МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
УКРАЇНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ЦЕНТР НАЦІОНАЛЬНО-ПАТРІОТИЧНОГО ВИХОВАННЯ, КРАЄЗНАВСТВА І ТУРИЗМУ УЧНІВСЬКОЇ МОЛОДІ

«20» січня 2022 р. № 5-А

Н А К А З

м. Київ

Про затвердження Правил та умов
проведення змагань і конкурсів
III (Всеукраїнського) етапу Всеукраїнської
дитячо-юнацької військово-патріотичної
гри «Сокіл» («Джура») - «Джура-2022»
у старшій віковій групі («молоді козаки»
- учні 15-17 років)

Відповідно до Положення про Всеукраїнську дитячо-юнацьку військово-патріотичну гру «Сокіл» («Джура», затвердженого Постановою Кабінету Міністрів України від 17 жовтня 2018 р. № 845 «Деякі питання дитячо-юнацького військово-патріотичного виховання»

Н А К А З У Ю

1. Затвердити Правила та умови проведення змагань і конкурсів III (Всеукраїнського) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») у старшій віковій групі («молоді козаки» - учні 15-17 років), що додаються.

2. Контроль за виконанням наказу покласти а заступника директора з виховної роботи Бондарчука Д.О.

Директор Сергій НЕДІЛЬКО

Додаток
до Наказу УДЦНПВКТУМ
від 20 січня 2022 р. № 5-А

ПРАВИЛА ТА УМОВИ
проведення змагань і конкурсів ІІІ (Всеукраїнського) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл»(«Джура») – «Джура - 2022» («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. Комплексна Програма ІІІ етапу

№ з/ п	НОМІНАЦІЯ	КАТЕГОРІЯ
	І. ІНТЕЛЕКТУАЛЬНО-МИСТЕЦЬКИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКІ ЗАБАВИ»	
1.	Інтелектуальна гра-вікторина «Відун»	заліковий
2.	Ватра знайомств «В колі друзів»	організація дозвілля
3.	Організація та проведення концертів за участю митців і аматорів	організація дозвілля
4.	Перегляд, обговорення документальних та художніх фільмів	організація дозвілля
5.	Організація та проведення етно-дискотек	організація дозвілля
6.	Майстер-класи з народної творчості	організація дозвілля
7.	Ватра представлення роїв (у складі чот)	творчий
	ІІ. ФІЗКУЛЬТУРНО-СПОРТИВНИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКИЙ ГАРТ»	
8.	Конкурс «Фізична підготовка»	обов’язковий
9.	Ранкова руханка	виховний
10.	Спортивні ігри (футбол, волейбол, баскетбол, шахи тощо)	організація дозвілля

11	Майстер-класи з організації спортивно-силових змагань та забав на підсумкових таборуваннях рою, куреня	вишкіл
III. ТУРИСТСЬКО-СПОРТИВНИЙ ТА КРАЄЗНАВЧИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКИМИ СТЕЖКАМИ»		
12.	Таборування (бівак)	заліковий
13.	Рейд-походи	вишкіл
14.	Радіальні походи	вишкіл
15.	Відвідання музеїв та екскурсії	вишкіл
IV. ВІЙСЬКОВО-ПРИКЛАДНИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКА ЗВИТЯГА»		
16.	Конкурс строю та маршової пісні «Впоряд»	заліковий
17.	Конкурс «Пластун» (орієнтування і цілевказання)	заліковий
18.	Змагання «Смуга перешкод»	заліковий
19.	Змагання «Стрільба» (стрільба із АК-74)	заліковий
20.	Змагання «Метання гранати»	заліковий
21.	Змагання «Саперна підготовка»	заліковий
22.	Конкурс «Тактична підготовка – дії підрозділу в бою»	заліковий
23.	Конкурс «Рятівник» (надання першої домедичної допомоги, в т.ч. надання допомоги в зоні обстрілу)	заліковий
24.	Тактична гра на місцевості «Теренова гра»	обов’язковий
25.	Матеріальна частина автоматичної зброї (розбирання та складання АК-74)	участь
26.	Військовий рукопаш	вишкіл
27.	Ознайомлення з діяльністю, технікою, зброєю та побутом військовослужбовців у військовій частині. Практичні заняття на військовому полігоні	вишкіл
28.	Організація та проведення ранкової та вечірньої збірок у форматі «Козацьке коло»	вишкіл
29.	Організація та проведення заходів охоронного порядку з елементами караульної, сторожової служби та режиму «екстрим»	вишкіл
30.	Використання індивідуальних засобів захисту в надзвичайних ситуаціях (протигазів, хімічного захисту)	вишкіл

31.	Майстер-класи: дії підрозділів ДСНС у надзвичайних ситуаціях; прикордонна служба та дії громадян у сприянні охороні кордонів; Національна поліція	вишкіл
VI. СУСПІЛЬНО-ДЕРЖАВНИЦЬКИЙ КОМПЛЕКС «ОДНА ЄДИНА СОБОРНА УКРАЇНА»		
32.	Парад учасників та урочисте відкриття і закриття табору та ІІІ (Всеукраїнського) етапу	вишкіл
33.	Організація і виконання Доброї справи під час таборування	виховний
34.	Організація та проведення нарад, навчальних семінарів, гутірок з ройовими, керівниками роїв, виховниками, таборовою старшиною, членами суддівської колегії	вишкіл

Метою проведення змагань і конкурсів на підсумкових етапах гри «Джура» є перевірка рівня навчально-пізнавальної діяльності дітей, набутого в процесі занять за програмами гри «Джура», гуртків козацько-лицарського та військово-патріотичного виховання.

В рамках підсумкових етапів проводяться змагання і конкурси

Залікові змагання і конкурси: «Впоряд», «Смуга перешкод», «Стрільба», «Рятівник», «Інтелектуальна гра-вікторина «Відун», «Пластун» (орієнтування і цілевказання), «Метання гранати», «Саперна підготовка», «Таборування» (Бівак), «Тактична підготовка – дії підрозділу в бою».

Обов'язкові конкурси: «Фізична підготовка», «Теренова гра»

Детальний опис видів змагань та конкурсів, умови проведення та визначення результатів будуть визначатись Суддівською колегією напередодні (не пізніше ніж за день до проведення),

Остаточні умови проведення етапів, їх перелік та порядок проходження оголошуються Суддівською колегією не пізніше ніж за 1 годину до початку проведення конкурсів та змагань відповідно до Програми.

Форма Протоколів визначається Суддівською колегією.

- **КОНКУРС «ВПОРЯД»**

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

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

Місце проведення: стройовий 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 ройового) і ройовий (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.

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 фахівці впоряду 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 – 4 судді). Головний суддя 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;
– перешикування рою з однолави в дволаву та навпаки;
– повороти на місці (праворуч, ліворуч, обернись);
– 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».

Шикування в однолаву

Ройовий підходить до встановленого місця шикування 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 шикування. Як тільки перший член рою став на лінію, то ройовий робить два кроки вперед і повертається обличчям у бік чолової лінії шикування*).

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

(*За цією командою усі, крім правофлангового прапороносця (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».**

Перешикування рою з однолави в дволаву та навпаки

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

(*Відлік починається з правого флангу: 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 і доповідає* **«Відлік завершено»** *та крокує назад*).

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 пришвидшеним півкроком підходять на встановлений для зімкненого строю проміжок і в міру підходу самостійно зупиняються та повертаються ліворуч.* Ройовий подає команди: «**До правогоРІВНЯЙСЬ. 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 пришвидшеним півкроком, дивлячись через плече на того, хто йде ззаду, і не відриваючись від нього; після зупинки того, хто йде ззаду, кожен робить ще стільки кроків, скільки було зазначено в команді 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 правогоРІВНЯЙСЬ. СТРУНКО!**»

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

Крок на місці

Ройовий подає команду: «**Рій, До правогоРІВНЯЙСЬ. СТРУНКО. На місці ходом-РУШ**». (*За виконавчою командою всі джури 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**».

Перешикування в колону по двоє

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:

«**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 (прапороносця)

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 хорунжі та підхорунжі повинні 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 впоряду хорунжий повинен виконувати з належною до прапора 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 вверх 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 «**Спо-ЧИНЬ**» 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 (перешикуванням) 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.

- **КОНКУРС «РЯТІВНИК»**

Змагання з надання домедичної допомоги та елементами рятувальних робіт.

Кількість учасників – 8 осіб, із них не менше 2-х осіб протилежної статі.

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

Конкурс складається із двох частин:

1. Теоретичний тур: алгоритм надання домедичної допомоги в умовах бойових дій.

Завдання складається із тестових запитань, що мають одну або кілька правильних відповідей. За кожну правильну відповідь нараховується – **1 бал,**що при підведенні підсумків віднімає 10 с. від загального часу проходження конкурсу. Виправлення, закреслення та сторонні позначки не допускаються – літера, під якою зазначено правильну відповідь – обводиться. Рій витягує картку і виконує завдання. З цього моменту суддею починається відлік часу, відведеного на теоретичний тур. Рою дається **обмежений** часна обговорення та запис відповіді в картці. Якщо визначений час вичерпано, обговорення і запис завершується. Якщо відповідь відсутня, це вважається неправильною відповіддю.

Тестування може бути проведено за допомогою онлайн-сервісів Kahoot, Telegram, Google тощо.

2. Практичний тур. Надання домедичної допомоги пораненому на етапі під вогнем, на етапі тактичних умов та під час тактичної евакуації.

Вимоги:

– Рій отримує ввідну стосовно ситуації при виявленні пораненого та здійснює необхідні дії на етапі під вогнем та на етапі тактичних умов.

– Оцінюється час накладання джгута (турнікета).

– Оцінюється правильність виконання алгоритму дій при допомозі пораненому на всіх етапах.

– Оцінюється загальний час на етапі під вогнем, на етапі тактичних умов та винесення пораненого «до місця евакуації».

Надання допомоги на етапі під вогнем. (CUF)

– Оцінюється правильність виконання алгоритму дій підрозділу на етапі під вогнем при виявленні пораненого.

Весь рій проходить етап одночасно. Медик підрозділу отримує аптечку. Всі учасники рою мають(отримують) турнікет. Етап починається з того, що рій виконує тактичний елемент «Лінія». Суддя підходить до будь-якого члена рою і наліплює йому червоний скотч на уявну зону ураження. Уявний уражений кричить «Я поранений». Поранений має ознаки життя, проте не може самостійно рухатись в укриття. В цей час запускається секундомір. Найближчий до пораненого учасник рою повинен швидко правильно зреагувати на поранення товариша - доповісти ройовому, налагодити комунікацію з пораненим та в групі. Наближення до пораненого та переміщення його в укриття відбувається за наказом ройового. За командою ройового джури забезпечують вогневе прикриття

та умовне задимлення території з метою успішного наближення до пораненого та його перенесення в укриття. Рій діє згідно протоколу свого підрозділу.

При наближенні до пораненого учасник, який надає допомогу – «рятівник» повинен проконтролювати зброю пораненого і накласти турнікет (турнікет накладається без затягування!!!), якщо цього не зробив поранений самостійно. Використовується турнікет пораненого. Коли «рятівник» витягне турнікет, то запускається секундомір, який вимірює час накладання турнікету. Контрольний час накладання турнікету 30 сек.

Винесення пораненого з етапу під вогнем передбачає відтягування пораненого або винесення одним або двома бійцями (ланкою) під прикриттям будь яким способом, що відпрацьований роєм.

Рій повинен виконати тактичний елемент, що дозволяє безпечно винести пораненого на етап тактичних умов (укриття) зазначений суддею. «Рятівник» самостійно або при допомозі другого бійця виносять пораненого (будь яким способом) на етаптактичних умов (укриття) і обов'язково забирають з собою імітаційну зброю пораненого.

Надання допомоги в тактичних умовах (зона укриття).

На етапі допомоги в тактичних умовах рій займає кругову оборону, а один із учасників рою – «медик», розпочинає перевірку стану пораненого за акронімом MARCH - «Контроль масивної кровотечі + Дихальні шляхи + Дихання + Кровообіг + Попередження гіпотермії + Догляд за ранами» (MARCH). «Медик» надає допомогу пораненому і голосно коментує свої дії, задає питання інструктору та отримує ввідні, щодо стану пораненого, показує і коментує (**не застосовує** крім бинта, шини та термоковдри) наявні в аптечці засоби і спосіб їх застосування. Інші учасники повинні забезпечити прикриття, заповнення картки пораненого та зробити запит на евакуацію за допомогою засобів зв'язку («9-Line» запит на евакуацію). Суддя повинен оцінити правильність контролю масивної кровотечі (накладання джгута, прямий тиск на рану, тампонування рани, накладання компресійної пов'язки, використання гемостатичних бинтів); огляд і забезпечення прохідності дихальних шляхів, забезпечення дихання (накладання оклюзійної пов'язки), перевірку інших видів кровотеч, догляд за ранами (накладання шин, накладання стерильної пов'язки на верхніх і нижніх кінцівках, шиї, голові, тулубі); попередження гіпотермії. Після надання допомоги в тактичних умовах по команді ройового рій здійснює тактичний елемент, що забезпечує прикриття, та виносить пораненого до точки евакуації, яку вказує суддя, використовуючи м'які/тверді ноші.

Після доставки пораненого на точку евакуації суддею етапу подається команда «Стоп» і час на секундомірі зупиняється. Контрольний час на

проходження практичного туру – 15 хвилин. Підраховується кількість штрафних балів за помилки чи не виконання елементів алгоритму надання домедичної допомоги, помилки при заповненні карти пораненого, дії членів рою та ройового, правильність виконання запиту на евакуацію, зазначається час накладання турнікета і транспортування до точки евакуації.

Суддя вказує рою на помилки при виконанні алгоритму та фіксує штрафні бали. Оцінювання суддею практичного туру відбувається у відповідності до розробленої таблиці штрафів або у разі закінчення відведеного часу. Таблиця штрафів оприлюднюється не пізніше ніж за 12 годин до початку змагань.

Підведення підсумків: результат рою буде визначатися за меншим часовим результатом (час виконання завдань теоретичного етапу — часовий еквівалент балів набраних в теоретичному турі + час виконання завдань практичного етапу + часовий еквівалент штрафних балів). При рівності показників перемагає той, хто отримав менше штрафів при виконанні завдань практичного туру. За необхідності можуть бути визначені і інші пріорітети.

➢ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНА ГРА-ВІКТОРИНА «ВІДУН»

Інтелектуальні змагання з історії України, адміністративної території проведення фінального етапу (історико-етнографічні землі), зокрема доби козаччини, українських військових формувань різних епох, сучасних збройних сил України.

У конкурсі беруть участь рої у повному складі (рій – 8 осіб).

Варіант І

Конкурс проводиться у два етапи.

І етап – виконання тестових завдань з історії України різного рівня складності. Оцінювання правильних відповідей: І рівень – 1 бал, ІІ рівень – 2 бали, ІІІ рівень – 3 бали.

ІІ етап – проводиться у формі «Брейн-рингу». Ведучий оголошує запитання для всіх учасників. Для підготовки відповіді надається 1 хвилина, протягом якої рій має обговорити питання та внести свій варіант у бланк відповідей. Кожна правильна відповідь – до 5 балів.

ІІІ етап (рекомендований) - гра, розроблена Українським інститутом національної пам’яті до 100-ліття Української революції.

По завершенню відведеного часу асистенти збирають бланки роїв і ведучий переходить до наступного запитання.

У підготовці питань до гри-вікторини будуть використані навчальні програми з «Історії України» для закладів загальної середньої освіти.

З темою «Історія історико-етнографічних земель, де проводиться захід» учасники гри-вікторини зможуть детальніше ознайомитись у підручній книжечці учасника фінального етапу гри (при наявності), або інших, рекомендованих організаторами джерел.

Результати конкурсу будуть визначатися за сумою набраних балів у двох (або трьох) етапах конкурсу. За рівної кількості балів вище місце посідає рій, який набрав більше балів на ІІ етапі.

Для суддівства гри до складу суддівської колегії змагань можуть бути включені представники молодіжних громадських організацій, що мають досвід у проведенні цієї гри-вікторини.

З умовами проведення та тематикою завдань, критеріями оцінювання учасники конкурсу ознайомлюються не пізніше ніж за день до початку конкурсу.

Варіант ІІ.

Конкурс проводиться у вигляді інтелект квесту та складається з 3 етапів.

Етап 1 «Асоціації».

Про що йдеться (подається логічний ланцюжок, який поєднується одним терміном або поняттям. Приклад: «Булава, бунчук, литаври, печатка. Відповідь: Козацькі клейноди.»).

Етап 2 «Мозковий штурм».

Відео конкурс (на екрані йде показ картинок, учасникам треба визначити історичну постать чи подію зображену на ній). Якщо немає можливості проектувати на екран, картинки можна роздрукувати.

Етап 3 «Мислитель».

Продовжить речення.

У кожному етапі 10 завдань на виконання яких відводиться 1 хвилина.

Відповіді на запитання записуються у бланк відповідей. Кожна правильна відповідь 1 бал. Перемагає рій, що набрав більшу кількість балів, при рівності результатів перевагу має рій, що дав більше правильних відповідей у 2 етапі.

➢ ЗМАГАННЯ «СМУГА ПЕРЕШКОД»

Орієнтовний перелік можливих елементів смуги перешкод:

1 - лінія початку смуги; 2 - ділянка швидкісного бігу довжиною 20 м; 3 - рів шириною угорі 2, 2.5 і 3 м, глибиною 1м; 4 - лабіринт довжиною 6 м, шириною - 2 м, висотою 1.1 м (кількість проходів - 10, ширина проходу - 0.5 м); 5 - паркан висотою - 2 м, товщиною 0.25 м, з похилою дошкою довжиною 3.2 м, шириною 0.25 - 0.3 м; 6 - зруйнований міст висотою 2 м, що складається з трьох відрізків (прямокутних балок 0.2 х 0.2 м): перший довжиною 2 м, другий - 3.8 м зі згином

у 135 градусів (довжина від початку до згину - 1 м), третій - 3.8 м зі згином 135 градусів (довжина від початку до згину 2.8 м), розриви між відрізками балок 1 м на початку другого і третього відрізків балок і в кінці перешкоди - вертикальні драбини з трьома ступенями; 7 - зруйнована драбина шириною 2м (висота східців 0.8; 1.2; 1.5 і 1.8 м, відстань між ними 1.2 м, біля високого східця - нахилена драбина довжиною 2.3 м з чотирма східцями); 8 - стінка висотою 1.1 м, шириною 2.6 м і товщиною 0.4 м з двома проломами (нижній розміром 1х0.4 м розташований на рівні землі, верхній розміром 0.5х0.6 м на висоті 0.35м від землі з прилягаючою до неї площиною 1х2.6 м; 9 - колодязь і хід сполучення (глибина колодязя 1.5 м, площа перетину вгорі 1х1 м; у задній стінці колодязя щілина розміром 1х0.5м, що сполучає колодязь з перекритим ходом сполучення глибиною 1.5 м, довжиною 8 м з одним згином; відстань від колодязя до траншеї по прямій - 6 м); 10 - траншея глибиною 1.5 м; 11 - бігова доріжка шириною 2 м.

Приклади виконання вправи «Смуга перешкод» у військовій частині (військовому полігоні) індивідуально:

1. Вихідне положення – стоячи в траншеї: кинути гранату масою 600 г із траншеї на 20 м, по цегляній стінці (проломах) або по площі (2,6 м х 1 м) перед стінкою (зараховується пряме попадання); у разі непопадання в ціль першою гранатою продовжувати метання (не більше 3-х гранат) до ураження цілі; за непопадання гранати до результату на фініші додається 5 с. *(за кожну гранату, що не потрапила в ціль)*. Вискочити із траншеї і пробігти 100 м по доріжці в напрямку до лінії початку смуги; оббігти прапорець і перестрибнути рів шириною 2,5 м; пробігти проходами лабіринту; подолати паркан; залізти по вертикальній драбині на другий (зігнутий) відрізок зруйнованого моста; пробігти по балках, перестрибнути через розрив і зіскочити на землю із положення «стоячи» з кінця останнього відрізка балки; подолати три щаблі зруйнованої драбини і обов'язково торкнутися двома ногами землі між щаблями, пробігти під четвертим щаблем; пролізти в пролом стінки; зіскочити в траншею; пройти по ходу сполучення; вискочити із колодязя; стрибком подолати цегляну стінку; вибігти по похилій драбині на четвертий щабель і збігти по щаблях зруйнованої драбини; залізти по вертикальній драбині на балку зруйнованого моста; пробігти по балці, перестрибнути через розриви і збігти по нахиленій дошці; перестрибнути рів шириною 2 м, пробігти 20 м, оббігти прапорець і пробігти в зворотному напрямку 100 м по доріжці.

2. Вихідне положення – старт лежачи біля лінії початку смуги перешкод. За командою «ВПЕРЕД» пробігти до рову, подолати рів, зістрибнувши в нього,

вилізти; пробігти проходами лабіринту; оббігти паркан та зруйнований міст із зовнішньої сторони; подолати два щаблі зруйнованої драбини і обов'язково торкнутися двома ногами землі між щаблями, пробігти під третім і четвертим щаблями; пролізти в пролом стінки; зіскочити в траншею; пройти по ходу сполучення; вискочити із колодязя; подолати стінку по верху; пробігти під четвертим і третім щаблями зруйнованої драбини, подолати другий та перший щаблі з обов'язковим дотиком двома ногами землі між щаблями; оббігти паркан та зруйнований міст із зовні; подолати рів, зістрибнувши в нього, вилізти; пробігти 20 м до лінії початку смуги.

(Умови етапу орієнтовні.)

Етап проходить весь рій, всі елементи виконуються однаково всіма учасниками. Проходження етапу відбувається парами по одному напрямку (тобто по двом напрямкам відразу проходить четвірка). Учасники у парі можуть допомагати один одному.

Результат визначається за часом проходження (виконання вправи). В разі не проходження будь-якого елементу смуги учасником він повинен повторно здолати цей елемент самостійно або при допомозі інших учасників рою. Кількість спроб обмежується 5 спробами. В разі не подолання 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 не пройдений елемент.

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

- **ЗМАГАННЯ «МЕТАННЯ ГРАНАТИ»**

Рій проходить етап у повному складі.

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: 25 м.

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

Кількість гранат: 2 – одна пробна, друга залікова; граната імітаційна (макет) ручна оборона граната (Ф1) на одного учасника.

Положення для метання: стоячи з окопу.

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. Кожному джурі надається можливість метнути спочатку пробну, а потім залікову гранату. Результат метання пробної гранати не враховується. Старший суддя етапу по завершенні метання останнім джурою 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 по яким і визначається переможець.

- **КОНКУРС «ТАКТИЧНА ПІДГОТОВКА - дії підрозділу в бою»**

Мета конкурсу – закріплення джурами практичних навичок з тактичної підготовки рою та індивідуального володіння вогнепальною зброєю в бою.

Завдання: рій у визначеній суддею зоні здійснює розгортання підрозділу в бойовий порядок і здійснює тактичне переміщення по визначеному терену згідно визначеної послідовності команд конкурсу.

Рій проходить етап у повному складі.

Терен для проведення конкурсу розміром не менше 100 метрів у довжину і 100 метрів у ширину з м’яким ґрунтом. Терен розділений на чотири рубежі, відстань між якими не менше 30 м у довжину. Для цього по центру терену встановлені високі прапорці, що показують межі рубежів.

При прибутті на місце проведення конкурсу всі учасники повинні бути одягнені в особистий військовий однострій. Учасники рою одягають надане

суддівською колегією необхідне тактичне спорядження: обов'язково - шолом, бронежилет або тактичну розвантажувальну систему. Додатково (за бажанням) можна використовувати власне спорядження: тактичні окуляри та рукавички, наколінники та налокітники.

За командою головного судді конкурсу учасники рою беруть визначену зброю (макет автомата Калашникова або іншого виду індивідуальної автоматичної стрілецької зброї ЗСУ) та перевіряють її зовнішню справність. По команді судді конкурсу команда в колону по одному виходить на вихідний рубіж, ройовий оглядає всіх джур рою на правильне розміщення наданого їм тактичного спорядження та зброї.

Головний суддя конкурсу показує рою терен на якому буде діяти рій та вказує напрямок розміщення уявного супротивника. За командою головного судді конкурсу ройовий починає подавати команди у визначеній послідовності та на визначених рубежах. По першій команді запускається секундомір. Максимальний час проходження конкурсу не більше 15 хвилин.

Команди подаються згідно вимог з програми предмету «Захист Вітчизни» та вимог з початкової військової підготовки ЗСУ.

Ройовий далі подає команди у наступному порядку (особисто досягаючи визначених рубежів):

Команди	*Порядок виконання*
Підрозділ. До бою.	(Вихідний рубіж) Бійці повинні відразу перезарядити зброю або імітувати перезаряджання. Всі бійці приймають положення стрільби стоячи тримаючи свої сектори.
Лінія	(Рубіж №1) Командир показує жестом (розведенні в боки руки) напрямок побудови лінії. Підрозділ розгортається (від центру в обидва боки) в одну лінію по парам рівномірно з інтервалом між бійцями 5-8 метрів. Пара (з командиром) знаходиться в центрі бойового порядку. Всі бійці приймають положення стрільби стоячи.
На коліно	Бійці приймають правильне положення для стрільби з коліна.
Атака, вперед.	Бійці самостійно здійснюють переміщення вперед з прикриттям один одного.
Лежачи. Повзком вперед.	(Рубіж №2) Бійці самостійно приймають положення для стрільби лежачи. З прикриттям один одного здійснюють переміщення по-пластунськи вперед на

	дистанції 5-8 метрів.
Лінія.	(Рубіж №3) Весь підрозділ розміщується в одну лінію відносно командира.
Зміщення вліво по одному	Починаючи з правого флангу крайній боєць проходить перебіжкою всю лінію підрозділу з правого флангу до лівого флангу з дотриманням необхідних інтервалів між бійцями, поки весь підрозділ повністю не виконає цю команду.
Придушення вогнем!	Весь підрозділ займає позицію стрільби стоячи і одночасно кроком рухається вперед лінією (дотримуючи рівномірність лінії) з наведеною на супротивника зброєю імітуючи одночасне ведення безперервної стрільби.
Стій! На коліно.	(Рубіж №4) Підрозділ зупиняється і займає позицію для стрільби з коліна і веде спостереження.
Зміщення вправо по парам.	Починаючи з лівого флангу крайня пара проходить перебіжками всю лінію підрозділу з лівого флангу до правого флангу з дотриманням необхідних інтервалів між бійцями, поки весь підрозділ повністю не виконає цю команду.
Відхід.	Бійці самостійно здійснюють переміщення назад з прикриттям один одного приймаючи положення для стрільби з коліна.
Лінія.	(Рубіж №2) Весь підрозділ розміщається в одну лінію відносно командира.
Згортання. Кругова оборона.	Підрозділ в повному складі поступово з флангів поступово відходячи наближається до командира здійснюючи прикриття один одного. Підрозділ (відносно командира, який знаходиться в центрі) розміщується колом в позицію стрільби з коліна (з дотриманням інтервалу 5-8 метрів).
Відбій!	Всі бійці здійснюють візуальний огляд терену з одного в інший бік, оглядають свою зброю та опускають її в безпечне положення.
За мною. В одну шеренгу шикуйсь.	Весь підрозділ шикується в одну шеренгу на вихідному рубежі.

Пояснення до виконання команд:

Зброя завжди повинна бути направлена в напрямку супротивника, крім випадків швидкого переміщення. Категорично забороняється направляти зброю в напрямку інших бійців.

Зброя утримується згідно вимог до стрілецької підготовки. Вказівний палець завжди повинен бути на ствольній коробці, а не на спусковому гачку.

Боєць завжди повинен спостерігати за напрямком знаходження супротивника.

Положення «Стоячи» – боєць розміщується фронтально (стопи паралельно) на ширині плечей або напівбоком (одна нога трохи попереду іншої), корпус трохи нахилено вперед, таз відсунутий назад, зброя направлена у напрямку ведення стрільби.

Положення «Коліно» – боєць присідає на основну ногу таким чином, щоб вона упиралася носком стопи і коліном в землю під кутом близько 45 градусів до лінії ведення стрільби. Опорна нога розміщається стопою в напрямок лінії ведення вогню. Рука, що утримує зброю упирається в ногу тільки плечем чи передпліччям.

Положення «Лежачи» – боєць присідає, опускається на обидва коліна вперед, упирається рукою (що утримує зброю) в землю попереду і опускається на живіт. Однойменна нога до руки (що утримує пістолетну рукоять) розміщується в одній площині зі зброєю. Інша нога відставлена в бік. Зброя постійно направлена у напрямку супротивника, для цього приклад переміщується під пахву. Підняття відбувається в протилежному порядку.

Кожен боєць обов’язково повинен дублювати команди командира.

Інтервал між бійцями завжди повинен бути не менше 5-8 метрів.

В парі при переміщенні кожен боєць обов’язково повинен правильно подавати команди «Крию» (ведучи вогонь по супротивнику) та «Іду» чи «Біжу» (швидко переміщуватися з безпечним утриманням зброї). Перед поданням команди щодо прикриття боєць повинен прицілитися.

Переміщення в бою з однієї позиції в іншу повинно здійснюватися не більше 3-4 секунд, крім випадків зміщення по флангу в бік всього підрозділу.

Після переміщення при досягненні місця зупинки боєць повинен спочатку понизити свій силует і одночасно зробити невелике зміщення по флангу, щоб убезпечити себе від влучання супротивником.

Під час переміщення зброя повинна бути направлена в безпечному напрямку вперед-вниз або вперед-вверх під кутом близько 45 градусів.

Зброя ніколи не втикається стволом в землю, не тягнеться по землі і не направляється у напрямку інших бійців.

Зміщення підрозділу по флангу відбувається наступним чином – крайній в лінії боєць або пара (з одного флангу) подає сигнал переміщення і після

підтвердження прикриття, швидко переміщується на протилежний фланг. Під час початку переміщення боєць або пара (останній в парі) подає звуковий сигнал «Останній» і торкається ближнього бійця, тим самим повідомляючи про своє проходження. Інший боєць або пара починає рух самостійно через 3-5 секунд після дотику.

При відході бійці пересуваються обличчям в бік напрямку переміщення, а при досягненні необхідної позиції боєць розпочинає стрільбу у напрямку супротивника.

Секундомір зупиняється в той момент, коли підрозділ в повному складі вишикувався на вихідному рубежі.

Суддівська колегія: включаються фахівці тактичної підготовки з числа фахівців з військової підготовки та/або військовослужбовців з досвідом тактичної підготовки.

Кількість суддів визначається із розрахунку: один суддя на двох учасників рою (наприклад: 8 учасників – 4 судді). Головний суддя обов'язково оцінює дії ройового і його напарника. Судді розміщуються довільно для кращого спостереження за визначеною парою і не заважають рою виконувати тактичні дії.

Суддя оцінює правильність виконання кожним джурою команд, положення для стрільби та дотримання безпечного утримання зброї. Ройовий також оцінюється за правильність та порядок подачі команд. За кожний неправильно виконаний елемент учасник команди отримує один штрафний бал. В разі відсутності одного учасника без (поважної причини) на конкурсі рій отримує 90 штрафних балів.

Всі штрафні бали учасників підсумовуються в загальнокомандний результат.

Переможець етапу визначається за найменшою сумою штрафних балів загальнокомандного результату. В разі однакових результатів команд переможець визначається за найменшим часом проходження конкурсу.

- **КОНКУРС «ПЛАСТУН» (орієнтування і цілевказання)**

Етап «Орієнтування»

Метою етапу є закріплення практичних навичок орієнтування на відкритій місцевості і швидкісного пересування по пересіченій місцевості (довжина дистанції до 5 км.). Черговість проходження дистанції роями визначається жеребкуванням.

Завдання складається з 4-х частин:

1) Знаходження контрольної точки (КТ) за допомогою карти місцевості (на кожній КТ рій ставить відмітку про проходження).

2) Знаходження «закладки» за азимутом за допомогою магнітного компаса Адріанова.

3) Виконання певних завдань на кожній КТ: логічні задачі; знання з історії українського війська та регіону, де проходять змагання; фізичні вправи; окремі навички з виживання тощо.

4) Виконання «важливого завдання» – цілевказання визначених об'єктів та передача даних засобами радіозв'язку.

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

Необхідні засоби: карта місцевості, олівець, курвіметр, компас Адріанова (або інший з вказаними градусами), маркер, мала саперна лопатка (або ніж).

Порядок проведення:

На старті рій отримує маршрутний лист та карту місцевості з нанесеними на ній КТ. У маршрутному листі визначено порядок нумерації КТ, які необхідно пройти у визначеному порядку. Кількість КТ визначається організаторами.

Після команди судді етапу «Вперед» вмикається секундомір (або зазначається час початку із зазначенням годин, хвилин і секунд) і рій вирушає на пошуки КТ відповідно до порядку завдань, одним з яких є пошук «закладки». Загальна кількість КТ: від 5 до 10, залежно від умов терену проведення змагань. Для всіх роїв довжина дистанції між КТ однакова.

На кожній КТ присутній суддя, або, у випадку його відсутності, визначений об'єкт/знак, природній або встановлений організаторами. У випадку присутності на КТ судді, він особисто дає завдання учасникам і після його виконання визначає послідовність КТ, які необхідно пройти. У випадку відсутності судді на КТ, рій у повному складі фотографується на фоні об'єкту/знаку і надсилає фото судді конкурсу, використовуючи засоби зв'язку або детально описує об'єкт/знак (на вимогу судді). Після цього отримує від нього наступний номер КТ, який необхідно знайти.

На одній із КТ (у маршрутному листі позначається як «Точка закладки») зазначаються азимути і відстані для знаходження «закладки», що може бути закопана на глибині не більше 20 см або захована чи замаскована у радіусі 1м від фінішної точки проходження за азимутом. Відстань до «закладки» за азимутом не більше 200 м. У «закладці» (пакет з листом) вказується пароль (потрібно запам'ятати) і номер наступної КТ. Завдання для виконання можуть бути закодовані у вигляді логічної задачі.

Секундомір вимикається (або зазначається час прибуття із зазначенням годин, хвилин і секунд) після прибуття на фініш останнього учасника рою. Старт та фініш суміщені.

Перемагає рій, який витратив найменше часу для проходження дистанції. При рівності показників приймається до уваги кращий час при виконанні «важливого» завдання, що визначається старшим суддею етапу до початку етапу і є однаковим для всіх роїв.

Контрольний час на проходження конкурсу визначається суддівською колегією напередодні змагання.

«Важливе завдання» - цілевказання і радіопередача даних:

Виявлення «ворожих об'єктів», визначення азимуту їх розміщення і дистанції до них. Кількість об'єктів не менше двох і не ближче 500 метрів.

Рій прибуває на етап і отримує від старшого судді етапу ввідну стосовно зони знаходження «ворожих об'єктів». Помічник (радист) отримує у старшого судді етапу діючу рацію, яку він самостійно перевіряє.

По команді старшого судді етапу «Почали» команда висувається в зону спостереження і займає кругову оборону (оцінюється додатковим одним балом). В цей же час ройовий з помічником (радистом) вирушають по-пластунськи на точку (місце) спостереження (дистанція не більше 20 метрів). Коли ройовий з помічником (радистом) опиняються на точці спостереження, то суддя етапу запускає таймер (контрольний час - п'ять хвилин).

Ройовий визначає знаходження ворожих об'єктів (цілей) і проводить візуально визначення азимуту (за допомогою компасу) і дистанції до них (без електронних засобів виміру).

По визначенню даних помічник (радист), використовуючи рацію, доповідає виміри цілевказання. При користуванні рацією радист повинен дотримуватися правил радіообміну. Після доповіді час зупиняється і суддя фіксує час проходження етапу. Повернення здійснюється перебіжкою до основної групи. В повному складі рій висувається до старшого судді етапу.

В разі завершення контрольного часу суддя етапу зупиняє дії рою. В разі можливих непередбачуваних ситуацій час на таймері може бути призупинений.

Оцінювання (таблиця похибок):

№	Назва цілі (об'єкта)	Дистанція («- хвилини»)			Азимут («- хвилини»)			
		2	**1**	**0**	**3**	**2**	**1**	**0**
1	Башта	до 50 м.	до 100 м.	більше 100 м.	до 5 град.	до 10 град	до 15 град	більше 15 град..

2	Бліндаж							

В першу чергу оцінюється правильність визначення цілевказання. Один об'єкт («-2» хвилини за дистанцію, «-3» хвилини за азимут від загального результату проходження всього маршруту).

Радіообмін (радіодисципліна) - порядок передачі команд і постановки завдань по радіо:

- назвати позивний радіостанції, що викликається - один раз;
- слово «я» і позивний своєї радіостанції - один раз;
- зміст команди чи інформації - один раз;
- слово «я» і позивний своєї радіостанції - один раз;
- слово «прийом» - один раз.

Приклад:

«Яструб, я Сокіл, як чуєте мене, я Сокіл, прийом» Відповідь: «Сокіл, я Яструб, чую вас добре, я Яструб, прийом». При гарній чутності дозволяється підтверджувати коротко, словом «зрозумів»: «Зрозумів, я Яструб, прийом». При слабкій чутності і сильних перешкодах команди можуть бути подані два рази: «Яструб, я Сокіл, ціль - танк, азимут 40, дистанція 550, я Сокіл, прийом».

За кожну правильну передачу даних (всього дві передачі, одна передача – один об'єкт) згідно вимог порядку радіопередачі виставляється «-1» хвилина. За будь-яку помилку при передачі даних від «-1» хвилини віднімається 10 секунд.

Приклад:

Учасник при передачі радіоданих сплутав один раз слова і одне слово пропустив. Він зробив 2 помилки і таким чином отримує не «-1» хвилина, а – «-40 секунд».

➢ ЗМАГАННЯ «САПЕРНА ПІДГОТОВКА»

Рій проходить етап у повному складі.

Загальний час на виконання етапу - до 10 хвилин.

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

Кількість саперних щупів не більше 4 шт.

Ділянка проходження етапу розміром від 20 метрів в довжину і 6 метри 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 здійснювати 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 замінноване місце. За виявлення міни ставиться 1 бал. Таким чином рій набирає бали і намагається чим швидше 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 виявлених 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.

За рівної кількості балів та однаковому часі проходження етапу, вище місце посідає рій, який раніше знайшов першу міну. У разі рівності і цього показника, враховується час знаходження другої міни.

- **ЗМАГАННЯ «СТРІЛЬБА» (з АК-74 або іншої штатної штурмової гвинтівки)**

Рій проходить етап у повному складі.

Рій здійснює стрільбу з АК-74 на восьми напрямках стрільби одночасно: 10 одиночних пострілів та до 20-ти пострілів чергою по мішеням.

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

Біля кожного стрільця стоїть суддя-контролер. По команді судді етапу учасники заряджають зброю. Судді-контролери піднімають верх руку (підтвердження готовності) і тримають, якщо бачать, що їх підопічний готовий до стрільби. По команді судді етапу (коли він бачить підтвердження всіх контролерів) учасники проводять стрільбу по мішеням із положення лежачи із автомата Калашникова або іншої штатної штурмової гвинтівки.

Спочатку всі учасники рою роблять по 10 одиночних пострілів, а потім по команді судді-контролера проводять стрільбу чергами. Суддя-контролер рахує кількість пострілів і уражень. Після стрільби учасники доповідають про закінчення стрільби. Судді-контролери піднімають верх руку (підтвердження закінчення).

Суддя етапу побачивши підтвердження закінчення всіма учасниками стрільби дає команду «Стрільбу закінчити».

Судді-контролери під час стрільби підраховують кількість уражень (падаючих мішеней). Ураження відмічають. Результати доповідають старшому судді етапу.

Система підрахунку вражених мішеней може бути змінена в залежності від технічних можливостей стрільбища та/або вимог командування військової частини, у підпорядкування якої знаходиться полігон.

Враховується сума здійснених уражень всіма членами рою.

У підготовці роїв до змагань з військово-прикладних видів ІІІ етапу слід спиратися на Навчальну програму «ЗАХИСТ ВІТЧИЗНИ» для навчальних закладів системи загальної середньої освіти (РІВЕНЬ СТАНДАРТУ), затвердженої Міністерством освіти і науки України (Наказ МОН України від 23.10.2017 № 1407).

- **КОНКУРС «ТАБОРУВАННЯ» (Бівак)**

Обов'язкові атрибути – хоругва, емблема, назва, біля яких повинно бути організоване чергування**.** Проводиться оцінка побуту, чистоти, доцільності розміщення, дотримання санітарно-гігієнічних норм, стан спорядження, особистих речей, посуду тощо. Огляди біваку проводяться систематично протягом усіх днів таборування.

Час огляду таборів Суддівською колегією та Таборовою старшиною – відповідно до програми за поточним графіком, який попередньо не оприлюднюється.

Оцінювання біваку (таборування) відбувається відповідно до вимог Статуту Збройних сил України, санітарно-гігієнічних вимог та загальних вимог до туристського біваку.

Роям виставляються штрафні бали:

- недотримання чистоти (4 бали);
- неправильна (нераціональна) постановка табору (5 балів);
- недотримання режиму та розпорядку дня (3 бали);
- стан та наявність предметів особистої гігієни (3 бали);

- стан зберігання особистих речей та посуду (3 бали);

- відсутність миючих та дезінфікуючих засобів (1 бал);

- стан зберігання харчових продуктів (3 бали);

- відсутність поліетиленових технічних мішків для сміття та своєчасність їх видалення у контейнери (1 бал);

- відсутність фіксації місця перебування учасників таборування (1 бал);

- мова та культура спілкування (4 бали);

- відсутність організованого нічного чергування свого табору (3 бали);

- втрата під час чергування обов'язкових атрибутів (хоругва, емблема, тощо) (3 бали).

Переможець визначається за найменшою сумою штрафних балів.

Табір організовується без творчих (візуально-демонстративних і інших елементів), які не використовуються у військовому таборі та демаскують табір.

➢ «ФІЗИЧНА ПІДГОТОВКА»

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 наближаються 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 по фізичній підготовці ЗСУ (вони ж і використовуються у заліках предмету «Захист Вітчизни»). Спочатку проводяться всім роєм вправи на перекладині, потім на брусах. Суддя-контролер фіксує результат учасника, а потім доповідає старшому судді етапу загальну суму виконаних дій (підсумок за кількістю підтягувань і відтискань разом). Між вправами перепочинок не більше 1 хвилини.

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.

- **ЗМАГАННЯ «ТЕРЕНОВА ГРА»**

Теренова гра – класична тактично-командна гра на визначеному терені із виконанням певного бойового завдання, що визначає суддівська колегія не менше ніж за одну добу до проведення гри (наприклад - боротьба за прапор, захоплення або оборона позицій, виявлення і ураження супротивника на час та інше) із використанням спеціальної зброї (лазертаг, пейнтбол) або пов'язок-липучок на руки для системи «вбитий-живий».

Мета – навчити підрозділи діяти командно для ефективного виконання навчально-бойових завдань щодо ведення бойових дій з протиборчою стороною, використовуючи тактичні навички і вміння ведення влучної стрільби.

Рій бере участь у змаганні у повному складі. Рій може діяти самостійно або в складі зведеного загону.

Місце проведення – пересічна місцевість (лісиста місцевість, місцевість з легкою забудовою, майданчики зі штучними перешкодами тощо) не менше 300Х300 метрів, на якій є можливість укриття та схованок.

Час проведення гри визначає суддівська колегія згідно визначеного сценарію і може бути до 2 годин.

Оцінюється якість виконання поставленого завдання.

Для прикладу суддівська колегія може визначити наступні залікові бали та штрафи: кількість уражених супротивників; час, кількість захоплених контрольних точок (об’єктів, позицій); час утримання об’єкту в обороні; кількість якісних тактичних маневрів). Також рекомендується обов’язково визначати штрафні бали: кількість «вбитих» в команді, кількість «дружного вогню», грубі порушення виконання тактичних дій і дотримання безпеки.

Загальнокомандний результат складається з суми всіх балів та штрафів. В разі однакових результатів команд умови визначення переможця будуть зазначені головною суддівської колегії за добу до проведення гри. В таких випадках

рекомендується зважати на час виконання завдань, на час першої втрати в команді, на кількість дівчат в складі рою, на вік учасників в кожному рої, на дії ройового тощо.

Рекомендована кількість суддів – не менше 1-2 суддів на рій.

- **ОБОВ'ЯЗКОВА УМОВА:**

При реєстрації у мандатній комісії підсумкового етапу рій подає свою Книгу звитяг (п. 16 Положення про Всеукраїнську дитячо-юнацьку військово-патріотичну гру «Сокіл» («Джура»), затверджене постановою Кабінету Міністрів України від 17 жовтня 2018 р. № 845).

Також разом із попередньою заявкою на участь у підсумковому етапі гри «Джура» повідомляється адреса Інтернет-ресурсу, на якому можна ознайомитись із діяльністю рою протягом навчального року.

У разі відсутності Книги звитяг або невідповідності її умовам Положення рій посідає місця після роїв, що надали відповідну Книгу.

3. Протести та порядок їх розгляду

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

Протести щодо порушень Правил, Положення і 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, Положення або Правил 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 етапу 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.

Суддівська колегія вислуховує по протесту всі сторони, але у випадку неявки однієї з них, рішення може бути прийняте і за її відсутності.

Остаточне рішення по 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 рішення Суддівської колегії по протесту представнику рою.

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

Апеляційне журі

Апеляційне журі в обов'язковому порядку створюється на III (Всеукраїнському) етапі гри «Джура». На інших етапах апеляційне журі створюється за необхідністю.

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

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 Правил, Положення, Умов, Методичних рекомендацій.

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

4. «Форс-мажорні» обставини.

У випадку коли учасник рою обґрунтовано (хвороба чи травма, набуті під час змагань – підтверджені медичними працівниками, сімейні обставини) не може продовжувати брати участь у проведенні підсумкового етапу можна провести його заміну. Якщо заміну провести неможливо рій продовжує участь у змаганнях в неповному складі на загальних підставах. Рішення про обґрунтованість «форс-мажорних» обставин та заміну або продовження участі у не повному складі приймається ГСК за присутності відповідальних за проведення етапу і представника рою, що потрапив у дані обставини.

5. Підведення підсумків

1. Загальний підсумок на підсумкових етапах підводиться за найменшою сумою місць, що посів рій в усіх конкурсах та змаганнях (або за іншими критеріями, визначеними організаторами).

2. Якщо рій не брав участь у «обов'язковому» конкурсі, то в інших змаганнях та конкурсах він посідає місце після роїв, які мають повний залік.

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

4. Серед переможців I (районного (міського, ОТГ), II (обласного та Київського міського) етапів визначається рій, що буде делегований на наступний підсумковий етап поточного року.

5. Загальний підсумок III (Всеукраїнського) етапу не підводиться. Визначаються переможці та призери в окремих видах змагань та конкурсів.

Заступник директора Денис Бондарчук