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. Капітана Володимира Кісельова, 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

15.04.2026 № 01-14/162 На № _____ від _____

Керівникам місцевих органів управління освітою

Керівникам закладів загальної середньої та позашкільної освіти обласного підпорядкування

Керівникам закладів професійної, вищої та фахової передвищої освіти

Комунальний заклад «Полтавський обласний центр національно-патріотичного виховання, туризму і краєзнавства учнівської молоді Полтавської обласної ради» надсилає для використання у роботі Порядок проведення та умови змагань і конкурсів II (обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») у 2025-2026 навчальному році (старша, середня вікові групи), що додаються.

Виконувач
обов’язків директора (підписано) Анатолій ХРАПАЛЬ

Володимир Лазарєв, (050) 939 55 49

Додаток
до листа КЗ «ПОЦНПВТКУМПОР»
15.04.2026 № 01-14/162

Порядок проведення ІІ (обласного) етапу
Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри
«Сокіл» («Джура») у 2026 році

СТАРША та СЕРЕДНЯ ВІКОВІ ГРУПИ

1. Загальні положення

Порядок проведення ІІ (обласного) етапу гри «Сокіл» («Джура») (далі – ІІ 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 10.12.2025 № 361 «Про проведення Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») у 2025-2026 навчальному році», Правил та умов проведення змагань і конкурсів ІІІ (Всеукраїнського) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»).

2. Керівництво ІІ етапу гри

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

2. Безпосередня організація та проведення ІІ 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

ІІ етап гри проводиться в очному форматі у період з 29 по 31 травня 2026 року.

Точне місце проведення заходу та дата участі команд у змаганнях буде повідомлено вихователям роїв на електронні адреси, вказані при реєстрації.

З метою економії матеріальних ресурсів в один день можлива участь одразу двох команд – старшої та середньої вікових груп від однієї громади.

4. Учасники ІІ етапу гри

1. До участі у ІІ етапі гри допускаються рої – переможці І етапів гри, проведених у територіальних громадах, або визначені наказами органами управління освітою.

2. Вікові групи учасників:

- старша вікова група − «Джура-Оборонець» (15-17 років, **2009-2011 років народження**) ;
- середня вікова група − «Джура-Сокіл» (11-14 років, **2012-2015 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 – 6 осіб, з них не менше 2-х осіб протилежної статі, 2 виховники.

5. Програма ІІ 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 «Смуга перешкод» (туристична) (**середня група**);
- Змагання «Розбирання та складання макета автомата» **(старша група)**;
- Змагання «Метання гранати» (для обох вікових груп);
- Змагання «Військова смуга перешкод» (**старша група**);
- Змагання «Спорядження магазину автомата АКМ» **(середня група)**.
- Змагання «Військово-історичний конкурс» (для обох вікових груп)

2.Усі змагання, що входять до програми ІІ етапу гри є заліковими.

3. Умови змагань ІІ етапу гри додаються до цього порядку проведення.

4. Суддівська колегія залишає за собою право вносити зміни до програми ІІ етапу гри.

6. Реєстрація роїв на участь, необхідна документація

1. Реєстрація у гугл-формі заявки на участь у ІІ 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 2026 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/RR4y5YT2Z873rwjW9
- середня вікова група https://forms.gle/5uW1rYNR6aAUio5V8

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 ІІ 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 командам 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 ІІ (обласному) етапі Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») – 2026
_____ 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	11.02.2011		*допущений*
2				

Керівник-виховник рою *підпис* *ПОВНІСТЮ прізвище, Зм.'я, по батькові*

Другий виховник *підпис* *ПОВНІСТЮ прізвище, Зм.'я, по батькові*

Всього допущено до участі ____ осіб
Печатка лікувального закладу Лікар _____ _____
(підпис) *(прізвище, Зм.'я по батькові)*

---

4. Запрошення на участь в ІІ 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 ІІ 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 ІІ 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 «Метання гранати».

4. Рій, що не візьме участі в окремих видах гри, посідає місце після роїв, які взяли участь в більшій кількості змагань чи конкурсів.

8. Нагородження

1. Рої – переможці та призери ІІ етапу гри та їхні виховники нагороджуються дипломами Департаменту освіти і науки Полтавської обласної військової адміністрації та кубками 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 та відзнаками 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 ІІ етапу гри здійснюються в межах кошторисних призначень на 2026 рік, передбачених Обласною програмою військово- патріотичного виховання дітей та молоді на 2026-2028 роки.

2. Витрати, пов’язані з участю делегацій в ІІ 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
ІІ (обласного) етапу Всеукраїнської
гри «Сокіл» («Джура») - 2026

Умови змагань і конкурсів ІІ (обласного) етапу
Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної
гри «Сокіл» («Джура») -2026

Змагання «Стрільба з пневматичної зброї»

Старша та середня вікові групи

Стрільба проводиться з пневматичних гвинтівок.

Кількість стрільців від рою – 6 осіб (незалежно від статі).

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

Положення стрільців – лежачи, з упором. Мішень кріпиться на висоті 30см від підлоги.

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 команд-учасниць. За її відсутністю стрільба проводиться зі зброї організаторів. При наявності менше 3-х гвинтівок у команди для виконання вправи додається необхідна кількість гвинтівок організаторів для одночасного використання трьох місць вогневого рубежу.

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 влучань відповідно спочатку «10», потім «9» та «8» у мішені.

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

Змагання « Розбирання – складання макета автомата АКМ»

Старша вікова група

Склад команд: 6 осіб (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 команди, 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 магазина 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 патрубка 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 змагань 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 конкурсу місце команди буде визначатися за сумою результатів усіх учасників.

Якщо результат кількох команд виявиться однаковим, перевагу отримує команда, учасники якої показали більш-менш рівний час виконання завдання.

Переможці змагань нагороджуються грамотами та призами .

Змагання «Спорядження магазину АКМ набоями»

Середня вікова група

Склад команди: 6 осіб (не менше 1 особи протилежної статі).

Послідовність виконання завдання:

На столі перед учасником лежить пустий магазин та 30 набоїв 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 набоями 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 конкурсу 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 усіх 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.

Змагання «Метання гранати»

Старша та середня вікові групи

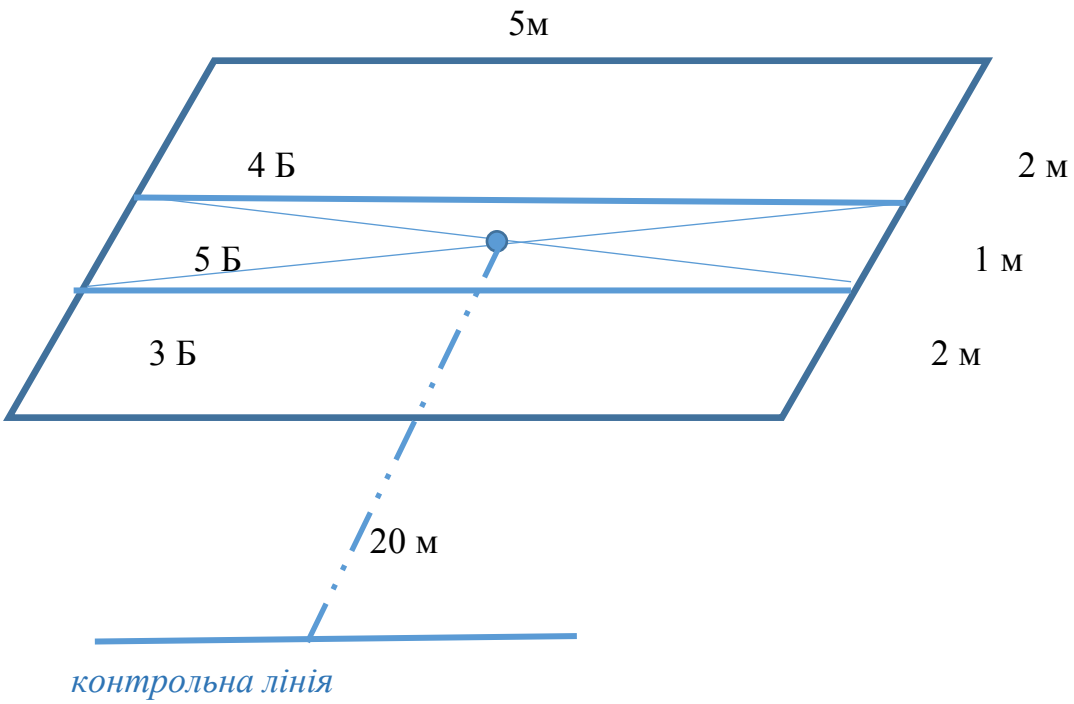
Склад команди: 4 особи, з них не менше 1 особи протилежної статі.

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

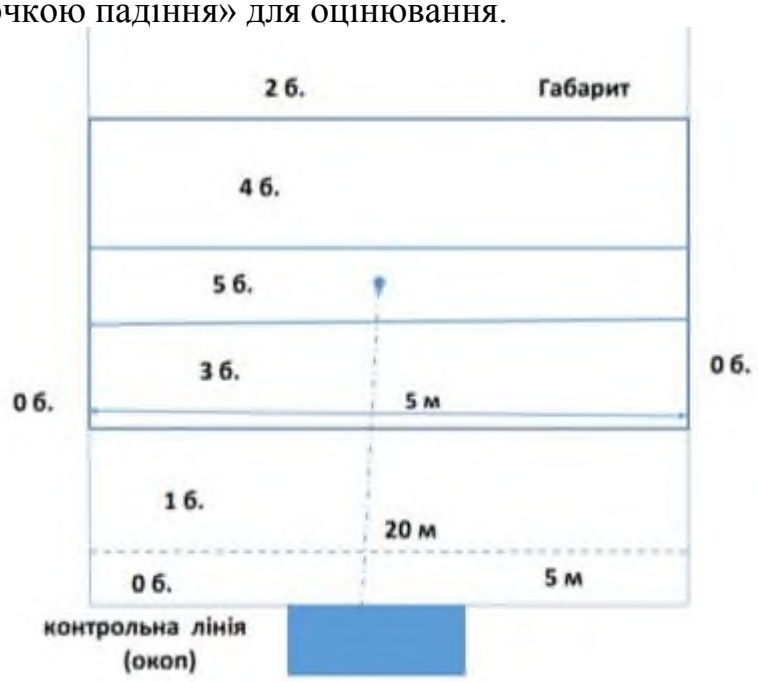
При влученні «гранатою» в межі центрального контуру, кидок учасника оцінюється як п’ятибальний, а суддя додатково здійснює вимірювання від місця першого торкання «гранати» із поверхнею землі до позначеного кілочком центру окопу й фіксує отриману у сантиметрах відстань в робочому протоколі.

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

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

Переможці змагань нагороджуються грамотами та призами .

Змагання з надання домедичної допомоги та транспортування потерпілого «Рятівник»

Старша вікова група

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;
- бандаж для накладання тиснучої пов’язки -1шт.

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

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

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

Після команди судді «Обстріл» всі учасники команди падають на землю. По тому команда визначає пораненого учасника, а суддя вказує поранення якої кінцівки. Умовний поранений голосно повідомляє про поранення і умовно втрачає свідомість. Далі визначений учасник накладає турнікет на поранену кінцівку, записують час накладання турнікету і команда починає рухатися до «жовтої» зони, евакуюючи пораненого шляхом перетягування у положенні «на спині».

У «жовтій» зоні команді необхідно провести додатковий огляд пораненого, накласти потерпілому тиснучу пов'язку, зняти турнікет, перекласти потерпілого на санітарні ноші (**АЛГОРИТМ**: один учасник тримає потерпілого за нижні кінцівки а другий учасник однією рукою підтримує голову, другою - спину), і транспортувати пораненого в «зелену» зону. Вправа виконується із використанням власного бандажу(бинта) або за відсутності такого бинтом, виданим організаторами змагань.

Під час проходження швидкісного етапу до «зеленої зони» обов'язковим є супровід потерпілого одним із учасників рою. Супроводжуючий контролює стан потерпілого, тримаючи його за руку.

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).

Виконання завдань практичного туру розпочинається після увімкнення суддею секундоміра. Оцінювання практичного туру відбувається у відповідності до розробленої таблиці штрафів після доповіді рою про виконання завдання..

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

Можливі штрафи (1 бал − 10 сек.):

- не перевірена наявність предметів у кишенях пораненого, які заважатимуть накладанню турнікету – 3 бали;
- неправильно накладений турнікет – 3 бали;
- слабо накладений турнікет, який не припиняє кровотечу – 3 бали
  не записаний час накладання турнікету – 1 бал;
- заступ обмежувальної лінії – 1 бал,
- рух поза обмежувальною лінією – 3 бали,
- падіння учасника – 3 бали,
- неакуратне перекладання потерпілого на ноші – 1 бал

- торкання потерпілим рельєфу або поверхні води будь-якою частиною тіла при транспортуванні на ношах – 1 бал
- невірні дії супроводжуючого (супроводжуючий знаходиться на відстані, що не дозволяє контролювати стан потерпілого) – 3 бали;
- не всі дії з надання домедичної допомоги виконано (частково правильне надання домедичної допомоги) – 3 бали;
- відсутні фіксуючі тури при накладанні пов'язки – 1 бал;
- неправильне перекриття турів тиснучої пов'язки – 1 бал;
- накладена пов'язка не фіксує – 3 бали;
- поранений надає допомогу команді – 5 балів.

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

Команда проходить етап одночасно.

Підведення підсумків конкурсу

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

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

Переможці змагань нагороджуються грамотами та призами

Середня вікова група

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 конкурсу організатори забезпечують команди санітарними ношами, медичними бинтами та за необхідності турнікетами.

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

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

Після команди судді «Обстріл» всі учасники команди падають на землю. По тому команда визначає пораненого учасника, а суддя вказує поранення якої кінцівки. Умовний поранений голосно повідомляє про поранення і умовно втрачає свідомість. Далі визначений учасник накладає турнікет на поранену кінцівку, записують час накладання турнікету і команда починає рухатися до «жовтої» зони, евакуюючи пораненого шляхом перетягування у положенні «на спині».

У «жовтій» зоні команді необхідно провести додатковий огляд пораненого перекласти потерпілого на санітарні ноші (акуратно за нижні кінцівки та під пахви) і транспортувати пораненого в «зелену» зону.

Під час проходження швидкісного етапу до «зеленої зони» обов'язковим є супровід потерпілого одним із учасників рою. Супроводжуючий контролює стан потерпілого, тримаючи його за руку.

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).

Виконання завдань практичного туру розпочинається після увімкнення суддею секундоміра. Оцінювання практичного туру відбувається у відповідності до розробленої таблиці штрафів після доповіді рою про виконання завдання..

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

Можливі штрафи (1 бал − 10 сек.):

- не перевірена наявність предметів у кишенях пораненого, які заважатимуть накладанню турнікету – 3 бали;
- неправильно накладений турнікет – 3 бали;
- слабо накладений турнікет, який не припиняє кровотечу – 3 бали
  не записаний час накладання турнікету – 1 бал;
- заступ обмежувальної лінії – 1 бал,
- рух поза обмежувальною лінією – 3 бали,
- падіння учасника – 3 бали,
- неакуратне перекладання потерпілого на ноші – 1 бал
- торкання потерпілим рельєфу або поверхні води будь-якою частиною тіла при транспортуванні на ношах – 1 бал
- невірні дії супроводжуючого (супроводжуючий знаходиться на відстані, що не дозволяє контролювати стан потерпілого) – 3 бали;
- не всі дії з надання домедичної допомоги виконано (частково правильне надання домедичної допомоги) – 3 бали;
- поранений надає допомогу команді – 5 балів.

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

Команда проходить етап одночасно.

Підведення підсумків конкурсу

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

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

Переможці змагань нагороджуються грамотами та призами

Умови змагань «Смуга перешкод»

Старша вікова група

Склад команди: 4 учасника (незалежно від вікової статі). Учасники долають дистанцію у формі, що закриває лікті та коліна.

Послідовність виконання завдання: Перші два учасника від команди займають вихідну позицію на старті. По команді судді обидва стартують одночасно за послідуючим алгоритмом:

1.Кидок гранати у окоп. Відстань до окопу 20 м. (після кидка до моменту падіння гранати лежать на землі, прикриваючи голову руками).

2. Після попадання гранати в окоп (або ні), учасники стрімко добігають до окопу, стрибають в нього і вилазять у напрямку подальшого руху. Розміри окопу: ширина – 203 см, глибина – 94. Невлучання в окоп –до загального часу додається штраф 10 секунд.

3. Долають лабіринт-«змійку» (висота поручнів - 107 см, 10 відсіків).

4.Подолання стіни. (методом підтягування та перелазу через неї). При виконанні вправи допускається допомога одного з учасників цієї двійки.

5. Подолавши стіну, послідовно перелазом долають три елементи наступної перешкоди «Зруйнована драбина» (висота відповідно 80 см, 118 см, 147 см), під четвертим елементом-пробігають.

5. Долають «Пролом у стіні», пролізаючи через оди з двох отворів (на вибір учасника).

6. Учасники застрибують в окоп (глибина 145 см), долають його по ходу сполучення і вилазять на його протилежному кінці. (висота 148см).

7. Пробігають бігом дистанцію до фінішу (відстань 100 метрів) і передають естафету наступній двійці учасників шляхом дотику до тулуба або руки.

Перемагає команда, яка показала кращий результат і має найменшу кількість штрафних балів.

Штрафні бали нараховуються за:

-заступ за лінію старту на момент подачі команди «Старт» + 5 секунд до загального результату;

- початок руху до моменту падіння гранати + 5секунд до загального часу;

- невлучання гранати в окоп + 10 секунд до загального часу;

-падіння під час проходження дистанції + 5 секунд до загального часу;

- порушення порядку подолання перешкоди + 10 секунд до загального часу.

Підведення підсумків змагання

Протокол результатів змагання і надання місць командам буде складено відповідно до часу виконання завдання й оцінки послідовності та правильності виконання дій.

Для підрахунку результатів будуть братися до уваги також соті частки секунд. Учасники з однаковим результатом отримують однакові місця.

Команди, які показали кращі результати у виконанні нормативу, нагороджуються грамотами та призами.

Середня вікова група

Кількість учасників – 4 особи

Послідовність виконання завдання: команда займає вихідну позицію на старті. По команді судді «СТАРТ» учасники діють за послідуючим алгоритмом:

1. Подолання горизонтального та вертикального маятників
2. Учасники добігають до лабіринту (позначений обмежувальними стрічками), ставлять у визначених місцях контрольні відмітки.
3. Долають по-пластунськи перепону «Підлаз» (довжина 5 м, висота 40 см)
4. Перетинають послідуючий етап «Біг по купинах»
5. Долають горизонтальну перепону.
6. З прискоренням добігають до фінішу.

Перемагає команда, яка показала кращий результат і має найменшу кількість штрафних балів.

Штрафні бали нараховуються за:

- заступ за лінію старту в момент подання команди «Старт»+ 5 секунд до загального часу;
- помилка при виконанні контрольного завдання у лабіринті + 10 секунд до загального часу;
- торкання обмежувальної стрічки при подоланні підлазу + 5 секунд до загального часу;
- падіння учасника на дистанції +5 секунд до загального часу
- заступ за купину + 5 секунд до загального часу.

Підведення підсумків змагання

Протокол командних та особистих результатів змагання і надання місць учасникам буде складено відповідно до часу виконання завдання й оцінки послідовності та правильності виконання дій.

Для підрахунку результатів будуть братися до уваги також соті частки секунд. Учасники з однаковим результатом отримують однакові місця.

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

Умови проведення інтелектуальної гри-вікторини «ВІДУН»

Старша вікова група

Інтелектуальна гра-вікторина «Відун» (далі – вікторина «Відун») - спрямована на перевірку знань юних джур з історії України: історії військових формувань на території України різних епох, подій сучасної історії України, історії звитяги ЗСУ: подій АТО, ООС, повномасштабного вторгнення, загальні

знання про елементи озброєння Збройних Сил України, пам’ятних дат в державотворенні (зокрема Незалежної України), тощо.

У вікторині «Відун» **від кожного рою** беруть участь **3 учасника** за принципом добровільності (*не залежно від статі*).

Час роботи учасників для ***старшої вікової групи*** становить : **25 хв.**

Загальна кількість запитань: 25.

Необхідне обладнання: кулькові ручки для запису відповідей.

Умови участі: рій бере участь у вікторині по готовності учасників одразу після проходження мандатної комісії, або впродовж Гри.

Організаторами буде виділена окрема аудиторія для проведення вікторини.

Виховники по готовності рою ведуть учасників на локацію, попередньо попередивши Старшого суддю виду.

Під час проведення вікторини забороняється користуватися телефонами та іншими гаджетами із доступом до мережі інтернет. Виховники роїв залишають приміщення для проходження вікторини, щоб не заважати учасникам.

Питання вікторини будуть адаптовані відповідно до вікової групи учасників та можуть бути різнорівневими: тести, запитання що містять коротку чи розгорнуту відповідь, пояснення термінів своїми словами, багатозадачні завдання (знайти відповідність, знайти пару, тощо). Вартість оцінювання питань залежить від їх складності.

За підсумками оцінювання вікторини перемогу отримує рій, який набрав більше балів. За умови однакової кількості набраних балів перевага надається тому рою, який виконав завдання швидше.

Організатори вікторини «Відун» залишають за собою право на додаткове оцінювання учасників.

Просимо учасників дотримуватися академічної доброчесності заради майбутнього України!

Середня вікова група

Інтелектуальна гра-вікторина «Відун» (далі – вікторина «Відун») - спрямована на перевірку знань юних джур з історії України: історії військових формувань на території України різних епох, подій сучасної історії України, історії звитяги ЗСУ: подій АТО, ООС, повномасштабного вторгнення, загальні знання про елементи озброєння Збройних Сил України, пам’ятних дат в державотворенні (зокрема Незалежної України), тощо.

У вікторині «Відун» **від кожного рою** беруть участь **3 учасника** за принципом добровільності (*не залежно від статі*).

Час роботи учасників для ***середньої вікової групи*** становить : **20 хв.**

Загальна кількість запитань: 20.

Необхідне обладнання: кулькові ручки для запису відповідей.

Умови участі: рій бере участь у вікторині по готовності учасників одразу після проходження мандатної комісії, або впродовж Гри.

Організаторами буде виділена окрема аудиторія для проведення вікторини.

Виховники по готовності рою ведуть учасників на локацію, попередньо попередивши Старшого суддю виду.

Під час проведення вікторини забороняється користуватися телефонами та іншими гаджетами із доступом до мережі інтернет. Виховники роїв залишають приміщення для проходження вікторини, щоб не заважати учасникам.

Питання вікторини будуть адаптовані відповідно до вікової групи учасників та можуть бути різнорівневими: тести, запитання що містять коротку чи розгорнуту відповідь, пояснення термінів своїми словами, багатозадачні завдання (знайти відповідність, знайти пару, тощо). Вартість оцінювання питань залежить від їх складності.

За підсумками оцінювання вікторини перемогу отримує рій, який набрав більше балів. За умови однакової кількості набраних балів перевага надається тому рою, який виконав завдання швидше.

Організатори вікторини «Відун» залишають за собою право на додаткове оцінювання учасників.

Просимо учасників дотримуватися академічної доброчесності заради майбутнього України!

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) 939 55 49