

Р І Ш Е Н Н Я

Про проведення I (міського) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») у 2018-2019 навчальному році

Відповідно до статті 32 Закону України «Про місцеве самоврядування в Україні», на виконання наказу Міністерства освіти і науки України від 04.09.2018 року № 966 «Про проведення у 2018-2019 навчальному році Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)), підпункту 5.2.2 пункту 5.2 Заходів щодо реалізації Концепції національно-патріотичного виховання дітей та молоді, затверджених наказом Міністерства освіти і науки України від 16.06.2015 року № 641 «Про затвердження концепції національно-патріотичного виховання дітей і молоді, Заходів щодо реалізації концепції національно-патріотичного виховання дітей і молоді та методичних рекомендацій щодо національно-патріотичного виховання у загальноосвітніх навчальних закладах», Положення про Всеукраїнську дитячо-юнацьку військово-патріотичну гру «Сокіл» («Джура»), затвердженого наказом Міністерства освіти і науки, молоді та спорту України 13.06.2012 року № 687, зареєстрованого в Міністерстві юстиції України 03.07.2012 року за № 1094/21406, Положення про Всеукраїнську дитячо-юнацьку військово-патріотичну гру «Сокіл» («Джура») затвердженого постановою Кабінету міністрів України від 17 жовтня 2018 року № 845, з метою виховання в учнівській 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. Провести у 2018-2019 навчальному році I (міський) етап Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») 15-17 травня 2019 року.
2. Затвердити склад штабу I (міського) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») (додаток № 1) .
3. Затвердити Положення про проведення I (міського) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») (додаток №2).
4. Затвердити умови конкурсів та змагань I (міського) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») (додаток № 3).
5. Управлінню освіти, сім'ї, молоді та спорту Біляївської міської ради (Кобзар Л.В.):
 - 5.1 Забезпечити організацію та проведення I (міського) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») у формі 3-х денного таборування на базі парку «Дністер».

5.2 Провести підбір і підготовку складу суддівської колегії, таборової старшини у тому числі з представників громадських організацій, воїнів АТО, волонтерів для забезпечення виконання програм таборування I (міського) етапу гри.

5.3 Погодити проведення I (міського) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») з районними структурами (КЗ Біляївська центральна районна лікарня, Біляївський відділ поліції Головного управління національної поліції в Одеській області, Біляївський міськрайонний сектор Головного управління ДСНС в Одеській області, Будинок дитячої та юнацької творчості (за згодою).

5.4 Провести семінар-практикум для керівників роїв, вчителів фізичної культури та предмету «Захист Вітчизни» з питань організації та проведення I (міського) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»).

5.5 Залучити до організації та проведення I (міського) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») козацькі осередки.

5.6 Забезпечити участь команди-переможця I (міського) етапу гри у II (обласному) етапі Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»).

5.7 Здійснити фінансування заходів відповідно до кошторису.

6. Відділу культури та туризму Біляївської міської ради (Рогачко А.В.) забезпечити належну організацію супроводу (відкриття, закриття) I міського етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»).

7. Директору КП «Наш Дім» (Тьоссі О.І) організувати підвіз необхідного інвентарю для належної організації та проведення I (міського) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») та надати допомогу у підготовці території для проведення гри.

8. Контроль за виконання даного рішення покласти на заступника міського голови Гончаренко Н.А.

Біляївський міський голова
№ 46 від 21 березня 2019 року
м. Біляївка

Бухтіяров М.П.

Додаток 1
до рішення виконавчого комітету
Біляївської міської ради
№ 46 від 21 березня 2019 року

Штаб

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

Гончаренко Надія Анастасіївна	Начальник штабу, заступник міського голови з соціально-економічних питань
Кобзар Людмила Василівна	Заступник начальника штабу, начальник управління освіти, сім'ї, молоді та спорту Біляївської міської ради
Члени штабу	
Малевська Тетяна Анатоліївна	Начальник відділу сім'ї, молоді та спорту та у справах неповнолітніх управління освіти, сім'ї, молоді та спорту Біляївської міської ради
Пендюра Наталія Василівна	Головний спеціаліст управління освіти, сім'ї, молоді та спорту Біляївської міської ради
Гончаренко Галина Михайлівна	Головний спеціаліст управління освіти, сім'ї, молоді та спорту Біляївської міської ради
Богдан Валерій Павлович	Директор Біляївської дитячо-юнацької спортивної школи
Горлева Людмила Іванівна	Заступник директора Біляївської дитячо- юнацької спортивної школи
Корак Сергій Анатолійович	Військовий комісар Біляївського районного комісаріату
Дегтярук Олег Іванович	Заступник отамана Чорноморського козацтва ім. отамана Сидора Білого
Рожкован Олександр Михайлович	Отаман Придністровського козацького полку Південного оперативного козацького округу Всеукраїнського козацького війська

	Полковник козацтва
Долготьор Анатолій Павлович	Представник Біляївського Чорноморського козацтва ім.. отамана Білого Радник крайового отамана
Рогачко Олег Володимирович	Голова громадської організації «Патріот», депутат Біляївської міської ради
Крачков Андрій Миколайович	Депутат Біляївської міської ради
Руденко Андрій Олександрович	Депутат Біляївської міської ради
Авраменко Андрій Олександрович	Начальник відділу з надзвичайних ситуацій, цивільного захисту та з питань оборонної та мобілізаційної роботи Біляївської міської ради
Драган Євгеній Вікторович	Начальник відділу з питань фізичної культури та спорту управління освіти, сім'ї, молоді та спорту Біляївської міської ради
Бондаренко Ростислав Васильович	Директор Біляївського спортивно-технічного клубу ТСО України
	Представник відділу культури та туризму Біляївської міської ради
	Представник Біляївської центральної районної лікарні (за згодою)
	Представник ВПГУНП в Одеській області

ПОЛОЖЕННЯ
про 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 Вітчизни;
- 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 протягом 3-х днів у квітні-травні поточного року.

5. Порядок та умови проведення

У гри беруть участь всі учасники команд шкіл. Мова спілкування в таборі українська.

Команди шкіл шикуються на майданчику, капітани команд рапортують командуючому гри про готовність до змагань, про кількісний склад команд.

Всі дії команди, починаючи із шикуння на лійніку, здачі рапорту, виходу з неї стрійовим кроком, творчого завдання, участь 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 20 балів за кожен випадок.

6. Керівництво Гри

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

Строки та місце проведення визначаються рішенням органів місцевого самоврядування.

Для проведення Гри створюється штаб.

З метою забезпечення об'єктивного суддівства результатів змагань створюється суддівська колегія, склад якої затверджується наказом управління освіти.

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

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»).

З метою забезпечення об'єктивного суддівства змагань (конкурсів, вікторин) створюється суддівська колегія, склад якої затверджується наказом управління освіти, сім'ї, молоді та спорту Біляївської міської ради.

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, вікторин) та визначають переможців кожного виду змагань та результат комплексного заліку I етапу гри «Сокіл» («Джура»).

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

До складу суддівської колегії не можуть входити близькі особи учасників гри.

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, сім'ї, молоді та спорту Біляївської міської ради.

Очолює таборову старшину похідний отаман, який здійснює загальну організацію табору, керівництво таборовою старшиною; представляє спільно 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 одна збірна команда від школи.

У змаганнях беруть участь команди (далі рої) з числа учнів загальноосвітніх навчальних закладів.

Для участі у I етапі Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») керівники роїв подають до управління освіти, сім'ї, молоді та спорту Біляївської міської ради попередні заявки в електронному вигляді встановленого зразка, що додається.

Кількісний склад рою – 10 осіб: 8 дітей (не менше 2-х дітей протилежної статті), що навчаються у одному і тому ж навчальному закладі освіти керівник та заступник керівника рою. Віковий склад учасників рою 14-16 років.

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

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

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

- наказ навчального закладу про участь рою у I етапі гри «Сокіл» («Джура»);
- заявку у друкованому вигляді на участь рою у I етапі «Сокіл» («Джура») за зразком;
- копії паспортів керівників рою та учасників від 16 років або свідоцтв про народження учасників до 16 років, засвідчені керівником навчального закладу;
- учнівські квитки або довідки з місця навчання з фотографією, завірені печаткою навчального закладу ;
- 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.
- Звіт «Добре діло».
- Сценарій конкурсу «Ватра» (тема «Слава героям»).

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 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».

Заступникам керівника роїв бути готовими проводити ранкову руханку.

8. Документація та терміни її подання

Письмове підтвердження про участь в I (міському) етапі Гри надсилається до 20 квітня поточного року на електронну адресу bilyayivka.osvita@ukr.net

Іменні заявки на участь команд у змаганнях **виключно** за формою (Додаток 2), завірені підписом і печаткою керівника навчального закладу, 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 учасник до змагань не допускається. З порядком та умовами проходження, штрафами команди будуть ознайомлені напередодні (не менше ніж за 2 год. до старту).

9. Програма Гри

- 1.Конкурс «Впоряд» (огляд строю та пісні).
2. Змагання «Стрільба» (із пневматичної гвинтівки).
3. Змагання «Смуга перешкод»,
4. Туристичне змагання «Намет» - установка намету на швидкість.
5. Змагання «Рятівник» (надання першої долікарської допомоги та транспортування потерпілого).
6. Теренова гра з елементами топографії та орієнтування на місцевості.
7. Інтелектуальна гра-вікторина «Відун».
8. Спортивні змагання.
9. Конкурс таборування «Бівак».
10. Конкурс на кращий звіт про добродійні справи команди школи (рою) протягом навчального року – «Добре діло» ;
11. Конкурс «Ватра» представлення творчо-мистецької композиції, тема - «Слава героям».
12. Приготування козацьких страв в польових умовах.
13. Зустріч з учасниками АТО.

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 11.00. год., рої розміщуються в польових умовах (таборування) з 10.00 до 12.00. Місце встановлення наметів, облаштування біваку вказується після реєстрації команди представником мандатної комісії. 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 кожен палатку по розміру дна та верхній тент, що перекриває край палатки не менше ніж 70 см.

Для участі у змаганнях, конкурсах команда повинна мати:

- ройові 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.

10. 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 змагань, конкурсів, вікторин I етапу гри «Сокіл» («Джура») підбиваються окремо. Якщо команда не виставила учасників на якесь 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 «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»).

11. 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, сім'ї, молоді та спорту Біляївської міської ради.

Рої, що посіли I-III місця з окремих видів програми, нагороджуються грамотами управління освіти, сім'ї, молоді та спорту Біляївської міської ради.

Всі учасники гри отримують дипломи учасників.

12. 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 не 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 під час виконання програми тягне за собою штраф 25 балів від загальної суми балів, набраної роєм.

13. 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 конкурсів та змагань
I (міського) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької
військово-спортивної патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)**

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.

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 порядку гри «Джура». Визначення результатів проводиться з урахуванням допущених помилок кожним учасником рою під час виконання вправ муштрового порядку. 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 порядку, 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 порядку 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 порядку 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 (прапорноносця). 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 порядку з правого боку від суддів.

Можливі вправи. Рій виконує прийоми в такій послідовності:

- вихід рою і звіт ройового до суддівської колегії;
- шиккування 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 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**».

Перешикуння 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 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 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).

Після проходження з пісню, 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
Шиккування в однолаву (шеренгу);	10
Розмикання і змикання рою;	10
Повороти на місці	5
Ладовий крок на місці	10
Перешикування 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
Злагодженість 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
всього	200
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 прямо. Рух руками вперед проводиться значно нижче (вище)

№ з/п	Хвати, накази та дії	Недоліки
		встановленої висоти, а рух назад - не до упору в плечовому суглобі.
8	Віддання вітання в русі	Не чіткі і не одночасні поверти 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 порядком.

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. переправа по колоді;
4. рух по-пластунськи ділянкою з обмеженою висотою;
5. транспортування потерпілого на плащ-палатці;
6. лабіринт;
7. 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.

Лабіринт. Завдання усієї команди пройти лабіринт за найменший проміжок часу.

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, 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 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 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 кожен 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	10

	хоча б 1 кріплення поперечин)	
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 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 судомач (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.

Теренова гра тактична гра на місцевості з елементами топографії та орієнтування.

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. За виконання завдання рій отримує 25 балів. Якщо більше 30 хвилин команда була на місцевості – 1хвилина мінус 1б.

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

Кожна команда на початку етапу отримує завдання – скласти маршрут по топографічній карті. За виконання завдання команда отримує 30 балів, кожна помилка – мінус 1б.

Гра «Відун»

Тематика: Історія України, 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 на скакалці.
4. Стрибок в довжину з місця.
5. Човниковий біг.
6. Підтягування на перекладині.
7. 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.

Стрибки на скакалці

Умови виконання. 4 учасника по черзі по команді судді починає стрибки.

Результат. Кількість підскоків за 30 секунд.

Зауваження. Під час виконання вправи після вимушеної зупинки стрибки можна продовжити. Кількість спроб - 3.

Перемагає команда, у якої більше кількість стрибків.

(1-5б, 2-4б, 3-3б, 4-2б).

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 бігова доріжка завдовжки 9м, обмежена двома паралельними лініями, за кожною лінією – 2 півкола радіусом 50 см з центром на лінії і 2 м'ячики у півколі.

Опис проведення випробування. За командою «На старт» учасник займає положення високого старту за стартовою лінією. За командою «Руш» він пробігає 9м 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.

Підтягування на перекладині

Кількість учасників: 4 чол. (хлопці).

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.

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. Округлість – 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, щосили 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 лінві, також не дозволяється чіпляти лінву навколо будь-якої частини тіла. Пересічення лінви через самого пулера вважається петлею.

На старті тяги центральний маркер на лінві 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 лінву на свою сторону.

Кожен пулер під час тяги тримає лінву двома руками простим захватом так, щоб долоні обох рук були направлені вгору. Будь-який інший захват, що може заважати вільному руху лінви, 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». Лінва має проходити вздовж правої сторони тіла, діагонально через спину та через ліве плече, ззаду наперед. Залишки лінви 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 моментально поверненні у висхідне положення, гальмуванні тяги («ступор»), не бажанні вести активну боротьбу («тяга без боротьби»), при пропусканні лінви через руки (неконтрольований рух лінви), 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 лінви 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 варти тощо. Огляди бівачу проводяться систематично протягом усіх днів перебування.

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

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.
- Переможець визначається за найменшою сумою штрафних балів.

«Намет» – установка намету на швидкість.

У конкурсі беруть участь 6 членів рою. Рою надається стандартний туристський намет. Час установки намету фіксується секундоміром. Встановленим вважається намет, що не має перекосів на скатах.

Зараховується найменший час постановки (1-5б, 2-4б, 3-3б, 4-2б).

Добре діло

(здавати до 20 квітня поточного року в управління освіти, сім, сім'ї, молоді та спорту)

Звіт про добродійні справи команди школи (рою) протягом навчального року, складається у письмовій формі.

Загальні положення.

1. Звіт складається у письмовій формі.

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

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

II. Зміст та структурні елементи звіту.

1. Звіт повинен мати такі структурні елементи:

- титульна сторінка;
- анотація;
- довідкові відомості (сторінка 2) ;
- фотографії;
- опис «Доброго діла»;
- додатки, що демонструють суспільну значимість Доброго діла;
- підсумки, висновки, рекомендації.

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

3. Титульна сторінка.

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

_____ (область, район, місто, ОТГ)

_____ (навчальний заклад, організація, що паспортизували рій)

З В І Т

про Добре діло (проведений захід) _____

Загальна тема: _____

Здійснене (проведений) _____

(місце)

з _____ до _____ року

Виховник _____

(прізвище, ім'я, по батькові, посада)

Адреса виховника, контактний телефон,

E-mail: _____

4. Анотація.

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

5. Зміст.

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

6. Довідкові відомості про:

- місце та адресну спрямованість;
- час та тривалість;
- особливі умови проведення;
- список рою, де вказати прізвище, ім'я, по батькові, навчальний заклад, клас;
- назва навчального закладу чи організації, завдання яких виконував рій, короткий зміст завдання.

7. Фотографії.

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

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

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

Розмір фотографій від 13X18 см до А-4.

8. Опис Доброго діла (заходу).

- обґрунтування вибору;
- матеріали про виконану роботу, бажано у формі нарису, що докладно розкриває тему.

9. Додатки.

- висвітлення у ЗМІ;
- рішення місцевих органів влади, суспільний резонанс.

10. Підсумки, висновки, рекомендації.

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

Розділ містить короткий підсумок роботи, висновки, рекомендації.

Якщо під час виконання Доброго діла (проведення заходу) та за їх підсумками відзнятий відеофільм (кліп) тощо, вказати його постійне місцезнаходження, можливість перегляду, умови виготовлення відеокопії.

Підбиття підсумків конкурсу здійснюється методом експертної оцінки.
Орієнтовні критерії оцінювання:

№	Критерій	Бали до
1.	Титульний лист та стор. 2:	
	- назва доброго діла	2
	- дані про виконавців (назва дитячого об'єднання (рою), адреса навчального закладу (клубу, гуртка тощо), список виконавців	3
2.	Якість оформлення звіту:	
	- грамотність, охайність	5
3.	Відповідність ідейним принципам лицарства «Служити Богові, Батьківщині, ближнім»	35
4.	Суспільна значимість виконаного завдання	20
5.	Висвітлення заходу у ЗМІ	15
6.	Додатковий матеріал:	
	- об'єм, розмір фото, відповідність тексту	10
	- якість ілюстративного матеріалу	10
7.	Наявність електронного носія та якісного відеоматеріалу <u>надає можливість отримання преміальних балів</u>	10
8.	Самостійність та ініціативність у виконанні «Доброго діла» учасниками рою	20
	Максимальна сума балів	130

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

Кожен рій у повному складі (8 осіб) представляє театралізоване дійство (до 12 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.

Критерії оцінювання (максимальна кількість балів – 110):

- 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.

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;
- пляшка;
- 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.