

ЗАТВЕРДЖЕНО

Директор Черкаського обласного
Центру туризму, краєзнавства і
екскурсійної діяльності молоді
Черкаської обласної ради

О. М. Фігура
"12" червня 2016 рік

Умови

проведення II (обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької
військово-патріотичної гри „Сокіл”(„Джура”) у 2016 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”) – 2016” (далі – II етап, 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. Термін і місце проведення

II етап гри „Джура” відбудеться 20 – 22 травня 2016 року в м. Черкаси (мікрорайон Дахнівка, табір „Дахнівська Січ”).

4. 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).

5. Учасники II етапу

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

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 2016 року не виповнилося 17 років). Для участі у II етапі гри „Джура” допускаються не більше 2 учасників, яким станом на 20 травня 2016 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.

6. Комплексна Програма II етапу

№ з/п	НОМІНАЦІЯ	КАТЕГОРІЯ
ІНТЕЛЕКТУАЛЬНО-МИСТЕЦЬКИЙ КОМПЛЕКС		
„КОЗАЦЬКІ ЗАБАВИ”		
1.	Творчо-мистецький звіт „Ватра”	заліковий

2.	Інтелектуальна гра-вікторина „Відун”	заліковий
3.	Інтелектуально-спортивна гра за методикою квестів „Пластун” з орієнтуванням на місцевості	заліковий
4.	Конкурс звітів про Добре діло	обов’язкова участь
ФІЗКУЛЬТУРНО – СПОРТИВНИЙ КОМПЛЕКС „КОЗАЦЬКИЙ ГАРТ”		
5.	Силові змагання „Перетягування линви”	заліковий
ТУРИСТСЬКО-СПОРТИВНИЙ КОМПЛЕКС „КОЗАЦЬКИМИ СТЕЖКАМИ”		
6.	Туристсько-спортивна смуга перешкод	заліковий
ВІЙСЬКОВО-ПРИКЛАДНИЙ КОМПЛЕКС „КОЗАЦЬКА ЗВИТЯГА”		
7.	Конкурс строю та пісні „Впоряд”	заліковий
8.	Стрільба із пневматичної гвинтівки	заліковий
9.	Табування (бівак)	заліковий
МЕДИЧНО-РЯТУВАЛЬНИЙ КОМПЛЕКС „КОЗАЦЬКА БЕЗПЕКА”		
10.	Надання першої долікарської допомоги та транспортування потерпілого „Рятівник”	заліковий

6.1. В рамках II етапу будуть проведені змагання за видами та конкурси.

Конкурс строю та пісні „Впоряд”

Змагання з індивідуальних дій та дій у складі рою проводяться за навчально-методичним посібником „Муштровий впоряд дитячо-юнацької військово-спортивної патріотичної гри „Сокіл” („Джура”) Українського козацтва”, рекомендованим для практичного використання за рішенням комісії з проблем виховання дітей та учнівської молоді Науково-методичної Ради з питань освіти Міністерства освіти і науки України (протокол № 2 від 24 грудня 2008 року); упорядник – генерал-хорунжий Українського козацтва С.П. Рудюк) Час на виконання обов’язкового та творчого завдання – 6 хв. 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.

Обов’язкове завдання повідомляється рою напередодні змагань. Творче завдання готується роєм вдома.

Участь у конкурсі бере весь рій – 8 учасників. Усі накази подає ройовий.

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

Творче завдання може бути представлене у вигляді монолітного та чіткого показу різноманітних елементів впоряду у складі рою під супровід барабанного бою чи під музику.

Оцінки виставляються за такими критеріями:

1. В обов'язковому та творчому завданнях оцінюється: зовнішній вигляд, зорганізованість та якість виконання впорядкових наказів;
2. Однострій (головні убори, шеврон, емблема, єдина форма, прапор, хоругва);
3. Правильність виконання команд;
4. Дії ройового;
5. Проходження маршем;
6. Проходження з піснею;
7. Контрольний час

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.

Порядок виконання

Рій виходить на місце для показу стройових прийомів у колоні по двоє за командою: „РІЙ, РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО, ходом– РУШІ”.

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). Рівняння до СЕРЕДИНИ!”; 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:

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

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 шикування, рій шикується ліворуч від ройового. З початком шикування ройовий виходить із ладу й стежить за шикуванням рою).

Ройовий подає команду: „РІВНЯЙСЬ”.

(За цією командою усі, крім правокрилового, 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 прийомів командою: „СПОЧИНЬ!”.

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

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 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, 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 пришивидшеним півкроком підходять на встановлений для зімкненого ладу проміжок і в міру підходу самостійно зупиняються та повертаються ліворуч).

Ройовий подає команди: „РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!”

Ройовий завершує виконання командою: „СПОЧИНЬ!”.

Перешикування рою з однолави в дволаву та навпаки

Ройовий подає команду: „Рій, до двох – ВІДЛПЧИ”.

(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, обернись, ЗАПРАВИТИСЬ”.

(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, до подається під ліву ногу, всі джури приставляють праву ногу і зупиняють крок на місці).

Ройовий подає команди: „РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!”

Ройовий завершує виконання прийому командою: „СПОЧИНЬ!”.

Перешиккування в колону по двох

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).

Силові змагання „Перетягування линви”

У змаганнях бере участь дві команди: 6Х6. 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 одного метра від центрального маркера для першого пулера команди.

На майданчику для змагання позначається поперечна центральна лінія (під центральним маркером на линві). На відстані трьох 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, шосили 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 линву навколо будь-якої частини тіла. Пересічення линви через самого пулера вважається петлею.

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

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

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

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

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

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

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

Можливі порушення:

1. Падіння когось із учасників („сидіння”), пулер доторкається землі іншою частиною тіла, крім ніг та моментальне неповернення у висхідне положення;
2. Пропускання линви через руки (неконтрольований рух линви);
3. Неодноразове сидіння та продовження боротьби в тязі („гребля”);
4. Забороняється робити будь-які упори на землі (виямки, бортики) для ніг. Боротьба припиняється за сигналом свистка головного судді.

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

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

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

Змагання проводиться за олімпійською системою.

Туристсько-спортивна смуга перешкод

Умови проведення

1. Змагання проводяться на дистанції козацька командна смуга перешкод.
2. Довжина дистанції до 500 м.
3. Всі етапи на початку та кінці обладнані контрольними лініями.
4. Старт та фініш суміщені.

5. Стартовий інтервал до 20 хв., остаточний інтервал буде вказаний за 1 год. до початку старту першого рою.
 6. Порядок старту визначається жеребкуванням.
 7. З порядком та умовами проходження, штрафами команди будуть ознайомлені напередодні змагань.
 8. Склад команди 6 осіб, із них не менше 2 учасники протилежної статі.
7-й представник команди є „бігунком”, несе роюву картку, слідкує за записами суддівської колегії, йому категорично заборонено втручатися в дії рою.
 9. 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.
 10. Команда долає етапи за порядком, визначеним умовами дистанції.
 11. 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.)
 12. 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 перешкоди та етапи:
1. Маятник вертикальний.
Обладнання: 2 контрольні лінії, вертикально закріплена мотузка. Довжина зони перешкоди 4-5 м.
 2. Подолання заболоченої місцевості по жердинах.
Обладнання: 5 опор, 4 жердини, 2 контрольні лінії.
 3. Подолання заболоченої місцевості по купинах.
Обладнання: 2 контрольні лінії, 8 купин
 4. Переправа через річку (яр) по паралельних перилах.
Обладнання: паралельні мотузки наведені суддями, 2 контрольні лінії.
 5. Підйом по схилу.
Обладнання: перильна мотузка закріплена одним кінцем, 2 контрольні лінії.
 6. Траверс.
Обладнання: 2 контрольні лінії, етап обладнано перильною мотузкою, жорстко закріпленою. Етап поділено на 4 ділянки. Довжина етапу 25 м.
 7. Спуск по схилу.
Обладнання: перильна мотузка закріплена одним кінцем, 2 контрольні лінії.
 8. Переправа через річку вброд.
 9. Рух по-пластунськи через коридор з обмеженою висотою (підлаз).
Обладнання: висота обмежувальної стрічки не менше 0,3 м, ширина коридору руху до 1,5 м. Довжина етапу 3 м.
 10. Рух на фініш гусячим кроком.

Обладнання: контрольні лінії на початку і в кінці етапу, обмежувальні лінії визначають коридор руху. Довжина ділянки до 50 м.

11. В смугу перешкод можуть бути включені козацькі етапи.

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–прістрілочні, 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.

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”.

Кількість учасників 6, із них не менше 2-х учасників протилежної статі. Команда повинна мати з собою компас, ручку, годинник. Команди стартують з певним стартовим інтервалом і на етапі буде визначений певний контрольний час. Додаткові умови можуть бути оголошені командам напередодні змагань.

Команда віднаходить на місцевості задані контрольні пункти, станції і виконує на них запропоновані суддями інтелектуальні, творчі, спортивні завдання. Кожне завдання має свою ціну у балах. На деяких точках маршруту команді додатково пропонуються творчі завдання, за виконання яких можливо отримати бонусні бали.

Бали, отримані командою за виконанні завдання, фіксуються суддями у картці проходження маршруту, яку команда отримує на старті.

Результат (місце) команди визначається за сумою балів, одержаних нею на маршруті: вище за рейтингом розташовується команда, яка набрала більше балів. За рівної суми балів вище місце посідає команда, яка пройшла маршрут за короткий час. Команди, які пройшли весь маршрут, але перевищили контрольний час, розташовуються після команд, які виконали завдання у рамках контрольного часу.

Етап „Рятівник” – змагання з надання першої долікарської допомоги та транспортування потерпілого.

Час виконання – буде визначений напередодні (орієнтовно 7 – 10 хвилин).

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

Команда витягує картку і одночасно виконує завдання.

Завдання складається із двох частин:

1. Теоретичний тур (можливі завдання):

правила надання першої допомоги при опіках, тепловому та сонячному ударі, відмороженнях, переохолодженні, ураженні електричним струмом, утопленні, тривалому здавленні окремих частин тіла, гострому болі в животі, отруєнні хімічними продуктами, їжею, грибами, ягодами, укусах отруйних змій, комах та пауків.

2. Практичний тур (можливі завдання):

штучна вентиляція легень, непрямий масаж серця, накладання пов'язок на голову, передпліччя, ліктьовий, плечовий, колінний, гомілкостопний суглоби, накладання джгута на стегно.

Кожну помилку та штраф суддя вказує команді, секретар заносить результати у протокол.

3. Після виконання завдань команда проходить швидкісний етап(можливі завдання): накладання шини з підручного матеріалу (при переломах плеча, передпліччя, стегна, гомілки) та транспортування потерпілого (іншу перешкоду – буде вказана напередодні змагань) на ношах, виготовлених із двох жердин та двох брезентових курток (штормовок) або шматка брезенту. Потерпілий визначається командою, йому заборонено виконувати будь-які дії, що полегшують роботу команди.

Штрафи: заступ обмежувальної лінії – 1 бал, рух поза обмежувальною лінією – 10 балів, падіння – 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.

Один бал прирівнюється до 10 сек. часу.

Витратні матеріали суддівські.

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

Команда, що перевищила ліміт часу, отримує штраф 30 балів.

2. Конкурсні види:

Інтелектуальна гра-вікторина „Відун” – інтелектуальні змагання з історії України.

Кількість учасників – 8 чоловік.

„Відун” проводиться у один тур: команди отримують картку, на якій нанесено 30 питань. Контрольний час – 30 хвилин. Питання мають диференційоване оцінювання від 10 до 50 балів.

Пропонуємо теми для опрацювання:

1. Київська Русь та Галицько-Волинське князівство.

2. Україна козацька.

3. Українська національно-визвольна революція 1917-1921 рр.
4. Черкащина – мій рідний край.
5. Незалежна Україна.
6. Революція гідності та Антитерористична операція на сході України.

Учасникам одного рою дозволяється перемовлятися між собою для обговорення відповіді на запитання однак це не повинно заважати працювати іншим роєм.

Під час проходження етапу роєм 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 „Ватра” („У колі друзів”) – представлення творчо-мистецького звіту рою. Час виступу – до 7 хв.

Конкурс оцінюється за наступними критеріями: використання тематики козацтва у виступі, розповідь про свій регіон, оригінальність, костюми, реквізити, сценічність, постановка.

Етап „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.

Роєм виставляються штрафні бали за напругами оцінювання:

- чистота табору (до 5-ти балів);
- постановка табору (до 5-ти балів);
- дотримання режиму та розпорядку дня (до 10-ти балів);
- мова в таборі (до 5-ти балів);
- стан зберігання особистих речей та посуду (до 5-ти балів);
- наявність миючих та дезинфікуючих засобів (до 2-х балів);
- гігієна зберігання харчових продуктів (до 5-ти балів);
- наявність поліетиленових технічних мішків для сміття та своєчасність їх видалення у контейнери (до 5-ти балів);
- фіксація місця перебування учасників таборування (до 5-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”. Підведені підсумки в цьому конкурсі не вносяться у

загальний підсумковий рейтинг і не впливають на загальний результат II етапу 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 Times New Roman – 14 pt інтервал - 1,5), мати формат аркуша А-4 і пронумерованим разом з додатками. Нумерація наскрізна і повна.

II. ЗМІСТ ТА СТРУКТУРНІ ЕЛЕМЕНТИ ЗВІТУ.

1. Звіт повинен мати такі структурні елементи:

- титульна сторінка;
- анотація;
- довідкові відомості (сторінка 2) ;
- фотографії;
- опис 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: за формою:

(АР Крим, область, м. Київ, м. Севастополь)

(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.

7. Документація та терміни її подання

7.1. Попередня іменна заявка – письмове підтвердження про участь у II етапі гри „Джура” надсилається до 11 травня 2016 року на адресу Центру туризму (18008, м. Черкаси, вул. Смілянська 100/1а, 63-14-89, centrum_turist@ukr.net).

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

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

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

7.3. 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.

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

7.5. У мандатну комісію необхідно подати такі документи:

- наказ про відрядження команди на участь у II етапі гри „Джура”;
- іменна заявка команди за встановленою формою (додаток 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 2015/2016 навчальний рік (цей документ учасники повинні мати при собі постійно на всіх етапах проведення гри);
- копії ідентифікаційних кодів на кожного учасника рою;
- медичні довідки про санепідемоточення на кожного учасника (з „мокровою” печаткою мед закладу);
- санітарні (медичні) книжки на керівників;
- страхові поліси на кожного учасника рою.
- згода на обробку персональних даних за встановленою формою (додаток 3).

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

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

8. Умови прийому та розміщення команд

8.1. На місце проведення гри „Джура” рої прибувають самостійно 20.05.2016 до 09.00 (м. Черкаси, мікрорайон Дахнівка, база табору „Дахнівська Січ”).

Мандатна комісія приймає документи для участі в грі „Джура” з 09.00 до 10.30.

8.2. Рої розміщуються в польових умовах (наметах). Місце встановлення наметів, облаштування біваку вказує комендант. Самостійно займати місце на території проведення гри „Джура” категорично заборонено. Рої повинні мати все необхідне спорядження для організації польового табору.

8.3. Харчування команд здійснюється централізовано. Харчування дітей за рахунок коштів передбачених Центром туризму на 2016 рік, керівники та виховники роїв харчуються за рахунок організацій, які відряджають.

8.4. Розпалювання вогнищ, використання примусів, газових плит та інших нагрівальних приладів на території табору заборонено.

8.5. Роз'їзд учасників гри відбувається самостійно після закриття II етапу гри „Джура”. Керівники роїв зобов'язані прослідкувати за чистотою території табору та здати її коменданту.

9. Підведення підсумків

9.1. 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.

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

9.3. Протести і зауваження подаються до апеляційної комісії у письмовому вигляді протягом 1 години після оприлюднення результатів.

10. Нагородження переможців

10.1. 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.

10.2. Призери кожного етапу гри нагороджуються грамотами Центру туризму.

12. Фінансування

10.1. Фінансування проведення II етапу гри „Джура”, нагородження та харчування дітей здійснюється за рахунок Центру туризму.

10.2. 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.

Додаток 1
до Умов проведення II
етапу Всеукраїнської
дитячо-юнацької
військово-патріотичної
гри „Сокіл” („Джура”)

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.

2. 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.

3. Відзначка – схематичне, символічне зображення назви рою. Форма: білий круг з чорним колом. В середині чорне зображення.

4. Ройовий клич-девіз. Має відображати лицарсько-війсьську, 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.

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

6. 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 прикріпленим 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).

7. 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.

Додаток 2

до Умов проведення II
етапу Всеукраїнської
дитячо-юнацької
військово-патріотичної гри
„Сокіл” („Джура”)

ЗАТВЕРДЖЕНО

Начальник відділу освіти
районної, міської державної
адміністрації

_____ ППБ
„_____” _____ 2016 року

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 _____

№ п/п	Прізвище, ім'я, по- батькові учасника	Дата народження	Навчальний заклад, школа, клас	Дозвіл лікаря на участь у грі
1	2	3	4	5

Керівник рою

_____ (ППБ)
підпис

Заступник керівника рою

_____ (ППБ)
підпис

Усього допущено до II етапу гри „Сокіл” („Джура”) (кількість учасників прописом) _____ учасників

М.П. мед. закладу

Лікар

_____ ППБ
підпис

Додаток 3
до Умов проведення II
етапу Всеукраїнської
дитячо-юнацької
військово-патріотичної
гри „Сокіл” („Джура”)

До головної суддівської
колегії II етапу гри
„Сокіл” („Джура”) від
рою _____

ЗГОДА
на обробку персональних даних

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

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

_____	" ____ " _____ 2016р.	_____
ПІБ	" ____ " _____ 2016р.	підпис
_____	" ____ " _____ 2016р.	_____
_____	" ____ " _____ 2016р.	_____
_____	" ____ " _____ 2016р.	_____
_____	" ____ " _____ 2016р.	_____
_____	" ____ " _____ 2016р.	_____
_____	" ____ " _____ 2016р.	_____
_____	" ____ " _____ 2016р.	_____
_____	" ____ " _____ 2016р.	_____

Підпис (ПІБ особи, яка надає свої персональні дані) завіряю

Директор закладу, що _____ ПІБ

відправляє (підпис)

М.П.

Додаток 4
до Умов проведення II
етапу Всеукраїнської
дитячо-юнацької
військово-патріотичної
гри „Сокіл” („Джура”)

ПЕРЕЛІК

підручників, навчально-методичних посібників та сайтів, з яких буде складено питання до
інтелектуальної гри-вікторини „Відун”

Підручники та навчально-методичні посібники, рекомендовані Міністерством освіти і науки України для використання в основній і старшій школі у загальноосвітніх навчальних закладах з навчанням українською мовою у 2015/2016 навчальному році, основна і старша школа

Сайт МОН: <http://mon.gov.ua/activity/education/zagalna-keredova/perelik-navchalnih-program.html>

№ п/п	Назва	Автор	Клас	Видавництво	Документ про надання грифа
Історія України					
Основні підручники та навчальні посібники					
1.	Історія України (підручник)	Власов В.С.	7	Генеза	Наказ МОН від 20.07.2015 № 777
2.	Історія України (підручник)	Гупан Н.М., Смагін І.І., Пометун О.І.	7	ВД „Освіта”	Наказ МОН від 20.07.2015 № 777
3.	Історія України (підручник)	Смолій В.А., Степанков В.С.	7	Генеза	Наказ МОН від 20.07.2015 № 777
4.	Історія України (підручник)	Гісем О.В., Мартинюк О.О.	7	Ранок	Наказ МОН від 20.07.2015 № 777
5.	Історія України (підручник)	Гісем О.В.	7	Навчальна книга - Богдан	Наказ МОН від 20.07.2015 № 777 *
6.	Історія України (підручник)	Свідерський Ю.Ю., Романишин Н.Ю., Ладиченко Т.В.	7	Грамота	Наказ МОН від 20.07.2015 № 777
7.	Історія України (підручник)	Власов В.С.	8	Генеза	Наказ МОНмолодьспорту від 26.04.2011 № 375
8.	Історія України (підручник)	Швидько Г.К.	8	Генеза	Наказ МОНмолодьспорту від 26.04.2011 № 375
9.	Історія України (підручник)	Струкевич О.К., Романюк І.М., Пірус Т.П.	8	Грамота	Наказ МОНмолодьспорту від 26.04.2011 № 375
10.	Історія України (підручник)	Гісем О.В., Мартинюк О.О.	8	Ранок	Наказ МОН від 19.03.2008 № 205

11.	Історія України (рівень стандарту, академічний) (підручник)	Кульчицький С.В., Лебедєва Ю.Г.	10	Гене́за	Наказ МОН від 08.07.2010 № 544
12.	Історія України (рівень стандарту, академічний) (підручник)	Пометун О.І., Гупан Н.М.	10	ВД „Освіта”	Лист МОНмолодьспорту від 20.11.2012 № 1/11- 18075
13.	Історія України (рівень стандарту, академічний) (підручник)	Ресєт О.П., Малій О.В.	10	Гене́за	Наказ МОН від 03.03.2010 № 177
14.	Історія України (профільний рівень) (підручник)	Турченко Ф.Г.	10	Гене́за	Наказ МОН від 03.03.2010 № 177
15.	Історія України (рівень стандарту, академічний) (підручник)	Струкевич О.К., Романюк І.М., Дровозюк С.І.	11	Грамота	Наказ МОНмолодьспорту від 26.04.2011 № 375
16.	Історія України (рівень стандарту, академічний) (підручник)	Пометун О.І., Гупан Н.М.	11	ВД „Освіта”	Наказ МОНмолодьспорту від 26.04.2011 № 375
Додаткові підручники та навчальні посібники					
17.	Історія. Довідник, тестові завдання	Гісем О.В.		Абетка	Лист ПТЗО від 05.06.2015 № 14.1/12-Г-405

Краєзнавча література	
18.	Чабан А.Ю. Історія Середньої Наддніпрянщини (з найдавніших часів до кінця XVII ст.) Навчальний посібник. – Черкаси: Вертикаль, видавець ПП Кандич С. Г., 2011. – 640 с.
19.	В. Мельниченко. „Моя Черкащина”. Навчально-методичний посібник для вчителів та викладачів, 2006 рік. 206 с.
20.	Нераденко Т. М. Археологія Черкащини. Посібник-довідник. – Черкаси: ПП Чабаненко, 2010. – 337 с.
21.	Черкащина в контексті історії України : матеріали науково-краєзн. конференції Черкащини (до 50-річчя утворення Черкаської обл.) / відп. ред. В. М. Мельниченко. – Черкаси : Ваш Дім, 2004. – 460 с.
22.	Сайт „Краєзнавча Черкащина” - http://nsku.ck.ua/index.php?option=com_content&view=article&id=149:-l-r&catid=29:2011-02-12-10-58-06&Itemid=33

