерства освіти і науки, молоді та спорту України від 13.06.2012 № 687 (зі змінами, затвердженими Міністерством освіти і науки України від 31.03.2014 № 276, зареєстрованого у Міністерстві юстиції України 18.04.2014 № 436/25213).

**2.2. Завдання II етапу:**

- поширення військово-спортивного та національно-патріотичного виховання серед української молоді на основі козацьких традицій;
- фізичне, соціальне, розумове та духовне виховання української молоді на основі народної педагогіки козацьких морально-світоглядних цінностей;
- вшанування героїзму всіх борців за незалежність Української держави;
- формування серед молоді засад здорового способу життя засобами туризму, краєзнавства і спорту;
- популяризація серед молоді туризму і краєзнавства, військово-прикладних видів спорту, українських національних видів єдиноборств, активного дозвілля, вивчення історії визвольних змагань та української військової традиції.

2.3. Виконання завдань II етапу полягає у проведенні змагань та 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” Головна суддівська колегія (надалі – ГСК) залишає за собою право заміни його для участі в III етапі гри „Джура”.

### 3. Керівництво

Загальне керівництво підготовкою та проведенням II етапу здійснює управління освіти і науки Черкаської обласної державної адміністрації (далі – управління).

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

### 4. Учасники II етапу

5.1. У II етапі беруть участь рої-переможці загальноосвітніх та позашкільних навчальних закладів, клубів, дитячо-юнацьких громадських організацій (один від району, міста) I (районного, міського) етапу гри „Джура”.

5.2. Рій складається із 10 учасників: 8 дітей (не менше 2-х дітей протилежної статі), що навчаються разом у одному і тому ж навчальному закладі та 2 керівники. В кожному рої вибирається провідник – ройовий.

Віковий склад учасників рою (діти, яким станом на 01 вересня 2017 року не виповнилося 17 років). Для участі у II етапі гри „Джура” допускаються не більше 2 учасників, яким станом на 20 травня 2017 року виповнилося 12 років.

5.3. Керівник делегації та виховник рою призначаються наказом відділу освіти районних та міських державних адміністрацій. На керівника делегації покладається відповідальність за збереження життя та здоров'я учасників в дорозі та під час проведення заходу.

5.4. У випадку травми або госпіталізації одного з учасників рій бере участь у II етапі гри „Джура” в неповному складі.

5.5. Виховник рою може залучатися до суддівства та роботи секретаріату за рішенням ГСК.

### Комплексна Програма II етапу

| №                                                           | НОМІНАЦІЯ                                                                                 | КАТЕГОРІЯ |
|-------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>ІНТЕЛЕКТУАЛЬНО-МИСТЕЦЬКИЙ КОМПЛЕКС „КОЗАЦЬКІ ЗАБАВИ”</b> |                                                                                           |           |
| 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 |
| <b>ФІЗКУЛЬТУРНО-СПОРТИВНИЙ КОМПЛЕКС „КОЗАЦЬКИЙ ГАРТ”</b>    |                                                                                           |           |
| 5.                                                          | Силове змагання „Перетягування линви”                                                     | заліковий |
| 6.                                                          | Звитяжні змагання «Лава штовхач»                                                          | участь    |
| <b>ТУРИСТСЬКО-СПОРТИВНИЙ КОМПЛЕКС „КОЗАЦЬКИМИ СТЕЖКАМИ”</b> |                                                                                           |           |
| 7.                                                          | Туристсько-спортивна смуга перешкод                                                       | заліковий |
| <b>ВІЙСЬКОВО-ПРИКЛАДНИЙ КОМПЛЕКС „КОЗАЦЬКА ЗВИТЯГА”</b>     |                                                                                           |           |
| 8.                                                          | Конкурс строю та пісні „Впоряд”                                                           | заліковий |
| 9.                                                          | Стрільба із пневматичної гвинтівки                                                        | заліковий |
| 10.                                                         | Таборування (бівак)                                                                       | заліковий |
| 11.                                                         | Тактична гра на місцевості з елементами топографії та орієнтування «Теренова гра»         | участь    |
| <b>МЕДИЧНО-РЯТУВАЛЬНИЙ КОМПЛЕКС „КОЗАЦЬКА БЕЗПЕКА”</b>      |                                                                                           |           |
| 12.                                                         | Надання першої долікарської допомоги та транспортування потерпілого „Рятівник”            | заліковий |

## Конкурс строю та пісні „Впоряд”

Змагання з індивідуальних дій та дій у складі рою проводяться за навчально-методичним посібником „Муштровий порядок 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)

Участь у конкурсі бере весь рій – 8 учасників. Усі накази подає ройовий. Час на виконання обов’язкового та творчого завдання – 7 хв без перерви між ними. За перевищення контрольного часу з рою знімається 1 бал від 1 до 30 сек., від 30 до 60 сек. ще 1 бал і т.д. Відлік часу розпочинається з першої команди ройового, а зупиняється час після виходу останнього учасника рою з плацу.

**Обов’язкове завдання** – це виконання прийомів муштрового порядку у складі рою.

**Творче завдання** може бути представлене у вигляді монолітного та чіткого показу різноманітних елементів порядку у складі рою. Творче завдання може виконуватися під супровід барабанного бою або під музику. Творче завдання готується роєм вдома.

Оцінки виставляються від 1 до 10 балів за такими критеріями:

➤ Зовнішній вигляд, однострій (головні убори, відзначка (емблема), єдина форма, прапор, **сорочка-вишиванка** (сорочка з орнаментованою вишивкою);

- 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 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! 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;
- перешиккування рою з однолави в дволаву та навпаки;
- повороти на місці (праворуч, ліворуч, обернись);
- крок на місці;
- перешиккування 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 самотійно зупиняються та повертаються ліворуч).*

Ройовий подає команди: „РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!”.

Ройовий завершує виконання командою: „СПОЧИНЬ!”.

### **Перешикунання 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!”.

### **Перешиккування в колону по двоє**

Ройовий подає команду: „Рій – РОЗІЙДИСЬ”.

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, 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 шиккування 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                             | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Носки розведені не по лінії фронту і не на ширину стопи</li> <li>• Підбори не поставлені разом</li> <li>• Кисті рук не посередині стегон, тримаються не зігнуті</li> <li>• Груді не підняті, живіт не втягнутий</li> <li>• Голова опущена. Руки зігнуті в ліктях</li> </ul>                                                                                                                                                                                                    |
| 2     | Рівняйсь                                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Голова повертається не чітко</li> <li>• Підборіддя не підняте, праве вухо не вище лівого</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| 3     | Струнко                                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Груді не підняті, живіт не втягнутий</li> <li>• Тіло не подане вперед</li> <li>• Голова опущена</li> <li>• Руки зігнуті в ліктях</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| 4     | Спочинь                                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Учасник зійшов з місця</li> <li>• Послаблена увага</li> <li>• Змінилося положення рук</li> <li>• Розмовляє в ладу</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| 5     | Заправитися                                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Не вірні дії під час виконання наказу</li> <li>• Недоліки у зовнішньому вигляді не усунені</li> <li>• Учасник без дозволу вийшов з ладу</li> <li>• Розмовляє без дозволу</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| 6     | Оберти на місці, розмикання та змикання ладу | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Після повороту не зберігається правильне положення корпусу або ніг</li> <li>• Ноги в колінах згинаються</li> <li>• Руки відходять від стегон</li> <li>• Нога приставляється не найкоротшим шляхом</li> <li>• Поворот проведено не на 90 (45) або 180 градусів</li> </ul>                                                                                                                                                                                                       |
| 7     | Маршовий крок                                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Корпус відведено назад</li> <li>• Немає координації в русі рук та ніг</li> <li>• Голова опущена вниз</li> <li>• Рух руками біля тіла проводиться не від плеча, а за рахунок згинання у ліктях</li> <li>• Підйом ноги значно нижче 15 см</li> <li>• Розмір кроку менше (більше) 70-80 см</li> <li>• Нога заноситься за ногу</li> <li>• Рух руками вперед проводиться значно нижче (вище) встановленої висоти, а під час руху назад – не до упору в плечовому суглобі</li> </ul> |
| 8     | Позначення кроку на місці                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Підйом ноги проводиться значно нижче 15 см від землі</li> <li>• Нога ставиться на землю не з передньої частини стопи і не на всю підошву</li> <li>• Рух руками не у такт кроку</li> <li>• Корпус не тримається прямо</li> <li>• Рух руками не у такт кроку</li> <li>• Корпус не тримається прямо</li> </ul>                                                                                                                                                                    |

|    |                         |                                                                                                                                                                                                       |
|----|-------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Рух руками вперед проводиться значно нижче (вище) встановленої висоти, а рух назад не до упору в плечовому суглобі</li> </ul>                                |
| 9  | Відання вітання в русі  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Не чіткі і не одночасні оберти голови</li> <li>• Не зафіксовані руки на стегнах</li> <li>• Нога не підіймається на встановлену відстань від землі</li> </ul> |
| 10 | Виконання ладової пісні | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Пісня не відповідає тематиці</li> <li>• Не звучить одноголосно</li> <li>• Рух не в ногу</li> </ul>                                                           |
| 11 | Подання команд ройовим  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Неправильний наголос під час подання команд</li> <li>• Команди подаються не під ліву ногу</li> <li>• Команди подаються не за муштровим порядком</li> </ul>   |

### **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.

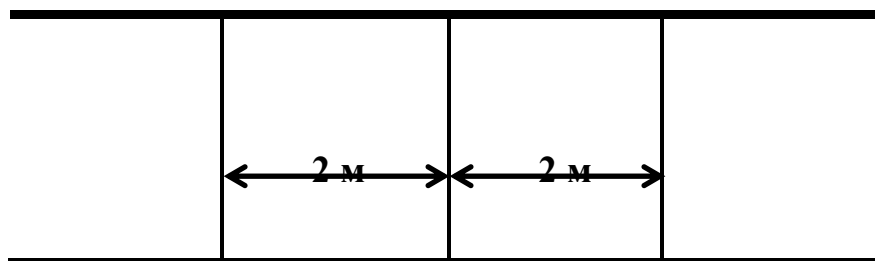
Один учасник або керівник може керувати діями рою з-за меж майданчика. Додаткові умови можуть бути оголошені командам напередодні змагань.

Линва: діаметр – не більше 70 мм; довжина – не більше 40 м. Учасник змагань називається – „пулер”.

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). На відстані двох метрів від центральної лінії 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 повинна бути між тілом та верхньою частиною передпліччя.

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 лінві, також не дозволяється чіпляти лінву навколо будь-якої частини тіла. Пересічення лінви через самого пулера вважається петлею.

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

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

Кожен пулер під час тяги тримає лінву двома руками простим захватом так, щоб долоні обох рук були направлені вгору. Будь-який інший захват, що може заважати вільному руху лінви, є порушенням.

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

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

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

Можливі порушення:

1. Падіння когось із учасників („сидіння”), пулер доторкається землі іншою частиною тіла, крім ніг та миттєве повернення у висхідне положення;

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

3. Неодноразове сидіння та продовження боротьби в тязі („гребля”);

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

5. Якщо пулер 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 не більше двох хвилин.

Перемагає у спробі рій, який перетягне середній маркер лінви за фінішну лінію на своїй стороні майданчика.

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

### **Туристсько-спортивна смуга перешкод**

Змагання проводяться на дистанції туристська смуга перешкод. Рої послідовно долає етапи та виконує завдання.

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.

Порядок старту визначається жеребкуванням.

1 бал штрафу прирівнюється до 30 секунд. За непроходження будь-якого із етапів туристської смуги перешкод нараховується 100 б.

Вище місце займають рої з меншим часовим результатом (час проходження дистанції + часовий еквівалент технічних штрафів). При рівності часових результатів вище місце займає команда з меншим технічним штрафом.

#### **Можливі етапи.**

1. Подолання заболоченої ділянки за допомогою жердин.
2. Подолання заболоченої ділянки по купинах.
3. Маятник.
4. Підйом по схилу.
5. Спуск по схилу.
6. Путанка.
7. Траверс.
8. Переправи.
9. Метелик.
10. Козацька переправа.
11. Рух по-пластунські (Підлаз).
12. Фініш (гусячим кроком).

#### **Стрільба з пневматичної гвинтівки**

Виконання стрільб з пневматичної гвинтівки. Стрільба по мішені №6 або №8 з дистанції 10 метрів. Час стрільби – 5 хв. Кількість учасників – 6.

Кількість позицій для стрільби – 6.

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

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

Положення – лежачи з упору.

Підсумок підводиться за сумарною кількістю вибитих роєм очок. Загальний результат підводиться за рейтингом кількості отриманих балів роями. При однаковій кількості вибитих очок вище місце посідає той рій, який має кращий індивідуальний результат.

***Використання власної пневматичної зброї під час проведення гри категорично заборонено.***

#### **Інтелектуально-спортивна гра за методикою квестів „Пластун” з орієнтуванням на місцевості**

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

Кількість учасників 6, із них не менше 1 учасника протилежної статі. Рій повинен мати з собою компас, ручку, годинник, записник. Рої стартують зі стартовим інтервалом, на етапі буде визначений певний контрольний час. Додаткові умови можуть бути оголошені командам напередодні змагань.

Рій за допомогою карти віднаходить на місцевості задані контрольні пункти і виконує на них запропоновані суддями інтелектуальні, творчі, спортивні завдання. Кожне завдання має свою ціну у балах. Змагання відбуваються в заданому напрямку.

Бали, отримані роєм за виконані завдання, фіксуються суддями у картці проходження маршруту, яку команда отримує на старті. Участь в завданнях є обов’язковим. Кожний бал прирівнюється від 10 до 60 секунд.

Результат (місце) рою визначається за часом, який рій використав для проходження етапу. Загальний час визначається таким чином: пройдений час дистанції мінус зароблені бали (секунди) на станціях. Контрольний час – до 2 годин. Перемагає рій, який має менший загальний час. Рої, які пройшли весь маршрут, але перевищили контрольний час, розташовуються після роїв, які виконали завдання у рамках контрольного часу.

Рої, які скористалися допомогою суддів, займають місце після роїв, які самостійно пройшли етап.

### **„Рятівник”**

Змагання з надання першої долікарської допомоги та транспортування потерпілого.

Заданий час – до 12 хвилин.

Кількість учасників – 6 чоловік, із них не менше 1 учасника протилежної статі.

Рій витягує картку і одночасно виконує завдання: *(суддя на власний вибір обирає 2-х учасників рою для виконання теоретичного і практичного туру).*

1. *Теоретичний тур – 10 б. (Запитання однакові для всіх роїв).*

2. *Практичний тур – 10 б. (Запитання однакові для всіх роїв).*

Кожну помилку та штраф суддя вказує рою і заносить результати у протокол.

3. *Ситуаційна задача – 30 б. (4 учасники рою вирішують ситуаційну задачу і транспортують потерпілого).*

Потерпілий обирається з іншого рою, йому заборонено виконувати будь-які дії, що полегшують або погіршують роботу команди.

4. *Транспортування потерпілого:*

**Штрафи:** заступ обмежувальної лінії – 1 бал, рух поза обмежувальною лінією – 10 балів, падіння – 3 бали, неправильне транспортування потерпілого – 3 бали, торкання потерпілим рельєфу або поверхні води будь-якою частиною тіла при транспортуванні на ношах – 1 бал, потерпілий надає допомогу команді – 3 бали, невірні дії супроводжуючого (супроводжуючий знаходиться на відстані, що не дозволяє контролювати стан потерпілого – 3 бали), не вклалися в заданий час – 10 балів. *Штрафні бали отримані в даному турі віднімаються від балів зароблених у інших турах.*

*Рій, який не вклався в заданий час зупиняє роботу на етапі, одержує штрафи.*

Результат (місце) рою визначається за сумою балів, одержаних ним на етапі: вище за рейтингом розташовується рій, який набрав більше балів. За рівної суми балів вище місце посідає рій, який пройшов маршрут за коротший час. Команди, які пройшли весь маршрут, але перевищили контрольний час, розташовуються після команд, які виконали завдання у рамках контрольного часу.

Витратні матеріали суддівські.

### **Інтелектуальна гра-вікторина „Відун”**

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

„Відун” проводиться в 2 бліц-тури. Рої отримують картку з запитаннями. Контрольний час – до 7 хвилин. Одне питання – 1 бал.

За результатами 1 бліц-туру рої посідають місця відповідно набраних балів.

За результатами 2 бліц-туру рої посідають місця відповідно набраних балів за 2 бліц-тури. Контрольний час – до 7 хвилин. Одне питання – 1 бал.

Рої, які набрали більшу кількість балів за результатами 2 бліц-турів беруть участь у фінальній грі.

*Теми для опрацювання:*

1. Київська Русь та Галицько-Волинське князівство.
2. Україна козацька.
3. Українська національно-визвольна революція 1917-1921 рр.
4. Незалежна Україна.
5. Революція гідності та Антитерористична операція на сході України.

Рої, які потрапили в фінал обирають самі тему серед запропонованих суддями. Спочатку вибирає рій, який за сумою двох попередніх турів набрав більше балів і т. д.

Теми поділяються на «свої» та «суперника».

Рої по черзі обирають, на які теми відповідати. За правильну відповідь на питання своєї теми – 2 бали, на питання теми суперника – 3 бали. Час для відповіді – до 60 с, після яких рій дає остаточну відповідь.

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.

Переможець та призери визначаються за результатами 3 туру.

### **„Ватра” („У колі друзів”)**

Представлення творчо-мистецького звіту рою. Час виступу – до 8 хв. Рої, які перевищили контрольний час, розташовуються після команд, які виконали завдання у рамках контрольного часу.

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

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

Конкурс оцінюється (від 1 до 10 балів) за наступними критеріями:

- відповідність назві композиції, темі;
- досягнення мети;
- художньо-естетичний рівень;
- артистичність та майстерність виконання;
- інформаційна насиченість змісту програми;
- музичний супровід;
- використання у виступі власних ройових атрибутів;

- оригінальність,
- композиційна виправданість;
- загальне враження;
- реалізація сценарного задуму.

До складу суддівської бригади входять ройові, які виставляють оцінки. Середній бал оцінок ройових прирівнюється до балу інших суддів. Ройові оцінюють загальне враження. Оцінки ройових – до 110 балів. Якщо рої набрали однакову кількість балів, вище місце посідає рій, який отримав вищий бал від ройових. Ройові не беруть участі в суддівстві виступу свого рою.

### **„Таборування. (Бівак)”**

Оцінюються обов’язкові атрибути (хоругва, емблема, назва). Проводиться оцінка побуту, чистоти, доцільності розміщення, дотримання санітарно-гігієнічних норм, стану спорядження тощо. Огляди біваку 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:

- чистота табору (до 25-ти балів);
  - дотримання режиму та розпорядку дня (до 15-ти балів);
  - мова та культура спілкування в таборі (до 25-ти балів);
  - стан та наявність предметів особистої гігієни (до 15-ти балів);
  - стан зберігання особистих речей (до 15-ти балів);
  - наявність миючих та дезінфікуючих засобів (до 2-х балів);
  - гігієна зберігання харчових продуктів (до 15-ти балів);
  - наявність поліетиленових технічних мішків та своєчасність їх видалення у контейнери (до 3-х балів);
  - усна фіксація чатовим на таборі місця перебування учасників таборування (до 5-ти балів);
  - відсутність організованого нічного чергування (до 15 балів);
- Втрата під час чергування обов’язкових атрибутів (хоругва, емблема тощо (до 15-ти балів).

Переможець визначається за найменшою сумою штрафних балів.

### **Конкурс звітів „Добре діло”**

**(про виконання завдань відповідно ідейним принципам лицарства).**

Наявність звіту про Добре діло є обов’язковою умовою участі рою у II етапі гри „Джура”.

#### **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 бажано на електронних носіях (формат RTF, документ Microsoft Word, шрифт TimesNewRoman – 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 доброї справи (сценарій заходу);
- 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:

\_\_\_\_\_

(район, місто)

\_\_\_\_\_

(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 цього 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.

**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 – 5 хвилин. Якщо час перевищений, судді зупиняють захист.

Презентація оформлюється в редакторі Microsoft PowerPoint. Матеріали в мультимедійній презентації складаються з:

- титульного слайду (тема, назва рою, навчальний заклад, ППІ керівника);
- інформаційних слайдів (містять діаграми, графіки, таблиці, фото, необхідні текстові та інші матеріали);
- завершального слайду.

Формат показу слайдів – «Демонстрація».

Орієнтовні критерії оцінювання:

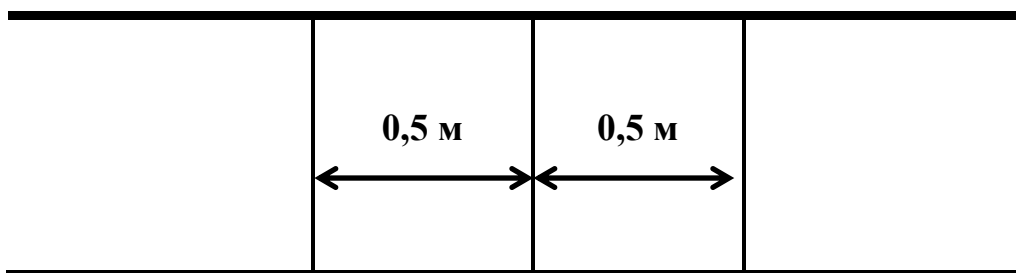
- наявність назви доброго діла, даних про рій-виконавець (до 2 балів);
- грамотність (до 3 балів);
- якість ілюстративного матеріалу (до 10 балів);
- відповідність ідейним принципам «Служити Богові, Батьківщині, ближнім» (до 30 балів);
- суспільна значимість (до 20 балів);
- висвітлення у ЗМІ (до 15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

До складу суддівської бригади входять рйові, які виставляють оцінки. Середній бал оцінок рйових прирівнюється до балу інших суддів. Рйові оцінюють загальне враження. Оцінки рйових – до 100 балів. Якщо рої набрали однакову кількість балів, вище місце посідає рій, який отримав вищий бал від рйових. Рйові не беруть участі в суддівстві виступу свого рою.

### **Силова гра «Лава-штовхач»**

Одночасно у цій грі беруть участь два рої по шість джур (не менше 1 представника протилежної статі). Гра відбувається на полі, яке розмічається трьома лініями: одна по середині, на якій два рої будуть сходитися в груповому

поштовху і дві інші – лінії шиккування розмічаються на відстані 0,5 метри від серединної лінії.



Перед боєм проводиться обряд єднання: учасники стають в коло, руки кладуть на плечі, рухаються по колу і співають бойову козацьку пісню. Потім учасники стають в лави на лініях шиккування щільно притиснувшись один до одного, плече до плеча, взявшись під лікті і руками захопивши за ремені на своєму поясі.

За командою – «Бій!» обидві лави рухаються одна на одну і намагаються поштовхами витіснити лаву суперників за їхню лінію шиккування. Удари та боротьба заборонена. За порушення правил учасник вилучається зі змагань, за систематичне порушення (більше трьох разів) вилучена зі змагань може бути весь рій. Лави сходяться три рази.

Виграє та лава, яка більше разів витиснула іншу за лінію або якщо інша лава розірвала свій стрій. В разі коли лави завалилися, або розвернулися, лава переможець визначається на чийй стороні більша частина, та лава і програє. У змаганнях перемагає команда, що виграла дві спроби із трьох. Якщо рій виграв дві спроби підряд, третя спроба не проводиться. Нічиєї бути не може.

Змагання проводиться за олімпійською системою. Визначаються три рої переможці.

Після визначення переможця, обов'язково проводяться сходини «братання» між роями, що брали участь у цьому бою.

### **Теренова гра**

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

Гра проводиться на пересіченій місцевості. Участь в грі беруть від 2 до 8 представників рою.

Основне завдання:

- захопити прапор супротивника і утримати в своєму таборі до кінця гри;
- здобути якомога більше пов'язок супротивника.

Тривалість – до 5 годин.

Напередодні ввечері відбувається об'єднання роїв в чоти. Чота обирає собі назву та гасло. Чота обирає чотового. Чотовий в свою чергу розподіляє завдання – відділ розвідки, відділ штурму ворожого табору, відділ оборони власного прапору, відділ засідок. Завдання «розвідки» – виявити ворожий табір (зображено на карті), визначити найкращі шляхи підходу та нападу. Завдання «штурму», спланувати захоплення прапору супротивника та доставити в свій табір. Завдання «оборони» - виставити 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. Дві чоти діють одночасно і намагаються якнайкраще виконати завдання.

Кожен учасник має по 1 пов'язці на ліву або праву руку.

Пов'язки легко розривається при зусиллі. Ширина 1-2 см. Спосіб кріплення не створює перешкод для зірвання. Місце чіпляння: рука - приблизно посередині між плечем і ліктем, нога – по середині гомілки.

Колір команд легко розрізнити. Спосіб здобуття пов'язки: зірвати з руки. Можна застосовувати елементи боротьби, але без нанесення ударів, больових чи удушливих прийомів, дій, що можуть загрожувати травмуванням (падіння на камінь чи пеньок 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 в інший спосіб «грати».

Вона розташовується так, щоб її можна було легко знайти за орієнтирами.

#### **Оцінювання перемоги:**

Кількість здобутих пов'язок супротивника.

Абсолютна перемога чоти – утримання прапора в своєму стані до фінального сигналу.

Спостерігачі мають право призупиняти дії учасників гри в разі, якщо є порушення основ безпеки життєдіяльності.

#### **Оцінювання кращого рою:**

Кількість здобутих пов'язок супротивника.

Оцінка рою за участь в «тереновій грі» не входить в загальний залік змагань, а здійснюється окремо.

#### **Документація та терміни її подання**

1. Попередня іменна заявка – письмове підтвердження про участь у II етапі гри „Джура” надсилається на адресу Центру туризму до **13 травня 2017 року** (18008, м. Черкаси, вул. Смілянська 100/1а, 63-14-89, [centrum\\_turist@ukr.net](mailto:centrum_turist@ukr.net)).

2. Перед подачею письмового підтвердження (попередньої заявки) про участь рої повинні виконати певні завдання:

Створити атрибутику рою: назва, відзначка, ройовий клич–девіз, ройове гасло–позивний, прапор встановленої форми із своїми барвами, типова форма – однострій (обов'язковим елементом однострою є сорочка-вишиванка (сорочка з орнаментованою вишивкою) (дод. 1).

Для участі у спортивних та польових змаганнях слід використовувати спеціальний одяг.

3. Письмові звіти про виконання завдань під гаслом „Добре діло” з додатками і електронними носіями подаються до мандатної комісії в день заїзду на місце проведення гри.

4. Паспорт рою подається до мандатної комісії в день заїзду на місце проведення гри.

5. У мандатну комісію необхідно подати такі документи:

- наказ про відрядження рою для участі у II етапі гри „Джура”;

• іменна заявка рою за встановленою формою (дод. 2), завірена відділом освіти районних, міських державних адміністрацій, а також медично-лікувальним закладом;

• свідоцтво про народження кожного учасника;

• учнівські квитки або довідки з місця навчання з фотографією, завірені печаткою, що перекриває фотографію на одну третину, підписані директором (керівником) навчального закладу за 2016/2017 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 на кожного учасника (з „мокрою” печаткою медичного закладу);

• санітарні (медичні) книжки на керівників;

• страхові поліси на кожного учасника рою з написом «Спорт».

• згода на обробку персональних даних за встановленою формою (дод. 3).

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

**При відсутності повного пакету документів команда не допускається до участі у грі „Джура”.**

### **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 апеляційною комісією протягом 12 годин.

Протести, подаються у письмовій формі на суддівському бланку (додаток 5), підписаними керівником 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.

### **Нагородження переможців**

1. Рій, який зайняв I місце в загальному заліку нагороджується кубком, медалями та дипломами управління. Рої, що зайняли II та III місце в загальному заліку нагороджуються медалями та дипломами управління. Керівники команд-переможців нагороджуються дипломами управління.

2. Призери кожного етапу гри нагороджуються грамотами Центру туризму.

### **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-девіз. 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.

Прапор — це 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. Типова форма – Однострій. має бути простий у виготовленні з елементами козацької тематики та традиції, основний елемент – сорочка–вишиванка. Представники команд, які представляють молодіжні та козацькі організації чи шкільні установи, де є визначено однострої, можуть використовувати їх для представлення себе під час гри. Для участі у спортивних та польових змаганнях слід використовувати спеціальний одяг.

Для виготовлення однострою можна використати елементи обмундирування української армії чи силових структур різних часів.

**Іменна заявка**

Для участі в II (обласному) етапі Всеукраїнської дитячо-юнацької  
військово-патріотичної гри „Сокіл” („Джура”) направляється рій

навчальний заклад

назва рою

Місце проведення \_\_\_\_\_

Дата проведення \_\_\_\_\_

| №<br>п/п | Прізвище, ім'я,<br>по батькові<br>учасника | Дата<br>народження | Назва, адреса та<br>телефон навчального<br>закладу, клас | Допуск лікаря з<br>підписом,<br>печатка<br>лікувального<br>закладу |
|----------|--------------------------------------------|--------------------|----------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|
| 1        | 2                                          | 3                  | 4                                                        | 5                                                                  |

Усього допущено до змагань (кількість учасників прописом) \_\_\_\_\_  
учасників

Лікар \_\_\_\_\_ ПП  
підпис

Печатка медичного закладу

Керівник рою \_\_\_\_\_ (ПП)  
підпис

Виховник рою \_\_\_\_\_ (ПП)  
підпис

Керівник організації, що відряджає команду \_\_\_\_\_ (ПП)  
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'ясненої права.

|         |           |              |        |
|---------|-----------|--------------|--------|
| 1 _____ | " _____ " | _____ 2017р. | _____  |
| ПІБ     |           |              | підпис |
| 2 _____ | " _____ " | _____ 2017р. | _____  |
| ПІБ     |           |              | підпис |
| 3 _____ | " _____ " | _____ 2017р. | _____  |
| ПІБ     |           |              | підпис |
| 4 _____ | " _____ " | _____ 2017р. | _____  |
| ПІБ     |           |              | підпис |
| 5 _____ | " _____ " | _____ 2017р. | _____  |
| ПІБ     |           |              | підпис |
| 6 _____ | " _____ " | _____ 2017р. | _____  |
| ПІБ     |           |              | підпис |
| 7 _____ | " _____ " | _____ 2017р. | _____  |
| ПІБ     |           |              | підпис |
| 8 _____ | " _____ " | _____ 2017р. | _____  |
| ПІБ     |           |              | підпис |

Директор закладу, що відряджає \_\_\_\_\_ ПІБ  
(підпис)

М.П.

## Список спорядження

| № з/п                            | Спорядження                                                                              | Кількість                            |
|----------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------|
| <b>Загальне спорядження</b>      |                                                                                          |                                      |
| 1                                | Намети                                                                                   | Не менше 4                           |
| 2                                | Відзначка рою (інформація про район і рій)                                               | 1                                    |
| 3                                | Аптечка похідна                                                                          | 1                                    |
| 4                                | Прапор похідний                                                                          | 1                                    |
| 5                                | Ліхтар                                                                                   | Не менше 1 на палатку та 1 вартовому |
| 6                                | Сміттєві пакети                                                                          |                                      |
| 7                                | Прищіпки                                                                                 |                                      |
| 8                                | Запас продуктів харчування, питна вода на один день                                      |                                      |
| 9                                | Линва для в'язання таборових споруд                                                      | Не менше 50 м                        |
| 10                               | Фотоапарат, компас, ніж                                                                  |                                      |
| <b>Індивідуальне спорядження</b> |                                                                                          |                                      |
| 11                               | Рюкзак або туристична сумка                                                              | Кожному учаснику рою                 |
| 12                               | Спальний мішок, каремат (надувний матрац), ковдра, підголівник                           | Кожному учаснику рою                 |
| 13                               | Військово-спортивний однострій (додатково: шапка, светр, дощовик)                        | Кожному учаснику рою                 |
| 14                               | Однострій для „Ватри”                                                                    | Кожному учаснику рою                 |
| 15                               | Одяг для сання, змінна білизна, шкарпетки, купальний стрій, головний убір, змінне взуття | Кожному учаснику рою                 |
| 16                               | Столові прибори (фляга, ложка, миска, кружка, складний ніж)                              | Кожному учаснику рою                 |
| 17                               | Індивідуальні санітарно-гігієнічні засоби                                                | Кожному учаснику рою                 |
| 18                               | Рушник, серветки, туалетний папір, люстерко, гребінець                                   | Кожному учаснику рою                 |
| 19                               | Папір, ручка, олівець, годинник, зарядний пристрій для телефону                          | Кожному учаснику рою                 |
| 20                               | Засіб проти комарів, сонцезахисні окуляри                                                | Кожному учаснику рою                 |
| 21                               | Ремонтний комплект                                                                       | Кожному учаснику рою                 |
| 22                               | Індивідуальна аптечка                                                                    | Кожному учаснику рою                 |
| 23                               | Ремінь (пасок) для участі в змаганні „Лава штовхач”                                      | 1                                    |

Додаток 5

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 \_\_\_\_\_

«\_\_\_\_\_» травня 2017 року

підпис

|                                                               |                                    |                                                    |
|---------------------------------------------------------------|------------------------------------|----------------------------------------------------|
| <b>Протест</b><br><br><i>відхилити</i><br><i>задовольнити</i> | <br><br><br>підпис головного судді | <b>Ознайомлений</b><br><br><br>підпис представника |
|---------------------------------------------------------------|------------------------------------|----------------------------------------------------|