



ДЕПАРТАМЕНТ ОСВІТИ І НАУКИ
ПОЛТАВСЬКОЇ ОБЛАСНОЇ ВІЙСЬКОВОЇ АДМІНІСТРАЦІЇ

**КОМУНАЛЬНИЙ ЗАКЛАД
«ПОЛТАВСЬКИЙ ОБЛАСНИЙ ЦЕНТР НАЦІОНАЛЬНО-
ПАТРІОТИЧНОГО ВИХОВАННЯ, ТУРИЗМУ І КРАЄЗНАВСТВА
УЧНІВСЬКОЇ МОЛОДІ ПОЛТАВСЬКОЇ ОБЛАСНОЇ РАДИ»**

вул. Зигіна, 1, м. Полтава, 36014, тел.: 641-601, 641-605

E-mail: poltavatourcenter@gmail.com <http://poltavatourcenter.pl.ua>

UA 258201720344230004000063520 Держказначейська служба України, м. Київ
код ЄДРПОУ 23277164

06.05.2025 № 01-14/190

На № _____ від _____

Керівникам органів управління
освітою

Директорам закладів загальної
середньої освіти обласного
підпорядкування

Директорам закладів позашкільної
освіти

Комунальний заклад «Полтавський обласний центр національно-патріотичного виховання, туризму і краєзнавства учнівської молоді Полтавської обласної ради» надсилає для використання у роботі Порядок проведення II (обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)-2025 та умови змагань для середньої та старшої вікових груп (додаються).

Виконувач
обов'язків директора

(підписано)

Анатолій ХРАПАЛЬ

**Порядок проведення II (обласного) етапу
Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри
«Сокіл» («Джура») у 2025 році**

СТАРША та СЕРЕДНЯ ВІКОВІ ГРУПИ

1. Загальні положення

Порядок проведення II (обласного) етапу гри «Сокіл» («Джура») (далі – II етап гри) складений відповідно до Положення про Всеукраїнську дитячо-юнацьку військово-патріотичну гру «Сокіл» («Джура»), затвердженого Постановою Кабінету Міністрів України від 17.10.2018 № 845, наказу Департаменту освіти і науки Полтавської обласної військової адміністрації від 09.12.2024 № 405 «Про проведення Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») у 2024-2025 навчальному році», Правил та умов проведення змагань і конкурсів III (Всеукраїнського) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»).

2. Керівництво II етапу гри

1. Загальне керівництво проведенням II етапу гри здійснює Департамент освіти і науки Полтавської обласної військової адміністрації.

2. Безпосередня організація та проведення II етапу гри покладається на Комунальний заклад «Полтавський обласний центр національно-патріотичного виховання, туризму і краєзнавства учнівської молоді Полтавської обласної ради».

3. Строки та місце проведення

II етап гри проводиться в очному форматі у період з 04 по 05 червня 2025 року:

04 червня – «Джура-Оборонець» - 15-17 років (старша вікова група);

05 червня – «Джура-Сокіл» - 11-14 років (середня вікова група).

Точне місце проведення заходу буде повідомлено виховникам роїв на електронні адреси, вказані при реєстрації.

4. Учасники II етапу гри

1. До участі у II етапі гри допускаються рої – переможці I етапів гри, проведених у територіальних громадах, або визначені наказами органів управління освітою.

2. Вікові групи учасників:

- старша вікова група – «Джура-Оборонець» (15-17 років, **2008-2010 років народження**) ;

- середня вікова група – «Джура-Сокіл» (11-14 років, **(2011-2014 років народження)**).

Учасники не повинні мати обмежень за станом здоров'я та навчатись за програмою основної медичної групи фізичної культури закладу освіти.

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

5. Програма II етапу гри

1. До програми гри входять наступні змагання та конкурси:
 - Змагання «Стрільба з пневматичної зброї» (для обох вікових груп);
 - Змагання з надання домедичної підготовки та транспортування потерпілого «Рятівник» (для обох вікових груп);
 - Змагання з протимінної підготовки (для обох вікових груп);
 - Змагання «Розбирання та складання макета автомата» (**старша група**);
 - Змагання «Метання гранати» (для обох вікових груп);
 - Змагання «Смуга перешкод» (для обох вікових груп);
 - Змагання «Спорядження магазину автомата АКМ» (**середня група**).
2. Усі змагання, що входять до програми II етапу гри є заліковими.
3. Умови змагань II етапу гри додаються до цього порядку проведення.
4. Суддівська колегія залишає за собою право внести зміни до програми II етапу гри.

6. Реєстрація роїв на участь, необхідна документація

1. Реєстрація у гугл-формі заявки на участь у II етапі гри має відбуватися з облікового запису рою у Google з використанням електронної адреси @gmail.

Для роїв, що створюють обліковий запис, у пунктах «Ім'я» та «Прізвище» вказувати назву рою та територію (наприклад: *Соколята Миргород*). Ці дані повинні дублюватися в рядку «Ім'я користувача» електронної адреси (наприклад: *sokoliata_myrgorod@gmail.com*).

2. До **19 травня 2025 року** виховник подає **заявку на участь рою** у гугл-форми, створені окремо для старшої та середньої груп за покликаннями:

- старша вікова група <https://forms.gle/xmPg6fZj4d2nfWnv6>
- середня вікова група <https://forms.gle/dVatHT8ox81oexL96>

До гугл-форм прикріпляються: копія наказу органу управління освітою про підсумки I етапу гри (у форматі PDF); скан копії документів, що засвідчують вік учасників (ID-картки – для старшої групи, свідоцтва про народження – для середньої групи); технічна заявка на участь у видах програми (зразок доступний для завантаження за покликанням <https://surl.lu/fuobgw>).

Скан документів, що засвідчують особи та вік учасників, має бути чітким, якісним та сканованим одним фалом (всі ID-картки – на одному листі у декілька рядів і лише сторона із фото). Ім'я файлу – це назва рою, наприклад *Соколята Миргород*.

Технічна заявка на участь у видах програми заповнюється відповідно до рекомендацій, що розміщені під таблицею, зберігається у форматі .doc (не pdf!), не потребує печаток та підписів, прикріплюється до гугл-форми.

3. У визначений день під час проходження комісії з допуску виховниками роїв подаються:

- Копія наказу органу управління освітою (закладу освіти обласного підпорядкування) про направлення рою для участі в II етапі гри та призначення

виховників, відповідальних за збереження життя і здоров'я учнів (вихованців).

- Іменна заявка рою (за зразком нижче), завірена підписом керівника закладу освіти та печаткою, з допуском лікувального закладу на участь у змаганнях гри кожного учасника.

Якщо в іменній заявці з об'єктивних причин є зміни щодо складу рою, виховник зазначає це комісії з допуску та подає копії документів на нових учасників (ID-карток - для старшої групи, свідоцтв про народження - для середньої групи).

- Страхові поліси від нещасних випадків на усіх учасників рою, дійсні на час проведення заходу, із записом «для занять спортом або участі у змаганнях».

- Інші документи, перелік і зразки яких будуть надані роям у листі-запрошенні до участі.

ЗРАЗОК ІМЕННОЇ ЗАЯВКИ

ЗАТВЕРДЖУЮ

Керівник закладу освіти

Прізвище, ім'я, по батькові

Підпис, печатка

І М Е Н Н А З А Я В К А

на участь у II (обласному) етапі Всеукраїнської дитячо-юнацької
військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») – 2025

ВІКОВА ГРУПА

Назва рою

Повна назва закладу освіти Назва територіальної громади

№ п/п	Прізвище, Зм. 'я, по батькові учасника	Дата народження (число, місяць, рік)	Клас	Допуск лікаря на участь (підпис, особиста печатка)
1	Коваленко Іван Петрович	11.02.2007		<i>допущений</i>
2				

Керівник-виховник рою

підпис

ПОВНІСТЮ прізвище, ім'я, по батькові

Другий виховник

підпис

ПОВНІСТЮ прізвище, ім'я, по батькові

Всього допущено до участі _____ осіб

Печатка лікувального закладу

Лікар _____

(підпис)

(прізвище, ім'я по батькові)

4. Запрошення на участь в II етапі гри будуть надіслані на електронні адреси роїв після розгляду організаторами заявок.

Telegram-група



5. Для виховників роїв створено Telegram-групу для оперативного обміну інформацією стосовно перебігу II етапу гри. Долучитися до групи можна за посиланням https://t.me/+_vIcbV2M3gAzNDJi або QR-кодом.

7. Підведення підсумків

1. Підведення підсумків окремих змагань – відповідно до умов видів.
2. Місце рою в загальному протоколі II етапу гри визначається за найменшою сумою місць, які він посів в усіх видах гри.
3. Якщо результати кількох роїв виявляться однаковими, перевага надається рою, що виборов вище місце у виді «Стрільба з пневматичної зброї»; за рівності місць наступна перевага надається виду «Смуга перешкод».
4. Рій, що не візьме участі в окремих видах гри, посідає місце після роїв, які взяли участь в більшій кількості змагань.

8. Нагородження

1. Рої – переможці та призери II етапу гри та їхні виховники нагороджуються дипломами, грамотами Департаменту освіти і науки Полтавської обласної військової адміністрації та призами Комунального закладу «Полтавський обласний центр національно-патріотичного виховання, туризму і краєзнавства учнівської молоді Полтавської обласної ради»
2. Рої, які посядуть призові місця в окремому змаганні, нагороджуються грамотами Комунального закладу «Полтавський обласний центр національно-патріотичного виховання, туризму і краєзнавства учнівської молоді Полтавської обласної ради».
3. Учасники, які посядуть призові місця в особистому заліку окремого змагання, нагороджуються грамотами та призами Комунального закладу «Полтавський обласний центр національно-патріотичного виховання, туризму і краєзнавства учнівської молоді Полтавської обласної ради».

9. Фінансування

1. Витрати на проведення II етапу гри здійснюються в межах кошторисних призначень на 2025 рік, передбачених Обласною програмою національно-патріотичного виховання дітей та молоді на 2021-2025 роки.
2. Витрати, пов'язані з участю делегацій в II етапі гри, що включатимуть проїзд до місця проведення та у зворотному напрямку, відрядження виховників, матеріально-технічне забезпечення, придбання необхідного обладнання і спорядження, здійснюються за рахунок організацій, що відряджають делегації, а також коштів, не заборонених чинним законодавством.

Виконувач

обов'язків директора

(підписано)

Анатолій ХРАПАЛЬ

Додаток
до Порядку проведення
II (обласного) етапу
Всеукраїнської гри «Сокіл»
(«Джура»)-2025

Умови змагань II (обласного) етапу
Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної
гри «Сокіл» («Джура»)-2025

СТАРША ТА СЕРЕДНЯ ВІКОВІ ГРУПИ.

Змагання «Стрільба з пневматичної зброї»

Стрільба проводиться з пневматичних гвинтівок.

Кількість стрільців від рою – 4 особи (незалежно від статі).

Стрільба проводиться по мішені № 6а з дистанції 10 метрів.

Положення стрільців – лежачи, з упором.

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

З метою економії часу та зняття проблемних питань стрільбу рекомендовано проводити зі зброї роїв-учасників.

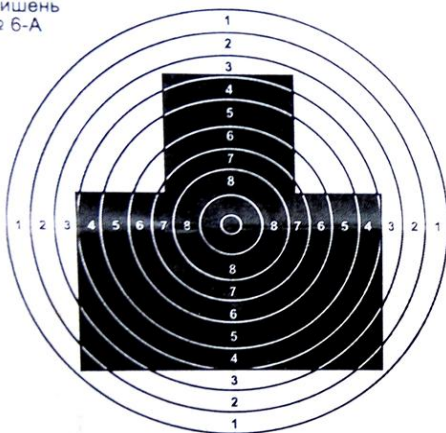
Підведення підсумків змагань.

Результат рою визначається за сумою балів, отриманих учасниками за точні влучання у мішені.

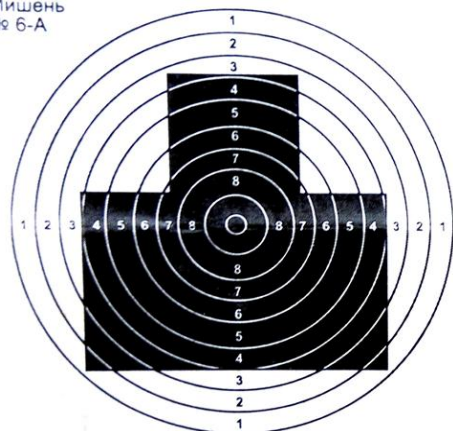
Перемагає рій, який набере найбільшу кількість балів. У разі рівності набраних балів вище місце посідає рій, що матиме більшу кількість точних влучань у мішені.

Учасники, які показали кращі результати у стрільбі, нагороджуються грамотами та призами.

Мишень
№ 6-А



Мишень
№ 6-А



СТАРША ВІКОВА ГРУПА

Змагання « Розбирання – складання макета автомата АКМ»

Склад команд: 4 особи (не менше 1 особи протилежної статі)

Алгоритм виконання завдання:

На столі перед учасником лежить зібраний автомат. Учасник стоїть біля столу, руки опущені. Перед виконанням завдання учасник називає своє прізвище та ім'я, назву рою, назву закладу освіти. За командою: «До виконання нормативу приступити!», яка віддається виключно керівником, вмикається секундомір, і учасник починає розбирати автомат в чітко визначеній послідовності. Після того як учасник покладе розібраний автомат на стіл запобіжником догори, відразу не зупиняючись починає складання автомата у зворотному порядку, дотримуючись встановленої послідовності. Як тільки учасник приєднав магазин до автомата і положив його на стіл запобіжником догори, звучить команда «Стоп!» (її може дати і сам учасник), час на секундомірі зупиняється.

Послідовність неповного розбирання та складання автомата (на швидкість).

1) Від'єднати магазин від ствольної коробки (утримуючи автомат за цівку, вільною рукою охопити магазин, великим пальцем натиснути на засувку, подати нижню частину магазину вперед і відокремити його);

2) Перевірити, чи немає патрона в патроннику (вимкнути запобіжник, перевести перевідник до низу), відвести вільною рукою рукоятку затворної рами в заднє крайнє положення та, утримуючи її, оглянути патронник, після чого відпустити рукоятку затворної рами);

3) Здійснити спуск курка з бойового зводу (утримуючи зброю під кутом 45-60 градусів, натиснути вказівним пальцем руки, яка утримує зброю за пістолетну рукоятку, на спусковий гачок);

4) Вийняти пенал приладдя із гнізда прикладу (утопити вказівним пальцем кришку гнізда так, щоб пенал під дією пружини вийшов із гнізда) - імітація;

5) Відокремити шомпол (відтягти кінець шомпола від ствола так, щоб його головка вийшла з під упору на основі мушки і вийняти його);

6) Відокремити кришку ствольної коробки (охопити рукою шийку прикладу, великим пальцем цієї ж руки натиснути на виступ напрямного стержня зворотного механізму, підняти вгору задню частину кришки ствольної коробки і від'єднати останню);

7) Відокремити зворотній механізм (утримуючи автомат за шийку прикладу, великим пальцем цієї ж руки натиснути на виступ напрямного стержня зворотного механізму до виходу його п'ятки повздовжнього паза ствольної коробки, підняти задній кінець напрямного стержня і вийняти зворотній механізм з каналу затворної рами);

8) Відокремити затворну раму із затвором (продовжуючи утримувати автомат рукою, відвести раму назад до упору, підняти її разом з отвором і відокремити від ствольної коробки);

9) Відокремити затвор від затворної рами (взяти затворну раму в руку затвором догори, вільною рукою відвести затвор назад, прокрутити його так, щоб

головний виступ затвора вийшов з фігурного вирізу затворної рами і висунути затвор уперед);

10) Від'єднати газову трубку зі ствольною накладкою (утримуючи автомат рукою, вільною рукою повернути замикач від себе до вертикального положення і зняти газову трубку з патрубку газової камери).

Від'єднання магазина від ствольної коробки, перевірка чи немає патрона в патроннику може проводитись не піднімаючи автомата зі столу на вибір учасника.

Послідовність складання автомата – виконується у зворотньому порядку

По завершенню збирання автомата спустити курок з бойового взводу (ствол зброї спрямувати вгору під кутом 45-60 градусів) - після приєднання кришки ствольної коробки.

Правила безпечного поводження зі зброєю і боєприпасами:

1. Отримавши зброю, перевірте, чи не заряджена вона.
2. Не спрямовуйте ствол у бік людей, не прицілюйтеся в інших і не допускайте, щоб цілилися у вас.
3. Зброю вважайте зарядженою, доки самі не перевірите і не розрядите її.
4. Розрядивши зброю, поводьтеся з нею як із зарядженою.
5. Зводячи курок, ствол зброї спрямовуйте лише в напрямку цілі чи вгору під кутом 45-60 градусів.

У разі падіння будь-якої деталі чи автомата на підлогу, учасник зобов'язаний підняти деталь (автомат) та продовжувати виконання нормативу.

Критерії суддівства: послідовність і правильність виконання дій; час, витрачений на виконання завдання.

За порушення послідовності неповного розбирання/складання АК, учасник отримує штрафні бали у вигляді 5-ти секунд до загального часу за кожне виявлене порушення.

Підрахунок результатів:

Протокол особистих результатів змагання та надання місць учасникам буде складено відповідно до часу виконання завдання (незалежно від статі) та оцінки послідовності і правильності виконання дій. Для підрахунку результатів будуть братися до уваги також соті частки секунд. Учасники з однаковим результатом отримують однакові місця.

У підсумковому протоколі змагання місце рою буде визначатися за сумою результатів чотирьох учасників.

Якщо результат кількох роїв виявиться однаковим, перевагу отримує рій, учасники якого показали більш-менш рівний час виконання завдання.

Переможці змагань нагороджуються грамотами та призами.

СЕРЕДНЯ ВІКОВА ГРУПА

Змагання «Спорядження магазину АКМ набоями»

Склад команди: 4 особи (не менше 1 особи протилежної статі).

Послідовність виконання завдання:

На столі перед учасником лежить пустий магазин та 30 набойів насипом в головному уборі або касці, секундомір. Перед початком виконання завдання учасник називає свої прізвище та ім'я, назву рою, назву закладу освіти. За командою

«Руш!», яка віддається виключно суддею, вмикається секундомір, і учасник починає споряджати магазин. Якщо під час виконання нормативу втрачено набій або магазин, учасник підіймає предмети та завершує вправу. Після спорядження останнього набою учасник кладе магазин на стіл, звучить команда «Стоп!» (її може дати і сам учасник), й час на секундомірі зупиняється. Суддя має перевірити правильність спорядження набоєм через віконце на зворотньому боці магазину.

Критерії суддівства.

Відповідальність за правильну кількість набоїв (30 штук) покладається на суддю. Учаснику нараховуються штрафні бали за кожен недоданий (29 набоїв і менше) - +10 секунд до загального часу виконання нормативу.

Підрахунок результатів.

Протокол особистих результатів змагання та надання місць учасникам буде складено відповідно до часу виконання завдання (залежно від статі). Для підрахунку результатів будуть братися до уваги також соті частки секунд. Учасники з однаковим результатом отримують однакові місця.

У підсумковому протоколі змагань місце рою буде визначатися за сумою результатів 4-х учасників.

Якщо результат кількох роїв виявиться однаковим, перевагу отримує рій, учасники якого показали більш-менш рівний час виконання завдання.

Переможці змагань нагороджуються грамотами та призами .

СТАРША ТА СЕРЕДНЯ ВІКОВІ ГРУПИ.

Змагання «Метання гранати»

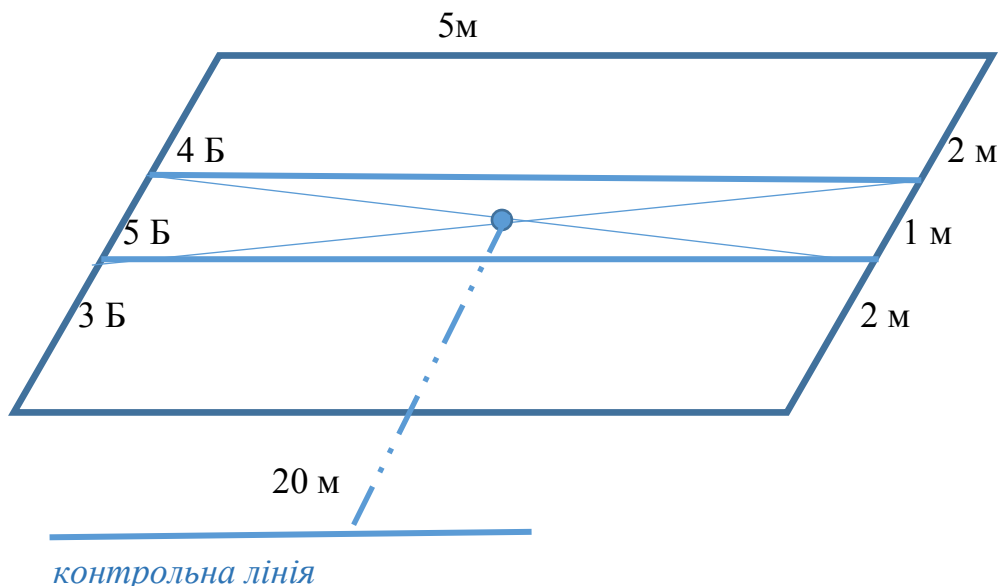
Склад команди: 6 осіб, з них не менше 1 особи протилежної статі.

Ціль: квадратна територія на відкритій місцевості розмірами 5 м x 5 м.

«Граната» учбова: для середньої вікової групи масою 270 г, для старшої вікової групи масою 600 г.

Габарит (зона) розбивається у глибину на три частини: центральну – глибиною 1 м, ближню та дальню – глибиною по 2 м.

Дальність до цілі: 20 м.



Команди старшого судді етапу:

- «На вогневий рубіж вперед!»;
- «Гранатою – вогонь!»;
- «Метання закінчити».

Положення для метання «гранати» – стоячи.

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

Учасник, виконавши метання, повинен впасти на землю та закрити руками голову.

Спочатку усі учасники виконують по 1 пробному кидку, а потім метають по 2 гранати».

Спроба вважається невдалою та не зараховується, якщо учасник:

- у момент кидка або після нього торкнеться ґрунту за контрольною лінією;
- наступить на контрольну лінію.

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

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

Оцінювання змагання «Метання гранати»:

5 балів – влучання у центральну частину габариту;

4 бали – влучання у дальню частину габариту;

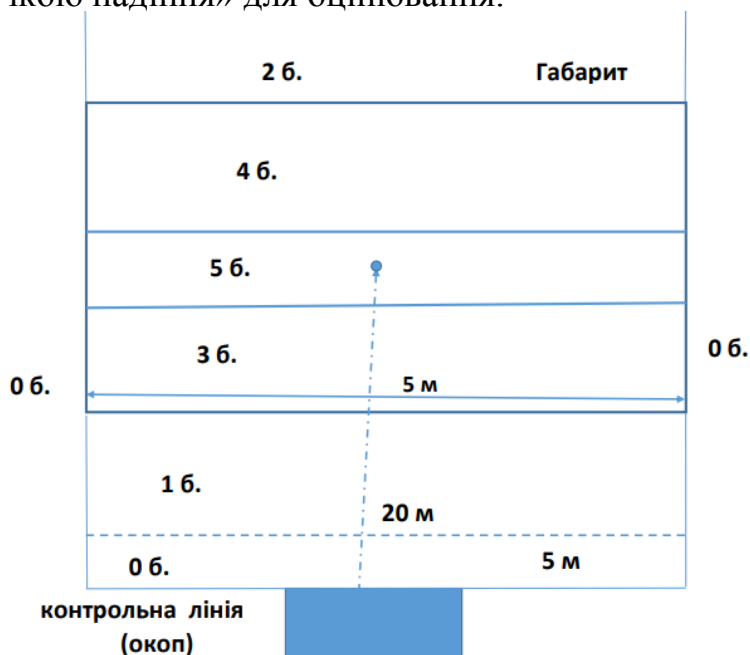
3 бали – влучання у ближню частину габариту;

2 бали – граната перекинута за дальню частину габариту;

1 бал – граната не докинута до габариту;

0 балів – граната впала від учасника на відстані менше за 10 метрів, або вилетіла «ліворуч» чи «праворуч» за межі 10-метрового сектору габариту.

Місце першого контакту «гранати» з поверхнею землі (не «рикошет») вважається «точкою падіння» для оцінювання.



Підведення підсумків змагання:

Результат рою визначається за сумою балів, отриманих учасниками з урахуванням точності кидків.

За рівної суми балів і однакової кількості п'ятибальних влучань, вище місце посідає рій з меншою сумою відстаней від місця контакту «гранати» з поверхнею землі до середини центральної зони.

Переможці змагання нагороджуються грамотами та призами.

СТАРША ТА СЕРЕДНЯ ВІКОВІ ГРУПИ

Змагання з надання домедичної допомоги та транспортування потерпілого «Рятівник»

Склад команди: 6 осіб, з них не менше 1-ї особи протилежної статі.

Форма одягу – тренувальна (не парадна), має захищати лікті та коліна учасників від можливих пошкоджень. Взуття – спортивне.

Спорядження команди (обов'язково):

- турнікет для зупинки кровотеч (будь-якого виробника) – 1 шт.

Суддівське обладнання: для проведення змагання організатори забезпечують команди санітарними ношами, медичними бинтами та за необхідності турнікетами.

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

Змагання складається з практичного туру, під час якого учасники команди надають першу домедичну допомогу пораненому в «червоній» зоні і, долаючи перешкоди, евакуюють потерпілого до «зеленої» зони.

До початку проходження змагання, умовний потерпілий без свідомості з пораненням, яке зазначить суддя, розміщується в «червоній» зоні, яка обмежена по висоті. Після команди судді «Обстріл» всі учасники команди падають на землю і починають рухатися в «жовту» зону, перед цим наклавши потерпілому турнікет на руку або ногу (в залежності від того, яке поранення назве суддя).

У «жовтій» зоні команді необхідно провести додатковий огляд пораненого, накласти потерпілому тиснучу пов'язку, перекласти потерпілого на санітарні ноші і транспортувати пораненого в «зелену» зону.

Під час проходження швидкісного етапу обов'язковим є супровід потерпілого одним із учасників рою. Супроводжуючий контролює стан потерпілого.

Після доставки пораненого в «зелену» зону суддею етапу подається команда «Стоп», і час на секундомірі зупиняється.

Суддею підраховується кількість правильно виконаних елементів надання першої домедичної допомоги, дії команди та час виконання поставленого завдання (накладання джута-турнікету, транспортування пораненого в кінцеву точку).

На виконання завдань відводиться 6 хвилин.

Виконання завдань практичного туру розпочинається після увімкнення суддею секундоміра. Оцінювання практичного туру відбувається у відповідності до розробленої таблиці штрафів після доповіді рою про готовність або у разі закінчення відведеного часу (6 хвилин).

Суддя вказує рою про штраф, секретар заносить результати у протокол.

Можливі штрафи (1 бал – 10 сек.):

- заступ обмежувальної лінії – 1 бал,
- рух поза обмежувальною лінією – 10 балів,
- падіння учасника – 3 бали,
- торкання потерпілим рельєфу або поверхні води будь-якою частиною тіла при транспортуванні на ношах – 1 бал,
- потерпілий надає допомогу рою – 3 бали,
- непроходження елемента перешкоди – 1 бал за кожен елемент,
- непроходження перешкоди – 10 балів,
- невірні дії супроводжуючого (супроводжуючий знаходиться на відстані, що не дозволяє контролювати стан потерпілого) – 3 бали.
- дії при наданні домедичної допомоги неправильні – 30 балів;
- порушено порядок надання домедичної допомоги – 10 балів;
- неправильна оцінка стану пораненого – 10 балів;
- не всі дії з надання домедичної допомоги виконано (частково правильне надання домедичної допомоги) – 3 бали;
- неправильне положення пораненого при наданні домедичної допомоги – 3 бали;
- неправильний напрямок накладання пов'язки – 1 бал;
- неакуратно накладена пов'язка – 1 бал;
- відсутні фіксуючі тури при накладанні пов'язки – 1 бал;
- неправильне перекриття турів пов'язки – 1 бал;
- накладена пов'язка сильно здавлює або не фіксує – 3 бали;
- неправильне положення кінцівки при накладанні пов'язки – 3 бали;
- поранений надає допомогу команді – 3 бали.

Оцінюється правильність виконання алгоритму дій підрозділу в зоні обстрілу при виявленні пораненого та правильність накладання джгута-турнікета, правильність дій при допомозі пораненому в зоні укриття.

Визначається загальний час роботи в зоні обстрілу, в зоні укриття та транспортування пораненого в зону повної безпеки.

Рій проходить етап одночасно.

Суддя оцінює правильність дій: щодо запобігання можливої додаткової кровотечі на кінцівках; стану дихальних шляхів; якість бинтування пораненого.

Підведення підсумків змагання

Результат рою визначається за сумою часу виконання завдань практичного туру та штрафного часу (1 бал штрафу – 10 сек.)

Рій, що перевищив ліміт часу, отримує штраф 30 балів.

У підсумковому протоколі змагання рої займають місця відповідно до отриманих результатів. При рівності результатів, вище місце посідає рій, який матиме меншу суму штрафних балів.

Переможці змагання нагороджуються грамотами та призами

СТАРША ТА СЕРЕДНЯ ВІКОВІ ГРУПИ

Змагання з протимінної підготовки

Склад команди 4 особи.

Алгоритм виконання завдання змагання.

За командою «СТАРТ!» рій повинен оглянути «замасковані» у піску мінно-вибухові предмети і позначити їх у виданих картках відповідно до їхніх зображень на банері.

Час на виконання – 5 хвилин. За кожний розпізнаний мінно-вибуховий предмет зараховується один бал.

Виграє рій, що розпізнає найбільшу кількість мінно-вибухових предметів протягом визначеного часу.

Штрафні бали нараховуються за:

- неправильно вказаний вибуховий предмет (мінус 1 бал від загального результату);
- заступ за лінію, що позначає «заміновану територію» (мінус 1 бал від загального результату).

Підведення підсумків змагання

У підсумковому протоколі змагання рої займають місця відповідно до отриманих результатів. При рівності результатів вище місце посідає рій, який матиме меншу суму штрафних балів.

Переможці змагання нагороджуються грамотами та призами.

Попередні умови змагань «Смуга перешкод»

Склад команди: 6 учасників, з них не менше однієї особи протилежної статі. Учасники долають дистанцію у формі, що закриває лікті та коліна.

Лідировання дозволяється по всій дистанції.

Заданий час на дистанцію – 5-7 хвилин. Буде повідомлено до старту першої команди.

СТАРША ВІКОВА ГРУПА

Перелік та порядок подолання перешкод

1. Лабіринт. Учасники за допомогою карти-схеми повинні відмітити 2 контрольні пункти (далі – КП). На місцевості розмічена сигнальною стрічкою або сіткою та опорами дистанція лабіринту. Команда на старті отримує шість картосхем з клітинками для відмітки КП. Відмітка КП компостерами в клітинках в певному порядку.

2. Встановлення намету. Обладнання – суддівський двох-трьох місний намет з дугами, 4 металевих кілочків. Учасники встановлюють намет за допомогою дуг та закріплюють намет кілочками.

3. Горизонтальний маятник. Довжина – до 8 м. Обладнання – натягнута мотузка, по якій учасниками рухаються ногами; допоміжна опорна мотузка, за яку учасники тримаються руками під час руху; контрольні лінії на початку та кінці

перешкоди. Учасники долають перешкоду рухаючись по закріпленій мотузці ногами та тримаючись за допоміжну опорну мотузку.

4. Паралельні мотузки. Довжина – до 15 м. Обладнання – натягнуті верхні та нижні мотузки, контрольні лінії на початку та кінці перешкоди. Учасники долають перешкоду рухаючись по нижній мотузці ногами та тримаючись за верхню мотузку.

5. «Зигзаг». Довжина – до 10 м. Обладнання – натягнуті верхні та нижні мотузки переплетені допоміжною мотузкою у вигляді трикутників, контрольні лінії на початку та кінці перешкоди. Учасники долають перешкоду оминаючи по чергово допоміжні мотузки зліва-направо або справа-наліво, рухаючись по нижній мотузці ногами та тримаючись за верхню мотузку.

6. «Ліана». Довжина – до 10 м. Обладнання – натягнуті верхні та нижні мотузки, закріплені до верхньої мотузки допоміжні мотузки, які звисають, контрольні лінії на початку та кінці перешкоди. Учасники долають перешкоду, рухаючись по нижній мотузці ногами та тримаючись за допоміжні мотузки.

7. Рух по жердинах. Довжина – до 15 м. Обладнання – 6 опор, контрольні лінії на початку та кінці перешкоди, три жердини на початку перешкоди. Учасники долають умовне болото за допомогою жердин.

Підведення підсумків

Результат рою визначається за часом подолання та сумою штрафних балів (1 бал – 5 секунд).

Переможці змагання нагороджуються грамотами та призами.

СЕРЕДНЯ ВІКОВА ГРУПА

Перелік та порядок подолання перешкод

1. Лабіринт. Учасники за допомогою карти-схеми повинні відмітити 1 КП. На місцевості розмічена сигнальною стрічкою або сіткою та опорами дистанція лабіринту. Команда на старті отримує шість картосхем з клітинками для відмітки КП. Відмітка КП компостерами в клітинках в певному порядку.

2. Встановлення намету. Обладнання – суддівський двох-трьох місний намет з дугами, 4 металевих кілочків. Учасники встановлюють намет за допомогою дуг та закріплюють намет кілочками.

3. Горизонтальний маятник. Довжина – до 6 м. Обладнання – натягнута мотузка, по якій учасниками рухаються ногами; допоміжна опорна мотузка, за яку учасники тримаються руками під час руху; контрольні лінії на початку та кінці перешкоди. Учасники долають перешкоду рухаючись по закріпленій мотузці ногами та тримаючись за допоміжну опорну мотузку.

4. Паралельні мотузки. Довжина – до 15 м. Обладнання – натягнуті верхні та нижні мотузки, контрольні лінії на початку та кінці перешкоди. Учасники долають перешкоду рухаючись по нижній мотузці ногами та тримаючись за верхню мотузку.

5. «Зигзаг». Довжина – до 10 м. Обладнання – натягнуті верхні та нижні мотузки переплетені допоміжною мотузкою у вигляді трикутників, контрольні лінії на початку та кінці перешкоди. Учасники долають перешкоду оминаючи по чергово допоміжні мотузки зліва-направо або справа-наліво, рухаючись по нижній мотузці ногами та тримаючись за верхню мотузку.

6. «Ліана». Довжина – до 10 м. Обладнання – натягнуті верхні та нижні мотузки, закріплені до верхньої мотузки допоміжні мотузки, які звисають, контрольні лінії на початку та кінці перешкоди. Учасники долають перешкоду, рухаючись по нижній мотузці ногами та тримаючись за допоміжні мотузки.

Підведення підсумків

Результат рою визначається за часом подолання та сумою штрафних балів (1 бал – 5 секунд).

Переможці змагання нагороджуються грамотами та призами.

Можливі порушення та штрафні бали

1 бал – заступ контрольної лінії, торкання рельєфу, незакріплена дуга (за кожне кріплення).

3 бали – падіння, зрив учасника, втрата контакту з нижньою мотузкою, перестрибування з опори на опору, пропуск трикутника на «Зигзаг».

6 балів – неправильна відмітка КП. Невзятий КП. Рух в зоні перешкоди після падіння чи зриву до цільової ділянки, використання верхньої мотузки в якості опори на етапі «Ліана».

20 балів – не подолана перешкода учасником (за кожного учасника на перешкоді).

Зняття – учасник не виконує вимогу судді під час подолання етапу, порушення вимог безпечного подолання перешкоди.

Організатори залишають за собою право змінювати порядок подолання перешкод та змінювати вартість штрафних балів або вносити нові штрафи.

Виконувач

обов'язків директора

(підписано)

Анатолій ХРАПАЛЬ

Володимир Лазарєв (050-930-55-49)