



КУПЧИНЕЦЬКА СІЛЬСЬКА РАДА

47662, вул. Франка, 45 с. Купчинці Тернопільського району Тернопільської області

тел. (8-03547) 2-84-31, код ЄДРПОУ 04395544

РОЗПОРЯДЖЕННЯ СІЛЬСЬКОГО ГОЛОВИ

14 травня 2024 року

№ 22-ГВ

*Про проведення I етапу
Всеукраїнської дитячо-юнацької
військово-патріотичної гри «Сокіл»
(«Джура») у 2023/2024 навчальному
році*

Відповідно до статті 59 Закону України «Про місцеве самоврядування в Україні», статті 3 Закону України „Про оборону України”, статті 6 Закону України „Про основи національного спротиву”, Указу Президента України від 18 травня 2019 року № 286/2019 „Про Стратегію національно-патріотичного виховання”, постанови Кабінету Міністрів України від 09 жовтня 2020 р. № 932 „Про затвердження плану дій щодо реалізації Стратегії національно-патріотичного виховання на 2020-2025 роки”, Положення про Всеукраїнську дитячо-юнацьку військово-патріотичну гру „Сокіл” („Джура”), затвердженого постановою Кабінету Міністрів України від 17 жовтня 2018 р. № 845, наказу Міністерства освіти і науки України від 23.10.2023 № 1278 „Про проведення у 2023/2024 навчальному році Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри „Сокіл” („Джура”), наказу Департаменту освіти і науки Тернопільської обласної військової адміністрації від 09.11.2023 № 206/2.1-06 «Щодо проведення у 2023/2024 навчальному році Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри „Сокіл” („Джура”)», з метою національно-патріотичного виховання дітей та учнівської молоді

ЗОБОВ'ЯЗУЮ:

1. Провести I етап Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») (далі – Гра):

- 22 травня 2024 року- серед роїв молодшої вікової групи закладів загальної середньої освіти Купчинецької сільської ради;

- 24 травня 2024 року – серед роїв середньої вікової групи закладів загальної середньої освіти Купчинецької сільської ради.

2. Переможцям I етапу Гри взяти участь у II (обласному) етапі.

3. Затвердити:

1) регламент та умови проведення I етапу Гри (додаток 1);

2) склад оргкомітету (додаток 2);

3) склад суддівської колегії (додаток 3).

4. Керівникам закладів загальної середньої освіти Купчинецької сільської ради забезпечити участь роїв молодшої та середньої вікових груп в I етапі Гри відповідно до умов проведення.

5. Забезпечити дотримання законодавства України в умовах правового режиму воєнного стану.

6. Директору Ішківської гімназії Купчинецької сільської ради Валентині ТЕСЛІ забезпечити довозення учасників Гри Денисівської гімназії ім. І. Блажкевич, Ішківської гімназії та Яструбівської гімназії до місця проведення, а також у зворотньому напрямку.

7. Заступнику сільського голови з питань діяльності виконавчих органів ради Олександрю ГАРКУЛЮ:

1) здійснити організаційно-методичне забезпечення проведення Гри;

2) придбати та забезпечити друк дипломів переможцям та учасникам Гри;

3) висвітлити на офіційному веб-сайті Купчинецької сільської ради роботу Гри.

8. Контроль за виконанням даного розпорядження залишаю за собою.

Секретар сільської ради



Наталія КУШ

РЕГЛАМЕНТ (ЗАГАЛЬНІ ПОЛОЖЕННЯ) І етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри „Сокіл” („Джура”)

Всеукраїнська дитячо-юнацька військово-патріотична гра „Сокіл” („Джура”) (далі – Гра) є системною формою позакласної роботи з військово-патріотичного та морально-етичного виховання учнівської молоді, важливим засобом громадянської освіти, формування національно-патріотичної свідомості відповідно до ціннісних орієнтирів Стратегії національно-патріотичного виховання дітей та молоді на 2020-2025 роки, затвердженої Указом Президента України від 18.05.2019р. №286/2019, обласної цільової програми національно-патріотичного виховання дітей та молоді на 2021-2025 роки, спортивно-оздоровчої роботи, прогресивною формою учнівського самоврядування.

Проведення Гри консолідує діяльність органів державної влади та місцевого самоврядування всіх рівнів, навчальних закладів і громадських організацій щодо вирішення проблем військово-патріотичного виховання підростаючого покоління.

1. МЕТА:

виховання громадян-патріотів, захисників державної незалежності та територіальної цілісності України як високоморальних особистостей, які плекають українські традиції, духовні цінності, володіють відповідними знаннями, вміннями та навичками, здатні реалізувати свій потенціал в умовах сучасного суспільства.

2. ЗАВДАННЯ:

- військово-спортивне та національно-патріотичне виховання української молоді на основі козацьких традицій;
- фізичне, соціальне, розумове та духовне виховання української молоді на основі народної педагогіки козацьких морально-світоглядних цінностей;
- вивчення історії визвольних змагань та української військової традиції;
- формування поваги до видатних історичних постатей та подій через вшанування героїського чину всіх борців за незалежність Української держави;
- організація активного дозвілля засобами туризму, краєзнавства, фізкультури і спорту;
- популяризація серед молоді туризму і краєзнавства, військово-прикладних видів спорту, українських національних видів єдиноборств;
- надання методичної допомоги в самоорганізації дитячих колективів та подальшого впровадження в педагогічну практику учнівського самоврядування;
- формування і удосконалення навичок та умінь, необхідних захисникові України.

3. ЧАС І МІСЦЕ ПРОВЕДЕННЯ

Молодша вікова група:

I етап Гри відбудеться 22.05. на базі Купчинецької загальноосвітньої школи I-III ступенів Купчинецької сільської ради Тернопільської області.

Середня вікова група:

I етап Гри відбудеться 24.05. на базі Купчинецької загальноосвітньої школи I-III ступенів Купчинецької сільської ради Тернопільської області.

*У випадку оголошення „Повітряної тривоги” під час проведення заходу проведення гри зупиняється та проводиться організоване переміщення учасників в укриття.

**У випадку погіршення безпекової ситуації чи погодних умов терміни проведення Гри можуть бути змінені.

4. КЕРІВНИЦТВО ГРИ

Загальне керівництво підготовкою та проведенням I етапу Гри здійснює гуманітарний відділ Купчинецької сільської ради.

Відповідальність за безпосереднє проведення I етапу Гри покладається на Головну суддівську колегію, (далі – ГСК), затверджену розпорядженням сільського голови.

5. ФІНАНСУВАННЯ

5.1 Організаційні витрати на проведення Гри здійснюються за рахунок Купчинецької сільської ради та інших джерел, не заборонених законодавством.

6. УЧАСНИКИ

6.1. У змаганнях беруть участь команди (далі – Рої), з числа учнів закладів загальної середньої освіти Купчинецької сільської ради.

Кількісний склад рою – 10 осіб: 8 дітей (не менше 2-х осіб протилежної статі) та 1 керівник рою, 1 виховник куреня. Вікові групи учасників:

– козачата („Джура-Котигорошко”, молодша вікова група 6-10 років включно),

– джури („Джура-Сокіл”, середня вікова група 11-14 років включно).

У кожному рої визначається провідник – ройовий.

6.2. До участі в змаганнях допускаються рої зареєстрованих (поданих на реєстрацію) куренів.

7. ДОКУМЕНТАЦІЯ ТА ТЕРМІНИ ЇЇ ПОДАВАННЯ

На час проведення I етапу серед молодшої та середньої вікових груп до суддівської колегії Гри керівники подають наступні документи:

- іменна заявка (додаток), затверджена керівником закладу (оригінал з мокрими печатками та підписом лікаря);

- учнівські квитки, дійсні на 2023-2024 рр. або довідки з місця навчання на 2023-2024н.р.

- підсумковий наказ про проведення I етапу Гри на місцях та зведений протокол по видах роїв-учасників I етапу;

- медичні книжки (копії, завірені печаткою керівника закладу) для керівників роїв;

- наказ директора закладу освіти щодо участі команди у змаганнях, у якому

зазначено проведення інструктажів з безпеки життєдіяльності з учасниками змагань.

8. ВИДИ ГРИ ПО ВІКОВИХ ГРУПАХ

(детальніше – в Умовах)

Молодша вікова група:

- „Елементи стройового впоряду”.
- „Весела естафета”.
- „Візитка рою”

Середня вікова група:

Учасники Гри змагаються у таких видах:

- „Впоряд” (стройова підготовка; оцінка зовнішнього вигляду, одностроїв, зорганізованості та якості виконання впорядових наказів з виконанням маршової патріотичної пісні без домашнього завдання);
- „Фізична підготовка”- змагання з вправи підтягування у висі (юнаки), згинання рук в упорі лежачи (дівчата);
- „Стрільба” – змагання зі стрільби з пневматичної гвинтівки по мішені на дистанції 10 метрів;
- „Складання магазину АК-74 патронами” - змагання.
- „Рятівник” – змагання з надання першої домедичної допомоги;
- „Відун” (інтелектуальні змагання з історії України, доби козаччини, українських військових формувань різних епох, сучасних Збройних Сил України).
- „Туристична смуга перешкод”.

9. ОСКАРЖЕННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ

Протести та порядок їх розгляду

Протести (апеляції) подаються представником рою I етапу гри „Джура” на ім'я головного судді у письмовій формі, де обов'язково вказуються ті пункти Правил, Положення, Умов, які автор протесту 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 одна година 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 повідомлене заявнику.

Рішення Суддівської колегії, пов'язані з питаннями безпеки, включаючи припинення, перенесення або відміну змагань і конкурсів, не можуть бути приводом для протесту.

У разі виникнення суперечливих питань щодо суддівства Гри, рій може звернутися з протестом у вільній формі до головного судді у термін 60 хвилин після оприлюднення результатів. Після закінчення терміну протести не приймаються.

10. ПІДВЕДЕННЯ ПІДСУМКІВ

10.1. Оцінювання у конкурсах та змаганнях здійснюється в балах та за часом проходження. Призові місця та рейтинг місць роїв визначаються за найбільшою сумою балів або за найменшим часом проходження. Серед роїв, що посіли однакове рейтингове місце, переможець визначається за кількістю перших місць. Рої, які не взяли участі у якомусь виді, посідають останнє місце в рейтингу.

10.2. За порушення заходів безпеки та дисципліни Гри на рій, за рішенням суддівської колегії, накладаються штрафні санкції, включаючи дискваліфікацію рою.

11. НАГОРОДЖЕННЯ ПЕРЕМОЖЦІВ

11.1. Рої, які посіли I, II, III місця у загальному заліку, нагороджуються грамотами Купчинецької сільської ради відповідного гатунку. Всі інші Рої – грамотами за участь.

11.2. Рій, який став переможцем I етапу Гри, направляється для участі у II (обласному) етапі Гри згідно умов.

Додаток до Регламенту
проведення I етапу Гри „Сокіл” („Джура”)

З А Я В К А

на участь в I етапі Всеукраїнської дитячо-юнацької
військово-патріотичної патріотичної гри „Сокіл” („Джура”)

_____ (навчального закладу)

Просимо допустити до участі в I етапі Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри „Сокіл” („Джура”) рій (куреня)

_____ (повна назва)

в такому складі:

№ п/п	прізвище, ім'я учасника	Дата народж., клас	Навчальний заклад	Дозвіл лікаря на участь у Грі (підпис, печатка лікаря)
1.				
2.				
3				
4				
5				
6				
7				
8				

Керівник рою _____ (П.І.Б.)

Виховник куреня _____ (Власне ім'я та ПРІЗВИЩЕ)

Всього допущено до змагань _____ осіб

Лікар _____ (Власне ім'я та ПРІЗВИЩЕ)

М.П. (підпис лікаря)

медичного
закладу

Директор
закладу освіти

_____ (підпис)

_____ (Власне ім'я та ПРІЗВИЩЕ)

УМОВИ
проведення I етапу
Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної
гри „Сокіл” („Джура”) – 2024
„ДЖУРА-КОТИГОРОШКО” (молодша вікова група)

1. КОНКУРС „ЕЛЕМЕНТИ СТРОЙОВОГО ВПОРЯДУ”

Конкурс проходить у вигляді демонстрації елементів стройової підготовки (впоряду).

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

Час на виконання: загальний час на виконання завдання – до 5 хв

Учасники: весь рій, 8 осіб. Накази подає: старший суддя, керівник рою (всі накази для рою).

Послідовність виконання.

Рій на місце проведення виду супроводжують керівник рою, заступник керівника.

Рій вишикуваний у дві лави, ройовий попереду, за ним іде наступний учасник рою з емблемою. Підходять до місця проведення виду.

Старший суддя подає команду „Рій, РІВ-НЯЙСЬ!”, „СТРУНКО”, після чого ройовий підходить до суддів виду і доповідає:

„РІЙ! Наша назва (рій проголошує назву), наше гасло (рій проголошує гасло)”.

„Учасники рою в кількості 8 осіб і два керівники до місця проведення виду прибув. Ройовий _____ (прізвище)”.

Суддя подає команду „ВІЛЬНО!” і ройовий стає на своє місце. Після озвучення команди „ВІЛЬНО” до рою підходить один з керівників і приступає до подачі команд:

„РІЙ, в одну лаву – ШИ-КУЙСЬ!”, рій, РІВ-НЯЙСЬ! СТРУНКО!”

„РІЙ, у дві лави ШИ-КУЙСЬ!” (пауза);

„РІЙ, в одну лаву ШИ-КУЙСЬ!”

„РІЙ, ПРАВО-РУЧ! КРУ-ГОМ! ЛІВО-РУЧ!”

„Рій, у дві лави ШИ-КУЙСЬ!, з піснею з місця КРО-КОМ РУШ!”
(учасники рою проходять з піснею до місця закінчення виду).

Критерії оцінки:

Зовнішній вигляд учасників (однострій), наявність емблеми рою – до 10 б.;
виконання, чіткість та синхронність учасниками стройових вправ,
правильність виконання кожним з учасників – 1 б.;

чіткість подання команд вчителем – до 5 балів;

проходження рою з піснею, вибір пісні, якість її виконання – до 5 б.

2. ВЕСЕЛА ЕСТАФЕТА

У виді беруть участь усі учасники рою, в тому числі керівник. Естафета буде включати 4 (чотири) види, які повинні подолати усі учасники.

1. Вид „Змійка”. Учасники стають в колону по одному, за ними – керівник. Уважно слухають команду судді-стартера. По команді „Старт!”

учасники долають етап. Обладнання: на одній лінії на відстані 1 м, 1,5 м розставлені фішки, кожен учасник оббігає кожну фішку кругом, змійкою долає перешкоди до наступного етапу. Штрафи: - не оббігання фішки кругом – 1 бал, неправильний рух по дистанції – 1 бал, пропущення однієї з фішок – 1 бал.

СХЕМА РУХУ „ЗМІЙКА”



2. Вид „Перенесення предмета (фiтбол)”. Відстань етапу – до 15 м. Перший учасник по команді „Старт!” з лінії старту кладе в корзину фiтбол (м'яч), біжить по прямій або позначеному коридору, оббігає фішку кругом і повертається на місце. Викладає на лінію предмети з корзини і передає корзину наступному учаснику і так за порядком. Обладнання: фiтбол (м'яч), корзина, фішка. Штрафи: втрата предметів – 1 бал; падіння – 1 бал; неповне оббігання фішки – 1 бал.

3. Вид „Влучання в цiль”. Відстань до етапу – до 10 м. Учасники на лінії беруть волейбольний м'яч, підкидають його двома руками до верху і кидають його в обладнане кільце. Кожен учасник має одну спробу.

4. Вид „Ягоди”. Довжина етапу – до 15 м. По довжині етапу виставляються фішки – „ягоди”, у яких містяться предмети – м'ячики. По команді 1 учасник виконує пересування, збираючи тенісні м'ячі з „фішки” у корзину, після чого передає наступному, який бере корзину і розставляє предмети у фішки. Штрафи: втрата спорядження за кожен втрачений предмет – 1 бал; неправильне покладання предмета на фішку – 1 бал; падіння – 1 бал.

3. „ВІЗИТКА РОЮ”

Учасники виступають з презентацією свого рою, де у пісенно-віршованому виконанні відображають зміст, завдання, ідейні принципи Гри „Джура”, козацьких морально-світоглядних цінностей, участь у національно-патріотичних заходах, участь у I етапі гри „Джура” тощо. Тривалість виступу – до 5 хв.

Підведення підсумків I етапу гри „Сокіл” („Джура”) проводиться у кожному виді естафети окремо та за загальним заліком всіх видів. Нагороджуються грамотами Рої-переможці окремого виду естафет (I місце) та Рої-переможці та призери (I-III місце) загального заліку.

УМОВИ
проведення I етапу
Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної
гри „Сокіл” („Джура”) – 2024
„ДЖУРА-СОКІЛ” (середня вікова група)

1. КОНКУРС СТРОЮ І МАРШОВОЇ ПІСНІ „ВПОРЯД”

Конкурс проходить у вигляді демонстрації навичок зі стройової підготовки (впоряду). Оцінювання конкурсу здійснюється відповідно до Муштрового впоряду гри „Сокіл” („Джура”) та Стройового статуту Збройних Сил України.

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)

Час на виконання: загальний час на виконання обов’язкового без творчого завдання – до 5 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: старший 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.

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).

- Рій виконує прийоми в такій послідовності:
- вихід рою і звіт ройового до суддівської колегії;
 - шикування в однолаву;
 - перешикування рою з однолави в дволаву та навпаки;
 - 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;

Порядок виконання

Вихід рою на місце виконання

Рій підходить до вихідного місця. Ройовий подає команду:

**„РІЙ, ЗБІРКА! За мною в ДВОРЯД ШИКУЙСЬ!
РІВНЯЙСЬ! СТРУНКО! Ходом – РУШ!”.**

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

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

**„Рій НА МІСЦІ! СТІЙ!
Ліво-(право-) РУЧ!”**

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

Ройовий подає команду:

„РІЙ! До правого РІВНЯЙСЬ! СТРУНКО! Наша назва (рій проголошує назву), наше гасло (рій проголошує гасло)”.

„До середини ГЛЯНЬ!” - ройовий підходить до головного судді конкурсу та доповідає про готовність рою:

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

Суддя подає команду: **„СПОЧИНЬ!”.**

Ройовий дублює команду: **„Спо-ЧИНЬ!”** (*стати вільно, послабити в коліні праву або ліву ногу, але не сходити з місця, не послаблювати уваги й не розмовляти; руки вільно опущені вздовж тулуба*). Хорунжий самостійно ставить прапор до стони і випрямляє руку з прапором навскіс 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 шиккування. Як тільки перший член рою став на лінію, то ройовий робить два кроки вперед і повертається ліворуч, щоб бачити весь рій).

Ройовий подає команду: „**До правого РІВНЯЙСЬ!**”.

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

Після закінчення вирівнювання рою подається команда: „**СТРУНКО!**”

Ройовий завершує виконання вправи командою: „**Спо-ЧИНЬ!**”.

Повороти на місці (праворуч, ліворуч, обернись)

„**Рій!**” (всі джури приймають рівну поставу)

Ройовий подає двічі команди (в довільному порядку):

„**Право-РУЧ!**

Ліво-РУЧ!

Обер-НИСЬ!”

Ройовий подає команди: „**До правого – РІВНЯЙСЬ! СТРУНКО!**”

Ройовий завершує виконання прийому командою: „**Спо-ЧИНЬ!**”.

Перешиккування рою з однолави в дволаву та навпаки

Ройовий подає команду: „**Рій, до двох – відлі-ЧИ!**”.

(Відлік починається з правого флангу: кожний джура, (за винятком хорунжого(прапорonoсця)) 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, не роблячи відмах руками, 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 незазначення 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, з відмахом рук 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!**”

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 обличчям до рою і подає команди: „**РІЙ, РІВНЯЙСЬ! СТРУНКО!**” Повертається кругом і командує: „**Ходом – РУШ!**”

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).

Якщо розміри стрійового плацу не достатні для повноцінного проходження урочистим кроком, дозволяється подати команду: „**Рій – РІВНЯЙСЬ! СТРУНКО! Урочистим ходом – РУШ!**”

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 суддей ройовий подає команду:

„**Рій – ВІЛЬНО!**” (За командою ройовий опускає праву руку, ліва колона рою повертає голову прямо, весь рій з відмахом рук, похідним кроком рухається далі по колу плацу).

Проходження з виконанням маршової пісні

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

„Рій, пісню ЗАСПВАЙ!” (рій починає виконувати маршову пісню).

Після проходження рою повз суддей ройовий подає команду:

„Рій – ВІЛЬНО!” (За командою рій припиняє співати пісню і крокує на вихідну позицію).

Дії хорунжого (прапороносця)

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

2. Хорунжий завжди повинен тримати прапор лише на почесному місці, піднятим вгору, не спирати його до будь-чого. Неприпустимо, щоб прапор торкався землі чи якихось споруд.

Хорунжий чи підхорунжі не можуть лишати прапор без опіки. Коли прапор не використовується, хорунжий має урочисто згорнути його і сховати до відповідного футляра.

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

3. Основна постава хорунжого з прапором.

По команді **„Рій 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 Фалінський...”**.

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. Положення **„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. Положення „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. Положення „**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. Положення „**Прапор (стяг, знамено) на-ПЛЕЧЕ**”

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

Команда виконується у два етапи із основної постави хорунжого:

- 1) спочатку виконується команда „**Прапор ВГОРУ**”;
- 2) потім лівою рукою перехоплюємо древко прапора зворотним хватом (долонею в бік хорунжого), права рука випрямляється вперед-вниз під кутом 30-45°. Кисть правої руки охоплює кінець древка прапора. Древко опускається і лягає всією довжиною на випрямлену праву руку, яка його трохи огинає своєю поверхнею. Таким чином прапор лежить на правій руці, схиляючись дещо назад. Ліва рука вільно опущена вздовж тіла.

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

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

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

2. ФІЗИЧНА ПІДГОТОВКА

Етап складається з виконання вправи з фізичної підготовки всіма членами рою – підтягування на перекладині у висі для юнаків та згинання рук в упорі лежачи для дівчат.

По команді Старшого судді етапу рої наближаються до місця проведення фізичної підготовки. По команді Старшого судді дається команда „старт” на виконання вправи до команди „стоп”. Час на виконання – 1 хвилина.

Суддя-контролер фіксує результат учасника і доповідає Старшому судді етапу (підсумок за кількістю правильно виконаних підтягувань для юнаків та згинання/розгинання рук в упорі лежачи).

Вправа Підтягування на перекладині (юнаки)

Вихідне положення (далі – ВП): вис хватом зверху на прямих руках (руки на ширині плечей), ноги разом (або схрещені). Згинаючи руки, підняти тіло одним рухом до положення „підборіддя вище перекладини”. Повністю розгинаючи руки, опуститися у ВП не розхитуючись.

Забороняється: відводити ноги назад у ВП, виконувати махові та ривкові рухи тулубом та ногами, згинати ноги у колінах.

Дозволяється: незначне повільне відхилення прямих ніг уперед та тіла від нерухомого положення.

Рахунок оголошується після фіксації ВП і є дозволом на продовження виконання вправи.

Вправа „Згинання і розгинання рук в упорі лежачи” (дівчата)

Учасниця займає положення упору лежачи від гімнастичної лави (якщо надворі – від землі), руки випрямлені на ширині плечей, кистями вперед, тулуб і ноги утворюють пряму лінію, пальці стоп опираються на підлогу. Учасниця згинає руки до кута між плечем і передпліччям, який не повинен перевищувати 90⁰, та повністю випрямляє їх. Результатом є кількість безпомилкових згинань і розгинань рук за одну спробу протягом 60 секунд. Не дозволяється: міняти пряме положення тіла і ніг, перебувати у вихідному положенні та з зігнутими руками, лягати підлогу (поверхню), розгинати руки по чергово, згинати і розгинати руки не з повною амплітудою.

Результат рою з виду „Фізична підготовка” визначається шляхом сумування кількості підтягувань юнаків та згинань і розгинань рук дівчат (усіх членів рою).

За умови рівності результатів пріоритет надається рою, у якому дівчата мають кращий результат.

3. ВИД „СТРІЛЬБА” (з пневматичної гвинтівки)

Рої прибувають на стрільбу згідно з графіком.

Заходи безпеки:

Довести правила поведження зі зброєю:

- 1. Я завжди поводжусь зі зброєю як з бойовою зарядженою!**
- 2. Я ніколи не направляю зброю на предмет чи істоту, яку не збираюся знищити!**
- 3. Я ніколи не тримаю палець на спусковому гачку без потреби! Палець на спусковий гачок кладу лише після того, як прийняв рішення здійснити постріл і зайняв положення для стрільби.**
- 4. Я нікому не передаю свою зброю!**
- 5. Я не залишаю свою зброю без нагляду!**
- 6. Я знімаю зброю з запобіжника лише на вогневому рубежі після прийняття рішення про початок стрільби!**
- 7. Я, до початку стрільби, завжди чітко оцінюю напрямок ведення вогню! Переконавшись, що під мій вогонь не потраплять предмети чи істоти, яких я не збираюся знищити. Оцінюю поле, яке знаходиться перед ціллю і за нею.**

Безпека під час проведення стрільби з пневматичної зброї вимагає чіткої організації, високої дисциплінованості всіх учасників стрільби.

Щоб гарантувати безпеку учасникам змагань на місці проведення стрільби

з а б о р о н я є т ь с я:

Порушувати правила поведження зі зброєю!

Проводити будь які дії без дозволу керівника стрільби!

- підходити до зброї, торкатись її, брати зброю на вогневому рубежі, заряджати зброю без дозволу керівника стрільби;
- прицілюватись в мішені навіть незарядженою зброєю, якщо біля мішеней перебувають люди;
- спрямовувати зброю вбік, або назад, а також у людей, навіть коли вона незаряджена;
- виносити заряджену зброю з лінії вогню;
- залишати на лінії вогню заряджену зброю.

Зброю можна заряджати після команди керівника стрільби „**До бою!**”. Стрільба відкривається за командою „**Вогонь!**” і припиняється після команди „**Припинити вогонь!**”.

Умови проведення стрільби:

- у цьому змаганні одночасно бере участь увесь рій, з них не менше 2 дівчини;
- на вогневому рубежі підготовлено 6 напрямків для стрільби (6 мішеней та 6 пневматичних гвинтівок);
- цілі – круглі спортивні мішені, для стрільби з пневматичних гвинтівок;
- відстань до цілей – 10 метрів;
- діаметр мішені – 150 мм;
- кількість кульок – 5 штук;
- час на стрільбу – 5 хвилин для всієї команди;
- положення для стрільби – лежачи, з упору.

Інтервал часу між командами „**До бою!**” та „**Припинити стрільбу!**” становить 5 хвилин. Учасники змагань доповідають керівнику про завершення стрільби. Якщо команда відстріляється швидше, то стрільба припиняється раніше.

За кількістю вибитих очок визначаються індивідуальні та командні результати. Перемагає та команда, яка набрала найбільшу кількість очок. При однакових результатах вище місце посідає команда, у якої дівчата мають кращий результат.

Умови конкурсу можуть змінюватися у випадку технічних обставин або організаційної необхідності.

4. СКЛАДАННЯ МАГАЗИНУ АК-74 патронами.

Кількість учасників команди – увесь рій (8 чоловік), з них не менше 2 дівчини.

Обладнання етапу: магазин, 30 навчальних патронів.

Умови виконання спорядження магазину патронами:

Етап виконується кожним учасником індивідуально. Для спорядження магазину патронами треба взяти магазин у ліву руку горловиною опуклою стороною вгору і вліво, а в праву руку - патрони кулями до мізинця так, щоб дно гільзи трохи височіло над великим і вказівним пальцями. Утримуючи магазин з невеликим нахилом вліво, натиском великого пальця вкладати патрони по одному під загини бічних стінок дном гільзи до задньої стінки магазину.

Учасник, стоячи на колінах, за командою судді «До спорядження магазину приступити!» здійснює спорядження магазину та по готовності доповідає «Готово!»

Час виконання завдання фіксується від подачі команди до доповіді учасника.

Визначення результатів.

Результат учасника визначається за часом виконання завдання (з точністю до 0,1 секунди).

Результат команди визначається сумою результатів 8-х учасників.

Місця команд визначаються за меншим часовим результатом. У випадку однакових результатів у декількох команд вище місце присуджується команді з кращим результатом одного із учасників.

5. „РЯТІВНИК”

Вид „Рятівник” - змагання з надання першої долікарської допомоги та елементи рятувальних робіт.

Кількість учасників – увесь рій, якому пропонується бланк з тестовими завданнями (30 запитань), на які він дає письмові відповіді.

Час виконання (заданий час) – 10 хвилин. У випадку закінчення заданого часу робота рою припиняється. Час роботи кожного рою фіксується з точністю до однієї секунди.

Орієнтовний перелік запитань з курсу „Основи здоров’я” 6-8 клас: принципи безпечної життєдіяльності, профілактика соціально небезпечних захворювань, правила надання першої допомоги при опіках, пораненнях, ураженні електричним струмом, відмороженнях, отруєннях харчовими продуктами.

За кожну правильну відповідь рою нараховується 1 бал. Результат рою визначається за сумою набраних балів. У випадку однакового результату вище місце посідає рій з меншим часовим результатом.

6. „ВІДУН”

Інтелектуальні змагання з історії України та Тернопільщини, доби козаччини, українських військових формувань різних епох, сучасних Збройних Сил України.

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

Конкурс проводиться у формі вікторини – завдань з історії України різного рівня складності. Оцінювання правильних відповідей: I рівень – 1 бал, II рівень – 2 бали, III рівень – 3 бали. Для підготовки відповіді рою надається бланк із завданнями та визначений час, протягом якого рій має обговорити питання та внести свій варіант у бланк відповідей.

По завершенню відведеного часу асистенти збирають бланки. У підготовці питань до гри-вікторини будуть використані навчальні програми з „Історії України” для загальноосвітніх навчальних закладів.

Результат рою визначається за сумою набраних балів. За рівної кількості балів вище місце посідає рій, у якого кращий час (який швидше виконав завдання).

7. „ТУРИСТИЧНА СМУГА ПЕРЕШКОД”

Склад рою 8 осіб, із них не менше 2-х осіб протилежної статі.

Рій прибуває на початок дистанції за 10 хв. до старту.

Рій долає етапи за порядком, визначеним суддівською колегією (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, що позначена обмежувальною стрічкою. У разі порушення цього правила, рій буде дискваліфіковано.

Етапи:

- Маятник.
- Подолання заболоченої місцевості по купинах.
- Подолання заболоченої місцевості по жердинах.
- Транспортування потерпілого.
- Рух по-пластунськи ділянкою з обмеженою висотою („підлаз”).
- Метання гранати в ціль.

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 учасники передають мотузку одні одному.

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 по купинах*”. Довжина етапу – до 10 м. Команда повинна по купинах подолати «заболочену ділянку».

Штрафи:

заступ за контрольну лінію – 1 б;
заступ за обмежувальну лінію – 1 б.
торкання землі рукою або ногою – 1 б;
падіння (зрив обох ніг з торканням до землі) – 3 б;
два учасники на ділянці перешкоди – 3 б.
рух поза обмежувальною лінією – 10 б.

3. „*Подолання заболоченої місцевості за допомогою жердин*”. Жердини надаються суддівською колегією. Команда долає етап по жердинах, які учасники вкладають на лаги. Кількість жердин – 2 (або 4).

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.

4. **„Транспортування потерпілого”**. Довжина етапу – 10-20 м. Два учасники переносять по черзі шість членів своєї команди («потерпілих»). Команда повинна рухатись по визначеному коридору.

Штрафи:

заступ за обмежувальну лінію – 1 б.

заступ за контрольну лінію – 1 б.

рух поза обмежувальною лінією – 10 б.

падіння – 3 б.

торкання «потерпілим» лобою частиною тіла, а також торкання ношею рельєфу при транспортуванні «потерпілого» - 1 б.

«потерпілий» надає допомогу (любі дії, які полегшують роботу учасникам команди) – 3 б.

5. **„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.

6. **„Метання гранати в ціль”**. Учасник отримує гранату. Підходить до контрольної лінії етапу. Виконує метання в окоп діаметром 1 м, який знаходиться на відстані 10 м. Кожен учасник має 1 спробу. За вдалу спробу учаснику нараховується 1 бонусний бал, який в підсумку знейтралізовує 1 штрафний бал. Якщо команда не має штрафних балів, то від часу подолання дистанції віднімається по 30 с за кожен зароблений бонусний бал. Метання виконується способом із-за спини через плече. Етап обладнаний обмежувальним коридором і контрольною лінією. Кожен учасник повинен взяти участь в роботі на етапі.

Влученням вважається зіткнення гранати з поверхнею землі в зазначеній зоні, якщо воно було першим.

Штрафи:

заступ за контрольну лінію

порушення умов - 10 б.

Секретар сільської ради



Наталія КУШ

**Склад оргкомітету
I етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької
військово-патріотичної гри „Сокіл” („Джура”)**

1. Панькевич Оксана Степанівна – директор Купчинецької загальноосвітньої школи I-III ступенів Купчинецької сільської ради Тернопільської області.
2. Пастух Оксана Андріївна – заступник директора з навчально-виховної роботи Купчинецької загальноосвітньої школи I-III ступенів Купчинецької сільської ради Тернопільської області.
3. Тесля Валентина Богданівна – директор Ішківської гімназії Купчинецької сільської ради.
4. Бурин Оксана Мирославівна – вчитель Денисівської гімназії імені Іванни Блажкевич Купчинецької сільської ради.
5. Висідалко Марія Степанівна – педагог-організатор Яструбівської гімназії Купчинецької сільської ради.

Секретар сільської ради



Наталія КУШ

**Склад суддівської колегії
Всеукраїнської дитячо-юнацької
військово-патріотичної гри „Сокіл” („Джура”)**

1. Гаркуль Олександр Валерійович – заступник сільського голови з питань діяльності виконавчих органів ради, голова суддівської колегії.
2. Струхманчук Василь Петрович – вчитель Купчинецької загальноосвітньої школи І-ІІІ ступенів Купчинецької сільської ради Тернопільської області, суддя.
3. Пантелеймін Іван Степанович - вчитель Купчинецької загальноосвітньої школи І-ІІІ ступенів Купчинецької сільської ради Тернопільської області, суддя.
4. Пастушенко Віталій Валерійович - вчитель Ішківської гімназії Купчинецької сільської ради, суддя.
5. Шарван Св'ятослав Ярославович - вчитель Денисівської гімназії імені Іванни Блажкевич Купчинецької сільської ради, суддя.
6. Гніздох Володимир Мирославович – вчитель Яструбівської гімназії Купчинецької сільської ради, суддя.

Секретар сільської ради



Наталія КУШ