**ОРІЄНТОВНИЙ ПОРЯДОК ПРОВЕДЕННЯ**

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

**військово-патріотичної гри “Сокіл”(“Джура”)**

**(“молоді козаки” 15 – 17 років) на Дніпропетровщині**

* 1. Порядок проведення II (обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри “Сокіл” (“Джура”) серед учнівської молоді віком 15-17 років в 2019 році на Дніпропетровщині (далі – Порядок) розроблений на підставі Положення про Всеукраїнську дитячо-юнацьку військово-патріотичну гру “Сокіл” (“Джура”), затвердженого постановою КМУ від 17 жовтня 2018 року № 845, від 24.10.2019 № 1342 “Про проведення у 2019/2020 навчальному році Всеукраїнської дитячо-юнацькоївійськово-патріотичної гри “Сокіл” (“Джура”), враховуючи Указ Президента України від 18травня 2019 року №286/2019“Про Стратегію національно-патріотичного виховання дітей та молоді на 2020– 2025 роки”, регіональну цільову Програму патріотичного виховання населення Дніпропетровщини на 2017-2021 роки, затверджену рішенням Дніпропетровської обласної ради від 02.12:2016 № 123-7/VІІ, рішення Дніпропетровської обласної ради “Про регіональну цільову соціальну програму “Освіта Дніпропетровщини до 2021 року” від 07.12.2018 №414-15/VII) (зі змінами та доповненнями).
  2. II (обласний) етап Всеукраїнської дитячо-юнацької військово- патріотичної гри “Сокіл” (“Джура”) **(далі – гра “Джура”)** в Дніпропетровській області проводиться з метою виховання юних патріотів України на засадах національної гідності, високої патріотичної самосвідомості та активної громадянської позиції, здорового способу життя духовно багатої та фізично розвиненої особистості, готовності до виконання громадянського і конституційного обов’язку.
  3. Основні завдання гри “Джура”:
* виховання дітей та молоді в дусі відданості принципам державної незалежності і соборності Україні та Українському народу;
* організація змістовного дозвілля; самовиховання як одна з ключових форм самоврядування учнівської молоді; взаємодія роїв у рамках куреня;
* популяризація серед учнівської молоді здорового способу життя, активного відпочинку та життя в природі; розвиток навичок мандрівництва (туризму), орієнтування та таборування;
* зміцнення зв’язків, дружби дітей та молоді, навичок успішної взаємодії з однолітками з усіх куточків Дніпропетровщини;
* забезпечення прозорості та створення позитивного іміджу процесу національно-патріотичного виховання в осередках самовиховання дітей та молоді гри “Джура” через інформування про їх діяльність в засобах масової інформації та в Інтернеті, через освітні веб-сайти та на сторінках у соціальних мережах;
* сприяння поширенню застосування дітьми та молодцю української мови, проводячи нею всі заходи включно з міжособистісним спілкуванням учасників у межах гри “Джура”;
* формування ціннісних орієнтирів і громадянської самосвідомості у дітей та молоді на прикладах героїчної боротьби Українського народу за самовизначення і творення власної держави, залучення учасників революційних подій в Україні 2004, 2013-2014 років, учасників операції об’єднаних сил в Донецькій та Луганській областях до гри “Джура”.

**II. УЧАСНИКИ ГРИ “ДЖУРА”:**

**2.1.** Учасниками гри «Джура» є учні закладів загальної середньої та позашкільної освіти (далі – заклади освіти), члени громадських об’єднань, учасники молодіжних центрів, об’єднані на добровільних засадах у самовиховних малих групах – роях (гуртках):

1) “молоді козаки” – 8 однолітків 15-17 років;

2) “джури” –8 однолітків 11-14 років;

3) “новаки” (“козачата”) – до 12 однолітків 6-10 років.

Основою організації гри “Джура” є добровільне об’єднання учасників у рої, а роїв – у курені, в яких забезпечується реалізація принципу самоврядування. Курінь є базовою організаційною одиницею гри “Джура”. Курінь може складатися з трьох роїв молодих козаків. Курінь знаходиться під опікою виховника.

Рої гри “Джура”, створені на базі молодіжних центрів і громадських об’єднань (за згодою), діють у порядку, передбаченому для закладів освіти.

**2.2.В II (обласному) етапі гри “Джура” – 2020 бере участь команда (рій) закладу освіти - переможець І міського/районного етапу гри “Джура” в складі 8 осіб (6 хлопців та 2 дівчини) віком 15-17 років відповідно до Положення про Всеукраїнську дитячо-юнацьку військово-патріотичну гру “Сокіл” “Джура”, затвердженого постановою КМУ від 17 жовтня 2018 року № 845. Кожен рій обирає провідника-ройового.**

**2.3. Команди (рої) об’єднаних територіальних громад Дніпропетровської області беруть участь у відбіркових районних етапах гри на умовах співпраці з районними державними адміністраціями, які залучають команди закладів освіти ОТГ до районних змагань, та у разі перемоги беруть участь у II (обласному) етапі гри “Сокіл” (“Джура”)-2020.**

**2.4.** Порядком II (обласного) етапу гри “Сокіл” (“Джура”)-2020 **передбачена** заміна членів команди (рою) у випадку хвороби або травмування за умови надання необхідних висновків лікаря.

Керівникам команд (роїв) необхідно передбачити заміну 1 дівчини та 1 юнака, які на період проведення II (обласного) етапу гри перебуватимуть у своєму населеному пункті, та забезпечити у разі необхідності заміну членів рою з дозволу організаційного комітету гри та при наявності розпорядчого документу по закладу освіти міста/району, ОТГ. Вирішення питання щодо прибуття до місця проведення гри запасного учасника покладається на керівників роїв.

**2.5.** Керівники команд (керівник рою та його заступник) призначаються наказом органів управління освітою районних/міських адміністрацій, ОТГ.

На керівників команд та їх заступників покладається відповідальність за збереження життя і здоров’я учасників гри в дорозі та під час проведення заходів II (обласного) етапу гри “Сокіл” (“Джура”).

**Забороняється створювати збірні рої навчальних закладів міста/району, ОТГ.**

Відповідальність за безпечну підготовку місць проведення конкурсів та змагань гри, дотримання учасниками техніки безпеки, стан спорядження, його відповідність нормам покладається на таборову старшину, суддівську колегію та старших суддів на етапах.

**2.6.** Кожен рій веде свою Книгу звитяг (щоденник), яка складається з двох частин: “Спадок” та “Здобуток”. У “Спадок” збираються (у тому числі усні та архівні) свідчення про боротьбу за державну незалежність України в районі (місті, селі), а в “Здобутки” вписуються свої перемоги, досягнення, імена козачат, джур рою тощо.

Книга звитяг надається до мандатної комісії в день урочистого відкриття ІІ (обласного) етапу гри та повертається в день закінчення гри.

Рої-учасники ІІ (обласного) етапу гри “Сокіл” („Джура”)-2020готують посилки та стиннівки для передачі військовослужбовцям.

**Під час змагань у військовій частині ІІ (обласного) етапу гри “Сокіл” („Джура”)-2020 команди (рої) передають для українських військовослужбовців, учасників ООС посилку з гуманітарною допомогою,**яка оформлена у вигляді поштових ящиків (орієнтовний розмір в см. L60хW40хH40), прикрашена українською символікою та містить адресу відправника для переписки, назву команди (рою), заклад освіти, місто/район/ОТГ та **обов’язково список з переліком складової посилки в двох екземплярах.** Один екземпляр списку прикріпляється до посилки, другий – надається до мандатної комісії в день урочистого відкриття ІІ (обласного) етапу гри.

**Орієнтовний склад посилки: продукти харчування** тривалого зберігання (консерви м’ясні, рибні, овочеві у металевих банках, печиво, сушки, цукерки, чай, кава, крупи); **медикаменти від вірусних захворювань** з визначенням терміну придатності; **засоби гігієни**, обереги, листи, малюнки, власні вироби, сувеніри тощо.

**Плакат “В єдності – наша сила!”**оформлюється на ватмані **форматом А-1** та виготовляється власноруч або роздруковується в типографії. **Плакати надаються до мандатної комісії гри під час реєстрації до участі у ІІ (обласному) етапі гри.**

**Плакат повинен містити таку інформацію:** назва команди (рою), закладу освіти, міста/району/ОТГ; статтю/тті з описом проведених добрих діл впродовж 2019/2020 н.р.; підтверджуючі фотографії; патріотичні авторські вірші та малюнки на підтримку воїнів ООС та гасла за єдність нашої держави тощо.

**2.7.** Кожен рій веде свою сторінку в Інтернеті та викладає світлини і відеоматеріали, пов’язані з його діяльністю.

**III. КЕРІВНИЦТВО ГРОЮ “ДЖУРА”:**

**3.1.** Загальне керівництво, безпосередня організація та проведення II (обласного) етапу гри “Джура” серед учнівської молоді віком 15-17 років в 2019 році покладається на департамент освіти і науки облдержадміністрації та комунальний заклад позашкільної освіти “Центр позашкільної освіти”Дніпропетровської обласної ради”.

**3.2.** Для проведення гри створюється обласний штаб, склад та повноваження якого затверджуються розпорядженням голови облдержадміністрації.

**3.3.** До організації та проведення заходів у межах гри “Джура” у разі потреби долучаються інші структурні підрозділи обласної ради, обласної державної адміністрації, представники громадських об’єднань та учасники ООС.

**3.4.** Методичне та організаційне забезпечення проведення II (обласного) етапу гри “Джура”здійснює КЗПО“ЦПО”ДОР”.

**3.5.** Для проведення гри “Джура” створюється організаційний комітет, склад якого погоджується з обласним штабом та затверджується наказом КЗПО“ЦПО”ДОР”.

**3.6.** Для забезпечення виконання програми наметового таборування II (обласного) етапу гри “Джура” організаційним комітетом формується склад таборової старшини, який погоджується з обласним штабом та затверджується наказом КЗПО“ЦПО”ДОР”.

**3.7.** З метою забезпечення об’єктивної оцінки результатів змагань створюється суддівська колегія, склад якої погоджується з обласним штабом та затверджується наказом КЗПО“ЦПО”ДОР”.

**3.8.** Апеляції щодо об’єктивності результатів розглядає апеляційна комісія, склад якої затверджується наказом КЗПО “ЦПО”ДОР”.

**IV. ПОРЯДОК І СТРОКИ ПРОВЕДЕННЯ ГРИ “ДЖУРА”:**

**4.1.** Гра “Джура” – 2020 в Дніпропетровській області проводиться в три етапи:

* початковий (шкільний) етап гри проводиться для двох вікових категорій: молодші школярі віком 6-10 років, школярі середніх та старших класів віком 11-14 років, враховуючи учнів ПТНЗ –**протягом квітня;**
* І районний/міський етап гри “Джура” проводиться у формі 3-5 денного таборування **протягом травня.**

**В цьому етапі беруть участь ОТГ.**

**Обов’язковим елементом підсумкового наметового таборування є щонайменше дві ночівлі підряд учасників гри “Джура” в польових умовах. Тривалість таборування визначається відповідним оргкомітетом з урахуванням віку учасників.**

**4.2.** II (обласний) етап гри “Джура” проводиться в червні для дітей віком 15-17 років у формі 5-7 денного таборування.

**4.3.** Заходи в рамках гри “Джура” проводяться протягом року відповідно до річних планів роботи закладів освіти, органів управління освітою міст, районів та ОТГ області.

**V. ОРГАНІЗАЦІЙНІ ЗАСАДИ ТА ЗМІСТ ЕТАПІВ ГРИ «ДЖУРА»:**

**5.1.** До програми **II** (обласного) етапу гри “Джура” включаються 12 залікових видів змагань та конкурсів:

**“Впоряд” –** стройова підготовка; “**Перетягування линви” –** силове змагання з фізичної підготовки**; “Лава на лаву” –** звитяжні змагання; “**Стрільба з пневматичної зброї”;** “**Відун”** – інтелектуальний конкурс з елементами квест-орієнтування; “**Таборування” –** конкурс біваків;  **“Теренова гра”** – тактична підготовка з використанням лазерного вогню Lazer Tag; **військово-прикладна смуга перешкод; неповне розбирання і складання АК-74; “Фізична підготовка”; “Пластун” (орієнтування іцілевказання); “Метання гранати”; “Саперна підготовка”;** надання першої долікарської допомоги (“**Рятівник**”).

**Щоденно в таборі проводяться:** ранкові руханки, збірки, засідання суддівської колегії, таборової старшини, осавульської служби, а також наради з керівниками роїв (за окремим графіком).

**У перервах між змаганнями та конкурсами відбуватимуться тренінги, ватри** (розважальні вечори-дискотеки, ройові вогники, демонстрація відеофільмів), **гутірки** (тематичні виховні та пізнавальні бесіди, семінари, зустрічі з видатними та цікавими людьми, в т.ч. учасниками ООС та інше), **туристсько-спортивні ігри, забави, відзначатимуться знаменні та пам’ятні дати в історії держави, дні народження тощо.**

В таборі діє капличка, до облаштування якої обов’язково залучаються представники роїв з атрибутикою, привезеною з собою (рушники, ікони, обереги, підсвічники та інше).

Також проводяться конкурси “**Ватра”** – творчо-мистецький конкурс та танцювальний флешмоб за українськими і козацькими мотивами, “**Козацька кухня”, “Український ярмарок”**, в ході яких рої зможуть виставити на продаж вироби, зроблені власними руками, придбати сувеніри один в одного та найголовніше продемонструвати майстерність і знання у веденні фінансів та господарської діяльності (навички юних скарбників).

**5.2.** До організації та проведення II (обласного) етапу гри “Джура”, заходів з патріотичного виховання залучаються представники громадських організацій (волонтери, учасники ООС, козацькі об’єднання, ГО «Асоціація Дніпровських скаутів «Скіф», «Молодь України разом», «Військові капелани Дніпра» та інші, в Статуті яких визначена робота з молоддю в напрямку національно-патріотичного виховання, ОК «Схід», ДСНС, ВНЗ, федерації спортивного туризму, скелелазіння та орієнтування, науковці, музейні співробітники та інші.

5.3. Обов’язковим елементом II (обласного) етапу гри “Джура” є щоденне виконання Державного гімну України на ранкових шикуваннях та маршу на слова Олеся Бабія “Зродились ми великої години” – на вечірніх шикуваннях.

**VI. ДОКУМЕНТАЦІЯ ТА СТРОКИ ЇЇ ПОДАННЯ**

**6.1.** На електронну адресу КЗПО “ЦПО” ДОР” (**kzpo\_cpo\_dor@ukr.net**) після проведення І (міського/районного) етапу гри «Джура» до **01.06.2019** подається попередня заявка на участь у II (обласному) етапі гри “Джура”, у якій зазначаються місто/район, ОТГ, назва закладу загальної середньої (позашкільної) освіти, прізвище, ім’я, по батькові (повністю), число, місяць, рік народження, клас (для дітей), місце роботи та посада (для керівника), домашні адреси та мобільні телефони (на 10 осіб: 8 дітей та 1 керівник, 1 заступник керівника рою), **яка в подальшому за підписом керівника органу управління освітою міста/району/ОТГ та завірена печаткою подаватиметься в день реєстрації на участь у II (обласному) етапі гри.**

**6.2.** Після завершення І (міського/районного) етапів гри **не пізніше 01.06.2019** до КЗПО “ЦПО”ДОР” надсилається **інформація аналітичного характеру** про організацію та проведення І районного/міського етапу гри “Сокіл” (“Джура”) за підписом керівника органу управління освітою та контактними даними виконавця (не менше 2-х друкованих листів форматом А4 на електронну адресу **kzpo\_cpo\_dor@ukr.net).**

6.3. Для участі в II етапі гри “Джура” керівники команд (роїв) **у день заїзду на місце проведення таборування** під час реєстрації надають до мандатної комісії **такі документи:**

* наказ про відрядження команди на участь у II (обласному) етапі гри “Джура” – 2020 за підписом керівника органу управління освітою міста/району, ОТГ завірений “мокрою” печаткою;
* *іменну заявку, завірену організацією, що відряджає (склад делегації повинен бути незмінним та відповідати попередній заявці на участь у II (обласному) етапі гри);*
* список рою (8 дітей, 1 керівник та 1 заступник керівника рою) за формою: порядковий №, прізвище, ім’я, по батькові (повністю), число, місяць, рік народження, заклад освіти, клас (для дітей), місце роботи та посада (для керівника), домашні адреси та мобільні телефони, за підписом керівника органу управління освітою, завірений мокрою печаткою;
* ксерокопії паспортів керівників та дітей або свідоцтв про народження дітей;
* ксерокопії ідентифікаційних кодів;
* учнівські квитки (довідки) за 2019/2020 навчальний рік з фотографією, що перекривається печаткою на 1/3;
* медичні книжки керівників;
* **всі діти - учасники змагань повинні мати страховий поліс для участі у туристсько-спортивних змаганнях.**

**VII. ПІДБИТТЯ ПІДСУМКІВ ТА НАГОРОДЖЕННЯ ПЕРЕМОЖЦІВ:**

**7.1.** Підсумки II (обласного) етапу гри “Сокіл” (“Джура”) – 2020 підбиваються у кожному виді змагань та конкурсів. Переможці в окремих видах визначаються за найбільшою сумою балів, набраних під час цих змагань.

Результати оголошуються в кінці кожного виду програми та розміщуються в спеціально відведених місцях. Нагородження переможців та призерів в конкурсах/змаганнях здійснюється на вечірніх або ранкових колах (збірках).

Переможці в загальному заліку II (обласного) етапу гри визначаються за найменшою сумою місць, зайнятих в усіх залікових видах змагань/конкурсів.

**У разі отримання однакової кількості балів декількома командами (роями) перевага надається тій команді (рою), яка має найбільшу кількість призових місць у видах змагань.**

**При відсутності призових місць - перевагу отримує та команда (рій), яка набрала більшу кількість балів у військово-прикладна смуга перешкод.**

**7.2.** Переможці та призери II (обласного) етапу гри нагороджуються почесними грамотами, дипломами, кубками, цінними подарунками та екскурсійно-пізнавальною патріотичною подорожжю.

**7.3.** Переможець II (обласного) етапу гри “Джура” бере участь у III (Всеукраїнському) етапі гри “Сокіл” (“Джура”) в липні 2020 року.

**VIII. ФІНАНСУВАННЯ ГРИ “ДЖУРА”:**

**8.1.** Фінансування II (обласного) етапу гри “Джура” здійснюється за рахунок коштів, передбачених на проведення обласного етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри “Сокіл” (“Джура”) в рамках регіональної цільової Програми патріотичного виховання населення Дніпропетровщини на 2017 – 2021 роки, затвердженої рішенням Дніпропетровської обласної ради від 02.12.2016 № 123-7/VІІ; відповідно до кошторисів департаменту освіту і науки облдержадміністрації та КЗПО“ЦПО” ДОР” на 2020 рік, а також інших джерел фінансування, не заборонених чинним законодавством.

**8.2.** Витрати на переїзд команди (рою) до місця проведення II (обласного) етапу гри “Джура” та в зворотному напрямку, харчування дітей в дорозі, перевезення дітей до військової частини та в зворотному напрямку здійснюються за рахунок організації, що відряджає.

**8.3.** Витрати, пов’язані з участю команди (рою) переможця II (обласного) етапу гри “Джура”– 2020 у III (Всеукраїнському) етапі гри, здійснюється за рахунок коштів КЗПО “ЦПО” ДОР”.

**ОПИС ТА ПОРЯДОК ПРОВЕДЕННЯ ЗМАГАНЬ, КОНКУРСІВ**

**ГРИ “СОКІЛ” (“ДЖУРА”)-2020**

**КОНКУРС “ВПОРЯД”**

Конкурс проходить у вигляді демонстрації навичок зі стройовоїпідготовки (впоряду). Оцінювання конкурсу здійснюється відповідно доМуштрового впоряду гри “Сокіл” (“Джура”).

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

**Місце проведення:** стройовий плац, рівний майданчик з твердоюповерхнею (асфальтований, бетонний, дерев’яний) не менше 50 м в довжину і30 м в ширину.

**Час на виконання:** загальний час на виконання обов’язкового і творчогозавдань – 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 длярою).

**Система оцінювання:** виконання вправ проводиться згідно Муштровоговпоряду гри “Джура”. Визначення результатів проводиться з урахуваннямдопущених помилок кожним учасником рою під час виконання вправмуштрового 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 синхронністьвиконання та кожну якісно виконану комбінацію елементів муштровоговпоряду, що не входить в обов’язкове завдання. Таким чином рій можезменшити суму штрафних балів.

Перемагає рій, який у підсумку виконання обов’язкового і творчогозавдання набрав найбільшу суму балів. За рівної кількості балів вище місцепосідає рій, який отримав менше штрафних балів.

**Послідовність виконання.** Обов’язкове завдання – це виконанняприйомів у складі рою без зброї.

На завершення обов’язкового завдання відбувається проходження роюурочистим кроком із виконанням маршової патріотичної пісні на тематикукозацтва, УСС, військ УНР, УПА або сучасних ЗСУ (у межах відведеного часу).

Творче завдання може бути представлене у вигляді злагодженого тачіткого показу комбінацій елементів впоряду у складі рою (можливиймузичний супровід (технічно забезпечується учасниками) без зброї або зізброєю (елементи зі зброєю виконуються відповідно до Стройового статуту ЗСУкраїни).

**Суддівська колегія:** включаються фахівці впоряду гри “Джура” з числафахівців з військової підготовки та/або військовослужбовців.

Кількість суддів визначається із розрахунку: один суддя на двохучасників рою (наприклад: 8 учасників – 4 судді). Головний суддя обов’язковооцінює дії ройового і хорунжого (прапороносця). Інші судді конкурсу оцінюютьдії двох учасників рою.

**Місце розташування суддівської колегії:**

Судді розміщуютьсяпосередині стройового плацу (майданчику).

Рекомендується щоб рій виходивна 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;

‒ перешикування рою з однолави в дволаву та навпаки;

‒ повороти на місці (праворуч, ліворуч, обернись);

‒ крок на місці;

‒ перешикування в дворяд;

‒ проходження рою урочистим ходом з виконанням військового вітання під час

руху;

‒ проходження рою з виконанням маршової патріотичної пісні;

‒ виконання творчого завдання (в разі готовності).

**Порядок виконання**

**Вихід рою на місце виконання**

Рій підходить до вихідного місця.

Ройовий подає команду:

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

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

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

**“Рій НА МІСЦІ. СТІЙ.**

**Ліво-(право-) РУЧ.**

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

Ройовий подає команду:

“РІЙ. До правого **РІВНЯЙСЬ. СТРУНКО!** Наша назва (рій проголошуєназву), наше гасло (рій проголошує гасло)”.

“До середини **ГЛЯНЬ!”** ‒ ройовий підходить до головного судді конкурсута 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 білясудді зліва.

Суддя подає команду: **“СПОЧИНЬ!”.**

Ройовий дублює команду: **“Спо-ЧИНЬ!”** (стати вільно, виставити лівуногу вперед під 45 градусів так, щоб п’ятка лівої ноги знаходилася на прямійлінії з носком правої ноги; вага тіла переходить на праву ногу. Руки вільноопущені вздовж тулуба). Хорунжий самостійно ставить прапор до стопи івипрямляє 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 длязбору:

**“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 вказуєлінію для шикування. Як тільки перший член рою став на лінію, то ройовийробить два кроки вперед і повертається обличчям у бік чолової лініїшикування).

Ройовий подає команду: **“До правого РІВНЯЙСЬ”.**

(За цією командою усі, крім правофлангового прапороносця (хорунжого),повертають голови праворуч(праве вухо вище від лівого, підборіддя трохипідняте) вирівнюючись. Під час вирівнювання джури можуть трохипересуватися 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**Ройовий подає команду: “Рій, до двох – відлі-ЧИ”.**

(Відлік починається з правого флангу: кожний джура, швидко повертаючиголову до джури, який стоїть ліворуч від нього, називає свій номер і швидкоставить голову прямо. Крайній лівого флангу голову не повертає, робить кроквперед і доповідає “Відлік завершено”та крокує назад).

Ройовий подає команду: **“Рій, у дволаву – ШИКУЙСЬ”.**

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

Ройовий подає команду: **“Рій, вправо зім-КНИСЬ”.** (За виконавчоюкомандою всі джури, за винятком того, до якого призначене змикання,повертаються в бік змикання, після чого пришвидшеним півкроком підходятьна встановлений для зімкненого строю проміжок і в міру підходу самостійнозупиняються та повертаються ліворуч.

Ройовий подає команди: **“ДоправогоРІВНЯЙСЬ. 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 виконавчоюкомандою всі джури, за винятком того, від якого здійснюється розмикання,повертаються в зазначений бік, рівночасно з постановкою ноги повертаютьголову до фронту строю і йдуть пришвидшеним півкроком, дивлячись черезплече на того, хто йде ззаду, і не відриваючись від нього; після зупинки того,хто йде ззаду, кожен робить ще стільки кроків, скільки було зазначено вкоманді або один крок, й повертається праворуч).

Ройовий подає команду: “**Рій, в однолаву –ШИКУЙСЬ”.** (За виконавчоюкомандою другі номери роблять лівою ногою крок вліво, не приставляючиправої ноги, крок вперед й приставляють ліву ногу).

Ройовий подає команди: **“До правогоРІВНЯЙСЬ. СТРУНКО!”**

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

Крок на місці

Ройовий подає команду: “**Рій, До правогоРІВНЯЙСЬ. СТРУНКО. Намісці ходом-РУШ”.** (За виконавчою командою всі джури крокують на місці).

Ройовий подає команду: **“Рій – СТІЙ”.** (За виконавчою командою, щоподається під ліву ногу, всі джури приставляють праву ногу і зупиняють крокна 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 виконавчоюкомандою всі джури, повертаються праворуч, після чого пришвидшенимпівкроком підходять на встановлену дистанцію шикування в ряд. Ройовий іхорунжий 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 підчас руху.

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

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 подаєкоманду:

**“СТРУНКО”.** (Рій переходить від похідного кроку на урочистий).

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

**“Рій, вправо – ГЛЯНЬ!”.** (За командою ройовий прикладає праву руку доголовного убору, хорунжий і права колона рою тримає голову прямо, а ліваколона повертає голову праворуч).

Після проходження рою повз судді ройовий подає команду:

**“Рій – Спо-ЧИНЬ!”.**(За командою ройовий опускає праву руку, ліва колонарою 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 – Спо-ЧИНЬ!”.**(За командою рій припиняє співати пісню і крокує навихідну позицію).

**Дії хорунжого (прапороносця)**

**1.** Хорунжий відповідає за стан прапору. По можливості він повинен матиодного або двох помічників – підхорунжих, які допомагали б йому проводитиналежний церемоніал біля прапора. На урочистих заходах хорунжі тапідхорунжі повинні мати білі рукавички.

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

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

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

**3.**Основна постава хорунжого з прапором.

По команді “Підрозділ в …лаву шикуйсь”хорунжий стає першим злівавід командира в лаву в муштрову (основну) поставу і утримує правою рукоюпрапор вертикально догори, паралельно до тіла, при цьому кінець древка стоїтьбіля носка правої ноги. Права рука утримує древко прапора вертикально нависоті «сонячного сплетіння», лікоть направлений назад.

Також основна постава хорунжого приймається в разі, коли хорунжийстоїть в положенні **“Спо-ЧИНЬ”** і лунає від командира звернення в бік всьогопідрозділу або особисто хорунжого, наприклад “Рій (підрозділ) ...” або “Хорунжий Неділько.”

**4.** Положення **“Прапор ВГОРУ”.**Команда надається виключно намісці командиром або виконується хорунжим самостійно в разі отриманоїкоманди **“РІВНЯЙСЬ”**або перед початком руху.

Хорунжий правою рукою піднімає прапор догори, лівою рукоюперехоплює його таким чином, що передпліччя лівої руки було паралельноземлі і було на висоті шиї, при цьому долонь повернута в бік фронту.

Одночасно права рука перехоплює кінець древка прапора на висоті поясу івстромляємо його до торбинки для древка при поясі або спирає його до поясу.

Праву руку тримаємо на древку при поясі, а лівою (зігнутою під прямим кутомміж плечем і передпліччям) тримає древко напрямом вверх на висоті шиї.

**5.“СТРУНКО”**– із положення по команді “Прапор ВГОРУ”прапорсхиляється вперед під кутом 30-45° лівою рукою. Постава хорунжого – згіднозагальної команди “СТРУНКО”. Команда може виконуватися як на місці, так ів русі.

Після отримання команди **“Ходом РУШ”**хорунжий par самостійно приймаєположення прапора на **“СТРУНКО”,** якщо не отримує від командира команди**“Прапор (стяг, знамено) на-ПЛЕЧЕ”.**

**6. “Прапор (стяг, знамено) до СТОПИ“**

Надається після команд “**Прапор на ПЛЕЧЕ”, “Прапор ВГОРУ”, “СТРУНКО”.** Виконується хорунжим самостійно – лівою рукою опускаєтьсяпрапор донизу, а права рука перехоплює його і вертикально ставить древкопрапора 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, щобпрапор верхньою частиною нахилився вперед-вправо (під кутом 30-45°), аоснова древка була вперта під носок правої стопи. При цьому права рукаповністю 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 почутоїпідготовчої команди) і виконує команду **“Спо-ЧИНЬ”**(при виконавчійкоманді).

**8. “Прапор (стяг, знамено) на-ПЛЕЧЕ”**

Команду надає командир перед вимаршем підрозділу похідним кроком назначні 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 кутом30-45°. Кисть правої руки охоплює кінець древка прапора. Древко опускається ілягає всією довжиною на випрямлену праву руку, яка його трохи огинає своєюповерхнею. Таким чином прапор лежить на правій руці, схиляючись дещоназад.

Ліва рука вільно опущена вздовж тіла.Для переходу з положення **“Прапор (стяг, знамено) на-ПЛЕЧЕ”**вположення **“Прапор ВГОРУ”** дії проводяться в зворотному порядку.

**9.** Перед шикуванням (перешикуванням) підрозділу для початку рухухорунжий займає своє місце для руху самостійно. Під час руху відстань міжхорунжим і командиром не менше двох кроків. Відстань між підрозділом іхорунжим не менше одного кроку.

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

**2. СИЛОВЕ ЗМАГАННЯ - “ПЕРЕТЯГУВАННЯ ЛИНВИ”.**

У змаганнях бере участь дві команди в складі всього рою 8х8. Линва стандартна. Окружність – 20-35 мм; довжина – не менше 20-30 м; кінці – обметані.

Учасник змагань називається “пулер”.

На линві позначається середина (центральний маркер) та дві маркувальні стрічки з обох боків на відстані одного метра від центрального маркера для першого пулера команди. Позначки кольорові.

На майданчику для змагання позначається поперечна центральна лінія (під центральним маркером на линві). На відстані трьох метрів від центральної з обох боків позначається фінішна лінія.

Кожна команда береться за свою половину линви. Пулери стоять по обидві сторони линви через одного (перший – ліворуч від линви, другий – праворуч і т.д.). Пулери, що стоять ліворуч, закріпляють линву під правим ліктем, ті, що стоять праворуч – під лівим ліктем, щосили утримуючи линву двома руками.

Допускається одностороннє розташування пулерів. Линва в такому випадку повинна розташовуватися з правої сторони пулера і бути між тілом та верхньою частиною передпліччя. Останній член команди захоплює канат зазначеним вище способом. А його кінець пропускається в пахову западину, далі – через спину. Протилежне плече затискається в іншій паховій западині.

Команда сама визначає тактику розміщення пулерів. Допускається зміна тактичної побудови у різних спробах.

Жодний із пулерів не може робити захват ближче до центру, ніж крайня маркувальна стрічка. Перший до центру пулер має здійснити захват якомога ближче до крайньої маркувальної стрічки.

Не допускається ніяких вузлів або петель на линві, також не дозволяється чіпляти линву навколо будь-якої частини тіла. Пересічення линви через самого пулера вважається петлею.

На старті тяги центральний маркер на линві поєднується із центральною лінією на поверхні майданчика.

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

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

Кожен пулер під час тяги тримає линву двома руками простим захватом так, щоб долоні обох рук були направлені вверх. Будь-який інший захват, що може заважати вільному руху линви, є порушенням. Стопи ніг мають бути попереду колін, пулери мають зберігати таку позицію протягом усього часу тяги.

***Взуття має бути спортивне (кросівки). Берці та бутси – забороняються!***

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

При виявленні порушення суддя зупиняє боротьбу. Головний суддя робить зауваження при падінні когось із учасників (“сидінні”, пулер доторкається землі іншою частиною тіла, крім ніг та моментальному неповерненні у вихідне положення), гальмуванні тяги (“ступор”), небажанні вести активну боротьбу (“тяга без боротьби”), при пропусканні линви через руки (неконтрольований рух линви). При неодноразовому “сидінні” та продовженні боротьби в тязі («гребля») команді теж робиться зауваження. Після трьох зауважень команда дискваліфікується і їй зараховується поразка. Забороняється робити будь-які упори на землі (виямки, бортики) для ніг.

Боротьба припиняється за сигналом головного судді: “Стоп” (може дублюватися свистком).

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

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

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

Змагання проводиться по олімпійській системі “програв-вибув”. Роям присвоюються місця у відповідності до туру, в якому вони брали участь та вибули.

**3. Конкурс надання долікарської допомоги “Рятівник”**

Надання домедичної допомоги пораненому в зоні обстрілу (проводитьсяна заміну швидкісного етапу (“Типовіумови проведення конкурсів та змаганьшкільного, І (районного (міського), ІІ (обласного та Київського міського) і ІІІ(Всеукраїнського) етапів Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри “Сокіл” (“Джура”)”, затверджені наказом УДЦТКУМ від 20лютого 2018 № 15-А).

Вимоги:

* Рій отримує ввідну стосовно ситуації при виявленні пораненого таздійснює необхідні дії в зоні обстрілу та в зоні укриття.
* Оцінюється правильність виконання алгоритму дій підрозділу в зоніобстрілу при виявленні пораненого.
* Оцінюється час накладання джгута.
* Оцінюється правильність виконання алгоритму дій при допомозіпораненому в зоні укриття.
* Оцінюється загальний час в зоні обстрілу, в зоні укриття татранспортування 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 науявну зону ураження. Уявний уражений кричить “Я поранений” і “втрачаєсвідомість”. В цей час запускається секундомір. Найближчий до пораненогоучасник рою повинен швидко правильно зреагувати на поранення товариша –повідомити рій, рушити до пораненого. При наближенні до пораненого (збоку)учасник, який надає допомогу – “рятівник” повинен проконтролювати зброюпораненого (по можливості забрати зброю та відкласти її в бік) і накластикровоспинний джгут (джгут накладається без затягування!!!) або здійснититампонування. Коли “рятівник” витягне джгут або отримає його від судді, тозапускається секундомір, який виміряє час накладання джгута. Потім рійповинен утворити тактичний елемент “коридор” (коли вільні учасникиімітують ведення вогню і утворюють тактичний елемент – прикриттяевакуаційної групи з обох боків з періодичним відходом) для евакуаціїпораненого в “жовту” зону (укриття) зазначену суддею.

“Рятівник” самостійноабо при допомозі другого бійця транспортують пораненого (способомпереповзання) в “жовту зону” (укриття) і обов’язково забирає з собоюімітаційну зброю пораненого. В “жовтій” зоні рій займає кругову оборону, аодин із учасників рою – “санітар”, продовжує проводити алгоритм “Кровтеча +Дихальні шляхи + Дихання + Кровотеча” (CABC).“Санітар”здійснює свої дії іголосно їх коментує. При цьому іншим учасникам заборонено допомагати “санітару”. Суддя повинен оцінити правильність перевірки можливоїдодаткової кровотечі на кінцівках, дихальних шляхів, огляду грудини (ілокалізації можливого поранення в груди), та бинтування поранення. Післяпроведення алгоритму першої допомоги по команді “санітара” рій здійснюючитактичний елемент “коридор”) евакуює потерпілого (довільним способом) доточки евакуації (в “зелену” зону), яку вказує суддя.

Після доставки пораненого в «зелену» зону суддею етапу подаєтьсякоманда “Стоп” і час на секундомірі зупиняється. Контрольний часвизначається безпосередньо суддівською колегією за добу до початку змагання.

Підраховується кількість правильно виконаних елементів надання першоїдомедичної допомоги, дії інших членів рою, та зазначається час накладанняджгута і транспортування в кінцеву точку.

**4. ЗВИТЯЖНІ ЗМАГАННЯ “ЛАВУ НА ЛАВУ” - командне силове змагання, що є традиційною забавою українських козаків.**

Змагання “Лава на лаву” не потребує спеціальної попередньої підготовки, проводиться на майданчику.

Майданчик із безпечним (земляним, ґрунтовим, піщаним, штучним) покриттям, без сторонніх небезпечних предметів (дерева, кущі, каміння, стіни, загорожі тощо) на відстані не менше 5-ти метрів за межами майданчика.

Судять змагання не менше 4-х бокових суддів та головний суддя, який і подає команди.

Склад учасників – 6 осіб.

Керівники і заступники керівників роїв безпосередньої участі у змаганнях не беруть.

Перед початком змагань учасники стають до козацького кола, виголошують гасло рою, психологічно налаштовуються, підбадьорюються. По команді судді рої сходяться до середньої лінії і розгортаються у лаву. Кожен рій тактично будує лаву самостійно (однолава, дволава, “трикутник”, “коло” тощо) і стає за 1 (0,5) м від середньої лінії. Руки учасників перехресно кладуться на плечі відкритими долонями до власного тіла. Учасники тісно зімкнуті (присутні один до одного), повернуті обличчям до суперника. Суддя проводить інструктаж та вказує на можливі порушення.

За першим сигналом (свистком судді) лава починає певними загрозливими звуками (без слів, наприклад: “у-у-у”; “гала-гала-гала”; “гей-гей-гей”; “тупу-тупу-тупу”; “ков-ков-ков-ков” тощо) піднімати бойовий дух рою та психологічно тиснути на суперника.

За другим сигналом судді рої починають боротьбу.

Лава на лаву сходяться у ривку.

Учасникам змагань забороняється низько нахиляти голову, виставляти лікті, виносити вперед кулаки, наступати на ноги супротивників, повертатись до суперників спиною.

Будь-які удари заборонені. Навіть при намірі нанести удар боротьба припиняється, рою-порушнику робиться зауваження.

Про порушення правил сигналізують судді, боротьба зупиняється, суть порушення роз’яснюється головному судді і рою, головний суддя приймає рішення.

Після трьох зауважень рій дискваліфікується і йому зараховується поразка.

Для перемоги рій повинен витіснити суперника за будь-яку лінію його частини майданчика

Рою може зараховуватись поразка у разі, якщо учасники зробили заступ двома ногами за середню лінію до сигналу судді, хтось із учасників упав на землю (торкнувся землі коліном чи рукою), якщо розірвана лава.

Для виявлення переможця роям надається три спроби.

Змагання проводяться за олімпійською системою “програв-вибув”.

Остаточні умови проведення змагань оголошуються не пізніше, ніж за 1 годину до початку змагань.

**5. “ТЕРЕНОВА ГРА” із боротьбою за прапор з використанням системи лазерного вогню LAZER TAG.**

Гра проводиться у вигляді модельних змагань із боротьбою за прапор з використанням системи лазерного вогню LAZER TAG**.**

Кількість учасників – 8 осіб (може змінюватись в залежності від кількості наявних систем LAZER TAG).

Контрольний час двобою – 3 хв.

Команда самостійно визначає тактику ведення бою; всі команди по веденню бою віддає ройовий, інші члени рою чітко виконують накази ройового. Забороняється втручання в ведення бою керівників, заступників керівників команд (роїв), вболівальників, надання підказок тощо. В разі втручання зазначених осіб до бою команда (рій) може бути дискваліфікована.

Арена змагань розташовується на місцевості або на огородженому майданчику із штучними спорудами, що дозволяє учасникам сховатися за ними. В центрі майданчика знаходиться прапор, який треба захопити.

Одночасно змагаються дві команди. Перемагає команда, яка змогла як найдовше утримати прапор та знищити більше живої сили противника.

Змагання проводяться у декілька турів.

У відбіркових змаганнях беруть участь всі команди.

До першого туру виходять команди, які найдовше утримували прапор противника.

Другий та інші тури проходять за олімпійською системою: команда, що перемогла в двобої, залишається на терені гри та змагається з наступною командою до своєї поразки. Результат команди визначається за найбільшим часом утримання прапору під час двобою (двобоїв), також враховується кількість знищених противників. За кожного вбитого учасника команді нараховується по 2 секунди штрафних балів, які будуть відніматися від загального часу утримання прапору противника.

У разі знищення всіх учасників команди – рій завершує боротьбу, займає місце після команд, в яких залишилася жива сила у відповідному турі.

**6. “*ВІДУН” – інтелектуальний конкурс* з загальної історії України XV-XXI ст., рідного краю та Збройних Сил України.**

**Тематичні розділи:**

1. Феномен козацтва. Традиції, звичаї, побут, заняття козаків.

2. Козацько-селянські повстання XVI - XVII ст.

3. Національно визвольна війна українського народу середини XVII ст.

4. Україна за часів Руїни.

5. Козацтво у XVIII ст.

6. Українське національне відродження ХІХ – початку ХХ ст. Персоналії.

7. Україна у боротьбі за свою державність першої половини ХХ ст. (УНР,гетьманат Скоропадського, Директорія, Отаманщина).

8. ОУН та УПА – борці за українську державність.

9. Дисидентський рух в Україні другої половини ХХ ст.

10. Україна в умовах незалежності (проголошення незалежності України, конституційний процес, Помаранчева революція, Революція Гідності, АТО).

11. Історія Дніпропетровщини (заснування міста Катеринослава та Катеринославської губернії, історія рідного краю ХІХ – поч. ХХ ст., видатні постаті Дніпропетровщини).

12. Історія Збройних Сил України з початку ХХ ст. до сьогодення (УСС, армія УНР та Директорії, військо гетьмана Скоропадського, бійці ОУН-УПА, воїни радянської армії, Збройні Сили незалежної України).

13. Українська революція: Події Української революції на Дніпропетровщині.

**Конкурс складається з двох частин, які проводяться одночасно (паралельно):**

1) Пошук завдань на відведеній території за легендою або картою (за квестовою методикою).

В конкурсі беруть участь 4 члени рою (за самостійним вибором членів рою). За обмежений проміжок часу ***(буде обумовлено суддівською колегією перед початком конкурсу)*** команді необхідно знайти найбільшу кількість питань, відповісти на запитання у відповідному бланку, наданому суддівською колегією. Загальна кількість питань – 30. За кожну вірну відповідь команда отримує один бал. За кожну хвилину перевищення контрольного часу з команди буде зніматися 1 бал (з набраних вірних відповідей).

2) Інші 4 учасника з рою розміщуються за столами, навколо ведучого або в актовій залі. Джури отримують ручку і бланк для відповідей. Друга частина конкурсу має тестову форму (завдання на встановлення відповідності та завдання на установлення хронологічної послідовності). Загальна кількість питань – 10. Максимальна кількість балів – 35 балів. За командами закріплюються судді-спостерігачі, які слідкують за роботою команди та часом, витраченим на відповіді. По закінченню роботи над завданнями ройовий піднімає руку, і суддя на бланку для відповідей фіксує час закінчення виконання завдань. Максимальна тривалість конкурсу – 30 хв. У разі виявлення порушень правил конкурсу суддя-спостерігач робить відповідний запис у бланку команди. За порушення правил на команду накладається штраф: зняття балів, анулювання результату команди у конкурсі.

|  |  |
| --- | --- |
| **Вид порушення** | **Штраф** |
| *Використання мобільного телефону, інших пристроїв, списування відповідей.* | ***Анулювання результату команди у конкурсі*** |
| *Порушення дисципліни (голосне обговорення, відволікання інших команд, зайві розмови, запитування відповідей у інших команд).* | ***Зняття одного балу за кожне порушення*** |

**7. “ТАБОРУВАННЯ”- КОНКУРС БІВАКІВ.**

Таборування – оцінка готовності роїв до життя в умовах наметового табору, наявності вмінь та навичок щодо облаштування побуту, чистоти, доцільності розміщення, дотримання режиму, правил поведінки, техніки безпеки, розпорядку дня; стан спорядження, особистих речей, посуду, наявність засобів захисту від дощу, покриття тощо.

Оцінювання оформлення табору відбувається за наступними критеріями:

патріотичність, оригінальність, креативність.

Обов’язкові атрибути – емблема, назва, прапор, хоругва тощо, біля яких повинно бути організоване чергування.

Критерії оцінювання (від 1 до 10 балів).

Враховуються дані осавульської служби під час вечірніх або вранішніх збірок та долучаються бали в кількості від 1 до 20 до загальної суми балів (можливе знаття балів).

**Особлива увага приділяється правильності встановлення біваку, встановлення наметів відповідно до вимог, наявності рівчачків, безпечності на випадок негоди (сильний дощ, вітер, вода не повинна стікати під палатки).**

Вимоги до встановлення намету: встановлені намети в таборі розташовують входом у напрямку вогнища, річки або відкритої місцевості.

Якщо майданчик на місці табору вологий, під днище намету кладуть поліетиленову підстилку. Під наметом не має бути ям, гілок тощо. Правильно встановлений намет – це намет, в якому стріха не зморщується, підлога не зависає, а стінки не провисають. Якщо в конструкції намету є тент, то він також має бути натягнутий, не зморщуватися й не торкатися до стріхи.

Кілочки та запасні стійки (при наявності), упаковані в відповідні чохли, та ремонтний набір для усунення аварійного стану намету мають бути упаковані в основний чохол від намету та знаходитись в наметі або біля входу в намет. Намети, які не передбачають наявність тенту, мають бути оснащені поліетиленовим тентами власного виробництва з метою можливості їх використання в дощову погоду.

За неправильне встановлення біваків з команд за рішенням суддівської колегії може бути знято **до 50 балів** від загальної кількості набраних балів у конкурсі.

Кожен рій під час таборування у відповідності до п. 16 та п. 17 положення про Гру має зберігати та вести в таборі “Книгу звитяг” (щоденник), з якою/яким будуть знайомитися судді даного етапу.

Конкурс проводиться протягом усіх днів гри (4).

***Мова спілкування в таборі – державна.***

Час огляду таборів попередньо не оприлюднюється, але здійснюється за поточним графіком відповідно до програми. Кожний суддя виставляє оцінки самостійно.

**Система максимальних штрафів (в балах):**

− безпорядок в наметах і прилеглій території, порушення санітарних норм, пошкодження інфраструктури місця таборування та проведення змагань (до 10 балів);

− відсутність поліетиленових технічних мішків для сміття; своєчасність винесення сміття до контейнерів (до 3-х балів);

− порушення природоохоронних вимог (знищення дерев, кущів, тощо) – до 10 балів;

− стан та наявність предметів особистої гігієни – до 5 балів;

− невиконання розпоряджень по табору та порушення етичних норм поведінки – до 10 балів;

− порушення розпорядку дня – до 5 балів;

− відсутність в будь-якому етапі гри та при жеребкуванні – до 5 балів;

− **невідповідність кількісному складу учасників гри, приховування сторонніх осіб – до 50 балів.**

− культура спілкування (до 10 балів);

− відсутність організованого (за графіком) нічного чергування та порушення правил нічного чергування (до 15-ти балів);

− втрата під час чергування обов’язкових атрибутів (хоругва, емблема, тощо) (до 15-ти балів).

**Особливі умови:**

− учасники таборування не порушують “приватної власності” сусідів по табору;

− можуть відзначатись додатковими балами або нагороджуватись грамотами рої (команди), керівники роїв (команд), окремі члени рою за *шляхетність, дружні стосунки з іншими роями, допомогу своїм суперникам, доброзичливість, толерантність, вітання та побажання, раціональні пропозиції, патріотичні гасла, кричалки тощо.*

За підсумками конкурсу рої отримують бали протягом всіх днів таборування та займають місця у відповідності до найбільшої кількості набраних балів.

**8.СТРІЛЬБА ІЗ ПНЕВМАТИЧНОЇ ЗБРОЇ.**

Стрільба виконується по мішені № 8 на дистанції 10 метрів.

Заходи безпеки:

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

**ЗАБОРОНЯЄТЬСЯ:**

*підходити до зброї, торкатися її, брати зброю на вогневому рубежі,заряджати зброю без дозволу керівника стрільби;*

*прицілюватися в мішені навіть незарядженою зброєю, якщо біля мішеней перебувають люди;*

*спрямовувати зброю в бік або назад, а також у людей, навіть коли вона не заряджена;*

*виносити заряджену зброю з лінії вогню;*

*залишати на лінії вогню заряджену зброю.*

**Умови проведення стрільб:**

Час стрільби – 5 хв. для всієї команди.

Кількість учасників – 8 (може змінюватись залежно від наявної кількості зброї).

Кількість позицій для стрільби – 8 (може змінюватись залежно від наявної кількості зброї).

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

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

Положення для стрільби– лежачи.

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 дівчина вибила більшу кількість очок (1 очко – це 1 бал).***

**9. ВІЙСЬКОВО-ПРИКЛАДНА СМУГА ПЕРЕШКОД.**

У конкурсі бере участь рій у повному складі (8 осіб).

Довжина дистанції – 200 метрів.

Спорядження учасника – військові берці (обов’язково), камуфляжний одяг, що закриває коліна та лікті, захисний шолом (каска). За порушення встановленої форми одягу рою нараховується додатково + 1 хвилина.

Змагання проводяться у вигляді естафети, учасник розпочинає проходження дистанції тільки після того, як його попередник перетне лінію старту/фінішу та торкнеться наступного учасника естафети.

Етапи військової смуги перешкод:

1. З лінії старту пробігти 10-20 м.

2. Подолати рів (не перестрибуючи!) шириною 2,5 м, глибиною 1 м.

3. Пробігти по проходах лабіринту до 10 м.

4. Подолати стіну висотою 2 м.

5. “Зруйнований міст”– залізти по вертикальній драбині та перелізти через міст, спускатись цією ж драбиною, пробігти по землі до кінця мосту, потім знову залізти по вертикальній драбині та перелізти через міст, спускатись цією ж драбиною.

6. “Зруйновані драбини”– подолати через верх два щаблі зруйнованої драбини, пробігти під третім та четвертим щаблями.

7. “Пролом у стіні”– пролізти в пролом стіни, висота пролому 50 см, ширина 40 см.

8. “Колодязь” – зіскочити в траншею; пройти по ходу сполучення, довжина 2м, висота 0,7м.

9. Метання гранати у мішень, стоячи в траншеї; метнути гранату масою 600 г з траншеї на 10 – 20 м по стінці (проломах) або по майданчику 1x2,6 м перед стінкою (зараховується пряме влучення); при невлученні в ціль першою гранатою продовжувати метання до ураження цілі, але не більше трьох гранат (за невлучення гранати до загального часу додається +5 секунд до загального часу рою).

10. Вискочити з колодязя та пробігти по доріжці в напрямку лінії старту/фінішу – 100 м.

Остаточні умови військо-прикладної смуги перешкод оголошується не пізніше, ніж за 1 годину до початку змагань.

**10. НЕПОВНЕ РОЗБИРАННЯ І СКЛАДАННЯ АК-74.**

Одночасно до неповного розбирання та складання АК-74 приступає весь рій. За сигналом судді “Старт” розпочинається відлік часу. Після завершення складання зброї учасник голосно та чітко виголошує “Закінчив”, тим самим сигналізуючи про закінчення неповного розбирання та складання зброї. Після виголошення учасником слова “Закінчив”–**забороняється торкатися зброї!** Час зупиняється за останнім учасником, що закінчив розбирання та складання зброї.

З метою перевірки якості виконання вправи суддею подається команда “Зброю до огляду”, учасники переводять зброю у вертикальне положення та по черзі під наглядом судді здійснюють перезарядку та контрольний спуск. Ставлять зброю на запобіжник та завершують участь у цьому етапі.

**Штрафний час:**

1. Підказки один одному щодо правильності розбирання та складання зброї – (+ 5 сек.)

2. Допомога в розбиранні, складанні зброї – (+ 15 сек.)

3. Неналежно приєднані елементи та деталі зброї – (+10 сек.)

4. Неможливість здійснення перезарядки або контрольного спуску – (+ 25 сек.)

**11. “ФІЗИЧНА ПІДГОТОВКА”**

Етап складається з виконання двох вправ з фізичної підготовки всімачленами рою одночасно – підтягування на перекладині і згинання тарозгинання рук в упорі на брусах.

По команді судді етапу рій наближаються до снаряду з фізичноїпідготовки (перекладина, потім бруси).

Біля кожного учасника знаходиться суддя-контролер. По команді судді-контролера учасник виконує вправу на снарядах згідно вимог по фізичнійпідготовці ЗСУ (вони ж і використовуються у заліках предмету “ЗахистВітчизни”). Спочатку проводяться всім роєм вправи на перекладині, потім набрусах. Суддя-контролер фіксує результат учасника, а потім доповідаєстаршому судді етапу загальну суму виконаних дій (підсумок за кількістюпідтягувань і відтискань разом). Між вправами перепочинок не більше 1хвилини.

**Вправа № 1. Підтягування на перекладині**

Вихідне положення (далі – ВП): вис хватом зверху на прямих руках (рукина ширині плечей), ноги разом (або схрещені). Згинаючи руки, підняти тілоодним рухом до положення “підборіддя вище перекладини”. Повністюрозгинаючи руки, опуститися у ВП не розхитуючись.

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

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

Рахунок оголошується після фіксації ВП і є дозволом на продовженнявиконання 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 міжплечем і передпліччям 90 градусів), розгинаючи руки повернутися у ВП.

Рахунок оголошується після фіксації ВП і є дозволом на продовженнявиконання вправи.

Забороняється: закидати гомілки назад, згинати ноги у колінах.

Дозволяється: відхилення тіла від нерухомого положення.

**12. “МЕТАННЯ ГРАНАТИ”**

Рій проходить етап у повному складі.

Ціль: три атакуючі стрільці – ростові фігури (мішень № 8), щовстановлені у габариті на відкритій місцевості по фронту 10 м та в глибину 5 м.

Габарит (зона) розбивається у глибину на три частини: центральну – глибиною1 м, ближню та дальню – глибиною по 2 м. Мішені встановлюються: дві – усередині 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 оборона граната (Ф1) наодного учасника.

Положення для метання: стоячи з окопу.

По команді судді “На вогневий рубіж вперед” на етапі весь рій виходитьна вогневий рубіж.

По команді кожен джура по черзі за вказівкою старшого судді етапувиходить на вогневу позицію і здійснює метання однієї гранати в ціль – “Ворожа група”. Суддя контролер піднімає верх руку (підтвердженняготовності). По команді старшого судді етапу (коли він бачить підтвердженнявід 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 результаткожного джури.

Старший суддя етапу по завершенні метання останнім джурою подаєкоманду: “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 дальнючастину).

В разі, якщо граната недокинута до цілі, то виставляється 1 бал. В разі, якщограната 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

по яким і визначається переможець.

**13. “ПЛАСТУН” (ОРІЄНТУВАННЯ І ЦІЛЕВКАЗАННЯ)**

*Етап “Орієнтування”*

Метою етапу є закріплення практичних навичок орієнтування на відкритіймісцевості і швидкісного пересування по пересіченій місцевості (довжинадистанції до 5 км.). Черговість проходження дистанції роями визначаєтьсяжеребкуванням.

*Завдання складається з 4-х частин:*

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

2) Знаходження “закладки” за азимутом за допомогою магнітного компасаАдріанова.

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

4) Виконання “важливого завдання” – цілевказання визначених об’єктів тапередача даних засобами радіозв’язку.

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

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

*Порядок проведення:*

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

Після команди судді етапу “Вперед” вмикається секундомір (абозазначається час початку із зазначенням годин, хвилин і секунд) і рій вирушає напошуки КТ відповідно до порядку завдань, одним з яких є пошук “закладки”.

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

Для всіх роїв довжина дистанції між КТ однакова.

На кожній КТ присутній суддя, або, у випадку його відсутності, визначенийоб’єкт/знак, природній або встановлений організаторами. У випадку присутностіна КТ судді, він особисто дає завдання учасникам і після його виконання визначаєпослідовність КТ, які необхідно пройти. У випадку відсутності судді на КТ, рій уповному складі фотографується на фоні об’єкту/знаку і надсилає фото суддіконкурсу, використовуючи засоби зв’язку або детально описує об’єкт/знак (навимогу судді). Після цього отримує від нього наступний номер КТ, якийнеобхідно знайти.

На одній із КТ (у маршрутному листі позначається як “Точка закладки”)зазначаються азимути і відстані для знаходження “закладки”, що може бутизакопана на глибині не більше 20 см або захована чи замаскована у радіусі 1м відфінішної точки проходження за азимутом. Відстань до “закладки” за азимутом небільше 200 м. У “закладці” (пакет з листом) вказується пароль (потрібнозапам’ятати) і номер наступної КТ. Завдання для виконання можуть бутизакодовані у вигляді логічної задачі.

Секундомір вимикається (або зазначається час прибуття із зазначеннямгодин, хвилин і секунд) після прибуття на фініш останнього учасника рою.

Стартта фініш суміщені.

Перемагає рій, який витратив найменше часу для проходження дистанції.

При рівності показників приймається до уваги кращий час при виконанні “важливого” завдання, що визначається старшим суддею етапу до початку етапу іє однаковим для всіх роїв.

Контрольний час на проходження конкурсу визначається суддівськоюколегією напередодні змагання.

“Важливе завдання”– цілевказання і радіопередача даних:

Виявлення “ворожих об’єктів”, визначення азимуту їх розміщення ідистанції до них. Кількість об’єктів не менше двох і не ближче 500 метрів.

Рій прибуває на етап і отримує від старшого судді етапу ввідну стосовнозони знаходження “ворожих об’єктів”. Помічник (радист) отримує у старшогосудді етапу діючу рацію, яку він самостійно перевіряє.

По команді старшого судді етапу “Почали” команда висувається в зонуспостереження і займає кругову оборону (оцінюється додатковим однимбалом). В цей же час ройовий з помічником (радистом) вирушають по-пластунськи на точку (місце) спостереження (дистанція не більше 20 метрів).

Коли ройовий з помічником (радистом) опиняються на точці спостереження, тосуддя етапу запускає таймер (контрольний час – п’ять хвилин).

Ройовий визначає знаходження ворожих об’єктів (цілей) і проводитьвізуально визначення азимуту (за допомогою компасу) і дистанції до них (безелектронних засобів виміру).

По визначенню даних помічник (радист), використовуючи рацію,доповідає виміри цілевказання. При користуванні рацією радист повинендотримуватися правил радіообміну. Після доповіді час зупиняється і суддяфіксує час проходження етапу. Повернення здійснюється перебіжкою доосновної групи. В повному складі рій висувається до старшого судді етапу.

В разі завершення контрольного часу суддя етапу зупиняє дії рою. В разіможливих непередбачуваних ситуацій час на таймері може бути призупинений.

Оцінювання (таблиця похибок):

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Назва цілі(об’єкта) | Дистанція (“- хвилини”) | | | | Азимут (“- хвилини”) | | | | |
| **2** | **1** | **0** | **3** | | **2** | **1** | **0** |
| До 50 м | До 100 м | Більше 100 м | до 5 град | | до 10  град | до 15 град | Більше 15 град |
|  | Башта |  |  |  |  | |  |  |  |
|  | Бліндаж |  |  |  |  | |  |  |  |

В першу чергу оцінюється правильність визначення цілевказання. Одиноб’єкт (“-2” хвилини за дистанцію, “-3” хвилини за азимут від загальногорезультату проходження всього маршруту).

Радіообмін (радіодисципліна) - порядок передачі команд і постановкизавдань 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, яЯструб, чую вас добре, я Яструб, прийом”.*

*При гарній чутностідозволяється підтверджувати коротко, словом “зрозумів”: “Зрозумів, яЯструб, прийом”. При слабкій чутності і сильних перешкодах командиможуть 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 виставляється “-1”хвилина.

За будь-яку помилку при передачі даних від “-1” хвилини віднімається 10секунд.

Приклад:

Учасник при передачі радіоданих сплутав один раз слова і одне словопропустив. Він зробив 2 помилки і таким чином отримує не “-1” хвилина, а – “-40 секунд”.

**14. “САПЕРНА ПІДГОТОВКА”**

Рій проходить етап у повному складі.

Загальний час на виконання етапу – до 10 хвилин.

Кількість макетів мін (протипіхотних та протитанкових) – не менше10 шт.

Кількість саперних щупів не більше 4 шт.

Ділянка проходження етапу розміром від 20 метрів в довжину і 6 метри вширину з м’яким ґрунтом.

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

По команді старшого судді на етапі “Почали” (запускається секундомірчи таймер) весь рій починає рух по замінованій ділянці по-пластунськи.

Учасники переповзають ділянку і за допомогою щупів перевіряють ділянку нанаявність мін. Кожен учасник повинен правильно користуватися сапернимщупом та вміти здійснювати тактичне прикриття групи. Поки одна частина роюзаймається виявленням мін, інша в цей час займається прикриттям саперів.

Кут входження щупа повинен бути не більше 45 градусів. Прикриттягрупи повинно здійснювати на 360 градусів.

В іншому випадку, при явному порушенні користуванням щупом абовиконанні тактичних дій суддівська колегія етапу має право призупинити рійдля пояснення правильності виконання вимог етапу. В разі повторногопорушення суддя знову може зупинити рій і знову провести пояснення. В усіхвипадках 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 чиномрій набирає бали і намагається чим швидше пройти ділянку в повному складі.

По закінченню часу проходження етапу або після виявлення всіх мінзакладених організаторами старшим суддею етапу подається команда “Стоп”.

Підраховується кількість знайдених мін (по 1 балу за міну), дії групи вприкритті (“відмінно”– 2 бали, “задовільно”– 1 бал, “незадовільно”– 0 балів) ічас проходження замінованої ділянки.

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

**ЦЕ ТРЕБА ПАМ’ЯТАТИ**

*(витяг з Інструкції “Про заходи безпеки при поводженні з вогнепальною зброєю”,затвердженої наказом МВС України від 21 лютого 1996 р. № 115).*

1. Безпека при стрільбі забезпечується чіткою організацією, безумовним виконанням вимог Курсу стрільб і встановлених заходів безпеки, високим станом дисципліни.

2. Особи, які не засвоїли “заходів безпеки”, до стрільб не допускаються.

3. Перед початком стрільб необхідно ретельно переглянути територію стрільбища.

4. Дозвіл на відкриття вогню дає керівник стрільб. Вести вогонь дозволяється тільки після сигналу “Вогонь”. Стрільба припиняється по команді “Відбій” або “Стій! Припинити вогонь”. Від команди “Відбій” до команди “Вогонь” забороняється будь-кому знаходитись на вогневому рубежі, підходити та торкатися зброї і боєприпасів, що там знаходяться.

5. Ведення вогню повинно бути терміново припинено кожним стріляючим самостійно або по команді керівника у випадках:

– появи людей, машин, тварин у зоні вогню, низько літаючих літаків чи вертольотів над районом стрільб;

– підняття білого прапора (включення білого ліхтаря) на командному пункті;

– виникнення пожежі від стрільби.

**Категорично забороняється:**

– виймати зброю з кобури без дозволу керівника стрільб;

– направляти зброю (незалежно від того, заряджена вона чи ні) в бік людей та місць, де вони можуть з’явитися;

– заряджати зброю бойовими чи холостими патронами до команди керівника стрільб;

– відкривати і вести вогонь без команди керівника стрільб, у небезпечних напрямках, з несправної зброї та коли піднято білий прапор (ліхтар) на командному пункті стрільбища;

– залишати зброю на рубежі відкриття вогню.

**Після закінчення стрільб категорично забороняється:**

* При поводженні з вогнепальною зброєю безпідставно направляти ствол у бік людей, транспорту, будинків, інших будівель та споруд. В разі необхідності вогнепальна зброя повинна бути спрямована на поверхню, яка може прийняти кулю, наприклад: у землю, стовбур дерева, кулеуловлювач або вверх під кутом 45-60.
* Залишати зброю без нагляду, де б це не було, а також передавати її іншим особам.
* Користуватись без необхідності чужою зброєю та зброєю, навички поводження з якою відсутні.
* Проводити чистку зброї бензином та іншими легкозаймистими речовинами, а також абразивними матеріалами, палити під час чистки.
* Без необхідності палець не повинен знаходить на спусковому гачку.
* У всіх випадках, не пов’язаних зі стрільбою, запобіжник повинен бути в положенні «запобігання».
* Для попередження роздуття або розриву ствола під час стрільби забороняється затикати або закривати чимось канал ствола.
* При поводженні з патронами не допускати пошкоджень, берегти їх від ударів, вологи, забруднення і т.інше.

**15. ТВОРЧО-МИСТЕЦЬКИЙ КОНКУРС “ВАТРА” ТА ТАНЦЮВАЛЬНИЙ ФЛЕШМОБ НА УКРАЇНСЬКІ І КОЗАЦЬКІ МОТИВИ**.

В конкурсі бере участь рій у повному складі (8 осіб).

До заліку творчо-мистецького конкурсу зараховується кількість балів, набраних під час танцювальних флешмобів на сучасні українські та козацькі мотиви.

Тематика творчо-мистецького виступу – висвітлення подій, пов’язаних з боротьбою українського народу за свою незалежність; відтворення українських (козацьких) традицій, звичаїв, легенд, свят, обрядових дій, які розкривають унікальну ідентичність, збагачують та примножують духовність українського народу; відображення традицій українського козацтва – використання у виступі елементів бойового мистецтва (гопак), гра на музичних інструментах, виконання пісень тощо.

В ході виступу команда (рій) вдало поєднує власні досягнення з життя, суспільно корисної роботи і громадської діяльності рою, презентує свій навчальний заклад, розкриває історію та унікальні традиції свого регіону (місто/район,ОТГ).

До самодіяльної композиції можуть включатися різні жанри: *козацький марш (можливо на власні вірші), українська народна пісня, елементи українського репу, танок, жарти, гуморески, музичне оформлення, гра на народних музичних інструментах, електронні музичні записи, елементи бойової майстерності тощо.*

При оцінюванні будуть враховуватися: зміст програми, її авторство, втілення/відтворення українських (козацьких) традицій, патріотичний і художньо-естетичний рівень, костюми, інноваційність, артистизм.

**Особливу увагу члени журі звертатимуть на використання Інтернет-джерел при побудові сценарію та авторський підхід до постановки виступів роїв, їх подібність.**

Творчо-мистецький виступ повинен тривати **до 10 хвилин.**

Творчо-мистецький конкурс „Ватра” та танцювальний флешмоб на сучасні українські та козацькі мотиви проводитиметься впродовж всіх змагальних днів ІІ (обласного) етапу гри „Джура” відповідно до затвердженої програми.

Щоденно після завершення творчо-мистецького виступу команд (роїв) розпочинається танцювальний флешмоб.

Кожна команда (рій) в стартовому порядку, який відповідає жеребкуванню під час виступу в конкурсі “Ватра”, демонструє під музичний супровід заздалегідь підготовлений танець або ритмічні танцювальні рухи тривалістю **до 3 хв.** – інші команди (рої) з усієї кількості учасників ІІ (обласного) етапу повторюють рухи танцю, тим самим відтворюючи справжній флешмоб.

Під час реєстрації у ІІ (обласному) етапі гри команда (рій) подає до мандатної комісії музичну композицію на флешці або диску для подальшого використання під час флешмобів.

До оцінки буде зараховуватись зміст, артистичність та майстерність виконання танцю або рухів, їх запальний характер, вдалий підбір музичних композицій, інноваційність, креативність, використання костюмів тощо.

Обов’язковою умовою є участь всіх команд (роїв) в танцювальних флешмобах.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№ з/п** | **Критерії оцінювання** | **Кількість балів** |
| **Творчо-мистецький виступ “Ватра”** | | |
|  | Зміст творчо-мистецької програми (висвітлення подій пов’язаних з боротьбою українського народу за свою незалежність; відтворення українських (козацьких) традицій, звичаїв, легенд, свят, обрядових дій, які розкривають унікальну ідентичність, збагачують та примножують духовність українського народу тощо) | **від 1 до 10** |
|  | Інноваційність та авторство програми/сценарію (використання Інтернет-джерел або авторський підхід, відображення регіональних особливостей) | **від 1 до 4** |
|  | Артистичність та майстерність виконання, музичний супровід, використання елементів бойового мистецтва тощо | **від 1 до 5** |
|  | Загальне враження виступу (сценічні костюми, злагодженість дій, знання тематики та сюжету виступу, тексту сценарію, пісень тощо) | **від 1 до 8** |
|  | Використання у виступі власних ройових атрибутів (назва рою, відзначки, клич-девіз, прапор тощо) | **від 1 до 3** |
| **Максимальна кількість балів** | | **30** |
| **Штрафні бали:**  **Перевищення тривалості** виступу –**за кожні повні 60 секунд** знімається **(– 1 бал)** від загальної кількості набраних балів. | | |
| **Танцювальний флешмоб на сучасні українські та козацькі мотиви:** | | |
|  | Зміст, артистичність виконання, інноваційність, цікаві знахідки | **від 1 до 5** |
|  | Використання у виступі елементів українського танцю |
|  | Запальний характер танцю (рухів), емоційний підйом, креативність |
| **Максимальна кількість балів** | | **15** |
| **Максимальна кількість балів за творчо-мистецький виступ “Ватра” та флешмоб** | | **45** |

**16. Конкурс “КОЗАЦЬКИЙ ЯРМАРОК”**

Хто з українців жодного разу не чув слова “ярмарок”?

Ярмарок – це свято праці і спілкування, продажу товарів і придбання гарного настрою!

З давніх-давен на нашій землі проводилися ці великі торги – ярмарки. Гончарі й ложкарі, ткалі й вишивальниці, бондарі й столярі, стельмахи й кошикарі, кушніри й лимарі, соленики й дьогтярі, бублейниці й кравці продавали на ярмарках свої вироби. Кожний купував те, що не міг зробити сам.

**Мета конкурсу:** створення умов для популяризації національної культурної спадщини, української козацької культури і народних традицій; сприяння розвитку вітчизняного мистецтва, розвитку інтелектуальних та творчих здібностей дітей та молоді; забезпечення потреб у творчій самореалізації, формування активної життєвої та громадянської позиції.

Учасники ярмарку мають право продавати та презентувати будь-які види товарів, в тому числі зроблені власноруч. Кількість найменування товару для продажу до 50 одиниць. Також учасники ярмарку можуть надавати платні послуги (зачіски, майстер класи, фото тощо) та демонструвати спортивно-мистецькі забави.

Кожній команді (рою) надається:

* стартовий капітал (“умовні гроші”– 400 грн);
* одне місце на визначеній території, один стіл та стілець для участі у конкурсі;
* порядок фінансового звіту.

Стартовий капітал надається для купівлі на ярмарку товарів, представлених командами (роями). Рій заробляє капітал від продажу власного товару та надання платних послуг.

Команда (рій) барвисто оформляє надане йому місце з використанням елементів національного стилю та історичних подій.

Команда (рій) заповнює фінансовий звіт, де вказує: назву товару, що продається, його кількість та вартість; назву товару, який купується; назву рою, в кого купується; його кількість та вартість. Команда підраховує зароблені та витрачені гроші (окремо рахується залишок грошей, якщо він є).

Фінансовий звіт разом з грошима, які залишились, здається старшому судді для підведення підсумків конкурсу.

Оцінювання конкурсу здійснюється за результатами фінансових звітів, наданими командами (роями).

При оцінюванні судді звертають увагу на кількість отриманих коштів від продажу власного товару та кількість витрачених коштів на купівлю товару в інших командах; оформлення та презентацію торгівельного місця; оригінальність товарів представлених на продаж, платні послуги та спортивно-мистецькі забави.

На проведення ярмарку відводиться 3 години.

**17.Конкурс “КОЗАЦЬКІ СТРАВИ”**

**Мета:** вивчення учасниками гри кулінарних традицій українських козаків, формування кулінарного смаку, створення умов для спілкування; визначення кращих зразків кулінарної продукції; оригінальність презентації, популяризація творчих здібностей та здорового способу життя.

Козацькі страви готуються у вільному стилі, повинні мати назву та бути представлені журі під час огляду. Обов’язкова умова – страви готуються на вогні під відкритим небом. Журі має право спостерігати за процесом їх приготування.

Для готування та презентації козацьких страв кожному рою виділяється місце та надаються 1-2 столи.

**Заздалегідь підготовлені страви не зараховуються та до участі у конкурсі не допускаються.**

Оцінюється:

* оформлення страв, зовнішній вигляд кулінарів;
* знання рецепту, практичність у приготуванні, смакові якості;
* дегустаційний зразок;
* дотепні коментарі в ході презентації.

Основні посилання та елементи, які враховуються під час презентації:

* прислів’я про їжу,
* легенди, частушки, пісні, вірші про козацькі страви,
* козацькі страви у романах, фільмах, анімації тощо.

Під час куштування буде визначено команди (рої) - за допомогою жовтих та рожевих жетонів. Жовті жетони видаються кожній команді (рою), на кожного члена команди по 1 жетону під номером (номери жетонам присвоюються для того, щоб відстежити, хто, за що, віддав голос). Кожен член команди має право брати участь та голосувати за найбільш вподобану страву будь-якого рою, крім свого власного. Рожевими жетонами голосують суддівська колегія та почесні гості.

На презентацію відводиться 10 хвилин кожній команді.

Конкурс проводиться протягом 4 годин.

Після закінчення конкурсу команди здають жетони для підведення підсумків.

Переможець той, хто зібрав найбільшу кількість жетонів.

**ПЕРЕЛІК ОБОВ’ЯЗКОВОГО**

**ТУРИСТСЬКО-ТЕХНІЧНОГО СПОРЯДЖЕННЯ**

**для облаштування табору в польових умовах,**

**участі у визначених видах змагань**

**Під час урочистого відкриття гри “Сокіл” (“Джура”)** команда (рій) повинна бути одягнута в типову форму-однострій (камуфляж), вона має бути простою, можливий елемент – вишиванка, шаровари тощо. Також кожен рій повинен мати прапорець встановленої форми та відзначку рою.

**Перелік групового спорядження на 10 осіб:**

1. Намети – 2 шт. (4 – місні ) 1шт – (2- місні) (кількість залежить від наявності в місті/районі);

2. Сокири – 2 шт.;

3. Пили – 2 шт.;

4. Казан – 2 шт. (5 – 7 літрів);

5. Лопата штикова (саперська – 1 шт );

6. Гачки для котлів;

7. Черпак;

8. Дошки для нарізання овочів;

9. Великі миски;

10. Мотузки для в’язання таборових споруд;

11. Захисна сітка для табору;

12.Рукавиці брезентові;

13. Аптечка;

14. Ємність на воду (фляги, каністри) 5 – 10 – 20 літрів;

15. Ремонтний набір: пласкогубці, викрутка, шило, дріт, мотузка, різні шпильки, ґудзики, резинка, різні нитки, ножиці, голки і т.д.;

16. Миючий засіб; губки для миття посуду;

17. Мило для загального користування;

18. Туалетний папір;

19. Сірники;

20. Сухий спирт, свічки;

21. Музичний інструмент;

22. М’яч.

**Приготування козацьких страв та заготовка дров під час таборування здійснюється безпосередньо членами рою. Організатори гри не забезпечують харчами та дровами.**

***Склад медичної аптечки:***

|  |  |
| --- | --- |
| **Жарознижуючі** | Аспірин, Парацетамол, Нурофен |
| **При головних болях** | Пенталгін, Темпалгін, Анальгін, Цитрамон. |
| **Болезаспокійливі** | Солпадеїн, Спазган, Баралгін, Спазмалгін. |
| **При хворобі органів дихання** | Фарінгосепт, Бромгексін, Каделак; краплі в ніс - Піносол, Галазолін. |
| **При розладі шлунка** | Активоване вугілля, Левоміцетин, Фестал, Мезим-форте, Смекта, Імодіум. |
| **У випадку алергії** | Супрастін, Тавегіл, Кларітин. |
| **Серцево-судинні засоби** | Валокордин, Корвалол, Валідол. |
| **Заспокійливі засоби** | Настій валеріани або пустирника, Новопасіт. |
| **Антисептики зовнішньої дії** | Йод, Зеленка, Перекис водню, Мірамістин. |
| **Засоби, що застосовуються при ураженні очей і вух** | Альбуцид, Софрадекс. |
| **Засоби для зняття втоми й набряклості ніг** | Троксевазин гель, Гірудовен. |
| **При сонячних опіках і шкірних алергійних реакціях на сонці** | Пантенол-спрей, Тавегіл. |
| **Перев’язний матеріал** | Лейкопластир,бактерицидний пластир, бинт, ватяні кульки, салфетки стерильні |
| **Інше** | Іхтіолова мазь, нашатирний спирт, сода питна, сонцезахисні креми й засоби по догляду за шкірою після перебування на сонці.  Засоби від укусів комах. Термометр (не ртутний). Невеликі ножиці, пінцет. |
| **Всі лікарські засоби повинні бути з дійсним терміном придатності!** | |

**Рекомендоване особисте спорядження для учасників Гри**

1. Наплічник великий “основний”;

2. Наплічник малий “штурмовий”;

3. Килимок – “каримат”;

4. Водозахисна довга куртка або плащ-намет з капюшоном;

5. Головний убір (панама, бейсболка, берет або шапочка (по погоді);

6. Тепла кофта;

7. Основне взуття – берці або (міцні ношені черевики) і засоби догляду за ними;

8. Спортивне взуття – кросівки;

9. Легкі сланці;

10. Однострій (краще камуфляж) + спортивний костюм;

11. Змінна нижня білизна і футболка на кожний день таборування, або 2-3 комплекти білизни з умовою їх прання;

12. Шкарпетки – пара на день або 3-4 пари з умовою періодичного прання;

13. Одяг для сну;

14. Купальний костюм;

15. Фляжка;

16. КЛМН (кружка-ложка-миска-ніж), упаковані в мішечок-чохол, ніж у піхвах;

17. Засоби особистої гігієни (мило, зубна паста і щітка, рушник, шампунь, гребінець, туалетний папір, носовички);

18. Особиста аптечка (пластирі, “зеленка” або йод, бинти, перекис водню та інше);

19. Ремонтний набір (нитки, голки, ґудзики, шнурки);

20. Блокнот з ручкою, олівець, ластик;

21. Ліхтарик із запасом елементів живлення;

22. Годинник;

23. Фотоапарат;

24. Засоби захисту від комарів.

Учасники змагань повинні мати особисте спорядження, необхідне для проходження дистанції та забезпечення безпеки учасників.

Додаткове та нестандартне спорядження може бути використане з дозволу суддівської колегії.

Не рекомендується, щоб джура брав із собою цінні речі, так як в умовах динамічної програми табору буде складно гарантувати їх збереження. Речі рекомендується підписувати. Забуті речі, зазвичай, прирівнюються до загублених!

Серед обов’язкових речей – спальний мішок. У кожному разі свій краще: по-перше, у своєму спальному мішку комфортніше спати, по-друге, виховання відповідальності за своє майно, акуратності, гігієни.

Одяг перераховано по мінімуму. Обов'язково повинно бути змінне взуття та одяг – якщо промокло одне, обов’язково повинно бути щось, у що можна переодягнутися або перевзутися.

Щоб бути готовим до будь-якої не зовсім приємної несподіванки, рекомендується перед виїздом подбати про аварійний набір. Ніколи не знаєш, коли він може стати у пригоді!

**Необхідне спорядження для рою при проходженні видів змагань/конкурсів:**

1. Впоряд (стройова підготовка) – типова форма (однострій), закрите взуття.
2. Стрільба з пневматичної зброї – зручний одяг та головний убір.
3. Крос-похід – закрите взуття, штани, футболка з довгим рукавом, головні убори, аптечка, компас, дві штормівки для виготовлення нош, ручка.
4. Перетягування линви – зручне закрите взуття, штани.
5. Гра “Відун” – чистий аркуш формату А4 та ручку або олівець.
6. Ватра та флеш-моб – форма та програма відповідно до Умов.
7. Таборування – необхідне спорядження для облаштування біваку та життєдіяльності рою.
8. Військово-прикладна смуга перешкод – закритий одяг (бажано камуфляж) та взуття (берці).
9. Теренова-гра –зручний одяг та головний убір;
10. Пластун – компас, ручка, годинник, смартфон.

**Кожна команда самостійно веде щоденник участі рою в грі “Сокіл”(“Джура”), фотографує або фільмує цікаві моменти із життя рою, матеріали узагальнюються та здаються КЗПО “ЦПО” ДОР” протягом тижня після закінчення гри.**

**ПРАВИЛА ПОВЕДІНКИ**

**в ході проведення ІІ (обласного) етапу Гри**

1. **НЕОБХІДНО:**

− дотримуватись діючого законодавства України в частині морально-етичних норм поведінки, здорового способу життя;

− бережно ставитись до державного, громадського, приватного та особистого майна;

− суворо дотримуватись Програми та Порядку проведення ІІ (обласного) етапу гри, режиму дня, виконувати розпорядження таборової старшини, суддівської колегії та суддів змагань;

− берегти матеріальні цінності, технічні споруди та пристрої, ландшафт місця проведення (при заподіянні матеріальної шкоди відшкодування здійснюється за рахунок команди/рою);

− виходити на дистанції тільки під час особистого виступу чи виступу свого рою;

− без дозволу і нагляду керівника не купатись, переправ не влаштовувати;

− слідкувати за станом свого здоров’я та своєчасно звертатися до медпрацівника у випадку появи перших ознак захворювання;

− одяг повинен бути відповідно до погодних умов, уникати переохолодження, перегрівання;

− обережно користуватися спортивними знаряддями та туристичним спорядженням;

− додержуватись техніки безпеки під час проведення змагань та під час таборування;

− користуватися ріжучими інструментами: ножі, сокири, пили – тільки під наглядом керівників роїв;

− слідкувати за дотриманням правил особистої гігієни, перед їжею мити руки з милом та витирати їх рушником;

− під час проведення спортивних змагань та ігор дотримуватись відповідних правил.

**2.ЗАБОРОНЯЄТЬСЯ:**

− самовільно залишати територію таборування;

− самовільно заходити в намети та споруди, що не належать рою;

− псувати зелені насадження;

− порушувати правила протипожежної безпеки;

− використовувати відкритий вогонь для освітлення в наметах;

− користуватися електроприладами, електрообладнанням без дозволу керівника рою;

− вживати алкогольні напої, наркотичні засоби, палити;

− порушувати дисципліну, сквернословити, кричати;

− застосовувати образи, силу проти товаришів, вступати у бійку;

− від’їжджати з території табору без дозволу таборової старшини та коменданта;

− ***відвідування дітей батьками, представниками органів управління освітою, координаторами підготовки команди (рою) до участі в ІІ (обласному) етапі гри без попередніх письмових заявок,*** які подаються на ім’я голови організаційного комітету та в подальшому розглядаються, узгоджується з адміністрацією табору та доводиться до відома керівників команд.

**3. За залишені без нагляду особисті речі (мобільні телефони, фотоапарати, гаманці та гроші) організатори гри відповідальності не несуть.**

У випадку невиконання правил поведінки оргкомітет залишає за собою право інформувати про це школу, керівництво міста (району,ОТГ), знімати бали із загальної кількості набраних балів роєм або достроково відправити рій додому без права подальшої участі у грі.

**Дисциплінарні санкції до учасників команди (рою)**

Рій може бути недопущеним до участі у змаганнях, конкурсах за рішенням таборової старшини у наступних випадках:

− у разі відсутності документів (іменної заявки, копій свідоцтв про народження учасників і т.ін.);

− у разі допущення з боку учасників дій, що несуть загрозу життю та здоров’ю як самих учасників, так і оточуючих;

− у разі недисциплінованої неетичної або аморальної поведінки як з боку учасників, так і з боку їх керівників;

− при порушеннях роєм порядку організації та проведення змагань, конкурсів;

− при використанні сторонньої допомоги, за винятком медичної, або дій, що заважали учасникам іншої команди під час виступу;

− при навмисному псуванні спорядження та облаштування дистанцій;

− при отриманні травми або захворювання учасника команди (рою), який вимагає кваліфікованої медичної допомоги;

− при порушеннях правил охорони природи, пам’яток історії та культури;

− у разі явної непідготовленості учасників до виступу.

Клопотання про недопущення або дискваліфікацію команди мають право надавати похідний отаман, головний суддя та інші особи у випадках, якщо вони були свідками порушень.

**У разі порушення, скоєного учасником гри, в тому числі керівником рою, дисциплінарне стягнення фіксується в щоденному наказі по табору та доводиться всім учасникам гри під час збірки. Також направляється повідомлення до органу управління освітою міста/району,ОТГ та навчального закладу, звідки прибув рій.**

**Додаток 1**

**Ройові атрибути**

1. **Назва рою**. Повинна мати героїчний, козацький, патріотичний зміст. Найкраще, використовувати зооморфні мотиви, гумористичні, історико-героїчні, подекуди і фантастичні образи, зокрема з фольклору: Нічні кажани, Волоцюги, Гайдамаки, Сіроманці, Котигорошки, Чорні вершники.

*Мета:* створення збірного образу, який би сприймали члени рою як частинку себе, і це б мотивувало їх спільно наслідувати свій ідеал, співдіяти у досягненні перемоги.

2. **Відзначка** – схематичне, символічне зображення назви рою розміром 5х5 см. Розміщується на одностроях на лівій руці.

3. **Ройовий клич-девіз.** Має відображати лицарсько-воїнську, козацьку філософію, світогляд, ідеали. Можна використати народні приказки чи прислів’я, латинські вислови: “Двічі не вмирати”, “Або пан, або пропав”, “Краще вовком згинути, аніж жити псом”, “Зі щитом або на щиті”. Мета – клич має ідейно об’єднувати всіх членів рою, спрямовувати їх на якусь позитивну поведінку.

4. **Ройове гасло–позивний**: напр. “Пугу-Пугу – козаки з лугу” чи “Сонце сходить – буде день”. Мета – використання під час змагань, зокрема теренової гри, “Квесту” для зв’язку зі своїми.

5. **Прапор** встановленої форми із своїми барвами з рекомендованими параметрами: полотняний або сатиновий квадрат розмірами 75x75 см. Він складається з двох чи трьох барв. На правій (лицевій) стороні прапорця у естетично гарному місці нашивається відзнака рою, висотою 25 см. На тій же стороні розміщуємо симетричний напис назви рою. Розміри букв по висоті – 10 см. На лівій (зворотній) стороні прапора не поміщуємо ніяких нашивок. Прапор носиться прикріпленим до держака довжиною 180 см та діаметром 3 см.

Барви рою – будь-які два чи три кольори, вибрані роєм. Можна використовувати не тільки для прапора, але і для інших потреб ідентифікації рою. Основна барва для всіх учасників гри “Джура” – малинова. Її можна використовувати як одну з барв рою, але не як основну, а додаткову, яка виконує функції тла (фону).

6. **Однострій (типова форма)** має бути простий у виготовленні з елементами козацької тематики та традиції (основний елемент – сорочка-вишиванка). Або для виготовлення однострою можна використати елементи військового одягу сучасного українського війська чи силових структур. Для участі у спортивних та польових змаганнях слід використовувати спеціальний одяг.

Учасники гри звертаються один до одного “Друже/подруго” із додаванням імені.

Урочисте вітання – “Слава Україні!”, відповідь – “Героям слава!”.

**Додаток 2**

ЗАТВЕРДЖЕНО

Керівник органу управління освітою виконкому міських рад та райдержадміністрацій, об’єднаних територіальних громад

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ (ПІБ)

**Іменна заявка**

рою **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

навчальний заклад

для участі в ІІ (обласному) етапі Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри “Сокіл” (“Джура”)

(старша вікова група 15-17 років)

Місце проведення \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Дата проведення \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| №  п/п | Прізвище, ім’я, по батькові учасника | Дата народження | Назва, адреса та телефон навчального закладу, клас | Дата, допуск лікаря з підписом, печатка навпроти кожного учасника |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

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

Лікар \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ ПІБ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

підпис

Печатка медичного закладу

Керівник рою \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ (ПІБ) \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

підпис

Виховник рою \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ (ПІБ) \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

підпис

Керівник організації, що відряджає команду \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ (ПІБ)

підпис

Печатка організації, що відряджає команду