

**Умови проведення
районного етапу дитячо-юнацької
військово-патріотичної гри „Сокіл”(„Джура”)**

1. ЗАГАЛЬНІ ПОЛОЖЕННЯ

Районний етап Гри проводиться відповідно до Положення про Всеукраїнську дитячо-юнацьку військово-патріотичну гру «Сокіл» («Джура»), затвердженого наказом Міністерства освіти і науки, молоді та спорту України від 13.06. 2012 № 687, зареєстрованого в Міністерстві юстиції України 03.07.2012 за № 1094/21406, наказу Міністерства освіти і науки України від 31.03.2014 № 276 «Про внесення змін до Положення про Всеукраїнську військово-патріотичну гру «Сокіл» («Джура»), зареєстрованого в Міністерстві юстиції України 18 квітня 2014 року за № 436/25213, та наказу відділу освіти, молоді та спорту Ямпільської районної державної адміністрації від 31.03.2017 №146-ОД «Про проведення I (районного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)» (далі Гра), з метою виховання юних патріотів України на засадах національної гідності, високої самосвідомості та активної громадянської позиції, здорового способу життя, духовно багатой та фізично розвиненої особистості.

2. МЕТА ТА ЗАВДАННЯ

2.1. Метою Гри є національно-патріотичне та духовне виховання учнівської молоді на ідеях козацького лицарства та козацьких традицій.

2.2. Завдання Гри:

сприяння поширенню дитячо-юнацької військово-патріотичної Гри «Сокіл» («Джура») у навчальних закладах району;

пропаганда козацьких морально-світоглядних цінностей та спортивно-оздоровчої роботи;

формування серед молоді засад здорового способу життя засобами краєзнавства, туризму та спорту;

популяризація серед молоді туризму і краєзнавства, військово-прикладних видів спорту, активного дозвілля, вивчення історії визвольних змагань та української військової традиції;

вшанування геройського чину всіх борців за незалежність України;

визначення переможців ройових ігор військово-спортивного, туристського, культурно-інтелектуального та патріотичного спрямування;

сприяння подальшому впровадженню в педагогічну практику учнівського самоврядування.

3. ТЕРМІН ТА МІСЦЕ ПРОВЕДЕННЯ

Гра проводиться **28 квітня 2017 року** на базі Ямпільської загальноосвітньої школи I-III ст. №2.

Заявки на участь у грі (додаток 1) подаються до 21 квітня 2017 року до комунального закладу Ямпільський районний Центр дитячої та юнацької творчості: 41200, смт Ямпіль вул. Спасо-Преображенська, 11 rcdut2016@i.ua

4. КЕРІВНИЦТВО ГРОЮ

4.1. Загальне керівництво підготовкою та проведенням Гри здійснює відділ освіти, молоді та спорту Ямпільської районної державної адміністрації та районний штаб Гри. Безпосередня відповідальність за організацію та проведення заходу покладається на комунальний заклад Ямпільський районний Центр дитячої та юнацької творчості.

5. УЧАСНИКИ ГРИ

5.1. До участі у Грі допускаються кращі рої (по одному) від навчальних закладів району.

5.2. Склад рою – 8 дітей (6 хлопців, 2 дівчини) учнів 8-10 кл. плюс керівник.

Необхідні документи:

- Іменна заявка, затверджена керівником навчального закладу

- Паспорт або свідоцтво про народження (ксерокопія).

6. ФІНАНСУВАННЯ.

6.1 Витрати на підготовку суддів, організацію змагань та нагородження здійснюється за рахунок коштів районного відділу освіти, молоді та спорту.

6.2. Всі витрати, пов'язані з відрядженням та участю команд в змаганнях (проїзд, перевезення вантажу, технічне укомплектування) несуть учасники або заклади, організації чи установи, що відряджають дані команди.

7. ПРОГРАМА ГРИ

У рамках Гри будуть проведені спортивні та туристські змагання, конкурси, всі етапи Гри проходяться з роювою атрибутикою (прапором рою).

7.1. Основні види змагань та конкурсів:

конкурс «Ватра»: художньо–мистецьке представлення рою, що включає інформацію про навчальний заклад, особливостей місця проживання тощо;

конкурс «Візитка рою»: емблема, девіз, прапор, позивний тощо;

змагання на туристській смузї перешкод, зі спортивного та туристського орієнтування (туристсько–спортивна естафета);

впоряд (стройова підготовка) (5-7 хв.) - змагання з індивідуальних дій та дій у складі рою, оцінка зовнішнього вигляду, одностроїв, організованості та якості виконання наказів. Проводиться з виконання маршової патріотичної пісні;

змагання з початкової військової підготовки (стрільба із пневматичної зброї);

змагання з фізичної підготовки та вправності у виконанні вправ перетягування канату;

«рятівник» - змагання з надання першої долікарської допомоги з елементами рятувальних робіт.

7.2. Додаткові види змагань та конкурсів:

гра «Відун» - інтелектуальні змагання з історії України, доби козаччини, українських військових формувань різних епох, сучасних збройних сил України по системі «Брейн-ринг», «Що?», «Де?», «Коли?»

Конкурс звітів про роботу рою «Добре діло» – оформляється відповідно до ідейних принципів лицарства і включає: інформацію про зміст проведеної роботи, її суспільну значимість, місце (місця) проведених роєм заходів, висвітлення їх у ЗМІ; звіт складають: друкований текст (до 10 сторінок), фотоматеріали (до 10 фотографій розміром не менше 10x15см), **наявність електронного носія.**

7.3. Умови проведення окремих видів змагань та конкурсів додаються. (додаток 2)

8. Підведення підсумків та нагородження переможців.

Місце команди визначається за кількістю здобутих призових місць на різних точках змагань. Перемагає та команда, яка здобула найбільше перших місць, якщо рівний результат, то враховується кількість других місць і т.д. Не участь в одному з видів змагань автоматично ставить рій в підсумковій таблиці нижче тих команд, які взяли участь у всіх видах.

Переможці Гри нагороджуються грамотами відділу освіти, молоді та спорту Ямпільської районної державної адміністрації.

У Головну суддівську колегію районного етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»).

ІМЕННА ЗАЯВКА

навчальний заклад направляє для участі в районному етапі Всеукраїнської гри дитячо-юнацької військово - патріотичної гри «Сокіл» («Джура») команду в такому складі:

№ п/п	Прізвище, ім'я по батькові учасника	Рік народження	Навчальний заклад, школа, клас	Підпис лікаря, печатка

Тренер-керіник команди

Всього допущено до гри «Джура» -

_____ чоловік

(прописом)

Керівник навчального закладу

М.П.

_____ (ПБ)

ДОДАТОК 2

Детальні умови проведення конкурсів, змагань I (районного) етапу дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)

Перед початком кожного конкурсу командир шикує команду в шеренгу по одному та подає старшому судді рапорт про готовність команди до конкурсу: **«Товаришу суддя! Команда (назва) до участі у конкурсі (змаганні, естафеті) готова.** Командир команди (називає прізвище)». Старший суддя проводить цільовий інструктаж, доводить до відома команди правила та особливості конкурсу.

1. Конкурс «ВАТРА» (художньо-мистецьке представлення рою)

Тематика – рідний край, рідна школа, козацтво, українські січові стрільці (УСС), Українська Народна Республіка(УНР), українська повстанська армія (УПА), сучасна українська армія та все, що пов'язане з роєм, гумор.

Тривалість виконання завдання 5-7 хв.

У конкурсі бере участь весь рій(команда). Конкурс проводиться у вигляді представлення рою виконання творчо-мистецького завдання. Конкурс проводиться до початку інших змагань програми. Конкурс проводиться за таким порядком:

- а). перед початком конкурсу учасникам оголошуються умови проведення конкурсу, у яких враховуються місцеві та погодні умови;
- б). перед початком конкурсу серед ройових проводиться жеребкування, за яким визначається черговість участі рою в конкурсі;
- в). за сигналом старшого судді конкурсу судді та рої збираються у визначеному місці, де буде проводитися конкурс;
- г). ройовий доповідає старшому судді про готовність рою до участі у конкурсі

За недотримання умов конкурсу на рій (команду) може накладатися штраф: зняття балів, анулювання результату команди у конкурсі.

Визначаються три кращі команди.

Критерії оцінювання: втілення легенди, художній рівень, костюми.

2. Конкурс «ВІЗИТКА РОЮ» (назва рою, емблема, девіз, прапор)

Конкурс «Візитка рою» є домашньою заготовкою (перед подачею письмового підтвердження для участі у змаганнях команди повинні придумати та підготувати атрибутику команди, в яку входять: емблема, девіз, прапор, відзнаки).

На першому урочистому шикунні перед початком змагань рої демонструють свою атрибутику: емблему, прапор, клич-девіз. Виконуються команди **«Рівняйсь»** та **«Струнко»** Команди подає ройовий. Демонструються назва рою, емблема, прапор, девіз. Команда **«Вільно»** не подається, подається команда **«Спочинь»**

Назва повинна мати героїчний, козацький, патріотичний зміст. Найкраще, використовувати зооморфні мотиви, гумористичні, історико-героїчні, подекуди і фантастичні образи, зокрема з фольклору: Нічні кажани, Гайдамаки, Сіроманці, Котигорошки, Чорні вершники, Чорні запорожці, Залізні вовки, Сваричівські оси.

Мета: створення збірного образу, який би сприймали члени рою як частинку себе, і це б мотивувало їх спільно наслідувати свій ідеал, співдіяти у досягненні перемоги.

Відзначка (відзнака) – емблема рою, нашивка на одязі, що підтверджує назву команди, схематичне, символічне зображення назви. Форма: білий круг з чорним колом, усередині чорне зображення.

Ройовий клич-девіз відображає лицарсько-воїнську, козацьку філософію, світогляд, ідеали. Дозволяється використовувати народні приказки, прислів'я, латинські вислови: «Двічі не вмирати», «Або пан, або пропав», «Краще вовком згинути, аніж жити псом», «Зі щитом або на щиті». Мета-клич повинна ідейно об'єднувати всіх членів рою, спрямовувати їх на якусь позитивну поведінку.

Прапорець встановленої форми із своїми барвами – полотняний або сатиновий квадрат розмірами 75x75 см, складається з двох чи трьох барв. На правій (лицевій) стороні прапорця в естетично гарному місці нашивається відзнака рою, висотою 25–30 см. На тій же стороні – симетричний напис назви рою. Розміри букв висотою 10 см. На лівій (зворотній) стороні прапорця відсутні будь-які нашивки. Прапорець кріпиться до держака довжиною 180 см та діаметром 3 см.

Барви рою довільні й складаються з 2–3 кольорів, котрі обираються його учасниками. Їх можна використовувати не тільки для прапорця, але і для інших потреб ідентифікації рою. Основна барва для всіх учасників гри «Джура» – малинова. Її можна використовувати як одну з барв рою, але не як основну, а додаткову, яка виконує функції тла (фону).

Типова форма – однострій, простий у виготовленні з елементами козацької тематики та традицій, основний елемент – сорочка-вишиванка. Представники команд, які представляють молодіжні та козацькі організації чи шкільні установи, де є визначено однострої, можуть використовувати їх для представлення себе під час гри. Для участі у спортивних та польових змаганнях слід використовувати спеціальний одяг.

Для виготовлення однострою можна використати елементи обмундирування української армії чи силових структур різних часів.

3. Вікторина зі знань історії – гра «ВІДУН» (інтелектуальні змагання).

У конкурсі бере участь вся команда. Конкурс проводиться у вигляді вікторини з воєнної історії за такими періодами: Київська Русь, козацька доба, військове будівництво в Україні та утворення українських військових формувань у ХХ столітті, становлення та розвиток Збройних Сил України (з 1991 року). Запитання можуть стосуватися подій та персоналій, озброєння та військової техніки, військової символіки та нагород. Команди мають дати

відповіді на 20 запитань в тестовій формі. Загальний час, протягом якого команди відповідають на питання, має становити не більше 30 хвилин.

Порядок проведення конкурсу:

до початку конкурсу командири команд отримують інформацію про номер столу, за яким вони будуть розміщуватися, та правила конкурсу;

керівники команд знаходяться за межами приміщення, в якому проходить конкурс;

за командами закріплюються судді-спостерігачі, які забезпечують одночасну передачу пакету із завданнями за сигналом старшого судді, слідкують за роботою команди;

команди займають визначені їм місця;

за сигналом старшого судді конкурсу суддя-спостерігач передає командиру команди пакет, в якому знаходиться лист питань, з цього моменту починається відлік часу;

командир команди констатує момент завершення роботи словами: «Роботу завершено», суддя-спостерігач фіксує час закінчення роботи над питаннями та зазначає його у листі питань;

За кожну правильну відповідь команда отримує 1 бал.

За порушення правил на команду накладається штраф: додатковий час, зняття балів, анулювання результату команди у конкурсі.

Переможець конкурсу визначається за найбільшою сумою балів, набраних командою. У разі наявності однакової кількості балів у декількох команд переможець визначається за меншим проміжком часу, витраченим командою на відповіді.

4.Змагання «ТУРИСТСЬКА СМУГА ПЕРЕШКОД»(комбіновані військово-спортивні та туристські естафети)

Дистанція долається всією командою, основним завданням є проходження всієї ділянки на швидкість та з якомога меншою кількістю штрафних балів. Результат команди визначається сумою часу проходження та штрафних балів (1 бал = 30 секунд).

3.1. Подолання перешкоди з використанням підвішеної мотузки (маятником)

Мотузка підвішується до точкової опори. На ній можуть бути зав'язані вузли. На маятнику може знаходитися не більше одного учасника. Учасник, тримаючись за мотузку, долає зону перешкоди, яка обмежена контрольними лініями. Штрафується заступ за контрольну лінію та падіння учасника у межах зони перешкоди.

3.2. Подолання перешкоди з використанням жердини

Учасники долають зону перешкоди, яка обмежена контрольними лініями або природна (яр, річка), по черзі один за одним, опершись на жердину. Штрафується заступ за контрольну лінію та падіння (опора на дві ноги) учасника у межах зони перешкоди.

3.3. Рух по жердинах

Кількість жердин – не менше ніж по одній на двох учасників команди. Використання жердини, як опори на рельєф, не дозволяється. Штрафується доторкання землі (*болота, води*) у зоні перешкоди.

3.4. Рух по купинах

Довжина етапу – не більше 20 м, а відстань між купинами – до 1,5 м. Штрафується доторкання землі (*болота, води*) у зоні перешкоди.

3.5. Рух по пластунськи

Довжина етапу – не більше 40 м, ширина 0,7 м, висота 0,6 м. Штрафується доторкання поза обмеженою лінією та рух за обмеженою лінією.

3.6. Рух навприсядки

Довжина етапу – не більше 40 м, ширина 0,7 м. Штрафується доторкання поза обмеженою лінією та рух за обмеженою лінією.

Штрафні бали: 1 бал – заступ за контрольну лінію, торкання однією рукою рельєфу поза контрольною лінією; **3 бали** – рух за контрольною лінією, вихід двома ногами за контрольну лінію; **10 балів** – за непроходження етапу (*за кожного учасника*).

5.Конкурс звітів під загальним гаслом «ДОБРЕ ДІЛО»

(проведення духовно-патріотичного заходу, етнографічного дійства тощо на засадах лицарського служіння Батьківщині та ближньому)

1). Звіт складається у письмовій формі.

Загальний обсяг звіту не повинен перевищувати 15 сторінок, в тому числі текстової частини – 10 сторінок.

Звіт повинен бути друкованим та бажано на електронних носіях (формат RTF, документ Microsoft Word, шрифт Times New Roman – 14 pt інтервал - 1,5), мати формат аркуша А-4 і пронумерованим разом з додатками. Нумерація наскрізна і повна.

2). Звіт повинен мати такі структурні елементи:

титульна сторінка;

анотація;

довідкові відомості;

фотографії;

опис доброго діла (сценарій заходу);

додатки, що демонструють суспільну значимість Доброго діла;

підсумки, висновки, рекомендації.

5.2.2. Текстова частина повинна носити діловий характер. Опис та розповідь про цікаві події та учасників може мати нарисовий характер.

5.2.3. Титульна сторінка.

На титульній сторінці дається назва регіону, повна назва навчального закладу чи організації, де рій був паспортизований, загальна назва Доброго діла (заходу), місце, термін проведення, прізвище, ім'я, по батькові виховника, його посада, домашня адреса, контактний телефон, E-mail: за формою:

(навчальний заклад, організація, назва рою)

З В І Т

про Добре діло (проведений захід) _____

Загальна тема: _____

Здійснений (проведений) _____

(місце)

з _____ до _____ року

Виховник _____

(прізвище, ім'я, по батькові, посада)

Адреса виховника, контактний телефон,

E-mail: _____

5.2.4. Анотація.

В анотації у стислій формі викладається головна суть та ідея доброго діла (проведеного заходу). Обсяг – до 0,5 сторінки.

5.2.5. Зміст.

У змісті вказуються назви всіх розділів, підрозділів та елементів звіту, номер сторінки, з якої вони починаються.

5.2.6. Довідкові відомості про:

місце та адресну спрямованість;

час та тривалість; особливі умови проведення;

список рою, де вказати прізвище, ім'я, по батькові, навчальний заклад, клас; назва навчального закладу чи організації, завдання яких виконував рій, короткий зміст завдання.

5.2.7. Фотографії.

Фотографії у звіті повинні розкривати місце, час, мету даного Доброго діла, проведеного заходу, відображати зміст та конкретну участь кожного.

Фотографії повинні мати підписи об'єктів, містити пояснення, мати нумерацію.

У звіті фотографії розміщуються у хронологічному порядку в місцях, де на них є посилання.

Розмір фотографій від 13x18 см до 21x29,7 см.

5.2.8. Опис Доброго діла (заходу).

обґрунтування вибору;

матеріали про виконану роботу, бажано у формі нарису, що докладно розкриває тему.

5.2.9. Додатки.

висвітлення у ЗМІ;

рішення місцевих органів влади, суспільний резонанс.

5.2.10. Підсумки, висновки, рекомендації.

Розділ повинен відмітити найбільш характерні особливості саме цього Доброго діла (заходу).

Розділ містить короткий підсумок роботи, висновки, рекомендації.

У форму написання звіту про «Добре діло» та умови підбиття підсумків можуть вноситись зміни організаторами цього конкурсу.

Перелік видів змагань і конкурсів, їх детальний опис, умови заліку та підбиття підсумків (результатів) при проведенні підсумкових (фінальних) заходів навчальним закладом визначаються організаторами напередодні, але не пізніше ніж за добу до проведення.

6. Змагання з індивідуальних дій та дій у складі рою – стройовий «ВПОРЯД» (5-7 хв.) (стройова підготовка)

Демонструється виконання стройових прийомів за навчально-методичним посібником «Муштровий впоряд дитячо-юнацької військово-спортивної патріотичної гри «Сокіл» («Джура») Українського козацтва» (упорядник – С.П. Рудюк).

Форма одягу – одноманітна для команди (*польова або інша на зразок форми Збройних Сил та інших військових формувань України*);

- **головні убори** – обов'язкові;
- **взуття** – за вибором команди (*крім спортивного*).

Обов'язковою є наявність символіки Всеукраїнської гри «Джура» та символіки команди.

Використання символіки Збройних Сил та інших військових формувань України на конкурсі забороняється.

Час на виконання обов'язкового завдання - 3 хв., творчого завдання - 4 хв.

Обов'язкове завдання повідомляється рою на початку змагань. Творче завдання готується командою заздалегідь. Участь у зазначеному змаганні бере рій у складі 8 чол. Усі накази подає ройовий.

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

Творче завдання може бути представлене у вигляді монолітного та чіткого показу різноманітних елементів впоряду у складі рою під супровід барабанного бою чи під музику.

Оцінка виставляється від 1 до 4 (незадовільно, задовільно, добре, дуже добре) за такими критеріями:

в обов'язковому та творчому завданнях оцінюється зовнішній вигляд, однострій, організованість та якість виконання впорядових наказів; виконання маршової патріотичної пісні.

На завершення показу виконується марш рою стройовим кроком з маршовою патріотичною піснею. Бажано використовувати козацьку тематику пісень. Перемагає рій, який в сумі набирає найбільше балів.

Порядок виконання: рій виходить на місце для показу стройових прийомів у колоні по двоє за командою «РІЙ, РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО, ходом– РУШ!».

Після виходу на визначене місце ройовий подає команди:

«РІЙ – СТІЙ, право-(ліво-) РУЧ, СПОЧИНЬ, ЗАПРАВИТИСЬ!».

Вийшовши на середину ладу (строю), ройовий подає команду: «РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО! Рій (проголошує назву), наш девіз (звучить девіз). Рівняння до СЕРЕДИНИ!»; підходить до судді конкурсу та доповідає про готовність рою: «Пане суддя! Рій (назва) до участі в конкурсі "Впоряд" готовий! Ройовий (називає своє прізвище)».

Суддя подає команду: «СПОЧИНЬ!».

Ройовий дублює команду: «СПОЧИНЬ! Рій – РОЗІЙДИСЬ».

Після цього рій виконує прийоми в такій послідовності:

- шикуння в однолаву;
- розмикання і змикання рою;

- перешикування рою з однолави в дволаву та навпаки;
- повороти на місці (праворуч, ліворуч, обернись);
- крок на місці;
- перешикування в колону по двоє;
- проходження урочистим ходом з виконанням військового вітання під час руху;
- проходження з виконанням ладової пісні (по завершенні творчого завдання).

Шикування в однолаву

Ройовий підходить до встановленого місця шикування і подає команду для збору: «Рій – ДО МЕНЕ»

(За цією командою джури бігом збираються до ройового).

Ройовий подає команду: «Рій, у лаву – ЗБІРКА».

(Подавши команду, ройовий приймає поставу «струнко» обличчям у бік чолової лінії шикування, рій шикується ліворуч від ройового. З початком шикування ройовий виходить із ладу й стежить за шикуванням рою).

Ройовий подає команду: «РІВНЯЙСЬ».

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

Після закінчення вирівнювання рою подається команда: «СТРУНКО!»

Ройовий завершує виконання прийомів командою: «СПОЧИНЬ!».

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

Розмикання і змикання рою

Ройовий стає перед ладом і подає команду: «Рій, вліво на два кроки розім-КНИСЬ».

(За командою всі джури, за винятком того, від якого здійснюється розмикання, повертаються в зазначений бік, рівночасно з постановкою ноги повертають голову до чола ладу і йдуть пришвидшеним півкроком, дивлячись через плече на того, хто йде ззаду, і не відриваючись від нього; після зупинки того, хто йде ззаду, кожен робить ще стільки кроків, скільки було зазначено в команді, й повертається праворуч).

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

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

Ройовий подає команди: «РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!»

Ройовий завершує виконання командою: «СПОЧИНЬ!».

Перешикування рою з однолави в дволаву та навпаки

Ройовий подає команду: «Рій, до двох – ВІДЛІЧИ».

(Відлік починається з правого крила: кожний джура, швидко повертаючи голову до джури, який стоїть ліворуч від нього, називає свій номер і швидко ставить голову просто (прямо), крайній лівого крила голову не повертає).

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

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

Ройовий подає команду: «РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО».

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

(За виконавчою командою другі номери роблять лівою ногою крок вліво, не приставляючи правої ноги, крок вперед й приставляють ліву ногу).

Ройовий подає команди: «РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!»

Ройовий завершує виконання командою: «СПОЧИНЬ!».

Повороти на місці (праворуч, ліворуч, обернись)

Ройовий подає команду: «Рій, право-РУЧ».

(За виконавчою командою всі джури повертаються праворуч).

Ройовий подає команду: «Рій, ліво-РУЧ».

(За виконавчою командою всі джури повертаються ліворуч).

Ройовий подає команду: «Рій, обернись, ЗАПРАВИТИСЬ».

(За виконавчою командою всі джури повертаються через ліве плече на 180 градусів. Під час вирівнювання рою після виконання команди «обернись» у наступній команді вказується на бік рівняння, наприклад: «Вправо (вліво) – РІВНЯЙСЬ»).

Ройовий подає команди: «Вправо (вліво) – РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!»

Ройовий завершує виконання прийому командою: «СПОЧИНЬ!».

Крок на місці

Ройовий подає команду: «Рій, РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО, на місці ходом-РУШ».

(За виконавчою командою всі джури крокують на місці).

Ройовий подає команду: «Рій – СТІЙ!».

(За виконавчою командою, подається під ліву ногу, всі джури приставляють праву ногу і зупиняють крок на місці).

Ройовий подає команди: «РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!»

Ройовий завершує виконання прийому командою: «СПОЧИНЬ!».

Перешикування в колону по двоє

Ройовий подає команду: «Рій – РОЗІЙДИСЬ».

Ройовий підходить до встановленого місця шикування і подає команду для збору: «Рій – ДО МЕНЕ»

(За цією командою джури бігом збираються до ройового).

Ройовий подає команду: «Рій, в колону по двоє – ЗБІРКА».

(Подавши команду, ройовий приймає поставу «струнко» обличчям у бік руху рою, рій шикується за ройовим по двоє).

Ройовий з початком шикування повертається до рою і подає команду: «РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!».

Ройовий розвертається спиною до рою і подає команду: «РІЙ, ходом-РУШ!».

(За виконавчою командою ройовий виводить рій на вихідну позицію для проходження урочистим ходом з виконанням військового вітання під час руху).

Проходження урочистим ходом з виконанням військового вітання під час руху

(Рій у колоні по двоє знаходиться на вихідній позиції, хорунжий з прапорцем рою стоїть перед роєм в позиції для руху урочистим ходом (мал.3), ройовий стоїть перед хорунжим).

Ройовий повертається до рою і подає команди: «РІЙ, РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!», розвертається спиною до рою і подає команду: «РІЙ, рівним кроком – ходом РУШ!».

(Рій починає рух у встановленому напрямку).

При наближенні рою до судді ройовий повертає голову вправо (в напрямку до судді) і подає команду: «Рій, вправо – ГЛЯНЬ!».

(За виконавчою командою ройовий прикладає праву руку до головного убору, хорунжий і права колона рою тримає голову прямо, а ліва колона повертає голову праворуч).

Після проходження рою за межі суддів ройовий подає команду: «Рій – СПО-ЧИНЬ!».

(За виконавчою командою ройовий опускає праву руку, ліва колона рою повертає голову прямо, рій крокує на встановлене місце).

Проходження з виконанням ладової пісні

(Рій у колоні по двоє знаходиться на вихідній позиції, хорунжий з прапорцем рою стоїть перед роєм в позиції для руху урочистим ходом (мал.3), ройовий стоїть перед хорунжим).

Ройовий повертається до рою і подає команди: «РІЙ, РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!», розвертається спиною до рою і подає команду: «РІЙ, з піснею – ходом РУШ!».

(Рій починає співати пісню з початком руху).

Після проходження рою за межі суддів ройовий подає команду: «Рій – СПОЧИНЬ!».

(За виконавчою командою рій припиняє співати пісню і крокує на встановлене місце).

7.Змагання «ФІЗИЧНА ПІДГОТОВКА» (виконання вправ)

Силове змагання «Перетягування канату» - у змаганнях беруть участь два рої по 8 чоловік у кожному. Додаткові умови можуть бути оголошені за 1 год. до початку змагань (наприклад: склад – 9 чоловік (8 – безпосередньо беруть участь у змаганні, один учасник рою (керівник) – запасний, що може

замінювати когось із учасників у другій чи третій спробах при форс-мажорних обставинах (може бути проведена тільки одна заміна).

Канат стандартний. Окружність – 10-12 мм; довжина – не менше 33 м; кінці – обметані.

Учасник змагань називається – пулер.

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

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

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

Допускається одностороннє розташування пулерів. Канат в такому випадку повинна розташовуватися з правої сторони пулера і бути між тілом та верхньою частиною передпліччя.

Рій сам визначає тактику розміщення пулерів. Допускається зміна тактичної побудови у різних спробах.

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

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

На старті тяги центральний маркер на канаті має бути поєднано із центральною лінією на поверхні майданчика.

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

За командою головного судді (за свистком) рої перетягують канат на свою сторону.

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

Взуття може бути шиповане. Бутси – забороняються!

Кінцевий пулер називається «якірним». Канат має проходити вздовж правої сторони тіла, діагонально через спину та через ліве плече, ззаду наперед. Залишки канату проходять під передпліччям лівої руки та звисають назад або вбік. Якірний робить такий самий захват обома руками (долонями вгору), руки витягнуті вперед, стопи ніг попереду.

При виявленні порушення суддя зупиняє боротьбу. Суддя робить зауваження при падінні когось із учасників («сидінні») (пулер доторкається землі іншою частиною тіла, крім ніг) та моментальному не поверненні у висхідне положення, гальмуванні тяги («ступор»), не бажанні вести активну боротьбу («тяга без боротьби»), при пропусканні канату через руки (неконтрольований рух канату), неодноразовому сидінні та продовженні боротьби в тязі («гребля») рою робиться зауваження. Після трьох зауважень рій дискваліфікується і йому зараховується поразка. Забороняється робити будь-які упори на землі (виямки, бортики) для ніг.

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

Рої можуть змагатися у трьох спробах. Між спробами рої міняються майданчиками. Відпочинок між спробами не більше трьох хвилин.

Перемагає у спробі рій, який перетягне середній маркер канату за фінішну лінію на своїй стороні майданчика.

Час перетягування канату не повинен перевищувати 60–90 сек.

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

8.Конкурс з медичної підготовки «РЯТІВНИК» (надання долікарської допомоги)

Час виконання – буде визначений напередодні (орієнтовно 5 – 8 хвилин).

Кількість учасників – 8 чоловік, із них не менше 2-х дівчат.

Рій витягує картку і одночасно виконує завдання.

Завдання складається із двох частин:

1. Теоретичний тур (можливі завдання):

правила надання першої допомоги при опіках, тепловому та сонячному ударах, відмороженнях, переохолодженні, ураженні електричним струмом, утопленні, тривалому здавленні окремих частин тіла, гострому болі в животі, отруєнні хімічними продуктами, їжею, грибами, ягодами, укусах отруйних змій, комах та павуків.

2. Практичний тур (можливі завдання):

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

3. Після виконання завдань рій проходить швидкісний етап:

накладання шини з підручного матеріалу (при переломах плеча, передпліччя, стегна, гомілки) та транспотування потерпілого через яр (іншу перешкоду – буде вказана за 1 год. до початку змагань) на ношах, виготовлених із двох жердин та двох брезентових курток (штормовок) або шматка брезенту. Потерпілий визначається роєм, йому заборонено виконувати будь-які дії, що полегшують роботу рою.

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

Один бал прирівнюється до 10 сек. часу.

Витратні матеріали суддівські.

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

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

9. Стрільба (виконання стрільб з пневматичної зброї).

Стрільби проводяться на дистанції 10 м з позиції лежачи. Кількість пострілів 3. Мішень № 8. Загальний час на стрільбу відводиться до 5 (3) хвилин на команду. Беруть участь 3 учасника команди. Визначається командний та індивідуальний результат - визначення кількості точних попадань та відповідно

набраних балів(за рішенням суддівської колегії кількість учасників може бути зменшена).

Перемагає команда, яка набрала найбільшу кількість балів. Позиції стрільця визначають в день змагань.

Три кращі учасники в індивідуальному результаті також відзначаються в підсумковому протоколі змагань.