

**ДЕПАРТАМЕНТ ОСВІТИ І НАУКИ  
ДНІПРОПЕТРОВСЬКОЇ ОБЛДЕРЖАДМІНІСТРАЦІЇ**

**КОМУНАЛЬНИЙ ЗАКЛАД  
„ДНІПРОПЕТРОВСЬКИЙ ДИТЯЧО-ЮНАЦЬКИЙ ЦЕНТР  
МІЖНАРОДНОГО СПІВРОБІТНИЦТВА”  
ДНІПРОПЕТРОВСЬКОЇ ОБЛАСНОЇ РАДИ**

**ІНФОРМАЦІЙНО-МЕТОДИЧНІ МАТЕРІАЛИ**

**II (ОБЛАСНОГО) ЕТАПУ ВСЕУКРАЇНСЬКОЇ  
ДИТЯЧО-ЮНАЦЬКОЇ ВІЙСЬКОВО-ПАТРІОТИЧНОЇ ГРИ „СОКІЛ”  
(„ДЖУРА”)**



**м. Дніпро,  
2017 рік**

*Успіх будь-якої справи залежить від таких факторів: добре сформованої ідеї, розробленого способу її досягнення, успішно підібраних кадрів, ресурсів, потрібних для поставлених завдань.*

Інформаційно-методичний збірник видається щорічно зі змінами та доповненнями, розрахований на методистів, керівників гуртків, організаторів шкільних, районних / міських та обласного етапів Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри „Сокіл” („Джура”), організаторів спортивних походів, змагань зі спортивного туризму, краєзнавчих заходів.

Збірник містить інформаційно-методичні матеріали про підсумки II (обласного) етапу гри в 2016 році, порядок проведення в Дніпропетровській області II етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри „Сокіл” („Джура”) для середньої вікової категорії (14-16 років) в 2017 р., опис змагань, конкурсів, обов’язки та відповідальність організаторів гри, перелік обов’язкового туристсько-спортивного спорядження та інше.

Інтернет-ресурси – це основне джерело для укладання даного збірника.

Відповідальні за випуск:

Гончар Н.Г.	–	директор КЗ „ДДЮЦМС”ДОР;
Заболотня Ю.В.	–	заступник директора з НВР;
Виборна Н.Д.	–	заступник директора з МР;
Слепцов П.П.	–	інструктор з туризму;
Хвостенко О.В.	–	методист.

# ЗМІСТ

1. Про I та II етапи Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри „Сокіл” („Джура”) в 2016р. на Дніпропетровщині	4
2. Наказ Міністерства освіти і науки України від 11.11.2016 №1363 „Про проведення у 2016/2017 навчальному році Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри „Сокіл” („Джура”)	13
3. Порядок проведення в Дніпропетровській області II (обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри „Сокіл” („Джура”) для середньої вікової категорії (14-16 років) в 2017 р.	18
4. Опис та порядок проведення змагань, конкурсів „Сокіл” („Джура”) – 2017	22
5. Особливості організації гри, суддівства, роботи таборової старшини II (обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри „Сокіл” („Джура”) – 2017 в Дніпропетровській області	42
6. Перелік обов’язкового туристсько-технічного спорядження, необхідного для участі у грі „Сокіл” („Джура”) – 2017 для облаштування табору в польових умовах, участі у визначених видах змагань	50
7. Правила поведінки в ході проведення II (обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри „Сокіл” („Джура”) – 2017	54



## **Про I та II етапи Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» („Джура”) в 2016р. на Дніпропетровщині**

В 2015-2016 н.р. в містах і районах Дніпропетровської області відповідно до Стратегії національно-патріотичного виховання дітей та молоді на 2016-2020 роки, затвердженої Указом Президента України від 13.10.2015 №580/2015, та Заходів щодо реалізації Концепції національно-патріотичного виховання дітей і молоді, затверджених наказом МОН України від 16.06.2015 №641, керуючись наказами департаменту освіти і науки ОДА від 24.11.2015 №771/0/212-15 «Про підготовку та проведення у 2015/2016н.р. в навчальних закладах області Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»), від 25.03.2016 №204/0/212-16 «Про затвердження Плану заходів щодо реалізації національно-патріотичного виховання учнів та студентів закладів освіти області протягом 2016-2017 років», проведено впродовж 2015-2016 н.р. заходи, а в квітні-травні 2016р. – міські та районні етапи Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»), в яких взяли участь за інформацією органів управління освітою 324 рої (команди) загальною кількістю 2592 вихованця.

В таблиці наведені дані про дату проведення гри, кількість роїв/команд, місце проведення, наявність наказу та аналітичної довідки відповідно до матеріалів, які надійшли до ДДЮЦМС.

Міські етапи гри «Сокіл» («Джура») проведено в 9 містах в травні 2016р.; впродовж року проводять гру в містах Кам'янське та Жовті Води; протягом 10 днів в м. Новомосковськ в квітні 2016р.; протягом 2-х днів в містах Дніпро, Кривий Ріг та Нікополь. Гра «Джура» включена до спартакіади з фізичної культури та спорту в місті Павлоград; в місті Марганець діє авторська патріотично-спортивна гра «Козацькими стежками», яка має козацький кіш, він охоплює 10 козацьких куренів, має свою програму змагань, яка включає змагання гри «Сокіл» («Джура») відповідно до Положення.

В районах м. Дніпро змагалися 73 команди (726 учнів), проведено 5 вишкільних семінарів (600 учнів). Управління освіти та науки міста тісно співпрацює з РГО «Кодацька паланка Війська Запорозького Низового», козацьким благодійним фондом ім. І. Сірка, представниками ГО «Сомооборона Майдану в Дніпропетровській області» тощо.

В м. Нікополь активно працював міський штаб спільно з в/ч, ГО «Микитська Січ», «Козацька варта Батьківщини», «Пласт», воїнами АТО, міською адміністрацією. Змагалися в 9 конкурсах. Кошовий отаман зібрав Велике Козацьке коло джур, де обирали таборову старшину.

В місті Кривий Ріг на базі ДОТ «Олімпієць» КНВК «ЗОШ-інт. I-III ст.. з посиленою спортивною підготовкою №9» (Інгулецький район) традиційно проводиться міський етап Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»): урочистість дійства, гості-волонтери, учасники АТО, козаки, представники влади, азартність змагань, згуртованість учнівської молоді дають позитивні результати як у туризмі і краєзнавстві, так і в спорті та національно-патріотичному вихованні дітей та молоді. 2,5 тисячі криворіжців є

учасниками АТО, вони знаходилися в найпекельніших місцях бойових дій; криворіжці мають значні людські втрати: 64 воїна повернулися додому інвалідами, 102 – назавжди відійшли у вічність. На 27 фасадах навчальних закладів, будинках, де мешкали герої, встановлено меморіальні дошки, в 2016р. відкрито перший в Україні пам'ятник на честь воїнів, загиблих під час виконання військового обов'язку в зоні АТО.

Масштабно проведено I етап гри в м. Першотравенськ: представники військового комісаріату, міської ради та її виконкому, відділ освіти забезпечили виставку зразків воєнного спорядження, фотографування цікавих дійств в ході змагань, зібрали кошти та передали ГО «Агенція економічного розвитку Першотравенська» для придбання воїнам АТО речей, військового спорядження тощо.

В місті Павлоград в ході підготовки до міського етапу гри проведено майстер-клас для команд (роїв) на базі ЗОШ I-III ст. №19; за участю учасників АТО проведена сама гра «Сокіл» («Джура»). Серед добрих справ: акції «Зігрій солдата», «Добро жменями», «Лист в АТО», «Милосердя», плетіння маскувальних сіток, концерти, зібрано канцтовари та передано дітям с. Мар'янка Донецької області.

Учасникам міського етапу гри в м. Кам'янське громадська організація подарувала двотомну енциклопедію історії українського козацтва.

Добру підготовку та козацький вишкіл продемонстрували всі 9 команд м.Покров в I етапі гри «Сокіл» («Джура»).

Долучилися до пластунського руху в рамках гри «Сокіл» («Джура») навчальні заклади міст Марганець, Нікополь.

В м. Тернівка конкурс «Ватра» мав додатки – конкурси на кращу пісню, рукописну газету, кінофільм чи відеофільм про гру «Джура».

Апостолівський район представляють дві громади: Зеленодольська та Нивотрудівська об'єднана територіальна громада. Злагоджено і зацікавлено проведено гру «Сокіл» («Джура») в цих громадах. Обидві громади вшанували пам'ять учасників Другої світової війни, Героїв Небесної Сотні, учасників Революції гідності, залучили до гри представників військового комісаріату, учасників АТО.

В Широківському районі в Новоселівській СЗШ – базовій з національно-патріотичного виховання, працює козацька республіка «Ольвія», однак районний етап гри вже вдруге не проводиться із-за відсутності можливості підвозу дітей та необхідної матеріально-технічної бази.

В Царичанському районі традиційно працює штаб районного етапу гри, залучені краєзнавці району, в школах створена не одна команда (рій), а декілька, запроваджено конкурс, присвячений Дню Європи. В 2016р. 2 представника рою представляли віртуально нашу країну на міжнародній арені. Рій «Чорний Сокіл» Ляшківської СЗШ допомагає самотнім людям, доглядає за братськими могилами, проводить зустрічі з воїнами АТО, надає допомогу їх родинам. Представники рою працюють в клубі «Пошук», за їх участю оновлюються музейні експозиції, створено стенди «Нові часи – нові герої», «Герої Небесної Сотні».

Цікаві фотоколажі направили Софіївський, Синельниківський, Петриківський райони, Нивотрудівський відділ освіти, Зеленодольський сектор

освіти, м. Першотравенськ.

Рій «Хортиця» Софіївської ЗОШ І-ІІІ ст. №1 провів акції «Сувенір для воїна АТО», «Подаруй книгу воїну АТО», збирали для протезування воїнів Української армії кришки, кошти на лікування Попришка Ю., випускника 2014р.

Діти Преображенської ЗОШ І-ІІІ ст. Томаківського району входять до складу шкільного козацького товариства «Чайка». В рамках шкільного довготривалого проекту «Думаємо глобально – діємо локально» шкільні курені залучені до збирання відпрацьованих елементів живлення, в поточному році зібрали 50 кг батарейок, чим врятували 84м<sup>2</sup> землі і 1680 000 літрів води.

В Криничанському районі особливу увагу відчули освітяни до гри «Сокіл» («Джура») з боку районної влади – заступника голови районної державної адміністрації та радника голови районної ради, членів ГО «Батьківщина»; в Петриківському районі всі учасники І (районного) етапу гри отримали солодкі подарунки від Петриківської районної організації «Всеукраїнське об'єднання Батьківщина», підтримку козаків з Протовчанської паланки славного війська Запорозького Низового, Іерея Дімітрія; в Магдалинівському – з боку заступника голови райради, інспекторів з екології та лісового господарства, учасників АТО, представників ТСО України в Магдалинівському районі та інш. Козацькі рої цих районів продемонстрували високий рівень спортивної та фізичної підготовки, національно-патріотичного виховання, знань з історії козацтва тощо.

Рій Привовчанської ЗОШ І-ІІІ ст. Павлоградського району співпрацює з волонтерами ВО «Армія допомоги»: передано в зону АТО книги та листи, 400 кг продуктів харчування, проведено екскурсію до батальйону «Дніпро – 1». «Милосердним повинен бути не тільки той, кому довелося зазнати скрути. Милосердя до ближнього, до матері, до дитини, до знайомих людей ніколи не повинно згаснути і затьмаритись», - це кредо рою.

На будівлях Піщанської та Маквелівської ЗОШ І-ІІІ ст. Васильківського району встановлено меморіальну пам'ятну дошку випускникам, учасникам АТО Болтушенку А. та Скалозубу А. Родинам воїнів АТО передано листи, плакати, зібрано 12 352 грн., діти досліджують участь односельців в АТО, спілкуються з волонтерами, відвідують в/ч, шпиталі. В районі діє довготривалий проект «Люди – краса твоя, Васильківщино», постійно висвітлюються питання національно-патріотичного виховання на сторінках районної газети «Васильківський вісник».

В Покровській СЗШ Нікопольського району гуманітарну допомогу, надану дітьми і батьками, разом з волонтерами доставила в зону АТО голова батьківського комітету школи Воліна В.М., яка, повернувшись, ділилась враженнями, розповідала про життя українських воїнів на передовій.

Тісна співпраця з ТСО України, з військовими комісаріатами в Новомосковському та Петропавлівському районах. Допомагають в проведенні гри ГО «Софіївський полк Війська Запорозького», «Учасники АТО» в Софіївському та Магдалинівському районах.

Інформація про проведення І районного етапу гри станом на 01.07.2016р. не надійшла від відділів освіти Верхньодніпровського, Дніпропетровського, Покровського, П'ятихатського, Солонянського та Юр'ївського районів.

## Інформація про I етап гри «Сокіл» («Джура») в містах і районах області в 2016 році

№, з/п	Місто, район	Проведення I етапу гри				Наказ/аналітична довідка	Дата проведення	Кі-ть роїв/дітей	Місце проведення
		2013	2014	2015	2016				
1.	м. Дніпро	+	+	+	+	+/+	12.05, 17.05.2016	10/115	Парк ім. Т.Г. Шевченка, Богородицька фортеця
2.	м. Кривий Ріг	+	+	+	+	+/+	18-19.05.2016	7/56	ДОТ «Олімпієць»
3.	м. Кам'янське	+	-	+	+	+/+	Протягом року	39/320	Школи, галявина зльотів
4.	м. Нікополь	-	-	-	+	+/+	19-20.05.2016	19/278	ДОТ «Великий луг»
5.	м. Павлоград	-	-	+	+	+/+	18.05.2016	6/60	ЗОШ №19
6.	м. Вільногірськ	+	+	-	+	+/+	17.05.2016	4/32	Миський парк
7.	м. Жовті Води	-	+	+	+	+/+	Протягом року	10/100	-
8.	м. Марганець	-	-	+	+	-/+	23.05.2016	10/116	Територія міста
9.	м. Новомосковськ	-	+	+	+	+/+	19-28.04.2016	12/-	Автошкола, СЗШ №6
10.	м. Покров	-	-	+	+	+/+	24.05.2016	9/90	Алея слави, БДЮТ
11.	м. Першотравенськ	-	+	+	+	+/+	19.05.2016	5/-	ЗОШ №4
12.	м. Синельникове	+	-	+	+	-/+	20.05.2016	7/56	ДЮСШ
13.	м. Тернівка	+	-	+	+	+/+	17.05.2016	7/-	ЗОШ №6
14.	Васильківський р-н	-	+	+	+	+/+	18.05.2016	11/-	Спорткомплекс «Олімпієць»
15.	Верхньодніпровський р-н	-	+	+	-	-	-	-	-
16.	Дніпропетровський р-н	-	+	-	-	-	-	-	-
17.	Криворізький р-н	+	-	+	+	+/+	03.06.2016	18/180	-
18.	Криничанський р-н	-	+	+	+	+/+	14.05.2016	14/-	Стадіон «Колос»
19.	Магдалинівський р-н	+	-	+	+	+/+	08-10.06.2016	15/200	Чернечинський ліс
20.	Межівський р-н	+	-	+	+	+/-	18.05.2016	11/-	-
21.	Нікопольський р-н	+	+	+	+	+/+	19.05.2016	10/-	Покровська ЗОШ
22.	Новомосковський р-н	-	+	+	+	+/+	12.05.2016	14/112(28 пед)	Васильківський НВК
23.	Павлоградський р-н	+	-	-	+	+/+	17.05.2016	15/-	ДЮСШ с. Булахівка
24.	Петриківський р-н	-	+	+	+	+/+	19.05.2016	11/88	Етно-хутір «Козацька Січ»
25.	Петропавлівський р-н	-	-	+	+	+/+	19-20.05.2016	10/-	-
26.	Покровський р-н	-	-	-	-	-/-	-	-	-
27.	П'ятихатський р-н	-	-	+	-	-/-	-	-	-
28.	Синельниківський р-н	-	+	+	+	+/+	-	23/176	-
29.	Солонянський р-н	-	-	+	-	-/-	-	-	-
30.	Софіївський р-н	+	-	+	+	+/+	-	12/90	-
31.	Томаківський р-н	-	-	-	+	+/-	-	9/54	Козацька левада
32.	Царичанський р-н	-	+	+	+	+/+	20.05.2016	16/128	Лісова галявина
33.	Широківський р-н	-	-	-	-	+/+	-	-	-
34.	Юріївський р-н	-	-	-	-	-	-	-	-
35.	Нивотрудівська р-н сільська рада, сектор освіти (Апостолівський р-н)				+	+/+	15.04.2016	2/12	ПК «Ювілейний» парк Зеленодольська
36.	Зеленодольська міська об'єднана територіальна громада (Апостолівський р-н)				+	-/+	-	-	Зеленодольський ЦПР

Аналізуючи представлені матеріали (інформації) про міські/районні етапи гри в Дніпропетровській області, довільність викладеного, оргкомітет дійшов до висновку, що

- при належно організованій та проведеній роботі спостерігається недостатнє її висвітлення, відсутність порівняльного аналізу, не вказана кількість дітей, яка брала участь у I етапі гри, дата та місце проведення;
- деяким містам і районам характерне поверхове знання нормативно-правової бази проведення міських/районних етапів гри, посилання на документи

2001, 2002 рр.; не дотримується принцип справедливості і рівності в ході змагань, вільне трактування I етапу змагань або прийняття його за II;

- в деяких містах I етап змагань розглядається як заходи з патріотичного виховання дітей та молоді впродовж року.

В 2017р., враховуючи нормативно-правову базу, рекомендуємо проводити I етап Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») цікаво, максимально розвивати практичні навички, сприяти національно-патріотичному вихованню учнівської молоді.

З метою патріотичного виховання учнівської молоді **16 – 21 червня 2016 року** на базі дитячого центру соціальної реабілітації “Перлина Придніпров’я” комунальним закладом “Дніпропетровський дитячо-юнацький центр міжнародного співробітництва” Дніпропетровської обласної ради” (далі – КЗ “ДДЮЦМС”) проведено II (обласний) етап Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри “Сокіл” (“Джура”) (далі – гра “Сокіл” (“Джура”).

У заході взяли участь 23 рої (190 дітей) – команди загальноосвітніх навчальних закладів області – переможці міських та районних етапів гри з 8 міст (Дніпро, Кривий Ріг, Кам’янське, Нікополь, Тернівка, Павлоград, Жовті Води, Першотравенськ) та 15 районів (Верхньодніпровський, Криничанський, Межівський, Мандалинівський, Криворізький, Павлоградський, Петриківський, Петропавлівський, Новомосковський, Нікопольський, Софіївський, Синельниківський, Царичанський, Томаківський, Широківський).

До проведення гри “Сокіл” (“Джура”) були залучені понад 100 осіб з числа педагогів закладів освіти області, представників українського козацтва (Кодацька паланка Війська Запорозького Низового), Національної гвардії України, Товариства сприяння обороні України, волонтерів, учасників антитерористичної операції, федерації спортивного туризму, медицини катастроф.

Під час урочистого відкриття обласного етапу (16.06.2016, площа перед Дніпропетровською облдержадміністрацією) юні джури вшанували пам’ять загиблих учасників антитерористичної операції, Героїв Небесної Сотні хвилиною мовчання із запаленням лампадок та покладанням квітів до меморіалу Небесної Сотні.

Діти передали українським воїнам, які знаходяться у зоні АТО, та тим, хто перебуває на лікуванні в шпиталях області, частинку своїх добрих справ, проведених протягом навчального року – плакати та патріотично оформлені посилки з гуманітарною допомогою, малюнками, листами підтримки, оберегами.

По завершенні церемонії відкриття 100 джур здійснили екскурсію до першого в Україні музею АТО під відкритим небом “Дорогами Донбасу”, створеного біля Дніпропетровського історичного музею ім. Д.І. Яворницького, та 40 джур відвідали виставку шевронів, присвячену річниці Центру допомоги учасникам АТО при Дніпропетровській облдержадміністрації.

У рамках програми II (обласного) етапу гри “Сокіл” (“Джура”) протягом 6 днів:

відбулися 11 конкурсів та змагань туристсько-краєзнавчого, військово-спортивного, культурно-просвітницького спрямування (“Таборування”, “Смуга перешкод”, “Стрільба з пневматичної зброї”, “Впоряд”, “Лави на лаву”, “Відун”,



“Теренової гри”, “Рятівник”, “Козацькі страви” або “Страви за козацькими мотивами”, “Добре діло”, “Ватра”); різноманітні майстер-класи, інноваційні та нестандартні лазерні двобої з використанням системи Lazer Tag;

проведені зустрічі і години спілкування з відомими в області особистостями, учасниками АТО, воїнами Української армії, волонтерами;

ознайомлено учасників гри зі зброєю та військовим спорядженням Збройних Сил України; представлено показові виступи військовослужбовців і кінологів з собаками.

Переможцями та призерами за видами змагань та конкурсів ІІ (обласного) етапу гри “Сокіл” (“Джура”) стали:

**“Смуга перешкод”:**

І місце – рій “Корсунь” комунального закладу освіти “Брагинівська загальноосвітня школа І – ІІІ ступенів” Петропавлівського району;

ІІ місце – рій “Молода Січ” комунального закладу освіти “Привовчанська загальноосвітня школа І – ІІІ ступенів” Павлоградського району;

ІІІ місце – рій “Сокіл” комунального закладу освіти “Спеціалізована багатопрофільна школа № 23 з поглибленим вивченням англійської мови” Соборного району м. Дніпро.

**“Впоряд” (стройова підготовка):**

І місце – рій “Сокіл” комунального закладу освіти “Спеціалізована багатопрофільна школа № 23 з поглибленим вивченням англійської мови” Соборного району м. Дніпро;

ІІ місце – рій “Нащадки козацької слави” комунального закладу освіти “Навчально-виховний комплекс № 6 “Перспектива” м. Жовті Води;

ІІІ місце – рій “Характерники” комунального закладу освіти “Верхньодніпровська середня школа І – ІІІ ступенів” Верхньодніпровського району.

**“Рятівник” (змагання з надання першої медичної допомоги):**

І місце – рій “Бравий козаченько” комунального закладу освіти “Петриківська середня загальноосвітня школа І – ІІІ ступенів з профільним виробничим навчанням” Петриківського району;

ІІ місце – рій “Сокіл” комунального закладу освіти “Спеціалізована багатопрофільна школа № 23 з поглибленим вивченням англійської мови” Соборного району м. Дніпро;

ІІІ місце – рій “Характерники” комунального закладу освіти “Верхньодніпровська середня школа І – ІІІ ступенів” Верхньодніпровського району.

**“Стрільба з пневматичної зброї”:**

І місце – рій “Корсунь” комунального закладу освіти “Брагинівська загальноосвітня школа І – ІІІ ступенів” Петропавлівського району;

ІІ місце – рій “Козацька воля” комунального закладу освіти “Магдалинівська загальноосвітня школа І – ІІІ ступенів” Магдалинівського району;

ІІІ місце – рій “Чайка” комунального закладу освіти “Преображенська загальноосвітня школа І – ІІІ ступенів” Томаківського району.

*Особисті результати учасників.*

*Дівчата:*

I місце – Копійка Анастасія (рйй “Козацька воля” комунального закладу освіти “Магдалинівська загальноосвітня школа I – III ступенів” Магдалинівського району);

II місце – Бистрова Вікторія (рйй “Хортиця” комунального закладу “Софіївська загальноосвітня школа I – III ступенів” Софіївського району);

III місце – Коваленко Ліана (рйй “Бравий козаченько” комунального закладу освіти “Петриківська середня загальноосвітня школа I – III ступенів з профільним виробничим навчанням” Петриківського району) та Коваль Анжеліка (комунального закладу освіти “Преображенська загальноосвітня школа I – III ступенів” Томаківського району).

*Хлопці:*

I місце – Малірчук Павло (рйй “Корсунь” комунального закладу освіти “Брагинівська загальноосвітня школа I – III ступенів” Петропавлівського району);

II місце – Криштальов Владислав (рйй “Нащадки козацької слави” комунального закладу освіти “Навчально-виховний комплекс № 6 “Перспектива” м. Жовті Води);

III місце – Прохоренко Сергій (рйй “Українські отамани” комунального закладу освіти “Криворізька загальноосвітня школа I – III ступенів м. Кривого Рогу).

***Звитязні змагання “Лави на лаву”:***

I місце – рйй “Козаки міста” комунального закладу “Середня загальноосвітня школа № 20 імені О.І.Стовби” м. Кам’янське;

II місце – рйй “Корсунь” комунального закладу освіти “Брагинівська загальноосвітня школа I – III ступенів” Петропавлівського району та рйй “Патріот” комунального закладу освіти “Іларіонівська середня загальноосвітня школа I – III ступенів” Синельниківського району.

***“Відун” – інтелектуальний конкурс:***

I місце – рйй “Хортиця” комунального закладу “Софіївська загальноосвітня школа I – III ступенів” Софіївського району;

II місце – рйй “Козацька варта” комунального закладу “Нікопольська середня загальноосвітня школа I – III ступенів № 13” м. Нікополь;

III місце – рйй “Осаул Підкови” комунального закладу “Піщанська загальноосвітня школа I – III ступенів” Новомосковського району.

***“Ватра” (творчо-мистецьке представлення рою):***

I місце – рйй “Сокіл” комунального закладу освіти “Спеціалізована багатопрофільна школа № 23 з поглибленим вивченням англійської мови” Соборного району м. Дніпро та рйй “Нащадки козацької слави” комунального закладу освіти “Навчально-виховний комплекс № 6 “Перспектива” м. Жовті Води;

II місце – рйй “Патріот” комунального закладу освіти “Іларіонівська середня загальноосвітня школа I – III ступенів” Синельниківського району;

III місце – рйй “Козацька варта” комунального закладу “Нікопольська середня загальноосвітня школа I – III ступенів № 13” м. Нікополь.

***“Таборування” (конкурс біваків):***

I місце – рйй “Корсунь” комунального закладу освіти “Брагинівська

загальноосвітня школа I – III ступенів” Петропавлівського району;

II місце – рій “Сокіл” комунального закладу освіти “Спеціалізована багатoproфільна школа № 23 з поглибленим вивченням англійської мови” Соборного району м. Дніпро та рій “Козацька варта” комунального закладу “Нікопольська середня загальноосвітня школа I – III ступенів № 13” м. Нікополь;

III місце – рій “Нащадки козацької слави” комунального закладу освіти “Навчально-виховний комплекс № 6 “Перспектива” м. Жовті Води.

***Конкурс звітів про виконання завдань під гаслом “Добре діло”:***

I місце – рій “Сокіл” комунального закладу освіти “Спеціалізована багатoproфільна школа № 23 з поглибленим вивченням англійської мови” Соборного району м. Дніпро;

I місце – рій “Корсунь” комунального закладу освіти “Брагинівська загальноосвітня школа I – III ступенів” Петропавлівського району;

III місце – рій “Нащадки козацької слави” комунального закладу освіти “Навчально-виховний комплекс № 6 “Перспектива” м. Жовті Води, рій ім. Петра Калнишевського комунального закладу освіти “Покровська загальноосвітня школа I – III ступенів” Нікопольського району та рій “Бравий козаченко” комунального закладу освіти “Петриківська середня загальноосвітня школа I – III ступенів з профільним виробничим навчанням” Петриківського району Петриківського району.

***“Теренова гра” з елементами спортивного орієнтування:***

I місце – рій “Сокіл” комунального закладу освіти “Спеціалізована багатoproфільна школа № 23 з поглибленим вивченням англійської мови” Соборного району м. Дніпро;

II місце – рій “Козацька воля” комунального закладу освіти “Магдалинівська загальноосвітня школа I – III ступенів” Магдалинівського району;

III місце – рій “Молода Січ” комунального закладу освіти “Привовчанська загальноосвітня школа I – III ступенів” Павлоградського району.

***Конкурс “Козацькі страви” або “Страви за козацькими мотивами”:***

I місце – рій “Сокіл” комунального закладу освіти “Спеціалізована багатoproфільна школа № 23 з поглибленим вивченням англійської мови” Соборного району міста Дніпро;

II місце – рій “Корсунь” комунального закладу освіти “Брагинівська загальноосвітня школа I – III ступенів” Петропавлівського району Петропавлівського району;

III місце – рій “Нащадки козацької справи” комунального закладу освіти “Навчально-виховний комплекс № 6 “Перспектива” м. Жовті Води.

***У загальнокомандному заліку:***

I місце – посів рій “Сокіл” комунального закладу освіти “Спеціалізована багатoproфільна школа № 23 з поглибленим вивченням англійської мови” Соборного району м. Дніпро (здобув почесне право представляти Дніпропетровську область у III (Всеукраїнському) етапі Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри “Сокіл” (“Джура”), який відбудеться в серпні 2016 року у м. Одеса (Український дитячий центр “Молода Гвардія”);

II місце – рій “Корсунь” комунального закладу освіти “Брагинівська

загальноосвітня школа I – III ступенів” Петропавлівського району;

III місце – рій “Нащадки козацької слави” комунального закладу освіти “Навчально-виховний комплекс № 6 “Перспектива” м. Жовті Води.

Команди-переможці нагороджені грамотами департаменту освіти і науки облдержадміністрації, кубками та медалями КЗ “ДДЮЦМС” ДОР.

Призери також отримали спеціальну винагороду – туристсько-краєзнавчу мандрівку шляхами славетного отамана Івана Сірка.

Переможці та призери за видами змагань нагороджені грамотами КЗ “ДДЮЦМС” ДОР.

Кожна команда (рій) отримала грамоти КЗ “ДДЮЦМС” ДОР за активну участь та показники з окремих видів змагань, майстерність керівників та заступників керівників роїв у II (обласному) етапі гри.

**Не брали участь у II (обласному) етапі гри команди (рої) міст: Вільногірськ, Марганець, Новомосковськ, Покров, Синельникове та Апостолівського, Васильківського, Дніпропетровського, Покровського, П’ятихатського, Солонянського, Юр’ївського районів.**

Видано накази департаменту освіти і науки облдержадміністрації від 21.06.2016 №469/0/212-16, від 28.07.2016 №522/0/212-16 та КЗ «ДДЮЦМС» ДОР від 21.06.2016 №51 та від 30.06.2016 №53 щодо підсумків проведення II (обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») та нагородження її учасників.

Дніпропетровський дитячо-юнацький центр міжнародного співробітництва вже розпочав підготовчу роботу щодо проведення II (обласного) гри „Сокіл” („Джура”) у 2017 році:

- у III етапі Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»), який проводиться в ДП «Український дитячий центр «Молода гвардія» (м. Одеса) в рамках тематичної зміни «Ми – українці!» з 06-26 серпня 2016р., бере участь рій “Сокіл” комунального закладу освіти “Спеціалізована багатопрофільна школа № 23 з поглибленим вивченням англійської мови” Соборного району м. Дніпро в кількості 8 осіб;

- з 04 по 07 серпня 2016р. в с. Капулівка Нікопольського району проходить Всеукраїнський семінар-тренінг для активістів, громадських організацій, спрямований на підготовку організації та проведення гри „Сокіл” („Джура”)», за сприяння облдержадміністрації та РГО «Кодацька Паланка Війська Запорозького Низового», до участі в якому запрошені представники міст і районів області;

- 07-16 вересня 2016р. у Всеукраїнському зборі активістів гри «Джура» - Школа джур козацьких, який проводиться на базі Центрального табору туристського активу учнів України (с. Осій Іршанського району Закарпатської області), беруть участь вихованці рою “Корсунь” комунального закладу освіти “Брагинівська загальноосвітня школа I – III ступенів” Петропавлівського району, який посів II місце у II (обласному) етапі гри «Сокіл» («Джура») в 2016р., у кількості 7 осіб.

Рекомендуємо в 2017р. провести I (міський та районний) етап гри у травні, II (обласний) етап – в першій декаді червня.



МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

**НАКАЗ**

14 11 20 16 р.

м. Київ

№ 1363

Про проведення у 2016/2017  
навчальному році Всеукраїнської  
дитячо-юнацької військово-патріотичної  
гри «Сокіл» («Джура»)

Відповідно до підпункту 2 пункту 3 Указу Президента України від 12.06.2015 № 334 «Про заходи щодо поліпшення національно-патріотичного виховання дітей та молоді», підпункту 5.2.2 пункту 5.2 Заходів щодо реалізації Концепції національно-патріотичного виховання дітей і молоді, затверджених наказом Міністерства освіти і науки України від 16.06.2015 № 641 «Про затвердження Концепції національно-патріотичного виховання дітей і молоді, Заходів щодо реалізації Концепції національно-патріотичного виховання дітей і молоді та методичних рекомендацій щодо національно-патріотичного виховання у загальноосвітніх навчальних закладах», Положення про Всеукраїнську дитячо-юнацьку військово-патріотичну гру «Сокіл» («Джура»), затвердженого наказом Міністерства освіти і науки, молоді та спорту України від 13.06.2012 № 687, зареєстрованого в Міністерстві юстиції України 03.07.2012 за № 1094/21406, з метою національно-патріотичного виховання дітей та учнівської молоді

**НАКАЗУЮ:**

1. Провести у 2016/2017 навчальному році Всеукраїнську дитячо-юнацьку військово-патріотичну гру «Сокіл» («Джура») (далі – гра).

2. Затвердити План проведення гри у 2016/2017 навчальному році (додаток 1).

3. Затвердити склад організаційної групи з підготовки Програми III (Всеукраїнського) етапу гри (додаток 2).

4. Департаменту загальної середньої та дошкільної освіти (Кононенко Ю. Г.):

1) підготувати пропозиції щодо персонального складу головного штабу з організації та проведення III (Всеукраїнського) етапу гри;

2) сприяти організації та проведенню у 2017 році шкільних, I (районних, міських) та II (обласних, Київського міського) етапів гри;

3) сприяти організації та проведенню семінарів-практикумів в регіонах для відповідальних за проведення гри в загальноосвітніх, професійно-

технічних та позашкільних навчальних закладах та організаторів гри у районах і містах, підготовці членів таборової старшини та суддівської колегії для забезпечення виконання програми таборувань I-II етапів гри.

5. Департаментам (управлінням) освіти і науки обласних, Київської міської державних адміністрацій:

1) забезпечити організацію та проведення у 2017 році шкільних етапів гри протягом квітня, I (районних, міських) етапів гри у формі 3-5-денного таборування протягом травня, II (обласних, Київського міського) етапів гри у формі 5-7-денного таборування протягом травня-червня;

2) сприяти формуванню до 1 грудня 2016 р. обласних (районних, міських) штабів гри з представників місцевих органів державної влади, органів управління освіти, молоді та спорту, культури, фінансів, військових комісаріатів, представників громадських організацій, воїнів АТО та волонтерів;

3) організувати проведення протягом року семінарів-практикумів для відповідальних за проведення гри в загальноосвітніх, професійно-технічних та позашкільних навчальних закладах та організаторів гри у районах та містах;

4) організувати підготовку членів таборової старшини та суддівської колегії, у тому числі з представників громадських організацій, воїнів АТО та волонтерів, для забезпечення виконання програми таборувань I-II етапів гри;

5) сприяти співпраці керівників навчальних закладів з громадськими організаціями у підготовці та проведенні гри та інших заходів з національно-патріотичного виховання;

6) забезпечити участь роїв-переможців II (обласних, Київського міського) етапів гри у III (Всеукраїнському) етапі гри.

6. Начальнику управління освіти, науки та молоді Херсонської обласної державної адміністрації (Криницький Є. А.):

1) забезпечити підбір і підготовку рою у складі дітей-переселенців із Автономної Республіки Крим для участі у II етапі гри;

2) сприяти участі рою у складі дітей-переселенців із Автономної Республіки Крим у III (Всеукраїнському) етапі гри.

7. Українському державному центру туризму і краєзнавства учнівської молоді (Савченко Н. В.):


1) забезпечити методичний та організаційний супровід шкільних, I (районних, міських) та II (обласних, Київського міського) етапів гри;

2) забезпечити організацію та проведення у серпні 2017 р. в м. Харкові III (Всеукраїнського) етапу гри у формі 12-14-денного таборування;

3) провести підбір і підготовку членів таборової старшини та суддівської колегії, у тому числі з представників громадських організацій, воїнів АТО та волонтерів, для забезпечення виконання програми таборування III (Всеукраїнського) етапу гри.

8. Контроль за виконанням наказу покласти на заступника Міністра Хобзея П. К.

Міністр



Л. М. Гриневич

План проведення  
Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної  
гри «Сокіл» («Джура») у 2016/2017 навчальному році

№ з/п	Завдання	Термін виконання	Виконавець
<b>Інформаційна та організаційна робота</b>			
1.	Підготувати інформаційне повідомлення про проведення Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») (далі – гра) у 2016/2017 навчальному році	грудень 2016 р.	Український державний центр туризму і краєзнавства учнівської молоді
2.	Видати буклет про проведення гри у 2016/2017 навчальному році	грудень 2016 р.	Український державний центр туризму і краєзнавства учнівської молоді
3.	Розробити, виготовити та розмістити інформацію про проведення гри у 2016/2017 навчальному році: - плакати – в кожній школі; - прес-реліз – в ЗМІ; - інформаційне повідомлення – на сайтах МОН та інших відомств	грудень 2016 р. - березень 2017 р.	Український державний центр туризму і краєзнавства учнівської молоді, Департамент загальної середньої та дошкільної освіти
4.	Підготувати пропозиції щодо персонального складу головного штабу з організації та проведення III (Всеукраїнського) етапу гри	грудень 2016 р.	Департамент загальної середньої та дошкільної освіти
5.	Провести нараду-семінар з відповідальними в області з національно-патріотичного виховання та керівниками обласних штабів гри	грудень 2016 р.	Департамент загальної середньої та дошкільної освіти, Український державний центр туризму і краєзнавства учнівської молоді
6.	Розробити Програму проведення III (Всеукраїнського) етапу гри	лютий 2017 р.	Організаційна група з підготовки Програми III етапу гри

7.	Провести засідання головного штабу з організації та проведення III (Всеукраїнського) етапу гри	лютий 2017 р.	Департамент загальної середньої та дошкільної освіти
8.	Сприяти організації та проведенню семінарів-практикумів в регіонах для відповідальних за проведення шкільних етапів гри та організаторів гри у районах і містах, підготовці членів таборової старшини та суддівської колегії для забезпечення таборувань I-II етапів гри	лютий-березень 2017 р.	Департамент загальної середньої та дошкільної освіти, Український державний центр туризму і краєзнавства учнівської молоді
9.	Організувати залучення студентів педагогічних вищих навчальних закладів до організації та проведення гри	протягом року	Департамент загальної середньої та дошкільної освіти
10.	Сприяти організації та проведенню у 2017 році шкільних, I (районних, міських) та II (обласних, Київського міського) етапів гри	протягом року	Департамент загальної середньої та дошкільної освіти, Український державний центр туризму і краєзнавства учнівської молоді
11.	Провести всеукраїнську нараду-семінар з відповідальними в області за патріотично-виховну роботу та керівниками обласних штабів гри	березень 2017 р.	Департамент загальної середньої та дошкільної освіти, Український державний центр туризму і краєзнавства учнівської молоді
12.	Взяти участь у проведенні районних та обласних етапів гри (перевірити відповідність вимогам нормативних документів Програм таборувань і Виховних програм, сертифікація програм)	квітень-червень 2017 р.	Департамент загальної середньої та дошкільної освіти, Український державний центр туризму і краєзнавства учнівської молоді
13.	Розробити План підготовки та проведення III (Всеукраїнського) гри	червень 2017 р.	Український державний центр туризму і краєзнавства учнівської молоді
14.	Розробити Умови проведення змагань та конкурсів, що проводитимуться під час III (Всеукраїнського) етапу гри	червень 2017 р.	Український державний центр туризму і краєзнавства учнівської молоді



15.	Сформувати кошторис III (Всеукраїнського) етапу гри	червень 2017 р.	Український державний центр туризму і краєзнавства учнівської молоді
16.	Провести засідання головного штабу з організації та проведення III (Всеукраїнського) етапу гри	червень 2017 р.	Департамент загальної середньої та дошкільної освіти

Т.в.о. Директора департаменту  
загальної середньої та дошкільної освіти



С. М. Дятленко

Додаток 2  
до наказу Міністерства  
освіти і науки України  
від 14.11.2016 № 1363

Склад організаційної групи  
з підготовки Програми III (Всеукраїнського) етапу  
Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)  
(серпень 2017 р., м. Харків)

№ з/п	Прізвище, ім'я, по батькові	Посада
1.	Кононенко Юрій Григорович	Директор департаменту загальної середньої та дошкільної освіти – голова
2.	Грива Анатолій Миколайович	Головний спеціаліст МОН – секретар
3.	Савченко Наталія Володимирівна	Директор Українського державного центру туризму і краєзнавства учнівської молоді МОН
4.	Бондарчук Денис Олегович	Заступник з виховної роботи директора Українського державного центру туризму і краєзнавства учнівської молоді МОН
5.	Бондарчук Олег Степанович	Завідувач відділу організаційно-масової роботи Центру національно-патріотичного виховання дітей та молоді Українського державного центру туризму і краєзнавства учнівської молоді МОН
6.	Рондзістий Тарас Іванович	Директор МБУ «Центр національного відродження»
7.	Палієв Юрій Володимирович	Радник Віце-прем'єр-міністра України Кириленка В. А.

**Порядок  
проведення в Дніпропетровській області  
II (обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної  
гри «Сокіл» («Джура») для середньої вікової категорії (14-16 років) в 2017р.**

**1. Загальні положення:**

1.1. Порядок проведення в Дніпропетровській області II (обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») для середньої вікової категорії (14-16 років) в 2017р., розроблений на підставі Положення про Всеукраїнську дитячо-юнацьку військово-патріотичну гру «Сокіл» («Джура»), затвердженого наказом Міністерства освіти і науки, молоді та спорту України 13.06.2012 № 687, зареєстрованого в Міністерстві юстиції України 03.07.2012р. за № 1094/21406, наказу Міністерства освіти і науки України від 14.11.2016 № 1363 «Про проведення у 2016/2017 навчальному році Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»), враховуючи рішення обласного штабу від 28.04.2016р., Концепцію національно-патріотичного виховання учнівської та студентської молоді в КЗ «ДДЮЦМС» ДОР.

1.2. II (обласний) етап Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») - далі гра «Джура» - в Дніпропетровській області проводиться з метою виховання юних патріотів України на засадах національної гідності, високої патріотичної самосвідомості та активної громадянської позиції, здорового способу життя духовно багатой та фізично розвиненої особистості, готовності до виконання громадянського і конституційного обов'язку.

1.3. Основні завдання гри «Джура»:

- виховання дітей та учнівської молоді у дусі відданості Батьківщині та українському народу через відродження національних і загальнолюдських духовних моральних цінностей;
- набуття учнями знань, умінь і навичок, необхідних захиснику Вітчизни;
- формування у молоді високих морально-психологічних якостей: доброчинності, мужності, сміливості, рішучості, відваги, стійкості, наполегливості, дисциплінованості, ініціативності;
- впровадження військово-прикладних видів спорту, єдиноборств, видів спортивної боротьби, народних ігор та забав з метою гартування духу й тіла;
- оволодіння навичками приготування страв народної кухні;
- пропагування та популяризація здорового способу життя;
- формування та закріплення основ самоврядування в учнівських колективах;
- організація змістовного дозвілля;
- зміцнення дружніх зв'язків дітей та молоді;
- формування та закріплення основ самоврядування в учнівських колективах.

## **2.Учасники гри „Джура”:**

2.1. Учасниками гри «Джура» є учнівська молодь віком від 7 до 18 років, об'єднана на добровільних засадах у рої, сотні, курені (загальноосвітні школи, позашкільні навчальні заклади, ПТНЗ).

2.2. Учасники гри поділяються на козачат (молодші школярі віком 7-10 років), джур козацьких (11-15 років), молодих козаків (16-18 років).

2.3. У II (обласному) етапі гри «Джура» -2017р. бере участь рій-переможець I міського/районного етапу гри у кількості 8 осіб (6 хлопців та 2 дівчини) віком 14-16 років відповідно до Умов проведення III (Всеукраїнського) етапу гри.

2.4. Від ПТНЗ до участі у II (обласному) етапі гри направляється рій-переможець I етапу, враховуючи п.2.3. цих Умов.

2.5. Керівникам роїв передбачити у разі хвороби, травмування з дозволу голови мандатної комісії при умові надання необхідних документів, враховуючи підтвердження чергового лікаря, заміну членів команди (рою). Орієнтовно 1 дівчина та 1 юнак перебувають у своєму населеному пункті. Вирішення питання щодо прибуття до місця проведення запасного учасника гри покладається на керівників роїв.

**2.6. Обов'язковою умовою є наявність паспорту рою та команди/(рою) з одного навчального закладу. Забороняється створювати збірні рої навчальних закладів міста/району.**

2.7. Основою організації гри «Джура» є козацьке самоврядування: добровільне об'єднання учасників для виконання завдань гри у рій (клас, гурток тощо), сотню (паралель класів), курінь (навчальний заклад). За потреби можуть утворюватись ширші об'єднання: районне (полк), обласне (паланка).

## **3.Керівництво грою „Джура”:**

3.1. Загальне керівництво, безпосередня організація та проведення II (обласного) етапу гри «Джура» для середньої вікової категорії (14-16 років) в 2017р покладається на КЗ «ДДЮЦМС» ДОР згідно з наказом департаменту освіти і науки облдержадміністрації.

3.2. Для проведення гри створюється штаб, склад якого затверджується наказом департаменту освіти і науки облдержадміністрації.

3.3. З метою забезпечення об'єктивної оцінки результатів змагань створюється суддівська колегія, склад якої затверджується наказом КЗ «ДДЮЦМС» ДОР.

3.4. Для проведення гри «Джура» створюється організаційний комітет (таборова старшина), склад якого затверджується наказом КЗ «ДДЮЦМС» ДОР.

## **4. Порядок і строки проведення гри „Джура”:**

4.1. Гра «Джура» проводиться в області в 2017 році в три етапи:

- шкільний етап гри проводиться для двох вікових категорій : молодші школярі віком 7-10 років, школярі середніх та старших класів віком 11-16 років, враховуючи учнів ПТНЗ, протягом квітня;

- районний/міський етап гри «Джура» проводиться у формі 3-5 денного таборування протягом травня. Рій-переможець у складі учнів 13-16 років

направляється до участі у II (обласному) етапі гри;

- обласний етап гри «Джура» проводиться у червні для дітей віком 14-16 років (допускаються діти, яким виповнилося 16 років 10 місяців на час проведення гри) у формі 5-7 денного таборування. Також можлива участь у грі в складі рою 1 дитини, якій виповнилося 13 років при наявності довідки від медичного закладу про стан здоров'я та можливість участі у грі, а також дозволу від батьків.

4.2. Заходи в рамках гри «Джура» проводяться протягом року відповідно до річного плану роботи навчального закладу та закладу, відповідального за II (обласний) етап гри.

## **5. Організаційні засади та зміст етапів гри „Джура”:**

5.1. До програми II (обласного) етапу гри «Джура» включаються такі види змагань та конкурсів:

- «Впоряд» - стройова підготовка;
- Стрільба з пневматичної зброї;
- Змагання на туристичній смузї перешкод;
- «Рятівник» - надання першої невідкладної долікарської допомоги;
- Військово - тактична підготовка у формі «Теренової гри» з елементами спортивного орієнтування;
- «Відун» - інтелектуальний конкурс з історії України, історії Збройних Сил України та козацтва, враховуючи події 2013-2017рр. (Революція гідності, анексія Криму, АТО, волонтерська діяльність тощо);
- «Ватра» - творчо-мистецьке представлення рою;
- «Таборування» - конкурс біваків;
- Добродійні справи під гаслом «Добре діло», інформація про які направляється роєм впродовж року на електронну адресу КЗ «ДДЮЦМС» ДОР;
- Перетягування линви/канату;
- «Лава на лаву» - силове змагання
- Сучасні комплексні військово-прикладні вправи.

5.2. До організації та проведення заходів з патріотичного виховання та етапів Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») залучаються представники Товариства сприяння обороні України, козацькі формування, волонтери, учасники АТО, ЗСУ, Національної Гвардії України, центрів медичної допомоги, ДСНС та інші.

## **6. Документація та строки її подання**

6.1. До **01.03.2017 року** на електронну адресу ДДЮЦМС подається попередня заявка на участь у II (обласному) етапі Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») для середньої вікової категорії (14-16 років) враховуючи учнів ПТНЗ, за підписом керівника органу управління освітою.

6.2. На електронну адресу ДДЮЦМС після проведення I (міського/районного) етапу гри «Джура» подається заявка на участь у II обласному етапі гри «Джура» за підписом директора навчального закладу, у якій зазначаються

прізвища та імена учнів, керівників команд, їх рік народження та навчальний заклад до 20.05.2017.

6.3. Для участі у II етапі гри «Джура» керівники команд у день заїзду на місце проведення заходу під час реєстрації подаються такі документи:

- наказ про відрядження команди на участь у II (обласному) етапі гри «Джура» з «мокрою» печаткою організації, що відряджає;
- іменна заявка, завірена організацією, що відряджає;
- список рою за формою: порядковий №, прізвище, ім'я, по батькові (повністю), число, місяць, рік народження, навчальний заклад (для дітей), місце роботи та посада (для керівника), домашні адреси та мобільні телефони (на 10 осіб), завірений мокрою печаткою організації, що відряджає. Список дублюється на електронному носії у форматі Документ Microsoft Word (версії 1997-2003, 2007) для подальшого оперативного (термінового) формування загальних списків;
- ксерокопії паспортів керівників та дітей або свідоцтва про народження дітей;
- ксерокопії ідентифікаційних кодів;
- учнівські квитки (довідки) за 2016/2017 навчальний рік з фотографією, що перекривається печаткою на 1/3
- медичні книжки керівників
- медичні довідки для учнів;
- підсумковий наказ районного/міського відділу освіти про організацію та проведення районного/міського етапу гри «Сокіл» («Джура»), завірений «мокрою» печаткою та підписом;
- всі учасники змагань повинні мати страховий поліс.

## **7. Підбиття підсумків та нагородження переможців :**

7.1. Підсумки II (обласного) етапу гри «Джура» підбиваються у кожному виді змагань та конкурсів. Переможці в окремих видах визначаються за найбільшою сумою балів, набраних під час цих змагань.

Переможці у комплексному заліку II (обласного) етапу гри визначаються за найменшою сумою місць, зайнятих в усіх залікових видах змагань. У разі отримання однакової кількості балів декількома командами (роями) перевага надається тій команді, яка має найбільшу кількість призових місць у видах змагань. При відсутності призових місць перевагу отримує та команда (рій), яка набрала більшу кількість балів у змаганні «Смуга перешкод».

7.2. Призери II (обласного) етапу нагороджуються почесними грамотами, дипломами, призами, екскурсійними поїздками тощо.

7.3. Переможець II (обласного) етапу гри «Джура» направляється для участі у III Всеукраїнському етапі гри «Сокіл» («Джура»).

## **8. Фінансування гри „Джура”:**

8.1. Фінансування II (обласного) етапу гри «Джура» здійснюється департаментом освіти і науки облдержадміністрації відповідно до кошторису КЗ «ДДЮЦМС» ДОР на 2017 р.

8.2. Витрати на переїзд команди (рою) до місця проведення II (обласного) етапу гри «Джура» та в зворотному напрямку здійснюються за рахунок організації, що відряджає.

## ОПИС ТА ПОРЯДОК ПРОВЕДЕННЯ ЗМАГАНЬ, КОНКУРСІВ «Сокіл» («Джура») - 2017

### 1. «ВПОРЯД» - СТРОЙОВА ПІДГОТОВКА

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 Міністерством освіти і науки України для практичного використання.

Час на виконання обов'язкового завдання – 3-4 хв., творчого завдання – 3-4 хв. Загальний час від шикування до виходу із плацу – до 10 хв. За перевищення загального часу рою на виконання обов'язкового та творчого завдання нараховуються штрафні бали ( -10) балів.

Обов'язкове завдання повідомляється рою на початку змагань. Творче - готується командою вдома.

В змаганні бере участь весь рій (8 осіб). Усі команди подає ройовий.

**Творче завдання** може бути представлене у вигляді монолітного та чіткого показу різноманітних елементів «Впоряду» у складі рою під супровід барабанного бою чи під музику. Оцінюється від 1 до 10 балів.

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

Оцінка виставляється від 1 до 5 балів за наступними **критеріями**:

- 1)стройове положення, виконання команд: «Заправитись», «Ставай», «Рівняйся», «Струнко», «Вільно»;
- 2) розмикання і змикання рою;
- 3) виконання команд: «Ліворуч», «Праворуч», «Кругом»;
- 4) перешиккування рою з однолави в дволаву та навпаки;
- 5) виконання стройового кроку на місці;
- 6) перешиккування в колону по двоє;
- 7) проходження стройовим кроком з відданням військового вітання;
- 8) виконання стройової маршової пісні під час руху (марш рою стройовим кроком із виконанням маршової патріотичної пісні. Тематика пісень – козацька, УСС, військ УНР, УПА або сучасних ЗСУ).

Після завершення показу одним із суддів в довільній формі подаються накази до виконання роєм прийомів муштрового впоряду з обов'язкових завдань. Оцінюється від 1 до 5 балів.

Перемагає рій, який в сумі набирає найбільше балів.

### **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».

Вийшовши на середину ладу (строю), ройовий подає команду: «РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО! Рій проголошує назву, гасло. Рівняння до СЕРЕДИНИ!»; Ройовий 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 – РОЗХІД».

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;
- проходження з виконанням ладової пісні (по завершенні творчого завдання).

### **Шикування в однолаву**

Ройовий підходить до встановленого місця шикування і подає команду для збору: «Рій – ДО МЕНЕ». Ройовий може використовувати для збору рою свищик, подавши ним один довгий сигнал.

*(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 виходить із ладу й стежить за шикуванням рою).*

Ройовий подає команду: «РІВНЯЙСЬ».

*(За цією командою усі, крім правокрилового, 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 прийому командою: «СПОЧИНЬ!».

*(За цією командою всі джури швидко ставлять голову прямо).*

### **Розмикання і змикання рою**

Ройовий стає перед ладом і подає команду:

«Рій, вліво на два кроки 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 чола ладу і йдуть пришвидшеним півкроком, дивлячись через плече на того, хто йде ззаду, і не відриваючись від нього; після зупинки того, хто йде ззаду, кожен робить ще стільки кроків, скільки було зазначено в команді, й повертається праворуч).

Ройовий подає команду: «Рій, вправо зім-КНИСЬ».

(За виконавчою командою всі джури, за винятком того, до якого призначене змикання, повертаються в бік змикання, після чого пришвидшеним півкроком підходять на встановлений для зімкненого ладу проміжок і в міру підходу самостійно зупиняються та повертаються ліворуч).

Ройовий подає команди: «РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!»

Ройовий завершує виконання прийому командою: «СПОЧИНЬ!».

### **Перешикування 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 прийому 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, обернись».

(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 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 шиккування 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 маршем 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 повз судді ройовий подає команду:

«Рій – СПОЧИНЬ!».

*(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 повз 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 перевіряються з муштрового впоряду,  
та найбільш характерні помилки під час їх виконання**

<b>Хвати, накази та дії</b>	<b>Недоліки</b>
Муштрова постава	Носки ніг 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. Тіло не подане вперед. Голова опущена. Руки зігнуті у ліктях.
Рівняйсь Струнко	Голова повертається не чітко, підборіддя не підняте, праве вухо не вище лівого. Груді не підняті, живіт не втягнутий. Тіло не подане вперед. Голова опущена. Руки зігнуті у ліктях.
«Спочинь»	Учасник зійшов з місця. Послаблена увага. Змінилося положення рук. Розмовляє в ладу.
«Заправитись»	Невірні дії під час виконання наказу. Недоліки у зовнішньому вигляді не усунені. Учасник без дозволу вийшов з ладу. Розмовляє без дозволу.
Повороти на місці, розмикання та змикання ладу	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 °.
Маршовий (стройовий) крок	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.
Позначення кроку на місці	Підйом ноги проводиться значно нижче 15 см від землі. 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 вперед проводиться значно нижче (вище) встановленої висоти, а рух назад - не до упору в плечовому суглобі.
Віддання військового вітання в русі	Не чіткі і не одночасні поверти голови. Не зафіксовані руки на стегнах, нога не підіймається на встановлену відстань від землі.
Виконання ладової пісні	Пісня не відповідає тематиці, не звучить одноголосно, рух не в ногу.
Подання команд ройовим	Неправильний наголос під час подання команд, команди подаються не під ліву ногу, команди подаються не за муштровим впорядом.

**2. ЗВИТЯЖНІ ЗМАГАННЯ «ЛАВА НА ЛАВУ»** - командне силове змагання, що є традиційною забавою українських козаків.

Змагання «Лави на лаву» не потребує спеціальної попередньої підготовки, проводиться на майданчику.

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

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

Склад учасників – 6 осіб.

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

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

За першим сигналом (голосовою командою або свистком судді) лави починає певними загрозливими звуками (без слів, наприклад: «у-у-у-у»; «гала-гала-гала»; «гей-гей-гей»; «тупу-тупу-тупу»; «ков-ков-ков-ков» тощо) піднімати «бойовий» дух рою та психологічно тиснути на суперника.

За другим сигналом судді рої починають боротьбу.

Лави на лаву сходяться у ривку.

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

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

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

Після трьох зауважень рій дискваліфікується і йому зараховується поразка.

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

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

Для виявлення переможця рою надається три спроби.

Рій, який отримав перемогу у двох спробах, вважається переможцем, третя спроба не проводиться.

Змагання проводяться за олімпійською системою «програв – вибув». Остаточні умови проведення змагань оголошуються не пізніше, ніж за 1 годину до початку змагань.

### **3. СИЛОВЕ ЗМАГАННЯ - «ПЕРЕТЯГУВАННЯ ЛИНВИ»**

У змаганнях бере участь дві команди: 6Х6, не менше 1 учасника протилежної статі, 1 учасник – запасний. Заміна може бути здійснена перед початком наступної спроби. Один учасник може керувати діями команди із-за меж майданчика.

Линва стандартна. Окружність – 20-35 мм; довжина – не менше 20-30 м; кінці – обметані.

Учасник змагань називається «пулер».

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Взуття має бути спортивне. Берці та бутси – забороняються!

Кінцевий пулер називається «якірним». Линва має проходити вздовж правої

сторони тіла, діагонально через спину та через ліве плече, ззаду наперед. Залишки линви проходять під передпліччям лівої руки та звисають назад або вбік. Якірний робить такий самий захват обома руками (долонями вверх), руки витягнуті вперед, стопи ніг попереду колін.

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

Боротьба припиняється за сигналом головного судді: «Стоп» (може дублюватися свистком).

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

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

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

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

#### **4. СТРІЛЬБА З ПНЕВМАТИЧНОЇ ЗБРОЇ**

Стрільба виконується по мішені № 8 на дистанції 10 метрів.

Заходи безпеки:

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

Щоб гарантувати безпеку учасникам змагань на місці проведення стрільби, **ЗАБОРОНЯЄТЬСЯ:**

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

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

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

*виносити заряджену зброю з лінії вогню;*

*залишати на лінії вогню заряджену зброю.*

#### **Умови проведення стрільб:**

Час стрільби – 5 хв. для всієї команди.

Кількість учасників – 8 (може змінюватись залежно від наявної кількості

зброї).

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

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

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

Положення для стрільби – лежачи .

Інтервал часу між командами „До бою !” та „Припинити стрільбу !” становить 5 хвилин. Учасники змагань доповідають керівнику про завершення стрільби. Якщо команда відстріляється швидше, то стрільба припиняється раніше.

За кількістю вибитих очок визначаються індивідуальні та командні результати. Перемагає та команда, яка набрала найбільшу кількість очок. При однакових результатах вище місце посідає команда, у якої дівчина вибила більшу кількість очок (1 очко – це 1 бал).

**5. ЗМАГАННЯ «РЯТІВНИК»** – змагання з надання першої долікарської допомоги та виконання елементів рятувальних робіт.

У конкурсі бере участь весь рій. Виконуються дії з надання першої долікарської допомоги, перевіряється рівень теоретичних та практичних знань відповідно до наказу Міністерства охорони здоров'я України від 16.06.2014 № 398 «Про затвердження порядків надання домедичної допомоги особам при невідкладних станах».

Конкурс проходить у три етапи: теоретичний, практичний та швидкісний етапи. За невірні відповіді в теоретичному чи неправильні дії в практичному етапах рій отримуватиме штрафні бали, які будуть додаватися до часу проходження швидкісного етапу. Кожен штрафний бал прирівнюється до 10 секунд часу.

Вище місце займають команди з меншим часовим результатом (час проходження швидкісного етапу + часовий еквівалент штрафних балів). При рівності часових результатів вище місце займає рій з меншою кількістю штрафних балів

*Теоретичний етап:* знання рою перевіряються шляхом надання відповідей на тестові завдання, які будуть надані в друкованому або в електронному вигляді. На виконання теоретичної частини конкурсу надається 10 хвилин.

**Перелік можливих питань:** надання домедичної допомоги постраждалим при:

- 1) раптовій зупинці серця/ серцевому нападі/інсульті ;
- 2) підозрі на пошкодження хребта/ грудної клітки/ живота;
- 3) підозрі на травму голови (черепно -мозкова травма);
- 4) підозрі на перелом кісток кінцівок;
- 5) рані кінцівки, в тому числі ускладненій кровотечею;
- 6) довготривалому стисканні м'яких тканин;
- 7) підозрі на шок;
- 8) порушенні прохідності дихальних шляхів;

- 9) підозрі на гостре отруєння невідомою речовиною;
- 10) опіках;
- 11) переохолодженнях/відмороженнях;
- 12) утопленні;
- 13) перегріванні;
- 14) травмах та пошкодженнях очей;
- 15) укусах тварин та комах;
- 16) падінні з висоти;
- 17) ураженні електричним струмом та блискавкою;
- 18) судомах (епілепсії);
- 19) постраждалим без свідомості.

*Практичний етап:* рою необхідно виконати три завдання: іммобілізація кінцівки, зупинка кровотечі, накладання шини з підручного матеріалу. За кожний елемент першої допомоги, який рій виконає невірною, нараховується від 1 до 3 штрафних балів відповідно до критеріїв, визначених у таблиці.

<b>Критерії оцінювання практичних дій з надання першої допомоги</b>	<b>Штрафні бали</b>
Невиконання практичного елемента	3
Неправильне виконання елемента практичного завдання	2
Виконання практичного елемента з незначними помилками	1

Кожну помилку суддя вказує рою та сигналізує підняттям руки, секретар заносить результати у протокол.

Загальний час на виконання практичної частини – до 15 хвилин.

*Швидкісний етап:* рій витягує картку з назвами пошкоджень (перелом плеча, передпліччя, стегна, гомілки), виконує дії, щодо іммобілізації пошкодження (накладає шини потерпілим, двом учасникам з команди на вибір, з підручного матеріалу) та виконує транспортування потерпілих на ношах і бухті мотузки, виготовлених самостійно з суддівських жердин та мотузок по маркованому коридорі довжиною до 50 м. Потерпілим заборонено виконувати будь-які дії, що полегшують роботу рою.

Штрафи: заступ обмежувальної лінії – 1 бал, рух поза обмежувальною лінією – 10 балів, падіння – 3 бали, торкання потерпілим рельєфу будь-якою частиною тіла при транспортуванні на ношах, бухті мотузки – 1 бал, потерпілий надає допомогу команді – 3 бали, невірні дії супроводжуючого при транспортуванні на ношах (супроводжуючий знаходиться на відстані, що не дозволяє контролювати стан потерпілого) – 3 бали.

Один штрафний бал прирівнюється до 10 сек. часу.

Витратні матеріали суддівські.

Враховується час виконання завдань, проходження швидкісного етапу та штрафні бали.

Остаточні умови проведення конкурсу оголошуються додатково перед початком змагання.

## **6. СМУГА ПЕРЕШКОД.**

### **Умови проведення дистанції «Смуга перешкод»:**

1. Змагання проводяться на дистанції «Козацька командна смуга перешкод».
2. Команда послідовно долає етапи та виконує завдання. Кількість етапів 10.
3. Довжина дистанцій: до 400 м.
4. Етапи смуги перешкод розміщені в коридорі, промаркованому обмежувальною стрічкою.
5. Склад команди 6 осіб (4 юнаки та 2 дівчини), 7й представник команди є бігунком, який несе командну картку і не втручається в дії команди.
6. Старт та фініш суміщені.
7. Порядок старту визначається жеребкуванням.
8. Стартовий інтервал до 10 хв., остаточний інтервал вказується перед стартом.
9. Кожен етап забезпечено суддями.
10. Команда прибуває на дистанцію за 10 хв. до старту.
11. Всі етапи обладнано на початку та кінці контрольними та обмежувальними лініями.
12. Штрафи на дистанції ставляться відповідно до діючих Правил (2008) та Настанов зі спортивного пішогодного туризму (2015).
13. 1 бал штрафу прирівнюється до 30 секунд.
14. 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.

### **Опис можливих етапів:**

#### **1. Подолання заболоченої ділянки з допомогою жердин.**

Обладнання етапу: на вихідній та цільовій ділянках етапу КЛ 5 опор та 3 жердини, відстань між опорами від 1,5 до 2-х метрів. Команда долає етап по жердинах, які учасники вкладають на лаги.

Заступ за обмежувальну чи контрольну лінії – 1б. Рух поза обмежувальною лінією – 10б. Невірний рух по жердинах (перестрибування з опори на опору) – 3б (за кожен опору). Торкання рельєфу ногою, рукою (якщо інша нога знаходиться на жердині, лазі) – 1б. Падіння (падіння учасника під час руху по жердинах, опора двома ногами, руками на рельєф, або однією ногою, якщо інша нога знаходиться у повітрі, навантаження двома ногами жердини, яка впала з однієї або двох лаг) – 6б. Невірне застосування жердини (учасник спирається жердиною у болото в рамках етапу) – 10б.

#### **2. Подолання водної перешкоди на плавзасобах.**

Обладнання етапу: спортивний водний катамаран, весла, шоломи, рятувальні желети, промарковані місця посадки та висадки з судна.

Довжина етапу до 50м. Максимальна глибина до 1,5м.

Команда повинна подолати водну ділянку смуги перешкод на спортивному катамарані. Контрольними та обмежувальними лініями є лінія води. Намокання – 6б. Падіння – 10б.

#### **3. Подолання заболоченої ділянки по купинах.**



Обладнання етапу: на вихідній та цільовій ділянках етапу КЛ 6 купин, відстань між купинами до 2-х метрів.

Команда по купинах долає заболочену ділянку. Заступ за контрольну лінію – 1б. Рух поза обмежувальною лінією – 10б. Торкання рельєфу ногою, рукою (якщо інша нога знаходиться на купині) – 1б. Падіння (падіння учасника під час руху по купинах, опора двома ногами, руками на рельєф або однією ногою, якщо інша нога знаходиться у повітрі) – 6б.

#### **4. Метелик**

Етап обладнаний: верхніми та нижніми суддівськими перилами на вихідній та цільовій ділянках КЛ.

Довжина етапу – до 10 м.

Учасники переправляються на іншу сторону, здійснюючи страховку руками за верхні перила.

Заступ за контрольну лінію - 1 б.; торкання ґрунту (води) ногою - 6 б.; падіння - 6 б.; два учасника на етапі - 3 б.; проходження етапу не по перилах - 10 б.

#### **5. Рух по-пластунськи.**

Етап обладнаний: на вихідній та цільовій ділянках етапу КЛ коридор з обмежувальними стрічками.

Довжина етапу – до 10 м.

Команда повинна по-пластунськи подолати ділянку даного етапу. Висота обмежувальної стрічки, під якою команда долає етап по-пластунськи - 0,3 м. Торкання верхньої обмежувальної стрічки – 1б.

Заступ обмежувальної лінії – 1б. Заступ за контрольну лінію – 1б. Рух поза обмежувальною лінією – 10б.

#### **6. Маятник.**

Етап обладнаний: на вихідній та цільовій ділянках етапу КЛ суддівською вертикальною мотузкою.

Довжина зони перешкоди 4-5м.

Команда повинна за допомогою вертикальної мотузки подолати етап. Торкання рельєфу в зоні перешкоди штрафується.

Заступ обмежувальної лінії – 1б. Заступ за контрольну лінію – 1б. Рух поза обмежувальною лінією – 10б. Падіння – 6 б.

#### **7. Переправа по мотузці з перилами.**

Етап обладнаний: верхніми та нижніми суддівськими перилами на вихідній та цільовій ділянках КЛ.

Довжина етапу - 20 м.

Учасники переправляються на іншу сторону, здійснюючи страховку руками за верхні перила.

Заступ за контрольну лінію - 1 б.; торкання ґрунту (води) ногою - 6 б.; падіння - 6 б.; два учасника на етапі - 3 б.; проходження етапу не по перилах - 10 б.

#### **8. Навісна переправа через річку.**

Обладнання етапу: етап повністю забезпечено суддями (суддівські подвійні перила та супроводжувальна мотузка).

Довжина етапу – до 30 м. Команда долає етап з супроводженням. На вихідній та цільовій ділянці - КЛ.

Заступ за контрольну лінію - 1 б.; два учасника на етапі - 3 б.; проходження етапу не по перилах - 10 б.

### **9. Завал**

Обладнання етапу: суддівські мотузки на вихідній та цільовій ділянках етапу КЛ.

Висота етапу: 2,5-3 м.

Заступ за контрольну лінію - 1 б.; рух поза обмежувальною лінією – 10б.

### **10. Фініш козацько-маршовим (гусячим) кроком.**

Етап обладнаний: на вихідній та цільовій ділянках етапу КЛ.

Довжина ділянки 50м. Команда повинна подолати ділянку від контрольної лінії до фінішу. Торкання землі колінами, руками та іншими частинами тіла – 1б. Падіння – 6б.

Заступ за обмежувальну чи контрольну лінії – 1б. Рух поза обмежувальною лінією – 10б. *(кількість етапів може бути зменшена за рішенням суддівської колегії).*

## **7. ВІЙСЬКОВО – ТАКТИЧНА ПІДГОТОВКА У ФОРМІ «ТЕРЕНОВОЇ ГРИ» З ЕЛЕМЕНТАМИ СПОРТИВНОГО ОРІЄНТУВАННЯ**

Гра проводиться на двох дистанціях:

- особисто-командні змагання з орієнтування в спортивному лабіринті;
- змагання із боротьбою за прапор з використанням системи лазерного вогню LAZER TAG.

Місце команди на кожній дистанції визначається за найбільшою сумою балів. У випадку однакової кількості балів у двох і більше команд перевага надається команді, котра має найбільшу кількість призових місць (в особистому заліку) на дистанції з орієнтування в спортивному лабіринті.

У загальному заліку місце команди визначається за найменшою сумою місць, зайнятих на двох дистанціях. Командам, які показали однакові результати у загальному заліку, присвоюється одне і теж (вище) місце (наступне місце не присвоюється).

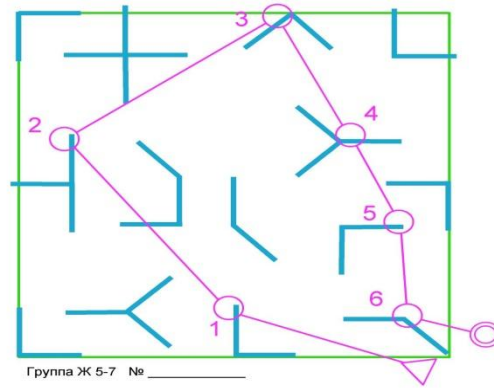
### **Особисто-командні змагання з орієнтування в спортивному лабіринті**

Спортивний лабіринт – це новий, видовищний, вид спортивного орієнтування.

Арена змагань розташовується на відкритій місцевості, на огороженому майданчику. В якості орієнтирів використовуються штучні лінійні орієнтири - огорожа (висота до 1 м), яку НЕ дозволяється перетинати в будь-який спосіб.

Карта. Масштаб 1:100 (в 1см — 1 м). Лінії магнітного меридіану відсутні. На карті указані контрольні пункти (КП), які з'єднані і пронумеровані в порядку проходження.

Зразок:



У спортивному лабіринті учасники однієї команди (одного рою) змагаються самостійно на різних за довжиною і складністю дистанціях у заданому напрямку (в групах: Ж1, Ж2, Ч1, Ч2, Ч3, Ч4, Ч5, Ч6).

Кожен учасник повинен подолати пішки або бігом свою 100-200 метрову дистанцію. Долаючи дистанцію, необхідно не тільки обрати шлях руху на КП, а й правильно реалізувати його, відмітившись електронним чипом (або компостером) на старті, всіх КП, фініші. За неправильну відмітку та проходження КП не в заданому порядку учасник дискваліфікується, його результат не зараховується в командний залік.

Місце учасника змагань визначається в кожній групі за меншим часом проходження дистанції. Якщо учасники показали однаковий результат, то вони посідають одне і теж (вище) місце, наступне місце не присвоюється.

У командний залік зараховуються результати 6-тих учасників команди.

Бали учасника  $V_i$  підраховуються по формулі, яка застосовується Федерацією спортивного орієнтування України:

$$V_i = 2000 - (1000 \times T_i) / T_p$$

де  $T_i$  – час учасника,  $T_p$  – час переможця у групі.

*Тобто, переможець (1 місце) отримує – 1000 балів. Інші (пропорційно часу свого проходження дистанції) – від 999 до 1 балу. Учасники, час яких перевищує результат переможця більш ніж у два рази, отримують 1 бал.*

### **Змагання із боротьбою за прапор з використанням системи лазерного вогню LAZER TAG**

Змагання – модельні, з застосуванням системи лазерного вогню LAZER TAG.

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

Контрольний час двобою – 3 хв.

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

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

Команда, що перемогла в двобою, залишається на терені гри та змагається з наступною командою до своєї поразки.

Результат команди визначається за найбільшим часом утримання прапору під

час двобою (двобоїв), також враховується кількість знищених противників.

У випадку однакового часу у команд їм присвоюється одне і теж (вище) місце (наступне місце не присвоюється).

Додаткову інформацію про особливості двобою буде доведено перед початком «Теренової гри».

**8. «ВІДУН»** – інтелектуальний конкурс з загальної історії України XV-XXІст., рідного краю та Збройних Сил України.

**Тематичні розділи:**

1. Феномен козацтва. Традиції, звичаї, побут, заняття козаків.
2. Козацько-селянські повстання XVI - XVII ст.
3. Національно визвольна війна українського народу середини XVII ст.
4. Україна за часів Руїни.
5. Козацтво у XVIII ст.
6. Українське національне відродження XIX – початку XX ст.Персоналії.
7. Україна у боротьбі за свою державність першої половини XX ст. (УНР, гетьманат Скоропадського, Директорія, Отаманщина).
8. ОУН та УПА – борці за українську державність.
9. Дисидентський рух в Україні другої половини XX ст.
10. Україна в умовах незалежності (проголошення незалежності України, конституційний процес, Помаранчева революція, Революція Гідності, АТО).
11. Історія Дніпропетровщини (заснування міста Катеринослава та Катеринославської губернії, історія рідного краю XIX – поч. XX ст., видатні постаті Дніпропетровщини).
12. Історія Збройних Сил України з початку XX ст. до сьогодні (УСС, армія УНР та Директорії, військо гетьманата Скоропадського, бійці ОУН-УПА, воїни радянської армії, Збройні Сили незалежної України).

Під час підготовки до конкурсу звернути увагу на наступні документи: лист МОН України від 17.10. 2014 р. № 1/9-543 «Про відзначення 70-ї річниці вигнання нацистських окупантів з України» в частині (вилучення термінів «Велика Вітчизняна війна» та «визволення України від фашистських загарбників», введення замість них історично коректних найменувань відповідно: «Друга світова війна» та «вигнання нацистських окупантів із України»).

У конкурсі бере участь 4 представника з рою. Команди розміщуються за столами (кариматами), навколо ведучого. Кількість в колі – 5 команд (може змінюватись в залежності від побутових умов проведення конкурсу). Учасники отримують ручку і папір для запису коротких відповідей. За командами закріплюються судді-спостерігачі, які слідкують за роботою команди. У разі виявлення порушень правил конкурсу суддя-спостерігач робить відповідний запис у листі питань команди. За порушення правил на команду накладається штраф: зняття балів, анулювання результату команди у конкурсі.

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

Конкурс проходить в два етапи.

Перший етап - на екран проектору виводиться питання, команда обговорює відповідь і записує варіант своєї відповіді на бланк. На відповідь дається 30 сек. Загальна кількість питань – 25. По закінченню першого етапу суддя-спостерігач відносить бланк з відповідями команди секретарю. За перший етап максимально можна набрати 25 балів. Максимальний час відведений на перший етап конкурсу – 15 хв

Другий етап конкурсу має тестову форму (завдання на встановлення відповідності та завдання на устанавлення хронологічної послідовності). Загальна кількість питань – 7. Максимальна кількість балів за другий етап 25 балів. Максимальний час відведений на другий етап конкурсу – 15 хв.

#### **Критерії оцінювання:**

1. **Завдання з вибором однієї правильної відповіді (перший етап конкурсу)** оцінюється в **0** або **1** бал: **1** бал, якщо вказано правильну відповідь; **0** балів, якщо вказано неправильну відповідь, або вказано більше однієї відповіді, або відповіді не надано.

2. **Завдання на встановлення відповідності (другий етап конкурсу)**(«логічні пари») оцінюється в **0, 1, 2, 3** або **4** бали: **1** бал за кожен правильно встановлену відповідність («логічну пару»); **0** балів, якщо не вказано жодної правильної «логічної пари» або відповіді на завдання не надано.

3. **Завдання на встановлення правильної послідовності (другий етап конкурсу)** оцінюється в **0, 1, 2** або **3** бали: **3** бали, якщо правильно вказано послідовність усіх подій; **2** бали, якщо вказано першу й останню події; **1** бал, якщо вказано або першу, або останню подію; **0** балів, якщо вказано неправильну відповідь або відповіді на завдання не надано.

Переможці визначаються за сумою балів, набраних за правильні відповіді на питання. У разі отримання однакової кількості балів декількома командами, передбачено додатковий (третій) етап конкурсу між ними у вигляді вікторини за перелічені тематичними розділами.

**9. «ВАТРА» («СЛАВА ГЕРОЯМ»)** – творчо-мистецьке представлення звіту рою.

Приймає участь весь рій (8 осіб).

Тематика – народознавство, українське козацтво, сучасні події, пов'язаним з Революцією Гідності, героїчним подвигом української армії на Сході України.

В ході виступу команда (рій) презентує власні досягнення з життя, суспільно корисної роботи і громадської діяльності рою. У самодіяльну композицію повинні включатися різні жанри: козацький марш (можливо на власні вірші), українська народна пісня, танок, жарти, гуморески, музичне оформлення, елементи бойової майстерності тощо.

При оцінюванні будуть враховуватися: зміст програми та її втілення, патріотичний і художньо-естетичний рівень, костюми, креативність, інноваційність.

Виступ повинен тривати **до 10 хв.**

### Критерії оцінювання:

	Критерії оцінювання	Кількість балів
1	Зміст творчо-мистецької програми виступу (інформація про навчальний заклад, особливості місця проживання, використання історії та традицій регіону, розкриття тем народознавства, українського козацтва, сучасна українська армія тощо)	<b>10</b>
2	Артистичність, майстерність виконання, оригінальність виступу	<b>5</b>
3	Ефектність сценічних костюмів	<b>5</b>
4	Інноваційність та креативність програми	<b>5</b>
6	Використання ройових атрибутів (назва рою, відзначки, клич-девiз, прапор тощо)	<b>4</b>
7	Участь всіх членів команди	<b>1</b>
	<b>Максимальна кількість балів</b>	<b>30</b>

**Штрафні бали:** якщо команда (рій) перевищує тривалість виступу, то знімається **5 балів** від загальної кількості набраних.

## 10. «ТАБОРУВАННЯ» - КОНКУРС БІВАКІВ.

Таборування – оцінка облаштування побуту, чистоти рою, дотримання режиму, правил поведінки, техніки безпеки, розпорядку дня.

Конкурс проводиться протягом усіх днів гри.

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

У даному конкурсі оцінюється патріотичність оформлення табору, обов'язкові атрибути – емблема, назва, прапор.

Оцінюється побут, чистота, доцільність розміщення майна та спорядження, дотримання санітарно-гігієнічних норм, стан спорядження, особистих речей, посуду тощо.

Один раз проводиться дегустація приготовлених страв на смак, за що рої отримують бали, час та день дегустації не оприлюднюється.

## **Суддівство:**

### **I. Стан табору - до 20 балів (в тому числі):**

- оформлення табору (наявність патріотичної символіки, емблеми, назви рою, прапору рою, державного прапору) (5 б);
- чистота табору (5 б);
- постановка табору, наявність поліетиленових тентів на намети (2 б);
- дотримання режиму і розпорядку дня (5 б);
- стан та наявність предметів особистої гігієни учасників (3 б).

### **II. Стан кухні - до 15 балів (в тому числі):**

- обладнання, чистота кухні (3 б);
- стан палива, нагрівальних пристроїв (2 б);
- стан зберігання особистого та командного посуду (3 б);
- наявність миючих та дезінфікуючих засобів (2 б);
- смакові якості страв (5 б).

### **III. Стан зберігання продуктів харчування - до 10 балів (в тому числі):**

- гігієна зберігання харчових продуктів (3 б);
- облік продуктів харчування (розхідна книга) (3 б);
- наявність меню (козацькі страви) на кожен день (2 б);
- наявність ями для сміття, поліетиленових технічних мішків (2 б).

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

- безпорядок в наметах і прилеглий території, порушення санітарних норм, пошкодження інфраструктури місця таборування та проведення змагань – 10 б;
- неправильне встановлення наметів (загальний перекося, складки тощо) – 3 б;
- порушення природоохоронних вимог (знищення дерев, кущів, тощо) – 10 б;
- невиконання розпоряджень по табору та порушення етичних норм поведінки – 10 б;
- порушення розпорядку дня – 5 б;
- відсутність в будь-якому етапі гри та при жеребкуванні – 5 б;
- невідповідність кількісному складу учасників гри, приховування сторонніх осіб – 50 б.

### **Особливі умови:**

- учасники таборування не порушують «приватної власності» сусідів по табору;
- можуть відзначатись (нагороджуватись) рої (команди), керівники роїв (команд), окремі члени рою за шляхетність, дружні стосунки з іншими роями, допомогу своїм суперникам, вітання та побажання, раціональні пропозиції тощо.

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

## 11. КОНКУРС ЗВІТІВ ПРО ВИКОНАННЯ ЗАВДАНЬ ПІД ГАСЛОМ «ДОБРЕ ДІЛО».

Складовими конкурсу звітів під гаслом «Добре діло» є:

✓ спецвипуск газети „Юні патріоти – захисникам Вітчизни”, яка оформлена на ватмані форматом А-1.

Газета повинна містити в собі таку інформацію: назву команди (рою) та навчального закладу; статтю/тті з описом проведених добрих діл впродовж 2016/2017 н.р.; підтверджуючі фотографії; малюнки, патріотичні вірші на підтримку воїнів АТО та гасла за єдність нашої держави, а також інформацію щодо підготовки посилки учасникам АТО під час II (обласного) етапу гри „Джура” - 2017.

✓ Посилка для воїнів української армії, учасників АТО, яка оформлена у вигляді поштових ящиків або ящиків з-під цукерок, прикрашена українською символікою та містить адресу відправника, назву команди (рою) та обов’язково список з переліком складової посилки.

**Орієнтовний склад посилки:** продукти харчування тривалого зберігання (печиво, сухарики, сушки, цукерки, згущене молоко, чай, кава, крупи, домашня консервація); медикаменти від вірусних захворювань з визначенням терміну придатності; різні засоби гігієни, панчохи, обереги, листи, вітальні листівки, малюнки, власні вироби, сувеніри тощо.

✓ Інформація (стислий звіт) про проведені добрі справи команд (роїв) навчальних закладів впродовж 2016/2017 н.р., яка розміщуватиметься на сайті КЗ „ДДЮЦМС” ДОР в розділі „Джура” ( не більше ніж 1 сторінка А-4).

Інформація повинна містити: назву рою, навчального закладу, дату та місце проведення заходу, його мету та суспільно-корисне значення, участь всього рою, а також підтверджуючі фотоматеріали (5-6 фото.).

Команда (рій) кожного навчального закладу міста/району надсилає на електронну адресу Дніпропетровського дитячо-юнацького центру міжнародного співробітництва ([centrekolobok@ukr.net](mailto:centrekolobok@ukr.net)) дану інформацію після кожного проведеного заходу з приміткою „Добрі справи”.

За кожен надіслану інформацію за рішенням журі нараховується від 1 до 10 балів.

*\*Спецвипуски газет та посилки для воїнів української армії, учасників АТО передаватимуться ройовими під час урочистої церемонії відкриття II (обласного) етапу гри в червні 2017 року.*

### Розподіл балів за конкурсом „Добре діло”:

1. Спецвипуск газети „Юні патріоти – захисникам Вітчизни” – *від 1 до 20 балів.*
2. Посилка для учасників АТО та її складова – *від 1 до 40 балів.*
3. Інформація (звіти) про добрі справи, проведені впродовж навчального року - *від 1 до 10 балів.*



**12. СУЧАСНІ КОМПЛЕКСНІ ВІЙСЬКО - ПРИКЛАДНІ ВПРАВИ** – змагання складається із двох етапів: неповне розбирання та складання АК – 74 та проходження військово прикладної смуги перешкод.

Кількість учасників – 8.

Вище місце у комплексному заліку двох етапів займає команда з найменшим часовим результатом (час проходження дистанції + час неповного розбирання та складання АК-74 роєм).

У випадку однакового часу у команд, їм присвоюється одне і теж (вище) місце, наступне місце не присвоюється.

### **1.Не повне розбирання і складання АК-74.**

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

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

### **Штрафний час:**

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

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

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

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

### **2.Військова смуга перешкод**

Довжина дистанції – 200 метрів.

Спорядження учасника – військові берці, комунікаційний одяг, що закриває коліна та лікті, захисний шолом (каска).

Змагання буде проходити у вигляді естафети, учасник розпочинає проходження дистанції тільки після того, як його попередник перетне лінію старту/фінішу.

Етапи військової смуги перешкод:

1. З лінії старту пробігти 10-20 м.

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

3. Пробігти по проходах лабіринту до 10 м.

4. Подолати стіну висотою 2 м

5. «Зруйнований міст» -залізти по вертикальній драбині та перелізти через міст, спускатись цією ж драбиною, пробігти по землі до кінця мосту, потім знову залізти

по вертикальній драбині та перелізти через міст, спускатись цією ж драбиною.

6. «Зруйновані драбини» - подолати через верх два шаблі зруйнованої драбини, пробігти під третім та четвертим шаблями.

7. «Пролом у стіні» - пролізти в пролом стіни, висота пролому 50 см, ширина 40 см.

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

9. Метання гранати у мішень, стоячи в траншеї; метнути гранату масою 600 г з траншеї на 10 – 20 м по стінці (проломах) або по майданчику 1х2,6 м перед стінкою (зараховується пряме влучення); при невлученні в ціль першою гранатою продовжувати метання до ураження цілі, але не більше трьох гранат (за невлучення гранати до загального часу додається +5 секунд до загального часу рою).

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

**Головна суддівська колегія залишає за собою право внесення змін до порядку проведення видів змагань, конкурсів не пізніше, ніж за годину до початку старту першої команди**

**У перервах між змаганнями та конкурсами проводяться семінари, ватри, тематичні диспути, розважальні вечори-дискотеки, ройові вогники, демонстрація відеофільмів, гутірки (тематичні виховні та пізнавальні бесіди, семінари, зустрічі з видатними та цікавими людьми, учасниками АТО та інше), спортивні ігри, забави тощо.**

**В таборі буде встановлено капличку, до облаштування якої обов'язково залучаються представники роїв з атрибутикою, привезеною з собою (рушники, ікони, обереги, підсвічники та інше). Також буде влаштовано ярмарок, на якому рої зможуть виставити на продаж вироби, зроблені власними руками, та придбати сувеніри один в одного.**

**Особливості організації гри, суддівства, роботи таборової старшини II (обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») - 2017 в Дніпропетровській області**

### **ОРГАНІЗАЦІЙНИЙ КОМІТЕТ**

1. Безпосередньо відповідає за організацію, підготовку та проведення II (обласного) етапу гри „Сокіл” („Джура”), здійснює керівництво грою під час таборування.

2. Здійснює підготовчу роботу щодо організації гри II (обласного) етапу гри „Сокіл” („Джура”) в 2017 році (загальні документи, програма гри, правила ТБ, розподіл функціональних обов'язків, описи видів змагань, правила організації суддівства, сценарії урочистих заходів, кошториси, виступи колективів,

запрошення гостей тощо).

3. Здійснює координацію та контроль за роботою головної суддівської колегії, секретаріату, апеляційної комісії, таборової старшини, комендантської та медичної служби, керівників команд (роїв) та їх заступників під час II (обласного) етапу гри.

4. Координує роботу із залучення представників різних відомств та організацій щодо проведення гри „Сокіл” („Джура”), має представницькі функції в вирішенні питань з військовими, громадськими організаціями, органами влади, ЗМІ тощо.

5. Організовує урочисте відкриття та закриття II (обласного) етапу гри „Сокіл” („Джура”), проведення заходів в ході гри.

6. Контролює роботу педагогічного складу гри, вживає адміністративних заходів в разі порушення ними трудової дисципліни.

7. Відповідає:

- за організацію роботи автотранспорту.
- за організацію екскурсійної програми під час проведення гри.
- за складання та дотримання програми проведення кожного табірної дня; проводить щоденні оперативні наради щодо виконання програми гри (з запрошенням у разі необхідності керівників команд (роїв)) тощо.

8. Затверджує розпорядок кожного дня, місця проведення кожного виду змагань, конкурсів, ранкової зарядки, відкриття та закриття гри; може змінювати програму проведення гри.

9. Розглядає протести та апеляційні скарги керівників команд (роїв).

10. Узгоджує питання щодо заміни складу учасників команди (в разі необхідності).

### **МЕДИЧНИЙ ПРАЦІВНИК**

1. Підпорядковується організаційному комітету.

2. Бере участь у роботі мандатної комісії, перевіряє правильність оформлення медичного допуску учасників до змагань у відповідності до нормативної бази.

3. Відповідає за організацію медичного забезпечення під час таборування.

4. Надає медичну допомогу хворим і травмованим учасникам гри, робить висновок про можливість їх подальшої участі в грі, при необхідності викликає швидку медичну допомогу.

5. Контролює дотримання санітарно-гігієнічних вимог у місцях розміщення і харчування учасників гри.

6. Присутній під час проведення змагань/конкурсів.

### **АПЕЛЯЦІЙНА КОМІСІЯ**

1. Підпорядковується організаційному комітету.

2. Розглядає одержані ГСК письмові заяви, оскарження або протести від керівників команд, приймає щодо них обґрунтовані рішення.

3. Пропонує головному судді усувати від роботи суддів, які здійснюють грубі помилки при суддівстві та некоректні дії по відношенню до учасників змагань.

4. Об'єктивно розв'язує складні питання та конфліктні ситуації, що виникають під час проведення змагань/конкурсів.
5. Рішення апеляційної комісії приймаються більшістю голосів.
6. Рішення, прийняте апеляційною комісією, підписується головою оргкомітету та головним суддею.

## **ГОЛОВНА СУДДІВСЬКА КОЛЕГІЯ**

**(Склад: головний суддя, головний секретар, мандатна комісія, старші судді конкурсів/змагань).**

### **ГОЛОВНИЙ СУДДЯ**

1. Очолює головну суддівську колегію та керує проведенням змагань і конкурсів гри «Джура».
2. Відповідає за проведення змагань/конкурсів відповідно до Порядку, за їх чітку організацію, дисципліну проведення, створення рівних умов для всіх учасників, дотримання діючих правил гри, об'єктивність суддівства, підрахунок результатів і підбиття підсумків змагань, звітує перед оргкомітетом.
3. Контролює техніку безпеки та безпеку життєдіяльності в ході проведення гри (дотримання учасниками техніки безпеки, правил поведінки, підготовку старшими судьями конкурсів/змагань тощо).
4. Відповідає за проведення установчого семінару суддів до початку гри.
5. Підписує протоколи, рішення, прийняті апеляційною комісією.
6. Вносить пропозиції до організаційного комітету щодо вирішення всіх питань, які не врегульовані, щодо програми гри, змагань/конкурсів.
7. Контролює хід, якість та своєчасність підготовки до церемонії нагородження (правильна виписка дипломів, грамот, подяк (зазначення назв команд роїв, навчальних закладів, ПІБ керівників та учасників у відповідності з наданими документами) підготовка кубків, медалей тощо).
8. Здійснює перевірку документів, які готує секретаріат (протоколи, заявки, інформаційних стенд, оголошення тощо).
9. Забезпечує умови роботи мандатної комісії.
10. Готує узагальнену інформаційно-методичну довідку про підсумки проведення гри та загальний протокол результатів II (обласного) етапу гри.

### **Головний суддя зобов'язаний:**

1. До початку проведення змагань, конкурсів перевірити безпеку облаштування місць їх проведення.
2. Визначити порядок роботи ГСК та суддів на етапах змагань, конкурсів.
3. Керувати ходом змагань і вирішувати організаційні питання.
4. Здійснювати контроль за роботою суддів під час змагань та визначенні переможців.

5. Приймати до опрацювання заяви, оскарження та протести.
6. Призначати і проводити засідання ГСК (без залучення керівників роїв (команд)).
7. Перевіряти та підписувати протоколи результатів за видами гри в день їх проведення та створювати умови для їх своєчасного оприлюднення.
8. Забезпечити конфіденційність інформації щодо підрахунку та визначення переможців гри; не допускати втручання до роботи ГСК сторонніх осіб.

### **Головний суддя має право:**

1. Переносити за попереднім узгодженням з оргкомітетом терміни та місце проведення конкурсів/змагань гри, якщо місце, устаткування чи інвентар не готові до їх проведення або неналежні погодні умови.
2. Вносити зміни у програму, припиняти проведення видів гри, оголошувати перерву, переносити їх початок на більш пізній час, якщо за умовами їх проведення виникає така необхідність.
3. У виняткових випадках, якщо при виступі команди виникли перешкоди з вини суддівської бригади, дозволити повторний виступ.
4. Відмінити помилкове рішення судді і відсторонити від роботи суддів, які зробили грубі помилки або не справляються зі своїми обов'язками; забезпечивши їх своєчасну заміну.
5. Закрити ділянки дистанції при виникненні аварійної ситуації або проведенні рятувальних робіт, повідомивши про це голову оргкомітету.

### **ГОЛОВНИЙ СЕКРЕТАР**

1. Веде протоколи засідань ГСК та підсумкові протоколи змагань, конкурсів, іншу документацію ГСК, оформляє розпорядження і рішення головного судді, приймає заяви, оскарження і протести, реєструє їх і передає до апеляційної комісії.
2. Забезпечує своєчасну якісну та грамотну підготовку дипломів, грамот для нагородження переможців та учасників гри, подяк для членів штабу, ГСК, почесних гостей та партнерів гри, перевіряє нагородні комплекти: кубки, медалі, цінні призи тощо.
3. Готує необхідну документацію і відповідає за правильність її оформлення (оголошення, протоколи змагань, конкурсів, накази, тощо).
4. Надає необхідні звітні матеріали головному судді.
5. Складає заявку на канцелярські товари, інвентар, бланки протоколів, дипломи і отримує їх.
6. Організовує рекламно-інформаційний супровід гри на Сайті Центру, інформаційних стендах.
7. Готує інформаційні стенди.
8. Відповідає за повноту та оперативність інформування учасників гри про її хід (інформації, протоколи, оголошення, вітання тощо).
9. Забезпечує конфіденційність інформації щодо підрахунку та визначення переможців гри; не допускає втручання до підрахунку результатів сторонніх осіб.

## МАНДАТНА КОМІСІЯ

1. Здійснює реєстрацію учасників гри відповідно до Порядку та Положення (перевіряє документи учасників, їх готовність до участі у змаганнях/конкурсах).
2. Не допускає до змагань учасників, документи яких не відповідають вимогам Порядку проведення гри та Положенню.
3. Надає дозвіл на заміну учасників гри відповідно до Порядку її проведення за погодженням з Головним суддею та оргкомітетом.
4. Забезпечує подання ГСК повної, чіткої та якісної інформації про учасників гри, назву роїв (команд), ПІБ керівників, склад рою, назву навчального закладу.
5. Здійснює електронний облік учасників гри у відповідності до поданих документів.
6. Готує інформацію щодо статистичних даних гри та якості поданих документів для першої ранкової збірки.

## СТАРШІ СУДДІ НА ЕТАПАХ ВИДІВ ЗМАГАНЬ/КОНКУРСІВ

1. Здійснюють своєчасну підготовку місця до проведення виду змагань чи конкурсу.
2. Організують роботу суддівської бригади, враховуючи правила ТБ, стан обладнання тощо.
3. Відповідають за якісне та об'єктивне суддівство учасників гри на дистанціях/конкурсах.
4. Пояснюють учасникам хід та правила виконання завдань, проходження дистанції.
5. Забезпечують прозорість та своєчасність оцінювання результатів.
6. Вчасно подають головному секретарю результати проведення змагань та конкурсів.
7. Здійснюють організаційно-методичне та матеріально-технічне забезпечення конкурсів/змагань.
8. Відповідають та забезпечують в ході проведення конкурсів/змагань дотримання правил безпеки та дисциплінарну поведінку командами, у разі порушення яких можуть подавати пропозиції головному судді про накладання штрафних санкцій (зняття балів, нараховування додаткового часу, дискваліфікацію команди (рою) тощо).
9. Сприяють наданню першої медичної допомоги у разі отримання учасником гри травми.
10. Підписують протоколи етапу змагань чи конкурсів.
11. Готують інформаційно-аналітичну довідку з виду змагань/конкурсу через день після офіційного завершення гри (обов'язковий аналіз та внесення пропозицій щодо удосконалення правил проведення конкурсу чи змагання у наступному році).
12. Беруть участь у модульному навчанні, семінарах-практикумах, майстер-класах щодо підготовки гри „Сокіл” („Джура”).

## **ТАБОРОВА СТАРШИНА**

**(Склад: похідний отаман, осавул, хорунжий, представники ТСО, Національної Гвардії України, козацьких формувань)**

### **ПОХІДНИЙ ОТАМАН**

1. Визначає місце проведення гри спільно з ГСК та організаційним комітетом.
2. Координує роботу осавула, хорунжого, писаря, військового капелана.
3. Здійснює керівництво таборовою старшиною (до складу якої входять представники Національної Гвардії України, ТСО, громадських козацьких організацій, військові).
4. Складає щоденний графік чергування роїв.
5. Розробляє виховну програму та забезпечує її виконання.
6. Забезпечує проведення вранішніх та вечірніх збірок (шикувань).
7. Щоденно на ранковому колі інформує рої про визначні та знаменні дати, події тощо.
8. Забезпечує функціонування таборової каплички та програму діяльності військового капелана.
9. Виконує інші поточні завдання, спрямовані на забезпечення якісного таборування, інформує оргкомітет про роботу таборової старшини.
10. Забезпечує шикування роїв (команд) під час: урочистої церемонії відкриття та закриття гри, організаційних зборів, зборів для організованого харчування, відвідування військової частини, екскурсійної програми.
11. Здійснює заходи щодо передачі добрих справ (посилки, плакати) до військової частини.
12. Відповідає за організацію прибирання табору після закінчення гри.
13. Контролює поведінку учасників та керівників команд (роїв) в ході проведення гри. Проводить роз'яснювальну роботу як з керівниками, так із членами команд.

### **ОСАВУЛ ТАБОРУ**

1. Забезпечує охорону території таборування, пропускний режим.
2. Організовує і проводить денні і нічні варти, звітує про їх роботу на ранковому колі.
3. Надає дозвіл на вихід учасників гри за межі табору, веде їх облік.
4. Забезпечує дотримання дисципліни на території таборування та під час проведення змагань/конкурсів.
5. Бере участь у суддівстві конкурсу «Таборування».
6. Виконує інші поточні завдання і доручення похідного отамана.

### **ХОРУНЖИЙ ТАБОРУ**

1. Здійснює загальні шикування роїв.
2. Проводить ранкову зарядку (рухавку).

3. Шикуює рої на вечірнє і ранкове коло.
4. Організовує щоденне урочисте піднімання та опускання державного та таборового прапорів.
5. Подає сигнали загального збору (підйом, зарядка, збірка, змагання, конкурси та інше).
6. Забезпечує озвучення табору (трансляція патріотичних пісень, оголошень інформації тощо).
7. Виконує обов'язки писаря (при необхідності).
8. Забезпечує дотримання техніки безпеки під час купання учасників гри.
9. Виконує інші поточні завдання і доручення похідного отамана.

### **КОМЕНДАНТСЬКА СЛУЖБА**

1. Комендант змагань комплектує комендантську службу та розподіляє її обов'язки.
2. Відповідає за забезпечення порядку в таборі, починаючи з моменту підготовки гри та до її завершення, з послідовним приведенням місць гри до належного стану.
3. Приймає учасників таборування та розміщує їх на визначені місця.  
Розгортає табір та здійснює контроль за технічним станом всіх елементів табору.
4. Бере участь в організації перевезення учасників гри до військової частини (в/ч) та інших масових заходах. Звітує про свою роботу перед оргкомітетом.
5. Обладнує територію табору у відповідності до її призначення (встановлення наметів для роботи членів ГСК та таборової старшини, палатки для оргкомітету; облаштування санітарних зон – умивальники, туалети).
6. Готує місця для роботи суддів конкурсів, змагань; стенди (екрани) для інформації про результати змагань
7. Визначає місця для приготування їжі командами, забезпечує організацію харчування ГСК, оргкомітету, таборової старшини та інших структурних підрозділів, задіяних в організації гри „Сокіл” („Джура”).
8. Розміщує на території таборування або в інших місцях транспортні засоби для стоянки.
9. Забезпечує освітлення території табору, підготовку місць для підзарядки мобільних телефонів.
10. Готує щоденні вечірні багаття.
11. Забезпечує безперебійну роботу місць загального користування (душові, умивальники, туалети) та підтримання санітарно-гігієнічних норм.
12. Здійснює контроль за використанням та збереженням оргтехніки та матеріальних цінностей Центру (визначає місця їх зберігання).
13. Співпрацює з лісництвом, пожежною службою Новомосковського району.
14. Виконує інші поточні завдання організаційного комітету.

### **ПРАВА ТА ОБОВ'ЯЗКИ КЕРІВНИКА КОМАНДИ (РОЮ)**

**Керівник команди (рою)** – є офіційним посередником між організаційним



комітетом, суддівською колегією і членами команди, яку він представляє. За певних обставин його обов'язки може виконувати інша особа – заступник керівника рою.

**Керівник рою:**

- відповідає за життя і здоров'я учасників команд під час перевезення та участі в грі, відпочинку та купання; дотримання громадського порядку і охорону природи, дисципліну членів команди (рою);
- по прибуттю в табір реєструє команду в мандатній комісії;
- розміщує учасників команди і обладнує з ними бівак у відведеному місці;
- контролює збереження продуктів харчування рою та відповідає за харчування дітей (при самостійному приготуванні їжі);
- складає та оприлюднює козацьке меню щоденно;
- забезпечує дотримання чистоти і порядку під час відвідування вихованцями місць для умивання, прийому душу; під час прання тощо.

**Керівник рою зобов'язаний:**

- знати нормативно-правову базу впровадження Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл («Джура»), Порядок проведення II етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл («Джура») в Дніпропетровській області в 2017 році, інші документи, що стосуються проведення заходу;
- своєчасно надати в мандатну комісію всі необхідні документи;
- бути присутнім на засіданнях, які проводить оргкомітет з представниками команд (роїв);
- інформувати учасників своєї команди про рішення суддівської колегії з усіх питань, що стосуються проведення змагань, конкурсів;
- забезпечувати своєчасну явку команди до місця проведення змагань, конкурсів та підготовку до їх участі.
- під час виступу команди у змаганнях, конкурсах знаходитися у спеціально відведеному місці для глядачів і покидати його тільки з дозволу головного судді;
- своєчасно інформувати оргкомітет або головного суддю про травми, нещасні випадки, захворювання учасників команди та супроводжувати хворого до лікарні;
- своєчасно забезпечити заміну у разі захворювання, травмування одного з учасників рою;
- за необхідності на вимогу головного судді брати участь в рятувальних роботах.

**Керівник команди (рою) має право:**

- бути присутнім при жеребкуванні;
- мати інформацію з усіх питань проведення і результатів змагань, конкурсів;
- подавати обґрунтовані протести;

**Керівникові команди (рою) забороняється:**

- втручатися в роботу суддів і організаторів гри;
- давати вказівки учасникам команди під час виступу в змаганнях, конкурсах;

- порушувати загальні правила таборування, дисципліни, техніки безпеки;
- проводити зустрічі з батьками, рідними, знайомими на території таборування.

**Перелік обов'язкового туристсько-технічного спорядження,  
необхідного для участі у грі «Сокіл» («Джура») - 2017 для облаштування  
табору в польових умовах, участі у визначених видах змагань**

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

**Перелік групового спорядження на 10 осіб :**

1. Намети – 2 шт. (4 – місні ) 1шт – (2- місні) (кількість залежить від наявності в місті/районі)
2. Сокири – 2 шт.
3. Пили – 2 шт.
4. Казан – 2 шт. (5 - 7 літрів)
5. Лопата штикова (саперська – 1 шт )
6. Гачки для котлів
7. Черпак
8. Дошки для нарізання овочів
9. Великі миски
10. Мотузки для в'язання таборових споруд
11. Захисна сітка для табору
12. Рукавиці брезентові
13. Аптечка
14. Ємність на воду (фляги, каністри) 5 – 10 – 20 літрів
15. Ремонтний набір : пласкогубці, викрутка, шило, дрiт, мотузка, різні шпильки, гудзики, резинка, різні нитки, ножиці, голки і тд.
16. Миючий засіб; губки для миття посуду
17. Мило для загального користування
18. Туалетний папір
19. Сірники
20. Сухий спирт, свічки
21. Музичний інструмент
22. М'яч

**Приготування їжі та заготовка дров протягом всіх днів таборування буде здійснюватись безпосередньо членами рою. Організатори гри не забезпечують харчами та дровами.**

### Склад медичної аптечки

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

### **Рекомендоване особисте спорядження для учасників II обласного етапу гри «Сокіл» («Джура») -2017**

- 1.Наплічник великий «основний»;
- 2.Наплічник малий «штурмовий»;
- 3.Килимок - «каримат»;
- 4.Водозахисна довга куртка або плащ-намет з капюшоном;
- 5.Головний убір (панама, бейсболка, берет або шапочка (по погоді));
- 6.Тепла кофта;
- 7.Основне взуття – берці або (міцні ношені черевики) і засоби догляду за ними;
- 8.Легке взуття (кросівки);
- 9.Легкі сланці;
- 10.Однострій (краще камуфляж) + спортивний костюм;
- 11.Змінна нижня білизна і футболка на кожний день таборування, або 2-3 комплекти білизни з умовою їх прання;
- 12.Шкарпетки – пара на день або 3-4 пари з умовою періодичного прання;
- 13.Одяг для сну;
- 14.Купальний костюм;
- 15.Фляжка;

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

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

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

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

20.Блокнот з ручко, олівець, ластик;

21.Ліхтарик із запасом елементів живлення;

22.Годинник;

23.Фотоапарат;

24.Засоби захисту від комарів.

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

**Додаткове та нестандартне спорядження може бути використане з дозволу ГСК.**

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

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

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

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

**Будь-який мандрівник зобов'язаний мати із собою аварійний набір, який буде містити найнеобхідніші речі. Головне правило: жодного грама зайвої ваги. Запам'ятайте! В наплічник потрібно покласти тільки те, "без чого не обійтися", а не "те, що можна взяти".**

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

1. Впоряд (стройова підготовка) - типова форма (однострій), закрите взуття.
2. Стрільба з пневматичної зброї – зручний одяг та головний убір.
3. "Рятівник" - змагання з ПМД та рятівництва – аптечка для надання допомоги потерпілому, ручка.
4. Смуга перешкод та спортивне орієнтування – закрите взуття, штани,

футболка з довгим рукавом.

5. "Перетягування линви" – зручне закриті взуття, штани.

6. Теренова гра з елементами орієнтування – компас.

7. Гра "Відун" – чистий аркуш формату А4 та ручку або олівець.

8. Ватра ("Слава Героям") – форма та програма відповідно до Умов.

9. Таборування - необхідне спорядження для облаштування бівачу та життєдіяльності рою.

10. «Добре діло» - газета, посилка, інформація.

11. Сучасні комплексні військово - прикладні вправи – закритий одяг (бажано камуфляж) та взуття (берці).

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

**Харчовий набір має бути розрахований на 10 осіб, протягом всіх днів таборування:**

1. Крупи: гречка, рис, кукурудзяна, пшенична, вівсяна

2. Макарони

3. Мівіна

4. Сухарі

5. Картопля

6. Морква, буряк

7. Цибуля, часник

8. Капуста, помідори, огірки, зелень

9. Хліб

10. Чай

11. Тушонка

12. Рибна консерва

13. Курага

14. Яблука

15. Мед і горіхи

16. Льодяники

17. Родзинки

18. Печиво, пряники, вафлі

19. Халва

20. Варення (по можливості)

21. Згущене молоко

22. Цукор

23. Приправи – сіль, перець.

24. По можливості – смалець, олія та інші жири.

**Звертаємо Вашу увагу на те, що всі продукти харчування мають бути з дійсним терміном придатності на час проведення змагань. Перевірка продуктів харчування на термін придатності проходитиме під час проведення**

конкурсу «Таборування». Продукти будуть вилучені, якщо в них закінчився термін придатності. Також важливою умовою при складанні меню рою на день є страви козацької кухні (каша, куліш, соломаха, юшка, галушки, гречаники, шулики, млинчики, вареники, вергуни, книші, голубці, зрази, ковбаси, сало, кендюх, смалець, м'ясо та інші).

## **Правила поведінки в ході проведення II (обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») - 2017**

### **1.Необхідно:**

- дотримуватись діючого законодавства України в частині морально-етичних норм поведінки, здорового способу життя;
- бережно ставитись до державного, громадського, приватного та особистого майна;
- суворо дотримуватись Програми та Порядку проведення II (обласного) етапу гри, режиму дня, виконувати розпорядження таборової старшини, суддівської колегії та головного судді змагань;
- берегти матеріальні цінності, технічні споруди та пристрої, ландшафт місця проведення (при заподіянні матеріальної шкоди відшкодування здійснюється за рахунок команди/рою);
- виходити на дистанції тільки під час особистого виступу чи виступу свого рою;
- без дозволу і нагляду керівника не купатись, переправ не влаштовувати;
- слідкувати за станом свого здоров'я та своєчасно звертатися до медпрацівника у випадку появи перших ознак захворювання;
- одяг повинен бути відповідно до погодних умов, уникати переохолодження, перегрівання;
- обережно користуватися спортивними знаряддями та туристичним спорядженням;
- додержуватись техніки безпеки під час проведення змагань та під час таборування;
- користуватися ріжучими інструментами: ножі, сокири, пили тільки під наглядом керівників роїв;
- слідкувати за дотриманням правил особистої гігієни, перед їжею мити руки з милом та витирати їх рушником;
- під час проведення спортивних змагань та ігор дотримуватись відповідних правил.

### **2.Забороняється:**

- самовільно залишати територію таборування;
- самовільно заходити в намети та споруди, що не належать рою;

- псувати зелені насадження;
- порушувати правила протипожежної безпеки;
- використовувати відкритий вогонь для освітлення в наметах;
- користуватися електроприладами, електрообладнанням без дозволу керівника рою;
- вживати алкогольні напої, наркотичні засоби, палити;
- порушувати дисципліну, сквернословити, кричати;
- застосовувати образи, силу проти товаришів, вступати у бійку;
- від'їжджати з території табору без дозволу таборової старшини та коменданта.

**3. За залишені без нагляду особисті речі (мобільні телефони, фотоапарати, гаманці та гроші) керівництво Центру відповідальності не несе.**

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

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

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

- у разі відсутності документів (іменної заявки, копій свідоцтв про народження учасників і т.ін.);
- у разі допущення з боку учасників дій, що несуть загрозу життю та здоров'ю як самих учасників, так і оточуючих;
- у разі недисциплінованої неетичної або аморальної поведінки як з боку учасників, так і з боку їх керівників;
- при порушеннях роєм порядку організації та проведення змагань, конкурсів;
- при використанні сторонньої допомоги, за винятком медичної, або дій, що заважали учасникам іншої команди під час виступу;
- при навмисному псуванні спорядження та облаштування дистанцій;
- при отриманні травми або захворювання учасника команди (рою), який вимагає кваліфікованої медичної допомоги;
- при порушеннях правил охорони природи, пам'яток історії та культури;
- у разі явної непередготовленості учасників до виступу.

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

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