

УМОВИ

**проведення III (Всеукраїнського) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької
військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») –
«Джура - 2019: Самарська Січ» («молоді козаки» 15 – 17 років)**

1. Загальні положення

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

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

2. Мета та завдання

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

2.2. Завдання III етапу гри «Джура»:

національно-патріотичне виховання української молоді на основі козацьких традицій;

військово-патріотичне виховання української молоді на основі сучасних військових традицій;

фізичне, соціальне, розумове та духовне виховання української молоді на основі народної педагогіки, козацьких морально-світоглядних цінностей;

вивчення історії визвольних змагань та української військової традиції;

формування поваги до видатних історичних постатей та подій через вшанування героїського чину всіх борців за незалежність Української держави;

організація активного дозвілля засобами туризму, краєзнавства, фізкультури і спорту;

популяризація серед молоді туризму і краєзнавства, військово-прикладних видів спорту, українських національних видів єдиноборств;

надання методичної допомоги в самоорганізації дитячих колективів та подальшого впровадження в педагогічну практику учнівського самоврядування;

формування і удосконалення навичок та умінь, необхідних захисникові України.

2.3. Виконання завдань III етапу реалізується шляхом виконання державницького блоку програми, проведення тематичних гутірок, майстер-класів, змагань та конкурсів військово-спортивного, туристсько-краєзнавчого, культурно-інтелектуального та патріотичного спрямування, створення середовища для реалізації засад самоврядування.

2.4. Рої беруть участь у III етапі гри відповідно до п. 8.7 наказу Міністерства освіти і науки України від 04.09.2018 № 966 «Про проведення у 2018/2019 навчальному році Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»))» та п. 162 наказу Міністерства від 21.11.2018 № 1292 «Про затвердження Плану всеукраїнських і міжнародних організаційно-масових заходів з дітьми та учнівською молоддю на 2019 рік (за основними напрямками позашкільної освіти) та Плану семінарів-практикумів для педагогічних працівників позашкільних навчальних закладів на 2019 рік» і цих Умов.

2.5. Ідейні принципи III етапу гри виходять із лицарського покликання служіння Богові, Батьківщині, ближнім та Кодексу лицарської честі учасника Гри:

- Бог і Україна;
- Добре діло - найкращий дар один одному;
- здоровий спосіб життя, духовне здоров'я підростаючого покоління, плекання основ патріотичного духу, успішне навчання, розвиток туристсько-спортивних та військово-прикладних навичок – запорука успішного виховання майбутніх громадян-патріотів України.

3. Організація III (Всеукраїнського) етапу гри «Джура»

3.1. Загальне керівництво підготовкою та проведенням III етапу гри здійснює Міністерство освіти і науки України.

Безпосередня організація та проведення III етапу покладається на Український державний центр національно-патріотичного виховання, краєзнавства і туризму учнівської молоді (далі – УДЦНПВКТУМ), що за погодженням із Головним штабом гри затверджує Програму, Умови проведення, склад суддівської колегії та у співпраці з громадськими організаціями формує склад таборової старшини.

3.2. III етап гри «Джура» проводиться відповідно до Програми 03-14 липня 2019 року на території Дитячого центру соціальної реабілітації «Перлина

Придніпров'я» за адресою: Дніпропетровська область, Новомосковський район, с. Орлівщина, вул. Острівна, 2-А.

3.3. Рої беруть участь у III (Всеукраїнському) етапі гри «Джура» відповідно до розпорядчих документів закладів освіти, районних, обласних (міських) департаментів (управлінь) освітою, Міністерства освіти України та Положення про гру «Джура».

3.4. III (Всеукраїнський) етап гри «Джура» проводиться у формі наметового таборування.

Для оцінювання та визначення результатів змагань та конкурсів створюється суддівська колегія, а для організації роботи наметового містечка – таборова старшина.

3.5. В рамках III (Всеукраїнського) етапу гри «Джура» для учасників проводяться різнопланові заходи виховного, вишкільного та змагального характеру згідно Програми III (Всеукраїнського) етапу гри «Джура».

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

4. Учасники III етапу гри

4.1. До участі у заході допускаються переможці або призери II етапу. Від областей та міста Києва допускається один рій. Інші рої можуть бути допущені до участі у III етапі гри поза конкурсом за рішенням Головного штабу.

4.2. Рій складається із учасників віком 15-17 років («молоді козаки»), що навчаються разом у одному і тому ж закладі освіти або є членами однієї і тієї ж громадської організації.

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

Склад рою – 8 осіб (не менше 2-х осіб протилежної статі). Кожен рій обирає провідника – ройового.

4.3. Керівники делегації (керівник та заступник керівника рою) призначаються наказом департаментів (управлінь) освіти і науки обласних та Київської міської держадміністрацій. На керівників делегації покладається відповідальність за збереження життя та здоров'я учасників гри в дорозі та під час проведення заходу.

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

5. Комплексна Програма III етапу

За погодженням із Головним штабом гри «Джура» зміст Програми III (Всеукраїнського) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») – «Джура - 2019: Самарська Січ» має посилену мілітарну складову конкурсів та змагань.

№ з/п	НОМІНАЦІЯ	КАТЕГОРІЯ
I. ІНТЕЛЕКТУАЛЬНО-МИСТЕЦЬКИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКІ ЗАБАВИ»		
1.	Інтелектуальна гра-вікторина «Відун»	заліковий
2.	Ватра знайомств «В колі друзів»	організація дозвілля (відпочинковий)
3.	Організація та проведення концертів за участю митців і аматорів	організація дозвілля (відпочинковий)
4.	Перегляд обговорення документальних та художніх фільмів	організація дозвілля (відпочинковий)
5.	Організація та проведення етно-дискотек	організація дозвілля (відпочинковий)
6.	Майстер-класи з народної творчості	організація дозвілля (відпочинковий)
7.	Ватра представлення роїв (візитівка рою)	творчий
II. ФІЗКУЛЬТУРНО-СПОРТИВНИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКИЙ ГАРТ»		
8.	Конкурс «Фізична підготовка»	обов'язковий
9.	Ранкова руханка	виховний
10.	Спортивні ігри (футбол, волейбол, баскетбол, шахи тощо)	організація дозвілля (відпочинковий)
11.	Майстер-класи з організації спортивно-силових змагань та забав на підсумкових таборуваннях рою, куреня	вишкіл
III. ТУРИСТСЬКО-СПОРТИВНИЙ ТА КРАЄЗНАВЧИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКИМИ СТЕЖКАМИ»		
12.	Таборування (бівак)	заліковий
13.	Рейд-походи	вишкіл
14.	Радіальні походи та екскурсії	вишкіл
15.	Відвідання музеїв	вишкіл
IV. ВІЙСЬКОВО-ПРИКЛАДНИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКА ЗВИТЯГА»		
16.	Конкурс строю та маршової пісні «Впоряд»	заліковий
17.	Конкурс «Пластун» (орієнтування і цілевказання)	заліковий
18.	Змагання «Смуга перешкод»	заліковий
19.	Змагання «Стрільба» (стрільба із АК-74)	обов'язковий (у військовій частині)

20.	Змагання «Стрільба» (з пневматичної зброї)	заліковий
21.	Змагання «Метання гранати»	заліковий
22.	Змагання «Саперна підготовка»	заліковий
23.	Тактична гра на місцевості з елементами топографії та орієнтування «Теренова гра»	участь
24.	Вивчення матеріальної частини автоматичної зброї (розбирання та складання АК-74)	участь
25.	Ознайомлення з діяльністю, технікою, зброєю та побутом військовослужбовців у військовій частині. Практичні заняття на військовому полігоні	вишкіл
26.	Організація та проведення ранкової та вечірньої збірок у форматі «Козацьке коло»	вишкіл
27.	Організація та проведення заходів охоронного порядку з елементами караульної, сторожової служби та режиму «екстрим»	вишкіл
28.	Надання першої долікарської допомоги та транспортування потерпілого «Рятівник» (в т.ч. надання допомоги в зоні обстрілу)	заліковий
29.	Використання індивідуальних засобів захисту в надзвичайних ситуаціях (протигазів, хімічного захисту)	вишкіл
30.	Майстер-класи: дії підрозділів ДСНС з надзвичайних ситуацій; прикордонна служба та дії громадян у сприянні охороні кордонів; Національна поліція	вишкіл
VI. СУСПІЛЬНО-ДЕРЖАВНИЦЬКИЙ КОМПЛЕКС «ОДНА ЄДИНА СОБОРНА УКРАЇНА»		
31.	Парад учасників та урочисте відкриття і закриття табору та III Всеукраїнського етапу	вишкіл
32.	Організація і виконання Доброї справи під час таборування	вишкіл
33.	Організація та проведення нарад, навчальних семінарів, гутірок з ройовими, керівниками команд, виховниками, таборовою старшиною, членами суддівської колегії	вишкіл

До виїзду на місце проведення III етапу гри рої повинні придумати власну атрибутику (додаток 1): назва, відзначка, ройовий клич-девiз, ройове гасло-позивний, знамено встановленої форми із своїми барвами, типова форма – однострій (додатковим елементом однострою є вишиванка під час екскурсій та інших неформальних заходів). Під час усіх урочистостей обов'язкове використання однострою затвердженого таборовою старшиною.

Для участі у тереновій грі, змаганнях, перебуванні на полігонах, рейдах, польових та військово-прикладних вишколах слід використовувати спеціальний одяг або польову форму.

Для участі у військово-тактичних вишколах рої можуть мати макети зброї (за наявності).

Змагання та конкурси проводяться згідно «Типових умов проведення конкурсів та змагань шкільного, I (районного (міського), II (обласного та Київського міського) і III (Всеукраїнського) етапів Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)), затверджених наказом УДЦТКУМ від 20 лютого 2018 № 15-А, та цих Умов.

КОНКУРС «ВПОРЯД»

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

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

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

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

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

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

Система оцінювання: виконання вправ проводиться згідно Муштрового впоряду гри «Джура». Визначення результатів проводиться з урахуванням допущених помилок кожним учасником рою під час виконання вправ муштрового впоряду. Суддя за кожну помилку ставить «1» штрафний бал. Обов'язково враховуються основні критерії: оцінка зовнішнього вигляду, справність одностроїв, злагодженості рою та якості виконання команд; виконання маршової патріотичної пісні.

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

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

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

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

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

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

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

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

Рій виконує прийоми в такій послідовності:

- вихід рою і звіт ройового до суддівської колегії;
- шикунання в однолаву;
- перешикування рою з однолави в дволаву та навпаки;
- повороти на місці (праворуч, ліворуч, обернись);
- крок на місці;
- перешикування в дворяд;
- проходження рою урочистим ходом з виконанням військового вітання під час руху;
- проходження рою з виконанням маршової патріотичної пісні;
- виконання творчого завдання (в разі готовності).

Порядок виконання

Вихід рою на місце виконання

Рій підходить до вихідного місця. Ройовий подає команду:

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

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

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

«Рій НА МІСЦІ. СТІЙ.

Ліво-(право-) РУЧ.

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

Ройовий подає команду:

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

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

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

Суддя подає команду: **«СПОЧИНЬ!»**.

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

Ройовий повертається на своє місце і командує:

«Рій. РОЗХІД».

Шиккування в однолаву

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

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

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

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

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

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

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

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

Повороти на місці (праворуч, ліворуч, обернись)

«Рій!» (всі джури приймають рівну поставу)

Ройовий подає двічі команди (в довільному порядку):

«Право-РУЧ,

ліво-РУЧ,

обер-НИСЬ»

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

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

Перешиккування рою з однолави в дволаву та навпаки

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

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

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

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

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

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

«Рій. Вліво *(за необхідністю визначається кількість кроків, в випадку не зазначення робиться проміжок в один крок)* **розім-КНИСЬ»**. *(За виконавчою командою всі джури, за винятком того, від якого здійснюється розмикання, повертаються в зазначений бік, рівночасно з постановкою ноги повертають голову до фронту строю і йдуть пришивидшеним півкроком, дивлячись через плече на того, хто йде ззаду, і не відриваючись від нього; після зупинки того, хто йде ззаду, кожен робить ще стільки кроків, скільки було зазначено в команді або один крок, й повертається праворуч).*

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

Ройовий подає команди: **«До правогоРІВНЯЙСЬ. СТРУНКО!»**

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

Крок на місці

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

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

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

Перешиккування в колону по двоє

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

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

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

Проходження урочистим ходом з виконанням військового вітання під час руху.

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

Ройовий розвертається спиною до рою і подає команду:

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

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

«СТРУНКО». *(Рій переходить від похідного кроку на урочистий).*

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

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

Після проходження рою повз судді ройовий подає команду: :

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

Проходження з виконанням маршової пісні

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

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

Після проходження рою повз судді ройовий подає команду:

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

Дії хорунжого (прапороносця)

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

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

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

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

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

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

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

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

Хорунжий правою рукою піднімає прапор догори, лівою рукою перехоплює його таким чином, що передпліччя лівої руки було паралельно землі і було на висоті шиї, при цьому долонь повернута в бік фронту. Одночасно права рука перехоплює кінець древка прапора на висоті поясу і встромляємо його до торбинки для древка при поясі або спирає його до поясу. Праву руку тримаємо на древку при поясі, а лівою (зігнутою під прямим кутом між плечем і передпліччям) тримає древко напрямом вверху на висоті шиї.

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

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

6. **«Прапор (стяг, знамено) до СТОПИ»**

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

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

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

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

8. **«Прапор (стяг, знамено) на-ПЛЕЧЕ»**

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

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

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

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

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

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

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

Додаток до змагання «Рятівник»

Надання домедичної допомоги пораненому в зоні обстрілу (проводиться на заміну швидкісного етапу («Типові умови проведення конкурсів та змагань шкільного, I (районного (міського), II (обласного та Київського міського) і III (Всеукраїнського) етапів Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)), затверджені наказом УДЦТКУМ від 20 лютого 2018 № 15-А)).

Вимоги:

- Рій отримує ввідну стосовно ситуації при виявленні пораненого та здійснює необхідні дії в зоні обстрілу та в зоні укриття.
- Оцінюється правильність виконання алгоритму дій підрозділу в зоні обстрілу при виявленні пораненого.
- Оцінюється час накладання джгута.
- Оцінюється правильність виконання алгоритму дій при допомозі пораненому в зоні укриття.
- Оцінюється загальний час в зоні обстрілу, в зоні укриття та транспортування пораненого в зону повної безпеки.

Весь рій проходить етап одночасно.

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

проведення алгоритму першої допомоги по команді «санітара» рій здійснюючи тактичний елемент «коридор») евакуує потерпілого (довільним способом) до точки евакуації (в «зелену» зону), яку вказує суддя.

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

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

Умови військово-прикладних видів змагань:

«Фізична підготовка»

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

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

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

Вправа № 1. Підтягування на перекладині

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

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

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

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

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

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

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

Забороняється: закидати гомілки назад, згинати ноги у колінах.

Дозволяється: відхилення тіла від нерухомого положення.

«Смуга перешкод»

Орієнтовний перелік можливих елементів смуги перешкод:

1 - лінія початку смуги; 2 - ділянка швидкісного бігу довжиною 20 м; 3 - рів шириною угорі 2, 2.5 і 3 м, глибиною 1м; 4 - лабіринт довжиною 6 м, шириною - 2 м, висотою 1.1 м (кількість проходів - 10, ширина проходу - 0.5 м); 5 - паркан висотою - 2 м, товщиною 0.25 м, з похилою дошкою довжиною 3.2 м, шириною 0.25 - 0.3 м; 6 - зруйнований міст висотою 2 м, що складається з трьох відрізків (прямокутних балок 0.2 x 0.2 м): перший довжиною 2 м, другий - 3.8 м зі згином у 135 градусів (довжина від початку до згину - 1 м), третій - 3.8 м зі згином 135 градусів (довжина від початку до згину 2.8 м), розриви між відрізками балок 1 м на початку другого і третього відрізків балок і в кінці перешкоди - вертикальні драбини з трьома ступенями; 7 - зруйнована драбина шириною 2м (висота сходи 0.8; 1.2; 1.5 і 1.8 м, відстань між ними 1.2 м, біля високого сходи - нахилена драбина довжиною 2.3 м з чотирма сходами); 8 - стінка висотою 1.1 м, шириною 2.6 м і товщиною 0.4 м з двома проломами (нижній розміром 1x0.4 м розташований на рівні землі, верхній розміром 0.5x0.6 м на висоті 0.35м від землі з прилягаючою до неї площиною 1x2.6 м; 9 - колодязь і хід сполучення (глибина колодязя 1.5 м, площа перетину вгорі 1x1 м; у задній стінці колодязя щілина розміром 1x0.5м, що сполучає колодязь з перекритим ходом сполучення глибиною 1.5 м, довжиною 8 м з одним згином; відстань від колодязя до траншеї по прямій - 6 м); 10 - траншея глибиною 1.5 м; 11 - бігова доріжка шириною 2 м.

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

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

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

(Умови етапу орієнтовні.)

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

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

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

«Метання гранати»

Рій проходить етап у повному складі.

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

Дальність до цілі: 25 м.

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

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

Положення для метання: стоячи з окопу.

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

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

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

Результати метання кожного учасника доповідають старшому судді етапу.

Оцінка:

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

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

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

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

В разі, якщо граната недокинута до цілі, то виставляється 1 бал. В разі, якщо граната упала від учасника на відстані менше 10 метрів, то ставиться 0 балів.

Всі набрані бали учасниками команди сумують в загальний результат.

В разі рівності балів проводиться окреме оцінювання результатів рйових по яким і визначається переможець.

«Пластун» (орієнтування і цілевказання)

Етап «Орієнтування»

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

Завдання складається з 4-х частин:

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

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

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

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

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

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

Порядок проведення:

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

Після команди судді етапу «Вперед» вмикається секундомір (або зазначається час початку із зазначенням годин, хвилин і секунд) і рій вирушає на пошуки КТ відповідно до порядку завдань, одним з яких є пошук «закладки». Загальна кількість КТ: від 5 до 10, залежно від умов терену проведення змагань. Для всіх роїв довжина дистанції між КТ однакова.

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

На одній із КТ (у маршрутному листі позначається як «Точка закладки») зазначаються азимут і відстані для знаходження «закладки», що може бути закопана на глибині не більше 20 см або захована чи замаскована у радіусі 1м від фінішної точки проходження за азимутом. Відстань до «закладки» за азимутом не більше 200 м. У «закладці» (пакет з листом) вказується пароль (потрібно запам'ятати) і номер наступної КТ. Завдання для виконання можуть бути закодовані у вигляді логічної задачі.

Секундомір вмикається (або зазначається час прибуття із зазначенням годин, хвилин і секунд) після прибуття на фініш останнього учасника рою. Старт та 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 і є однаковим для всіх роїв.

Контрольний час на проходження конкурсу визначається суддівською колегією напередодні змагання.

«Важливе завдання» - цілевказання і радіопередача даних:

Виявлення «ворожих об'єктів», визначення азимуту їх розміщення і дистанції до них. Кількість об'єктів не менше двох і не ближче 500 метрів.

Рій прибуває на етап і отримує від старшого судді етапу ввідну стосовно зони знаходження «ворожих об'єктів». Помічник (радист) отримує у старшого судді етапу діючу рацію, яку він самостійно перевіряє.

По команді старшого судді етапу «Почали» команда висувається в зону спостереження і займає кругову оборону (оцінюється додатковим одним балом). В цей же час ройовий з помічником (радистом) вирушають попластунськи на точку (місце) спостереження (дистанція не більше 20 метрів). Коли ройовий з помічником (радистом) опиняються на точці спостереження, то суддя етапу запускає таймер (контрольний час - п'ять хвилин).

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

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

В разі завершення контрольного часу суддя етапу зупиняє дії рою. В разі можливих 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..
1	Башта							
2	Бліндаж							

В першу чергу оцінюється правильність визначення цілевказання. Один об'єкт («-2» хвилини за дистанцію, «-3» хвилини за азимут від загального результату проходження всього маршруту).

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

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

Приклад:

«Яструб, я Сокіл, як чуєте мене, я Сокіл, прийом» Відповідь: «Сокіл, я Яструб, чую вас добре, я Яструб, прийом». При гарній чутності дозволяється підтверджувати коротко, словом «зрозумів»: «Зрозумів, я Яструб, прийом». При слабкій чутності і сильних перешкодах команди можуть бути подані два рази: «Яструб, я Сокіл, ціль - танк, азимут 40, дистанція 550, я Сокіл, прийом».

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

Приклад:

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

«Саперна підготовка»

Рій проходить етап у повному складі.

Загальний час на виконання етапу - до 10 хвилин.

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

Кількість саперних щупів не більше 4 шт.

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

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

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

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

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

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

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

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

«Стрільба з АК-74 або іншої штатної штурмової гвинтівки»

Рій проходить етап у повному складі.

Рій здійснює стрільбу з АК-74 на восьми напрямках стрільби одночасно: 10 одиночних пострілів та до 20-ти пострілів чергою по мішеням.

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

Біля кожного стрільця стоїть суддя-контролер. По команді судді етапу учасники заряджають зброю. Судді-контролери піднімають верх руку (підтвердження готовності) і тримають, якщо бачать, що їх підопічний готовий до стрільби. По команді судді етапу (коли він бачить підтвердження всіх контролерів) учасники проводять стрільбу по мішеням із положення лежачи із автомата Калашникова або іншої штатної штурмової гвинтівки.

Спочатку всі учасники рою роблять по 10 одиночних пострілів, а потім по команді судді-контролера проводять стрільбу чергами. Суддя-контролер рахує кількість пострілів і уражень. Після стрільби учасники доповідають про закінчення стрільби. Судді-контролери піднімають верх руку (підтвердження закінчення).

Суддя етапу побачивши підтвердження закінчення всіма учасниками стрільби дає команду «Стрільбу закінчити».

Судді-контролери під час стрільби підраховують кількість уражень (падаючих мішеней). Ураження відмічають. Результати доповідають старшому судді етапу.

Враховується сума здійснених уражень всіма членами рою.

У підготовці роїв до змагань з військово-прикладних видів III етапу слід спиратися на Навчальну програму «ЗАХИСТ ВІТЧИЗНИ» для навчальних закладів системи загальної середньої освіти (РІВЕНЬ СТАНДАРТУ), затвердженої Міністерством освіти і науки України (Наказ МОН України від 23.10.2017 № 1407).

Додаток до конкурсу «Таборування» (бівак).

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

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

6. Документація та терміни її подання

Підтвердження (попередня заявка) про участь III етапі надсилається на адресу Українського державного центру національно-патріотичного виховання, краєзнавства і туризму учнівської молоді (01135, м. Київ – 135, а/с 190) до **15 червня 2019 року** на електронну адресу: cnpv_patriot@ukr.net.

Разом із попередньою заявкою повідомляється адреса Інтернет-ресурсу, на якому можна ознайомитись із діяльністю рою протягом навчального року.

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

У мандатну комісію необхідно подати такі документи:

наказ про відрядження рою на участь у III етапі гри із мокрою печаткою (наказ є документом фінансової звітності для організаторів) ;

іменні заявки роїв за встановленою формою (додаток 2), завірені департаментами (управліннями) освіти і науки обласних та Київської міської держадміністрацій, а також лікарсько-фізкультурним диспансером;

повний список рою за формою: пор. №, П.І.Б., дата народження, домашня адреса, мобільний телефон. Список повинен бути завірений «мокрою печаткою» закладу освіти; також подається електронний варіант списку (копія на електронних носіях) у форматі RTF, документ Microsoft Word;

паспорт рою (допускається ксерокопія «З оригіналом згідно»);

паспорти учасників (на учасників віком до 16 років – свідоцтва про народження) або завірених нотаріально копій;

учнівські квитки або довідки з місця навчання з фотографією, завірених печаткою, що перекриває фотографію на одну третину, підписані директором (керівником) закладу освіти за 2018/2019 навчальний рік (цей документ учасники повинні мати при собі постійно на всіх етапах проведення гри);

медичні довідки про щеплення та санепідемоточення на кожного учасника з «мокрою» печаткою мед закладу (видані не пізніше, ніж за три дні до початку III етапу гри);

особові медичні книжки керівників;

страхові поліси на кожного учасника рою.

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

7. Умови прийому та розміщення команд

7.1. На місце проведення III етапу гри (територія Дитячого центру соціальної реабілітації «Перлина Придніпров'я» за адресою: Дніпропетровська область, Новомосковський район, с. Орлівщина, вул. Острівна, 2-А.) рої прибувають самостійно.

Для організації зустрічі, при прибутті потягом або автобусом до м. Дніпро, рої про час і місце свого прибуття повинні повідомити організаторів **не пізніше 15 червня 2019 року.**

Схеми доїзду:

Як доїхати власним транспортом до міста Новомосковськ з міста Дніпро?

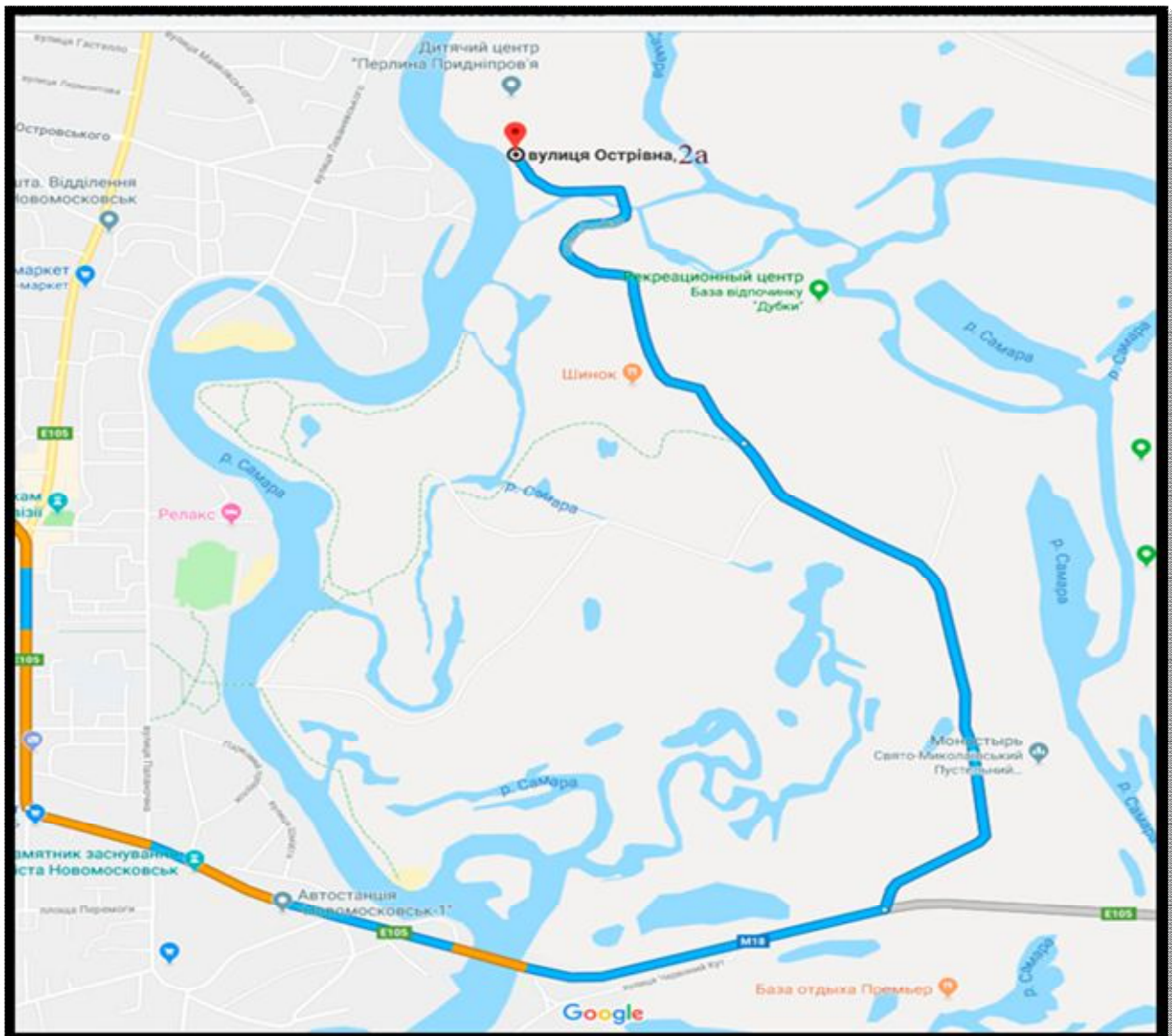
В місті Дніпро через просп. Дмитра Яворницького та вул. Князя Володимира Великого рухаємось на Центральний міст (Новий) маршрутом Т0410, продовжуємо рух пр.. Слобожанським і далі за цим же маршрутом через місто Підгороднє.

Потім рухаємось маршрутом Е50 / М04 і повертаємо на з'їзд в сторону Новомосковська маршрутом М18. Рухаємось містом (вул. Сучкова) до пам'ятника льотчикам («літак»), далі звертаємо праворуч і рухаємось по вул. Гетьманській маршрутом Е105 /М18. Далі плавно звертаємо ліворуч на вул. 195-ї Стрілецької Дивізії того ж маршруту. Продовжуємо рух трасою та мостом через річку Самару до позначки «Осокори» (зліва), біля якої звертаємо ліворуч і їдемо вул.. Острівна повз чоловічий монастир (справа) , готельний комплекс «Самара» (зліва) і до кінцевої зупинки (дитячий санаторій «Перлина Придніпров'я»). **Карта-схема у додатку 3.**

Як доїхати громадським транспортом до міста Новомосковськ з міста Дніпро?

З автовокзалу «Дніпро-Центральний» (вул. Курчатова, 10) до автостанції «Новомосковськ-1» (вул. 195 Стрілкової дивізії, 1А) щодня автобуси здійснюють більше 50 рейсів через 10-15-20 хвилин. Ціна за квиток на автобус залежить від типу автобусу і коливається від 38 до 59 грн. Відстань 30 км. Середній час в дорозі – 1 година. Типи автобусів: «Еталон», «Мерседес», «Фольксваген», «Неоплан», «Спринтер».

З автостанції м. Новомосковськ до дитячого оздоровчого центру соціальної реабілітації санаторного типу «Перлина Придніпров'я», що знаходиться в лісовій зоні відпочинку між м. Новомосковськ та с. Орлівщина, відстань 3,8 км, яку пішки можна подолати за 45 хвилин. Адреса КЗ «ДОЦСРСТ «Перлина Придніпров'я» ДОР: вул.. Острівна, 2А, с.Орлівщина Новомосковський район. e-mail: perluna.dnipra@gmail.com



7.2. Рої розміщуються в польових умовах (наметах). Місце встановлення наметів, облаштування бівачу вказує обозний. Самостійно займати місце на території проведення гри категорично заборонено. Рої повинні мати все необхідне спорядження для організації польового табору.

7.3. Харчування учасників буде організовано централізовано – у стаціонарній їдальні за рахунок організаторів. Харчування керівників та заступників керівників роїв – за рахунок організації, що відряджає.

7.4. У день закінчення гри «Джура – 2019: Самарська Січ» 14 липня 2019 року рої повинні залишити територію польового табору та здати її коменданту до 10-00.

7.5. 14 липня 2019 року у м. Дніпро буде проведено урочисте закриття III етапу гри. Після цього заходу рої самостійно від'їжджають із міста.

7.6. Квитками на проїзд організатори заходу не забезпечують.

8. Визначення та нагородження переможців

8.1. Загальний підсумок не підводиться. Визначаються переможці та призери в окремих видах змагань та конкурсів.

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

8.3. Нагородження переможців та призерів III (Всеукраїнського) етапу гри «Джура» відбувається у наступному порядку:

- Рої, що посіли 1, 2, 3 місця у залікових видах змагань та конкурсів III етапу нагороджуються кубками та дипломами Міністерства освіти і науки України.

- Учасники роїв, що посіли 1, 2, 3 місця у залікових видах змагань та конкурсів, нагороджуються дипломами Українського державного центру національно-патріотичного виховання, краєзнавства і туризму учнівської молоді.

- Усі учасники гри отримують відзнаки з атрибутикою гри «Джура».

9. Фінансування

Витрати на відрядження Суддівської колегії, Таборової старшини, організацію семінару суддів, виконання Програми, проведення змагань та нагородження учасників, харчування дітей-учасників, автотранспортне та екскурсійне обслуговування здійснюється за рахунок коштів організаторів та інших джерел фінансування, не заборонених чинним законодавством.

Витрати, пов'язані з відрядженням та участю роїв у III етапі (проїзд до місця проведення заходу та у зворотному напрямку, відрядження керівників, перевезення вантажу, харчування в дорозі дітей, харчування керівника та представника рою протягом заходу, матеріально-технічне укомплектування

рою, придбання необхідного спорядження та одностроїв, виготовлення атрибутики, медичне страхування учасників на період III етапу гри) здійснюються за рахунок асигнувань, передбачених у відповідних бюджетах державних адміністрацій та інших джерел фінансування, не заборонених чинним законодавством .

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

РОЙОВІ АТРИБУТИ

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

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

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

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

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

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

Однострій (типова форма) – мають бути елементи військового одягу сучасного українського війська чи силових структур (без військових відзнак діючих в ЗСУ), але з обов'язковими відзнаками гри «Джура» (на лівому рукаві) і відзнакою рою (на правому рукаві).

Додатковий елемент – таборова футболка або вишивка (визначається таборовою старшиною період носіння). Для участі у спортивних (спортивна форма) та польових змаганнях слід використовувати спеціальний одяг (польова форма).

Учасники гри звертаються один до одного «Друже/подруго» із додаванням імені.

Урочисте вітання – «Слава Україні!», відповідь – «Героям слава!».

Гасло гри «ДЖУРА» – «В єдності – сила! В силі – перемога!».

Клич: «Душу – Богові, життя – Україні, честь – собі».

до Умов проведення III етапу гри «Джура»
«Джура – 2019: Самарська Січ»

ЗАТВЕРДЖЕНО

(департаменти (управління) освіти і науки
обласних, Київської міської державних
адміністрацій)

В Суддівську колегію III (Всеукраїнського) етапу гри «Джура» –
«Джура – 2019: Самарська Січ»

І М Е Н Н А З А Я В К А

(департаменти (управління) освіти і науки обласних, Київської міської
державних адміністрацій)

направляє для участі у III (Всеукраїнському) етапі гри «Джура» – «Джура –
2019: Самарська Січ» рій _____ у такому складі:
(назва рою)

№ п/ п	Прізвище, ім'я, по-батькові учасника	Дата народжен ня	Заклад освіти, клас	Дозвіл лікаря на участь у заході
1	2	3	4	5

***Усі учасники пройшли належне тренування, мають достатню фізичну
і технічну підготовку для участі у таборванні та змаганнях***

Керівник рою _____
(підпис) (прізвище, ім'я, по батькові)

Заст. керівника
рою _____
(підпис) (прізвище, ім'я, по батькові)

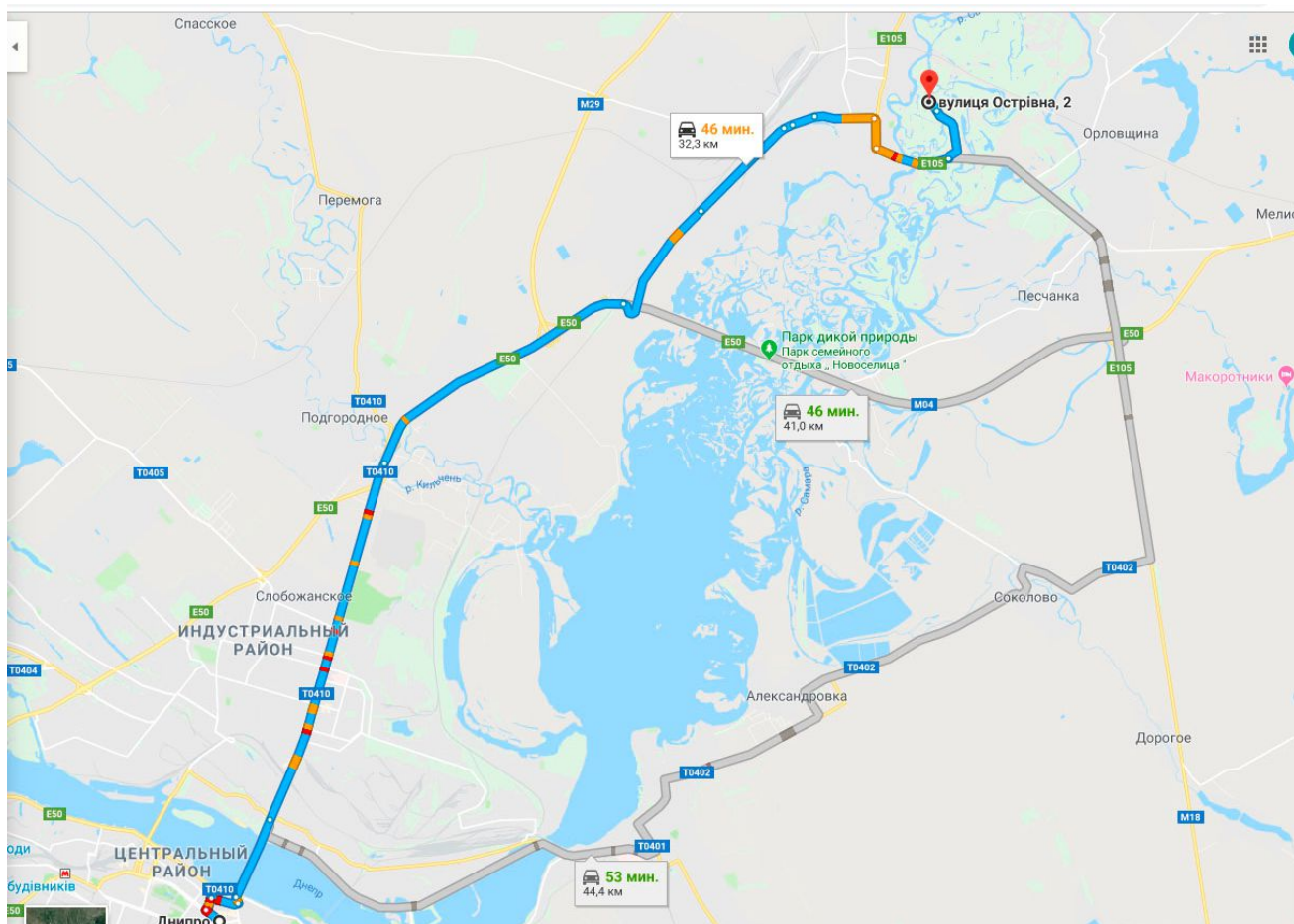
Всього допущено до III етапу - _____ чоловік
(прописом)

Керівник закладу освіти _____
М.П. (підпис) (прізвище, ім'я, по батькові)

Печатка диспансеру
Лікар _____
(підпис) (прізвище, ім'я по батькові)

Додаток 3
до Умов проведення III етапу гри «Джура»
«Джура – 2019: Самарська Січ»

Карта-схема проїзду власним транспортом



Заступник директора

/підпис/

Д.О. Бондарчук