

## РІШЕННЯ

### Про затвердження умов проведення I (міського) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)

Відповідно до статті 32 Закону України «Про місцеве самоврядування в Україні», Положення про Всеукраїнську дитячо-юнацьку військово-патріотичну гру «Сокіл» («Джура»), затвердженого Постановою Кабінету міністрів України 17 жовтня 2018 року № 845, з метою виховання в учнівської молоді патріотизму, любові до України, поваги до народних звичаїв, традицій, національних цінностей українського народу та формування навичок здорового способу життя, зміцнення духовного і фізичного здоров'я школярів, виконавчий комітет Біляївської міської ради

#### ВИРІШИВ:

1. Затвердити умови проведення I (міського) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») (додаток № 1).

2. Затвердити умови проведення конкурсів, дистанцій та змагань I (міського) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») для старшої та середньої вікової групи (додаток 2).

3. Затвердити правила таборування I (міського) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») (додаток №3).

3. Управлінню освіти Біляївської міської ради (**Кобзар Л.В.**):

3.1 Щорічно до травня місяця провести семінари-практикуми для керівників роїв, вчителів фізичної культури та предмету «Захист України» з питань організації та проведення I (міського) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») у разі допустимих епідеміологічних умов.

4. Визнати таким, що втратило чинність, рішення виконавчого комітету Біляївської міської ради від 21 березня 2019 року № 46.

5. Контроль за виконання даного рішення покласти на заступника міського голови з соціально-економічних питань Гончаренко Н.А.

**Біляївський міський голова**

**М.П. Бухтіяров**

№ 44 від 18 березня 2021 року  
м. Біляївка

## **УМОВИ** **проведення I (міського) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово- спортивної патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)**

### **1. Загальні положення**

Проведення Всеукраїнської гри консолідує діяльність органів державної влади та місцевого самоврядування всіх рівнів, навчальних закладів і громадських організацій щодо вирішення проблем військово-патріотичного виховання підростаючого покоління.

Ці Умови визначають порядок організації та проведення I (міського) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»), його організаційне, методичне і фінансове забезпечення, порядок участі в I етапі гри «Сокіл» («Джура») і визначення переможців.

### **2. Мета**

Виховання юних патріотів України на засадах національної гідності, високої самосвідомості та активної громадянської позиції, здорового способу життя духовно багатой та фізично розвиненої особистості, а також перевірка знань із військової історії та навичок військово-спортивної підготовки школярів на основі народних звичаїв та усвідомлення славного, героїчного минулого наших предків.

### **3. Завдання**

- виховання в учнівській молоді патріотизму, любові до України, поваги до народних звичаїв, традицій, національних цінностей українського народу;
- набуття учнями знань, умінь і навичок, необхідних захиснику України;
- фізичне, соціальне, розумове та духовне виховання української молоді на основі народної педагогіки козацьких морально-світоглядних цінностей;
- вшанування героїського чину всіх борців за незалежність Української держави;
- формування у молоді високих морально-психологічних якостей на основі відновлених народних традицій; навичок здорового способу життя, зміцнення духовного і фізичного здоров'я школярів;
- заохочення учнів до систематичних занять в спортивних секціях та гуртках,
- популяризація та пропаганда туризму серед молоді.

### **4. Час проведення**

I (міський) етап Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-спортивної патріотичної гри «Сокіл» («Джура») проводиться щорічно протягом 3-х днів у травні місяці. Дати проведення гри можуть бути змінені у разі виникнення обставин непереборної сили.

### **5. Порядок та умови проведення**

У грі беруть участь учні закладів загальної середньої (позашкільної) освіти. Вікова категорія: старша вікова група – 15-17 років; середня вікова група -11-14 років.

Мова спілкування в таборі українська.

Команди (рої) шкіль шикуються на майданчику, капітани команд рапортують командуючому гри про готовність до змагань, участі на дистанціях та конкурсах, про кількісний склад команди (рою).

Всі дії команди, починаючи із шиккування на лійку, здачі рапорту, виходу з неї стройовим кроком, творчого завдання, участі на дистанціях, у конкурсах та змаганнях оцінюються судьями. Переможців визначають окремо серед кожного виду змагань.

Остаточні умови проведення етапів гри, їх перелік та порядок проходження оголошуються СК на початку змагань у певному виді. Для участі у спортивних та польових змаганнях слід використовувати спеціальний одяг.

Участь у всіх змаганнях та конкурсах є обов'язковою.

За вживання нецензурної лексики, алкогольних та тютюнових виробів учасниками таборування на території табору на команду (рій) накладається штраф, від загальної суми балів мінус 20 балів за кожен випадок.

Усі команди повинні дотримуватись порядку таборування та умов проведення гри. За невиконання умов таборування, порушення порядку таборування та умов проведення гри на команду (рій) накладається штраф відповідно до вимог порядку таборування та умов проведення гри.

## **6. Керівництво Гри**

Загальне керівництво гри здійснюється органами місцевого самоврядування, підготовку та проведення I міського етапу Гри здійснює управління освіти Біляївської міської ради.

Строки та місце проведення визначаються рішенням органів місцевого самоврядування.

Для проведення Гри створюється штаб та організаційний комітет.

З метою забезпечення об'єктивного суддівства результатів змагань створюється суддівська колегія, склад якої затверджується наказом управління освіти або наказом по табору по факту присутніх осіб, задіяних у суддівстві.

Відповідальність за безпосереднє проведення міського етапу Гри покладається на штаб з проведення Гри та суддівську колегію.

Очолює суддівську колегію головний суддя, який відповідно до повноважень керує роботою суддів, проводить засідання суддівської колегії, бере участь у визначенні переможців.

Члени суддівської колегії заповнюють протоколи змагань (конкурсів, дистанцій), визначають переможців кожного виду змагань та результат комплексного заліку I етапу гри «Сокіл» («Джура»).

Головний секретар суддівської колегії забезпечує оформлення та зберігання протоколів змагань (дистанцій, конкурсів, вікторин).

До складу штабу входять представники органів місцевого самоврядування, органів управління освіти, культури, фінансів, військових комісаріатів, представників козацьких і громадських організацій (за згодою).

Очолює штаб керівник, який розподіляє повноваження членів штабу і керує підготовкою та проведенням I етапу гри «Сокіл» («Джура»).

Члени штабу здійснюють організаційну роботу та забезпечують порядок проведення I етапу гри «Сокіл» («Джура»).

Задля забезпечення проведення I етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») у формі таборування створюється таборова старшина, склад якої визначається та затверджується наказом управління освіти

Біляївської міської ради, у разі необхідності вносяться зміни до наказу управління освіти наказом по табору (перед початком гри).

Очолює таборову старшину похідний отаман, який здійснює загальну організацію табору, керівництво таборовою старшиною; співпрацює з представником організації, що проводить захід, правоохоронних органів, охорони здоров'я, засобів масової інформації та інших організацій; приймає участь у виконанні виховної програми та контролює розпорядок дня; виконує інші поточні завдання, спрямовані на забезпечення якісного таборування.

## 7. Учасники

До участі у грі допускається команда від закладу загальної середньої (позашкільної) освіти у певній віковій групі.

У змаганнях беруть участь команди (далі рої) з числа учнів закладів загальної середньої освіти або позашкільного закладу.

Для участі у I етапі Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») подається до управління освіти Біляївської міської ради попередня заявка до 01 квітня в електронному вигляді встановленого зразка, що додається.

Кількісний склад рою – 10 осіб: 8 учнів (не менше 2-х дітей протилежної статті), що навчаються у одному і тому ж закладі освіти, керівник та заступник керівника рою.

Керівник та заступник керівника рою призначаються наказом директора закладу освіти, на яких покладається відповідальність за збереження життя та здоров'я учасників команди.

Керівник рою призначається з числа педагогічних працівників закладів освіти за основним місцем роботи.

У день заїзду керівники роїв повинні надати до мандатної комісії такі документи:

- наказ закладу освіти про участь рою у I етапі гри «Сокіл» («Джура»);
- заявку у друкованому вигляді на участь рою у I етапі «Сокіл» («Джура») за зразком та згоду на обробку персональних даних;
- копії паспортів керівників рою та учасників від 14 років або свідоцтв про народження учасників до 14 років, засвідчені керівником закладу освіти;
- учнівські квитки або довідки з місця навчання з фотографією, завірені печаткою закладу освіти ;
- медичні довідки про відсутність інфекційних захворювань та контакту з інфекційними хворими учасників рою;
- медичні довідки про відсутність інфекційних захворювань та контакту з інфекційними хворими керівника та виховника рою.
- страховий поліс від нещасних випадків на кожного учасника, діючий на час проведення гри. Умови страхування повинні передбачати виплату у разі настання нещасних випадків під час заняття спортом, участі у грі.
- Сценарій конкурсу «Ватра» (тема для середньої вікової групи «Слава героям», для старшої вікової групи відповідно до вимог II обласного етапу гри «Сокіл» («Джура»).

До місця проведення I етапу гри «Сокіл» («Джура») рої прибувають у супроводі керівників рою. На керівників рою покладається відповідальність за збереження життя та здоров'я учасників в дорозі під час перевезення та під час проведення заходу.

У разі заміни з поважних причин деяких членів рою, учасників I етапу гри «Сокіл» («Джура»), керівник рою після прибуття до місця проведення I (міського) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») подає до мандатної комісії остаточну заявку із зазначенням причини такої заміни.

Учасники I етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») повинні дотримуватись цих Умов, правил поведінки, розпорядку дня, правил техніки безпеки, виконувати природоохоронні вимоги та правила протипожежної безпеки.

У разі порушення вищезазначених вимог рій може бути **звільнений** від подальшої участі у змаганнях, а **результати рою – анульовані**.

Під час проведення I етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») обробка персональних даних учасників здійснюється відповідно до вимог Закону України «Про захист персональних даних».

Керівникам роїв та їх заступникам бути готовими проводити ранкову руханку.

## 8. Документація та терміни її подання

Письмове підтвердження про участь в I (міському) етапі Гри надсилається до 15 квітня поточного року на електрону адресу [bilyayivka.osvita@ukr.net](mailto:bilyayivka.osvita@ukr.net)

**Іменні заявки** на участь команд у змаганнях **виключно** за формою, завірені підписом і печаткою керівника закладу освіти, а також **печаткою медичного закладу**, подаються в день змагань. Також подається згода на обробку персональних даних на кожного учасника змагань.

Команда для участі в змаганнях подає документи зазначені у п. 7 «Учасники». За відсутності одного із документів команда до змагань допускається або не допускається за рішенням суддівської колегії (питання допуску до гри, у разі відсутності документів, виноситься на розгляд суддівської колегії).

З порядком та умовами проходження етапів гри, штрафами команди будуть ознайомлені напередодні (не менше ніж за 2 год. до старту).

## 9. Програма Гри

### Старша вікова група

1. Конкурс «Впоряд» (огляд строю та пісні) - заліковий
2. Змагання «Туристсько-спортивна смуга перешкод» - заліковий
3. Таборування «Бівак» - заліковий.
4. Змагання «Рятівник» (надання першої долікарської допомоги та транспортування потерпілого) - заліковий. Тактична медицина (поза конкурсом).
5. Змагання «Стрільба» (із пневматичної гвинтівки) - заліковий.  
Збірка-розбірка АК- заліковий, знати теорію, назви елементів стрілецької зброї, правила техніки поводження зі зброєю, дії у разі виявлення предметів схожих на зброєю.
6. Спортивні змагання (фіз. підготовка) - заліковий .
7. Книга зв'яз, паспорт рою – обов'язково, не заліковий;
8. Інтелектуальна гра-вікторина «Відун» - заліковий .
9. Теренова гра з елементами топографії та орієнтування на місцевості, (вміти читати карти та знати топографічні позначки) – обов'язковий, не заліковий.
10. Ватра (старша вікова група до 20 хв. Візитка рою (до 3 хв.) – обов'язковий, заліковий
11. Приготування козацьких страв в польових умовах – не заліковий.
12. Зустріч з учасниками АТО - дозвілля.

### Середня вікова група

1. Конкурс «Впоряд» (огляд строю та пісні) - заліковий.
2. Змагання «Туристсько-спортивна смуга перешкод» - обов'язковий, не заліковий
3. Таборування «Бівак» - заліковий.
4. Змагання «Рятівник» (надання першої долікарської допомоги, теорія, практика, в'язка ношей) – обов'язковий , не заліковий.
5. Збірка-розбірка АК(обов'язковий, не заліковий).

Знати теорію, назви елементів стрілецької зброї, правила техніки поводження зі зброєю, дії у разі виявлення предметів схожих на зброю (заліковий).

Стрільба із пневматичної гвинтівки - не заліковий.

6. Ватра (середня вікова група до 10 хв.). Візитка рою (до 3 хв.) - заліковий

7. Інтелектуальна гра-вікторина «Відун» - заліковий

8.. Книга звитяг, паспорт рою – обов'язково, не заліковий;

9. Теренова гра з елементами топографії та орієнтування на місцевості ( вміти читати карти та знати топографічні позначки) - обов'язковий, не заліковий.

10. Спортивні змагання – заліковий.

11. Приготування козацьких страв в польових умовах - обов'язковий, не заліковий.

12. Зустріч з учасниками АТО - дозвілля

У разі необхідності деякі етапи гри можуть бути проведені в онлайн-режимі відповідно до наказу управління освіти Біляївської міської ради.

### **10. Умови прийому та розміщення команд**

На місце проведення гри делегації прибувають у супроводі керівників рою. У день заїзду мандатна комісія приймає документи з 10.00 до 12.00. год., рої розміщуються в польових умовах (таборування) з 10.00 до 13.00. Місце встановлення наметів, облаштування бівачу вказується після реєстрації команди та проведення жеребкування відповідно до жеребкування. Рої повинні мати все необхідне спорядження для організації польового табору та приготування їжі, тенти, намети, парасольки від сонця (за необхідністю). Намети необхідно встановлювати на поліетиленові тенти під кожну палатку по розміру дна та верхній тент, що перекриває краї палатки не менше ніж 70 см.

Для участі на дистанціях, у змаганнях, конкурсах команда повинна мати:

- роюві атрибути (прапорець рою – розміром 75\*75);
- медичну аптечку на групу в 10 осіб з набором медикаментів для надання першої допомоги та з розхідним матеріалом для участі у змаганнях «Рятівник» .
- одяг для спортивних та польових змагань.
- предмети особистої гігієни.

Роз'їзд учасників гри відбувається після закриття гри. Керівники роїв зобов'язані прослідкувати за чистотою території та здати її представнику мандатної комісії або таборової старшини.

### **11. Підведення підсумків та визначення переможців**

Переможець I (міського) етапу гри «Сокіл» («Джура») визначається за обов'язковою участю в усіх залікових змаганнях та за найбільшою сумою I місць, зайнятих у всіх видах змагань, що оцінюються.

Підсумки кожного виду дистанцій, змагань, конкурсів, вікторин I етапу гри «Сокіл» («Джура») підбиваються окремо. Якщо команда не виставила учасників на змагання або конкурс, їй зараховується останнє місце в цьому виді.

В окремому випадку суддівська колегія може ввести персональне заохочення учасників гри.

Підсумки проведення I (міського) етапу гри «Сокіл» («Джура») визначаються на підставі протоколів суддівської колегії.

При рівності результатів перевага віддається рою, з найкращим результатом в порядку пріоритетів в конкурсах та змаганнях:

- конкурс «Стрільба з пневматичної гвинтівки»;
- конкурс «Впоряд»;
- змагання «Рятівник»
- змагання «Смуга перешкод»;

За порушення заходів безпеки та дисципліни Гри на команду, за рішенням суддівської колегії, накладаються штрафні санкції (20 балів за кожен випадок), включаючи дискваліфікацію команди.

За результатами I етапу гри «Сокіл» («Джура») рій, що посів I місце в I (міському) етапі гри «Сокіл» («Джура»), направляється для участі у II (обласному) етапі гри «Сокіл» («Джура»).

## **12. Нагородження переможців**

Рої, які посіли I, II, III місця у загальному заліку гри нагороджуються грамотами Біляївської міської ради.

Керівники роїв, які посіли I, II, III місця у загальному заліку, нагороджуються грамотами управління освіти Біляївської міської ради.

Рої, що посіли I-III місця з окремих видів програми, нагороджуються грамотами управління освіти Біляївської міської ради.

Всі учасники гри отримують дипломи учасників.

## **13. Порядок розгляду протестів і розв'язання конфліктних ситуацій**

Усі випадки незгоди з результатами змагань або діями суддів розглядаються виключно у вигляді офіційного протесту (письмово) від ройового на ім'я голови суддівської колегії або його заступника не пізніше, ніж за десять хвилин після оголошення результатів. Суддівська колегія може надати команді право пройти певні змагання окремо, якщо визнає дії суддів не правомірними. Рішення апеляційної комісії є остаточним та оскарженню на підлягає.

Учасники таборування, які своїми діями заважають команді суперників або суддям, будуть усунені від участі у змаганнях, а команді буде зарахована поразка. Втручання керівника рою або його заступника в дії рою або дії судді під час виконання програми тягне за собою штраф 25 балів від загальної суми балів, набраної роєм.

## **14. Фінансування I (міського) етапу гри Сокіл «Джура»**

Витрати на організацію та проведення I етапу гри «Сокіл» («Джура») здійснюються за рахунок коштів місцевого бюджету та інших джерел не заборонених чинним законодавством України.

Для забезпечення підготовки та проведення I етапу гри «Сокіл» («Джура») можуть залучатися благодійні внески, спонсорська допомога та інші надходження, які не заборонені чинним законодавством.

**УМОВИ**  
**проведення конкурсів, дистанцій та змагань**  
**I (міського) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької**  
**військово-спортивної патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)**  
**(старша група)**

**I. Впоряд (огляд строю та пісні).**

Змагання з індивідуальних дій та дій у складі рою з виконанням обов'язкового та творчого завдання.

Час на виконання обов'язкового завдання 3 хвилини, творчого завдання 3 хвилини. Загальний час від шиккування до виходу із плацу до 8 хв. За перевищення часу рій отримує «10» штрафних балів.

Бере участь 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. 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 оцінюють синхронність виконання та кожну якісно виконану комбінацію елементів муштрового впоряду, що не входить в обов'язкове завдання.

Перемагає рій, який у підсумку виконання обов'язкового і творчого завдання має найвищий середній бал. 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 представлено 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 (за згодою).

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.

Можливі вправи. 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 .

### 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 правого флангового 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»**.

### **Перешиккування 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 пришивидшеним півкроком підходять на встановлений для зімкненого строю проміжок і в міру підходу самостійно зупиняються та повертаються ліворуч. Ройовий подає команди: **«До правого РІВНЯЙСЬ. СТРУНКО!»***

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

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

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

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

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

### **Крок на місці**

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

### **Перешиккування в колону по двох**

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

Ройовий подає команду: **«Рій, Право-РУЧ. Зім-КНИСЬ»**. *(За виконавчою командою всі джури, повертаються праворуч, після чого пришивидшеним півкроком підходять на встановлену дистанцію шиккування 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 плацу).

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

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

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

Після проходження рою повз судді ройовий подає команду:

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

### **Дії хорунжого (прапорносеця)**

1. Хорунжий відповідає за стан прапора. 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 можуть 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 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 в порядку 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 .... 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, схилиючись 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 (перешиккуванням) 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.

***Після проходження з піснею, рій відразу переходить до виконання творчого завдання.***

Оцінка виставляється за наступними **критеріями:**

Команди, хвати, накази, елементи	бали
Зовнішній вигляд, однострій (головні убори, емблема рою, єдина форма, прапор;	20
Муштрова постава (стройова стійка) , дисципліна строю;	20
Шикування в однолаву (шеренгу);	10
Розмикання і змикання рою;	10
Повороти на місці	5
Ладовий крок на місці	10
Перешиккування рою в дворяд і навпаки;	5
Хват «РІВНЯЙСЬ»	5
Хват «СТРУНКО»	5

Хват «СПОЧИНЬ»	5
Хват «ЗАПРАВИТИСЬ»	5
Муштровий крок у русі	10
Поверти голови	5
Положення рук	5
Злагожденість дій рою	20
Звіт ройового	10
Надання наказів ройовим	10
Назва рою, гасло	10
Тематика пісні, ідейна спрямованість пісні	10
Виконання показових хватів(творче завдання)	20
<b>всього</b>	<b>200</b>
Штраф за перевищення часу (віднімається від загального результату)	10

Участь керівника допускається в якості організатора музичного супроводу під час виконання творчого завдання.

Перемагає рій, який в сумі набирає найбільшу середню сумою балів, виставлених суддями.

Орієнтовний перелік хватів,  
наказів та дій, які перевіряються з муштрового порядку,  
та найбільш характерні помилки під час їх виконання

№ з/п	Хвати, накази та дії	Недоліки
1	Муштрова постава	Носки ніг розведені не по лінії фронту і не на ширину стопи. Підбори не поставлені разом. Кисті рук не посередині стегон, тримаються не зігнуті. Груди не підняті, живіт не втягнутий. Тіло не подане вперед. Голова опущена. Руки зігнуті у ліктях.
2	Рівняйсь Струнко	Голова повертається не чітко, підборіддя не підняте, праве вухо не вище лівого. Груди не підняті, живіт не втягнутий. Тіло не подане вперед. Голова опущена. Руки зігнуті у ліктях.
3	«Спочинь»	Учасник зійшов з місця. Послаблена увага. Змінилося положення рук. Розмовляє в ладу.
4	«Заправитись»	Не вірні дії під час виконання наказу. Недоліки у зовнішньому вигляді не усунені. Учасник без дозволу вийшов з ладу. Розмовляє без дозволу.
5	Поверти на місці, розмикання та змикання ладу	Після повороту не зберігається правильне положення корпусу або ніг. Ноги в колінах згинаються. Руки відходять від стегон. Нога приставляється не найкоротшим шляхом. Поворот проведено не на 90 (45) або 180 °.
6	Маршовий крок	Корпус відведено назад. Немає координації в русі рук та ніг. Голова опущена вниз. Рух руками біля тіла проводиться не від

№ з/п	Хвати, накази та дії	Недоліки
		плеча, а за рахунок згинання у ліктях. Підйом ноги значно нижче 15 см. Розмір кроку менше (більше) 70-80 см. Нога заноситься за ногу. Рух руками вперед проводиться значно нижче (вище) встановленої висоти, а під час руху назад - не до упору в плечовому суглобі.
7	Позначення кроку на місці	Підйом ноги проводиться значно нижче 15 см від землі. Нога ставиться на землю не з передньої частини стопи і не на всю підошву. Рух руками не у такт кроку. Корпус не тримається прямо. Рух руками вперед проводиться значно нижче (вище) встановленої висоти, а рух назад - не до упору в плечовому суглобі.
8	Віддання вітання в русі	Не чіткі і не одночасні поворти голови. Не зафіксовані руки на стегнах, нога не підіймається на встановлену відстань від землі.
9	Виконання ладової пісні	Пісня не відповідає тематиці, не звучить одноголосно, рух не в ногу.
10	Подання команд ройовим	Неправильний наголос під час подання команд, команди подаються не під ліву ногу, команди подаються не за муштровим впорядком.

### **Туристсько-спортивна смуга перешкод**

Завдання команди – пройти всі етапи в певній послідовності. Одного представник рою призначають «бігунком», він несе ройову картку, слідкує за записами суддівської колегії.

Опис етапів дистанції:

1. маятник;
2. подолання заболоченої місцевості по купинам;
3. рух по колоді, переправа;
4. рух по-пластунськи ділянкою з обмеженою висотою;
5. транспортування потерпілого на плащ-палатці;
6. рух на фініш гусячим кроком.

Послідовність етапів та перешкод може змінюватись за рішенням суддівської колегії перед початком змагань, але не менше ніж за 1 год. до початку змагань.

Результат команди визначається найменшим часом проходження всієї дистанції (1- 5 балів, 2-4 бали, 3- 3 бали, 4- 2 бал) та найменшою кількістю штрафів .

Проходження всіх етапів є обов'язковим.

СК залишає за собою право вносити зміни та доповнення в умови змагань.

### **Маятник.**

Довжина зони перешкоди — до 4 м. Команда повинна за допомогою маятника (вертикальної мотузки) подолати етап. Загальна сума балів за проходження – 45б.

Першому учаснику маятникову мотузку подає суддя, далі передача мотузки – командна. На маятнику може знаходитись не більше 1 учасника. Торкання рельєфу в зоні перешкоди штрафується.

Штрафи:

- заступ обмежувальної лінії, торкання рельєфу за контрольною лінією – 1б.;
- торкання рельєфу рукою, ногою, тілом – 1б;
- падіння (учасник упав з «маятника» в небезпечній зоні або переходить небезпечну зону ногами , стрибками на одній нозі - 3 б.;
- учасник просто переходить зону без використання «маятника» - 20 б;

- учасник, який не подолав етап – 20 б;
- порушення умов – зняття.

### ***Подолання заболоченої ділянки по купинах.***

Довжина етапу до 15 м., кількість купин 10-11 шт, відстань між купинами до 1.5 м, учасники команди повинні подолати заболочену ділянку по одному. Учасник повинен перебувати на кожній купині двома ногами. Після падіння учасник повинен стати на купину та продовжити долати етап. Загальна сума балів за проходження – 40б.

Перебування на етапі (ділянці перешкоди) одночасно більше одного учасника штрафується. Штрафи:

- заступ контрольної лінії, торкання рельєфу за контрольною лінією - 1б.,
- торкання рельєфу,землі рукою, ногою, якщо інша нога (ноги) знаходяться на купині - 1б.,
- пропуск купини -3б;
- падіння (ступання однією, двома ногами в небезпечній зоні, тобто поза контур купини); опора двома або однією рукою на землю, стоячи на купині-5б.,
- учасник, який не подолав етап – 20 б;
- перебування на етапі (ділянці перешкоди) більше одного учасника -10 балів (після попередження),
- порушення умов – знаття.

### ***Колода***

Всім учасникам команди пройти по колоді утримуючи рівновагу. У разі падіння, учасник повертається та проходить колоду заново. Загальна сума балів за проходження – 10 б., за падіння мінус 5 б.

### ***Переправа***

На етапі «Переправа» змагаються всі члени команди.

Обладнання етапу: мотузкова переправа завдовжки до 10 метрів закріплена на опорах на висоті 1.5-2 метри.

Завдання етапу: подолати переправу від одного берега на інший не торкаючись ногами землі.

Етап вважається подоланим, коли всі члени команди вишикувалися на іншому боці переправи за обмежувальною лінією. Загальна сума балів за проходження – 40б.

Необхідно виконати завдання за найменший проміжок часу та не отримати штрафів.

Штрафи:

- заступ за контрольну лінію – 3 б.;
- два, або більше учасників на етапі, за кожного – 4 б.;
- неправильний рух (рух по вірьовці не приставним кроком) - 3б.;
- зрив з зависанням на верхній вірьовці -5б.;
- падіння (випуск вірьовки з рук) – 5б.;
- учасник, що не подолав етап – 20 б.;
- порушення умов – знаття.

### ***Рух по –пластунські через коридор з обмеженою висотою.***

Етап промарковано коридором, шириною до 90 см, висотою до 50-60 см., Довжина етапу до 15 м. Учасники долають етап по-пластунськи. Загальна сума балів за проходження – 30 б.

Необхідно виконати завдання за найменший проміжок часу та не отримати штрафів.

Штрафи:

- торкання обмеження рукою, ногою, тілом – за кожне 1 б.;
- два або більше учасників на етапі, за кожного 3б.;
- вихід за обмеження, за кожне – 6б.;
- учасник, що не подолав етап -20б.;
- порушення умов – зняття.

### ***Транспортування потерпілого на плащ-накидці.***

Кількість учасників – 6. Довжина етапу 15 м. На початку етапу один з учасників команди стає «потерпілим», його транспортують на плащ-накидці інші учасники етапу руху по-пластунські. Висота обмежувальної стрічки під якою транспортують «потерпілого» по визначеному коридору до 50-60 см. Загальна сума балів за проходження –28 б.

Необхідно виконати завдання за найменший проміжок часу та не отримати штрафів

Штрафи: торкання обмежувальної стрічки - 1 б.; заступ за контрольну лінію - 1 б.; заступ обмежувальної лінії - 1 б.; рух поза обмежувальною лінією - 10 б.; (Потерпілий) надає допомогу, будь-які дії, які полегшують роботу учаснику, що транспортує) - 5 б. Вживання ненормативної лекції під час виконання – 10 б.

### ***Рух на фініш гусячим кроком***

Довжина етапу до 15 м. Всі учасники рухаються навприсядки в обмеженому коридорі, тримаючись один за одного.

Необхідно виконати завдання за найменший проміжок часу та не отримати штрафів.

За порушення нараховуються штрафи:

- торкання коліньми землі, обмеження рукою, ногою, тілом – за кожне штраф 1 бал;
- вихід за обмеження - за кожне 5 балів;
- падіння учасників – 10 балів;
- учасник, який не подолав етап -20 балів;
- порушення умов – зняття.

**«Рятівник»** – Змагання проводяться відповідно до розділу 3.13 Правил змагань зі спортивного туризму, затверджених Міністерством України у справах сім'ї, молоді та спорту, погоджених Федерацією спортивного туризму України 2008 рік, Настанов з проведення змагань з пішохідного туризму, затверджених рішенням Виконкому Федерації спортивного туризму України 11.04.2015 року, наказу Міністерства охорони здоров'я України від 16.06.2014 № 398 «Про затвердження порядків надання домедичної допомоги особам при невідкладних станах»,

Змагання з надання першої долікарської допомоги та елементами рятувальних робіт. Кількість учасників – 6 осіб, із них не менше 2-х осіб протилежної статі.

Медична аптечка команди в комплекті. Розхідні нестирильні бинти для виконання завдань.

Теоретичний та практичний тур:

На виконання завдань відводиться 9 хвилин (3 хвилини на теоретичний тур і 6 хвилин на практичний).

1. Теоретичний тур (можливі завдання):



принципи надання першої медичної допомоги; що має знати та вміти той, хто надає допомогу; від яких дій слід утримуватися, надаючи першу медичну допомогу; правила надання першої допомоги при опіках, тепловому та сонячному ударі, відмороженнях, переохолодженні, ураженні електричним струмом, утопленні, тривалому стисканні окремих частин тіла, гострому болю в животі, отруєнні хімічними продуктами, їжею, грибами, ягодами, укусах отруйних змій, комах та павуків. (список питань додається)

Рій витягує картку і виконує завдання. З цього моменту суддею починається відлік часу, відведеного на теоретичний тур. Рою дається 1 хвилина на обговорення відповіді і 2 хвилини на запис відповіді в картці. За допущені помилки рій одержує штрафні бали.

## 2. Практичний тур (можливі завдання):

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

Виконання завдань практичного туру розпочинається після увімкнення суддею секундоміра.

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

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

№	Теоретичний та практичний тур. Характер порушень.	Штраф
5.1.5	Помилка (неточність) під час надання долікарської допомоги (за кожен помилку, але не більше 6 балів)	1
5.2.2	Неправильна відповідь, помилка. Неправильне надання долікарської допомоги (за кожен помилку). Робота без засобів особистого захисту.	3
6.20.1	Невиконання завдань при перевищенні заданого часу.	20
6.0.1	Порушення Умов– Повна зміна Умов.	зняття
6.0.3	Технічна невідповідність, неетична поведінка. Не вміння команди надати допомогу; неспортивна поведінка після попередження суддями.	зняття

## 3. Після виконання завдань рій проходить **швидкісний етап (транспортування «потерпілого» за допомогою жердин):**

накладання шини з підручного матеріалу (або стандартної медичної) (при переломах плеча, передпліччя, стегна, гомілки) та транспортування потерпілого по дистанції (перелік перешкод – буде вказано напередодні змагань) на ношах, виготовлених із двох жердин, трьох поперечин та трьох брезентових курток (штормовок) або шматка брезенту (або санітарних ношах). Потерпілий визначається роєм, йому заборонено виконувати будь-які дії, що полегшують роботу рою. Під час проходження швидкісного етапу, обов'язковим є супровід потерпілого одним із учасників рою. Супроводжуючий контролює стан потерпілого.

Виготовлення нош для транспортування потерпілого може включатися в етап або виготовлятися окремо.

Транспортування умовно потерпілого (далі потерпілого) здійснюється по пересіченій місцевості.

Укладання та зняття потерпілого на ноші здійснюється відповідно до травми.

Ноші повинні переноситися по місцевості не менше ніж двома учасниками команди. Супроводжуючий учасник повинен знаходитися поруч із ношами (на відстані, яка дозволяє контролювати стан потерпілого й тримати в полі зору обличчя потерпілого).

Ноші повинні транспортуватися так, щоб на похилих ділянках маршруту голова потерпілого знаходилася вище ніг.

Під час транспортування на ношах на будь-якому етапі потерпілий повинен бути прикріплений до них в трьох точках (грудина, стегна, ноги) вірьовками, які зафіксовані до жердин для попередження перевертання потерпілого на зворотну сторону нош.

Для виготовлення нош використовуються:

- дві повздовжні (2,5 – 3м) жердини;
- три поперечні (0,6 – 1м) жердини;
- вірьовка допоміжна або основна, штормівки чи спеціальний чохол (полотнище), зшитий із міцної тканини тощо.

**Чохол (полотнище) повинен бути допущений СК напередодні дня змагань.**

Крайні поперечні жердини прив'язуються до повздовжніх жердин зверху, а середня – знизу (на відстані 20-50 см від поперечної жердини зі сторони голови).

При виготовленні нош повинно бути забезпечено не менше двох обертів навколо кожної жердини, якщо використовується основна мотузка, і трьох обертів, якщо використовується допоміжна мотузка. Для зв'язування використовуються вузли відповідного призначення. Ноші повинні бути обладнані натягнутими діагоналями (мотузка діаметром не менше 6мм), які закріплюються до внутрішніх кутів каркасу нош.

Якщо ноші виготовляються зі штормівок, то повздовжні жердини повинні бути протягнуті через рукави, які вивернуті всередину. Всі гудзики та блискавки повинні бути застібнуті. Застібки повинні знаходитися на нижній стороні нош.

Ноші повинні бути зав'язані відповідно до зросту потерпілого.

№	Швидкісний етап, виготовлення нош, транспортування потерпілого. Характер порушень.	Штраф
5.1.1	Помилка під час в'язання вузлів. Відсутність контрольних вузлів	1
5.1.3	Не сформований вузол (вузол, що не був затягнутий або розпустився під час роботи учасників)	1
5.2.1	Не зав'язаний вузол, неправильне використання вузла	3
4.2.2	Неправильне обладнання нош. Поперечини прив'язані неправильно, діагоналі відсутні (не натягнуті) або прикріплені не до внутрішніх кутів каркасу. За кожне порушення.	3
4.2.3	Неправильне обладнання нош. При використанні штормівок жердини не протягнуті через рукави, які вивернуті всередину штормівок; штормівки не застібнуті на всі гудзики; застібки розміщені зверху ложа;	3
5.1.5	Помилка (неточність) під час надання долікарської допомоги (за кожну помилку, але не більше 6 балів)	1
5.2.2	Неправильне надання долікарської допомоги.	3
4.2.8	Неправильне кріплення потерпілого до нош. Кріплення потерпілого до нош менше ніж у трьох точках (грудині, стегнах, ногах); відсутня фіксація вірьовок до жердин нош.	3
4.2.1	Потерпілий надає допомогу. Будь-які дії потерпілого, які полегшують роботу учасникам команди	3
1.1.1	Заступ контрольної лінії.	1
4.1.1	Торкання потерпілого. Торкання будь-якою частиною тіла потерпілого (ложа нош) землі, стовбурів і гілок дерев, рельєфу (не більше двох) за кожне	1
4.2.5	Неправильні дії. Транспортування потерпілого на ношах таким чином, що його голова знаходиться нижче ніг. Невірні дії супроводжуючого.	3
4.3.3	Відсутність транспортного обладнання. Розпадання нош (відсутність хоча б 1 кріплення поперечин)	10
4.3.4	Падіння нош, потерпілого. Рух чи більше двох торкань потерпілого, нош рельєфу на ділянці перешкоди	10
4.3.5	Ноші з потерпілим упали, потерпілий випав із нош	10
1.5.1	Рух поза обмежувальною лінією	10

6.20.1	Учасник, який не подолав етап в т.ч. при перевищенні заданого часу.	20
6.0.1	Порушення Умов– Повна зміна Умов.	ЗНЯТТЯ
6.0.3	Технічна невідповідність, неетична поведінка. Не вміння команди подолати етап без допомоги суддів; неспортивна поведінка після попередження судьями.	ЗНЯТТЯ

Враховуються: час виконання завдань, штрафні бали теоретичного та практичного турів, переведені в час, та час проходження швидкісного етапу з урахуванням штрафів.

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

Переможець визначається за найменшим часом одержаним під час змагань. При рівності показників перемагає той, хто отримав менше штрафів при виконанні завдань практичного туру, при рівності і цих показників перемагає той, хто отримав менше штрафів при виконанні завдань теоретичного туру.

Якщо всі означені показники роїв однакові, вони займають одне вище місце.

Якщо після закінчення заданого часу етап подолали не всі учасники рою, рій отримує штраф відповідно до таблиць штрафів.

Якщо учасники рою відмовляються від проходження окремих етапів, рій займає місце після тих роїв, які пройшли усі етапи дистанції.

Інші варіанти підведення підсумків можуть бути визначені СК напередодні.

Перелік питань умовних травм і захворювань  
для теоретичного та практичного заліку.

1. Надання домедичної допомоги постраждалим при раптовій зупинці серця.
2. Надання домедичної допомоги постраждалим при серцевому нападі (гостра серцево-судинна недостатність, непритомність).
3. Надання домедичної допомоги постраждалим при підозрі на пошкодження хребта.
4. Надання домедичної допомоги постраждалим при підозрі на травму голови (черепно-мозкова травма).
5. Надання домедичної допомоги постраждалим при підозрі на пошкодження живота (проникаюче поранення черевної порожнини).
6. Надання домедичної допомоги постраждалим при підозрі на травму грудної клітки (перелом ребер).
7. Надання домедичної допомоги постраждалим при підозрі на перелом кісток кінцівок (стегно, гомілка, щиколотка, передпліччя, плече, ключиця; перелом тазу).
8. Надання домедичної допомоги постраждалим при рані кінцівки, в тому числі ускладненій кровотечею (кровотечі).
9. Надання домедичної допомоги постраждалим при позиційному стисканні м'яких тканин (защемлення кінцівок (тривале).
10. Надання домедичної допомоги постраждалим при підозрі на шок.
11. Надання домедичної допомоги постраждалим при підозрі на гостре отруєння невідомою речовиною (харчове отруєння).
12. Надання домедичної допомоги постраждалим з опіками (термічні опіки).
13. Надання домедичної допомоги постраждалим з переохолодженням/відмороженням.
14. Надання домедичної допомоги постраждалим при утопленні.
15. Надання домедичної допомоги постраждалим при перегріванні (тепловий, сонячний удар)
16. Надання домедичної допомоги постраждалим при травмах та пошкодженнях очей.
17. Надання домедичної допомоги постраждалим при укусах тварин та комах.
18. Надання домедичної допомоги постраждалим при ураженні електричним струмом та блискавкою;

19. Надання домедичної допомоги постраждалим при судомах (епілепсії).

20. Надання домедичної допомоги постраждалим при травмах суглобів (розтягнення та розрив зв'язок, вивихи)

Переможець визначається за найменшим часом одержаним під час змагань. При рівності показників перемагає той, хто отримав менше штрафів при виконанні завдань.

### ***Тактична медицина***

*Алгоритм дій у червоній, жовтій та зеленій зоні.*

*Проходження даного блоку змагань можливе за наявності на час проведення гри спікерів і суддів та необхідного облаштування.*

### ***Теренова гра***

Гра на місцевості з елементами топографії та орієнтування на місцевості. Необхідно вміти читати карти та знати топографічні позначки.

### ***Типовий опис гри.***

#### 1. Основне завдання:

Етапи гри: 1. Рої отримують завдання на початку етапу. Як результат виконання завдання – прочитати маршрут та знайти таємну схованку. Час на виконання – 30 хв.

#### 2. Виконання другого завдання - «Орієнтування по топографічній карті»

Кожна команда на початку етапу отримує завдання – скласти маршрут по топографічній карті.

### ***Гра «Відун»***

**Тематика: Історія України ( шкільна програма 8-11 кл.),**

**Історія українського козацтва**

Гра проводиться одночасно, з використанням однакових 24 питань для всіх команд.

Завдання команд - дати правильну відповідь на поставлені питання. За кожну правильну відповідь команда одержує один бал.

Ведучий оголошує раунд, ставить запитання і вимовляє слово «час». Водночас починається відлік однієї хвилини.

За 10 секунд до закінчення часу ведучий вимовляє слово «десять», нагадуючи командам про близьке закінчення обдумування.

По завершенні хвилини роздумів ведучий повторно вимовляє слово «час», після чого надає командам по 10 секунд для запису відповіді на карточці, яка здається в письмовому вигляді суддівській колегії.

По закінченні 10 секунд, наданих командам для запису відповіді, ведучий проводить зворотний відлік часу, починаючи з числа «десять».

Після слова «нуль» ведучий отримує право не приймати відповідь команди, яка не здала своєчасно карточку. Претензії щодо такого рішення ведучого не приймаються.

Письмові відповіді команд зберігаються до закінчення терміну подачі протестів.

На кожній карточці з відповіддю команди повинен бути написаний номер питання. Якщо такого номера немає, дана карточка вважається недійсною.

Претензії з цього приводу не приймаються.

За результатами гри перевага надається команді, яка дала найбільше число правильних відповідей.

У випадку, якщо кілька команд правильно відповіли на однакове число питань, командам ставляться додаткові питання.

### ***Критерії оцінювання відповідей***

Відповідь вважається правильною, якщо:

а) розкриває суть питання з достатнім ступенем конкретизації (ступінь необхідної конкретизації визначається автором питання, а у випадку відсутності його вказівок – суддівською колегією);

б) форма відповіді відповідає формі питання.

Відповідь вважається неправильною, якщо:

а) команда дала два чи більше варіантів відповіді;

б) відповідь дана з недостатньою конкретизацією;

в) у відповіді зроблені грубі помилки (неправильно названі імена і назви, дати, спосіб дії і т.д.);

г) форма відповіді не відповідає формі запитання.

Відповіді, здані несвоєчасно, не розглядаються.

### ***Протести***

Протест подається в письмовій формі на некоректність питання або наявність у питанні дуали, тобто іншої відповіді, яка підходить під усі реалії питання, але це не враховано автором.

Суддівська колегія зобов'язана розглянути протест і повідомити про прийняте рішення до підведення остаточних підсумків гри.

Якщо доведена некоректність запитання, воно знімається з гри, і всі відповіді на нього не враховуються.

Якщо доведено наявність дуали, то всім командам, які дали правильну дуальну відповідь, ця відповідь зараховується і питання не знімається.

Подача протестів здійснюється протягом години після оголошення результатів.

Рішення суддівської колегії вважається остаточними і оскарженню не підлягають.

### ***Спортивні змагання:***

#### ***Опис етапів:***

1. Згинання та розгинання рук в упорі лежачи.
2. Метання м'ячика в ціль.
3. Стрибки в довжину.
4. Човниковий біг.
5. Підтягування на перекладині.
6. Перетягування линви.

#### ***Згинання та розгинання рук в упорі лежачи***

Кількість учасників - 3 (з них не менше 1 дівчини).

Учасник приймає положення упору лежачи. Голова, тулуб, ноги являють пряму лінію, а руки - перпендикулярно до поверхні (землі), пальці стоп опираються в дерев'яний або земляний майданчик. За командою «Можна» учасник починає згинати руки у ліктьових суглобах до кута 90 і менше градусів. Після чого розгинає руки до повного їх випрямлення. Результатом є кількість безпомилкових згинань і розгинань рук, під час яких не порушена жодна умова.

Загальні вказівки і зауваження:

Не дозволяється згинати і розгинати тулуб у грудному та поперековому відділах хребта, кульшових та колінних суглобах, робити допоміжні рухи тазом, відпочивати у положенні упору лежачи більше 3 секунд.

Дозволяється лише один підхід. Вправа припиняється, якщо учаснику не вдається зафіксувати потрібного положення більш, як два рази підряд. Згинання і розгинання рук, виконані з помилками, не зараховуються. Командний результат визначається за сумою безпомилкових згинань і розгинань рук усіма учасниками. Місця визначаються за більшою сумою (1-5б, 2-4б, 3-3б, 4-2б).

У випадку однакового результату у декількох команд вище місце присуджується команді з кращим результатом першого, другого, третього учасника команди.

### ***Метання м'ячика в ціль.***

Виступають всі учасники команди.

Учасник тримає м'ячик вагою 150 г у руці. Підходить до лінії. Виконує метання в «Окоп» (квадрат з стороною 1 м., обмежений стрічками шириною 5 см.) який знаходиться на відстані 10 м. Учасник має 3 спроби. За кожну вдалу спробу учаснику нараховується 1 бал. Метання виконується способом із-за спини через плече. Влученням вважається: - зіткнення м'яча з поверхнею землі в зазначеному квадраті, якщо воно було першим. Лінія, що обмежує квадрат рахується зоною окопу. Командний результат визначається за більшою сумою балів (влучень) (1-5б, 2-4б, 3-3б, 4-2б).

У випадку однакового результату у декількох команд вище місце присуджується команді з кращим результатом дівчини.

### ***Стрибок в довжину з місця.***

Перед тим як розпочати стрибки в довжину з місця треба зробити розминку не менше 10-15 хвилин, особливо важливими є вправи для ніг. Бажано перед стрибком пострибати на скакалці. Умови виконання: 4 учасника по черзі по команді судді починає стрибки.

*Техніка стрибка:* Вихідне положення: стійка ноги нарізно на ширині плеч. Перед початком стрибка піднімаємо руки в гору, підводимося на носки, а потім опускаємося на напівзігнуті ноги, відводимо руки назад і нахиляємо тулуб вперед. Під час виконання стрибка відштовхуємося двома ногами і робимо водночас змах руками вперед-вгору. У польоті згинаємо ноги в колінах і виносимо їх вперед, а під час приземлення присідаємо і виносимо руки вперед, забезпечуючи тим самим м'яке і стійке приземлення.

Кількість спроб – 3. Зараховується середня оцінка за 3 спроби.

		5 балів	4 бала	3 бала	2 бала	1 бал
Стрибок у довжину з місця,	х	253	252	246	245	200
см	д	201	200	195	194- 169	160

### ***Човниковий біг.***

Виступають всі учасники від команди. Обладнання: Рівна доріжка завдовжки 9 м, обмежена двома паралельними лініями, за кожною лінією – 2 півкола радіусом 50 см з центром на лінії і 2 м'ячки у півколі.

Опис проведення випробування. За командою «На старт» учасник займає положення високого старту за стартовою лінією. За командою «Руш» він пробігає 9 м до другої лінії, бере один м'ячик, що лежить у півколі, повертається назад і кладе його в стартове півколо. Потім біжить за другим м'ячиком, взявши його, повертається назад і ставить в стартове півколо і передає естафету наступному учаснику рукою. Другий учасник бере м'ячик із стартового півкола, біжить 9 м і кладе його в протилежне півколо і повертається за другим м'ячиком. Кладе другий м'ячик в те саме півколо, що й попередній. Повертається назад і передає естафету рукою 3-му учаснику. 3-й учасник виконує завдання так само, як і перший учасник, а 4-ий учасник, так само як і другий. Результатом тестування є час від моменту старту першого учасника до фінішу 4-го учасника, коли він покладе другий м'ячик у стартове півколо і перетне лінію старту - фінішу.

Загальні вказівки і зауваження.

М'ячки слід класти в півколо, а не кидати їх. Якщо м'ячик кидається і вилітає за межі півкола, його потрібно покласти у півколо (тому ж учаснику) і тоді продовжувати рух. Штрафні бали нараховуються у разі:

- торкання рукою землі - 1 бал,
- вихід за межі півкола – 1 бал,
- виліт м'ячика – 1 бал,
- не передача естафети – 1 бал.

Результат команди визначається за часом виконання завдання та найменшою кількістю штрафних балів. Місця розподіляються за меншим часом. Штрафні бали мінісуються від загальної кількості балів.

Найменший час: I- 45б., II - 43 б, III – 41б, IV – 39 б. та менше; від балів віднімається сума штрафів.

### **Підтягування на перекладині**

Кількість учасників: 4 чол. (хлопці, двічата за бажанням).

Махом рук з переду - назад, трохи згинаючись в тулубі та колінах, різко перевести руки вперед-вверх та випрямляючись в тулубі та ногах, дивлячись вверх підстрибнути вверх.

Вправа виконується з вису на прямих руках хватом зверху (великий палець в хват із низу).

Положення вису орієнтується 1-2 секунди.

Підтягування рахується по кількості раз, коли підборіддя знаходиться вище перекладини.

Забороняється:

1. Міняти положення рук під час виконання вправи.
2. Робити махові рухи (тулубом) ногами, розводити або згинати їх.
3. Торкатися тулубом вертикальних стін або ногами землі.

Визначення результату: результат команди визначається по сумі результатів (кількості підтягувань) учасників команди.

Місця визначаються – по більшому результату (1-5б, 2-4б, 3-3б, 4-2б).

У випадку однакових результатів у декількох команд вище місце присуджується команді з кращим результатом першого, другого, третього учасника команди.

## Перетягування линви

У змаганнях бере участь дві команди: 6Х6, не менше 1 учасника протилежної статі, 1 учасник – запасний. Заміна може бути здійснена перед початком наступної спроби. Один учасник може керувати діями команди з-за меж майданчика.

Линва стандартна. Окружність – 30-35 мм; довжина – не менше 30 м; кінці – обметані.

Учасник змагань називається «пулер». На линві позначається середина (центральный 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 линві). На відстані трьох метрів від центральної з обох боків позначається фінішна лінія.

Кожна команда береться за свою половину линви. Пулери стоять по обидві сторони линви через одного (перший – ліворуч від линви, другий – праворуч і т.д.). Пулери, що стоять ліворуч, закріплюють линву під правим ліктем, ті, що стоять праворуч – під лівим ліктем, шосили утримуючи линву двома руками.

Допускається одностороннє розташування пулерів. Линва в такому випадку повинна розташовуватися з правої сторони пулера і бути між тілом та верхньою частиною передпліччя. Останній член команди захоплює канат зазначеним вище способом. А його кінець пропускається в пахову западину, далі – через спину. Протилежне плече затискається в іншій паховій западині.

Команда сама 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 линві, також не дозволяється чіпляти линву навколо будь-якої частини тіла. Пересічення линви через самого пулера вважається петлею.

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

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

За командою головного судді (за свистком) команди перетягують линву на свою сторону.

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

Взуття може бути шиповане (легкоатлетичне). **Бутси–забороняються!**

Кінцевий пулер називається «якірним». Линва має проходити вздовж правої сторони тіла, діагонально через спину та через ліве плече, ззаду наперед. Залишки линви 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 колін.

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



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

Команди змагаються у трьох спробах. Між спробами команди міняються майданчиками. Відпочинок між спробами не більше трьох хвилин.

Перемагає у спробі команда, яка перетягне середній маркер ливни за фінішну лінію на своїй стороні майданчика.

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

### ***Таборування***

Оцінка облаштування, побуту, чистоти табору рою. По всіх трьох критеріях визначаються три команди-переможці. В підсумку визначається краща команда по таборуванню. Оцінюються обов'язкові атрибути (хоругва (прапор рою), емблема, назва); також оцінюється побут, чистота, доцільність розміщення, дотримання санітарно-гігієнічних норм, стан спорядження, особистих речей, посуду, наявність нічної варты керівником рою, діяльність керівника рою протягом таборування тощо. Огляди біваку проводяться систематично протягом усіх днів перебування. Додаткове декорування табору не допускається.

Час огляду таборів – відповідно до програми за поточним графіком суддівської колегії, який попередньо не оголошується.

За таборування рій може максимально отримати 130 балів.

Роям виставляються штрафні бали за напрямами оцінювання:

- чистота табору (до 25 балів);
- дотримання режиму та розпорядку дня (до 15-ти балів);
- стан та наявність предметів особистої гігієни (до 15-ти балів);
- стан зберігання особистих речей та посуду (до 15-ти балів);
- наявність поліетиленових технічних мішків для сміття та своєчасністю їх видалення – ( до 5 балів)
- мова та культура спілкування (до 25 балів);
- фіксація місця перебування учасників таборування (до 5-ти балів);
- наявність (відсутність) організованого нічного чергування - 15 балів.
- Керівник рою не приділяє належної уваги своєму рою – 10 б
- Штрафні бали віднімаються від 130 балів.

***Книга звітяг (спадок та здобуток).*** Книги мати при собі на момент проведення гри. По завершенню гри книги продовжують вестися роєм на наступний навчальний рік.

***Ватра («Слава героям»)*** – представлення творчо-мистецької композиції.

Кожен рій у повному складі (8 осіб) представляє театралізоване дійство (до 20 хвилин), яке за змістом відповідає темам Української революції 1917-1921 років, українського козацтва, сучасної історії (в тому числі Революції Гідності, захисту від агресії РФ в Криму та на Сході України), видатних особистостей визвольних змагань за українську соборну державність тощо.

До самодіяльної композиції включаються різні жанри: художнє слово, українська народна пісня, танок (можливо з елементами бойових мистецтв) гумор та жарти. Використовується музичний супровід (народні музичні інструменти та електронні музичні записи забезпечуються учасниками).

Рій до початку виступу подає у СК сценарій виступу (сторінка А-5), де вказується:

- назва рою;
- назва композиції;
- тема;
- мета;
- повністю розписаний хід виступу.

Перед початком виступу рій представляє свою візитку (до 3 хв.)

**Критерії оцінювання (максимальна кількість балів – 120):**

- відповідність назві композиції, темі – 10 ;
- досягнення мети - 10;
- художньо-естетичний рівень - 10;
- артистичність та майстерність виконання - 10;
- інформаційна насиченість змісту програми - 10;
- музичний супровід (живе виконання, використання фонограм («мінусовок») - 10;
- використання у дійстві власних ройових атрибутів - 10;
- оригінальність (регіональні особливості) - 10;
- композиційна виправданість - 10;
- загальне враження -10;
- реалізація сценарного задуму - 10.
- візитка рою - 10

### **Змагання «СТРІЛЬБА» (із пневматичної гвинтівки)**

Виконання стрільб з пневматичної гвинтівки.

Команди прибувають на стрільбу згідно жеребкування.

Учасникам змагань на місці проведення стрільби **забороняється**:

- підходити до зброї , торкатись її, брати зброю на вогневому рубежі, заряджати зброю без дозволу керівника стрільби;
- прицілюватись в мішені навіть незарядженою зброєю, якщо біля мішеней перебувають люди;
- спрямовувати зброю вбік або назад , а також у людей навіть коли вона незаряджена;
- виносити заряджену зброю з лінії вогню;
- залишати на лінії вогню заряджену зброю;

Зброю можна заряджати після команди керівника стрільби «До бою». Стрільба відкривається за командою «Вогонь» і припиняється після команди «Припинити вогонь!»

Учасники змагань доповідають керівнику про готовність до стрільби та завершення стрільби.

Змагання проводяться відповідно до Правил змагань з кульової стрільби, затверджених Державним комітетом України з питань фізичної культури і спорту та Федерацією стрільби України, введених в дію 01.01.2004 року.

Стрільба по мішені № 8 - з відстані 10 метрів.

Положення для стрільби – лежачи з упору.

Число мішеней: пробних – 1, залікових – 1.

Число пострілів: пробна серія – 3, залікова серія -5.

Час на стрільбу: пробна серія – 3 хвилини, залікова серія – 5хвилин.

Кількість учасників – 8.

Підведення підсумків - Змагання проводяться в особисто-командному заліку.

Результат учасника в особистому заліку визначається за сумою очок, набраних по заліковій мішені окремо для юнаків та дівчат.

Результат команди визначається по найбільшій сумі набраних очок по заліковій мішені набраних учасниками команди.

При рівній сумі очок у двох і більше команд, перевага визначається за найбільшою сумарною кількістю пробоїв з результатом 10, 9, 8 і т.д. очок.

Результати змагань заносяться до протоколів, де відмічаються кращі індивідуальні результати.

### *Збірка/Розбірка АК*

Приймає участь весь рій.

Автомат знаходиться на столі, учасник знаходиться біля зброї. За командою «До розборки автомата приступити!» здійснює невовне розбирання автомата та доповідає «Готово!». Час фіксується від подачі команди до доповіді учасника. Після виконання нормативу учасник називає частини автомата.

Послідовність розбирання автомата не повина порушуватись, перевірку наявності патрона в патроннику проводити при приєднаному магазині, частини автомата розкласти охайно, дії учасника мають бути впевненими, правильно називати частини автомата.

При порушенні вимог за кожну помилку віднімається 1 бал.

Неповне розбирання автомату:

- За 13-18 секунд - "високий рівень" - 5 балів
- за 19-21 секунд - "достатній рівень" - 4 бали
- за 22-25 секунд - "середній рівень" – 3 бали
- 30 27-31 секунд – «низький рівень» - 2 бали

За командою «До складання автомата приступити!» учасник, дотримуючись послідовності, складає автомат і доповідає «Готов!». Час фіксується від подачі команди до доповіді учасника.

Складання автомата після проведення неповного розбирання:

- За 23-25 секунди – «високий рівень" - 5 балів .
- за 26-30 секунд - "достатній рівень" - 4 бали.
- за 31-35 секунд - "середній рівень" – 3 бали.
- За 37-41 секунди – «низький рівень» - 2 бали.

Послідовність складання автомата не повина порушуватись, обов'язково зробити спуск курка, встановити запобіжник у вихідне положення, дії учасника мають бути впевненими.

При порушенні вимог за кожну помилку віднімається 1 бал.

Запчастини автомата не повинні розлітатися на всі боки і тим більше падати на підлогу. Не повинен порушуватися порядок збирання-розбирання.

Переможці визначаються за кращим результатом ( найменшим часом).

Також учасник повинен знати: правила техніки поводження зі зброєю; дії у разі виявлення предметів схожих на зброю.

### **Групове спорядження**

- Палатки в комплекті (стійки, кілочки) на групу
- Поліетиленові тенти (під кожен палатку по розміру дна та верхній тент, що перекриває краї палатки не менше ніж 70 см) – за необхідності
- Тенти (навіси від сонця)
- Табличка з назвою району, міста, територіальної громади
- Обладнання для вогнища для приготування їжі
- Набір котелків для приготування їжі для групи
- Посуд для забору води
- Розливна ложка
- Медична аптечка на групу в 10 осіб з набором медикаментів для надання першої допомоги та з розхідними матеріалами для участі у змаганнях
- Стрічка для огороження території табору
- Сокира
- Сірники
- Сухі легкозаймисті речовини (органічне скло, сухий спирт, тощо)
- Лопата
- Ножівка
- Миючі засоби для посуду
- Поліетиленові технічні мішки для сміття
- Скотч широкий прозорий (5 см)

### **Рекомендоване особисте спорядження**

- рюкзак
- килимок пінополіуретановий;
- водозахисна довга куртка або накидка від дощу;
- головний убір (панам, бейсболка, берет або шапочка (по погоді));
- теплий светр, або куртка
- основне взуття (міцні ношені черевики) і засоби догляду за ними;
- легке взуття (кросівки);
- встановлений однострій;
- зміна нижньої білизни і футболка,
- шкарпетки – пара на день або 3-4 пари з умовою періодичного прання;
- одяг для сну;
- робочий одяг для змагань;
- особисте спорядження для проходження дистанцій (комплект)
- рукавиці брезентові для змагань;
- фляжка;
- КЛМН (Кружка-Ложка, Миска-Ніж), упаковані в мішечок-чохол, ніж у піхвах;
- засоби особистої гігієни (мило, зубна паста і щітка, рушник, шампунь, гребінець, туалетний папір, носовички);
- особиста аптечка (пластирі, «зеленка» або йод, бинти в пластмасовій коробочці);
- ремонтний набір (нитки, голки, гудзики, шнурки в упаковці).
- блокнот з ручкою, олівець, ластик;
- компас;
- ліхтарик із запасом елементів живлення;
- годинник;
- засоби від комарів

**УМОВИ**  
**проведення конкурсів, дистанцій та змагань**  
**I (міського) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької**  
**військово-спортивної патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)**  
**(середня група)**

**II. Впоряд (огляд строю та пісні).**

Змагання з індивідуальних дій та дій у складі рою з виконанням обов'язкового та творчого завдання.

Час на виконання обов'язкового завдання 3 хвилини, творчого завдання 3 хвилини. Загальний час від шикування до виходу із плацу до 8 хв. За перевищення часу рій отримує «10» штрафних балів.

Бере участь 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. 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 оцінюють синхронність виконання та кожен якісно виконану комбінацію елементів муштрового впоряду, що не входить в обов'язкове завдання.

Перемагає рій, який у підсумку виконання обов'язкового і творчого завдання має найвищий середній бал. 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 (за згодою).

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.

Можливі вправи. 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.

### Порядок виконання.

#### **Вихід рою на місце виконання.**

Рій підходить до вихідного місця. Ройовий подає команду:

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

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

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

**«Рій НА МІСЦІ. СТІЙ.**

**Ліво-(право-) РУЧ.**

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

Ройовий подає команду:

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

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

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

Суддя подає команду: **«СПОЧИНЬ!».**

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

Ройовий повертається на своє місце і командує:

**«Рій. РОЗХІД».**

#### **Шиккування в однолаву.**

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

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

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

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

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

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

#### **Перешиккування 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 правого РІВНЯЙСЬ. СТРУНКО!»

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

**«Рій. Вліво** (за необхідністю визначається кількість кроків, в випадку не зазначення робиться проміжок в один крок) **розім-КНИСЬ»**. (За виконавчою командою всі джури, за винятком того, від якого здійснюється розмикання, повертаються в зазначений бік, рівночасно з постановкою ноги повертають голову до фронту строю і йдуть 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 правого РІВНЯЙСЬ. СТРУНКО!»

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

### Крок на місці

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

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

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

### Перешикуння в колону по 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 шикуння 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 плацу).

### **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 можуть 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 споруд. Хорунжий чи підхорунжі не можуть лишати прапор без опіки. Коли прапор не використовується, хорунжий має урочисто згорнути його і сховати до відповідного футляра. Прапор, тримаємо правою рукою. Всі команди впорядку хорунжий повинен виконувати з належною до прапору пошаною.

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

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

*Після проходження з піснею, рій відразу переходить до виконання творчого завдання.*

Оцінка виставляється за наступними **критеріями:**

Команди, хвати, накази, елементи	бали
Зовнішній вигляд, однострій (головні убори, емблема рою, єдина форма, прапор;	20
Муштрова постава (стрійова стійка) , дисципліна строю;	20
Шикування в однолаву (шеренгу);	10
Розмикання і змикання рою;	10
Повороти на місці	5
Ладовий крок на місці	10
Перешиккування рою в дворяд і навпаки;	5
Хват «РІВНЯЙСЬ»	5
Хват «СТРУНКО»	5
Хват «СПОЧИНЬ»	5
Хват «ЗАПРАВИТИСЬ»	5
Муштровий крок у русі	10
Поверти голови	5
Положення рук	5

Злагожденість дій рою	20
Звіт ройового	10
Надання наказів ройовим	10
Назва рою, гасло	10
Тематика пісні, ідейна спрямованість пісні	10
Виконання показових хватів(творче завдання)	20
<b>всього</b>	<b>200</b>
Штраф за перевищення часу (віднімається від загального результату)	10

Участь керівника допускається в якості організатора музичного супроводу під час виконання творчого завдання.

Перемагає рій, який в сумі набирає найбільшу середню сумою балів, виставлених суддями.

Орієнтовний перелік хватів,  
наказів та дій, які перевіряються з муштрового порядку,  
та найбільш характерні помилки під час їх виконання

№ з/п	Хвати, накази та дії	Недоліки
1	Муштрова постава	Носки ніг розведені не по лінії фронту і не на ширину стопи. Підбори не поставлені разом. Кисті рук не посередині стегон, тримаються не зігнуті. Груді не підняті, живіт не втягнутий. Тіло не подане вперед. Голова опущена. Руки зігнуті у ліктях.
2	Рівняйсь Струнко	Голова повертається не чітко, підборіддя не підняте, праве вухо не вище лівого. Груді не підняті, живіт не втягнутий. Тіло не подане вперед. Голова опущена. Руки зігнуті у ліктях.
3	«Спочинь»	Учасник зійшов з місця. Послаблена увага. Змінилося положення рук. Розмовляє в ладу.
4	«Заправитись»	Не вірні дії під час виконання наказу. Недоліки у зовнішньому вигляді не усунені. Учасник без дозволу вийшов з ладу. Розмовляє без дозволу.
5	Поверти на місці, розмикання та змикання ладу	Після повороту не зберігається правильне положення корпусу або ніг. Ноги в колінах згинаються. Руки відходять від стегон. Нога приставляється не найкоротшим шляхом. Поворот проведено не на 90 (45) або 180 °.
6	Маршовий крок	Корпус відведено назад. Немає координації в русі рук та ніг. Голова опущена вниз. Рух руками біля тіла проводиться не від плеча, а за рахунок згинання у ліктях. Підйом ноги значно нижче 15 см. Розмір кроку менше (більше) 70-80 см. Нога заноситься за ногу. Рух руками вперед проводиться значно нижче (вище) встановленої висоти, а під час руху назад - не до упору в плечовому суглобі.
7	Позначення кроку на місці	Підйом ноги проводиться значно нижче 15 см від землі. Нога ставиться на землю не з передньої частини стопи і не на всю підошву. Рух руками не у такт кроку. Корпус не тримається

№ з/п	Хвати, накази та дії	Недоліки
		прямо. Рух руками вперед проводиться значно нижче (вище) встановленої висоти, а рух назад - не до упору в плечовому суглобі.
8	Віддання вітання в русі	Не чіткі і не одночасні повороти голови. Не зафіксовані руки на стегнах, нога не підіймається на встановлену відстань від землі.
9	Виконання ладової пісні	Пісня не відповідає тематиці, не звучить одноголосно, рух не в ногу.
10	Подання команд ройовим	Неправильний наголос під час подання команд, команди подаються не під ліву ногу, команди подаються не за муштровим впорядком.

### ***Туристсько-спортивна смуга перешкод***

Завдання команди – пройти всі етапи в певній послідовності. Одного представник рою призначають «бігунком», він несе ройову картку, слідкує за записами суддівської колегії.

Опис етапів дистанції:

7. маятник;
8. подолання заболоченої місцевості по купинам;
9. рух по колоді, переправа;
10. рух по-пластунськи ділянкою з обмеженою висотою;
11. транспортування потерпілого на плащ-палатці;
12. рух на фініш гусячим кроком.

Послідовність етапів та перешкод може змінюватись за рішенням суддівської колегії перед початком змагань, але не менше ніж за 1 год. до початку змагань.

Результат команди визначається найменшим часом проходження всієї дистанції (1- 5 балів, 2-4 бали, 3- 3 бали, 4- 2 бал) та найменшою кількістю штрафів .

Проходження всіх етапів є обов'язковим.

СК залишає за собою право вносити зміни та доповнення в умови змагань.

### ***Маятник.***

Довжина зони перешкоди — до 4 м. Команда повинна за допомогою маятника (вертикальної мотузки) подолати етап. Загальна сума балів за проходження – 45б.

Першому учаснику маятникову мотузку подає суддя, далі передача мотузки – командна. На маятнику може знаходитись не більше 1 учасника. Торкання рельєфу в зоні перешкоди штрафується.

Штрафи:

- заступ обмежувальної лінії, торкання рельєфу за контрольною лінією – 1б.;
- торкання рельєфу рукою, ногою, тілом – 1б;
- падіння (учасник упав з «маятника» в небезпечній зоні або переходить небезпечну зону ногами , стрибками на одній нозі - 3 б.;
- учасник просто переходить зону без використання «маятника» - 20 б;
- учасник, який не подолав етап – 20 б;
- порушення умов – зняття.

### ***Подолання заболоченої ділянки по купинах.***

Довжина етапу до 15 м., кількість купин 10-11 шт, відстань між купинами до 1.5 м, учасники команди повинні подолати заболочену ділянку по одному. Учасник повинен перебувати на кожній купині двома ногами. Після падіння учасник повинен

стати на купину та продовжити долати етап. Загальна сума балів за проходження – 40б.

Перебування на етапі (ділянці перешкоди) одночасно більше одного учасника штрафується. Штрафи:

- заступ контрольної лінії, торкання рельєфу за контрольною лінією - 1б.,
- торкання рельєфу,землі рукою, ногою, якщо інша нога (ноги) знаходяться на купині - 1б.,
- пропуск купини -3б;
- падіння (ступання однією, двома ногами в небезпечній зоні, тобто поза контур купини); опора двома або однією рукою на землю, стоячи на купині-5б.,
- учасник, який не подолав етап – 20 б;
- перебування на етапі (ділянці перешкоди) більше одного учасника -10 балів (після попередження),
- порушення умов – знаття.

### ***Колода***

Всім учасникам команди пройти по колоді утримуючи рівновагу. У разі падіння, учасник повертається та проходить колоду заново. Загальна сума балів за проходження – 10 б., за падіння мінус 5 б.

### ***Переправа***

На етапі «Переправа» змагаються всі члени команди.

Обладнання етапу: мотузкова переправа завдовжки до 10 метрів закріплена на опорах на висоті 1.5-2 метри.

Завдання етапу: подолати переправу від одного берега на інший не торкаючись ногами землі.

Етап вважається подоланим, коли всі члени команди вишикувалися на іншому боці переправи за обмежувальною лінією. Загальна сума балів за проходження – 40б.

Необхідно виконати завдання за найменший проміжок часу та не отримати штрафів.

Штрафи:

- заступ за контрольну лінію – 3 б.;
- два, або більше учасників на етапі, за кожного – 4 б.;
- неправильний рух (рух по вірьовці не приставним кроком) - 3б.;
- зрив з зависанням на верхній вірьовці -5б.;
- падіння (випуск вірьовки з рук) – 5б.;
- учасник, що не подолав етап – 20 б.;
- порушення умов – знаття.

### ***Рух по –пластунські через коридор з обмеженою висотою.***

Етап промарковано коридором, шириною до 90 см, висотою до 50-60 см., Довжина етапу до 15 м. Учасники долають етап по-пластунські. Загальна сума балів за проходження – 30 б.

Необхідно виконати завдання за найменший проміжок часу та не отримати штрафів.

Штрафи:

- торкання обмеження рукою, ногою, тілом – за кожне 1 б.;
- два або більше учасників на етапі, за кожного 3б.;
- вихід за обмеження, за кожне – 6б.;
- учасник, що не подолав етап -20б;
- порушення умов – зняття.

### ***Транспортування потерпілого на плащ-накидці.***

Кількість учасників – 6. Довжина етапу 15 м. На початку етапу один з учасників команди стає «потерпілим», його транспортують на плащ-накидці інші учасники етапу руху по-пластунські. Висота обмежувальної стрічки під якою транспортують «потерпілого» по визначеному коридору до 50-60 см. Загальна сума балів за проходження –28 б.

Необхідно виконати завдання за найменший проміжок часу та не отримати штрафів

Штрафи: торкання обмежувальної стрічки - 1 б.; заступ за контрольну лінію - 1 б.; заступ обмежувальної лінії - 1 б.; рух поза обмежувальною лінією - 10 б.; («Потерпілий» надає допомогу, будь-які дії, які полегшують роботу учаснику, що транспортує) - 5 б. Вживання ненормативної лекції під час виконання – 10 б.

### ***Рух на фініші гусячим кроком***

Довжина етапу до 15 м. Всі учасники рухаються навприсядки в обмеженому коридорі, тримаючись один за одного.

Необхідно виконати завдання за найменший проміжок часу та не отримати штрафів.

За порушення нараховуються штрафи:

- торкання коліньми землі, обмеження рукою, ногою, тілом – за кожне штраф 1 бал;
- вихід за обмеження - за кожне 5 балів;
- падіння учасників – 10 балів;
- учасник, який не подолав етап -20 балів;
- порушення умов – зняття.

**«Рятівник»** – Змагання проводяться відповідно до розділу 3.13 Правил змагань зі спортивного туризму, затверджених Міністерством України у справах сім'ї, молоді та спорту, погоджених Федерацією спортивного туризму України 2008 рік, Настанов з проведення змагань з пішохідного туризму, затверджених рішенням Виконкому Федерації спортивного туризму України 11.04.2015 року, наказу Міністерства охорони здоров'я України від 16.06.2014 № 398 «Про затвердження порядків надання домедичної допомоги особам при невідкладних станах»,

Змагання з надання першої долікарської допомоги та елементами рятувальних робіт. Кількість учасників – 6 осіб, із них не менше 2-х осіб протилежної статі.

Медична аптечка команди в комплекті. Розхідні нестирильні бинти для виконання завдань.

Теоретичний та практичний тур:

На виконання завдань відводиться 9 хвилин (3 хвилини на теоретичний тур і 6 хвилин на практичний).

#### **1. Теоретичний тур (можливі завдання):**

принципи надання першої медичної допомоги; що має знати та вміти той, хто надає допомогу; від яких дій слід утримуватися, надаючи першу медичну допомогу; правила надання першої допомоги при опіках, тепловому та сонячному ударі, відмороженнях, переохолодженні, ураженні електричним струмом, утопленні, тривалому стисканні окремих частин тіла, гострому болі в животі, отруєнні хімічними продуктами, їжею, грибами, ягодами, укусах отруйних змій, комах та павуків. (список питань додається)

Рій витягує картку і виконує завдання. З цього моменту суддею починається відлік часу, відведеного на теоретичний тур. Рою дається 1 хвилина на обговорення відповіді і 2 хвилини на запис відповіді в картці. За допущені помилки рій одержує штрафні бали.

## 2. Практичний тур (можливі завдання):

штучна вентиляція легень, непрямий масаж серця, накладання пов'язок на голову, передпліччя, ліктьовий, плечовий, колінний, гомілкоstopний суглоби, накладання джгута на стегно. (перелік питань додається)

Виконання завдань практичного туру розпочинається після увімкнення суддею секундоміра.

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

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

№	Теоретичний та практичний тур. Характер порушень.	Штраф
5.1.5	Помилка (неточність) під час надання долікарської допомоги (за кожену помилку, але не більше 6 балів)	1
5.2.2	Неправильна відповідь, помилка. Неправильне надання долікарської допомоги (за кожену помилку). Робота без засобів особистого захисту.	3
6.20.1	Невиконання завдань при перевищенні заданого часу.	20
6.0.1	Порушення Умов– Повна зміна Умов.	зняття
6.0.3	Технічна невідповідність, неетична поведінка. Не вміння команди надати допомогу; неспортивна поведінка після попередження судьями.	зняття

## 3. Після виконання завдань рій проходить **швидкісний етап (транспортування «потерпілого» за допомогою жердин)**:

накладання шини з підручного матеріалу (або стандартної медичної) (при переломах плеча, передпліччя, стегна, гомілки) та транспортування потерпілого по дистанції (перелік перешкод – буде вказано напередодні змагань) на ношах, виготовлених із двох жердин, трьох поперечин та трьох брезентових курток (штормовок) або шматка брезенту (або санітарних ношах). Потерпілий визначається роєм, йому заборонено виконувати будь-які дії, що полегшують роботу рою. Під час проходження швидкісного етапу, обов'язковим є супровід потерпілого одним із учасників рою. Супроводжуючий контролює стан потерпілого.

Виготовлення нош для транспортування потерпілого може включатися в етап або виготовлятися окремо.

Транспортування умовно потерпілого (далі потерпілого) здійснюється по пересіченій місцевості.

Укладання та зняття потерпілого на ноші здійснюється відповідно до травми.

Ноші повинні переноситися по місцевості не менше ніж двома учасниками команди. Супроводжуючий учасник повинен знаходитися поруч із ношами (на відстані, яка дозволяє контролювати стан потерпілого й тримати в полі зору обличчя потерпілого).

Ноші повинні транспортуватися так, щоб на похилих ділянках маршруту голова потерпілого знаходилася вище ніг.

Під час транспортування на ношах на будь-якому етапі потерпілий повинен бути прикріплений до них в трьох точках (грудина, стегна, ноги) вірьовками, які зафіксовані до жердин для попередження перевертання потерпілого на зворотну сторону нош.

Для виготовлення нош використовуються:

- дві повздовжні (2,5 – 3м) жердини;
- три поперечні (0,6 – 1м) жердини;
- вірьовка допоміжна або основна, штормівки чи спеціальний чохол (полотнище), зшитий із міцної тканини тощо.

**Чохол (полотнище) повинен бути допущений СК напередодні дня змагань.**

Крайні поперечні жердини прив'язуються до повздовжніх жердин зверху, а середня – знизу (на відстані 20-50 см від поперечної жердини зі сторони голови).

При виготовленні нош повинно бути забезпечено не менше двох обертів навколо кожної жердини, якщо використовується основна мотузка, і трьох обертів, якщо використовується допоміжна мотузка. Для зв'язування використовуються вузли відповідного призначення. Ноші повинні бути обладнані натягнутими діагоналями (мотузка діаметром не менше 6мм), які закріплюються до внутрішніх кутів каркасу нош.

Якщо ноші виготовляються зі штормівок, то повздовжні жердини повинні бути протягнуті через рукави, які вивернуті всередину. Всі гудзики та блискавки повинні бути застібнуті. Застібки повинні знаходитися на нижній стороні нош.

Ноші повинні бути зав'язані відповідно до зросту потерпілого.

№	Швидкісний етап, виготовлення нош, транспортування потерпілого. Характер порушень.	Штраф
5.1.1	Помилка під час в'язання вузлів. Відсутність контрольних вузлів	1
5.1.3	Не сформований вузол (вузол, що не був затягнутий або розпустився під час роботи учасників)	1
5.2.1	Не зав'язаний вузол, неправильне використання вузла	3
4.2.2	Неправильне обладнання нош. Поперечини прив'язані неправильно, діагоналі відсутні (не натягнуті) або прикріплені не до внутрішніх кутів каркасу. За кожне порушення.	3
4.2.3	Неправильне обладнання нош. При використанні штормівок жердини не протягнуті через рукави, які вивернуті всередину штормівок; штормівки не застібнуті на всі гудзики; застібки розміщені зверху ложа;	3
5.1.5	Помилка (неточність) під час надання долікарської допомоги (за кожну помилку, але не більше 6 балів)	1
5.2.2	Неправильне надання долікарської допомоги.	3
4.2.8	Неправильне кріплення потерпілого до нош. Кріплення потерпілого до нош менше ніж у трьох точках (грудині, стегнах, ногах); відсутня фіксація вірьовок до жердин нош.	3
4.2.1	Потерпілий надає допомогу. Будь-які дії потерпілого, які полегшують роботу учасникам команди	3
1.1.1	Заступ контрольної лінії.	1
4.1.1	Торкання потерпілого. Торкання будь-якою частиною тіла потерпілого (ложа нош) землі, стовбурів і гілок дерев, рельєфу (не більше двох) за кожне	1
4.2.5	Неправильні дії. Транспортування потерпілого на ношах таким чином, що його голова знаходиться нижче ніг. Невірні дії супроводжуючого.	3
4.3.3	Відсутність транспортного обладнання. Розпадання нош (відсутність хоча б 1 кріплення поперечин)	10
4.3.4	Падіння нош, потерпілого. Рух чи більше двох торкань потерпілого, нош рельєфу на ділянці перешкоди	10
4.3.5	Ноші з потерпілим упали, потерпілий випав із нош	10
1.5.1	Рух поза обмежувальною лінією	10
6.20.1	Учасник, який не подолав етап в т.ч. при перевищенні заданого часу.	20
6.0.1	Порушення Умов– Повна зміна Умов.	зняття
6.0.3	Технічна невідповідність, неетична поведінка. Не вміння команди подолати етап без допомоги суддів; неспортивна поведінка після попередження судьями.	зняття

Враховуються: час виконання завдань, штрафні бали теоретичного та практичного турів, переведені в час, та час проходження швидкісного етапу з урахуванням штрафів.

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

Переможець визначається за найменшим часом одержаним під час змагань. При рівності показників перемагає той, хто отримав менше штрафів при виконанні завдань практичного туру, при рівності і цих показників перемагає той, хто отримав менше штрафів при виконанні завдань теоретичного туру.

Якщо всі означені показники роїв однакові, вони займають одне вище місце.

Якщо після закінчення заданого часу етап подолали не всі учасники рою, рій отримує штраф відповідно до таблиць штрафів.

Якщо учасники рою відмовляються від проходження окремих етапів, рій займає місце після тих роїв, які пройшли усі етапи дистанції.

Інші варіанти підведення підсумків можуть бути визначені СК напередодні.

#### Перелік питань умовних травм і захворювань для теоретичного та практичного заліку.

1. Надання домедичної допомоги постраждалим при раптовій зупинці серця.
2. Надання домедичної допомоги постраждалим при серцевому нападі (гостра серцево-судинна недостатність, непритомність).
3. Надання домедичної допомоги постраждалим при підозрі на пошкодження хребта.
4. Надання домедичної допомоги постраждалим при підозрі на травму голови (черепно-мозкова травма).
5. Надання домедичної допомоги постраждалим при підозрі на пошкодження живота (проникаюче поранення черевної порожнини).
6. Надання домедичної допомоги постраждалим при підозрі на травму грудної клітки (перелом ребер).
7. Надання домедичної допомоги постраждалим при підозрі на перелом кісток кінцівок (стегно, гомілка, щиколотка, передпліччя, плече, ключиця; перелом тазу).
8. Надання домедичної допомоги постраждалим при рані кінцівки, в тому числі ускладненій кровотечею (кровотечі).
9. Надання домедичної допомоги постраждалим при позиційному стисканні м'яких тканин (защемлення кінцівок (тривале)).
10. Надання домедичної допомоги постраждалим при підозрі на шок.
11. Надання домедичної допомоги постраждалим при підозрі на гостре отруєння невідомою речовиною (харчове отруєння).
12. Надання домедичної допомоги постраждалим з опіками (термічні опіки).
13. Надання домедичної допомоги постраждалим з переохолодженням/відмороженням.
14. Надання домедичної допомоги постраждалим при утопленні.
15. Надання домедичної допомоги постраждалим при перегріванні (тепловий, сонячний удар)
16. Надання домедичної допомоги постраждалим при травмах та пошкодженнях очей.
17. Надання домедичної допомоги постраждалим при укусах тварин та комах.
18. Надання домедичної допомоги постраждалим при ураженні електричним струмом та блискавкою;
19. Надання домедичної допомоги постраждалим при судомах (епілепсії).
20. Надання домедичної допомоги постраждалим при травмах суглобів (розтягнення та розрив зв'язок, вивихи)

Переможець визначається за найменшим часом одержаним під час змагань. При рівності показників перемагає той, хто отримав менше штрафів при виконанні завдань.



Гра на місцевості з елементами топографії та орієнтування на місцевості. Необхідно вміти читати карти та знати топографічні позначки.

### ***Типовий опис гри.***

#### **1. Основне завдання:**

**Етапи гри:** 1. Рої отримують завдання на початку етапу. Як результат виконання завдання – прочитати маршрут та знайти таємну схованку. Час на виконання – 30 хв.

#### **2. Виконання другого завдання - «Орієнтування по топографічній карті»**

Кожна команда на початку етапу отримує завдання – скласти маршрут по топографічній карті.

### ***Гра «Відун»***

**Тематика: Історія України ( шкільна програма 5-9 кл.),**

#### **Історія українського козацтва**

Гра проводиться одночасно, з використанням однакових 24 питань для всіх команд.

Завдання команд - дати правильну відповідь на поставлені питання. За кожен правильну відповідь команда одержує один бал.

Ведучий оголошує раунд, ставить запитання і вимовляє слово «час». Водночас починається відлік однієї хвилини.

За 10 секунд до закінчення часу ведучий вимовляє слово «десять», нагадуючи командам про близьке закінчення обдумування.

По завершенні хвилини роздумів ведучий повторно вимовляє слово «час», після чого надає командам по 10 секунд для запису відповіді на карточці, яка здається в письмовому вигляді суддівській колегії.

По закінченні 10 секунд, наданих командам для запису відповіді, ведучий проводить зворотний відлік часу, починаючи з числа «десять».

Після слова «нуль» ведучий отримує право не приймати відповідь команди, яка не здала своєчасно карточку. Претензії щодо такого рішення ведучого не приймаються.

Письмові відповіді команд зберігаються до закінчення терміну подачі протестів.

На кожній карточці з відповіддю команди повинен бути написаний номер питання. Якщо такого номера немає, дана карточка вважається недійсною.

Претензії з цього приводу не приймаються.

За результатами гри перевага надається команді, яка дала найбільше число правильних відповідей.

У випадку, якщо кілька команд правильно відповіли на однакове число питань, командам ставляться додаткові питання.

#### ***Критерії оцінювання відповідей***

Відповідь вважається правильною, якщо:

а) розкриває суть питання з достатнім ступенем конкретизації (ступінь необхідної конкретизації визначається автором питання, а у випадку відсутності його вказівок – суддівською колегією);

б) форма відповіді відповідає формі питання.

Відповідь вважається неправильною, якщо:

а) команда дала два чи більше варіантів відповіді;

б) відповідь дана з недостатньою конкретизацією;

в) у відповіді зроблені грубі помилки (неправильно названі імена і назви, дати, спосіб дії і т.д.);

г) форма відповіді не відповідає формі запитання.

Відповіді, здані несвоєчасно, не розглядаються.

### ***Протести***

Протест подається в письмовій формі на некоректність питання або наявність у питанні дуали, тобто іншої відповіді, яка підходить під усі реалії питання, але це не враховано автором.

Суддівська колегія зобов'язана розглянути протест і повідомити про прийняте рішення до підведення остаточних підсумків гри.

Якщо доведена некоректність запитання, воно знімається з гри, і всі відповіді на нього не враховуються.

Якщо доведено наявність дуали, то всім командам, які дали правильну дуальну відповідь, ця відповідь зараховується і питання не знімається.

Подача протестів здійснюється протягом години після оголошення результатів.

Рішення суддівської колегії вважається остаточними і оскарженню не підлягають.

### ***Спортивні змагання:***

#### ***Опис етапів:***

1. Згинання та розгинання рук в упорі лежачи.
2. Метання м'ячика в ціль.
3. Човниковий біг.
4. Стрибки в довжину
5. Підтягування на перекладині.
6. Перетягування линви.

#### **Згинання та розгинання рук в упорі лежачи**

Кількість учасників - 3 (дівчата за бажанням).

Учасник приймає положення упору лежачи. Голова, тулуб, ноги являють пряму лінію, а руки - перпендикулярно до поверхні (землі), пальці стоп опираються в дерев'яний або земляний майданчик. За командою «Можна» учасник починає згинати руки у ліктьових суглобах до кута 90 і менше градусів. Після чого розгинає руки до повного їх випрямлення. Результатом є кількість безпомилкових згинань і розгинань рук, під час яких не порушена жодна умова.

Загальні вказівки і зауваження:

Не дозволяється згинати і розгинати тулуб у грудному та поперековому відділах хребта, кульшових та колінних суглобах, робити допоміжні рухи тазом, відпочивати у положенні упору лежачи більше 3 секунд.

Дозволяється лише один підхід. Вправа припиняється, якщо учаснику не вдається зафіксувати потрібного положення більш, як два рази підряд. Згинання і розгинання рук, виконані з помилками, не зараховуються. Командний результат визначається за сумою безпомилкових згинань і розгинань рук усіма учасниками. Місця визначаються за більшою сумою (1-5б, 2-4б, 3-3б, 4-2б).

У випадку однакового результату у декількох команд вище місце присуджується команді з кращим результатом першого, другого, третього учасника команди.

#### ***Метання м'ячика в ціль.***

Виступають всі учасники команди.

Учасник тримає м'ячик вагою 150 г у руці. Підходить до лінії. Виконує метання в «Окоп» (квадрат з стороною 1 м., обмежений стрічками шириною 5 см. ) який знаходиться на відстані 10 м. Учасник має 3 спроби. За кожну вдалу спробу учаснику нараховується 1 бал. Метання виконується способом із-за спини через плече. Влученням вважається: - зіткнення м'яча з поверхнею землі в зазначеному квадраті, якщо воно було першим. Лінія, що обмежує квадрат рахується зоною окопу. Командний результат визначається за більшою сумою балів (влучень) (1-5б, 2-4б, 3-3б, 4-2б).

У випадку однакового результату у декількох команд вище місце присуджується команді з кращим результатом дівчини.

### **Стрибок в довжину з місця.**

Перед тим як розпочати стрибки в довжину з місця треба зробити розминку не менше 10-15 хвилин, особливо важливими є вправи для ніг. Бажано перед стрибком пострибати на скакалці. Умови виконання: 4 учасника по черзі по команді судді починає стрибки.

*Техніка стрибка:* Вихідне положення: стійка ноги нарізно на ширині плеч. Перед початком стрибка піднімаємо руки в гору, підводимося на носки, а потім опускаємося на напівзігнуті ноги, відводимо руки назад і нахиляємо тулуб вперед. Під час виконання стрибка відштовхуємося двома ногами і робимо водночас змах руками вперед-вгору. У польоті згинаємо ноги в колінах і виносимо їх вперед, а під час приземлення присідаємо і виносимо руки вперед, забезпечуючи тим самим м'яке і стійке приземлення.

Кількість спроб – 3. Зараховується середня оцінка за 3 спроби.

		5 балів	4 бала	3 бала	2 бала	1 бал
Стрибок у довжину з місця,	х	220	210	195	179	163
см	д	180	173	161	150	137

### **Човниковий біг.**

Виступають всі учасники від команди. Обладнання: Рівна доріжка завдовжки 9 м, обмежена двома паралельними лініями, за кожною лінією – 2 півкола радіусом 50 см з центром на лінії і 2 м'ячки у півколі.

Опис проведення випробування. За командою «На старт» учасник займає положення високого старту за стартовою лінією. За командою «Руш» він пробігає 9 м до другої лінії, бере один м'ячик, що лежить у півколі, повертається назад і кладе його в стартове півколо. Потім біжить за другим м'ячиком, взявши його, повертається назад і ставить в стартове півколо і передає естафету наступному учаснику рукою. Другий учасник бере м'ячик із стартового півкола, біжить 9 м і кладе його в протилежне півколо і повертається за другим м'ячиком. Кладе другий м'ячик в те саме півколо, що й попередній. Повертається назад і передає естафету рукою 3-му учаснику. 3-й учасник виконує завдання так само, як і перший учасник, а 4-ий учасник, так само як і другий. Результатом тестування є час від моменту старту першого учасника до фінішу 4-го учасника, коли він покладе другий м'ячик у стартове півколо і перетне лінію старту - фінішу.

Загальні вказівки і зауваження.

М'ячики слід класти в півколо, а не кидати їх. Якщо м'ячик кидається і вилітає за межі півкола, його потрібно покласти у півколо (тому ж учаснику) і тоді продовжувати рух. Штрафні бали нараховуються у разі:

- торкання рукою землі - 1 бал,
- вихід за межі півкола – 1 бал,
- виліт м'ячика – 1 бал,
- не передача естафети – 1 бал.

Результат команди визначається за часом виконання завдання та найменшою кількістю штрафних балів. Місця розподіляються за меншим часом. Штрафні бали мінісуються від загальної кількості балів.

Найменший час: I- 45б., II - 43 б, III – 41б, IV – 39 б. та менше; від балів віднімається сума штрафів.

### **Підтягування на перекладині**

Кількість учасників: 4 чол. (хлопці, двічата за бажанням).

Махом рук з переду - назад, трохи згинаючись в тулубі та колінах, різко перевести руки вперед-вверх та випрямляючись в тулубі та ногах, дивлячись вверху підстрибнути вверху.

Вправа виконується з вису на прямих руках хватом зверху (великий палець в хват із низу).

Положення вису орієнтується 1-2 секунди.

Підтягування рахується по кількості раз, коли підборіддя знаходиться вище перекладини.

Забораються:

1. Міняти положення рук під час виконання вправи.
2. Робити махові рухи (тулубом) ногами, розводити або згинати їх.
3. Торкатися тулубом вертикальних стін або ногами землі.

Визначення результату: результат команди визначається по сумі результатів (кількості підтягувань) учасників команди.

Місця визначаються – по більшому результату (1-5б, 2-4б, 3-3б, 4-2б).

У випадку однакових результатів у декількох команд вище місце присуджується команді з кращим результатом першого, другого, третього учасника команди.

### **Перетягування линви**

У змаганнях бере участь дві команди: 6Х6, не менше 1 учасника протилежної статі, 1 учасник – запасний. Заміна може бути здійснена перед початком наступної спроби. Один учасник може керувати діями команди з-за меж майданчика.

Линва стандартна. Окружність – 30-35 мм; довжина – не менше 30 м; кінці – обметані.

Учасник змагань називається «пулер». На линві 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 линві). На відстані трьох метрів від центральної з обох боків позначається фінішна лінія.

Кожна команда береться за свою половину линви. Пулери стоять по обидві сторони линви через одного (перший – ліворуч від линви, другий – праворуч і т.д.). Пулери, що стоять ліворуч, закріплюють линву під правим ліктем, ті, що стоять праворуч – під лівим ліктем, шосили утримуючи линву двома руками.

Допускається одностороннє розташування пулерів. Линва в такому випадку повинна розташовуватися з правої сторони пулера і бути між тілом та верхньою частиною передпліччя. Останній член команди захоплює канат зазначеним вище способом. А його кінець пропускається в пахову западину, далі – через спину. Протилежне плече затискається в іншій паховій западині.

Команда сама 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 линві, також не дозволяється чіпляти линву навколо будь-якої частини тіла. Пересічення линви через самого пулера вважається петлею.

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

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

За командою головного судді (за свистком) команди перетягують линву на свою сторону.

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

Взуття може бути шиповане (легкоатлетичне). **Бутси–забороняються!**

Кінцевий пулер називається «якірним». Линва має проходити вздовж правої сторони тіла, діагонально через спину та через ліве плече, ззаду наперед. Залишки линви 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 колін.

При виявленні порушення суддя зупиняє боротьбу. Головний 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 линви через руки (неконтрольований рух линви), неодноразовому сидінні та продовженні боротьби в тязі («гребля») команді робиться зауваження. Після трьох зауважень команда дискваліфікується і їй зараховується поразка. **Забороняється робити будь-які упори на землі (виямки, бортики) для ніг.**

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

Команди змагаються у трьох спробах. Між спробами команди міняються майданчиками. Відпочинок між спробами не більше трьох хвилин.

Перемагає у спробі команда, яка перетягне середній маркер линви за фінішну лінію на своїй стороні майданчика.

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

### ***Таборування***

Оцінка облаштування, побуту, чистоти табору рою. По всіх трьох критеріях визначаються три команди-переможці. В підсумку визначається краща команда по таборуванню. Оцінюються обов'язкові атрибути (хоругва (прапор рою), емблема, назва); також оцінюється побут, чистота, доцільність розміщення, дотримання санітарно-гігієнічних норм, стан спорядження, особистих речей, посуду, наявність нічної варті керівником рою, діяльність керівника рою протягом таборування тощо.

Огляди біваку проводяться систематично протягом усіх днів перебування. Додаткове декорування табору не допускається.

Час огляду таборів – відповідно до програми за поточним графіком суддівської колегії, який попередньо не оголошується.

За таборування рій може максимально отримати 130 балів.

Роям виставляються штрафні бали за напрямами оцінювання:

- чистота табору (до 25 балів);
- дотримання режиму та розпорядку дня (до 15-ти балів);
- стан та наявність предметів особистої гігієни (до 15-ти балів);
- стан зберігання особистих речей та посуду (до 15-ти балів);
- наявність поліетиленових технічних мішків для сміття та своєчасністю їх видалення – ( до 5 балів)
- мова та культура спілкування (до 25 балів);
- фіксація місця перебування учасників таборування (до 5-ти балів);
- наявність (відсутність) організованого нічного чергування - 15 балів.
- Керівник рою не приділяє належної уваги своєму рою – 10 б
- Штрафні бали віднімаються від 130 балів.

***Книга звитяг (спадок та здобуток).** Книги мати при собі на момент проведення гри. По завершенню гри книги продовжують вестися роєм на наступний навчальний рік.*

**Ватра** – представлення творчо-мистецької композиції за темою відповідно до умов II обласного епату.

Кожен рій у повному складі (8 осіб) представляє театралізоване дійство (до 10 хвилин), До самодіяльної композиції включаються різні жанри: художнє слово, українська народна пісня, танок (можливо з елементами бойових мистецтв) гумор та жарти. Використовується музичний супровід (народні музичні інструменти та електронні музичні записи забезпечуються учасниками).

Рій до початку виступу подає у СК сценарій виступу (сторінка А-5), де вказується:

- назва рою;
- назва композиції;
- тема;
- мета;
- повністю розписаний хід виступу.

Перед початком виступу рій представляє свою візитку (до 3 хв.)

**Критерії оцінювання (максимальна кількість балів – 120):**

- відповідність назві композиції, темі – 10 ;
- досягнення мети - 10;
- художньо-естетичний рівень - 10;
- артистичність та майстерність виконання - 10;
- інформаційна насиченість змісту програми - 10;
- музичний супровід (живе виконання, використання фонограм («мінусовок») - 10;

- використання у дійстві власних ройових атрибутів - 10;
- оригінальність (регіональні особливості) - 10;
- композиційна виправданість - 10;
- загальне враження -10;
- реалізація сценарного задуму - 10.
- візитка рою - 10

### **Змагання «СТРІЛЬБА» (із пневматичної гвинтівки)**

Виконання стрільб з пневматичної гвинтівки.

Команди прибувають на стрільбу згідно жеребкування.

Учасникам змагань на місці проведення стрільби **забороняється:**

- підходити до зброї, торкатись її, брати зброю на вогневому рубежі, заряджати зброю без дозволу керівника стрільби;
- прицілюватись в мішень навіть незарядженою зброєю, якщо біля мішеней перебувають люди;
- спрямовувати зброю вбік або назад, а також у людей навіть коли вона незаряджена;
- виносити заряджену зброю з лінії вогню;
- залишати на лінії вогню заряджену зброю;

Зброю можна заряджати після команди керівника стрільби «До бою». Стрільба відкривається за командою «Вогонь» і припиняється після команди «Припинити вогонь!»

Учасники змагань доповідають керівнику про готовність до стрільби та завершення стрільби.

Змагання проводяться відповідно до Правил змагань з кульової стрільби, затверджених Державним комітетом України з питань фізичної культури і спорту та Федерацією стрільби України, введених в дію 01.01.2004 року.

Стрільба по мішені № 8 - з відстані 10 метрів.

Положення для стрільби – лежачи з упору.

Число мішеней: пробних – 1, залікових – 1.

Число пострілів: пробна серія – 3, залікова серія -5.

Час на стрільбу: пробна серія – 3 хвилини, залікова серія – 5хвилин.

Кількість учасників – 8.

Підведення підсумків - Змагання проводяться в особисто-командному заліку.

Результат учасника в особистому заліку визначається за сумою очок, набраних по заліковій мішені окремо для юнаків та дівчат.

Результат команди визначається по найбільшій сумі набраних очок по заліковій мішені набраних учасниками команди.

При рівній сумі очок у двох і більше команд, перевага визначається за найбільшою сумарною кількістю пробів з результатом 10, 9, 8 і т.д. очок.

Результати змагань заносяться до протоколів, де відмічаються кращі індивідуальні результати.

#### *Збірка/Розбірка автомата*

Приймає участь весь рій.

Автомат знаходиться на столі, учасник знаходиться біля зброї. За командою «До розборки автомата приступити!» здійснює невовне розбирання автомата та доповідає «Готово!». Час фіксується від подачі команди до доповіді учасника. Після виконання нормативу учасник називає частини автомата.

Послідовність розбирання автомату не повина порушуватись, перевірку наявності патрона в патроннику проводити при приєднаному магазині, частини автомата розкладати охайно, дії учасника мають бути впевненими, правильно називати частини автомата.

По завершенню розбирання, у разі необхідності, учаснику вказуються його помилки.

Неповне розбирання автомату:

- За 13-18 секунд - "високий рівень"- 5 балів
- за 19-21 секунд - "достатній рівень" - 4 бали
- за 22-25 секунд - "середній рівень" – 3 бали
- 30 27-31 секунд – «низький рівень» - 2 бали

За командою «До складання автомата приступити!» учасник, дотримуючись послідовності, складає автомат і доповідає «Готов!». Час фіксується від подачі команди до доповіді учасника.

Складання автомата після проведення неповного розбирання:

- За 23-25 секунди – «високий рівень"- 5 балів .
- за 26-30 секунд - "достатній рівень" - 4 бали.
- за 31-35 секунд - "середній рівень" – 3 бали.
- За 37-41 секунди – «низький рівень» - 2 бали.

Послідовність складання автомата не повина порушуватись, обов'язково зробити спуск курка, встановити запобіжник у вихідне положення, дії учасника мають бути впевненими.

По завершенню складання, у разі необхідності, учаснику вказуються його помилки.

Запчастини автомата не повинні розлітатися на всі боки і тим більше падати на підлогу. Не повинен порушуватися порядок збирання-розбирання.

Також учасник повинен знати: правила техніки поведіння зі зброєю; дії у разі виявлення предметів схожих на зброю.

### **Групове спорядження**

- Палатки в комплекті (стійки, кілочки) на групу
- Поліетиленові тенти (під кожну палатку по розміру дна та верхній тент, що перекриває краї палатки не менше ніж 70 см) – за необхідності
- Тенти (навіси від сонця)
- Табличка з назвою району, міста, територіальної громади
- Обладнання для вогнища для приготування їжі
- Набір котелків для приготування їжі для групи
- Посуд для забору води
- Розливна ложка
- Медична аптечка на групу в 10 осіб з набором медикаментів для надання першої допомоги та з розхідними матеріалами для участі у змаганнях
- Стрічка для огороження території табору
- Сокира
- Сірники
- Сухі легкозаймисті речовини (органічне скло, сухий спирт, тощо)
- Лопата
- Ножівка
- Миючі засоби для посуду
- Поліетиленові технічні мішки для сміття
- Скотч широкий прозорий (5 см)



### Рекомендоване особисте спорядження

- рюкзак
- килимок пінополеуретановий;
- водозахисна довга куртка або накидка від дощу;
- головний убір (панама, бейсболка, берет або шапочка (по погоді));
- теплий светр, або куртка
- основне взуття (міцні ношені черевики) і засоби догляду за ними;
- легке взуття (кросівки);
- встановлений однострій;
- зміна нижньої білизни і футболка,
- шкарпетки – пара на день або 3-4 пари з умовою періодичного прання;
- одяг для сну;
- робочий одяг для змагань:
- особисте спорядження для проходження дистанцій (комплект)
- рукавиці брезентові для змагань;
- фляжка;
- КЛМН (Кружка-Ложка, Миска-Ніж), упаковані в мішечок-чохол, ніж у піхвах;
- засоби особистої гігієни (мило, зубна паста і щітка, рушник, шампунь, гребінець, туалетний папір, носовички);
- особиста аптечка (пластирі, «зеленка» або йод, бинти в пластмасовій коробочці);
- ремонтний набір (нитки, голки, гудзики, шнурки в упаковці).
- блокнот з ручкою, олівець, ластик;
- компас;
- ліхтарик із запасом елементів живлення;
- годинник;
- засоби від комарів

## **Правила таборування I (міського) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)**

### **Необхідно:**

- після реєстрації команди (рою) ройовим пройти жеребкування, на початку гри рій ознайомлюється з правилами таборування та проходить інструктаж з питань охорони праці та правил безпеки життєдіяльності.
- спілкуватись під час проведення гри державною мовою
- дотримуватись морально-етичних норм поведінки, здорового способу життя.
- пересуватись в таборі лише стройовим кроком (за виключенням вільного часу).
- бережно ставитись до державного, громадського, приватного та особистого майна,
- дотримуватись програми і порядку проведення гри, режиму дня, виконувати розпорядження таборової старшини, суддівської колегії.
- виходити на дистанцію тільки під час особистого виступу.
- слідкувати за станом свого здоров'я та своєчасно звертатися до медичного працівника у випадку появи перших ознак захворювання.
- одяг повинен бути відповідно до погодних умов, уникати переохолодження та перегрівання.
- обережно користуватись спортивним знаряддям та туристичним спорядженням.
- додержуватись техніки безпеки під час проведення змагань та під час таборування.
- користуватись ріжучими предметами тільки під наглядом керівників рою.
- слідкувати за дотриманням правил особистої гігієни (протягом дня мити руки з милом та обов'язково перед їжею, витирати їх бажано паперовими рушниками, за необхідності обробляти антисептиками).
- під час проведення спортивних та інших змагань дотримуватись відповідних правил.
- кожна команда (рій) має свій «Бігунок», в якому фіксуються результати кожного виду змагань та дистанцій, який бажано зберегти до кінця гри. За втрату «Бігунка» на рій покладається штраф «20 балів» від загальної суми балів, набраних роєм.
- поважати своїх товаришів та інших учасників таборування.
- підтримувати чистоту та порядок в своїх таборах та по всій території таборування, за собою прибирати сміття.
- цінувати свій час та час оточуючих Вас людей.

**ПАМ'ЯТАЙ - від твоїх дій залежить успіх рою !**

### **Керівник рою зобов'язаний:**

1. Після прибуття до місця проведення гри надати в мандатну комісію всі документи для участі у грі.
2. Розмістити табір у спеціально відведеному для цього місці (згідно жеребкування).
3. Своєчасно інформувати ГСК про порушення учасниками таборування правил безпеки, а також про відсутність членів команди (рою), їх захворювання, травми та нещасні випадки.
4. Забезпечити виконання правил користування вогнем і небезпечними предметами, а також порядку та санітарного стану.
5. Забезпечити своєчасну явку команди (рою) до місця проведення змагань, конкурсів, дистанцій та підготовку їх до участі. (Керівник може спостерігати за діями рою під час виконання завдання, але не давати вказівки учасникам під час виступу, не втручатися в дії рою та роботу суддів).  
По завершенню змагань, конкурсів керівник рою має знаходитися поруч зі своїм роєм.
6. Дбати про життя та здоров'я учасників рою.
7. Контролювати підтримання порядку та графік чергування у таборі.
8. Керівник рою та його заступник несуть персональну відповідальність за підтримання режиму дня, порядку та графіку чергування у таборі, а також за збереження майна (облаштування таборування) на час проведення гри.

### **Рій може бути не допущений**

до участі у змаганнях, дистанціях, конкурсах за рішенням ГСК у наступних випадках:

1. У разі відсутності будь-якого документу або його не відповідності команда (рій) до участі у грі не допускається.
2. У раз допущення з боку учасників гри дій, що несуть загрозу життю та здоров'ю як самих учасників, так і їх оточуючих .
3. У разі недисциплінованої та неетичної, аморальної поведінки як з боку учасників гри так і з боку їх керівників.
4. При порушенні роєм порядку організації та проведення змагань, участі на дистанціях.
5. При використанні сторонньої допомоги, за винятком медичної, або дій, що заважали учасникам іншої команди (рою) під час виступу.
6. При навмисному псуванні спорядження та облаштування таборування.
7. У випадку захворювання учасника команди (рою) чи отримання учасником команди травми, що вимагає кваліфікованої медичної допомоги.
8. У разі наявної непередготовленості команди до виступу або участі на дистанції.
9. Якщо учасники таборування не ознайомлені і не знають правил, умов таборування та умов проведення змагань, умов проходження дистанцій.

### **Забороняється:**

1. Самовільно залишати табір без дозволу начальника табору.
2. Самовільно заходити в намети, що не належать рою.
3. Псувати зелені насадження.
4. Порушувати правила протипожежної безпеки та розпалювати вогонь в місцях не пристосованих до цього.
5. Використовувати відкритий вогонь для освітлення в наметах.
6. Порушувати загальні правила таборування, дисципліни, техніки безпеки, сквернословити, кричати.
7. Вживати нецензурну лексику. За вживання нецензурної лексики на рій накладається штраф 20 балів за кожен випадок від загальної суми балів, отриманим роєм під час таборування, участі у змаганнях та проходження дистанцій.
8. Застосовувати образи, силу проти товаришів, вступати в бійку.
9. Вживати тютюнові та алкогольні вироби.