

**ЗАТВЕРДЖЕНО**  
обласним штабом Всеукраїнської  
дитячо-юнацької військово-патріотичної  
гри «Сокіл» («Джура») 27.03.2023 р.

**ПРАВИЛА ТА УМОВИ**  
проведення змагань і конкурсів  
II (обласного) етапу  
Всеукраїнської дитячо-юнацької  
військово-патріотичної гри  
«Сокіл» («Джура») у всіх вікових групах

**ПРАВИЛА ТА УМОВИ**  
**проведення змагань і конкурсів**  
**II (обласного) етапу**  
**Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри**  
**«Сокіл» («Джура») у старшій віковій групі**  
**(«молоді козаки» 15 – 17 років),**

*(Гра відбудеться 28.06 – 02.07.2023 року на дитячій туристичній базі «Карпати» КЗ ЛОР «ЛОЦКЕТУМ» за адресою: вул. Кам'янецька, 11 с. Кам'янка Сколівської територіальної громади Стрийського району)*

**1. Загальні положення**

Всеукраїнська дитячо-юнацька військово-патріотична гра «Сокіл» («Джура») (далі – гра «Джура») є системною формою позакласної роботи з військово-патріотичного та морально-етичного виховання дітей та молоді, спортивно-оздоровчої роботи, прогресивною формою учнівського самоврядування, важливим засобом формування національно-патріотичної свідомості.

**2. Мета та завдання**

II (обласний) етап Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») (далі – гра) проводиться з метою активізації роботи з відродження й розвитку історичних, патріотичних і культурних традицій Українського козацтва, виховання юних патріотів на засадах національної гідності та високої самосвідомості. Метою проведення змагань і конкурсів є перевірка рівня навчально-пізнавальної діяльності дітей, набутого в процесі занять за програмами гри «Джура», гуртків козацько-лицарського та військово-патріотичного виховання.

**Завдання заходу:**

- виховання дітей та молоді в дусі відданості Батьківщині й українському народу через відродження національних і загальнолюдських духовних та моральних цінностей;
- набуття учнями знань, умінь і навичок, необхідних захиснику Батьківщини;
- формування у молоді високих морально-психологічних якостей: доброчинності, мужності, сміливості, рішучості, відваги, стійкості, наполегливості, дисциплінованості та ініціативності на основі відновлення народних традицій;
- упровадження військово-прикладних видів спорту, народних ігор та забав з метою гартування духу й тіла;
- пропагування та популяризація здорового способу життя;
- організація змістовного дозвілля школярів;
- формування та закріплення основ самоврядування в учнівських колективах.

**2. Час і місце проведення**

Гра проводитиметься 28 червня – 2 липня 2023 року на дитячій туристичній базі «Карпати» КЗ ЛОР «ЛОЦКЕТУМ» за адресою: вул. Кам'янецька, 11 с. Кам'янка Сколівської територіальної громади Стрийського району.

**3. Керівництво**

Загальне керівництво підготовкою заходу здійснює департамент освіти і науки Львівської облдержадміністрації.

Безпосередню роботу з організації та проведення гри здійснює комунальний заклад Львівської обласної ради «Львівський обласний центр краєзнавства, екскурсій і туризму учнівської молоді», обласний штаб з проведення II (обласного) етапу гри та Головна суддівська колегія (ГСК).

#### 4. Учасники

До участі у змаганнях допускаються переможці I етапів гри.

Склад рою (команди) – 8 осіб:

- 8 учнів 2006-2008 років народження – з них не менше двох осіб протилежної статі.

- 2 керівники рою – один представник-виховник, другий – фахівець певного виду, включеного до Програми гри, який може залучатися до суддівства за рішенням головної суддівської колегії.

Кожен учасник повинен мати змінний одяг та взуття, дощовик, спальний мішок.

#### Комплексна Програма II етапу

№ з/п	НОМІНАЦІЯ	КАТЕГОРІЯ
<b>I. ІНТЕЛЕКТУАЛЬНО-МИСТЕЦЬКИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКІ ЗАБАВИ»</b>		
1.	Інтелектуальна гра-вікторина «Відун»	заліковий
2.	Ватра представлення роїв (у складі чот)	творчий
3.	Організація та проведення концертів за участю митців і аматорів	організація дозвілля
4.	Перегляд, обговорення документальних та художніх фільмів	організація дозвілля
5.	Організація та проведення етно-дискотек	організація дозвілля
6.	Майстер-класи з народної творчості	організація дозвілля
<b>II. ФІЗКУЛЬТУРНО-СПОРТИВНИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКИЙ ГАРТ»</b>		
7.	Ранкова руханка	виховний
8.	Спортивні ігри (футбол, волейбол, баскетбол, шахи тощо)	організація дозвілля
<b>III. ТУРИСТСЬКО-СПОРТИВНИЙ ТА КРАЄЗНАВЧИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКИМИ СТЕЖКАМИ»</b>		
9.	Таборування (бівак)	обов'язковий
<b>IV. ВІЙСЬКОВО-ПРИКЛАДНИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКА ЗВИТЯГА»</b>		
10.	Конкурс строю та маршової пісні «Впоряд»	заліковий
11.	Конкурс «Пластун» (орієнтування і цілевказання)	заліковий
12.	Змагання туристсько-козацька «Смуга перешкод»	заліковий
13.	Змагання «Стрільба» (з пневматичної зброї)	заліковий
14.	Змагання «Метання гранати»	заліковий

15.	Конкурс «Тактична підготовка – дії підрозділу в бою»	обов'язковий
16.	Конкурс «Рятівник» (надання першої домедичної допомоги, в т.ч. надання допомоги в зоні обстрілу)	заліковий
17.	Тактична гра на місцевості «Теренова гра»	участь за бажанням
18.	Організація та проведення ранкової та вечірньої збірок у форматі «Козацьке коло»	вишкіл
19.	Організація та проведення заходів охоронного порядку з елементами караульної, сторожової служби та режиму «екстрим»	майстер клас зі зв'язку
<b>VI. СУСПІЛЬНО-ДЕРЖАВНИЦЬКИЙ КОМПЛЕКС «ОДНА ЄДИНА СОБОРНА УКРАЇНА»</b>		
20.	Парад учасників та урочисте відкриття і закриття табору та II (Всеукраїнського) етапу	на базі
21.	Організація і виконання Доброї справи під час таборування	виховний
22.	Організація та проведення нарад, навчальних семінарів, гутірок з ройовими, керівниками ройів, виховниками, таборовою старшиною, членами суддівської колегії	вишкіл

Метою проведення змагань і конкурсів на підсумкових етапах Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») (далі – «Джура») є перевірка умінь та навичок дітей, набутих в закладах на гуртках козацько-лицарського та військово-патріотичного виховання.

В рамках II етапу гри «Джура» будуть проведені наступні **залікові змагання та конкурси:**

«Впоряд», туристсько-козацька «Смуга перешкод», «Стрільба», «Рятівник», «Інтелектуальна гра-вікторина «Відун», «Пластун» (орієнтування і цілевказання), «Метання гранати»,

**обов'язкові конкурси:** Ватра представлення ройів (у складі чот), Конкурс «Тактична підготовка – дії підрозділу в бою», «Таборування» (Бівак), «Книга звітяг» (подається в мандатну комісію в день заїзду)

**за бажанням:** «Теренова гра».

Змагання та конкурси проводяться згідно «Правил та умов проведення змагань і конкурсів III (Всеукраїнського) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура）」, затверджених наказом УДЦНПВТКУМ від 27.02.2020 р. № 26-А, та цих Умов.

### **ЗАЛІКОВІ ВИДИ (КОНКУРСИ)**

#### **I. «Впоряд» (стройова підготовка)**

Конкурс проходить у вигляді демонстрації навичок зі стройової підготовки (впоряду). Оцінювання конкурсу здійснюється відповідно до Муштрового впоряду гри «Сокіл» («Джура»).

**Мета** – перевірити практичні навички всіх учасників рою з муштрового впоряду (стройової підготовки) індивідуально і командно.

**Місце проведення:** стройовий плац, рівний майданчик з твердою поверхнею (асфальтований, бетонний, дерев'яний).

**Форма одягу:** однострої українських військових формувань різних історичних періодів (однакова для всіх членів рою), вишиванка – обов'язкова.

**Час на виконання:** загальний час на виконання обов'язкового і творчого завдань – до 8 хв (за перевищення часу рій отримує «10» штрафних балів).

**Учасники:** весь рій, 8 осіб. У разі відсутності 1 учасника – рій отримує «64» штрафні бали.

**Накази подає:** головний суддя (для ройового) і ройовий (всі накази для рою).

**Система оцінювання:** виконання вправ проводиться згідно Муштрового впоряду гри «Джура» (зразок виконання обов'язкового завдання <https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=7JeA8tQb5y4>).

Визначення результатів проводиться з урахуванням допущених помилок кожним учасником рою під час виконання вправ муштрового впоряду. Головний суддя обов'язково оцінює дії ройового і хорунжого (прапорносеця). Інші судді конкурсу оцінюють дії учасників рою.

Кожна вправа оцінюється від 0 до 4 балів, де 0 – вправа не виконувалася або виконана не правильно; 4 бали – вправа виконана досконало. Окремо оцінюється зовнішній вигляд (0 – 10 балів); злагодженість рою при виконанні команд (0 – 4 бали); дії хорунжого (0 – 4 бали); дії ройового (0 – 4 бали); виконання маршової патріотичної пісні (0 – 10 балів).

При показі творчого завдання: + 1 бал за якісний показ кожного елемента, що не входить у перелік обов'язкового завдання; синхронність (0 – 10 балів); оригінальність та органічність поєднання у комбінаціях елементів муштрового впоряду (0 – 20 балів).

**Підведення підсумків:** Перемагає рій, який у підсумку виконання обов'язкового і творчого завдання набрав найбільшу кількість балів. За рівної кількості балів вище місце посідає рій, який отримав більшу суму балів у творчому завданні.

**Послідовність виконання.** *Обов'язкове завдання* – це виконання прийомів у складі рою без зброї

Рій виконує прийоми в такій послідовності:

1. вихід рою і звіт ройового до суддівської колегії;
2. шикування в однолаву;
3. перешикування рою з однолави в дволаву та навпаки;
4. повороти на місці (праворуч, ліворуч, обернись);
5. крок на місці;
6. перешикування в дворяд;
7. проходження рою урочистим ходом з виконанням військового вітання під час руху.

На завершення обов'язкового завдання відбувається проходження рою урочистим кроком із виконанням маршової патріотичної пісні на тематику козацтва, УСС, військ УНР, УПА або сучасних ЗСУ (у межах відведеного часу).

*Творче завдання* може бути представлено у вигляді злагодженого та чіткого показу комбінацій елементів впоряду в складі рою (можливий музичний супровід (технічно забезпечується учасниками) без зброї або зі зброєю (елементи зі зброєю виконуються відповідно до Стройового статуту ЗС України).

### **Порядок виконання.**

#### **Вихід рою на місце виконання.**

Рій підходить до вихідного місця. Ройовий подає команду:

**«РІЙ, ЗБІРКА. За мною в ДВОРЯД ШИКУЙСЬ.**

**РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО, ходом – РУШ!».**

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

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

**«Рій НА МІСЦІ. СТІЙ.**

**Ліво-(право-) РУЧ.**

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

Ройовий подає команду:

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

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

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

Суддя подає команду: **«СПОЧИНЬ!»**.

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

Ройовий повертається на своє місце і командує:

**«Рій. РОЗХІД».**

### **Шиккування в однолаву.**

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

**«Рій – ЗБІРКА».** (За цією командою джури бігом збираються до ройового).

Ройовий подає команду: **«Рій, в однолаву –ШИКУЙСЬ».**

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

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

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

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

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

### **Повороти на місці (праворуч, ліворуч, обернись)**

**«Рій!»** (всі джури приймають рівну поставу)

Ройовий подає двічі команди (в довільному порядку):

**«право-РУЧ»,**

**«ліво-РУЧ»,**

**«обер-НИСЬ»**

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

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

### **Перешиккування рою з однолави в дволаву та навпаки**

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

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

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

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

Ройовий подає команду: **«Рій, вправо зім-КНИСЬ»**. *(За виконавчою командою всі джури, за винятком того, до якого призначене змикання, повертаються в бік змикання, після чого пришвидшеним півкроком підходять на встановлений для зімкненого строю проміжок і в міру підходу самостійно зупиняються та повертаються ліворуч. Ройовий подає команди: «До правого РІВНЯЙСЬ. СТРУНКО!»*

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

**«Рій. Вліво** *(за необхідністю визначається кількість кроків, в випадку не зазначення робиться проміжок в один крок)* **розім-КНИСЬ»**. *(За виконавчою командою всі джури, за винятком того, від якого здійснюється розмикання, повертаються в зазначений бік, рівночасно з постановкою ноги повертають голову до фронту строю і йдуть 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 або один крок, й повертається праворуч).*

Ройовий подає команду: **«Рій, в однолаву –ШИКУЙСЬ»**. *(За виконавчою командою другі номери роблять лівою ногою крок вліво, не приставляючи правої ноги, крок вперед й приставляють ліву ногу).*

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

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

#### **Крок на місці**

Ройовий подає команду: **«Рій, До правого РІВНЯЙСЬ. СТРУНКО. На місці ходом-РУШ»**. *(За виконавчою командою всі джури крокують на місці).*

Ройовий подає команду: **«Рій – СТІЙ»**. *(За виконавчою командою, що подається під ліву ногу, всі джури приставляють праву ногу і зупиняють крок на місці - зупинка на два кроки).*

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

#### **Перешикуння в колону по двоє**

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

Ройовий подає команду: **«Рій, Право-РУЧ. Зім-КНИСЬ»**. *(За виконавчою командою всі джури, повертаються праворуч, після чого пришвидшеним півкроком підходять на встановлену дистанцію шикуння в ряд. Ройовий і хорунжий роблять півкрок навкіс вправо, щоб зайняти місце посередині колон).*

Ройовий робить ще крок вперед, повертається до рою і подає команди: **«РІЙ, РІВНЯЙСЬ. СТРУНКО!»**.

**Проходження урочистим ходом з виконанням військового вітання під час руху.**

Рій в дворяд знаходиться на вихідній позиції, хорунжий з прапорцем рою стоїть перед роєм в позиції для руху урочистим ходом, ройовий стоїть перед хорунжим).

Ройовий розвертається спиною до рою і подає команду:

**«РІЙ, ходом - РУШ!»**. *(Рій починає рух у встановленому напрямку).*

При наближенні рою до судді на відстань не менше 20 кроків ройовий подає команду: **«СТРУНКО»**. *(Рій переходить від похідного кроку на урочистий).*

При наближенні рою до судді на відстань не менше 10 кроків ройовий повертає голову вправо (в напрямку до судді) і подає команду:

**«Рій, вправо – ГЛЯНЬ!».** (За командою ройовий прикладає праву руку до головного убору, хорунжий і права колона рою тримає голову прямо, а ліва колона повертає голову праворуч).

Після проходження рою повз судді ройовий подає команду:

**«Рій – ВІЛЬНО!».** (За командою ройовий опускає праву руку, ліва колона рою повертає голову прямо, рухається далі по колу плаца).

### **Проходження з виконанням маршової пісні**

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

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

Після проходження рою повз судді ройовий подає команду:

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

### **Дії хорунжого (прапороносця)**

1. Хорунжий відповідає за стан прапору. По можливості він повинен мати одного або двох помічників – підхорунжих, які допомагали б йому проводити належний церемоніал біля прапора. На урочистих заходах хорунжі та підхорунжі повинні мати білі рукавички.

2. Хорунжий завжди повинен тримати прапор лише на почесному місці, піднятим вгору, не спирати його до будь-чого. Неприпустимо, щоб прапор торкався землі чи якихось споруд. Хорунжий чи підхорунжі не можуть лишати прапор без опіки. Коли прапор не використовується, хорунжий має урочисто згорнути його і сховати до відповідного футляра.

Прапор, тримаємо правою рукою. Всі команди в порядку хорунжий повинен виконувати з належною до прапору пошаною.

#### 3. Основна постава хорунжого з прапором.

По команді **«Підрозділ в ...лаву шикуйсь»** хорунжий стає першим зліва від командира в лаву в муштрову (основну) поставу і утримує правою рукою прапор вертикально догори, паралельно до тіла, при цьому кінець древка стоїть біля носка правої ноги. Права рука утримує древко прапора вертикально на висоті «сонячного сплетіння», лікоть направлений назад.

Також основна постава хорунжого приймається в разі, коли хорунжий стоїть в положенні **«Спо-ЧИНЬ»** і лунає від командира звернення в бік всього підрозділу або особисто хорунжого, наприклад **«Рій (підрозділ) ...»** або **«Хорунжий Неділько.»**

4. Положення «Прапор ВГОРУ». Команда надається виключно на місці командиром або виконується хорунжим самостійно в разі отриманої команди **«РІВНЯЙСЬ»** або перед початком руху.

*Хорунжий правою рукою піднімає прапор догори, лівою рукою перехоплює його таким чином, що передпліччя лівої руки було паралельно землі і було на висоті шиї, при цьому долонь повернута в бік фронту. Одночасно права рука перехоплює кінець древка прапора на висоті поясу і встромляємо його до торбинки для древка при поясі або спирає*



його до поясу. Праву руку тримаємо на дрівку при поясі, а лівою (зігнутою під прямим кутом між плечем і передпліччям) тримає дрівко напрямом вгору на висоті шиї.

5. «СТРУНКО» – із положення по команді «Прапор ВГОРУ» прапор схиляється вперед під кутом 30-45° лівою рукою. Постава хорунжого – згідно загальної команди «СТРУНКО». Команда може виконуватися як на місці, такі в русі.

Після отримання команди «Ходом РУШ» хорунжий самостійно приймає положення прапора на «СТРУНКО», якщо не отримує від командира команди «Прапор (стяг, знамено) на-ПЛЕЧЕ».

6. «Прапор (стяг, знамено) до СТОПИ» Надається після команд «Прапор на ПЛЕЧЕ», «Прапор ВГОРУ», «СТРУНКО». Виконується хорунжим самостійно – лівою рукою опускається прапор донизу, а права рука перехоплює його і вертикально ставить дрівко прапора біля носка правої ноги. Приймається основна постава хорунжого.

7. «Спо-ЧИНЬ» виконується лише із основної постави хорунжого».

Хорунжий випрямляє праву руку навскоси вправо таким чином, щоб прапор верхньою частиною нахилився вперед-вправо (під кутом 30-45°), а основа дрівка була вперта під носок правої стопи. При цьому права рука повністю випрямлена і полотнище прапора не торкається нікого і нічого.

Із положення «СТРУНКО» хорунжий отримавши команду «Спо-ЧИНЬ» самостійно приймає положення «Прапор до СТОПИ» (під час почуті підготовчої команди) і виконує команду «Спо-ЧИНЬ» (при виконавчій команді).

8. «Прапор (стяг, знамено) на-ПЛЕЧЕ»

Команду надає командир перед вимаршем підрозділу похідним кроком на значній відстані. Команда надається виключно на місці.

Команда виконується у два етапи із основної постави хорунжого:

1) спочатку виконується команда «Прапор ВГОРУ»;

2) потім лівою рукою перехоплюємо дрівко прапора зворотним хватом (долонею в бік хорунжого), права рука випрямляється вперед-вниз під кутом 30-45°. Кисть правої руки охоплює кінець дрівка прапора. Дривко опускається і лягає всією довжиною на випрямлену праву руку, яка його трохи огинає своєю поверхнею. Таким чином прапор лежить на правій руці, схиляючись дещо назад. Ліва рука вільно опущена вздовж тіла.

Для переходу з положення «Прапор (стяг, знамено) на-ПЛЕЧЕ» в положення «Прапор ВГОРУ» дії проводяться в зворотному порядку.

9. Перед шикунням (перешикунням) підрозділу для початку руху хорунжий займає своє місце для руху самостійно. Під час руху відстань між хорунжим і командиром не менше двох кроків. Відстань між підрозділом і хорунжим не менше одного кроку.

10. Хорунжий та підхорунжі під час проходження урочистим маршем голову в бік командування (керівництва) не повертають.

## II. Гра «Рятівник»

Змагання з надання домедичної допомоги та елементами рятувальних робіт.

Кількість учасників – 8 осіб, із них не менше 2-х осіб протилежної статі.

Завдання складається із врахуванням вікових компетентностей учасників, викладених у затверджених (грифованих) МОН України Програмах закладів освіти.

Конкурс складається із трьох частин:

*1. Теоретичний тур (можливі завдання):*

принципи (алгоритм) надання домедичної допомоги; що має знати тавміти той, хто надає допомогу; від яких дій слід утримуватися, надаючи домедичну допомогу; правила надання домедичної допомоги при опіках, тепловому та сонячному ударі, відмороженнях, переохолодженні, ураженні електричним струмом, утопленні.

*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.

На виконання завдань відводиться 9 хвилин (3 хвилини на теоретичний тур і 6 хвилин на практичний).

Рій витягує картку і виконує завдання. З цього моменту суддею починається відлік часу, відведеного на теоретичний тур. Рою дається 1хвилина на обговорення відповіді і 2 хвилини на запис відповіді в картці. За допущені помилки рій одержує штрафні бали.

Виконання завдань практичного туру розпочинається після увімкнення суддею секундоміра.

Оцінювання суддею практичного туру відбувається у відповідності до розробленої таблиці штрафів після доповіді рою про готовність або у разі закінчення відведеного часу (6 хвилин).

Суддя вказує рою про штраф, секретар заносить результати у протокол.

**Штрафи:** дії при наданні домедичної допомоги неправильні – 30 балів; порушено порядок надання домедичної допомоги – 10 балів; неправильна оцінка стану потерпілого – 10 балів; не всі дії з надання домедичної допомоги виконано (частково правильне надання домедичної допомоги) – 3 бали; неправильне положення потерпілого при наданні домедичної допомоги – 3 бали; неправильний напрямок накладання пов'язки – 1 бал; неакуратно накладена пов'язка – 1 бал; відсутні фіксуєчі тури при накладанні пов'язки – 1 бал; неправильне перекриття турів пов'язки – 1 бал; накладена пов'язка сильно здавлює або не фіксує – 3 бали; накладена шина не іммобілізує потрібну пару суглобів – 10 балів; неправильне положення кінцівки при накладанні пов'язки або шини – 3 бали; потерпілий надає допомогу команді – 3 бали.

*3. Надання домедичної допомоги пораненому в зоні обстрілу.*

**Вимоги:**

– Рій отримує ввідну стосовно ситуації при виявленні пораненого та здійснює необхідні дії в зоні обстрілу та в зоні укриття.

– Оцінюється правильність виконання алгоритму дій підрозділу в зоні обстрілу при виявленні пораненого.

– Оцінюється час накладання джгута.

– Оцінюється правильність виконання алгоритму дій при допомозі пораненому в зоні укриття.

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

Весь рій проходить етап одночасно. Для проходження етапу рій має бути забезпечений імітаційною стрілецькою зброєю (наприклад дерев'яні макети АК-74).

По команді судді на етапі «Обстріл» весь рій повинен упасти на землю.

Суддя підходить до будь-якого члена рою і наліплює йому червоний скотч на уявну зону ураження. Уявний уражений кричить «Я поранений» і «втрачає свідомість». В цей час запускається секундомір. Найближчий до пораненого учасник рою повинен швидко правильно зреагувати на поранення товариша –повідомити рій, рушити до пораненого. При наближенні до пораненого (збоку) учасник, який надає допомогу – «рятівник» повинен проконтролювати зброю пораненого (по можливості забрати зброю та відкласти її в бік) і накладати кровоспинний джгут (джгут накладається без затягування!!!). Коли «рятівник» витягне джгут або отримає його від судді, то запускається секундомір, який виміряє час накладання джгута. Потім рій повинен утворити тактичний елемент «коридор» (коли вільні учасники імітують ведення вогню і утворюють тактичний елемент – прикриття евакуаційної групи з обох боків з періодичним відходом) для евакуації пораненого в «жовту» зону (укриття) зазначену суддею. «Рятівник» самостійно або при допомозі другого бійця транспортують пораненого (способом переповзання) в «жовту зону» (укриття) і обов'язково забирає з собою імітаційну зброю пораненого. В «жовтій» зоні рій займає кругову оборону, а один із учасників рою – «санітар», продовжує проводити алгоритм «Кровотеча + Дихальні шляхи + Дихання + Кровотеча» (САВС). «Санітар» здійснює свої дії і голосно їх коментує. При цьому іншим учасникам заборонено допомагати «санітару». Суддя повинен оцінити правильність перевірки можливої додаткової кровотечі на кінцівках, дихальних шляхів, огляду груднини (і локалізації можливого поранення в грудях), та бинтування поранення. Після проведення алгоритму першої допомоги по команді «санітара» рій здійснюючи тактичний елемент «коридор», евакує потерпілого (довільним способом) до точки евакуації (в «зелену» зону), яку вказує суддя.

Після доставки пораненого в «зелену» зону суддею етапу подається команда «Стоп» і час на секундомірі зупиняється. Контрольний час визначається безпосередньо суддівською колегією за добу до початку змагання.

Підраховується кількість правильно виконаних елементів надання першої домедичної допомоги, дії членів рою, та зазначається час накладання джгута і транспортування в кінцеву точку.

**Штрафи:** Перевищення контрольного часу накладання джгута – 30 балів; неправильно накладено джгут (розташування джгута нижче поранення, джгут слабо затягнутий) – 20 балів; відсутність інформації про час накладання джгута – 1 бал; неправильна оцінка стану потерпілого – 10 балів; неправильне положення потерпілого при наданні ПДД та евакуації – 3 бали; неправильний напрямок накладання пов'язки – 1 бал; неакуратно накладена пов'язка – 1 бал; відсутні фіксуючі тури при накладанні пов'язки – 1 бал; накладена пов'язка сильно здавлює або не фіксує – 3 бали; потерпілий надає допомогу команді – 3 бали (за кожен спробу).

Правильно виконані дії групи прикриття мінус 3 штрафних бали.

**Підведення підсумків:** результат рою буде визначатися за меншим часовим результатом (час проходження дистанції + час накладання джгута + часовий еквівалент технічних штрафів). При рівності часових результатів вище місце займає рій з меншим технічним штрафом. Інші варіанти будуть визначені ГСК напередодні.

### III. Гра «Відун»

Інтелектуальні змагання з історії України, Галичини, зокрема доби козаччини, українських військових формувань різних епох, сучасних збройних сил України.

У конкурсі беруть участь рої у повному складі (рій – 8 осіб).

#### Варіант I

Конкурс проводиться у два етапи.

I етап – виконання тестових завдань з історії Галичини різного рівня складності. Оцінювання правильних відповідей: I рівень – 1 бал, II рівень – 2 бали, III рівень – 3 бали.

II етап – проводиться у формі «Брейн-рингу». Ведучий оголошує запитання для всіх учасників. Для підготовки відповіді надається 1 хвилина, протягом якої рій має обговорити питання та внести свій варіант у бланк відповідей. Кожна правильна відповідь до 5 балів.

III етап (рекомендований) - гра, розроблена Українським інститутом національної пам'яті до 100-ліття Української революції. По завершенню відведеного часу асистенти збирають бланки роїв і ведучий переходить до наступного запитання. У підготовці питань до гри-вікторини будуть використані навчальні програми з «Історії України» для закладів загальної середньої освіти. З темою «Історія історико-етнографічних земель, де проводиться захід» учасники гри-вікторини зможуть детальніше ознайомитись у підручній книжечці учасника фінального етапу гри (при наявності), або інших, рекомендованих організаторами джерел. Результати конкурсу будуть визначатися за сумою набраних балів у двох (або трьох) етапах конкурсу. За рівної кількості балів вище місце посідає рій, який набрав більше балів на II етапі. Для суддівства гри до складу суддівської колегії змагань можуть бути включені представники молодіжних громадських організацій, що мають досвід у проведенні цієї гри-вікторини. З умовами проведення та тематикою завдань, критеріями оцінювання учасники конкурсу ознайомлюються не пізніше ніж за день до початку конкурсу.

#### Варіант II.

Конкурс проводиться у вигляді інтелект квесту та складається з 3 етапів.

Етап 1 «Асоціації».

Про що йдеться (подається логічний ланцюжок який поєднується одним терміном або поняттям. Приклад: «Булава, бунчук, литаври, печатка. Відповідь: Козацькі клейноди.»).

Етап 2 «Мозковий штурм».

Відео конкурс (на екрані йде показ картинок, учасникам треба визначити історичну постать чи подію зображену на ній). Якщо немає можливості проектувати на екран, картинку можна роздрукувати.

Етап 3 «Мислитель».

Продовжить речення. У кожному етапі 10 завдань на виконання яких відводиться 1 хвилина. Відповіді на запитання записуються у бланк відповідей. Кожна правильна відповідь 1 бал. Перемагає рій, що набрав більшу кількість балів, при рівності результатів перевагу має рій, що дав більше правильних відповідей у 2 етапі.

Інші варіанти будуть визначені ГСК напередодні.

### **IV. Туристсько-козацька «Смуга перешкод»**

Всі етапи на початку та кінці обладнані контрольними лініями. Старт та фініш суміщені. Стартовий інтервал близько 10 хв., остаточний інтервал вказується за 1 год. до старту першого рою. Порядок старту визначається жеребкуванням. Кожен етап буде обладнано згідно схеми та опису дистанції. *З порядком та умовами проходження, штрафами рої будуть ознайомлені напередодні (не менше ніж за 12 год. до старту). Допускається демонстративне, показове (ознайомлювальне) проходження дистанції представниками СК (залученими волонтерами). До змагань рої для ознайомлення та тренувань на смугу перешкод не допускаються. Рій прибуває на початок дистанції за 10*

хв. до старту. Рій долає етапи за порядком, визначеним СК. Результат визначається за часом подолання дистанції з урахуванням отриманих штрафів. Штрафи на дистанції ставляться відповідно до заліку, визначеному СК, вони є еквівалентними часу (напр. 1 бал. = 30 сек.) Вище місце займають рії 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 СК напередодні. Категорично забороняється перебування керівників або представників рою в межах дистанції позначених обмежувальною стрічкою. У разі порушення цього правила, рій буде дискваліфіковано. Можливі переешкоди та етапи:

1. Маятник.

2. Подолання заболоченої місцевості по жердинах.

3. Подолання заболоченої місцевості по купинах.

4. Переправа через річку (яр) по колоді.

5. «Лазерніпромені», «лабіринт».

6. Рух по-пластунськи ділянкою з обмеженою висотою («підлаз»).

7. Рух на фініш гусячим кроком

Опис переешкод та етапів.

1. «Маятник (вертикальний)». Довжина зони переешкоди – 4-5 м. Команда повинна за допомогою маятника (вертикальної мотузки) подолати етап. Торкання рельєфу в зоні переешкоди штрафується. При подоланні етапу суддя подає мотузку першому учаснику, далі учасникам подають мотузку наступні учасники, що перед ними подолали етап. Штрафи: заступ за обмежувальну лінію – 1 б. Заступ за контрольну лінію – 1 б. Падіння – 3 б. Рух поза обмежувальною лінією – 10 б.

2. «Подолання заболоченої місцевості за допомогою жердин». Жердини надаються суддівською колегією. Команда долає етап по жердинах, які учасники вкладають на лаги. Кількість жердин – 2. Штрафи: заступ за обмежувальну лінію – 1 б. Заступ за контрольну

лінію – 1 б. Рух поза обмежувальною лінією – 10 б. Невірний рух по жердинах (перестрибування з опори на опору) – 3 б. Торкання рельєфу ногою, рукою (якщо інша нога знаходиться на жердині, лазі) – 1 б. Падіння (падіння учасника під час руху по жердинах, опора двома ногами, руками на рельєф, або однією ногою, якщо інша нога знаходиться у повітрі, навантаження двома ногами жердини, яка впала з однієї або двох лаг) – 3 б. Невірне застосування жердини (учасник спирається жердиною у «болото» в рамках етапу) – 3 б.

3. «Подолання заболоченої ділянки по купинах». Команда повинна долати етап, перестрибуючи з купини на купину. Штрафи: заступ за обмежувальну лінію – 1 б. Заступ за контрольну лінію

– 1 б. Рух поза обмежувальною лінією – 10 б. Торкання рельєфу ногою, рукою (якщо інша нога знаходиться на купині, лазі) – 1 б. Падіння (падіння учасника під час руху по купинах, опора двома ногами, руками на рельєф, або однією ногою, якщо інша знаходиться у повітрі) – 3 б. Обминання купини – 3 б.

4. «Переправа через «яр» по колоді з перилами». Учасники долають переешкоду, використовуючи суддівську перильну мотузку (верхнє з двоєне перило). Штрафи: два учасники на ділянці переешкоди під час переправи (штрафується кожен учасник) – 3 б. Зрив із зависанням в зоні етапу – 3 б. Падіння в межах етапу, якщо учасник після падіння відпустив мотузку – 6 б.

(подолання етапу починається з початку). Допомога судді – 10 б.

5. «Подолання переешкоди «Лазерніпромені». Між деревами наведені мотузки у довільному порядку так, ніби це лазерні промені. Учасники в довільному порядку та будь-яким способом долають етап в межах коридору так, щоб не торкатись мотузок.

*Штрафи: торкання мотузки учасником – 1. Заступ за обмежувальну лінію – 1 б. Рух поза обм. лінією – 10 б.*

*6. «Рух по-пластунськи через коридор з обмеженою висотою» (підлаз). Команда повинна по-пластунськи подолати ділянку даного етапу. Висота обмежувальної стрічки, під якою команда долає етап по-пластунськи, – 0,3- 0,5 м. Штрафи: торкання верхньої обмежувальної стрічки – 1 б. Заступ за обмежувальну лінію – 1 б. Заступ за контрольну лінію – 1 б. Рух за обмежувальною лінією – 10 б.*

*7. «Рух до фінішу гусячим кроком». Довжина ділянки – 10 м. Команда повинна подолати ділянку від контрольної лінії до фінішу. Виконання козацько-маршового (гусячого) кроку – повний присяд. Штрафи: торкання землі колінами, руками та іншими частинами тіла – 1 б.*

*Падіння – 3 б. Заступ за обмежувальну лінію – 1 б. Заступ за контрольну лінію – 1 б. Рух поза обмежувальною лінією – 10 б.*

## **V. «Метання гранати»**

**Ціль:** три атакуючі стрільці – ростові фігури (мішень № 8), що встановлені у габариті на відкритій місцевості по фронту 10 м та в глибину 5 м. Габарит (зона) розбивається у глибину на три частини: центральну – глибиною 1 м, ближню та дальню – глибиною по 2 м. Мішені встановлюються: дві – у середині центральної частини та одна – у середині дальньої.

Дальність до цілі: 20 м.

**Час:** не більше 30 с від команди «Гранатою – вогонь» до вибуху гранати.

**Кількість гранат:** 2 – одна пробна, друга залікова; граната імітаційна (макет) ручна оборона граната (Ф1) на одного учасника.

**Положення для метання:** стоячи з окопу (спосіб – з-за плеча).

По команді судді «На вогневий рубіж вперед» на етапі весь рій виходить на вогневий рубіж.

По команді кожен джура по черзі за вказівкою старшого судді етапу виходить на вогневу позицію і здійснює метання однієї гранати в ціль - «Ворожа група». Суддя контролер піднімає верх руку (підтвердження готовності). По команді старшого судді етапу (коли він бачить підтвердження від судді-контролера) учасник проводить метання гранати в ціль. Суддя-контролер під час метання доповідає про місце влучання (зону), в якій граната «вибухнула» (перше торкання землі). Старший суддя етапу фіксує результат кожного джури.

Старший суддя етапу по завершенні метання останнім джуурою подає команду: «Метання закінчити».

Результати метання кожного учасника доповідають старшому судді етапу.

Оцінка:

«відмінно» (5 балів) – влучання у центральну частину габариту;

«добре» (4 бали) – влучання у дальню частину габариту;

«задовільно» (3 бали) – влучання у ближню частину габариту.

«незадовільно» (2 бали) – граната перекинута через габарит (за дальню частину).

В разі, якщо граната не докинута до цілі, то виставляється 1 бал.

В разі, якщо граната упала від учасника на відстані менше 10 метрів, то ставиться 0 балів.

**Підведення підсумків:** Перемагає рій, що набрав найбільшу суму балів. В разі рівності балів проводиться окреме оцінювання результатів рйових по яким і визначається переможець. Інші варіанти будуть визначені ГСК напередодні.

## **VI. Конкурс «Тактична підготовка - дії підрозділу в бою»**

**Мета конкурсу** – закріплення джурами практичних навичок з тактичної підготовки рою та індивідуального володіння вогнепальною зброєю в бою.

**Завдання:** рій у визначеній суддею зоні здійснює розгортання підрозділу в бойовий порядок і здійснює тактичне переміщення по визначеному терену згідно визначеної послідовності команд конкурсу.

Рій проходить етап у повному складі.

**Терен для проведення конкурсу** розміром не менше 100 метрів у довжину і 100 метрів у ширину з м'яким ґрунтом. Терен розділений на чотири рубежі, відстань між якими не менше 30 м у довжину. Для цього по центру терену встановлені високі прапорці, що показують межі рубежів.

При прибутті на місце проведення конкурсу всі учасники повинні бути одягнені в особистий військовий однострій. Учасники рою одягають надане суддівською колегією необхідне тактичне спорядження: обов'язково - шолом, бронежилет або тактичну розвантажувальну систему. Додатково (за бажанням) можна використовувати власне спорядження: тактичні окуляри та рукавички, наколінники та налокітники.

За командою головного судді конкурсу учасники рою беруть визначену зброю (макет автомата Калашникова або іншого виду індивідуальної автоматичної стрілецької зброї ЗСУ) та перевіряють її зовнішню справність. По команді судді конкурсу, (команда в колону по одному виходить на вихідний рубіж), рйовий оглядає всіх джур рою на правильне розміщення, наданого їм тактичного спорядження та зброї.

Головний суддя конкурсу показує рою терен на якому буде діяти рій та вказує напрямок розміщення уявного супротивника. За командою головного судді конкурсу рйовий починає подавати команди у визначеній послідовності та на визначених рубежах. По першій команді запускається секундомір. Максимальний час проходження конкурсу не більше 15 хвилин.

Команди подаються згідно вимог з програми предмету «Захист України» та вимог з початкової військової підготовки ЗСУ.

<i>Команди</i>	<i>Порядок виконання</i>
<b><i>Підрозділ. До бою.</i></b>	(Вихідний рубіж) Бійці повинні відразу перезарядити зброю або імітувати перезарядження. Всі бійці приймають положення стрільби стоячи тримаючи свої сектори.
<b><i>Лінія</i></b>	(Рубіж №1) Командир показує жестом (розведенні в боки руки) напрямком побудови лінії. Підрозділ розгортається (від центру в обидва боки) в одну лінію по парам рівномірно з інтервалом між бійцями 5-8 метрів. Пара (з командиром) знаходиться в центрі бойового порядку. Всі бійці приймають положення стрільби стоячи.
<b><i>На коліно</i></b>	Бійці приймають правильне положення для стрільби з коліна.

<b>Атака, вперед.</b>	Бійці самостійно здійснюють переміщення вперед з прикриттям один одного.
<b>Лежачи. Повзком вперед.</b>	(Рубіж №2) Бійці самостійно приймають положення для стрільби лежачи. З прикриттям один одного здійснюють переміщення по-пластунськи вперед на дистанції 5-8 метрів.
<b>Лінія.</b>	(Рубіж №3) Весь підрозділ розміщується в одну лінію відносно командира.
<b>Зміщення вліво по одному</b>	Починаючи з правого флангу крайній боєць проходить перебіжкою всю лінію підрозділу з правого флангу до лівого флангу з дотриманням необхідних інтервалів між бійцями, поки весь підрозділ повністю не виконає цю команду.
<b>Придушення вогнем!</b>	Весь підрозділ займає позицію стрільби стоячи і одночасно кроком рухається вперед лінією (дотримуючи рівномірність лінії) з наведеною на супротивника зброєю імітуючи одночасне ведення безперервної стрільби.
<b>Стій! На коліно.</b>	(Рубіж №4) Підрозділ зупиняється і займає позицію для стрільби з коліна і веде спостереження.
<b>Зміщення вправо по парам.</b>	Починаючи з лівого флангу крайня пара проходить перебіжками всю лінію підрозділу з лівого флангу до правого флангу з дотриманням необхідних інтервалів між бійцями, поки весь підрозділ повністю не виконає цю команду.
<b>Відхід.</b>	Бійці самостійно здійснюють переміщення назад з прикриттям один одного приймаючи положення для стрільби з коліна.
<b>Лінія.</b>	(Рубіж №2) Весь підрозділ розміщується в одну лінію відносно командира.
<b>Згортання. Кругова оборона.</b>	Підрозділ в повному складі поступово з флангів поступово відходячи наближається до командира здійснюючи прикриття один одного. Підрозділ (відносно командира, який знаходиться в центрі) розміщується колом в позицію стрільби з коліна (з дотриманням інтервалу 5-8 метрів).
<b>Відбій!</b>	Всі бійці здійснюють візуальний огляд терену з одного в інший бік, оглядають свою зброю та опускають її в безпечне положення.
<b>За мною. В одну шеренгу шикуйсь.</b>	Весь підрозділ шикуються в одну шеренгу на вихідному рубежі.

**Пояснення до виконання команд:**

Навчальний фільм «Джура Оборонець» - Тактична підготовка. Участь в фільмі прийняли вихованці МВПСК "Каскад" (ГС ВОВПО) гуртка УДЦНПВ:  
[https://www.youtube.com/watch?v=Buyyb\\_iHDh4&t=3s](https://www.youtube.com/watch?v=Buyyb_iHDh4&t=3s).



Зброя завжди повинна бути скерована в напрямку супротивника, крім випадків швидкого переміщення. Категорично забороняється скеровувати зброю в напрямку інших бійців.

Зброя утримується згідно вимог до стрілецької підготовки. Вказівний палець завжди повинен бути на ствольній коробці, а не на спусковому гачку.

Боець завжди повинен спостерігати за напрямком знаходження супротивника.

Положення «Стоячи» – боець розміщується фронтально (стопа паралельно) на ширині плечей або напівбоком (одна нога трохи попереду іншої), корпус трохи нахилено вперед, таз відсунутий назад, зброя направлена у напрямку ведення стрільби.

Положення «Коліно» – боець присідає на основну ногу таким чином, щоб вона упиралася носком стопи і коліном в землю під кутом близько 45 градусів до лінії ведення стрільби. Опорна нога розміщується стопою в напрямок лінії ведення вогню. Рука, що утримує зброю упирається в ногу тільки плечем чи передпліччям.

Положення «Лежачи» – боець присідає, опускається на обидва коліна вперед, упирається рукою (що утримує зброю) в землю попереду і опускається на живіт. Однойменна нога до руки (що утримує пістолетну рукоять) розміщується водній площині зі зброєю. Інша нога відставлена в бік. Зброя постійно направлена у напрямку супротивника, для цього приклад переміщується під пахву. Підняття відбувається в протилежному порядку.

Кожен боець обов'язково повинен дублювати команди командира.

Інтервал між бійцями завжди повинен бути не менше 5-8 метрів.

В парі при переміщенні кожен боець обов'язково повинен правильно подавати команди «Крию» (ведучи вогонь по супротивнику) та «Іду» чи «Біжу» (швидко переміщуватися з безпечним утриманням зброї). Перед поданням команди щодо прикриття боець повинен прицілитися.

Переміщення в бою з однієї позиції в іншу повинно здійснюватися не більше 3-4 секунд, крім випадків зміщення по флангу в бік всього підрозділу.

Після переміщення при досягненні місця зупинки боець повинен спочатку понизити свій силует і одночасно зробити невелике зміщення по флангу, щоб убезпечити себе від влучання супротивником.

Під час переміщення зброя повинна бути направлена в безпечному напрямку вперед-вниз або вперед-вверх під кутом близько 45 градусів.

Зброя ніколи не втикається стволом в землю, не тягнеться по землі і не направляється у напрямку інших бійців.

Зміщення підрозділу по флангу відбувається наступним чином – крайній в лінії боець або пара (з одного флангу) подає сигнал переміщення і після підтвердження прикриття, швидко переміщується на протилежний фланг. Під час початку переміщення боець або пара (останній в парі) подає звуковий сигнал «Останній» і торкається ближнього бійця, тим самим повідомляючи про своє проходження. Інший боець або пара починає рух самостійно через 3-5 секунд після дотику.

При відході бійці пересуваються обличчям в бік напрямку переміщення, а при досягненні необхідної позиції боець розпочинає стрільбу у напрямку супротивника.

Секундомір зупиняється в той момент, коли підрозділ в повному складі вишикувався на вихідному рубежі.

**Підведення підсумків:** Суддя оцінює правильність виконання кожним джурою команд, положення для стрільби та дотримання безпечного утримання зброї. Ройовий також оцінюється за правильність та порядок подачі команд. За кожний неправильно виконаний елемент учасник команди отримує один штрафний бал. У випадку відсутності одного учасника (без поважної причини) на конкурсі рій отримує 90 штрафних балів.

Всі штрафні бали учасників підсумовуються в загальнокомандний результат.

Переможець етапу визначається за найменшою сумою штрафних балів загальнокомандного результату. В разі однакових результатів команд переможець визначається за найменшим часом проходження конкурсу.

## **VII. «Пластун» (орієнтування і цілевказання)**

### **I. Етап «Орієнтування»**

Метою етапу є закріплення практичних навичок орієнтування на відкритій місцевості і швидкісного пересування по пересіченій місцевості (довжина дистанції до 5 км.). Черговість проходження дистанції роями визначається жеребкуванням.

*Завдання складається з 4-х частин:*

1) Знаходження контрольної точки (КТ) за допомогою карти місцевості (на кожній КТ рій ставить відмітку про проходження).

2) Знаходження «закладки» за азимутом за допомогою магнітного компаса Адріанова.

3) Виконання певних завдань на кожній КТ: логічні задачі; знання з історії українського війська та регіону, де проходять змагання; фізичні вправи; окремі навички з виживання тощо.

4) Виконання «важливого завдання» – цілевказання визначених об'єктів та передача даних засобами радіозв'язку.

**Необхідні навички:** вміння орієнтуватися на місцевості за допомогою карти і компаса, кросова підготовка, подолання природних (або штучних) перешкод, вміння вирішувати логічні задачі, знати історію українського війська, володіти найпростішими навичками з виживання, знати правила радіообміну інформацією.

**Необхідні засоби:** карта місцевості, олівець, курвіметр, компас Адріанова (або інший з вказаними градусами), маркер, мала саперна лопатка (або ніж).

### **Порядок проведення:**

На старті рій отримує маршрутний лист та карту місцевості з нанесеними на ній КТ. У маршрутному листі визначено порядок нумерації КТ, які необхідно пройти у визначеному порядку. Кількість КТ визначається організаторами.

Після команди судді етапу «Вперед» вмикається секундомір (або зазначається час початку із зазначенням годин, хвилин і секунд) і рій вирушає на пошуки КТ відповідно до порядку завдань, одним з яких є пошук «закладки».

**Загальна кількість КТ:** від 5 до 10, залежно від умов терену проведення змагань.

Для всіх роїв довжина дистанції між КТ однакова.

На кожній КТ присутній суддя, або, у випадку його відсутності, визначений об'єкт/знак, природній або встановлений організаторами. У випадку присутності на КТ судді, він особисто дає завдання учасникам і після його виконання визначає послідовність КТ, які необхідно пройти. У випадку відсутності судді на КТ, рій у повному складі фотографується на фоні об'єкту/знаку і надсилає фото судді конкурсу, використовуючи засоби зв'язку або детально описує об'єкт/знак (на вимогу судді). Після цього отримує від нього наступний номер КТ, який необхідно знайти.

На одній із КТ (у маршрутному листі позначається як «Точка закладки») зазначаються азимут і відстані для знаходження «закладки», що може бути закопана на глибині не більше 20 см або захована чи замаскована у радіусі 1м від фінішної точки проходження за азимутом. Відстань до «закладки» за азимутом не більше 200 м. У

«закладці» (пакет з листом) вказується пароль (потрібно запам'ятати) і номер наступної КТ. Завдання для виконання можуть бути закодовані у вигляді логічної задачі.

Секундомір вимикається (або зазначається час прибуття із зазначенням годин, хвилин і секунд) після прибуття на фініш останнього учасника рою. Старт та фініш суміщені.

## II. Етап «Важливе завдання» - цілевказання і радіопередача даних:

Рій отримує завдання щодо виявлення ворожих об'єктів і визначення азимуту їх стояння і дистанції до них. Кількість об'єктів не менше двох і не ближче 500 метрів.

Рій прибуває на етап і отримує від старшого судді етапу ввідну стосовно зони знаходження «ворожих об'єктів» та компас.

Весь рій одночасно проходить етап. Для проходження етапу рій має бути забезпечений імітаційною стрілецькою зброєю (наприклад дерев'яні макети АК-74)

По команді старшого судді етапу «Почали» запускається таймер і команда висувається за маршрутною карткою в зону спостереження і займає кругову оборону. В цей же час ройовий з помічником вирушають повзком на точку (місце) спостереження (дистанція не більше 20 метрів). Коли ройовий з помічником опиняються на точці спостереження, то суддя етапу запускає таймер, так як на виконання завдання етапу дається контрольний час - п'ять хвилин (після завершення контрольного часу будь-які дії щодо виявлення «Ворожих об'єктів» припиняються).

Ройовий визначає знаходження ворожих об'єктів (цілей) і проводить візуально визначення азимуту (за допомогою компасу) і дистанції до них (без електронних засобів виміру).

По визначенню даних помічник фіксує результат у контрольній картці (виправлення та здійснення додаткових записів не допускається). Повернення здійснюється перебіжкою до основної групи. В повному складі рій висувається до початку етапу. Після повернення на контрольну точку час зупиняється і суддя фіксує час проходження етапу.

В разі можливих непередбачуваних ситуацій час на таймері може бути призупинений.

В першу чергу оцінюється правильність визначення цілевказання (2 бали за дистанцію, 3 бали за азимут). Потім час проходження етапу також зазначається для вирішення перемоги при рівних набраних балах.

*Оцінювання (таблиця похибок):*

№	Назва цілі (об'єкта)	Дистанція (бали)			Азимут (бали)			
		2	1	0	3	2	1	0
		до 50 м.	до 100 м.	більше 100 м.	до 5 град.	до 10 град	до 15 град	більше 15 град..
1	Башта							
2	Бліндаж							

Радіообмін (радіодисципліна) - порядок передачі команд і постановки завдань по радіо:

- назвати позивний радіостанції, що викликається - один раз;
- слово «я» і позивний своєї радіостанції - один раз;
- зміст команди чи інформації - один раз;
- слово «я» і позивний своєї радіостанції - один раз;
- слово «прийом» - один раз.

### **Приклад:**

*«Яструб, я Сокіл, як чуєте мене, я Сокіл, прийом» Відповідь: «Сокіл, я Яструб, чую вас добре, я Яструб, прийом». При гарній чутності дозволяється підтверджувати*

коротко, словом «зрозумів»: «Зрозумів, я Яструб, прийом». При слабкій чутності і сильних перешкодах команди можуть бути подані два рази: «Яструб, я Сокіл, ціль - танк, азимут 40, дистанція 550, я Сокіл, прийом».

За кожен правильну передачу даних (всього дві передачі, одна передача – один об'єкт) згідно вимог порядку радіопередачі виставляється «-1» хвилина. Забудь-яку помилку при передачі даних від «-1» хвилини віднімається 10 секунд.

**Приклад:**

*Учасник при передачі радіоданих сплутав один раз слова і одне слово пропустив. Він зробив 2 помилки і таким чином отримує не «-1» хвилина, а «-40 секунд».*

**Підведення підсумків:** Перемагає рій, який витратив найменше часу для проходження дистанції.

При рівності показників приймається до уваги кращий час при виконанні «важливого» завдання, що визначається старшим суддею етапу до початку етапу і є однаковим для всіх роїв.

Контрольний час на проходження конкурсу визначається суддівською колегією напередодні змагання.

### **VIII. «Стрільба з пневматичної зброї»**

Виконання стрільб з пневматичної гвинтівки.

Стрільба по мішені №6 або №8 для пневматичного пістолета на дистанції 10 метрів.

**Час стрільби** – 5 хв.

**Кількість учасників** – 6-8.

**Кількість позицій для стрільби** – 6-8.

**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 рук .

**Підведення підсумків:** за результатами змагань визначатиметься особистий залік учасника (окремо серед юнаків та дівчат) та командний залік.

Особистий результат визначається за сумою вибитих очок. У випадку рівності кількох результатів вище місце займає учасник, у якого більша кількість кращих пробойн у мішені.

У командному заліку переможець визначається за більшою кількістю балів набраних роєм під час залікових пострілів. Бали пристрілочних пострілів не враховуються. У разі рівності балів враховується кількість балів набраних роївом. У випадку рівності кількох результатів вище місце займає команда, у якої кращий результат серед дівчат. Якщо і цей показник однаковий – вище місце займає команда, в якої кращий особистий результат серед юнаків.

### **X. «БІВАК» (таборування)**

*Бівак* — стоянка людей на ночівлю у природному середовищі; стоянка військ поза межами населених пунктів. Добре організований бівак забезпечує повноцінний сон за будь-яких погодних умов. Вибираючи місце, необхідно завжди дотримуватися двох основних вимог: дбати про свою безпеку та якомога менше нашкодити природі. Територія біваку має бути відмаркована (обгороджена). Організовані місця для збору сміття та вмивання.

*Обов'язкові атрибути* – хоругва, емблема, назва, біля яких повинно бути організоване чергування.

*Табір організовується без творчих (візуально-демонстративних і інших елементів), які не використовуються у військовому таборі та демаскують табір.*

Проводиться оцінка побуту, чистоти, доцільності розміщення, дотримання санітарно-гігієнічних норм, стан спорядження, особистих речей, посуду тощо. Огляди біваку проводяться систематично протягом усіх днів таборування.

**Час огляду таборів** Суддівською колегією та Таборовою старшиною – відповідно до програми за поточним графіком, який попередньо не оприлюднюється.

**Оцінювання біваку** (таборування) відбувається відповідно до вимог Статуту Збройних сил України, санітарно-гігієнічних вимог та загальних вимог до туристського біваку.

Роям виставляються штрафні бали:

- чистота табору (по 5 балів – за кожний виявлений випадок);
- постановка табору (10 балів – територія табору не відмаркована, 5 балів – вхід до ройового табору не зорієнтовано на загальну «вулицю», по 3 бали – за відсутність кожного з ройових атрибутів, 20 балів – за відсутність відведеного місця для збору сміття, по 5 балів – намети не закріплені на ґрунті, по 1 балу за кожну виявлену стропу намету, що перешкоджає вільному пересуванню по табору чи виходить за межі виділеної території, 20 балів – наявність декоративних елементів, які не використовуються у військовому таборі та демаскують табір, 20 балів – нанесення непоправної шкоди оточуючому середовищу, 10 балів – відсутнє місце для зберігання ройової атрибутики (зокрема хоругви));
- дотримання режиму та розпорядку дня (10 балів – запізнення учасника рою на ранішнє/вечірнє коло (за кожного), 20 балів – відсутність на ранковій руханці (за кожного відсутнього), 20 балів – відсутність рою на гутірках та майстер-класах, 5 балів – кожне запізнення ройового на збірку ройових);
- стан та наявність предметів особистої гігієни (10 балів – неохайне зберігання, по 2 бали – за відсутність предмету особистої гігієни (мило, зубна щітка, зубна паста, рушник);
- стан зберігання особистих речей та посуду (10 балів – неохайне зберігання, по 1 балу – за відсутність особистого посуду (кухоль, столова ложка, миска, сірники, ніж);
- наявність миючих та дезінфікуючих засобів (0 – 2 бали);
- гігієна зберігання харчових продуктів (15 балів – наявність продуктів, що вимагають спеціальних температурних умов для зберігання або з коротко тривалим терміном придатності, 10 балів – відсутнє місце для зберігання харчових продуктів, 10 балів – продукти контактують між собою або з землею, іншими речами, 10 балів – неналежне упакування продуктів (пакування розірване або не забезпечує ізоляцію продукту від шкідливого впливу навколишнього середовища));
- наявність поліетиленових технічних мішків для сміття та своєчасність їх видалення у контейнери (0 – 3 бали);
- фіксація місця перебування учасників таборування (по 5 балів – за відсутність інформації про місце перебування кожного учасника рою);
- мова та культура спілкування (по 5 балів – за кожне виявлене порушення мовного режиму);
- відсутність організованого нічного чергування свого табору (по 10 балів – за кожний виявлений випадок відсутності чатового);
- втрата під час чергування обов'язкових атрибутів (хоругва, емблема, тощо) (по 10 балів – за втрату кожного атрибуту).

**Вилучення атрибутів дозволено виключно членам таборової старшини за завчасно запланованою програмою. При виявленні випадків вилучення обов'язкових атрибутів іншими учасниками гри, винуватці будуть дискваліфіковані як порушники таборового режиму.**

Штрафні бали можуть бути виставлені повторно, якщо виявлені недоліки не будуть усунені.

**Підведення підсумків:** Переможець визначається за найменшою сумою штрафних балів.

## **ОБОВ'ЯЗКОВІ ВИДИ (КОНКУРСИ)**

### **I. Ватра знайомств «Візитка рою»**

Кожен рій та його ройовий представляє себе у довільній формі (до 3 хв.). Кількість учасників – рій у повному складі (можлива участь керівників).

Мета конкурсу: створення атмосфери свята, позитивного настрою та позбавлення бар'єра у спілкуванні між учасниками гри.

### **II. «Теренова гра»**

Тактична гра на місцевості із елементами топографії та орієнтування. Складові елементи залежать від рельєфу, наявності карти місцевості, підготовленості учасників тощо.

Правила проведення гри повідомляються команді-учаснику на початку змагань, або на нараді ГСК з представниками роїв.

#### **Вимоги до учасників**

##### **Учасники зобов'язані:**

- виконувати всі вимоги спостерігачів;
- чесно і відверто відповідати на питання спостерігачів, дезінформація карається важким командним штрафом та (або) виключенням з числа учасників теренової гри.

##### **Права учасників:**

- звертатися до спостерігачів;
- ройовий може звернутися до ГСК і оскаржити дії спостерігачів, членів інших команд. Всі скарги від команд оперативно розглядаються і за ними приймається рішення.

##### **Учасникам гри забороняється:**

- знаходитися за межами терену гри;
- знімати власну пов'язку (за виключенням перевдягання), передавати її іншим учасникам;
- використовувати будь-які інші нарукавні пов'язки, окрім виданих;
- використовувати будь-які додаткові кріплення на пов'язках, або інші елементи, що можуть перешкоджати їх зриванню;
- будь-яким чином приховувати пов'язки;
- пов'язки мають постійно знаходитись на верхньому одязі учасників між плечовим та ліктьовим суглобом лівої руки.

Учасник гри, що врятувався втечею за межі терену гри, вважається «вбитим».

Під час гри дозволяються лише прийоми боротьби, забороняється наносити удари суперникам, застосовувати больові та задушливі прийоми, захвати за голову та шию, і такі, що можуть зашкодити здоров'ю учасників.

Гравець, у якого зірвано пов'язку, негайно припиняє боротьбу і вважається «вбитим», він має вибути з гри. «Вбитий» учасник не має права в будь-який спосіб (в тому числі інформацією, підказками) допомагати іншим гравцям.

Учасники гри можуть бути виключені з гри або оштрафовані за некоректну поведінку, порушення правил гри, навмисне порушення правил безпеки, псування чужого майна, виявлений невідповідний стан здоров'я, невідповідність.

Уточнені умови проведення та підведення підсумків повідомляються команді-учаснику на початку змагань, або на нараді ГСК з представниками роїв.

## **ВИДИ, УЧАСТЬ У ЯКИХ ДОБРОВІЛЬНА**

### **«Нічна стійка»**

#### **Участь у нічній стійці здійснюється добровільно!**

Нічна стійка зобов'язана стежити за тереном табору з 23.00 до 07.00 ранку.

Особисте спорядження для нічної стійки: свисток, годинник, теплий одяг, ліхтарик тощо.

Умови організації нічної стійки та обов'язки стійкових будуть оголошені на нараді ГСК із керівниками роїв.

### **ОБОВ'ЯЗКОВАУМОВА:**

**При реєстрації у мандатній комісії підсумкового етапу рій подає свою**

**Книгу звітяг** (п. 16 Положення про Всеукраїнську дитячо-юнацьку військово-патріотичну гру «Сокіл» («Джура»), затверджене Постановою Кабінету Міністрів України від 17 жовтня 2018 р. № 845).

**Також разом із попередньою заявкою на участь у підсумковому етапі гри «Джура» повідомляється адреса Інтернет-ресурсу, на якому можна ознайомитись із діяльністю рою впродовж навчального року.**

*Головна суддівська колегія залишає за собою право вносити зміни в умови змагань у сторону полегшення.*

### **УМОВИ ТА ПРАВИЛА**

**проведення змагань і конкурсів II (обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») у середній віковій групі («джури» - учні 11-14 років)**

*(Гра відбудеться 15 – 18.06.2023 року на дитячій туристичній базі «Карпати» КЗ ЛОР «ЛОЦКЕТУМ» за адресою: вул. Кам'янецька, 11 с. Кам'янка Сколівської територіальної громади Стрийського району)*

#### **1. Загальні положення**

Всеукраїнська дитячо-юнацька військово-патріотична гра «Сокіл» («Джура») (далі – гра «Джура») є системною формою позакласної роботи з військово-патріотичного та морально-етичного виховання дітей та молоді, спортивно-оздоровчої роботи, прогресивною формою учнівського самоврядування, важливим засобом формування національно-патріотичної свідомості.

#### **2. Орієнтовна комплексна Програма фінальних етапів**

<b>№ з/п</b>	<b>НОМІНАЦІЯ</b>	<b>КАТЕГОРІЯ</b>
<b>ІНТЕЛЕКТУАЛЬНО-МИСТЕЦЬКИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКІ ЗАБАВИ»</b>		
1.	Інтелектуальна гра-вікторина «Відун»	заліковий
2.	Інтелектуально-творче змагання «Пластун» за методикою квестів	обов'язковий
3.	Ватра представлення роїв у складі чот	організація дозвілля
4.	Організація та проведення концертів за участю митців і аматорів	організація дозвілля
5.	Перегляд і обговорення документальних та художніх фільмів	організація дозвілля
6.	Організація та проведення етно-дискотек	організація дозвілля
7.	Майстер-класи з народної творчості	організація дозвілля
<b>ФІЗКУЛЬТУРНО-СПОРТИВНИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКИЙ ГАРТ»</b>		
8.	Змагання «Перетягування линви»	заліковий
9.	Ранкова руханка	виховний
10.	Спортивні ігри (футбол, волейбол, баскетбол, фрізбі тощо)	організація дозвілля

ТУРИСТСЬКО-СПОРТИВНИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКИМИ СТЕЖКАМИ»		
11.	Туристсько-козацька «Смуга перешкод»	заліковий
12.	Радіальні походи та екскурсії	вишкіл
13.	Таборування (бівак)	обов'язковий
ВІЙСЬКОВО-ПРИКЛАДНИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКА ЗВИТЯГА»		
14.	Конкурс «Впоряд»	заліковий
15.	Змагання «Стрільба»	заліковий
16.	Організація та проведення ранкової та вечірньої збірок у форматі «Козацьке коло»	вишкіл
17.	Організація охорони наметового містечка з елементами вартової служби, проведення тренувань в режимі «екстрим»	вишкіл
МЕДИЧНО-РЯТУВАЛЬНИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКА БЕЗПЕКА»		
18.	Надання домедичної допомоги та транспортування потерпілого «Рятівник»	заліковий
19.	Порядок дій у разі настання надзвичайних ситуацій	вишкіл
20.	Майстер-класи: гасіння умовної пожежі, дії підрозділів ДСНС з надзвичайних ситуацій; дії громадян у сприянні охороні громадського порядку та державного кордону	вишкіл
СУСПІЛЬНО-ДЕРЖАВНИЦЬКИЙ КОМПЛЕКС «УКРАЇНСЬКА САМОСТІЙНА СОБОРНА ДЕРЖАВА»		
21.	Виконання церемоніалів щодо урочистого відкриття та закриття таборування	вишкіл
22.	Проведення параду учасників та заходів з нагоди урочистого відкриття та закриття етапів гри	вишкіл
23.	Організація і виконання доброї справи під час таборування	вишкіл
24.	Організація та проведення нарад, навчальних семінарів, гутірок з ройовими, керівниками роїв, виховниками, таборовою старшиною, членами суддівської колегії	вишкіл

Метою проведення змагань і конкурсів на підсумкових етапах гри «Джура» є перевірка рівня навчально-пізнавальної діяльності дітей, набутого в процесі занять за програмами гри «Джура», гуртків козацько-лицарського та військово-патріотичного виховання.

#### **В рамках підсумкових етапів проводяться змагання і конкурси**

**Залікові змагання і конкурси:** «Впоряд», «Перетягування линви», Туристсько-козацька «Смуга перешкод», «Стрільба», «Рятівник», «Інтелектуальна гра-вікторина «Відун»,  
**обов'язкові конкурси:** «Пластун», Ватра представлення роїв у складі чот, «Таборування» (Бівак), «Книга звитяг» (подається в мандатну комісію в день заїзду).

Детальний опис видів змагань та конкурсів, умови проведення та визначення результатів будуть визначатись Суддівською колегією напередодні (не пізніше ніж за день до проведення), Остаточні умови проведення етапів, їх перелік та порядок проходження оголошуються Суддівською колегією не пізніше ніж за 1 годину до початку проведення конкурсів та змагань відповідно до Програми.

Форма Протоколів визначається Суддівською колегією.

Зразки уніфікованих Протоколів додаються.

*Також організаторами підсумкових етапів може бути призначений «обов'язковий» конкурс. Участь у зазначеному конкурсі є обов'язковою для всіх учасників.*



*Якщо рій не брав участь в «обов'язковому» конкурсі, то у інших змаганнях та конкурсах він посідає місце після роїв, які мають повний залік.*

### **КОНКУРС «ВПОРЯД»**

Конкурс проходить у вигляді демонстрації навичок зі стройової підготовки (впоряду).

**Мета** – перевірити практичні навички всіх учасників рою з муштрового впоряду (стройової підготовки) індивідуально і командно.

**Місце проведення:** стройовий плац, рівний майданчик з твердою поверхнею (асфальтний, бетонний, дерев'яний) не менше 50 м в довжину і 30 м в ширину.

**Форма одягу:** однострої українських військових формувань різних історичних періодів (однакова для всіх членів рою), вишиванка – обов'язкова.

**Час на виконання:** загальний час на виконання обов'язкового завдання – до 5 хв. (за перевищення часу рій отримує «10» штрафних балів за кожну хвилину перевищення (хвилина рахується з першої секунди).

**Учасники:** весь рій, 8 осіб. У разі відсутності 1 учасника – рій отримує «64» штрафні бали.

**Накази подає:** головний суддя (для ройового) і ройовий (всі накази для рою).

**Система оцінювання:** виконання вправ проводиться згідно Муштрового впоряду гри «Джура». Визначення результатів проводиться з урахуванням допущених помилок кожним учасником рою під час виконання вправ муштрового впоряду. Суддя за кожну помилку ставить «1» штрафний бал.

Обов'язково враховуються основні критерії: оцінка зовнішнього вигляду, справність одностроїв, злагодженості рою та якості виконання команд; виконання маршової патріотичної пісні.

При показі творчого завдання судді ставлять «+1» бал за синхронність виконання та кожну якісно виконану комбінацію елементів муштрового впоряду, що не входить в обов'язкове завдання. Таким чином рій може зменшити суму штрафних балів.

Перемагає рій, який у підсумку виконання обов'язкового і творчого завдання набрав найбільшу суму балів. За рівної кількості балів вище місце посідає рій, який отримав менше штрафних балів.

**Послідовність виконання.** Обов'язкове завдання – це виконання прийомів у складі рою без зброї (зразок виконання обов'язкового завдання <https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=7JeA8tQb5y4>).

На завершення обов'язкового завдання відбувається проходження рою урочистим кроком із виконанням маршової патріотичної пісні на тематику козацтва, УСС, військ УНР, УПА або сучасних ЗСУ (у межах відведеного часу).

Творче завдання може бути представлене у вигляді злагодженого та чіткого показу комбінацій елементів впоряду у складі рою (можливий музичний супровід (технічно забезпечується учасниками) без зброї або зі зброєю (елементи зі зброєю виконуються відповідно до Стройового статуту ЗС України).

**Суддівська колегія:** включаються фахівці впоряду гри «Джура» з числа фахівців з військової підготовки та/або військовослужбовців.

Кількість суддів визначається із розрахунку: один суддя на двох учасників рою (наприклад: 8 учасників – 4 судді). Головний суддя обов'язково оцінює дії ройового і хорунжого (прапорноносця). Інші судді конкурсу оцінюють дії двох учасників рою.

**Місце розташування суддівської колегії:** Судді розміщуються посередині стройового плацу (майданчику). Рекомендується щоб рій виходив на місце показу вправ муштрового впоряду з правого боку від суддів.

Рій виконує прийоми в такій послідовності:

- вихід рою і звіт ройового до суддівської колегії;
- шикунання в однолаву;
- перешикування рою з однолави в дволаву та навпаки;

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

### Порядок виконання

#### Вихід рою на місце виконання

Рій підходить до вихідного місця. Ройовий подає команду:

**«РІЙ, ЗБІРКА. За мною в ДВОРЯД ШИКУЙСЬ. РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО, ходом – РУШ!».**

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

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

**«Рій НА МІСЦІ. СТІЙ.**

**Ліво-(право-) РУЧ.**

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

Ройовий подає команду:

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

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

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

Суддя подає команду: **«СПОЧИНЬ!».**

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

Ройовий повертається на своє місце і командує:

**«Рій. РОЗХІД».**

#### Шикування в однолаву

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

**«Рій – ЗБІРКА».** (*За цією командою джури бігом збираються до ройового*).

Ройовий подає команду: **«Рій, в однолаву – ШИКУЙСЬ».**

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

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

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

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

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

#### Повороти на місці (праворуч, ліворуч, обернись)

**«Рій!»** (всі джури приймають рівну поставу)

Ройовий подає двічі команди (в довільному порядку):

**«Право-РУЧ, ліво-РУЧ, обер-НИСЬ»**

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

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

### **Перешиккування рою з однолави в дволаву та навпаки**

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

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

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

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

Ройовий подає команду: **«Рій, вправо зім-КНИСЬ»**. (За виконавчою командою всі джури, за винятком того, до якого призначене змикання, повертаються в бік змикання, після чого пришвидшеним півкроком підходять на встановлений для зімкненого строю проміжок і в міру підходу самотійно зупиняються та повертаються ліворуч).

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

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

**«Рій. Вліво** (за необхідністю визначається кількість кроків, в випадку не зазначення робиться проміжок в один крок) **розім-КНИСЬ»**. (За виконавчою командою всі джури, за винятком того, від якого здійснюється розмикання, повертаються в зазначений бік, рівночасно з постановкою ноги повертають голову до фронту строю і йдуть 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 або один крок, й повертається праворуч).

Ройовий подає команду: **«Рій, в однолаву – ШИКУЙСЬ»**. (За виконавчою командою другі номери роблять лівою ногою крок вліво, не приставляючи правої ноги, крок вперед й приставляють ліву ногу).

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

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

### **Крок на місці**

Ройовий подає команду: **«Рій, До правого РІВНЯЙСЬ. СТРУНКО. На місці ходом-РУШ»**. (За виконавчою командою всі джури крокують на місці).

Ройовий подає команду: **«Рій – СТИЙ»**. (За виконавчою командою, що подається під ліву ногу, всі джури приставляють праву ногу і зупиняють крок на місці - зупинка на два кроки).

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

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

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

Ройовий подає команду: **«Рій, Право-РУЧ. Зім-КНИСЬ»**. (За виконавчою командою всі джури, повертаються праворуч, після чого пришвидшеним півкроком підходять на встановлену дистанцію шиккування в ряд. Ройовий і хорунжий роблять півкрок навкіс вправо, щоб зайняти місце посередині колон).

Ройовий робить ще крок вперед, повертається до рою і подає команди: **«РІЙ, РІВНЯЙСЬ. СТРУНКО!»**.

### **Проходження урочистим ходом з виконанням військового вітання під час руху.**

Рій в дворяд знаходиться на вихідній позиції, хорунжий з прапорцем рою стоїть перед роєм в позиції для руху урочистим ходом, ройовий стоїть перед хорунжим).

Ройовий розвертається спиною до рою і подає команду: **«РІЙ, ходом - РУШ!»**. (Рій починає рух у встановленому напрямку). При наближенні рою до судді на відстань не менше 20 кроків ройовий подає команду: **«СТРУНКО»**. (Рій переходить від похідного кроку на урочистий). При наближенні рою до судді на відстань не менше 10 кроків

ройовий повертає голову вправо (в напрямку до судді) і подає команду: «**Рій, вправо – ГЛЯНЬ!**». (За командою ройовий прикладає праву руку до головного убору, хорунжий і права колона рою тримає голову прямо, а ліва колона повертає голову праворуч).

Після проходження рою повз судді ройовий подає команду: «**Рій – ВІЛЬНО!**». (За командою ройовий опускає праву руку, ліва колона рою повертає голову прямо, рухається далі по колу плаца).

### **Проходження з виконанням маршової пісні**

За визначенням ройового він подає команду (під ліву ногу): «**Рій, пісню засні-ВАЙ**» (рій починає виконувати маршову пісню). Після проходження рою повз судді ройовий подає команду:

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

### **Дії хорунжого (прапороносця)**

1. Хорунжий відповідає за стан прапору. По можливості він повинен мати одного або двох помічників – підхорунжих, які допомагали б йому проводити належний церемоніал біля прапора. На урочистих заходах хорунжі та підхорунжі повинні мати білі рукавички.

2. Хорунжий завжди повинен тримати прапор лише на почесному місці, піднятим вгору, не спирати його до будь-чого. Неприпустимо, щоб прапор торкався землі чи якихось споруд. Хорунжий чи підхорунжі не можуть лишати прапор без опіки. Коли прапор не використовується, хорунжий має урочисто згорнути його і сховати до відповідного футляра.

Прапор, тримаємо правою рукою. Всі команди впоряду хорунжий повинен виконувати з належною до прапору пошаною.

3. **Основна постава хорунжого з прапором.** По команді «**Підрозділ в лаву шикуйсь**» хорунжий стає першим зліва від командира в лаву в муштрову (основну) поставу і утримує правою рукою прапор вертикально догори, паралельно до тіла, при цьому кінець древка стоїть біля носка правої ноги. Права рука утримує древко прапора вертикально на висоті «сонячного сплетіння», лікоть направлений назад. Також основна постава хорунжого приймається в разі, коли хорунжий стоїть в положенні «**Спо-ЧИНЬ**» і лунає від командира звернення в бік всього

підрозділу або особисто хорунжого, наприклад «**Рій (підрозділ) ...**» або «**Хорунжий Неділько.**»

4. Положення «**Прапор ВГОРУ**». Команда надається виключно на місці командиром або виконується хорунжим самостійно в разі отриманої команди «**РІВНЯЙСЬ**» або перед початком руху. Хорунжий правою рукою піднімає прапор догори, лівою рукою перехоплює його таким чином, що передпліччя лівої руки було паралельно землі і було на висоті шиї, при цьому долонь повернута в бік фронту. Одночасно права рука перехоплює кінець древка прапора на висоті поясу і встромляємо його до торбинки для древка при поясі або спирає його до поясу. Праву руку тримаємо на древку при поясі, а лівою (зігнутою під прямим кутом між плечем і передпліччям) тримає древко напрямом вгору на висоті шиї.

5. «**СТРУНКО**» – із положення по команді «**Прапор ВГОРУ**» прапор схиляється вперед під кутом 30-45° лівою рукою. Постава хорунжого – згідно загальної команди «**СТРУНКО**». Команда може виконуватися як на місці, так і в русі. Після отримання команди «**Ходом РУШ**» хорунжий самостійно приймає положення прапора на «**СТРУНКО**», якщо не отримує від командира команди «**Прапор (стяг, знамено) на-ПЛЕЧЕ**».

6. «**Прапор (стяг, знамено) до СТОПИ**» Надається після команд «**Прапор на ПЛЕЧЕ**», «**Прапор ВГОРУ**», «**СТРУНКО**». Виконується хорунжим самостійно – лівою рукою опускається прапор донизу, а права рука перехоплює його і вертикально ставить древко прапора біля носка правої ноги. Приймається основна постава хорунжого.

7. «Спо-ЧИНЬ» виконується лише із **основної постави хорунжого**. Хорунжий випрямляє праву руку навскоси вправо таким чином, щоб прапор верхньою частиною нахилився вперед-вправо (під кутом 30-45°), а основа древка була вперта під носок правої стопи. При цьому права рука повністю випрямлена і полотнище прапора не торкається нікого і нічого. Із положення «СТРУНКО» хорунжий отримавши команду «Спо-ЧИНЬ» самостійно приймає положення «**Прапор до СТОПИ**» (під час почутої підготовчої команди) і виконує команду «Спо-ЧИНЬ» (при виконавчій команді).

8. «**Прапор** (стяг, знамено) **на-ПЛЕЧЕ**» Команду надає командир перед вимаршем підрозділу похідним кроком на значні відстані. Команда надається виключно на місці.

Команда виконується у два етапи із **основної постави хорунжого**:

1) спочатку виконується команда «**Прапор ВГОРУ**»;

2) потім лівою рукою перехоплюємо древко прапора зворотним хватом (долонею в бік хорунжого), права рука випрямляється вперед-вниз під кутом 30-45°. Кисть правої руки охоплює кінець древка прапора. Древко опускається і лягає всією довжиною на випрямлену праву руку, яка його трохи огинає своєю поверхнею. Таким чином прапор лежить на правій руці, схиляючись дещо назад. Ліва рука вільно опущена вздовж тіла. Для переходу з положення «**Прапор** (стяг, знамено) **на-ПЛЕЧЕ**» в положення «**Прапор ВГОРУ**» дії проводяться в зворотному порядку.

9. Перед шикунням (перешикунням) підрозділу для початку руху хорунжий займає своє місце для руху самостійно. Під час руху відстань між хорунжим і командиром не менше двох кроків. Відстань між підрозділом і хорунжим не менше одного кроку.

10. Хорунжий та підхорунжі під час проходження урочистим маршем голову в бік командування (керівництва) не повертають.

## **ЗМАГАННЯ «ПЕРЕТЯГУВАННЯ ЛИНВИ»**

У змаганнях бере участь два рої: 6×6, не менше 1 учасника протилежної статі, 1 учасник – запасний. Заміна може бути здійснена перед початком наступної спроби. Один учасник може керувати діями рою із-за меж майданчика. Линва стандартна. Окружність – 30-35 мм; довжина – не менше 30 м; кінці – обметані. 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 рою. Позначки різного кольору.

На майданчику для змагання позначається поперечна центральна лінія (під центральним маркером на линві). На відстані трьох метрів від центральної з обох боків позначається фінішна лінія. Кожен рій 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 в такому випадку повинна розташовуватися з правої сторони пулера і бути між тілом та верхньою частиною передпліччя. Рій сам 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 линві, також не дозволяється чіпляти линву навколо будь-якої частини тіла. Пересічення линви через самого пулера вважається петлею. На старті тяги центральний маркер на линві має бути поєднано із центральною лінією на поверхні майданчика. Змагання судять три судді. Два бокові – супроводжують рій тязі, один – головний. За командою головного судді (за свистком) рої перетягують линву на свою сторону. Кожен пулер під час тяги тримає линву двома руками простим захватом так, щоб долоні обох рук були направлені вверх. Будь-який інший захват, що може заважати вільному руху линви, є порушенням. Стопи

ніг мають бути попереду колін, пулери мають зберігати таку позицію протягом усього часу тяги. Взуття – берці (високі черевики). 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 вверх), руки витягнуті вперед, стопи ніг попереду колін. При виявленні порушення суддя зупиняє боротьбу. Головний суддя робить зауваження при падінні когось із учасників («сидінні») (пулер доторкається землі іншою частиною тіла, крім ніг) та моментальному поверненню у висхідне положення, гальмуванні тяги («ступор»), не бажанні вести активну боротьбу («тяга без боротьби»), при пропусканні линви через руки (неконтрольований рух линви), неодноразовому сидінні та продовженню боротьби в тязі («гребля») рою робиться зауваження. Після трьох зауважень рій дискваліфікується і їй зараховується поразка. Забороняється робити будь-які упори на землі (виямки, бортики) для ніг. Боротьба припиняється за сигналом головного судді: «Стоп» (може дублюватися свистком).

Підведення підсумків: рої змагаються у трьох спробах. Між спробами рої міняються майданчиками. Відпочинок між спробами не більше трьох хвилин. Перемагає у спробі рій, який перетягне середній маркер канату за фінішну лінію своєї сторони майданчика. У змаганнях перемагає рій, що виграв дві спроби із трьох. Якщо рій виграв дві спроби підряд, третя спроба не проводиться. Змагання проводяться за олімпійською системою «програв – вибув». Спочатку відбуватиметься відбірковий етап, потім півфінал та фінал. У фінальному етапі серед чотирьох кращих роїв визначається 1, 2, 3 та 4 місця.

#### □ **ЗМАГАННЯ ТУРИСТСЬКО-КОЗАЦЬКА «СМУГА ПЕРЕШКОД»**

Всі етапи на початку та кінці обладнані контрольними лініями. Старт та фініш суміщені. Стартовий інтервал близько 10 хв., остаточний інтервал вказується за 1 год. до старту першого рою. Порядок старту визначається жеребкуванням. Кожен етап буде обладнано згідно схеми та опису дистанції. *З порядком та умовами проходження, штрафами рої будуть ознайомлені напередодні (не менше ніж за 12 год. до старту). Допускається демонстративно, показове (ознайомлювальне) проходження дистанції представниками СК (залученими волонтерами). До змагань рої для ознайомлення та тренувань на смугу перешкод не допускаються. Рій прибуває на початок дистанції за 10 хв. до старту. Рій долає етапи за порядком, визначеним СК. Результат визначається за часом подолання дистанції з урахуванням отриманих штрафів. Штрафи на дистанції ставляться відповідно до заліку, визначеному СК, вони є еквівалентними часу (напр. 1 бал. = 30 сек.) Вище місце займають рої 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 СК напередодні. Категорично забороняється перебування керівників або представників рою в межах дистанції позначених обмежувальною стрічкою. У разі порушення цього правила, рій буде дискваліфіковано. Можливі перешкоди та етапи:*

1. Маятник.
2. Подолання заболоченої місцевості по жердинах.
3. Подолання заболоченої місцевості по купинах.
4. Переправа через річку (яр) по колоді.
5. «Лазерні промені», «лабіринт».
6. Рух по-пластунськи ділянкою з обмеженою висотою («підлаз»).
7. Рух на фініш гусячим кроком

Опис перешкод та етапів.

1. «Маятник (вертикальний)». Довжина зони перешкоди – 4-5 м. Команда повинна за допомогою маятника (вертикальної мотузки) подолати етап. Торкання рельєфу в зоні

перешкоди штрафується. При подоланні етапу суддя подає мотузку першому учаснику, далі учасникам подають мотузку наступні учасники, що перед ними подолали етап. Штрафи: заступ за обмежувальну лінію – 1 б. Заступ за контрольну лінію – 1 б. Падіння – 3 б. Рух поза обмежувальною лінією – 10 б.

2. «Подолання заболоченої місцевості за допомогою жердин». Жердини надаються суддівською колегією. Команда долає етап по жердинах, які учасники вкладають на лаги. Кількість жердин – 2. Штрафи: заступ за обмежувальну лінію – 1 б. Заступ за контрольну лінію – 1 б. Рух поза обмежувальною лінією – 10 б. Невірний рух по жердинах (перестрибування з опори на опору) – 3 б. Торкання рельєфу ногою, рукою (якщо інша нога знаходиться на жердині, лазі) – 1 б. Падіння (падіння учасника під час руху по жердинах, опора двома ногами, руками на рельєф, або однією ногою, якщо інша нога знаходиться у повітрі, навантаження двома ногами жердини, яка впала з однієї або двох лаг) – 3 б. Невірне застосування жердини (учасник спирається жердиною у «болото» в рамках етапу) – 3 б.

3. «Подолання заболоченої ділянки по купинах». Команда повинна долати етап, перестрибуючи з купини на купину. Штрафи: заступ за обмежувальну лінію – 1 б. Заступ за контрольну лінію – 1 б. Рух поза обмежувальною лінією – 10 б. Торкання рельєфу ногою, рукою (якщо інша нога знаходиться на купині, лазі) – 1 б. Падіння (падіння учасника під час руху по купинах, опора двома ногами, руками на рельєф, або однією ногою, якщо інша знаходиться у повітрі) – 3 б. Обминання купини – 3 б.

4. «Переправа через «яр» по колоді з перилами». Учасники долають перешкоду, використовуючи суддівську перильну мотузку (верхнє здвоєне перило). Штрафи: два учасники на ділянці перешкоди під час переправи (штрафується кожен учасник) – 3 б. Зрив із зависанням в зоні етапу – 3 б. Падіння в межах етапу, якщо учасник після падіння відпустив мотузку – 6 б. (подолання етапу з початку). Допомога судді – 10 б.

5. «Подолання перешкоди «Лазерні промені». Між деревами наведені мотузки у довільному порядку так, ніби це лазерні промені. Учасники в довільному порядку та будь-яким способом долають етап в межах коридору так, щоб не торкатись мотузок. Штрафи: торкання мотузки учасником – 1. Заступ за обмежувальну лінію – 1 б. Рух поза обм. лінією – 10 б.

6. «Рух по-пластунськи через коридор з обмеженою висотою» (підлаз). Команда повинна по-пластунськи подолати ділянку даного етапу. Висота обмежувальної стрічки, під якою команда долає етап по-пластунськи, – 0,3- 0,5 м. Штрафи: торкання верхньої обмежувальної стрічки – 1 б. Заступ за обмежувальну лінію – 1 б. Заступ за контрольну лінію – 1 б. Рух за обмежувальною лінією – 10 б.

7. «Рух до фінішу гусячим кроком». Довжина ділянки – 10 м. Команда повинна подолати ділянку від контрольної лінії до фінішу. Виконання козацько-маршового (гусячого) кроку – повний присяд. Штрафи: торкання землі колінами, руками та іншими частинами тіла – 1 б. Падіння – 3 б. Заступ за обмежувальну лінію – 1 б. Заступ за контрольну лінію – 1 б. Рух поза обмежувальною лінією – 10 б.

## □ ЗМАГАННЯ «СТРІЛЬБА»

Виконання стрільб з пневматичної гвинтівки. Стрільба по мішені №6 або №8 для пневматичного пістолета на дистанції 10 метрів.

Час стрільби – 5 хв.

Кількість учасників – 8.

Кількість позицій для стрільби – 8.

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

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

Положення – лежачи з руки.

Переможець визначається за більшою кількістю балів набраних роєм під час залікових пострілів. Бали пристрілочних пострілів не враховуються. У разі рівності балів враховується кількість балів набраних ройовим. У випадку рівності кількох результатів вище місце займає команда, у якої кращий результат серед дівчат. Якщо і цей показник однаковий – вище місце займає команда, в якої кращий особистий результат серед юнаків. За рішенням організаторів підсумкового етапу можуть визначатися переможці також і в індивідуальному заліку. Особистий результат визначається за сумою набраних балів. У випадку рівності кількох результатів вище місце займає учасник, у якого більша кількість кращих пробоїн у мішені.

#### **□ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНО–ТВОРЧЕ ЗМАГАННЯ «ПЛАСТУН» (за методикою квестів)**

Комплексна командна інтелектуально-екстремальна гра з військово- спортивними та туристсько-краєзнавчими елементами і використанням методик квестів. Умови проведення та критерії оцінювання конкурсу визначаються організаторами в залежності від місця проведення та обраної тематики. З умовами проведення та тематикою завдань, критеріями оцінювання учасники конкурсу будуть ознайомлені не пізніше ніж за день до початку конкурсу.

#### **□ ЗМАГАННЯ «РЯТІВНИК»**

Змагання з надання домедичної допомоги та елементами рятувальних робіт. Кількість учасників – 8 осіб, із них не менше 2-х осіб протилежної статі. Завдання складається із врахуванням вікових компетентностей учасників, викладених у затверджених (грифованих) МОН України Програмах закладів освіти. Конкурс складається із двох частин:

1. Теоретичний тур (можливі завдання): принципи (алгоритм) надання домедичної допомоги; що має знати та вміти той, хто надає допомогу; від яких дій слід утримуватися, надаючи домедичну допомогу; правила надання домедичної допомоги при опіках, тепловому та сонячному ударі, відмороженнях, переохолодженні, ураженні електричним струмом, утопленні.

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. На виконання завдань відводиться 9 хвилин (3 хвилини на теоретичний тур і 6 хвилин на практичний). Рій витягує картку і виконує завдання. З цього моменту суддею починається відлік часу, відведеного на теоретичний тур. Рою дається 1 хвилина на обговорення відповіді і 2 хвилини на запис відповіді в картці. За допущені помилки рій одержує штрафні бали. Виконання завдань практичного туру розпочинається після увімкнення суддею секундоміра. Оцінювання суддею практичного туру відбувається у відповідності до розробленої таблиці штрафів після доповіді рою про готовність або у разі закінчення відведеного часу (6 хвилин). Суддя вказує рою про штраф, секретар заносить результати у протокол. Штрафи: дії при наданні домедичної допомоги неправильні – 30 балів; порушено порядок надання домедичної допомоги – 10 балів; неправильна оцінка стану потерпілого – 10 балів; не всі дії з надання домедичної допомоги виконано (частково правильне надання домедичної допомоги) – 3 бали; неправильне положення потерпілого при наданні домедичної допомоги – 3 бали; неправильний напрямок накладання пов'язки –1 бал; неакуратно накладена пов'язка –1 бал; відсутні фіксуєчі тури при накладанні пов'язки – 1 бал; неправильне перекриття турів пов'язки – 1 бал; накладена пов'язка сильно здавлює або не фіксує – 3 бали; накладена шина не іммобілізує потрібну пару суглобів – 10 балів; неправильне положення кінцівки при накладанні пов'язки або шини – 3 бали; потерпілий надає допомогу команді – 3 бали.



3. Після виконання завдань рій проходить швидкісний етап: накладання шини з підручного матеріалу (або стандартної медичної) (при переломах плеча, передпліччя, стегна, гомілки) та транспортування потерпілого по дистанції (перелік перешкод – буде вказано напередодні змагань) на ношах, виготовлених із двох жердин та двох брезентових курток (штормовок) або шматка брезенту, або санітарних ношах. Потерпілий визначається роєм, йому заборонено виконувати будь-які дії, що полегшують роботу рою. Під час проходження швидкісного етапу, обов'язковим є супровід потерпілого одним із учасників рою. Супроводжуючий контролює стан потерпілого.

Штрафи: заступ обмежувальної лінії – 1 бал, рух поза обмежувальною лінією – 10 балів, падіння учасника – 3 бали, торкання потерпілим рельєфу або поверхні води будь-якою частиною тіла при транспортуванні на ношах – 1 бал, потерпілий надає допомогу рою – 3 бали, не проходження елемента перешкоди – 1 бал за кожен елемент, не проходження перешкоди – 10 балів, невірні дії супроводжуючого (супроводжуючий знаходиться на відстані, що не дозволяє контролювати стан потерпілого) – 3 бали, неправильне положення потерпілого при транспортуванні – 3 бали.

Один бал прирівнюється до 10 сек. часу.

Витратні матеріали суддівські.

Рій, що перевищив ліміт часу, отримує штраф 30 балів.

Підведення підсумків: результат рою буде визначатися за меншим часовим результатом (час виконання завдань теоретичного, практичного та швидкісного етапів + часовий еквівалент штрафних балів). При рівності показників перемагає той, хто отримав менше штрафів при виконанні завдань практичного туру, при рівності і цих показників перемагає той, хто отримав менше штрафів при виконанні завдань теоретичного туру.

#### □ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНА ГРА-ВІКТОРИНА «ВІДУН»

Інтелектуальні змагання з історії України, адміністративної території проведення фінального етапу (історико-етнографічні землі), зокрема доби козаччини, українських військових формувань різних епох, сучасних збройних сил України.

У конкурсі беруть участь рої у повному складі (рій – 8 осіб).

Варіант I

Конкурс проводиться у два етапи.

I етап – виконання тестових завдань з історії України різного рівня складності. Оцінювання правильних відповідей: I рівень – 1 бал, II рівень – 2 бали, III рівень – 3 бали.

II етап – проводиться у формі «Брейн-рингу». Ведучий оголошує запитання для всіх учасників. Для підготовки відповіді надається 1 хвилина, протягом якої рій має обговорити питання та внести свій варіант у бланк відповідей. Кожна правильна відповідь до 5 балів.

III етап (рекомендований) - гра, розроблена Українським інститутом національної пам'яті до 100-ліття Української революції. По завершенню відведеного часу асистенти збирають бланки роїв і ведучий переходить до наступного запитання. У підготовці питань до гри-вікторини будуть використані навчальні програми з «Історії України» для закладів загальної середньої освіти. З темою «Історія історико-етнографічних земель, де проводиться захід» учасники гри-вікторини зможуть детальніше ознайомитись у підручній книжечці учасника фінального етапу гри (при наявності), або інших, рекомендованих організаторами джерел. Результати конкурсу будуть визначатися за сумою набраних балів у двох (або трьох) етапах конкурсу. За рівної кількості балів вище місце посідає рій, який набрав більше балів на II етапі. Для суддівства гри до складу суддівської колегії змагань можуть бути включені представники молодіжних громадських організацій, що мають досвід у проведенні цієї гри-вікторини. З умовами проведення та тематикою завдань, критеріями оцінювання учасники конкурсу ознайомлюються не пізніше ніж за день до початку конкурсу.

Варіант II.

Конкурс проводиться у вигляді інтелект квесту та складається з 3 етапів.

Етап 1 «Асоціації».

Про що йдеться (подається логічний ланцюжок який поєднується одним терміном або поняттям. Приклад: «Булава, бунчук, литаври, печатка. Відповідь: Козацькі клейноди.»).

Етап 2 «Мозковий штурм».

Відео конкурс (на екрані йде показ картинок, учасникам треба визначити історичну постать чи подію зображену на ній). Якщо немає можливості проектувати на екран, картинки можна роздрукувати.

Етап 3 «Мислитель».

Продовжить речення. У кожному етапі 10 завдань на виконання яких відводиться 1 хвилина. Відповіді на запитання записуються у бланк відповідей. Кожна правильна відповідь 1 бал. Перемагає рій, що набрав більшу кількість балів, при рівності результатів перевагу має рій, що дав більше правильних відповідей у 2 етапі.

### **КОНКУРС «ТАБОРУВАННЯ» (Бівак)**

Обов'язкові атрибути – хоругва, емблема, назва, біля яких повинно бути організоване чергування. Проводиться оцінка побуту, чистоти, доцільності розміщення, дотримання санітарно-гігієнічних норм, стан спорядження, особистих речей, посуду тощо. Огляди біваку проводяться систематично протягом усіх днів таборування.

Час огляду таборів Суддівською колегією та Таборовою старшиною – відповідно до програми за поточним графіком, який попередньо не оприлюднюється.

Оцінювання біваку (таборування) відбувається відповідно до вимог Статуту Збройних сил України, санітарно-гігієнічних вимог та загальних вимог до туристського біваку.

Роям виставляються штрафні бали:

- недотримання чистоти (до 25-ти балів);
- неправильна (нераціональна) постановка табору (до 30-ти балів);
- недотримання режиму та розпорядку дня (до 15-ти балів);
- стан та наявність предметів особистої гігієни (до 15-ти балів);
- стан зберігання особистих речей та посуду (до 15-ти балів);
- відсутність миючих та дезінфікуючих засобів (до 2-х балів);
- стан зберігання харчових продуктів (до 15-ти балів);
- відсутність поліетиленових технічних мішків для сміття та своєчасність їх видалення у контейнери (до 3-х балів);
- відсутність фіксації місця перебування учасників таборування (до 5-ти балів);
- мова та культура спілкування (до 25-ти балів);
- відсутність організованого нічного чергування свого табору (до 15-ти балів);
- втрата під час чергування обов'язкових атрибутів (хоругва, емблема, тощо) (до 15-ти балів).

Переможець визначається за найменшою сумою штрафних балів.

### **ОБОВ'ЯЗКОВА УМОВА:**

При реєстрації у мандатній комісії підсумкового етапу рій подає свою Книгу звітяг (п. 16 Положення про Всеукраїнську дитячо-юнацьку військово-патріотичну гру «Сокіл» («Джура»), затверджене постановою Кабінету Міністрів України від 17 жовтня 2018 р. № 845).

Також разом із попередньою заявкою на участь у підсумковому етапі гри «Джура» повідомляється адреса Інтернет-ресурсу, на якому можна ознайомитись із діяльністю рою протягом навчального року. У разі відсутності Книги звітяг або невідповідності її умовам

Положення рій посідає місце після роїв, що надали відповідну Книгу.

### **3. Протести та порядок їх розгляду**

Протести подаються представником рою головному секретарю відповідного етапу гри «Джура» на ім'я головного судді у письмовій формі, де обов'язково вказуються ті пункти Правил, Положення, Умов, які той хто протестує вважає порушеними. Протести щодо порушень Правил, Положення і Умов у частині підготовки або організації самого етапу гри «Джура» подаються не пізніше однієї години до початку змагань або конкурсів. Протести на дії учасників, суддів, обслуговуючого персоналу, що призвели до порушення Умов, Положення або Правил і впливають на результат рою, подаються не пізніше однієї години після письмового оголошення попередніх результатів у даному виді програми етапу гри «Джура». Протести, що стосуються результату виступу рою також подаються не пізніше, ніж через одну годину, після опублікування попередніх результатів у даному виді програми етапу гри «Джура». Протест повинен бути розглянутий Суддівською колегією до затвердження результатів відповідних змагань, але не пізніше 12-ти годин від часу його подання. Якщо поданий протест неможливо розглянути до закінчення етапу гри «Джура», Суддівська колегія може допустити учасників (рій) до змагань і конкурсів умовно «під протестом». Результати виступу затверджуються після вирішення питання про протест. Суддівська колегія вислуховує по протесту всі сторони, але у випадку неявки однієї з них, рішення може бути прийняте і за її відсутності. Остаточне рішення по протесту приймає головний суддя. Рішення повинно бути оформлене протоколом і повідомлене заявнику. Рішення Суддівської колегії, пов'язані з питаннями безпеки, включаючи припинення, перенесення або відміну змагань і конкурсів, не можуть бути приводом для протесту. Представник рою в разі незгоди з рішенням Суддівської колегії, прийнятим при розгляді його протесту, має право звертатися до апеляційного журі. Апеляція може бути подана протягом однієї години після повідомлення рішення Суддівської колегії по протесту представнику рою. Апеляція повинна бути розглянута протягом 12 годин з моменту подання, але до затвердження результатів змагань.

#### **Апеляційне журі**

Апеляційне журі в обов'язковому порядку створюється на III (Всеукраїнському) етапі гри «Джура». На інших етапах апеляційне журі створюється за необхідністю. До складу журі входять, як правило, не менше трьох осіб. Журі очолює голова, який одночасно є керівником відповідного етапу гри «Джура». Головний суддя до складу журі не входить. Апеляційне журі призначається організацією, яка проводить відповідний етап. Апеляційне журі розв'язує складні питання та конфліктні ситуації, що виникають під час проведення змагань і конкурсів, пов'язані з тлумаченням цих Правил, Положення, Умов, Методичних рекомендацій. Рішення апеляційного журі приймається більшістю голосів членів журі і є обов'язковим для виконання на відповідному етапі гри «Джура».

#### **4. «Форс-мажорні» обставини.**

У випадку коли учасник рою обґрунтовано (хвороба чи травма, набуті під час змагань – підтверджені медичними працівниками, сімейні обставини) не може продовжувати брати участь у проведенні підсумкового етапу можна провести його заміну. Якщо заміну провести неможливо рій продовжує участь у змаганнях в неповному складі на загальних підставах. Рішення про обґрунтованість «форс-мажорних» обставин та заміну або продовження участі у не повному складі приймається ГСК за присутності відповідальних за проведення етапу і представника рою, що потрапив у дані обставини.

#### **5. Підведення підсумків**

1. Загальний підсумок на підсумкових етапах підводиться за найменшою сумою місць, що посів рій в усіх конкурсах та змаганнях (або за іншими критеріями, визначеними організаторами).
2. Якщо рій не брав участь у «обов'язковому» конкурсі, то у інших змаганнях та конкурсах він посідає місце після роїв, які мають повний залік.
3. Результати оголошуються в кінці кожного виду програми та опубліковуються.



Суддя \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ /

Додаток 2

Протокол  
практичного та теоретичного етапів надання першої долікарської  
допомоги та транспортування потерпілого «Рятівник»

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20\_\_ р.

Місце проведення

№ з/п	Назва рою	Штрафи		
		Теоретичне питання від 1 до 4 балів	Практичне питання від 1 до 10 балів	Сума штрафних балів

Суддя \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ /

Додаток 3

Протокол  
швидкісного етапу надання першої долікарської допомоги та  
транспортування потерпілого «Рятівник»

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20\_\_ р.

Місце проведення

№ з/п	Назва рою	Штрафи						Сума штрафних балів	Робочий час
		Заступ обмежувальної лінії	Рух поза обмежувальною лінією	Падіння учасника	торкання потерпілим рельєфу або поверхні води будь-якою частиною тіла при транспортуванні на ношах	Потерпілий надає допомогу рою	невірні дії супроводжувача (супроводжувачий знаходиться на відстані, що не дозволяє контролювати стан потерпілого)		

Суддя \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ /

**УМОВИ ТА ПРАВИЛА**  
**проведення змагань і конкурсів II (обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») у молодшій віковій групі («козачата» – учні 6-10 років)**

*(Гра відбудеться 26 – 28.05.2023 року на дитячій туристичній базі «Карпати» КЗ ЛОП «ЛОЦКЕТУМ» за адресою: вул. Кам'янецька, 11 с.Кам'янка Сколівської територіальної громади Стрийського району)*

**Мета та завдання**

- 1.1. Метою Гри є національно-патріотичне та духовне виховання учнівської молоді на ідеях козацького лицарства та козацьких традицій.
- 1.2. Основними завданнями Гри є:
  - сприяння поширенню дитячо-юнацької військово-патріотичної гри "Сокіл" ("Джура") (далі – Гра) у загальноосвітніх та позашкільних навчальних закладах;
  - пропаганда козацьких морально-світоглядних цінностей та спортивно-оздоровчої роботи;
  - формування серед молоді засад здорового способу життя засобами краєзнавства, туризму та спорту;
  - популяризація військово-прикладних видів спорту, українських національних видів єдиноборств, активного дозвілля, вивчення історії визвольних змагань та української військової традиції;
  - вшанування героїського чину всіх борців за незалежність України;
  - сприяння подальшому впровадженню в педагогічну практику учнівського самоврядування.

**Учасники Гри**

1. До участі у Грі допускаються рої учнів в кількості 8 осіб (не менше 2-ох осіб протилежної статі), 2 керівники. У кожному рої визначається ройовий.
2. Кожен рій повинен мати ройові атрибути:
  - назва (героїчний, козацький, патріотичний зміст);
  - відзначка (схематичне, символічне зображення назви);

- бойовий клич-девiз (вiдображення лицарсько-воїнської, козацької фiлософiї, свiтогляду, iдеалiв);
  - типова форма – однострiй.
3. Кожен учасник повинен мати змiнний одяг та взуття. Обов'язковий елемент одягу – вишиванка (при можливостi – козацькi однострiї).

### **Ройовi атрибути**

**1. Назва.** Має мати героїчний, козацький, патріотичний зміст. Найкраще, використовувати зооморфні мотиви, гумористичні, історично-героїчні, подекуди і фантастичні образи, зокрема з фольклору: Нічні кажани, Волоцюги, Гайдамаки, Сiроманці, Котигорошки, Чорні вершники, Чорні запорожці, Залізні вовки. Мета: створення збiрного образу, який би сприймали члени рою як частинку себе, i це б мотивувало їх спiльно наслiдувати свiй iдеал, спiвдiяти у досягненнi перемоги.

**2. Вiдзначка** - схематичне, символiчне зображення назви.

**3. Ройовий клич-девiз.** Має вiдображати лицарсько-воїнську, козацьку фiлософiю, свiтогляд, iдеали. Можна використати народнi приказки чи прислiв'я, латинськi вислови: "Двiчi не вмирати", "Або пан, або пропав", "краще вовком згинути, аниж жити псом", "зi щитом або на щитi". Мета – клич має iдейно об'єднувати всiх членiв рою, спрямовувати їх на якусь позитивну поведiнку.

Барви рою – будь-якi два чи три кольори, вибранi роєм. Можна використовувати не тiльки для прапорця, але i для iнших потреб iдентифiкацiї рою. Основна барва для всiх учасникiв гри "Джура" – малинова. Її можна використовувати як одну з барв рою, але не як основну, а додаткову, яка виконує функцiї тла (фону).

**4. Типова форма** – однострiй. має бути простий у виготовленнi з елементами козацької тематики та традицiї, основний елемент – вишиванка. Представники команд, якi представляють молодiжнi та козацькi органiзацiї чи шкiльнi установи, де є визначено однострiї, можуть використовувати їх для представлення себе пiд час гри. Для участi у спортивних та польових змаганнях слiд використовувати спецiальний одяг.

Для вибору однострiю можна використати елементи обмундирування української армiї чи вiйськових формувань рiзних iсторичних перiодiв.

### **Перелiк та опис етапiв**

№ з/п	Номiнацiя	Категорiя
<b>Інтелектуально-мистецький комплекс</b>		
1.	Ватра знайомств та представлення роiв	Органiзацiя дозвiлля
2.	Майстер-класи з народної творчостi	Органiзацiя дозвiлля
3.	Інтелектуальний змаг "До висот"	Органiзацiя дозвiлля
4.	Розучування українських патріотичних пiсень («Ще не вмерла Україна...», «Зродились ми великої години», «Ой у лузi червона калина»)	Майстер-клас
<b>Фiзкультурно-спортивний комплекс</b>		
5.	Спортивнi змагання "Швидше. Вище. Сильнiше"	Органiзацiя дозвiлля
6.	Спортивнi iгри (футбол, волейбол та iн.)	Органiзацiя дозвiлля
7.	Ранкова руханка	Виховний
<b>Туристсько - спортивний комплекс</b>		
8.	Туристсько-козацька смуга перешкод	Обов'язковий
9.	Радiальнi походи та експурсiї	Виховний
<b>Вiйськово - прикладний комплекс</b>		

10.	Конкурс “Впоряд”	Обов’язковий
11.	Гра на місцевості з елементами топографії та орієнтування	Вишкіл
12.	Організація та проведення ранкової та вечірньої збірок у форматі “Козацьке коло”	Виховний
13.	Організація охорони наметового містечка з елементами вартової служби.	Вишкіл
<b>Еколого-природознавчий комплекс</b>		
14.	Екологічний квест “Ланцюги живлення”	Організація дозвілля
<b>Суспільно-державницький комплекс</b>		
15.	Виконання церемоніалів щодо урочистого відкриття та закриття таборування	Вишкіл
16.	Організація і виконання доброї справи під час таборування	Вишкіл

### **Ватра знайомств та представлення роїв**

Метою ватри є знайомство з учасниками гри. Одним з обов’язкових елементів цього конкурсу є представлення рою та його учасників з аргументацією назви рою. Форма виступу – довільна. Тривалість до 10 хв.

### **Інтелектуальний змаг “До висот”**

10 питань з вибраної роєм тематики відкритого типу з короткою відповіддю з різних галузей знань (історія (загальні відомості про козаків, становлення української державності, державний устрій України, головні державні свята), українська мова, математика, природа, література, кулінарія та ін.). В конкурсі бере участь рій в повному складі. Головне завдання - не лише правильно відповісти на запитання, але і зробити це швидше за інші команди!

### **Туристсько-козацька смуга перешкод**

Всі етапи на початку та кінці обладнані контрольними лініями. Старт та фініш суміщені. Стартовий інтервал близько 10 хв, остаточний інтервал вказується за 1 год до старту першого рою. Порядок старту визначається жеребкуванням. Кожен етап буде обладнано згідно схеми та опису дистанції. *З порядком та умовами проходження рої будуть ознайомлені напередодні. Допускається демонстративне, показове (ознайомлювальне) проходження дистанції представниками суддівської колегії (далі – СК). Рій прибуває на початок дистанції за 10 хв до старту. Рій долає етапи за порядком, визначеним СК. Можливі перешкоди та етапи:*

1. Маятник.
2. Подолання заболоченої місцевості по жердинах.
3. Подолання заболоченої місцевості по купинах.
4. Переправа через річку (яр) по колоді.
5. «Лабіринт».
6. Рух на фініш гусячим кроком (10 м.)

### **Спортивні змагання “Швидше. Вище. Сильніше”**

Спортивні ігри на спритність, влучність, точність, командну роботу. Основний акцент на вміння працювати в команді, домовлятися та слухати.

### **Конкурс «Впоряд»**

Змагання з індивідуальних дій та дій у складі рою проводяться за навчально-методичним посібником "Муштровий впоряд дитячо-юнацької військово-спортивної патріотичної гри "Сокил" ("Джура") Українського козацтва" (упорядник – С.П. Рудюк) або за Стройовим статутом ЗСУ.

Участь у зазначеному змаганні бере рій у складі 8 чол. Усі накази подає ройовий.



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

На завершення показу виконується марш рою стройовим кроком з маршовою патріотичною піснею. Бажано використовувати козацьку тематику пісень. Перемагає рій, який в сумі набирає найбільше балів. При суддівстві даного виду виставляється оцінка від 1 до 4 (незадовільно, задовільно, добре, дуже добре) за такими критеріями:

I. обов'язкове завдання

1. зовнішній вигляд, однострій – 0-4 б.

2. зорганізованість та якість виконання впорядових наказів (таблиця 1):

№ з/п	Впорядові накази	Бали
1	шикування в однолаву	0-3
2	повороти на місці (праворуч)	0-3
3	повороти на місці (ліворуч)	0-3
4	повороти на місці (обернись)	0-3
5	крок на місці	0-3
6	перешиккування в колону по двоє	0-3

**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). Рівняння до СЕРЕДИНИ!"; підходить до судді конкурсу та доповідає про готовність рою: "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;
- повороти на місці (праворуч, ліворуч, обернись);
- крок на місці;
- перешиккування в колону по двоє;
- проходження з виконанням ладової пісні .

### **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 виходить із ладу й стежить за шиккуванням 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 прямо).*

### **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, 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 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!".

### **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 (мал.3), 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).*

### **Екологічний квест "Ланцюги живлення"**

Квест - аматорське спортивно-інтелектуальне змагання, основою якого є послідовне виконання задалегідь підготовлених завдань окремими гравцями.

Під час гри команди вирішують логічні завдання на знання ланцюгів живлення, здійснюють пошук на місцевості, будують оптимальні маршрути переміщення, шукають оригінальні рішення і підказки. Після завершення чергового завдання переходять до виконання наступного. Перемагає учасник, що виконав всі завдання швидше за інших.

*Головна суддівська колегія залишає за собою право вносити зміни в умови змагань у сторону полегшення.*