

**ПРАВИЛА ТА УМОВИ**  
**проведення змагань і конкурсів II (обласного) етапу**  
**Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри**  
**«Сокіл»(«Джура») – «Джура - 2021»**  
(«молоді козаки» 15 – 17 років)

**1. Загальні положення**

Всеукраїнська дитячо-юнацька військово-патріотична гра «Сокіл» («Джура») (далі – гра «Джура») є системною формою позакласної роботи з військово-патріотичного та морально-етичного виховання дітей та молоді, спортивно-оздоровчої роботи, прогресивною формою учнівського самоврядування, важливим засобом формування національно-патріотичної свідомості.

**2. Мета**

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

**3. Організація II (обласного) етапу гри «Джура»**

3.1. Загальне керівництво підготовкою та проведенням II етапу гри здійснює Департамент гуманітарної політики Вінницької облдержадміністрації.

Безпосередня організація, проведення і розробка правил та умов II етапу покладається на Вінницький обласний центр туризму, спорту, краєзнавства та екскурсій і головну суддівську колегію.

3.2. II етап гри «Джура», враховуючи вимоги до роботи в умовах адаптивного карантину, спричиненого коронавірусною хворобою COVID-19, проводиться у вигляді одноденних змагань **14-17 травня 2021 року (для кожного рою буде визначено день участі після попередньої реєстрації)** на території авіаційно-спортивного клубу Товариства сприяння оборони України (Сутисківська ТГ).

3.3. Рої беруть участь у II (обласному) етапі гри «Джура» відповідно до розпорядчих документів закладів освіти, органів управління освітою територіальних громад, Міністерства освіти і науки України та Положення про гру «Джура».

3.4. II (обласний) етап гри «Джура» проводиться у формі онлайн та одноденних змагань.

**4. Учасники II етапу гри**

4.1. До участі у заході допускаються рої від закладів освіти ТГ (необмежена кількість роїв).

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

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

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

4.3. Керівники делегації (керівник та заступник керівника рою) призначаються наказом органу управління освіти. На керівників делегації покладається відповідальність за збереження життя та здоров'я учасників гри в дорозі та під час проведення заходу.

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

## 5. Співорганізатори та партнери

Товариство сприяння оборони України у Вінницькій області, Вінницька обласна організація Товариства Червоного Хреста України, ГУ Державної служби з надзвичайних ситуацій у Вінницькій області, Військова частина № 3008 Національної гвардії України, КВНЗ «Вінницька академія неперервної освіти», Вінницький зональний відділ Військової служби правопорядку, громадська організація «Всеукраїнський патріотичний рух «Гідність нації», Вінницький обласний військкомат, громадська організація «Українське об'єднання учасників бойових дій та волонтерів АТО у Вінницькій області», громадська організація «Лютич».

### КОМПЛЕКСНА ПРОГРАМА II етапу

№ з/п	НОМІНАЦІЯ	КАТЕГОРІЯ
<b>I. ІНТЕЛЕКТУАЛЬНО-МИСТЕЦЬКИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКІ ЗАБАВИ»</b>		
1.	Інтелектуальна гра-вікторина «Відун»	заліковий (онлайн)
2.	Ватра представлення роїв (візитівка рою)	заліковий (онлайн)
<b>II. ФІЗКУЛЬТУРНО-СПОРТИВНИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКИЙ ГАРТ»</b>		
3.	Конкурс «Фізична підготовка»	заліковий
<b>III. ВІЙСЬКОВО-ПРИКЛАДНИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКА ЗВИТЯГА»</b>		
4.	Конкурс строю та маршової пісні «Впоряд»	заліковий
5.	Конкурс «Пластун» (орієнтування і цілевказання)	заліковий
6.	Змагання «Смуга перешкод»	заліковий
7.	Змагання «Стрільба» (з пневматичної зброї)	заліковий
8.	Змагання «Метання гранати»	заліковий
9.	Надання першої долікарської допомоги та транспортування потерпілого «Рятівник» (в т.ч. надання допомоги в зоні обстрілу)	заліковий (онлайн)
10.	Саперна підготовка	заліковий

До виїзду на місце проведення II етапу гри рої повинні придумати власну атрибутику (додаток 1): назва, відзначка, ройовий клич-девiз, ройове гасло-

позивний, знамено встановленої форми із своїми барвами, типова форма – однострій (додатковим елементом однострою може бути вишиванка).

## **ЗАЛКОВІ ВИДИ КОНКУРС «ВПОРЯД»**

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

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

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

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

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

**Накази подає:** головний суддя (для рийового) і рийовий (всі накази для рою).

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

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

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

**Послідовність виконання.** Обов'язкове завдання – це виконання прийомів у складі рою без зброї (зразок виконання обов'язкового завдання <http://bit.ly/2vKcVtEQ>).

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

Творче завдання може бути представлене у вигляді злагодженого та чіткого показу комбінацій елементів впоряду у складі рою (можливий музичний супровід

(технічно забезпечується учасниками) без зброї або зі зброєю (елементи зі зброєю виконуються відповідно до Стройового статуту ЗС України).

**Суддівська колегія:** включаються судді в порядку гри «Джура» з числа фахівців з військової підготовки та/або військовослужбовців.

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

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

Рій виконує прийоми в такій послідовності:

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

### Порядок виконання

#### **Вихід рою на місце виконання**

Рій підходить до вихідного місця. Ройовий подає команду:

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

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

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

**«Рій НА МІСЦІ. СТІЙ.**

**Ліво-(право-) РУЧ.**

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

Ройовий подає команду:

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

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

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

Суддя подає команду: **«СПОЧИНЬ!»**.

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

Ройовий повертається на своє місце і командує:

**«Рій. РОЗХІД».**

### **Шиккування в однолаву**

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

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

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

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

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

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

Після закінчення вирівнювання рою подається команда: **«СТРУНКО!»** Ройовий завершує виконання вправи командою: **«Спо-ЧИНЬ».**

### **Повороти на місці (праворуч, ліворуч, обернись)**

**«Рій!»** (всі джури приймають рівну поставу)

Ройовий подає двічі команди (в довільному порядку):

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

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

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

## Перешиккування рою з однолави в дволаву та навпаки

### Змикання та розмикання рою

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### Крок на місці

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

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

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

#### **Перешикуння в колону по двос**

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

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

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

#### **Проходження урочистим ходом**

##### **з виконанням військового вітання під час руху.**

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

Ройовий розвертається спиною до рою і подає команду:

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

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

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

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

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

Після проходження рою повз судді ройовий подає команду:

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

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

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

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

Після проходження рою повз судді ройовий подає команду:

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

#### **Дії хорунжого (прапорносеця)**

1. Хорунжий відповідає за стан прапору. По можливості він повинен мати одного або двох помічників - підхорунжих, які допомагали б йому проводити належний церемоніал біля прапора. На урочистих заходах хорунжий повинен мати білі рукавички.

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

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

Прапор, тримаємо правою рукою. Всі команди впорядку хорунжий повинен виконувати з належною до прапору пошаною.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

7. «**Спо-ЧИНЬ**» виконується лише із **основної постави хорунжого**. Хорунжий випрямляє праву руку навскоси вправо таким чином, щоб прапор верхньою частиною нахилився вперед-вправо (під кутом 30-45°), а основа древка була вперта під носок правої стопи. При цьому права рука повністю випрямлена і полотнище прапора не торкається нікого і нічого.

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

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

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

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

1) спочатку виконується команда «Прапор ВГОРУ»;

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

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

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

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

## **УМОВИ ВІЙСЬКОВО-ПРИКЛАДНИХ ВИДІВ ЗМАГАНЬ: «ФІЗИЧНА ПІДГОТОВКА»**

Рій проходить етап у складі 6 осіб (не менше однієї особи протилежної статі).

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

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

Біля кожного учасника знаходиться суддя-контролер. По команді судді-контролера учасник виконує вправу на снарядах згідно вимог до фізичної підготовки ЗСУ (вони ж і використовуються у заліках предмету «Захист Вітчизни»). Спочатку всім роєм проводяться вправи на перекладині, потім на брусах. Суддя-контролер фіксує результат учасника.

### Вправа № 1. Підтягування на перекладині

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

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

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

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

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

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

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

Забороняється: закидати гомілки назад, згинати ноги у колінах.

Дозволяється: відхилення тіла від нерухомого положення.

## **СМУГА ПЕРЕШКОД**

Орієнтовний перелік можливих елементів смуги перешкод:

- 1 - лінія початку смуги;
- 2 - ділянка швидкісного бігу довжиною 20 м;
- 3 - рів шириною угорі 2 м, глибиною 1 м;
- 4 - лабіринт довжиною 6 м, шириною - 2 м, висотою 1.1 м (кількість проходів до 10, ширина проходу - 0.5 м);
- 5 - паркан висотою - 2 м, товщиною 0.25 м;

- 6 - зруйнований міст висотою 2 м;
- 7 - рух по-пластунськи тунелем та під колючим дротом (висота 0,5 м);
- 8 - рух по паралельним мотузкам, навісній переправі (довжина до 15 м).

Приклади виконання вправи «Смуга перешкод»

[Посилання 1 - https://www.facebook.com/watch/?v=492211904889865](https://www.facebook.com/watch/?v=492211904889865)

[Посилання 2 - https://www.youtube.com/watch?v=RqfmgQZIyhk](https://www.youtube.com/watch?v=RqfmgQZIyhk)

Етап проходить весь рій, всі елементи виконуються однаково всіма учасниками. Проходження етапу відбувається по одному або парами. Учасники у парі можуть допомагати один одному.

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

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

### **«МЕТАННЯ ГРАНАТИ»**

Рій проходить етап у складі 6 осіб (не менше однієї особи протилежної статі).

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

Дальність до цілі: до 25 м.

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

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

Положення для метання: стоячи з окопу, в бронежилеті та захисному шоломі.

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

По команді кожен джура по черзі за вказівкою старшого судді етапу виходить на вогневу позицію і здійснює метання однієї гранати в ціль - «Ворожа група». Суддя контролер піднімає верх руку (підтвердження готовності). По команді старшого судді етапу (коли він бачить підтвердження від судді-контролера) учасник проводить метання гранати в ціль. Суддя- контролер під час

метання доповідає про місце влучання (зону), в якій граната «вибухнула» (упала і зупинилася). Старший суддя етапу фіксує результат кожного джури.

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

Результати метання кожного учасника доповідають старшому судді етапу.

Оцінка: «відмінно» (5 балів) – влучання у центральну частину габариту; «добре» (4 бали) - влучання у дальню частину габариту; «задовільно» (3 бали) - влучання у ближню частину габариту. «незадовільно» (2 бали) - граната перекинута через габарит (за дальню частину).

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

Всі набрані бали учасниками команди сумують в загальний результат.

В разі рівності балів проводиться окреме оцінювання результатів ройових за якими і визначається переможець.

## **САПЕРНА ПІДГОТОВКА**

Рій проходить етап у повному складі 8 чоловік.

Загальний час на виконання етапу – до 15 хвилин.

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

Кількість саперних щупів – не більше 4 шт.

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

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

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

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

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

В разі виявлення міни учасник подає сигнал «Міна» і позначкою «М» відмічає заміноване місце. За знаходження міни ставиться 1 бал. Таким чином, рій набирає бали і намагається якнайшвидше пройти ділянку в повному складі.

По закінченню часу проходження етапу або після виявлення всіх мін, закладених організаторами, старшим суддею етапу подається команда «Стоп».

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

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

## **«ПЛАСТУН» (ОРІЄНТУВАННЯ І ЦІЛЕВКАЗАННЯ)**

Кількість учасників: у повному складі 8 чоловік.

Метою етапу є закріплення практичних навичок орієнтування на місцевості і швидкісного пересування по пересіченій місцевості (довжина дистанції до 2 км). Знаходження контрольних точок (далі КТ) за допомогою карти місцевості (на кожній КТ рій ставить відмітку про проходження за допомогою чіпа електронної відмітки). Черговість проходження дистанції роями визначається жеребкуванням.

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

Можливі необхідні засоби: карта місцевості, олівець, курвіметр, компас Адріанова (або інший з вказаними градусами).

Етап складається з знаходження КТ за допомогою карти місцевості та передачі даних засобами радіозв'язку.

### *Умови проходження*

- На старті рій отримує картку для відмітки КТ, карту місцевості з нанесеними на ній КТ, чіп електронної відмітки.
- У маршрутному листі визначено нумерацію КТ, які необхідно пройти у визначеному порядку. Кількість КТ та інших завдань визначається організаторами.
- Після команди «Вперед» учасники рою відмічають свій старт за допомогою чіпа електронної відмітки та вирушають на пошуки КТ.
- Загальна кількість КТ: від 5 до 10, залежно від умов етапу проведення гри. Для всіх роїв довжина дистанції та кількість КТ однакова.
- На кожній КТ присутня кольорова призма (по типу трикутних призм у спортивному орієнтуванні) та станція для електронної відмітки даного місця.
- На певній КТ учаснику необхідно передати інформацію по радіозв'язку (час передачі – 1 хв).

При перевищенні 1 хв учаснику за кожні повні або неповні 15 секунд виставляється 1 бал штрафу

За будь-яку помилку при передачі даних виставляється штраф 1 бал.

1 бал штрафу рівносильно 30 секундам

**Приклад:**

*Учасник при передачі радіоданих сплутав один раз слова і одне слово пропустив. Він зробив 2 помилки і таким чином отримує відповідні 2 штрафи.*

***Краще місце у виді займає команда, яка швидше пройшла всі КТ.***

### **ЗМАГАННЯ «СТРІЛЬБА» (З ПНЕВМАТИЧНОЇ ЗБРОЇ)**

Виконання стрільб з пневматичної гвинтівки з відкритим прицілом (стрільба проводиться із 4-х гвинтівок, запропонованих організаторами, або власними; 4 учасники, не менше 1-ї особи протилежної статі).

Стрільба по мішені № 6 для пневматичної гвинтівки на дистанції 10 метрів.

Час стрільби – до 10 хв.

Кількість учасників – 4 (з них не менше 1 дівчинки).

Кількість позицій для стрільби – 4.

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

Мішеней – 2 (пристрілочна – П, залікова – З),

Положення – лежачи з упору.

Перемагає рій, який набере найбільшу кількість балів. При рівних результатах перевага надається роюві, учасник якого набрав максимальну кількість балів. Крім рою-переможця визначається додатково кращий юнак і дівчинка, котрі набрали найбільшу кількість балів у стрільбі.

### **КОНКУРС «РЯТІВНИК» (онлайн)**

Конкурс буде проводитись на платформі Google.

Завдання складаються із врахуванням вікових компетентностей учасників, викладених у затверджених (грифованих) МОН України Програмах закладів освіти.

Конкурс складається із трьох частин:

#### **1 тур**

Проводиться у вигляді тестових завдань, розроблених на основі підручників:

- Коденко Я.В. Основи медичних знань: Навч.посіб. для 10-11 кл. серед., загальноосвіт.шк. – К.: Арт-Освіта, 2004. – 159 с.;

- Гудима А.А. Захист Вітчизни. Основи мед. знань: підручник для 10 кл.закладів заг.сер.освіти. Рівень стандарту.// А.А. Гудима, К.О. Пашко, І.М. Гарасимів, М.М. Фука – Тернопіль: Астон, 2018. – 192 с.

100 тестових завдань теоретичного туру, які будуть висвітлені на сайті ВОЦТСКЕ за місяць до проведення заходу. Під час залікового проходження тестування будуть використані запитання з опублікованих на сайті <https://vintravel.vn.ua/>

**2 тур** (можливі завдання):

штучна вентиляція легень, непрямий масаж серця, накладання пов'язок на голову, передпліччя, ліктьовий, плечовий, колінний, гомілкостопний суглоби, накладання джгута на стегно.

Рій виконує завдання, зокрема, як працювати з пораненим до прибуття медиків, тобто визначення чіткого алгоритму дій.

### **3 тур**

Рій отримує завдання, котрі він має виконати при виявленні пораненого, а також повідомляє, які необхідні дії він має здійснити в зоні обстрілу та в зоні укриття.

Оцінюється правильність виконання алгоритму дій підрозділу в зоні обстрілу та в зоні укриття при виявленні пораненого.

## **ІНТЕЛЕКТУАЛЬНА ГРА–ВІКТОРИНА «ВІДУН»**

Інтелектуальні змагання з історії України, доби козаччини, українських військових формувань різних епох, сучасних збройних сил України.

Учасникам конкурсу буде представлено 12 тестових запитань за трьома рівнями складності: I рівень – 8 запитань (по 1б.), II рівень – 2 запитання (по 2б.), III рівень – 2 запитання (по 3б.).

У підготовці питань до гри-вікторини будуть використані підручники представлені у програмах з «Історії України» для закладів загальної середньої освіти.

## **ВАТРА ПРЕДСТАВЛЕННЯ РОЇВ «ВІЗИТІВКА РОЮ»**

### **Тема: «Україна назавжди»**

Представлення творчо-мистецького звіту рою (мистецька композиція), у вигляді відеоролику.

Кожен рій у повному складі (8 осіб) представляє театралізоване дійство (до 7 хвилин), тематика якого пов'язана з 30-ю річницею Незалежності України.

Мистецька композиція складається з жанрів: художнє слово, українська народна пісня, танок (можливо, з елементами бойових мистецтв). Використовується музичний супровід (народні музичні інструменти та електронні музичні записи), який забезпечується учасниками.

Вимоги до відеоматеріалів, що подаються на конкурс:

- учасники презентують свій виступ державною мовою;
- відеоролик повинен бути виконаний у якості мінімум 720 р;
- час перегляду не повинен перевищувати 7 хвилин;
- відеоматеріали надсилаються у вигляді посилання на файлообмінник, де розміщене відео на поштову адресу [infovoctske@gmail.com](mailto:infovoctske@gmail.com)

Виступ рою розпочинається із оголошення:

- назви рою;
- назви композиції;
- мети.

Критерії оцінювання (від 1 до 5 балів):

- тема та мета мистецької композиції;
  - досягнення мети та відповідність темі;
  - художньо-естетичний рівень;
  - якість відео;
  - артистичність та майстерність виконання;
  - інформаційна насиченість мистецької композиції;
  - музичний супровід (живе виконання, використання фонограм («мінусовок»);
  - оригінальність (регіональні особливості);
  - загальне враження;
- За перевищення загального часу нараховується штраф (5 балів);  
Максимальна кількість балів – 50

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

Попередня заявка на участь в обласному етапі гри «Джура» надсилається *до 1 травня 2021 року* у реєстраційній формі на сайті Вінницького обласного центру туризму, спорту, краєзнавства та екскурсій у відповідному інформаційному дописі по «Сокіл» («Джурі»).

В день заїзду до мандатної комісії на місці проведення Гри подаються наступні документи:

- іменна заявка на участь у Грі за встановленою формою (Додаток 2);
- ID-картки або проїзний документ дитини для виїзду за кордон;
- учнівські квитки або довідки з місця навчання з фотографією, завірені печаткою, що перекриває фотографію на одну третину, підписані директором (керівником) закладу освіти за 2020/2021 навчальний рік (цей документ учасники повинні мати при собі постійно на всіх видах Гри);
- документи, що засвідчують страхування учнів, де вказано «для занять спортом або участі у змаганнях».

## **7. Умови прийому команд**

На місце проведення Гри рій прибуває самостійно (за попереднім викликом організаторів).

## **8. Оскарження результатів**

### **Апеляційне журі**

До складу журі входять, як правило, не менше трьох осіб. Журі очолює голова, який одночасно є керівником відповідного етапу гри «Джура».

Апеляційне журі призначається організацією, яка проводить відповідний етап.

Апеляційне журі розв'язує складні питання та конфліктні ситуації, що виникають під час проведення змагань і конкурсів, пов'язані з тлумаченням цих Умов.

Рішення апеляційного журі приймається більшістю голосів членів журі і є обов'язковим для виконання на відповідному етапі гри «Джура».

## **9. Протести та порядок їх розгляду**

Протести (апеляції) подаються представником рою головному секретарю відповідного етапу гри «Джура» на ім'я головного судді у письмовій формі, де обов'язково вказуються ті пункти Умов, які той, хто протестує, вважає порушеними.

Протести щодо порушень Умов у частині підготовки або організації самого етапу гри «Джура» подаються не пізніше однієї години до початку змагань або конкурсів.

Протести на дії учасників, суддів, обслуговуючого персоналу, що призвели до порушення Умов і впливають на результат рою, подаються не пізніше однієї години після письмового оголошення попередніх результатів у даному виді програми етапу гри «Джура».

Протести, що стосуються результату виступу рою, також подаються не пізніше, ніж через одну годину після опублікування попередніх результатів у даному виді програми гри «Джура».

Протест повинен бути розглянутий Суддівською колегією до затвердження результатів відповідних змагань, але не пізніше 12-ти годин від часу його подання.

Якщо поданий протест неможливо розглянути до закінчення етапу гри «Джура», Суддівська колегія може допустити учасників (рій) до змагань і конкурсів умовно «під протестом». Результати виступу затверджуються після вирішення питання про протест.

Остаточне рішення щодо протесту приймає головний суддя. Рішення повинно бути оформлене протоколом і повідомлене заявнику.

Рішення Суддівської колегії, пов'язані з питаннями безпеки, включаючи припинення, перенесення або відміну змагань і конкурсів, не можуть бути приводом для протесту.

Представник рою в разі незгоди з рішенням Суддівської колегії, прийнятим при розгляді його протесту, має право звертатися до апеляційного журі.

Апеляція може бути подана протягом однієї години після повідомлення представнику рою рішення Суддівської колегії щодо протесту.

Апеляція повинна бути розглянута протягом 12 годин з моменту подання, але до затвердження результатів змагань.

## **10. Підведення підсумків**

1. Загальний підсумок не підводиться. Підсумки гри «Джура» підбиваються з кожного виду змагань (конкурсів, вікторин) (далі – змагання) окремо відповідно до Умов підведення підсумків кожного з видів змагань.

2. Кандидати на участь у Всеукраїнському етапі Гри визначаються за найбільшою кількістю призових місць, зайнятих в усіх видах змагань. У випадку однакової кількості місць у кількох роїв, перевага надається за кількістю призових місць (I-х, II-х, III-х). У випадку однакової кількості призових місць визначається за пріоритетним видом «Впоряд».

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

*Примітка: Участь у всіх видах є обов'язковою. В разі неучасті в одному із видів головна суддівська колегія скасує результати участі команди у змаганнях (враховуючи призові місця).*

## **11. Нагородження переможців**

1. Рої, які посіли I, II, III місця у залікових видах змагань та конкурсах Гри, нагороджуються грамотами Департаменту гуманітарної політики Вінницької обласної державної адміністрації та призами Вінницького обласного центру туризму, спорту, краєзнавства та екскурсій.

2. Учасники роїв, які посіли I, II, III місця у залікових видах змагань та конкурсах Гри, нагороджуються грамотами Вінницького обласного центру туризму, спорту, краєзнавства та екскурсій.

3. Кандидати на участь у Всеукраїнському етапі Гри нагороджуються призами Вінницького обласного центру туризму, спорту, краєзнавства та екскурсій і співорганізаторів.

## **12. Фінансування**

Витрати, пов'язані з відрядженням та участю рою у Грі (проїзд до місця проведення Гри та у зворотному напрямку, відрядження керівника, заступника керівника рою, харчування в дорозі, придбання необхідного спорядження, обладнання та одностроїв, виготовлення атрибутики, медичне страхування учасників на період проведення Гри), здійснюються за рахунок коштів, передбачених у відповідних бюджетах організацій, що відряджають.

Витрати на фінансування та матеріально-технічне забезпечення проведення Гри здійснюється за рахунок коштів, не заборонених законодавством України.

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

## РОЙОВІ АТРИБУТИ

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

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

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

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

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

**Однострій (типова форма)** - мають бути елементи військового одягу сучасного українського війська чи силових структур (без військових відзнак діючих в ЗСУ, макети автоматів).

**ЗАТВЕРДЖЕНО**

Керівник органу управління  
освітою \_\_\_\_\_ ТГ  
(назва громади)

М.П. \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ )  
(Підпис)

В Суддівську колегію обласного етапу гри «Джура»

**І М Е Н Н А   З А Я В К А**

\_\_\_\_\_ (орган управління освітою ТГ)

направляє для участі у обласному етапі гри «Джура»  
рій \_\_\_\_\_ (СТАРШОЇ вікової групи) у такому складі:  
(назва рою)

№ з/п	Прізвище, ім'я, по-батькові учасника	Дата народження	Заклад освіти, клас	Дозвіл лікаря на участь у заході
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				

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

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

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

Всього допущено до обласного етапу - \_\_\_\_\_ чоловік  
(прописом)

Керівник закладу освіти \_\_\_\_\_ (підпис) \_\_\_\_\_ (прізвище, ім'я, по батькові)

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