



МИХАЙЛІВСЬКА СІЛЬСЬКА РАДА
КАМ'ЯНСЬКОГО РАЙОНУ ЧЕРКАСЬКОЇ ОБЛАСТІ

ВИКОНАВЧИЙ КОМІТЕТ

РОЗПОРЯДЖЕННЯ

23.01.2019

Михайлівка

№ 17–р/02-07

Про проведення у 2018-2019
навчальному році I етапу
Всеукраїнської дитячо-юнацької
військово-патріотичної гри
«Сокіл» («Джура»))»

Відповідно до Указу Президента України від (13.10.2015 №580/2015 «Про Стратегію національно-патріотичного виховання дітей та молоді на 2016-2020 роки», рішення Черкаської обласної ради від 03.02.2017 №12-2VII «Про програму національно-патріотичного виховання дітей та молоді Черкаської області на 2017-2020 роки», Положення про Всеукраїнську дитячо-юнацьку військово - патріотичну гру Сокіл («Джура»), затвердженого наказом Міністерства освіти і науки, молоді і спорту України від 13.06.2012 №687 (зі змінами, внесеними згідно з наказом Міністерства освіти і науки України від 31.03 2014 №276), на виконання 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»)), наказу управління освіти і науки Черкаської облдержадміністрації та управління у справах сім'ї, молоді та спорту Черкаської обласної державної адміністрації від 04.10.2018 № 200/145, керуючись розділом 3 п. 3.1. 16 Положення про відділ освіти, охорони здоров'я, культури, молоді та спорту виконавчого комітету Михайлівської сільської ради затвердженого рішенням сесії Михайлівської сільської ради від 10.01.2018 № 1-23/VII,

1. Провести у 2018-2019 навчальному році Всеукраїнську дитячо-юнацьку військово-патріотичну гру «Сокіл» («Джура») далі – гра, гра

«Джура») 22-23.05.2019 року (з ночівлею) на базі Лубенської загальноосвітньої школи І-ІІІ ступенів о 10.00 год.

2. Затвердити склад головного штабу та суддівської колегії гри «Джура» та умови проведення (додаток 1,2).

3. Директорам закладів загальної середньої освіти та рекомендувати директору КЗ «Михайлівської школи – інтернат»:

3.1. Забезпечити участь команд у І етапі Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») 22-23 травня 2019 року.

3.2. Сприяти співпраці з громадськими організаціями та підприємцями у підготовці і проведенні гри та інших заходів з патріотичного виховання.

3.3. До 23.04.2019 подати до відділу освіти заявку про участь команди в І етапі гри «Сокіл» («Джура») (додаток 3).

3.4. Відповідальність за збереження життя та здоров'я дітей під час проведення гри «Сокіл» («Джура») покласти на керівників команд.

4. Методисту відділу освіти, охорони здоров'я, культури, молоді та спорту виконавчого комітету Михайлівської сільської ради Шамраю О.Г.:

4.1. Здійснити організаційно-методичне забезпечення гри «Сокіл» («Джура»).

4.2. Сприяти співпраці з керівниками органів військового комісаріату, представниками громадських організацій, воїнами АТО, волонтерами та підприємцями у підготовці і проведенні гри та інших заходів з патріотичного виховання.

4.3. Організувати проведення семінару-практикуму для відповідальних за проведення гри в освітніх закладах та організаторів гри.

4.4. Організувати підготовку суддівської колегії, у тому числі з представників громадських організацій, воїнів АТО та волонтерів, для забезпечення виконання програми таборування І етапу.

4.5. Запросити для участі команди закладів загальної середньої освіти Кам'янського району, Кам'янської ОТГ, Баландинської ОТГ, Лебедівської ОТГ.

5. Визнати таким, що втратив чинність наказ відділу освіти від 19.04.2018 № 40 «Про організацію проведення І етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)» в 2018 році.

5. Контроль за виконанням розпорядження покладаю на методиста відділу освіти, охорони здоров'я, культури, молоді та спорту виконавчого комітету Михайлівської сільської ради Шамрая О.Г.

Сільський голова

В. Максименко

Склад
головного штабу та суддівської колегії гри „Сокіл” („Джура”)

1	Морозова Валентина Анатоліївна	Начальник відділу освіти Кам'янської райдержадміністрації, голова районного штабу
2	Петров Олег Леонідович	Майор, військовий комісар Кам'янського РВК, учасник АТО (за згодою)
3	Шамрай Олександр Григорович	Методист відділу освіти
4		Участковий Кам'янського відділення Смілянського відділу ГУ Національної поліції в Черкаській області (за згодою)
5	Усольцева Юлія Василівна	Лікар амбулаторії загальної практики сімейної медицини Кам'янської ЦРЛ
6	Максименко Василь Петрович	Сільський голова
7	Черниш Олексій Дмитрович	Старший водій місцевої пожежної частини
8	Назарова Зіна Володимирівна	Староста с.Ревівка
9	Швець Вікторія Василівна	Перший заступник сільського голови

Сільський голова

В. Максименко

Додаток 2
до розпорядження № 17-р/02-07
від 23.01.2019 р.

Умови
проведення Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри
„Сокіл”(„Джура”) у 2019 році

1. Загальні положення

Всеукраїнська дитячо-юнацька військово-патріотична гра „Сокіл”(„Джура”) є системною формою позакласної роботи з військово-патріотичного та морально-етичного виховання учнівської молоді, важливим засобом формування патріотичної свідомості, спортивно-оздоровчої роботи, прогресивною формою учнівського самоврядування.

2. Мета та завдання

2.1. Метою I етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри „Сокіл” („Джура”) – 2019” (далі – I етап гри „Джура”) є реалізація завдань п. 1.2. Положення про гру „Джура”, затвердженого наказом Міністерства освіти і науки, молоді та спорту України від 13.06.2012 № 687 (зі змінами, затвердженими Міністерством освіти і науки України від 31.03.2014 № 276, зареєстрованого у Міністерстві юстиції України 18.04.2014 № 436/25213).

2.2. Завдання I етапу:

- поширення військово-спортивного та національно-патріотичного виховання серед української молоді на основі козацьких традицій;
- фізичне, соціальне, розумове та духовне виховання української молоді на основі народної педагогіки козацьких морально-світоглядних цінностей;
- вшанування героїзму всіх борців за незалежність Української держави;
- формування серед молоді засад здорового способу життя засобами туризму, краєзнавства і спорту;
- популяризація серед молоді туризму і краєзнавства, військово-прикладних видів спорту, українських національних видів єдиноборств, активного дозвілля, вивчення історії визвольних змагань та української військової традиції.

2.3. Виконання завдань I етапу полягає у проведенні змагань та конкурсів військово-спортивного, туристсько-краєзнавчого, культурно-інтелектуального та патріотичного спрямування, під час яких відбувається відбір кращих роїв (далі – рій, команда).

Рій-переможець I етапу гри „Джура” братиме участь у II (обласному) етапі гри „Джура”. Склад рою-переможця на момент навчально-тренувальних зборів залишається незмінним. У випадку, якщо рій-переможець з поважних

причин не може брати участь у II етапі гри „Джура” Головна суддівська колегія (надалі – ГСК) залишає за собою право заміни його для участі в II етапі гри „Джура”.

3. Керівництво

Загальне керівництво підготовкою та проведенням I етапу здійснює відділ освіти (далі – відділ).

Безпосередня організація та проведення I етапу покладається на головний штаб та суддівську колегію гри „Джура” (далі –суддівська колегія).

3.2. Суддівство здійснює суддівська колегія гри. До суддівства, а також для контролю за проведенням конкурсів можуть бути залучені представники навчальних закладів.

4. Учасники I етапу

5.1. У I етапі беруть участь рої закладівЗСО.

5.2. Рій складається із 10 учасників: 8 дітей (не менше 2-х дітей протилежної статі), що навчаються разом у одному і тому ж навчальному закладі та 2 керівники. В кожному рої вибирається провідник – ройовий.

Віковий склад учасників рою (діти, яким станом на 01 вересня 2018 року не виповнилося 17 років). Для участі у I етапі гри „Джура” допускаються не більше 2 учасників, яким станом на 20 травня 2019 року виповнилося 12 років.

5.3. Керівник делегації та виховник рою призначаються наказом ЗСО. На керівника делегації покладається відповідальність за збереження життя та здоров'я учасників в дорозі та під час проведення заходу.

5.4. У випадку травми або госпіталізації одного з учасників рій бере участь у I етапі гри „Джура” в неповному складі.

5.5. Виховник рою може залучатися до суддівства та роботи секретаріату за рішенням ГСК.

Конкурс строю та пісні „Впоряд”

Змагання з індивідуальних дій та дій у складі рою проводяться за навчально-методичним посібником „Муштровий впоряд дитячо-юнацької військово-спортивної патріотичної гри „Сокіл” („Джура”) Українського козацтва”, рекомендованим для практичного використання за рішенням комісії з проблем виховання дітей та учнівської молоді Науково-методичної Ради з питань освіти Міністерства освіти і науки України (протокол № 2 від 24 грудня 2008 року); упорядник – генерал-хорунжий Українського козацтва С.П. Рудюк)

Участь у конкурсі бере весь рій – 8 учасників. Усі накази подає ройовий. Час на виконання обов'язкового та творчого завдання – 6 хв без перерви між ними. За перевищення контрольного часу з рою знімається 1 бал від 1 до 30 сек., від 30 до 60 сек. ще 1 бал і т.д. Відлік часу розпочинається з першої команди ройового, а зупиняється час після виходу останнього учасника рою з плацу.

Обов'язкове завдання – це виконання прийомів муштрового впоряду у складі рою.

Творче завдання може бути представлене у вигляді монолітного та чіткого показу різноманітних елементів впоряду у складі рою. Творче завдання може виконуватися під супровід барабанного бою або під музику. Творче завдання готується роєм вдома.

Оцінки виставляються від 1 до 10 балів за такими критеріями:

1. Зовнішній вигляд, однострій (головні убори, відзначка (емблема), єдина форма, прапор, сорочка-вишиванка (сорочка з орнаментованою вишивкою);

- муштрова постава
- шикування в однолаву
- розмикання і змикання рою
- повороти на місці
- ладовий крок на місці
- перешикування рою в дворяд і навпаки
- хват "РІВНЯЙСЬ"
- хват "СТРУНКО"
- хват «СПОЧИНЬ»
- виконання хвату "ЗАПРАВИТИСЬ"
- муштровий крок в русі
- поверти голови
- положення рук
- злагодженість рою
- звіт ройового
- надання наказів ройовим
- назва рою, гасло
- тематика пісні.

Максимальна кількість балів – 190.

Обов'язковий елемент на завершення показу – марш рою стройовим кроком із виконанням маршової патріотичної пісні. Тематика пісень – козацька, УСС, військ УНР, УПА або сучасних ЗСУ.

Перемагає рій, який в сумі набирає найбільше балів.

Участь керівника допускається в якості організатора музичного супроводу.

Для суддівства цього виду змагань до складу суддівської колегії включаються представники військових комісаріатів або військових частин.

Порядок виконання

Рій виходить на місце для показу стройових прийомів у колоні по двоє за командою: „РІЙ, РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО, ходом – РУШ!”.

Після виходу на визначене місце ройовий подає команди:

„РІЙ – СТІЙ, право-(ліво-) РУЧ, СПОЧИНЬ, ЗАПРАВИТИСЬ!”.

Вийшовши на середину ладу (строю), ройовий подає команду: „РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО! Рій (проголошує назву), наш девіз (звучить девіз) (суддя-хронометрист вмикає секундомір) «До рапорту ГЛЯНЬ!»; підходить

до судді конкурсу та доповідає про готовність команди: „Пане суддя! Рій (назва) до участі в конкурсі Впоряд готовий! Ройовий (називає своє прізвище)”.

Суддя подає команду: „СПОЧИНЬ!”.

Ройовий дублює команду: „СПОЧИНЬ! Рій – РОЗІЙДИСЬ”.

Після цього рій виконує прийоми в такій послідовності:

- шикування в однолаву;
- розмикання і змикання рою;
- перешикування рою з однолави в дволаву та навпаки;
- повороти на місці (праворуч, ліворуч, обернись);
- крок на місці;
- перешикування в колону по двоє;
- проходження урочистим ходом з виконанням військового вітання під час руху (наявність прапору рою обов'язкова);
- проходження з виконанням ладової пісні (по завершенні творчого завдання) (наявність прапору рою обов'язкова).

Шикування в однолаву

Ройовий підходить до встановленого місця шикування і подає команду для збору: „Рій – ДО МЕНЕ”

(За цією командою джури бігом збираються до ройового).

Ройовий подає команду: „Рій, у лаву – ЗБІРКА”.

(Подавши команду, ройовий приймає поставу „струнко” обличчям у бік чолової лінії шикування, рій шикується ліворуч від ройового. З початком шикування ройовий може виходити із ладу й стежити за шикуванням рою).

Ройовий подає команду: „РІВНЯЙСЬ”.

(За цією командою усі, крім правокрилового, повертають голови праворуч (праве вухо вище від лівого на 1,5-2,0 см., 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!”.

(За цією командою всі джури швидко ставлять голову просто).

Ройовий завершує виконання прийомів командою: „СПОЧИНЬ!”.

Розмикання і змикання рою

Ройовий стає перед ладом і подає команду: Рій, вліво на два кроки РОЗІМКНИСЬ”.

(За командою всі джури, за винятком того, від якого здійснюється розмикання, повертаються в зазначений бік, рівночасно з постановкою ноги повертають голову до чола ладу 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, й повертається праворуч).

Ройовий подає команду: „Рій, вправо ЗІМКНИСЬ”.

(За командою всі джури, за винятком того, до якого призначене змикання, повертаються в бік змикання, після чого пришивидшеним півкроком

підходять на встановлений для зімкненого ладу проміжок і в міру підходу самотійно зупиняються та повертаються ліворуч).

Ройовий подає команди: „РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!”.

Ройовий завершує виконання командою: „СПОЧИНЬ!”.

Перешиккування рою з однолави в дволаву та навпаки

Ройовий подає команду: „Рій, до двох – ВІДЛІЧИ”.

(Відлік починається з правого крила: кожний джура, швидко повертаючи голову до джури, який стоїть ліворуч від нього, називає свій номер і швидко ставить голову просто (прямо), крайній лівого крила голову не повертає).

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: „РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО”.

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: „РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!”

Ройовий завершує виконання командою: „СПОЧИНЬ!”.

Повороти на місці (праворуч, ліворуч, обернись)

Ройовий подає команду: „Рій, право-РУЧ”.

(За виконавчою командою всі джури повертаються праворуч).

Ройовий подає команду: „Рій, ліво-РУЧ”.

(За виконавчою командою всі джури повертаються ліворуч).

Ройовий подає команду: „Рій, обер-НИСЬ”.

(За виконавчою командою всі джури повертаються через ліве плече на 180 градусів. Під час вирівнювання рою після виконання команди „обернись” у наступній команді вказується на бік рівняння, наприклад: „Вправо (вліво) – РІВНЯЙСЬ”).

Ройовий подає команди: „Вправо (вліво) – РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!”.

Ройовий завершує виконання прийому командою: „СПОЧИНЬ!”.

Крок на місці

Ройовий подає команду: „Рій, РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО, на місці ходом-РУШ”.

(За виконавчою командою всі джури крокують на місці).

Ройовий подає команду: „Рій – СТІЙ!”.

(За виконавчою командою, подається під ліву ногу, всі джури приставляють праву ногу і зупиняють лівою ногою крок на місці).

Ройовий подає команди: „РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!”.

Ройовий завершує виконання прийому командою: „СПОЧИНЬ!”.

Перешиккування в колону по двоє

Ройовий подає команду: „Рій – РОЗІЙДИСЬ”.

Ройовий підходить до встановленого місця шиккування і подає команду для збору: „Рій – ДО МЕНЕ”

(За цією командою джури бігом збираються до ройового).

Ройовий подає команду: „Рій, в колону по двоє – ЗБІРКА”.

(Подавши команду, ройовий приймає поставу „струнко” обличчям у бік руху рою, рій шикується за ройовим по двоє).

Ройовий з початком шикуння повертається до рою і подає команду: „РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!”.

Ройовий розвертається спиною до рою і подає команду: „РІЙ, ходом–РУШ!”.

(За виконавчою командою ройовий виводить рій на вихідну позицію для проходження урочистим ходом з виконанням військового вітання під час руху).

Проходження урочистим ходом

з виконанням військового вітання під час руху

(Рій у колоні по двоє знаходиться на вихідній позиції, хорунжий з прапорцем рою стоїть перед роєм в позиції для руху урочистим ходом, ройовий стоїть перед хорунжим).

Ройовий повертається до рою і подає команди: „РІЙ, РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!”, розвертається спиною до рою і подає команду: „РІЙ, рівним кроком – ходом РУШ!”.

(Рій починає рух у встановленому напрямку).

При наближенні рою до судді ройовий повертає голову вправо (в напрямку до судді) і подає команду: „Рій, вправо – ГЛЯНЬ!”.

(За виконавчою 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 за межі суддів ройовий подає команду:

„Рій – СПО-ЧИНЬ!”.

(За виконавчою командою ройовий опускає праву руку, ліва колона рою повертає голову прямо, рій крокує на встановлене місце).

Проходження з виконанням ладової пісні

(Рій у колоні по двоє знаходиться на вихідній позиції, хорунжий з прапорцем рою стоїть перед роєм в позиції для руху урочистим ходом, ройовий стоїть перед хорунжим).

Ройовий повертається до рою і подає команди: „РІЙ, РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!”, розвертається спиною до рою і подає команду: „РІЙ, з піснею – ходом РУШ!”.

(Рій починає співати пісню з початком руху).

Після проходження рою за межі суддів ройовий подає команду:

„Рій – СПОЧИНЬ!”.

(За виконавчою командою рій припиняє співати пісню і крокує на встановлене місце).

Орієнтовний перелік хватів,

**наказів та дій, які перевіряють з муштрового впоряду,
та найбільш характерні помилки під їх виконання**

№ з/п	Хвати, накази та дії	Недоліки
1	Муштрова постава	<ul style="list-style-type: none"> • Носки розведені не по лінії фронту і не на ширину стопи. • Підбори не поставлені разом. • Кисті рук не посередині стегон, тримаються не зігнуті. • Груді не підняті, живіт не втягнутий. • Голова опущена. Руки зігнуті в ліктях.
2	Рівняйсь	<ul style="list-style-type: none"> • Голова повертається не чітко. • Підборіддя не підняте, праве вухо не вище лівого.
3	Струнко	<ul style="list-style-type: none"> • Груді не підняті, живіт не втягнутий. • Тіло не подане вперед. • Голова опущена. • Руки зігнуті в ліктях.
4	Спочинь	<ul style="list-style-type: none"> • Учасник зійшов з місця. • Послаблена увага. • Змінилося положення рук. • Розмовляє в ладу.
5	Заправитися	<ul style="list-style-type: none"> • Не вірні дії під час виконання наказу. • Недоліки у зовнішньому вигляді не усунені. • Учасник без дозволу вийшов з ладу. • Розмовляє без дозволу.
6	Оберти на місці, розмикання та змикання ладу	<ul style="list-style-type: none"> • Після повороту не зберігається правильне положення корпусу або ніг. • Ноги в колінах згинаються • Руки відходять від стегон. • Нога приставляється не найкоротшим шляхом. • Поворот проведено не на 90 (45) або 180 градусів
7	Маршовий крок	<ul style="list-style-type: none"> • Корпус відведено назад. • Немає координації в русі рук та ніг. • Голова опущена вниз. • Рух руками біля тіла проводиться не від плеча, а за рахунок згинання у ліктях. • Підйом ноги значно нижче 15 см. • Розмір кроку менше (більше) 70-80 см. • Нога заноситься за ногу. • Рух руками вперед проводиться значно нижче (вище) встановленої висоти, а під час руху назад – не до упору в плечовому суглобі.
8	Позначення кроку на місці	<ul style="list-style-type: none"> • Підйом ноги проводиться значно нижче 15 см від землі.

		<ul style="list-style-type: none"> • Нога ставиться на землю не з передньої частини стопи і не на всю підошву. • Рух руками не у такт кроку. • Корпус не тримається прямо. • Рух руками не у такт кроку. • Корпус не тримається прямо. • Рух руками вперед проводиться значно нижче (вище) встановленої висоти, а рух назад не до упору в плечовому суглобі.
9	Відання вітання в русі	<ul style="list-style-type: none"> • Не чіткі і не одночасні оберти голови. • Не зафіксовані руки на стегнах. • Нога не підіймається на встановлену відстань від землі.
10	Виконання ладової пісні	<ul style="list-style-type: none"> • Пісня не відповідає тематиці. • Не звучить одноголосно. • Рух не в ногу.
11	Подання команд ройовим	<ul style="list-style-type: none"> • Неправильний наголос під час подання команд. • Команди подаються не під ліву ногу. • Команди подаються не за муштровим впорядком.

Силове змагання „Перетягування линви”

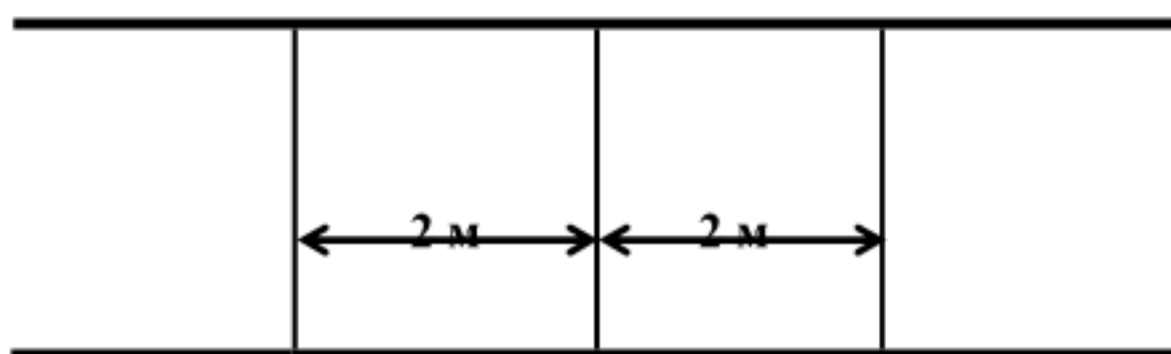
У змаганнях бере участь дві команди: 6х6, не менше 2 учасника протилежної статі і 2 учасники – запасні. Заміна може бути здійснена перед початком наступної спроби. Один учасник або керівник може керувати діями команди з-за меж майданчика. Додаткові умови можуть бути оголошені командам напередодні змагань.

Линва: діаметр – не більше 70 мм; довжина – не більше 40 м. Учасник змагань називається – „пулер”.

На линві позначається середина (центральный маркер) та дві маркувальні стрічки з обох боків на відстані двох метрів від центрального маркера для першого пулера команди.

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

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



Допускається одностороннє розташування пулерів. Линва повинна бути між тілом та верхньою частиною

передпліччя.

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

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

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

На старті тяги центральний маркер на линві має бути поєднано із центральною лінією на поверхні майданчика.

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

Кожен пулер під час тяги тримає линву двома руками простим захватом так, щоб долоні обох рук були направлені вгору. Будь-який інший захват, що може заважати вільному руху линви, є порушенням.

Взуття може бути шиповане (легкоатлетичне). Бутси – **забороняються!**

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

При виявленні порушення суддя робить зауваження. Після трьох зауважень команда дискваліфікується і їй зараховується поразка.

Можливі порушення:

1. Падіння когось із учасників („сидіння”), пулер доторкається землі іншою частиною тіла, крім ніг та моментальне неповернення у висхідне положення;

2. Пропускання линви через руки (неконтрольований рух линви);

3. Неодноразове сидіння та продовження боротьби в тязі („гребля”);

4. Забороняється робити будь-які упори на землі (виямки, бортики) для ніг.

5. Якщо пулер під час тяги взявся за маркувальну стрічку, рою зараховується поразка.

Боротьба припиняється за сигналом свистка головного судді.

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

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

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

Змагання проводиться за олімпійською системою.

Дозволено використання рукавиць або перчаток.

Туристсько-спортивна смуга перешкод

Змагання проводяться на дистанції туристська смуга перешкод. Команда послідовно долає етапи та виконує завдання.

Склад команди 6 осіб, в тому числі не менше 2 особи протилежної статі, 7-ий учасник команди являється бігунком, несе командну картку і не втручається в дії команди.

Порядок старту визначається жеребкуванням.

1 бал штрафу прирівнюється до 30 секунд. За непроходження будь-якого із етапів туристської смуги перешкод нараховується 10 б.

Вище місце займають команди з меншим часовим результатом (час проходження дистанції + часовий еквівалент технічних штрафів). При рівності часових результатів вище місце займає команда з меншим технічним штрафом.

Можливі етапи.

1. Подолання заболоченої ділянки за допомогою жердин.
2. Подолання заболоченої ділянки по купинах.
3. Маятник.
4. Підйом по схилу.
5. Спуск по схилу.
6. Путанка.
7. Траверс.
8. Переправи.
9. Метелик.
10. Козацька переправа.
11. Рух по-пластунські (Підлаз).
12. Фініш (гусячим кроком).

Стрільба з пневматичної гвинтівки

Виконання стрільб з пневматичної гвинтівки.

Стрільба по мішені з дистанції 10 метрів.

Кількість учасників – 2.

Кількість позицій для стрільби – 2.

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

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

Положення – лежачи з упору.

Підсумок підводиться за сумарною кількістю вибитих роєм очок. Загальний результат підводиться за рейтингом кількості отриманих балів роями.

Використання власної пневматичної зброї під час проведення гри категорично заборонено.

Інтелектуально-спортивна гра за методикою квестів „Пластун” з орієнтуванням на місцевості

Комплексна командна інтелектуально-екстремальна гра з військово-спортивними, туристичними елементами та використанням методик гри „Квест”.

Кількість учасників 6, із них не менше 2-х учасників протилежної статі. Рій повинен мати з собою компас, ручку, годинник, записник. Рої стартують зі стартовим інтервалом, на етапі буде визначений певний контрольний час. Додаткові умови можуть бути оголошені командам напередодні змагань.

Рій за допомогою карти (отримують на старті) віднаходить на місцевості задані контрольні пункти і виконує на них запропоновані суддями інтелектуальні, творчі, спортивні завдання. Кожне завдання має свою ціну у балах. Змагання відбуваються в заданому напрямку.

Бали, отримані роєм за виконані завдання, фіксуються суддями у картці проходження маршруту, яку команда отримує на старті.

Результат (місце) рою визначається за сумою балів, одержаних ним на маршруті: вище за рейтингом розташовується рій, який набрав більше балів. За рівної суми балів вище місце посідає рій, який пройшов маршрут за коротший час. Рої, які пройшли весь маршрут, але перевищили контрольний час, розташовуються після роїв, які виконали завдання у рамках контрольного часу.

Рої, які скористалися допомогою судді, займають місце після роїв, які самостійно пройшли етап.

Етап „Рятівник”

Змагання з надання першої долікарської допомоги та транспортування потерпілого.

Заданий час – 12 хвилин.

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

Команда витягує картку і одночасно виконує завдання: *(суддя на власний вибір обирає 2-х учасників рою для виконання теоретичного і практичного туру).*

1. Теоретичний тур – 10 б. (Запитання однакові для всіх роїв).

2. Практичний тур – 10 б. (Запитання однакові для всіх роїв).

Кожну помилку та штраф суддя вказує команді і заносить результати у протокол.

3. Ситуаційна задача – 30 б. (4 учасники рою вирішують ситуаційну задачу і транспортують потерпілого).

Потерпілий обирається з іншого рою, йому заборонено виконувати будь-які дії, що полегшують роботу команди.

4. Транспортування потерпілого:

Штрафи: заступ обмежувальної лінії – 1 бал, рух поза обмежувальною лінією – 10 балів, падіння – 3 бали, неправильне транспортування потерпілого – 3 бали, торкання потерпілим рельєфу або поверхні води будь-якою частиною тіла при транспортуванні на ношах – 1 бал, потерпілий надає допомогу команді – 3 бали, невірні дії супроводжуючого (супроводжуючий знаходиться на відстані, що не дозволяє контролювати стан потерпілого – 3 бали), не вклалися в заданий час – 10 балів. *Штрафні бали отримані в даному турі віднімаються від балів зароблених у інших турах.*

Рій, який не вкладеться в 12 хвилин зупиняє роботу на етапі, одержує штрафи.

Результат (місце) рою визначається за сумою балів, одержаних ним на етапі: вище за рейтингом розташовується рій, який набрав більше балів. За рівної суми балів вище місце посідає рій, який пройшов маршрут за коротший час. Команди, які пройшли весь маршрут, але перевищили контрольний час, розташовуються після команд, які виконали завдання у рамках контрольного часу.

Витратні матеріали суддівські.

Інтелектуальна гра-вікторина „Відун” – інтелектуальні змагання з історії України.

Кількість учасників – 8 чоловік.

„Відун” проводиться у один тур: команди отримують картку, на якій нанесено 30 питань. Контрольний час – 30 хвилин. Питання мають диференційоване оцінювання від 10 до 50 балів.

Учасникам одного рою дозволяється перемовлятися між собою для обговорення відповіді на запитання однак це не повинно заважати працювати іншим роям.

Під час проходження етапу роям забороняється:

- користуватися мобільними телефонами, довідковою літературою, особистими записами чи будь-якими іншими носіями інформації;
- порушувати поведінку.

За вищевказані порушення рою оголошується попередження. При повторному порушенні правил – команда дискваліфікується та займає останнє місце у турнірній таблиці.

Етап „Ватра” („У колі друзів”) – представлення творчо-мистецького звіту рою. Час виступу – до 7 хв. Рої, які перевищили контрольний час, розташовуються після команд, які виконали завдання у рамках контрольного часу.

Рій до початку виступу подає у СК програмку (сторінка А-5), де вказує:

- ✓ назву рою;
- ✓ назва композиції;
- ✓ тема;

- ✓ мета;
- ✓ зміст.

Конкурс оцінюється (від 1 до 10 балів) за наступними критеріями:

- відповідність назві композиції, темі;
- досягнення мети;
- художньо-естетичний рівень;
- артистичність та майстерність виконання;
- інформаційна насиченість змісту програми;
- музичний супровід;
- використання у виступі власних ройових атрибутів;
- оригінальність,
- композиційна виправданість;
- загальне враження;
- реалізація сценарного задуму.

До складу суддівської бригади входять ройові, які виставляють оцінки. Середній бал оцінок ройових прирівнюється до балу інших суддів. Ройові оцінюють загальне враження. Оцінки ройових – до 110 балів. Якщо рої набрали однакову кількість балів, вище місце посідає рій, який отримав вищий бал від ройових. Ройові не беруть участі в суддівстві виступу свого рою.

Етап „Таборування. (Бівак)” – оцінюються обов’язкові атрибути (хоругва, емблема, назва). Проводиться оцінка побуту, чистоти, доцільності розміщення, дотримання санітарно–гігієнічних норм, стану спорядження тощо. Огляди біваку проводяться систематично протягом усіх днів перебування.

Час огляду таборів – відповідно до програми за поточним графіком, який попередньо не оприлюднюється.

Роям виставляються штрафні бали за напрямками оцінювання:

- чистота табору (до 5-ти балів);
- постановка табору (до 5-ти балів);
- дотримання режиму та розпорядку дня (до 10-ти балів);
- мова в таборі (до 5-ти балів);
- стан зберігання особистих речей та посуду (до 5-ти балів);
- наявність миючих та дезинфікуючих засобів (до 2-х балів);
- гігієна зберігання харчових продуктів (до 5-ти балів);
- наявність поліетиленових технічних мішків для сміття та своєчасність їх видалення у контейнери (до 5-ти балів);
- фіксація місця перебування учасників таборування (до 5-ти балів).

Переможець визначається за найменшою сумою штрафних балів.

Конкурс Каша

Оформлення і представлення.

Документація та терміни її подання

1. Попередня іменна заявка – письмове підтвердження про участь у I етапі гри „Джура” надсилається на адресу відділу освіти (muxosvital23@ukr.net).

2. Перед подачею письмового підтвердження (попередньої заявки) про участь команди повинні виконати певні завдання:

Створити атрибутику команди: назва, відзначка, ройовий клич–девiз, ройове гасло–позивний, прапор встановленої форми із своїми барвами, типова форма – однострiй (обов’язковим елементом однострою є сорочка-вишиванка (сорочка з орнаментованою вишивкою) (*додаток 1*).

Для участі у спортивних та польових змаганнях слід використовувати спеціальний одяг.

4. Паспорт рою подається до мандатної комісії в день заїзду на місце проведення гри.

5. У мандатну комісію необхідно подати такі документи:

- наказ про відрядження команди на участь у I етапі гри „Джура”;
- іменна заявка команди за встановленою формою (*додаток 2*), завірена відділом освіти районних, міських державних адміністрацій, а також медично-лікувальним закладом.

При відсутності повного пакету документів команда не допускається до участі у грі „Джура”.

Підведення підсумків

1. Місце рою у загальному заліку визначається за найменшою сумою місць здобутих на різних етапах змагань. Якщо у роїв виявиться однаковий результат, враховуються здобуті місця у двох пріоритетних етапах „Впоряд”, „Стрільба з пневматичної гвинтівки”. Рій, який не взяв участі в одному з видів змагань, в підсумковій таблиці отримує останнє місце на даному етапі.

2. Результати оголошуються після закінчення кожного етапу та розміщуються на дошку оголошень.

Нагородження переможців

1. Команди, що зайняли I, II, III місце нагороджуються кубком, медалями та грамотам. Керівники команд-переможців нагороджуються грамотами відділу освіти ихайлівської сільської ради.

2. Призери кожного етапу гри нагороджуються грамотами відділу освіти.

Фінансування

1. Фінансування харчування, доїзд команд здійснюється за рахунок навчальних закладів, які відряджають учасників.

2. Фінансування нагородження здійснюється за відділом освіти.

РОЙОВІ АТРИБУТИ

1. Назва рою. Повинна мати героїчний, козацький, патріотичний зміст. Найкраще, використовувати зооморфні мотиви, гумористичні,

історико-героїчні, подекуди і фантастичні образи, зокрема з фольклору: Нічні кажани, Волоцюги, Гайдамаки, Сіроманці, Котигорошки, Чорні вершники.

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

2. Відзначка – схематичне, символічне зображення назви рою. Форма (як приклад): білий круг з чорним колом. В середині чорне зображення.

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

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

5. Прапор встановленої форми із своїми барвами.

Прапор — це полотняний або сатиновий квадрат розмірами 75x75 см. Він складається з двох чи трьох барв. На правій (лицевій) стороні прапорця у естетично гарному місці нашивається відзнака рою, висотою 25 см. На тій же стороні розміщуємо симетричний напис назви рою. Розміри букв по висоті – 10 см. На лівій (зворотній) стороні прапора не поміщуємо ніяких нашивок. Прапор носитья прикріпленням до держака довжиною 180 см та діаметром 3 см.

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

6. Типова форма – Однострій. має бути простий у виготовленні з елементами козацької тематики та традиції, основний елемент – сорочка–вишиванка. Представники команд, які представляють молодіжні та козацькі організації чи шкільні установи, де є визначено однострої, можуть використовувати їх для представлення себе під час гри. Для участі у спортивних та польових змаганнях слід використовувати спеціальний одяг.

Для виготовлення однострою можна використати елементи обмундирування української армії чи силових структур різних часів.

Іменна заявка

Для участі в I (районному) етапі Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри „Сокіл” („Джура”) направляється рій

_____ навчальний заклад

_____ назва рою

Місце проведення _____

Дата проведення _____

№ п/п	Прізвище, ім'я, по батькові учасника	Дата народження	Назва, адреса та телефон навчального закладу, клас	Допуск лікаря з підписом, печатка лікувального закладу
1	2	3	4	5

Усього допущено до змагань (кількість учасників прописом) _____ учасників

Лікар _____ ПП
підпис

Печатка медичного закладу

Керівник рою _____ (ПП)
підпис

Виховник рою _____ (ПП)
підпис

Керівник організації, що відряджає команду _____ (ПП)
підпис

Печатка організації, що відряджає команду

ПАСПОРТ

Рою _____
 (назва рою)
 1. Область _____
 2. Місто/район _____
 3. Назва населеного пункту _____
 4. Повна юридична назва навчального (або іншого) закладу, при якому організовано рій _____

 5. Поштова Адреса _____
 6. Контактні телефони _____
 7. E.-mail: _____
 8. Сайт _____
 9. Ройовий _____
 (Прізвище, Ім'я)
 10. Виховник _____
 (П.І.Б., мобільний тел., E.-mail, інші дані)

СКЛАД РОЮ
(10 осіб)

№ з/п	Прізвище, ім'я	Рік народження	Школа	Клас	Обов'язки (ройова посада)	Домашня адреса (E.-mail, моб. телефон)	Відмітка лікаря

Список склав _____ / _____ /

Дата заповнення паспорту _____ 20__ р.

Підпис лікаря _____ 20__ р.

Керівник закладу _____ / _____ /
 М.П.