

**Порядок проведення II обласного етапу  
Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри  
«Сокіл» («Джура») у 2019 році**

Порядок проведення II обласного етапу гри складений відповідно до Положення про Всеукраїнську дитячо-юнацьку військово-патріотичну гру «Сокіл» («Джура»), затвердженого Постановою Кабінету Міністрів України від 18.10.2018 № 845.

**1. Термін і місце проведення**

II обласний етап Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») (далі «Сокіл» («Джура»)) проводиться на базі Дитячого оздоровчого табору «Горизонт» Гадяцького обласного наукового ліцею-інтернату I-III ступенів імені Є.П. Кочергіна Полтавської обласної ради (с. Вельбівка Гадяцького району) у період з **16 до 20 травня 2019 року**.

**2. Керівництво грою «Сокіл» («Джура»)**

2.1. Загальне керівництво підготовкою та проведенням гри «Сокіл» («Джура») здійснює обласний штаб з проведення Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»).

Безпосередня організація та проведення II обласного етапу гри «Сокіл» («Джура») покладається на організаційний комітет та суддівську колегію (СК).

2.2. Суддівська колегія формується Департаментом освіти і науки облдержадміністрації спільно з Полтавським обласним центром туризму і краєзнавства учнівської молоді.

**3. Учасники гри «Сокіл» («Джура»)**

3.1. До участі у II етапі гри допускаються по одній команді-переможниці (рою-переможцю) I (районного, міського, ОТГ) етапу від міст, районів, об'єднаних територіальних громад Полтавської області та по одній команді (рою) від професійно-технічних й інтернатних закладів обласного підпорядкування.

3.2. Кількісний склад рою – 8 осіб, з них не менше 2-х осіб протилежної статі.

3.3. До II обласного етапу допускаються учні (вихованці) навчальних закладів віком 15-17 років (з датами народження після **1 серпня 2001 року**). Учасники не повинні мати обмежень за станом здоров'я та навчатись за програмою основної медичної групи фізичної культури закладу освіти.

Рій має пройти паспортизацію та виконати умови відбірного етапу підготовки до участі у етапах гри. У кожному рої визначається провідник – ройовий.

3.4. Два керівники-виховники роїв призначаються наказами органів управління освітою райдержадміністрацій, міськвиконкомів, об'єднаних територіальних громад, закладів освіти обласного підпорядкування. На них покладається відповідальність за збереження життя та здоров'я учасників гри.

#### 4. Документація та терміни її подання

4.1. До 20 квітня 2019 року на електронну адресу Полтавського обласного центру туризму і краєзнавства учнівської молоді [poltavaturcenter@gmail.com](mailto:poltavaturcenter@gmail.com) надсилається письмове підтвердження участі рою у II (обласному) етапі гри «Сокіл» («Джура»).

4.2. До 03 травня 2019 року на електронну адресу Полтавського обласного центру туризму і краєзнавства учнівської молоді [poltavaturcenter@gmail.com](mailto:poltavaturcenter@gmail.com) надсилається електронний варіант Іменної заявки (за наведеним нижче зразком):

#### Електронний варіант Іменної заявки

команди (рою) \_\_\_\_\_ (вказати назву),  
що представляє \_\_\_\_\_ (вказати територію) для участі  
у II (обласному) етапі Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») планує направити рій у такому складі:

№ з/п	Прізвище, ім'я, по батькові учасника	Число, місяць, рік народження	Заклад освіти, клас	Дозвіл лікаря на участь у II (обласному) етапі гри (підписи лікаря з печатками лікувального закладу) - навпроти прізвища кожного учасника
1				<i>Дозвіл лікаря в електронному варіанті не заповнюється</i>

Керівник-виховник рою \_\_\_\_\_

(№ мобільного телефону)

\_\_\_\_\_ (прізвище, ім'я, по батькові ПОВНІСТЮ)

Другий виховник \_\_\_\_\_

(№ мобільного телефону)

\_\_\_\_\_ (прізвище, ім'я, по батькові ПОВНІСТЮ)

4.3 До 03 травня 2019 року на електронну адресу ПОЦТКУМ [poltavaturcenter@gmail.com](mailto:poltavaturcenter@gmail.com) надсилається інформація про варіанти харчування керівників роїв (за наведеним нижче зразком):

#### Інформація

про варіанти харчування керівників роїв під час проведення II (обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») в їдальні Дитячого оздоровчого табору «Горизонт» Гадяцького обласного наукового ліцею-інтернату I-III ступенів імені Є.П. Кочергіна Полтавської обласної ради (с. Вельбівка Гадяцького району)

Район (місто), об'єднана територіальна громада, інтернатний заклад Полтавської області	
Керівники рою в кількості _____ осіб планують харчуватись (вказати варіанти – в їдальні чи самостійно)	

4.4 **16 травня 2019 року** у день заїзду до Дитячого оздоровчого табору «Горизонт» Гадяцького обласного наукового ліцею-інтернату I-III ступенів імені Є.П. Кочергіна Полтавської обласної ради (с. Вельбівка Гадяцького району) до мандатної комісії подаються:

– іменна заявка за встановленою формою (додається), затверджена керівниками органів управління освітою райдержадміністрацій, виконкомів міських рад, об'єднаних територіальних громад, директорами закладів обласного підпорядкування з дозволом лікувального закладу на участь у змаганнях гри кожного учасника;

– копія наказу про направлення рою на II (обласний) етап гри «Сокіл» («Джура») та призначення керівників відповідальних за збереження життя і здоров'я дітей;

– ID-картки (паспорти) учасників – оригінали;

– учнівські квитки або довідки з місця навчання з фотографією, завірені печаткою, що перекриває фотографію на одну третину, підписані директором (керівником) навчального закладу за 2018-2019 навчальний рік;

– особисті медичні книжки (медичні картки) керівників з відміткою про допуск до роботи в навчальному закладі;

– страхові поліси від нещасних випадків на усіх учасників, дійсні на час проведення II етапу із записом: «для занять спортом або участі у змаганнях».

#### ЗРАЗОК ІМЕННОЇ ЗАЯВКИ

**ЗАТВЕРДЖУЮ**

Керівник органу управління  
освітою райдержадміністрації,  
виконкому міської ради,  
об'єднаної територіальної громади,  
директор навчального закладу

Підпис (печатка)

#### **І М Е Н Н А   З А Я В К А**

---

(орган управління освітою райдержадміністрації, міськвиконкому, ОТГ, навчальний заклад)  
направляє для участі в II (обласному) етапі Всеукраїнської дитячо-юнацької  
військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») рій у такому складі:

№ п/п	Прізвище, ім'я, по батькові учасника	Число, місяць, рік народження	Заклад освіти, клас	Дозвіл лікаря на участь у II обласному етапі гри (підписи лікаря з печатками лікувального закладу) - навпроти прізвища кожного учасника

Керівник-виховник рою \_\_\_\_\_

(підпис)

\_\_\_\_\_ (прізвище, ім'я, по батькові ПОВНІСТЮ)

Другий виховник \_\_\_\_\_

(підпис)

\_\_\_\_\_ (прізвище, ім'я, по батькові ПОВНІСТЮ)

Всього допущено до участі у II (обласному) етапі гри «Сокіл» («Джура») – \_\_\_\_\_ осіб

(прописом)

Печатка  
лікувального закладу

Лікар \_\_\_\_\_

(підпис)

\_\_\_\_\_ (прізвище, ім'я по батькові)

## 5. Умови прийому та розміщення команд

5.1 До Дитячого оздоровчого табору «Горизонт» Гадяцького обласного наукового ліцею-інтернату I-III ступенів імені Є.П. Кочергіна Полтавської обласної ради в с. Вельбівка Гадяцького району, який є місцем проведення II (обласного) етапу гри «Сокіл» («Джура») рої прибувають самостійно **16 травня 2019 року до 12 години дня.**

**5.2. Усі рої розміщуються в польових умовах (власних наметах) маючи власне необхідне польове спорядження для облаштування табору.**

Харчування:

- для дітей-учасників гри – 3-х разове, в їдальні Дитячого оздоровчого табору «Горизонт» за рахунок організаторів;
- для керівників-виховників роїв та членів суддівської колегії – 3-х разове в їдальні табору «Горизонт» вартістю **94 грн.**, за рахунок добових оплачених відряджувачими організаціями та попереднім індивідуальним замовленням відповідно до отриманої нами **Інформації про харчування керівників роїв** під час проведення II (обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»).

## 6. Підведення підсумків

6.1. Загальнокомандне місце кожного рою визначається за найменшою сумою місць, з усіх проведених залікових конкурсів (змагань) II (обласного) етапу гри. Якщо результат декількох роїв виявиться однаковим, перевагу отримає рій, що виборов вище місце у виді «Туристсько-спортивна смуга перешкод».

6.2. Участь в конкурсах «Книга звитяг» та «Ватра. У колі друзів» є обов'язковою, але не заліковою. Якщо рій не брав участі у зазначених конкурсах, то у загальному заліку він посідає місце після роїв, які матимуть повний залік.

6.3 Рій, що не візьме участі в інших окремих залікових видах змагань (конкурсів), у підсумку отримає місце нижче за рої, які брали участь в усіх видах програми гри.

6.4 Апеляції щодо об'єктивності результатів суддівства розглядаються представниками суддівської колегії (СК) в присутності виховників рою.

Апеляція готується, підписується виховниками та подається в письмовому вигляді до СК не пізніше, ніж за 1 годину після закінчення кожного конкурсу (змагання) та оприлюднення їх протоколів.

Апеляції на загальний результат подаються до СК не пізніше, ніж за 1 годину після закінчення усіх конкурсів (змагань) та оприлюднення зведеного протоколу гри. Винесенні рішення є остаточними і подальшому оскарженню не підлягають.

## **7. Нагородження переможців**

7.1. Нагородження роїв-переможців здійснюється представниками обласного штабу та організаційного комітету II (обласного) етапу гри.

7.2. Рої, що посядуть 1, 2, 3 загальнокомандні місця, нагороджуються грамотами та кубками, а їх виховники - грамотами Департаменту освіти і науки облдержадміністрації.

7.3. Рої, що посядуть 1 командні місця в кожному окремому конкурсі (змаганні) нагороджуються грамотами та призами, за 2 та 3 командні місця в окремому конкурсі (змаганні) нагороджуються грамотами Полтавського обласного центру туризму і краєзнавства учнівської молоді.

## **8. Фінансування**

8.1 Витрати на відрядження суддівської колегії, харчування дітей-учасників гри, проживання роїв, проведення конкурсів (змагань) та нагородження переможців і призерів, здійснюються за рахунок Полтавського обласного центру туризму і краєзнавства учнівської молоді згідно з кошторисом.

8.2 Витрати пов'язані з фінансуванням відрядження та участі роїв в II (обласному) етапі гри «Сокіл» («Джура»), що включатимуть проїзд до місця його проведення та у зворотному напрямку, відрядження керівників роїв, матеріально-технічне забезпечення та придбання необхідного польового обладнання і спорядження (наметів, карематів, спальних мішків тощо) - здійснюється за рахунок організацій, що їх відряджають.

Директор

С.В.Комісар

## **Види конкурсів (змагань) II обласного етапу гри «Сокіл» («Джура»)**

### **1. Конкурс «Книга звитяг»**

Відповідно до п. 16 Положення про Всеукраїнську дитячо-юнацьку військово-патріотичну гру «Сокіл» («Джура»), затверджене постановою Кабінету Міністрів України від 17 жовтня 2018 р. № 845, кожен рій веде свою Книгу звитяг (щоденник), яка складається з двох частин: «Спадок» та «Здобуток».

**Наявність Книги звитяг є обов'язковим, але не заліковим. При реєстрації у мандатній комісії II етапу рій подає свою Книгу звитяг, яка після закриття гри повертається рійовим.**

**Цінність і оригінальність Книги звитяг полягає у тому, що вона створюється не виховником рою, а саме його учасниками.**

Головна вимога до Книги звитяг: вона має складатися 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 «Здобуток» вписуються свої перемоги, досягнення, імена козачат, джур куреня тощо (відповідно до п. 16 Положення про гру).

Для створення частини Книги «Спадок» на думку організаторів II етапу гри учасники рою проводять краєзнавчу, пошукову, науково-дослідницьку роботу, збирають емпіричні дані, фактичний матеріал, статистичну інформацію, працюють у музеях, бібліотеках та архівах, беруть участь у польових краєзнавчих експедиціях, походах рідним краєм.

У цій частині Книги можуть бути висвітлені такі теми:

- життя і діяльність покровителя (патрона) рою чи куреня;
- життя і діяльність історичних постатей доби Козаччини;
- діяльність історичних постатей Української революції, а також долі односельців, земляків - учасників революційних перетворень на місцях, які своїми діями і прагненнями прославили рідний край і Україну;
- політичний, військовий, економічний, культурно-просвітницький розвиток Української революції та формування державницьких інститутів (зокрема, діяльність товариства «Просвіта»);
- організовані та стихійні форми боротьби українців проти більшовицької диктатури у 1920-ті роки - на початку 1930-х років;
- створення та діяльність Української військової організації;
- історія діяльності та боротьби Організації українських націоналістів;
- історія подвигів Української повстанської армії: жертовної звитяги українства;
- роль українців в організації протестів та повстань у сталінських таборах; життя та діяльність історичних постатей зазначених періодів боротьби, участь членів родини (авторів робіт), їхніх односельців у великому протистоянні українців радянсько-російській імперії;
- причини виникнення, зміст та форми дисидентського руху в Україні (середина 1960-х—середина 1980-х років);
- історія створення Української Гельсінської групи;

- долі українських дисидентів та їх родин за радянських часів;
- роль української діаспори у захисті поборників прав людини та незалежності України: від Гельсінської групи до Гельсінської спілки;
- роль Народного Руху України у державотворчих зусиллях українського народу (кінець 1980-х років);
- роль та значення Революції на граніті у боротьбі за відновлення державної незалежності України;
- причини та наслідки Помаранчевої революції - важливого етапу боротьби за європейський шлях розвитку української держави;
- політичні, економічні, соціальні, ідеологічні причини Революції Гідності;
- долі волонтерів, захисників України від збройної агресії Російської Федерації в антитерористичній операції, операції Об'єднаних сил на сході країни.

У частині «Здобуток» учасники рою вписують свої перемоги, досягнення, імена козачат, джур куреня, а також можуть презентувати свій творчий доробок: поетичні твори (наприклад, гімн куреня чи маршова патріотична пісня); ескізи, макети ройових атрибутів, розміщення бівачу; різні тематичні збірки. У цій частині книги рій може зазначити, ініціатором яких заходів чи подій він став (проведення акцій, експедицій, фестивалів, флешмобів, встановлення меморіальних дощок, волонтерська робота тощо), співпраця з громадськими чи дитячими організаціями, допомога молодшим козачатам.

#### **Рекомендації щодо оформлення Книги звітяг**

Форма самої Книги є довільною. Це може бути альбом формату А3; чи папка формату А4 (з файлами, швидкозшивач, на пружині і т.п.); чи, наприклад, козацькі сувої шириною не більше 50 см.

Текстові матеріали, розміщені у Книзі звітяг, мають бути стисло, лаконічно подані, носити інформативний характер, бути цікавими для дітей та молоді.

Шрифт обрати зручний для читання, не менше 14 pt, інтервал 1-1,5.

Текстові матеріали доповнюються фотографіями розміром не менше 13x18 см, фотографії повинні мати підписи. Розміщуються також ксерокопії чи сканкопії архівних документів, карти експедицій чи походів, вирізки з газет чи журналів та ін.

Рекомендуємо оформити титульну сторінку, вказавши:

1. назву регіону
2. повну назву закладу освіти чи організації, де рій паспортизований
3. назву «Книга звітяг»
4. назву рою  
прізвище, ім'я, по батькові виховників, їхні посади.

## **2. Конкурс «Впоряд»**

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

Час на виконання: загальний час на виконання обов'язкового і творчого завдань – до 8 хв (за перевищення часу рій отримує штрафні бали).

Учасники: весь рій, 8 осіб.

Обов'язкове завдання – виконання стройових прийомів у складі рою без зброї. На завершення обов'язкового завдання відбувається проходження рою урочистим кроком з виконанням маршової патріотичної пісні на тематику козацтва, УСС, військ УНР, УПА або сучасних ЗСУ (у межах відведеного часу).

Творче завдання може бути представлено у вигляді показу комбінацій елементів впоряду у складі рою під музичний супровід без зброї або зі зброєю (елементи зі зброєю виконуються відповідно до Стройового статуту ЗС України).

Перемагає рій, який у підсумку виконання обов'язкового і творчого завдань набере найбільшу кількість балів.

#### **Рій виконує прийоми в такій послідовності:**

- вихід рою і звіт ройового до суддівської колегії;
- шиккування 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.

#### **Вихід рою на місце виконання**

Рій підходить до вихідного місця. Ройовий подає команду:

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

*Першим рухається ройовий. За ним на дистанції двох кроків іде хорунжий (прапорносець) з прапором (урочисте положення) і весь рій в дворяд (колону 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 старшого судді конкурсу та доповідає про готовність:

**«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 джура рою стає на лінію, 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 вирівнюючись).

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 не менше ніж двічі подає в довільному порядку команди:

**«Право-РУЧ,  
ліво-РУЧ,  
обер-НИСЬ»**

Ройовий подає команду: **«До правого – РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!»** та завершує виконання прийому командою: **«Спо-ЧИНЬ».**

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

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

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

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

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

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

зупиняються та повертаються ліворуч. Ройовий подає команди: **«До правого РІВНЯЙСЬ. СТРУНКО!»**

Завершується 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 кроком, дивлячись через плече на того, хто йде позаду, і не відриваючись від нього; після зупинки того, хто йде позаду кожен робить ще стільки кроків, скільки було зазначено в команді або один крок, й повертається праворуч).

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

Ройовий подає команди: **«До правого РІВНЯЙСЬ. СТРУНКО!»** та завершує виконання прийому командою: **«Спо-ЧИНЬ»**.

### **Крок на місці**

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

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

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

### **Перешиккування в колону по двох**

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 кроком підходять на встановлену дистанцію шиккування в ряд. Ройовий і хорунжий роблять півкрок навкіс вправо, щоб зайняти місце посередині дворяду).

Ройовий робить крок вперед, повертається обличчям 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 суддів на відстань не менше 5 кроків ройовий подає команду:

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

При наближенні безпосередньо до суддів ройовий повертає голову вправо (в напрямку до судді) і подає команду:

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

Після проходження рою повз судді ройовий подає команду: :

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

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

За командою ройового: **«Рій, пісню заспі-ВАЙ»** рій починає виконувати стройову маршову пісню.

Після проходження рою повз суддів ройовий подає команду:

**«Рій – ВІЛЬНО!».** (За командою рій припиняє співати пісню й крокує на вихід).

### **3. Інтелектуальна гра-вікторина «Відун»**

Інтелектуальні змагання зі знання історії України (Доба козаччини, українські військові формування різних епох, події Української революції 1917 – 1921 років сучасних Збройних Сил України).

У конкурсі беруть участь по 3 джури від кожного рою.

Учасники отримують бланки з завданнями та запитаннями. Час для підготовки відповідей залежить від кількості запитань (для відповіді на запитання надається 1 хвилина, протягом якої джури обговорюють відповідь та вносять свій варіант у бланк). Кожна правильна відповідь оцінюється до 5 балів.

По завершенню відведеного часу бланки з відповідями збираються і оголошуються правильні відповіді.

У підготовці запитань до гри-вікторини використовуються навчальні програми з «Історії України» для загальноосвітніх навчальних закладів та запитання з настільної гри, розробленої Українським Інститутом національної пам'яті «Українська революція 1917-1921 рр.».

Результати конкурсу будуть визначатися за найбільшою сумою набраних балів.

З умовами проведення та тематикою завдань, критеріями оцінювання учасники конкурсу ознайомлюються не пізніше ніж за 1 добу до початку конкурсу.

### **4. Попередні умови «Туристсько–спортивної смуги перешкод»**

Склад учасників - 6 осіб, з них не менше 1 дівчини.

Форма одягу – одяг, що захищає лікті та коліна учасників від можливих пошкоджень. Крім того кожен учасник на дистанції повинен мати:

- заблоковану страхувальну систему (дозволяється тільки нижню);
- виготовлену з мотузки діаметром 6 мм петлю для в'язання «схоплюючого» вузла або технічної пристрій для подолання етапу «підйом по схилу»;
- не менше 4 карабінів, робочі рукавиці, що захищають кисті рук;
- мотузку (на команду) для організації супроводження на етапі «навісна переправа» діаметром не менше 6 мм і довжиною не менше 20 м.

Суддівство змагань здійснюється згідно Технічного регламенту з проведення змагань з пішохідного туризму, затверджених рішенням виконкому Федерації спортивного туризму України 19.05.2018 року та даних Умов.

### **Загальні положення**

1. Довжина дистанції – до 400 м.
2. Кількість етапів - 6.
3. Суддівські обмеження часу на кожну частину дистанції (орієнтовні):
  - ПЗЧ (проміжний заданий час) – 04-06 хв.
  - ЗЧ (заданий час на дистанцію) – 10-15 хв.Остаточні значення ПЗЧ та ЗЧ будуть оголошені не пізніше ніж за 1 годину до старту першої команди.
4. Орієнтовний стартовий інтервал – 05-10 хв.
5. Рух по дистанції в зворотному напрямку дозволяється: на ділянці ПЗЧ - старт до закінчення ПЗЧ; на ділянці ПЗЧ - ЗЧ до закінчення ЗЧ.
6. Подоланням (проходженням) етапу учасником вважається закінчення руху на етапі.
7. Лідирування дозволяється на обох частинах дистанції.

### **Перелік етапів, порядок та техніка проходження дистанції**

#### **СТАРТ-1.**

**1. Підйом по схилу.** Довжина – до 25 м. Обладнання етапу: контрольна лінія – на вихідній та цільовій ділянці; суддівські перила – на ділянці перешкоди. Учасники рухаються по суддівських перилах за допомогою схоплюючого вузла, або технічних пристроїв для підйому.

**2. Траверс схилу 1А (4,8 б).** Довжина – до 25 м. Усі – до п'яти ділянок горизонтальні. Обладнання етапу: контрольна лінія – на вихідній та цільовій ділянці; суддівські перила – на ділянці перешкоди. Учасники рухаються по суддівських перилах з самостраховкою вусом.

**3. Переправа по колоді через яр.** Довжина – до 15 м. Довжина колоди – до 10 м. Обладнання етапу: контрольна лінія – на вихідній та цільовій ділянці; суддівські перила та вкладена суддями колода – на ділянці перешкоди. Учасники рухаються по суддівських перилах з самостраховкою вусом. **ПЗЧ.**

**4. Навісна переправа через яр.** Довжина – до 20 м. Обладнання етапу: контрольна лінія – на вихідній та цільовій ділянці; подвійні суддівські перила та суддівська мотузка до 40 м. для командного супроводження – на ділянці перешкоди (розправлена без вузлів – використовується на розсуд команди). Учасники рухаються по суддівських перилах на карабін та самостраховкою вусом з супроводженням для кожного учасника.

**5. Переправа по мотузці з перилами.** Довжина – до 20 м. Обладнання етапу: контрольна лінія – на вихідній та цільовій ділянці; верхні суддівські перила та нижня суддівська мотузка – на ділянці перешкоди. Учасники рухаються по нижній мотузці ногами та самостраховкою вусом до верхніх суддівських перил.

**6. Спуск по схилу.** Довжина – до 25 м. Обладнання етапу: контрольна лінія – на вихідній та цільовій ділянці; суддівські перила – на ділянці перешкоди. Учасники рухаються по суддівських перилах із самостраховкою «схоплюючим» вузлом. **ЗЧ. ФІНІШ-1.**

Після подолання першої частини дистанції команді дається не більше 5 хв. на підготовку до подолання другої частини дистанції. Команди можуть долати другу частину без страхувальних систем.

## **СТАРТ-2.**

**1. Орієнтування в заданому напрямку (лабіринт).** *Обладнання:* лінійні орієнтири між деревами), знаки КП з компостерами. Два учасники отримують карту з нанесеною дистанцією та повинні відмітити 6 КП (3+3) у карточці.

**2. Вертикальний маятник.** Довжина – до 6 м. Обладнання етапу: контрольна лінія – на вихідній та цільовій ділянці; підвішені суддівські перила з вузлами – на ділянці перешкоди. Учасники етап за допомогою суддівських перил умовний рів.

**3. Горизонтальний маятник.** Довжина – до 10 м. Обладнання етапу: контрольна лінія – на вихідній та цільовій ділянці; подвійні суддівські перила та допоміжна мотузка для учасника – на ділянці перешкоди. Учасники за допомогою допоміжної мотузки рухаються по подвійних суддівських перилах ногами.

**4. Переправа «Зигзаг».** Довжина – до 15 м. Обладнання етапу: контрольна лінія – на вихідній та цільовій ділянці; верхні та нижні суддівські перила переплетені допоміжною мотузкою у вигляді 5-6 «трикутників» – на ділянці перешкоди. Учасники рухаються змійкою через «трикутники» по нижній мотузці ногами та тримаючись руками за верхні суддівські перила.

## **ПЗЧ.**

**5. Переправа «Ліана».** Довжина – до 15 м. Обладнання етапу: контрольна лінія – на вихідній та цільовій ділянці; верхні перила, до яких закріплені допоміжні мотузки, що звисають з вузлами та нижні суддівські перила – на ділянці перешкоди. Учасники рухаються по нижній мотузці ногами та тримаючись руками за допоміжні мотузки.

**6. Рух по жердинах.** Довжина – до 15 м. Обладнання етапу: контрольна лінія – на вихідній та цільовій ділянці; сім опор та три жердини – на ділянці перешкоди.

## **ЗЧ. ФІНІШ-2.**

### **Підведення підсумків**

Результат команди визначається за сумою часу проходження дистанції та штрафного часу (1 бал – 20 сек.). Якщо команда перебільшила **ПЗЧ, ЗЧ** – вона припиняє роботу на дистанції та отримує відповідні штрафи за кожного учасника, який не пройшов етап чи декілька етапів до кінця.

У підсумковому протоколі команди займають місця відповідно до отриманих результатів. При рівності результатів, вище місце посідає команда, яка матиме меншу суму штрафних балів

Додаткову інформацію можна отримати у методиста ПОЦТКУМ Криворучка Анатолія Вікторовича, заступника з виду: (095)1843689 або (068)7369667.

Суддівська колегія залишає за собою право вносити незначні зміни в порядок проходження етапів та зміни параметрів дистанції.

## 5. Стрільба з пневматичної гвинтівки.

Кількість стрільців від рою – 3 осіб (хлопці, дівчата – без різниці).

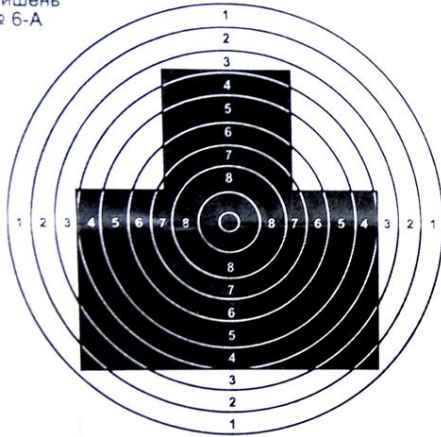
Стрільба проводиться по мішені № 6а, з дистанції 10 м.

Положення стрільців – лежачи, з упором.

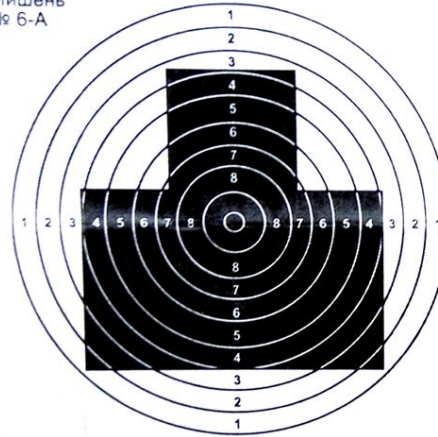
Кожен стрілець виконує по 8 пострілів, з яких 3 пробних і 5 залікових.

Результат рою визначається за кількістю точних влучень у мішень та сумою отриманих балів. Перемагає рій, який набере найбільшу кількість балів.

Мишень  
№ 6-А



Мишень  
№ 6-А



## 6. Комплексна командна інтелектуально-екстремальна гра «Пластун»

Команда від рою з 6 учасників (серед них не менше однієї дівчини) у супроводі керівника з'являється на місце старту за 10 хв до стартового часу відповідно до результатів жеребкування. Команда повинна мати з собою компас, годинник, ручку. Тривалість стартового інтервалу орієнтовно 5 хв. Контрольний час буде оголошено напередодні гри.

За стартовим сигналом команда послідовно за виданою на старті картою віднаходить на місцевості задані точки і виконує на них теоретичні та/або практичні завдання. Команда, яка не знайшла попередню задану точку, не допускається до виконання завдання на наступній точці.

Кожне завдання має свою ціну у балах. Бали, отримані командою за виконані завдання, фіксуються суддями у картці проходження маршруту, яку команда отримує на старті. Тематика теоретичних завдань стосується адміністративно-територіального устрою Полтавщини у козацьку добу (полки, сотні, міста та містечка, видатні особистості з числа козацької старшини). Практичні завдання спрямовані на роботу з компасом (визначення азимуту, рух за вказаним азимутом тощо), окомірне визначення відстаней.

Час роботи команди на заданій точці – до 2 хв.; при перевищенні часу роботи бали за виконання завдання на заданій точці анулюються.

Карта, з якою працювала команда, повертається судді на фініші. Фотографування і передача карти стороннім особам, командам-суперникам забороняється.

Використання будь-яких друкованих, електронних чи рукописних джерел інформації для виконання завдань під час проходження маршруту забороняється, за це команді рішенням ГСК може бути не зарахована конкурсна участь у грі «Пластун».

Результат (місце) команди визначається за сумою балів, одержаних нею на маршруті: вище за рейтингом розташовується команда, яка набрала більше балів. За рівної суми балів вище місце посідає команда, яка пройшла маршрут за коротший час. Відповідно до усталеної практики проведення гри, остаточні умови проведення гри (у т.ч. завдання, пріоритетні для визначення результату гри, якщо вони будуть додатково визначені ГСК) оголошуються командам напередодні. Команди, які перевищили контрольний час, розташовуються після команд, які виконали завдання у рамках контрольного часу.

## **7. Спортивні змагання**

У змаганнях бере участь вся команда. Форма одягу – спортивна, взуття – спортивне.

Виконуються силові вправи: підтягування у висі на високій перекладині для хлопців, згинання та розгинання рук в упорі лежачи для дівчат.

**Підтягування для хлопців** виконується індивідуально. Вихідне положення – вис на перекладині хватом зверху (долонями вперед) на ширині плечей, руки прямі. За командою «До виконання вправи приступити», згинаючи руки, учасник підтягується до такого положення, коли його підборіддя знаходиться над грифом перекладини. Після чого учасник повністю випрямляє руки, опускаючись у вис. Кожне правильно виконане підтягування відмічається відповідною командою старшого судді після фіксації на 0,5 секунд вихідного положення. Ця команда є одночасним дозволом на продовження виконання вправи і супроводжується оголошенням кількості зарахованих підтягувань суддею, який виконує підрахунок. Вправа повторюється стільки разів, скільки в учасника вистачить сил. Кожному учасникові дозволяється лише один підхід до перекладини.

Не дозволяється:

згинати руки почергово;

розгойдуватися під час підтягування;

робити допоміжні рухи ногами і тулубом.

Результатом є кількість безпомилкових підтягувань, при виконанні яких не порушена жодна умова.

**Згинання та розгинання рук в упорі лежачи для дівчат** виконується індивідуально. Учасниця приймає вихідне положення упору від землі. Руки випрямлені на ширині плечей, кистями вперед, тулуб і ноги утворюють пряму лінію, пальці стоп опираються на землю. За командою «До виконання вправи приступити!» учасниця розпочинає виконувати згинання та розгинання рук.

Під час виконання вправи не дозволяється:

міняти пряме положення тіла і ніг;

перебувати у вихідному положенні та із зігнутими руками більш, як 5 секунд;

розгинати руки почергово;

згинати і розгинати руки не з повною амплітудою.

Результатом є кількість безпомилкових згинань і розгинань рук за одну спробу.

Результатом рою є кількість зарахованих спроб кожного учасника.

## **8. Попередні умови проведення конкурсу «Рятівник» з надання першої домедичної допомоги з елементами евакуації «пораненого» із «зони обстрілу»**

Кількість учасників – 6 осіб, з них не менше 1 дівчини.

Завдання складається з двох частин:

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

правила надання першої допомоги при опіках, тепловому та сонячному ударах, обмороженнях, переохолодженні, ураженні електричним струмом, утопленні, тривалому здавлюванні окремих частин тіла, гострому болі в животі, отруєнні хімічними продуктами, їжею, грибами, ягодами, укусах отруйних змій, комах та павуків.

На виконання теоретичного завдання відводиться 3 хвилини.

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

### **2. Практичний тур у вигляді «швидкісного етапу» (можливі завдання):**

Виконання завдань практичного туру розпочинається після увімкнення суддею секундоміра.

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

Команда у повному складі (окрім «пораненого») долаючи смугу перешкод (що включатиме рух по жердинах, рух по колоді, переповзання «по пластунські») має дістатись в «небезпечну», «червону зону» до «пораненого» та евакуювати його в «умовно безпечну» («жовту зону»).

У «жовтій та червоній зонах» команда виконує практичні завдання. Можливі варіанти:

1) накладання шини з підручного матеріалу при переломах плеча, передпліччя, стегна, гомілки;

2) накладання джута або пов'язки.

Після виконання завдання - транспортування «пораненого» на стандартних медичних ношах через перешкоди в «зелену», «тилову зону».

«Поранений» визначається командою самостійно, йому забороняється виконувати будь-які дії, що полегшують роботу команді.

Суддя вказує на штраф одержаний командою згідно з розробленою таблицею штрафів.

Штрафи при транспортуванні умовно «пораненого»: необережне поводження з умовно «пораненим» при перенесенні на ношах – 3 бали, заступ і торкання обмежувальної лінії – 1 бал, рух поза обмежувальною лінією – 10 балів, падіння – 3 бали, торкання «пораненим» рельєфу будь-якою частиною тіла при транспортуванні на ношах – 1 бал (кожне торкання), неправильне транспортування «пораненого» – 3 бали, «поранений» надає допомогу команді – 3 бали. Один бал дорівнює 10 сек. штрафного часу.

Витратні матеріали суддівські.



Результат роботи рою складається з штрафних балів теоретичного та практичного турів переведені в час (1 бал = 10 сек.) та часу проходження швидкісного етапу з урахуванням штрафів.

**9. «Ватра. У колі друзів»** - представлення творчо–мистецького звіту рою (мистецька композиція).

Кожен рій у повному складі (8 осіб) представляє театралізоване дійство (до 12 хвилин) – **візитівку рою**, в якій презентує власні свої досягнення, суспільно корисну і волонтерську роботу, громадську діяльність рою, а також представляє краєзнавчий матеріал – з історії свого села, міста, району від козаччини до сьогодення та регіональні особливості обрядів і традицій своєї місцевості.

До самодіяльної композиції можуть включатися різні жанри: художнє слово, пісня, танок (можливо з елементами бойової майстерності), гумор, жарти. Використовується електронний музичний супровід або музичні інструменти.

При оцінюванні враховується: зміст програми, артистичність та майстерність виконання, відповідність сценічних костюмів даному дійству, гармонійне використання власних ройових атрибутів під час виступу.

Критерії оцінювання:

- презентація досягнень з життя рою, суспільно-корисної та волонтерської діяльності;
- краєзнавчий зміст виступу (історія села, міста, району);
- регіональні особливості обрядів та традицій;
- застосування різноманітних жанрів (художнє слово, пісня, танок з елементами бойової майстерності, гумор та жарти);
- артистичність та майстерність виконання;
- музичний супровід (живе виконання, використання фонограм);
- використання власних ройових атрибутів;
- відповідність сценічних костюмів даному дійству
- художньо-естетичний рівень;

Переможець конкурсу визначається за найбільшою сумою набраних балів.

## **10. Змагання «Метання учбової «гранати»»**

У змаганні беруть участь 6 осіб, з них не менше 1 дівчини.

Кожний з учасників кидає по 1 учбовій «гранаті» вагою 600 грам у ціль – контур окопу розміром 3 x 1,1 м. Відстань до ближнього краю окопу – 20 метрів.

Кидки здійснюються від контрольної лінії за командою старшого судді: «Гранатою – вогонь!».

Оцінюється кількість влучень у ціль та відповідна сума набраних балів:

- попадання «гранати» в окоп або попадання в лінію, що обмежує контури окопу вважається влученням і оцінюється у 5 балів;
- переліт за межі окопу, але не далі 1 м від його дальнього краю – 3 бали;
- недоліт до ближнього краю окопу не більше як на 1 м – 2 бали.
- решта влучень – 0 балів.

Влученням вважається перше зіткнення «гранати» із поверхнею землі в межах контуру окопу (не «рикошет»).

Спроба вважається невдалою та не зараховується, якщо учасник:

- у момент кидка або після нього торкнеться ґрунту за контрольною лінією;

- наступить на контрольну лінію.

Якщо учасник випустить «гранату» під час розмаху для кидка і та впаде перед контрольною лінією, йому надається можливість зробити другу спробу.

При влученні «гранатою» в межі контуру окопу кидок учасника оцінюється як п'ятибальний, а суддя додатково здійснює вимірювання від місця першого торкання «гранати» із поверхнею землі до позначеного кілочком центру окопу й фіксує отриману у сантиметрах відстань в робочому протоколі. Отриманий результат враховується при рівності отриманих командою балів.

Переможець змагання визначається за найбільшою сумою балів, набраних командою, з урахуванням точності кидків: за рівної суми балів вище місце посідає команда з меншою сумою відстаней від місця контакту «гранати» з поверхнею до центру окопу.

## **11. Конкурс біваків (Таборування)**

Розміщення роїв на території табору «Горизонт» відбуватиметься на відкритих ділянках місцевості в алфавітному порядку. Розмір ділянки для кожного бівака рою становитиме 8 м (по фронту) x 10 м (в глибину).

Проводиться з метою оцінювання побутових умов, дотримання санітарно-гігієнічних вимог, стану спорядження та особистих речей учасників гри.

Огляди біваків проводяться суддівською бригадою протягом усіх днів таборування за поточним графіком, який попередньо не оприлюднюється.

Кожен бівак повинен мати табличку-емблему з назвою рою (розміром формату А4, захищену від дощу і закріплену на міцній основі на висоті близько 1 метру над землею), біля якої повинно бути організоване чергування.



**При обладнанні бівака суворо забороняється використання зелених лісових насаджень!**

Оцінювання біваків (таборування) відбувається відповідно до вимог Статутів Збройних Сил України, санітарно-гігієнічних вимог та загальних вимог до обладнання туристського біваку.

Оцінювання відбувається у два етапи:

1. Постановка табору – оцінюється в перший день гри за попередньо оприлюдненим графіком. Максимальна оцінка 20 б. (10 б. - обладнання табору з дотриманням засобів маскування на місцевості, 10 б. – естетика та практичність бівака);
2. Щоденне оцінювання – відбувається впродовж дня, без попередньо оприлюдненим графіком, за такими критеріями :
  - дотримання режиму та розпорядку дня;
  - стан зберігання особистих речей та посуду;
  - стан та наявність предметів особистої гігієни;
  - дотримання загальних санітарно-гігієнічних умов;
  - наявність поліетиленових технічних мішків для сміття та своєчасність їх видалення у контейнери;
  - загальна чистота.

Переможець визначається за найбільшою сумою набраних балів.

## **Додатки**

### **Кожен рій повинен мати власні ройові атрибути:**

- 1) Назву, яка відображає козацько-патріотичний зміст, ідентифікує рій.
- 2) Відзначки – схематичні зображення емблеми гри «Сокіл» («Джура») (додаток 1) та власні емблеми, що містять назву та графічні кольорові зображення символів рою.

Для виготовлення відзначок можна використовувати стандартні (9х6 см) нагрудні бейджики. При цьому відзначка з емблемою гри «Сокіл» («Джура») розміщується на лівому боці грудей, а власні емблеми – на правому.

- 3) Ройовий клич-девiз, у якому можна використати народні приказки чи прислів'я.

- 4) Прапорець встановленої форми із своїми барвами.

Прапорець виготовляється з тканини у формі квадрату розмірами 75х75 см. Його кольори складаються з двох чи трьох барв. На правій (по ходу руху прапороносця), лицевій стороні прапорця розміщується відзнака рою, висотою 25 см. На тій же стороні розміщується симетричний напис назви рою. Розміри букв по висоті – 10 см. На лівій стороні прапорця ніяких зображень немає. Прапорець носитья прикріпленим до держака довжиною 180 см та діаметром 3 см.

Барви рою – будь-які два чи три кольори, вибрані роєм. Їх можна використовувати не тільки для прапорця, але і для інших потреб власної ідентифікації. Основна барва для всіх учасників гри «Джура» – малинова.

Типова форма – однострій, - має бути простий у виготовленні з елементами козацької тематики та народних традицій. Для виготовлення однострою можна використовувати народні костюми, обмундирування

українського війська різних періодів (але тільки тих, що не мають специфічних військових нашивок, емблем, знаків розпізнавання).

Для участі у спортивних та польових змаганнях рекомендується використовувати спеціальний або спортивний одяг, що надійно захищатиме кінцівки учасників від можливих пошкоджень.

У **додатку 2** наводиться зразки символіки гри «Сокіл» («Джура») та довідкові матеріали.

#### **Додаток 1**



#### **Додаток 2**

##### **Символіка гри «Джура»**

В основі символіки гри «Сокіл» («Джура») зазвичай використовуються три основні, традиційні для української вишивки кольори: чорний, червоний і білий. Тло (фон) – червоний, малиновий, – основний колір козацьких знамен. Білий козацький хрест – традиційна українська, лицарська відзнака.

Шабля і булава, - звичаєві козацькі символи простого воїна та володаря – символи виховання добрих громадян та провідників суспільства. Обличчя козака – збірний образ воїна-лицаря.

Мудрість, шляхетність, відвага – три риси провідної верстви народу, виховання яких є особливо важливим для молоді.

«Джурами» в Україні називали: «...молодих вихованців, зброєносців і помічників досвідченого козака. Інститут джур був дуже поширений і авторитетний, бо існував протягом усієї історії козацтва. Стати джурую міг не кожен, а лише той, хто годився до козацької служби, пройшовши певні випробовування – як фізичні, так і моральні.

