ДЕПАРТАМЕНТ ОСВІТИ І НАУКИ

ВІННИЦЬКОЇ ОБЛДЕРЖАДМІНІСТРАЦІЇ

ВІННИЦЬКИЙ ОБЛАСНИЙ ЦЕНТР ТУРИЗМУ, СПОРТУ,

КРАЄЗНАВСТВА ТА ЕКСКУРСІЙ

**ПОГОДЖЕНО ОБГОВОРЕНО ТА СХВАЛЕНО**

Протокол засідання Протокол засідання

методичної ради ВОЦТСКЕ обласного штабу з проведення гри25.02.2020 р. №1 «Сокіл» («Джура»)

10.02.2020 р. №2

**Методичні рекомендації**

**з проведення ІІ (обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької**

**військово-патріотичної гри «Сокіл»(«Джура»)**

**старша вікова група (15-17 років)**

м. Вінниця 2020 р.

1. Загальні положення

Всеукраїнська дитячо-юнацька військово-патріотична гра «Сокіл»(«Джура») (далі - гра «Джура») є системною формою національно-патріотичного виховання дітей та молоді, важливим засобом громадянської освіти, формування національно-патріотичної свідомості відповідно до ціннісних орієнтирів та індикаторів ефективності Стратегії національно-патріотичного виховання дітей та молоді на 2016-2020 роки, затвердженої Указом Президента України від 13 жовтня 2015 р. № 580, спортивно-оздоровчої роботи, прогресивною формою учнівського самоврядування.

ІІ (обласний) етап гри «Джура» є завершальним етапом організації та проведення гри у закладах освіти області протягом навчального року.

2. Мета та завдання

1. Гра «Джура» проводиться з метою 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 ІІ етапу гри «Джура»:

національно-патріотичне виховання української молоді на основі козацьких традицій;

військово-патріотичне виховання української молоді на основі сучасних військових 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 геройського 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.

1. Виконання завдань ІІ етапу реалізується шляхом виконання державницького блоку програми, проведення тематичних гутірок, майстер-класів, змагань та конкурсів військово-спортивного, туристсько-краєзнавчого, культурно-інтелектуального та патріотичного спрямування, створення середовища для реалізації засад самоврядування.
2. Рої беруть участь у ІІ етапі гри відповідно до п. 6.1 наказу Міністерства освіти і науки України від 24.10.2019 № 1342 «Про проведення у 2019/2020 навчальному році Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)» і цих Умов.
3. Ідейні принципи ІІ етапу гри виходять із лицарського покликання служіння Богові, Батьківщині, ближнім та Кодексу лицарської честі учасника Гри:

* Бог і Україна;
* Добре діло - найкращий дар один одному;

- здоровий спосіб життя, духовне здоров'я підростаючого покоління, плекання основ патріотичного духу, успішне навчання, розвиток туристсько- спортивних та військово-прикладних навичок - запорука успішного виховання майбутніх громадян-патріотів України.

3. Організація ІІ (обласного) етапу гри «Джура»

1. Загальне керівництво підготовкою та проведенням ІІ етапу гри здійснює Департамент освіти і науки облдержадміністрації.

Безпосередня організація та проведення ІІ етапу покладається на Вінницький обласний центр туризму, спорту, краєзнавства та екскурсій та головну суддівську колегію, затверджену наказом Департаменту освіти і науки Вінницької облдержадміністрації.

1. ІІ етап гри «Джура» проводиться відповідно до Програми ***19-23 травня 2020 року*** на території авіаційно-спортивного клубу Товариства сприяння оборони України (с. Сутиски Тиврівського району).
2. Рої беруть участь у ІІ (обласному) етапі гри «Джура» відповідно до розпорядчих документів закладів освіти, районних (міських), ОТГ органів управління освітою, Міністерства освіти і науки України та Положення про гру «Джура».
3. ІІ (обласний) етап гри «Джура» проводиться у формі наметового таборування.
4. В рамках ІІ (обласного) етапу гри «Джура» для учасників проводяться різнопланові заходи виховного, вишкільного та змагального характеру згідно Програми ІІ (обласного) етапу гри «Джура».

У вільний від змагань та конкурсів час проводяться наради виховників та керівників роїв, ватри (тематичні диспути, розважальні вечори-дискотеки, демонстрація відеофільмів), гутірки (тематичні виховні та пізнавальні бесіди, зустрічі з видатними та цікавими людьми, в т.ч. учасниками АТО/ООС та ін.), спортивні ігри, забави тощо.

4. Учасники ІІ етапу гри

1. До участі у заході допускаються переможці або призери І етапу. Від району, міста, ОТГ допускається один рій.
2. Рій складається із учасників віком 15-17 років («молоді козаки»), що навчаються разом у одному і тому ж закладі освіти.

Допускаються учасники, яким на час проведення ІІ етапу гри не виповнилось повних 18 років.

Склад рою - 9 осіб (не менше 2-х осіб протилежної статі). Кожен рій обирає провідника - ройового.

4.3. Керівники делегації (керівник та заступник керівника рою) призначаються наказом органу управління освіти. На керівників делегації покладається відповідальність за збереження життя та здоров'я учасників гри в дорозі та під час проведення заходу.

Один із представників рою може бути залучений до суддівства окремих конкурсів та змагань, проведення заходів з виконання Програми, роботи у складі таборової старшини.

**5.Співорганізатори та партнери**

Товариство сприяння оборони України у Вінницькій області, Вінницька обласна організація Товариства Червоного Хреста України, ГУ Державної служби з надзвичайних ситуацій у Вінницькій області, Військова частина № 3008 Національної гвардії України, КВНЗ «Вінницька академія неперервної освіти», Вінницький зональний відділ Військової служби правопорядку, громадська організація «Всеукраїнський патріотичний рух «Гідність нації», Вінницький обласний військкомат, громадська організація «Українське об’єднання учасників бойових дій та волонтерів АТО у Вінницькій області».

6. Комплексна Програма ІІ етапу

За погодженням із обласним штабом гри «Джура» зміст Програми ІІ (обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Джура» має посилену мілітарну складову конкурсів та змагань.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| №  з/ п | НОМІНАЦІЯ | КАТЕГОРІЯ |
| І. ІНТЕЛЕКТУАЛЬНО-МИСТЕЦЬКИИ КОМПЛЕКС  «КОЗАЦЬКІ ЗАБАВИ» | | |
| 1. | Інтелектуальна гра-вікторина «Відун» | заліковий |
| 2. | Ватра представлення роїв (візитівка рою) | обов'язковий |
| ІІ. ФІЗКУЛЬТУРНО-СПОРТИВНИЙ **КОМПЛЕКС** «КОЗАЦЬКИЙ **ГАРТ»** | | |
| 3. | Конкурс «Фізична підготовка» | заліковий |
| 4. | Ранкова руханка | обов'язковий |
| 5. | Майстер-класи з організації спортивно-силових змагань та забав, перетягування линви | вишкіл |
| ІІІ. ТУРИСТСЬКО-СПОРТИВНИЙ ТА КРАЄЗНАВЧИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКИМИ СТЕЖКАМИ» | | |
| 6. | Таборування (бівак) | обов'язковий |
| IV. ВІЙСЬКОВО-ПРИКЛАДНИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКА ЗВИТЯГА» | | |
| 7. | Конкурс строю та маршової пісні «Впоряд» | заліковий |
| 8. | Конкурс «Пластун» (орієнтування і цілевказання) | заліковий |
| 9. | Змагання «Туристська смуга перешкод» | заліковий |
| 10. | Змагання «Стрільба» (стрільба із АК-74) | вишкіл |
| 11. | Змагання «Стрільба» (з пневматичної зброї) | заліковий |
| 12. | Змагання «Метання гранати» | заліковий |
| 13. | Змагання «Саперна підготовка» | заліковий |
| 14 | Вивчення матеріальної частини автоматичної  зброї (розбирання та складання АК-74) | вишкіл |
| 15. | Ознайомлення з діяльністю, технікою, зброєю та побутом військовослужбовців у військовій частині | вишкіл |
| 16. | Надання першої долікарської допомоги та транспортування потерпілого «Рятівник» (в т.ч. надання допомоги в зоні обстрілу) | заліковий |

До виїзду на місце проведення ІІ етапу гри рої повинні придумати власну атрибутику (додаток 1): назва, відзначка, ройовий клич-девіз, ройове гасло- позивний, знамено встановленої форми із своїми барвами, типова форма – однострій (додатковим елементом однострою є вишиванка під час екскурсій та інших неформальних заходів).

**ЗАЛІКОВІ ВИДИ**

КОНКУРС «ВПОРЯД»

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) не менше 50 м в довжину і 30 м в ширину.

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». 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 http://bit.ly/2vKCvEQ).

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 судді 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 – від 4 до 8 суддів). Старший суддя виду обов'язково оцінює дії ройового і хорунжого (прапороносця). Інші судді конкурсу оцінюють дії двох учасників рою.

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

Рій виконує прийоми в такій послідовності:

* вихід рою і звіт ройового до суддівської колегії;
* шикування в однолаву;
* повороти на місці (праворуч, ліворуч, обернись);
* перешикування рою з однолави в дволаву та навпаки, змикання та розмикання рою;
* 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 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».

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».

Перешикування рою з однолави в дволаву та навпаки

Змикання та розмикання рою

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

(Відлік починається з правого флангу (хорунжий у відліку участі не бере): 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 з махом рук і доповідає «Відлік завершено» та крокує назад без маху рук).

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 (хорунжий також) крокують на місці).

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

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

Перешикування в колону по двоє

Ройовий подає команду: «Рій. У дволаву -ШИКУЙСЬ».

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

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

Проходження урочистим ходом з виконанням військового вітання під

час руху.

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

Ройовий розвертається спиною до рою і подає команду:

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

При наближенні рою до судді на відстань не менше 20 кроків ройовий подає команду:

«РІЙ, 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 хорунжий повинен 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.

1. 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 вверх на висоті шиї.

* 1. «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».

* 1. «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 «Спо­ЧИНЬ» самостійно приймає положення «Прапор до СТОПИ» (під час почутої підготовчої команди) і виконує команду «Спо-ЧИНЬ» (при виконавчій команді).

1. «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.

1. Перед шикуванням (перешикуванням) 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 «РЯТІВНИК»**

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

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

*Конкурс складається із двох частин:*

**1. Теоретичний тур** (можливі завдання):

Принципи надання першої медичної допомоги; що має знати та вміти той, хто надає допомогу; від яких дій слід утримуватися, надаючи першу медичну допомогу; правила надання першої допомоги при опіках, тепловому та сонячному ударі, відмороженнях, переохолодженні, ураженні електричним струмом, утопленні, тривалому стисканні окремих частин тіла, гострому болі в животі, отруєнні хімічними продуктами, їжею, грибами, ягодами, укусах отруйних змій, комах та павуків, надання домедичної допомоги пораненому в зоні обстрілу.

Проводиться у вигляді тестових завдань, розроблених на основі підручників передбачених програмами з «Основ здоров’я» та «Захист Вітчизни» для закладів загальної середньої освіти.

На виконання завдання відводиться 3 хвилини.

Рій витягує картку і виконує завдання. За допущені помилки рій одержує штрафні бали: один бал прирівнюється до 10 сек.часу.

100 тестових завдань теоретичного туру, 12 з яких рій повинен виконати на обласному етапі Гри, будуть висвітлені на сайті ВОЦТСКЕ за місяць до проведення заходу.

**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 6 хвилин.

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

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

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 (травму та перелік перешкод буде вказано напередодні змагань) на ношах, виготовлених із двох жердин та двох брезентових курток (штормовок) чи шматка брезенту (або санітарних ношах). Витратні матеріали – суддівські.

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, непроходження елементу перешкоди – 1 бал за кожен елемент, непроходження перешкоди – 10 балів, неправильні дії супроводжуючого (супроводжуючий знаходиться на відстані, що не дозволяє контролювати стан потерпілого) – 3 бали.

Один бал у кожній частині Конкурсу прирівнюється до 10 сек. часу.

Під час визначення загального результату рою враховуються: час виконання завдань, штрафні бали теоретичного та практичного турів, переведені в час, та час проходження швидкісного етапу з урахуванням штрафів (один бал прирівнюється до 10 сек. часу).

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

Переможець визначається за найменшим показником часу, одержаним під час змагань, та штрафів, переведених у час. 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.

**НАДАННЯ ДОМЕДИЧНОЇ ДОПОМОГИ ПОРАНЕНОМУ**

**В ЗОНІ ОБСТРІЛУ**

***(майстер-клас для ознайомлення)***

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 під час допомоги пораненому в зоні укриття.
* Оцінюється загальний час надання допомоги в зоні обстрілу, в зоні укриття та транспортування пораненого в зону повної безпеки.

Весь рій проходить етап одночасно.

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 і 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) і накласти 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 за допомогою другого бійця транспортує 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 «Кровтеча + 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 грудини (і локалізації можливого поранення в груди) та бинтування поранення. Після проведення алгоритму першої допомоги по команді «санітара», рій здійснюючи тактичний елемент «коридор», евакуює 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 інших членів рою, та зазначається час накладання джгута і транспортування в кінцеву точку.

УМОВИ ВІЙСЬКОВО-ПРИКЛАДНИХ ВИДІВ ЗМАГАНЬ:

«ФІЗИЧНА ПІДГОТОВКА»

Рій проходить етап у складі 6 осіб (не менше однієї особи протилежної статі).

Етап складається з виконання двох вправ з фізичної підготовки всіма членами рою одночасно - підтягування на перекладині і згинання та розгинання рук в упорі на брусах.

По команді судді етапу рій наближається до снаряду з фізичної підготовки (перекладина, потім бруси).

Біля кожного учасника знаходиться суддя-контролер. По команді судді- контролера учасник виконує вправу на снарядах згідно вимог до фізичної підготовки ЗСУ (вони ж і використовуються у заліках предмету «Захист Вітчизни»). Спочатку всім роєм проводяться вправи на перекладині, потім на брусах. Суддя-контролер фіксує результат учасника, а потім доповідає старшому судді етапу загальну суму виконаних дій (підсумок за кількістю підтягувань і відтискань разом). Між вправами перепочинок не більше 1 хвилини.

Вправа № 1. Підтягування на перекладині

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 № 2. Згинання і розгинання рук в упорі на брусах.

Вихідне положення (далі ВП): упор на прямих руках на брусах, тіло пряме.

Згинаючи руки, опустити пряме тіло в упор на зігнутих руках (кут між плечем і передпліччям 90 градусів), розгинаючи руки, – повернутися у ВП. Рахунок оголошується після фіксації ВП і є дозволом на продовження виконання вправи.

Забороняється: закидати гомілки назад, згинати ноги у колінах.

Дозволяється: відхилення тіла від нерухомого положення.

**ЗМАГАННЯ «ТУРИСТСЬКО-СПОРТИВНА СМУГА ПЕРЕШКОД»**

Рій проходить етап у складі 6 (не менше двох осіб протилежної статі).

Змагання проводяться на дистанції, орієнтовна довжина дистанції – до 500 м, перепад висот – до 100 м.

Етапи розміщені в коридорі, промаркованому обмежувальною стрічкою. Всі етапи на початку та в 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 – до 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. Підйом – траверс – спуск по схилу.
6. Переправа через річку вбрід.
7. Рух по-пластунськи ділянкою з обмеженою висотою («підлаз»).
8. Переправа через річку (яр) паралельними мотузками.

СМУГА ПЕРЕШКОД

(при наявності матеріально-технічної бази)

Орієнтовний перелік можливих елементів смуги перешкод: 1 - лінія початку смуги; 2 - ділянка швидкісного бігу довжиною 20 м; 3 - рів шириною угорі 2, 2.5 і 3 м, глибиною 1м; 4 - лабіринт довжиною 6 м, шириною - 2 м, висотою 1.1 м (кількість проходів - 10, ширина проходу - 0.5 м); 5 - паркан висотою - 2 м, товщиною 0.25 м, з похилою дошкою довжиною 3.2 м, шириною 0.25 - 0.3 м; 6 - зруйнований міст висотою 2 м, що складається з трьох відрізків (прямокутних балок 0.2 х 0.2 м): перший довжиною 2 м, другий - 3.8 м зі згином у 135 градусів (довжина від початку до згину - 1 м), третій - 3.8 м зі згином 135 градусів (довжина від початку до згину 2.8 м), розриви між відрізками балок 1 м на початку другого і третього відрізків балок і в кінці перешкоди - вертикальні драбини з трьома ступенями; 7 - зруйнована драбина шириною 2м (висота східців 0.8; 1.2; 1.5 і 1.8 м, відстань між ними 1.2 м, біля високого східця - нахилена драбина довжиною 2.3 м з чотирма східцями); 8 - стінка висотою 1.1 м, шириною 2.6 м і товщиною 0.4 м з двома проломами (нижній розміром 1х0.4 м розташований на рівні землі, верхній розміром 0.5х0.6 м на висоті 0.35м від землі з прилягаючою до неї площиною 1х2.6 м; 9 - колодязь і хід сполучення (глибина колодязя 1.5 м, площа перетину вгорі 1х1 м; у задній стінці колодязя щілина розміром 1х0.5м, що сполучає колодязь з перекритим ходом сполучення глибиною 1.5 м, довжиною 8 м з одним згином; відстань від колодязя до траншеї по прямій - 6 м); 10 - траншея глибиною 1.5 м; 11 - бігова доріжка шириною 2 м.

Приклади виконання вправи «Смуга перешкод» у військовій частині (військовому полігоні) індивідуально:

1. Вихідне положення - стоячи в траншеї: кинути гранату масою 600 г із траншеї на 20 м, по цегляній стінці (проломах) або по площі (2,6 м х 1 м) перед стінкою (зараховується пряме попадання); у разі непопадання в ціль першою гранатою продовжувати метання (не більше 3-х гранат) до ураження цілі; за непопадання гранати до результату на фініші додається 5 с. (за кожну гранату, що не потрапила в ціль). Вискочити із траншеї і пробігти 100 м по доріжці в напрямку до лінії початку смуги; оббігти прапорець і перестрибнути рів шириною 2,5 м; пробігти проходами лабіринту; подолати паркан; залізти по вертикальній драбині на другий (зігнутий) відрізок зруйнованого моста; пробігти по балках, перестрибнути через розрив і зіскочити на землю із положення «стоячи» з кінця останнього відрізка балки; подолати три щаблі зруйнованої драбини і обов'язково торкнутися двома ногами землі між щаблями, пробігти під четвертим щаблем; пролізти в пролом стінки; зіскочити в траншею; пройти по ходу сполучення; вискочити із колодязя; стрибком подолати цегляну стінку; вибігти по похилій драбині на четвертий щабель і збігти по щаблях зруйнованої драбини; залізти по вертикальній драбині на балку зруйнованого моста; пробігти по балці, перестрибнути через розриви і збігти по нахиленій дошці; перестрибнути рів шириною 2 м, пробігти 20 м, оббігти прапорець і пробігти в зворотному напрямку 100 м по доріжці.

2. Вихідне положення - старт лежачи біля лінії початку смуги перешкод. За командою «ВПЕРЕД» пробігти до рову, подолати рів, зістрибнувши в нього, вилізти; пробігти проходами лабіринту; оббігти паркан та зруйнований міст із зовнішньої сторони; подолати два щаблі зруйнованої драбини і обов'язково торкнутися двома ногами землі між щаблями, пробігти під третім і четвертим щаблями; пролізти в пролом стінки; зіскочити в траншею; пройти по ходу сполучення; вискочити із колодязя; подолати стінку по верху; пробігти під четвертим і третім щаблями зруйнованої драбини, подолати другий та перший щаблі з обов'язковим дотиком двома ногами землі між щаблями; оббігти паркан та зруйнований міст ззовні; подолати рів, зістрибнувши в нього, вилізти; пробігти 20 м до лінії початку смуги.

(Умови етапу орієнтовні.)

Етап проходить весь рій, всі елементи виконуються однаково всіма учасниками. Проходження етапу відбувається парами по одному напрямку (тобто по двом напрямкам відразу проходить «четвірка»). Учасники у парі можуть допомагати один одному.

Результат визначається за часом проходження (виконання вправи). В разі непроходження будь-якого елементу смуги учасником він повинен повторно здолати цей елемент самостійно або за допомогою інших учасників рою. Кількість спроб обмежується 5-ма. В разі неподолання будь-якого елементу з 5 спроб в загальний результат часу команди додається по 2 хвилини за кожен не пройдений елемент. В разі відмови учасника проходити елемент смуги перешкод, то в загальний результат часу команди додається по 5 хвилини за кожен непройдений елемент.

Організатори конкурсу можуть вносити зміни за елементами проходження смуги перешкод у зв'язку з наявністю таких елементів або заміни їх іншими елементами.

«МЕТАННЯ ГРАНАТИ»

Рій проходить етап у складі 6 осіб (не менше однієї особи протилежної статі).

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: 25 м.

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

Кількість гранат: 1 імітаційна (макет) ручна оборонна граната (Ф1) на одного учасника.

Положення для метання: стоячи з окопу.

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» (упала і зупинилася). Старший суддя етапу фіксує результат кожного джури.

Старший суддя етапу по завершенні метання останнім джурою 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.

Всі набрані бали учасниками команди сумують в загальний результат.

В разі рівності балів проводиться окреме оцінювання результатів ройових за якими і визначається переможець.

«ПЛАСТУН»

(ОРІЄНТУВАННЯ І ЦІЛЕВКАЗАННЯ)

Кількість учасників: у повному складі 8 чоловік.

Метою етапу є закріплення практичних навичок орієнтування на місцевості і швидкісного пересування по пересіченій місцевості (довжина дистанції до 2 км). Знаходження контрольних точок (далі КТ) за допомогою карти місцевості (на кожній КТ рій ставить відмітку про проходження за допомогою чіпа електронної відмітки). Черговість проходження дистанції роями визначається жеребкуванням.

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

Можливі необхідні засоби: карта місцевості, олівець, курвіметр, компас Адріанова (або інший з вказаними градусами).

Етап складається з таких завдань:

1. Знаходження КТ за допомогою карти місцевості.
2. Виконання цілевказання визначених об'єктів та передача даних засобами радіозв'язку.
3. Визначення азимуту знаходження «закладки» чи КТ за відомим азимутом за допомогою магнітного компаса Адріанова.

***Завдання №1***

*знаходження контрольної точки (КТ) за допомогою карти місцевості*

* На старті рій отримує картку для відмітки КТ, карту місцевості з нанесеними на ній КТ, чіп електронної відмітки.
* У маршрутному листі визначено порядок нумерації КТ, які необхідно пройти у визначеному порядку. Кількість КТ та інших завдань визначається організаторами.
* Після команди «Вперед» учасники рою відмічають свій старт за допомогою чіпа електронної відмітки та вирушають на пошуки КТ.
* Загальна кількість КТ: від 5 до 10, залежно від умов етапу проведення гри. Для всіх роїв довжина дистанції та кількість КТ однакова.
* На кожній КТ присутня кольорова призма (по типу трикутних призм у спортивному орієнтуванні) та станція для електронної відмітки даного місця.

***Завдання №2***

*цілевказання і радіопередача даних*

* Виявлення «ворожих об'єктів», визначення азимуту та дистанції до них. (Кількість об'єктів не менше двох до 100 метрів кожен);
* Учасники прибувають на КТ та отримують від судді вхідні дані стосовно зони знаходження «ворожих об'єктів». Помічник (радист) отримує рацію, яку він самостійно перевіряє.
* По команді судді етапу команда висувається в зону спостереження.
  + В цей же час ройовий з помічником (радистом) вирушають по - пластунськи на умовну точку спостереження (дистанція до 20 метрів);
  + Ройовий визначає знаходження ворожих об'єктів (цілей) і проводить визначення азимуту (за допомогою компасу) та дистанції до них (без електронних засобів виміру);
  + По визначенню даних помічник (радист), використовуючи рацію, доповідає виміри цілевказання;
  + При користуванні рацією радист повинен дотримуватися правил радіообміну. Після доповіді час зупиняється і суддя фіксує час проходження етапу.
  + Повернення здійснюється перебіжкою до основної групи. В повному складі рій висувається до старшого судді етапу.
* В першу чергу оцінюється правильність визначення цілевказання, ведення радіообміну, правильність відмітки КТ та руху за азимутом

**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 кожну правильну передачу даних (всього дві передачі, одна передача - один об'єкт) згідно вимог порядку радіопередачі – до 1 хвилини. За будь-яку помилку при передачі даних від «-1» хвилини виставляються штрафи за кожне перевищення на 15 секунд, один бал штрафу.

**Приклад:**

Учасник при передачі радіоданих сплутав один раз слова і одне слово пропустив. Він зробив 2 помилки і таким чином отримує відповідні штрафи.

***Завдання №3***

*Знаходження* ***«закладки»*** *чи* ***КТ***

*за допомогою магнітного компаса Адріанова та відомим азимутом.*

* На одній із КТ рій отримує азимут руху та відстань до наступної КТ або «Закладки».
* Відстань до «закладки» за азимутом не більше 200 м. У «закладці» (пакет з листом) вказуються координати наступного об’єкту, і таких завдань – до 4.
* Після прибуття на фініш останнього учасника рою вони відмічають фінішну КТ чіпом електронної відмітки. Старт та фініш можуть бути суміщені.
* Перемагає рій, який зробив менше помилок при проходженні за азимутом. При рівності штрафних показників береться до уваги кращий час при виконанні.
* Також судді можуть ввести контрольний час на проходження етапу, про що буде повідомлено напередодні змагання.

***Краще місце у виді займає команда, яка отримала менше штрафів при виконанні завдань та вклалася у контрольні часи роботи на завданнях.***

САПЕРНА ПІДГОТОВКА

Рій проходить етап у повному складі 8 чоловік.

Загальний час на виконання етапу – до 10 хвилин.

Кількість макетів мін (протипіхотних та протитанкових) – до 10 шт.

Кількість саперних щупів – не більше 4 шт.

Ділянка проходження етапу розміром від 20 метрів в довжину і 6 метрів в ширину з м'яким ґрунтом.

Рій отримує завдання: виявити на визначеній ділянці місцевості (дорозі) ворожі міни.

По команді старшого судді на етапі «Почали» (запускається секундомір чи таймер) весь рій починає рух по замінованій ділянці по-пластунськи. Учасники переповзають ділянку і за допомогою щупів перевіряють ділянку на наявність мін. Кожен учасник повинен правильно користуватися саперним щупом та вміти здійснювати тактичне прикриття групи. Поки одна частина рою займається виявленням мін, інша в цей час займається прикриттям саперів.

Кут входження щупа повинен бути не більше 45 градусів. Прикриття групи повинно здійснюватись на 360 градусів.

В іншому випадку, при явному порушенні користуванням щупом або виконанні тактичних дій суддівська колегія етапу має право призупинити рій для пояснення правильності виконання вимог етапу. В разі повторного порушення суддя знову може зупинити рій і знову провести пояснення. В усіх випадках час проходження роєм етапу не призупиняється.

В разі виявлення міни учасник подає сигнал «Міна» і позначкою «М» відмічає заміноване місце. За знаходження міни ставиться 1 бал. Таким чином, рій набирає бали і намагається якнайшвидше пройти ділянку в повному складі. По закінченню часу проходження етапу або після виявлення всіх мін, закладених організаторами, старшим суддею етапу подається команда «Стоп».

Підраховується кількість знайдених мін (по 1 балу за міну), дії групи в прикритті («відмінно» - 2 бали, «задовільно» - 1 бал, «незадовільно» - 0 балів) і час проходження замінованої ділянки.

Бали - це основний показник, а час - додатковий (у випадку однакової кількості набраних балів роями).

**ЗМАГАННЯ «СТРІЛЬБА» (З ПНЕВМАТИЧНОЇ ЗБРОЇ)**

Виконання стрільб з пневматичної гвинтівки з відкритим прицілом (стрільба проводиться із 4-х гвинтівок, запропонованих організаторами, або власними; 4 учасники, не менше 1-ї особи протилежної статі).

Стрільба по мішені № 6 для пневматичної гвинтівки на дистанції 10 метрів.

Час стрільби – до 10 хв.

Кількість учасників – 4 (з них не менше 1 дівчинки).

Кількість позицій для стрільби – 4.

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

Мішеней – 2 (пристрілочна – П, залікова – З),

Положення – лежачи з упору.

Перемагає рій, який набере найбільшу кількість балів. При рівних результатах перевага надається ройові, учасник якого набрав максимальну кількість балів. Крім рою-переможця визначається додатково кращий юнак і дівчинка, котрі набрали найбільшу кількість балів у стрільбі.

**ІНТЕЛЕКТУАЛЬНА ГРА‒ВІКТОРИНА «ВІДУН»**

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

Рій бере участь у конкурсі у повному складі (8 чоловік).

Конкурс проводиться у два етапи: І етап – 4 учасники, ІІ етап – 4 учасники.

І етап – виконання тестових завдань з історії України різного рівня складності. Оцінювання правильних відповідей: І рівень – 8 запитань (по 1б.), ІІ рівень – 2 запитання (по 2б.), ІІІ рівень – 2 запитання (по 3б.).

ІІ етап проводиться у формі «Брейн-рингу». Ведучий оголошує запитання для всіх учасників. Для підготовки відповіді надається 1 хвилина, протягом якої учасники мають обговорити питання та внести всій варіант у бланк відповідей. Оцінювання правильних відповідей: І рівень – 4 запитання (по 1б.), ІІ рівень – 4 запитання (по 2 б.), ІІІ рівень – 4 запитання (по 3 б.).

У підготовці питань до гри-вікторини будуть використані підручники представлені у програмах з «Історії України» для закладів загальної середньої освіти.

Результати конкурсу будуть визначатися за сумою набраних балів у двох етапах конкурсу. За рівної кількості балів вище місце посідає рій, який набрав більше балів на ІІ етапі.

*ОБОВ’ЯЗКОВІ ВИДИ*

ТАБОРУВАННЯ «БІВАК»

Проводиться оцінка побуту, чистоти, доцільності розміщення, дотримання санітарно-гігієнічних норм, стану 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.

Роям виставляються штрафні бали (кожен суддя від 0 до 5 балів):

- чистота;

- постановка табору;

- облаштування санітарної зони (туалет, рукомийник);

- дотримання режиму та розпорядку дня;

- стан та наявність предметів особистої гігієни);

- наявність аптечки для надання першої допомоги;

- стан зберігання особистих речей та посуду;

- наявність миючих та дезінфікуючих засобів;

- гігієна зберігання харчових продуктів;

- наявність поліетиленових технічних мішків для сміття та своєчасність їх видалення у контейнери;

- зберігання господарчого приладдя (сокири, ножі, пилки та ін.);

- мова та культура спілкування.

Переможець визначається за найменшою сумою штрафних балів.

**ВАТРА ПРЕДСТАВЛЕННЯ РОЇВ «ВІЗИТІВКА РОЮ»**

**Тема: «Вічна слава безсмертю хоробрих»**

Представлення творчо-мистецького звіту рою (мистецька композиція)**.**

Кожен рій у повному складі (8 осіб) представляє театралізоване дійство (до 7 хвилин), тематика якого пов’язана з подіями на Сході України, що стали визначальними у формуванні української історії, суспільства, державності; з вшануванням подвигу учасників Революції Гідності та увічненням пам’яті Героїв АТО, ООС, які зробили власний внесок у зміцнення обороноздатності України.

Мистецька композиція складвється з жанрів: художнє слово, українська народна пісня, танок (можливо, з елементами бойових мистецтв). Використовується музичний супровід (народні музичні інструменти та електронні музичні записи), який забезпечується учасниками.

Виступ рою розпочинається із оголошення:

‒ назви рою;

‒ назви композиції;

‒ мети.

Критерії оцінювання (від 1 до 5 балів):

‒ тема та мета мистецької композиції;

‒ досягнення мети та відповідність темі;

‒ художньо-естетичний рівень;

‒ артистичність та майстерність виконання;

‒ інформаційна насиченість мистецької композиції;

‒музичний супровід (живе виконання, використання фонограм («мінусовок»);

‒ оригінальність (регіональні особливості),

‒ загальне враження.

За перевищення загального часу нараховується штраф (5 балів).

Максимальна кількість балів – 40.

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

7. Документація та терміни її подання

Підсумкові протоколи та детальна інформація про підсумки проведення районних (міських, ОТГ) етапів гри «Джура», заявка на участь в обласному етапі гри «Джура» надсилається ***до 11 травня 2020 року*** на адресуВінницького обласного центру туризму, спорту, краєзнавства та екскурсій (21003, м. Вінниця, вул. Маяковського,9) або електронну пошту *(***vin.un.turist@meta.ua***).*

До мандатної комісії на місці проведення Гри подаються наступні документи:

- ID-картки або проїзний документ дитини для виїзду за кордон

- заявка на участь у Грі з відміткою лікаря про стан здоров’я учасників;

- учнівські квитки або довідки з місця навчання з фотографією, завірені печаткою, що перекриває фотографію на одну третину, підписані директором (керівником) закладу освіти за 2019/2020 навчальний рік (цей документ учасники повинні мати при собі постійно на всіх етапах проведення Гри);

- документи, що засвідчують страхування учнів, де вказано «для занять спортом або участі у змаганнях».

**8.Термін проведення**

***19 – 23 травня 2020 року*** на території авіаційно-спортивного клубу Товариства сприяння оборони України (с. Сутиски, Тиврівський район).

9. Умови прийому та розміщення команд

На місце проведення Гри рій прибуває самостійно ***19 травня 2020 року*.**

Рої розміщуються в польових умовах (наметах). Місце встановлення наметів, облаштування біваку визначається комендантом. Рої повинні мати все необхідне спорядження для організації польового табору та харчування учасників.

У день закінчення ІІ етапу Гри рої повинні залишити територію польового табору прибраною та здати її коменданту до 14.00 год.

Рої від’їжджають самостійно.

За проведення усіх конкурсів і видів Гри, а також таборову програму, умови прийому, розміщення роїв, підведення підсумків, спірні питання для обговорення та інше відповідає Головний суддя гри «Джура». Відповідно до цього, звернення, прохання, пропозиції та скарги мають бути адресовані Головному судді. Усі інші питання обговорюються на ранкових та вечірніх збірках і нарадах за необхідності у присутності членів ГСК, суддів, секретаря Гри.

**10.Оскарження результатів**

**Апеляційне журі**

До складу журі входять, як правило, не менше трьох осіб. Журі очолює голова, який одночасно є керівником відповідного етапу гри «Джура».

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 Умов.

Рішення апеляційного журі приймається більшістю голосів членів журі і є обов’язковим для виконання на відповідному етапі гри «Джура».

**11.Протести та порядок їх розгляду**

Протести (апеляції) подаються представником рою головному секретарю відповідного етапу гри «Джура» на ім’я головного судді у письмовій формі, де обов'язково вказуються ті пункти Умов, які той, хто протестує, вважає порушеними.

Протести щодо порушень 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 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 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.

Остаточне рішення щодо 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 представнику рою рішення Суддівської колегії по протесту.

Апеляція повинна бути розглянута протягом 12 годин з моменту подання, але до затвердження результатів змагань.

**12. Підведення підсумків**

1.Загальний підсумок не підводиться. Підсумки гри «Джура» підбиваються з кожного виду змагань (конкурсів, вікторин) (далі − змагання) окремо відповідно до Умов підведення підсумків кожного з видів змагань.

2.Кандидати на участь у Всеукраїнському етапі Гри визначаються за найменшою сумою місць, зайнятих в усіх залікових видах змагань. У випадку однакової суми місць у кількох роїв, перевага надається за кількістю призових місць (І-х, ІІ-х, ІІІ-х). У випадку однакової кількості призових місць визначається за пріоритетним видом «Впоряд».

3.Результати оголошуються в кінці кожного виду програми та опубліковуються.

***Примітка: Участь у всіх видах (залікових, обов’язкових, вишколах) є обов’язковою. В разі неучасті в одному із видів головна суддівська колегія скасує результати участі команди у змаганнях (враховуючи призові місця).***

13. Нагородження переможців

1.Рої, які посіли І, ІІ, ІІІ місця у залікових та обов’язкових видах змагань та конкурсах Гри, нагороджуються грамотами Департаменту освіти і науки Вінницької обласної державної адміністрації та призами Вінницького обласного центру туризму, спорту, краєзнавства та екскурсій.

2.Учасники роїв, які посіли І, ІІ, ІІІ місця у залікових та обов’язкових видах змагань та конкурсах Гри, нагороджуються грамотами Вінницького обласного центру туризму, спорту, краєзнавства та екскурсій.

3.Кандидати на участь у Всеукраїнському етапі Гри нагороджуються призами Вінницького обласного центру туризму, спорту, краєзнавства та екскурсій і співорганізаторів.

14. Фінансування

Витрати, пов’язані з відрядженням та участю рою у Грі (проїзд до місця проведення Гри та у зворотному напрямку, відрядження керівника, заступника керівника рою, харчування в дорозі, придбання необхідного спорядження, обладнання та одностроїв, виготовлення атрибутики, медичне страхування учасників на період проведення Гри), здійснюються за рахунок коштів, передбачених у відповідних бюджетах організацій, що відряджають.

Витрати на фінансування та матеріально-технічне забезпечення проведення Гри здійснюється за рахунок коштів, не заборонених законодавством України.

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

Додаток 1

РОЙОВІ АТРИБУТИ

Назва рою. Кожен рій обирає собі назву за тематикою історичної героїки борців за незалежність України. Мета: створення збірного образу, який би сприймали члени рою як частинку себе, і це б мотивувало їх спільно наслідувати свій ідеал, співдіяти у досягненні перемоги.

Відзначка (емблема) - схематичне, символічне зображення назви рою. Форма: білий круг з чорним колом. В середині чорне зображення. Розмір - ^ - 5 см. Можна використовувати на правому рукаві однострою, на висоті середини між ліктем та краєм рукава на плечі.

Ройове гасло (клич-девіз). Відображає лицарсько-воїнську, козацьку традицію, світогляд, ідеали. Можна використовувати народні приказки чи прислів'я, латинські вислови. Мета: - клич має ідейно об'єднувати всіх членів рою, спрямовувати їх на позитивну поведінку.

Ройовий позивний. Мета: - використання під час змагань, зокрема «Теренової гри», для зв'язку зі своїми.

Ройове знамено - це полотняний квадрат розмірами 75x75 см. Він складається з двох чи трьох барв. На правій (лицевій) стороні у центрі нашивається відзнака гри, висотою 25 см. На тій же стороні розміщуємо симетричний напис назви рою. Розміри букв по висоті - 10 см. На лівій (зворотній) стороні без нашивок. Прапорець носиться прикріпленим до держака довжиною 180 см та діаметром 3 см.

Барви рою - будь-які два чи три кольори. Основна барва для всіх учасників гри «Джура» - малинова, яка виконує функції тла (фону).

Однострій (типова форма) - мають бути елементи військового одягу сучасного українського війська чи силових структур (без військових відзнак діючих в ЗСУ, макети автоматів.