

ДЕПАРТАМЕНТ ОСВІТИ І НАУКИ, МОЛОДІ ТА СПОРТУ  
ВИКОНАВЧОГО ОРГАНУ КИЇВСЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ  
(КИЇВСЬКОЇ МІСЬКОЇ ДЕРЖАВНОЇ АДМІНІСТРАЦІЇ)  
**КПНЗ «КИЇВСЬКИЙ ЦЕНТР ДИТЯЧО-ЮНАЦЬКОГО ТУРИЗМУ,  
КРАЄЗНАВСТВА ТА ВІЙСЬКОВО-ПАТРІОТИЧНОГО ВИХОВАННЯ»**



**РЕГЛАМЕНТ, ДОДАТКОВІ УМОВИ  
ЗМАГАНЬ ТА КОНКУРСІВ**

**II (міського) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької  
військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») на 2017 рік  
*та***

**РЕКОМЕНДАЦІЇ З ПІДГОТОВКИ КОМАНД ДО  
II (міського) ЕТАПУ ВСЕУКРАЇНСЬКОЇ ДИТЯЧО-  
ЮНАЦЬКОЇ ВІЙСЬКОВО-ПАТРІОТИЧНОЇ ГРИ «СОКІЛ»  
(«ДЖУРА»)**

**2017 рік**



# РЕГЛАМЕНТ

## II етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)

### I. Мета та завдання

1. Метою II (міського) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») є реалізація завдань п. 1.2. Положення про Всеукраїнську дитячо-юнацьку військово-патріотичну гру «Сокіл» («Джура»), затвердженого наказом Міністерства освіти і науки, молоді та спорту України від 13.06.2012 № 687 (зі змінами, затвердженими Міністерством освіти і науки України від 31.03.2014 № 276, зареєстрованого у Міністерстві юстиції України 18.04.2014 № 436/25213), Наказу від 14.11.2016 № 1363 «Про проведення у 2016/2017 навчальному році Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»).

#### 2. Завдання II етапу:

- активізація національно-патріотичного та військово-спортивного виховання серед учнівської молоді м. Києва на основі козацьких традицій, надання методичної допомоги в самоорганізації дитячих колективів та подальшого впровадження в педагогічну практику учнівського самоврядування;
- впровадження інноваційних підходів та технологій, що сприяють формуванню високої національно-патріотичної свідомості;
- поглиблення співпраці з представниками громадських організацій в сфері національно-патріотичного виховання;
- популяризація серед молоді військово-прикладних видів спорту, туризму, краєзнавства, українських національних видів єдиноборств, активного дозвілля, вивчення історії визвольних змагань та української військової традиції;
- фізичне, соціальне та духовне виховання української молоді на основі народної педагогіки козацьких морально-світоглядних цінностей;
- формування серед молоді засад здорового способу життя засобами туризму, краєзнавства, фізкультури і спорту;
- виявлення учасника III (Всеукраїнського) етапу Гри.

### II. Термін і місце проведення

II (міський) етап Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») проводиться на території смт. Клавдієво-Тарасове, Бородянського району Київської області, оздоровчий табір «Зміна» 12-14 травня 2017 року.

### III. Керівництво грою

Загальне керівництво підготовкою та проведенням Гри здійснює Департамент освіти і науки, молоді та спорту виконавчого органу Київської міської ради (Київської міської державної адміністрації) (далі - Департамент), КПНЗ «Київський

центр дитячо-юнацького туризму, краєзнавства та військово-патріотичного виховання», за сприянням громадських організацій.

Безпосереднє проведення гри «Сокіл» («Джура») покладається на Головну суддівську колегію (ГСК), затверджену наказом Департаменту освіти і науки, молоді та спорту.

#### **IV. Учасники**

До участі у змаганнях допускаються по одному рою, з числа учнів навчальних закладів м. Києва (1 рій від району).

Рій складається з учнів 9 - 10 класів.

Склад рою – 10 осіб: 8 осіб (не менше 2-х осіб протилежної статі) та 2 керівники.

До участі у змаганнях Гри «Сокіл» («Джура») допускаються рої навчальних закладів – переможці I (районного) етапу Гри.

Кожний рій очолюють керівник та заступник керівника з числа педагогів навчального закладу, які несуть відповідальність за життя і здоров'я учасників під час переїзду до місця таборування та під час проведення заходів Гри.

#### **V. Умови прийому та розміщення учасників**

Розміщення роїв у польових умовах. Рої повинні мати все необхідне спорядження для організації польового табору: намети, устаткування для вогнища, особистий та груповий посуд, спальні мішки та туристичні килимки, засоби від комарів, спеціальне спорядження, необхідне для участі у змаганнях та конкурсах згідно з Додатковими умовами.

Всі учасники рою повинні мати єдину форму одягу для однострою (*обов'язковим елементом однострою є сорочка-вишиванка*) та форму для участі у спортивних та польових змаганнях, головні убори, дощовики.

Учасники Гри повинні дотримуватись правил поведінки, режимних моментів, виконувати природоохоронні вимоги та правила протипожежної безпеки.

У разі грубого порушення вищевказаних вимог, ГСК залишає за собою право звільнити рій від подальшої участі у змаганнях, а результати рою анулювати.

#### **VI. Програма змагань**

<i>№ з/п</i>	<i>Змагання та конкурси за напрямками</i>	<i>Категорія</i>
<b>«КОЗАЦЬКІ ЗАБАВИ»</b>		
1.	Творчо-мистецький звіт «Ватра»	<i>участь</i>
2.	Інтелектуальна гра-вікторина «Відун» (формат брейн-рингу)	<i>заліковий</i>
3.	Інтелектуально-розважальна гра-квест «Козацькі манівці»	<i>заліковий</i>
4.	Конкурс звітів «Добре діло»	<i>заліковий</i>
<b>«КОЗАЦЬКИЙ ГАРТ»</b>		
5.	Спортивно-туристська смуга перешкод	<i>заліковий</i>

6.	Змагання «Перетягування линви (канату)»	заліковий
7.	Змагання «Фехтування на шаблях»	участь
<b>«КОЗАЦЬКА ЗВИТЯГА»</b>		
8.	Конкурс строю та пісні «Впоряд»	заліковий
9.	Змагання «Стрільба» ( пневматична зброя)	заліковий
10.	Тактична гра на місцевості «Теренова гра» з елементами орієнтування, рятувальних робіт та надання першої долікарської допомоги	заліковий
11.	Конкурс «Таборування» (бівак)	заліковий
12.	Конкурс «Козацькі страви»	участь
<b>«МАЙСТЕР-КЛАСИ»</b>		
13.	<b>Практичні заняття:</b> - ознайомлення з матеріальною частиною автоматичної зброї (розбирання та збирання АК–74, спорядження рижка АК - 74); - тактична медицина; - історична лекція «Козацьке вбрання та амуніція»	участь
14.	Презентація роботи військово-спортивного клубу «Полігон «Альфа»». <b>Військово-польова гра «Лазер-таг»</b>	участь

## **VII. Підведення підсумків та нагородження переможців**

Результат у комплексному заліку Гри визначається за сумою балів усіх видів змагань та конкурсів. Бали відповідають зайнятому місцю.

За участь у конкурсах «Ватра», «Козацькі страви» та «Фехтування», які не входять до комплексного заліку, рої отримують по 1 фіксованому балу, що віднімаються від загальної суми балів.

Рої – переможці та призери у комплексному заліку визначаються за найменшою сумою балів усіх видів змагань та конкурсів.

При рівності суми балів перевага надається команді, яка зайняла вище місце у змаганнях «Впоряд».

Рої – переможці та призери у комплексному заліку нагороджуються кубками, медалями, грамотами та призами.

Рої – переможці та призери у окремих видах та конкурсах програми нагороджуються кубками, медалями грамотами, призами.

### **Протести та порядок їх розгляду**

7.1.1. Протести подаються представником команди головному секретарю змагань на ім'я головного судді у письмовій формі, де обов'язково вказуються ті пункти Методичних роз'яснень чи рекомендацій, Умов та Додаткових Умов які той хто протестує вважає порушеними.

7.1.2. Протести щодо порушень Умов та Додаткових Умов у частині підготовки або організації самих змагань **подаються не пізніше однієї години** до початку змагань з даного виду (конкурсу).

7.1.3. Протести на дії учасників, суддів, обслуговуючого персоналу, що призвели до порушення Умов змагань і впливають на результат команди, подаються

не пізніше однієї години після письмового оголошення попередніх результатів у даному виді програми змагань.

Протести, що стосуються результату виступу команди також подаються не пізніше, **ніж через одну годину, після опублікування попередніх результатів** у даному виді програми змагань.

7.1.4. Протест повинен бути розглянутий ГСК до затвердження результатів відповідних змагань, але не пізніше 12-ти годин від часу його подання.

Якщо поданий протест неможливо розглянути до закінчення змагань, суддівська колегія може допустити учасників (команду) до змагань умовно "під протестом". Результати виступу затверджуються після вирішення питання про протест.

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

### **VIII. Заявки**

Попередні заявки роїв районів (*Додаток № 1*) подаються на установчій нараді представників команд, яка відбудеться 26 квітня 2017 року о 16:30 у приміщенні КПНЗ «Київський центр дитячо-юнацького туризму, краєзнавства та військово-патріотичного виховання» (м. Київ, вул. Саперне поле, 26).

Поіменна заявка (*додаток № 2*), завірена директором навчального закладу та лікарем спортивного диспансеру, подається до мандатної комісії в день проведення змагань. ***Без візи лікаря спортивного диспансеру рої до участі у змаганнях Грин не допускаються.*** До поіменної заявки додаються:

- наказ навчального закладу на участь рою у Грі;
- страховий поліс на кожного учасника команди;
- учнівські квитки або довідка зі школи з фотографіями учасників команди, завірені шкільною печаткою і підписані директором навчального закладу.

### **IX. Фінансування гри «Сокіл» («Джура»)**

Витрати на проведення II етапу гри «Сокіл» («Джура») (нагородження переможців, медичне забезпечення, обладнання дистанцій, харчування, послуги з транспортування учасників) здійснюються за рахунок кошторису Департаменту освіти і науки, молоді та спорту виконавчого органу Київської міської ради (Київської міської державної адміністрації), КПНЗ «Київський центр дитячо-юнацького туризму, краєзнавства та військово-патріотичного виховання» на 2017 рік та інших джерел, не заборонених чинним законодавством..

*Витрати на відрядження команд, придбання форми, спорядження необхідного для облаштування табору тощо, здійснюється за рахунок установи, що відряджає чи за рахунок додатково залучених коштів та інших джерел не заборонених чинним законодавством.*

## ПОПЕРЕДНЯ ЗАЯВКА

Управління освіти \_\_\_\_\_ районної у м. Києві державної адміністрації просить зарахувати рій «\_\_\_\_\_» району до складу учасників II (міського) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)

ЗНЗ № (повна назва позашкільного закладу чи клубу)	Керівники рою (прізвище, ім'я, по батькові)	Контактні телефони

Начальник Управління освіти  
\_\_\_\_\_ району

М.П.

(підпис)

(прізвище, ініціали)

Додаток № 2

## ЗАЯВКА

на участь у II (міському) етапі Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)

від рою \_\_\_\_\_  
(повна назва рою та навчального закладу)

(район)

Назва рою \_\_\_\_\_

№ з/п	Прізвище, ім'я, по батькові	Дата народж.	Місце навчання	клас	Домашня адреса	Підпис лікаря, печатка
1						
...						
9	Іванов Іван Іванович	Керівник команди – вчитель історії СШ № 202				
10	Середа Світлана Григорівна	Заступник керівника команди – вчитель інформатики СШ № 202				

Перелічені в списку особи пройшли належне тренування і до змагань підготовлені

Всього до змагань допущено \_\_\_\_\_ осіб  
(кількість прописом)

Лікар диспансеру

(підпис)

(прізвище, ініціали)

М.П.

Директор навчального закладу

(підпис)

(прізвище, ініціали)

М.П.

Керівник рою

(підпис)

(прізвище, ініціали)

# ДОДАТКОВІ УМОВИ ЗМАГАНЬ ТА КОНКУРСІВ II (міського) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)

## КОНКУРС «ВПОРЯД»

(конкурс строю та пісні)

Кількість учасників – 8 осіб

Час виконання завдання – 5 хв.

Конкурс складається з двох завдань:

- обов'язкове завдання (час виконання – 2 хв.);
- творче завдання (час виконання – 3 хв.)

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

**Творче завдання** готується роєм заздалегідь, може бути представлено у вигляді монолітного та чіткого показу різноманітних елементів впоряду у складі рою у супроводі барабанного бою або музичної фонограми.

На завершення показу – марш рою стройовим кроком із виконанням маршової патріотичної пісні на тематику козацтва, УСС, військ УНР, УПА або сучасних ЗСУ.

Оцінка виставляється від 1 до 4 балів, згідно критеріїв, викладених в «Рекомендаціях з підготовки до гри «Сокіл» («Джура»)» (далі – «Рекомендації»).

Результат рою визначається за сумою балів, отриманих роєм при виконанні двох завдань. Вище місце посідає рій з більшою сумою балів.

## ВДУН

(інтелектуальна гра-вікторина)

### I раунд

Кількість учасників – 3 особи.

Контрольний час для надання відповіді на запитання – 30 с.

Конкурс проводиться у форматі брейн-рингу.

**Команда повинна мати планшети та ручки.**

Питання представлені у 5 тематичних розділах.

### ***Тематичні розділи:***

1. Історія українського козацтва
2. Козацькі переможні походи та гетьмани;
3. Київ козацький;
4. Культура та мистецтво козацької доби;
5. Історія України часів подій Української революції 1917-1921 років.

У першому раунді командам пропонуються запитання за тематичними розділами. Для обговорення та написання відповіді командам надається 30 секунд. По завершенню часу команда здає картку з відповіддю судді. Команда, яка дала правильну відповідь, отримує 1 бал. Раунд триває до 10 балів. Команди, які отримали рівну кількість балів, беруть участь у II раунді.

### II раунд

Кількість учасників – 3 особи.

Контрольний час для надання відповіді на запитання – 5 хв.



У другому раунді командам надаються пазли (перемішані три зображення фортифікаційних укріплень України). Команда має скласти три зображення і назвати фортифікаційну споруду, зображену на них. Результат команди залежить від швидкості виконання. Максимальну кількість балів (30 балів) отримує команда, яка першою повністю складе три зображення (по 5 балів за кожне зображення) і назве фортифікаційну споруду (по 5 балів за кожну вірну відповідь).

### **ЗМАГАННЯ «СТРІЛЬБА»**

*(з пневматичної гвинтівки)*

Стрільба виконується з пневматичної гвинтівки (**Гвинтівки суддівські**) по мішені № 6 або № 8 на дистанції 10 метрів з положення лежачи в упорі на лікті.

Час виконання завдання 10-12 хв.

Кількість учасників – 6 осіб, із них не менше 2-х дівчат.

Кількість позицій для стрільби – 6.

Пострілів – 8 (3–пристрілочні, 5–залікових).

Мішеней – 2 (пристрілочна – П, залікова – З) (мішень може бути одна, яка після пристрілочних пострілів буде відмаркована).

Результат рою визначається за сумою очок набраних всіма учасниками. Переможець визначається за найбільшою кількістю отриманих очок, як в командному так і в особистому заліку.

### **ЗМАГАННЯ «ПЕРЕТЯГУВАННЯ ЛИНВИ»**

Кількість учасників – 6 осіб.

Кількість спроб – одна.

Змагання проводяться за олімпійською системою.

Перемагає рій який перетягнув лінву на свій бік за обмежений коридор. Переможці та призери визначаються у фіналі.

Будь-яке ***шипване взуття забороняється*** (бутси, легкоатлетичне тощо). Дозволяється використання рукавичок без гумових шипів.

### **КОНКУРС ЗВІТІВ «ДОБРЕ ДІЛО»**

Робота на конкурс оформлюється згідно «Рекомендацій».

Матеріали на конкурс у письмовому вигляді подаються не пізніше 10 травня 2017 року до КПНЗ «Київський центр дитячо-юнацького туризму, краєзнавства та військово-патріотичного виховання» (вул. Саперне поле, 26, каб. № 1, тел. 529-30-02)

### **КРАЄЗНАВЧИЙ КВЕСТ**

#### **«Козацькі манівці»**

*(інтелектуальна гра на місцевості з елементами орієнтування)*

Кількість учасників – **2 особи.**

Контрольний час виконання завдання на етапі – 1 година.

Спорядження: планшет, ручка, компас.

Завдання квесту будуть перевіряти знання та навички учасників команди з таких питань:

- орієнтування за планом місцевості;
- знання історії України за шкільною програмою 8-9 класів;

- завдання на спостережливість;
- окремо будуть запропоновані додаткові завдання, місце розташування яких, учасникам необхідно визначити за азимутом.

Результат рою визначається за сумою балів, отриманих при виконанні всіх завдань. Вище місце посідає команда з більшою сумою балів. При рівності суми балів вище місце посідає команда, яка виконала завдання раніше за часом.

### **ЗМАГАННЯ «СПОРТИВНО-ТУРИСТСЬКО СМУГА ПЕРЕШКОД»**

Кількість учасників – **6 осіб (не менше 1 особи протилежної статі).**

Кількість етапів – **8.**

Форма одягу учасників спортивна або польова камуфльованого забарвлення.

#### ***Етапи:***

1. Підлаз.
2. Подолання умовного болота по «купинах».
3. Подолання умовного болота за допомогою жердин.
4. Переправа через яр по мотузці з перилами.
5. Переправа через яр по мотузці за допомогою «ліан».
6. Подолання перешкоди з використанням підвішеної мотузки (маятником).
7. Метання «гранати».
8. Подолання відстані ходою навприсядки.

#### **Умови проходження етапів смуги перешкод:**

1. **Підлаз** (рух по-пластунськи через коридор з обмеженою висотою). **У разі торкання обмеження висоти, учасник долає перешкоду ще раз. Після 3 порушення учасник рухається далі.**
2. **Подолання умовного болота по «купинах».** Кількість купин – 10. Команда долає ділянку умовного болота по купинах. У разі торкання землі між купинами, учасник долає перешкоду заново, після 3 порушення учасник рухається далі.
3. **Подолання умовного болота за допомогою жердин.**  
Кількість жердин – 6 шт. Кількість прольотів – 5.  
Рій долає ділянку умовного болота, використовуючи всі жердини. У разі торкання землі, учасник повертається на один проліт назад, та продовжує рух далі.
4. **Переправа через яр по мотузці з перилами.** Кожний учасник долає перешкоду окремо. У разі падіння, учасник повертається на початок етапу та долає етап **ще раз. Після 3 порушення учасник рухається далі.**
5. **Переправа через яр по мотузці за допомогою «ліан».** Кожний учасник долає перешкоду окремо. У разі падіння, учасник повертається на початок етапу та долає етап **ще раз. Після 3 порушення учасник рухається далі.**
6. **Подолання перешкоди з використанням підвішеної мотузки (маятником).** Кожний учасник долає перешкоду окремо. У разі падіння, торкання землі учасник повертається на початок етапу та долає етап знову, після 3 порушення учасник рухається далі.
7. **Метання «гранати» в ціль** (умовний штаб). Учасники кидають «гранату» по черзі у мішень до першого влучення. Кількість «гранат» (тенісний м'яч, заповнений водою, вагою 150 г) –10 шт. Мішень – контур окопу 3,1м x 1,1м , відстань до мішені – 15 м.
8. **Подолання відстані ходою навприсядки** – відстань до 20 м.

Результати визначаються за часом подолання дистанції. Переможець визначається за найменшим часом проходження дистанції.

*Суддівська колегія має право зменшити кількість етапів та порядок їх проходження.*

### **ЗМАГАННЯ «ТЕРЕНОВА ГРА»**

*(гра з елементами орієнтування, рятувальних робіт та надання першої долікарської допомоги)*

**Теренова гра** – тактична гра на місцевості із етапами топографії та орієнтування. Учасники повинні знати умовні знаки топографічних та спортивних карт, вміти орієнтуватись за азимутом та легендою.

Кількість учасників – 6 чоловік, із них не менше 2-х дівчат.

**Змагання «Рятівник»** - змагання з надання першої долікарської допомоги та елементами рятувальних робіт.

Рій витягує картку й одночасно виконує завдання.

Теоретичний та практичний завдання виконуються на контрольних пунктах вказаних на карті – схемі та за легендою.

- **Теоретичний тур** (можливі завдання – тестові завдання): надання першої допомоги при опіках, тепловому та сонячному ударах, відмороженнях, переохолодженні, ураженні електричним струмом, тривалому здавленні окремих частин тіла, гострому болі в животі, отруєнні хімічними продуктами, їжею, грибами, ягодами, укусах отруйних змій, комах та павуків.

- **Практичний тур** (можливі завдання): накладання пов'язок на голову, передпліччя, ліктювий, плечовий, колінний, гомілковостопний суглоби, накладання шини з підручного матеріалу (при переломах плеча, передпліччя, стегна, гомілки) та транспортування потерпілого на ношах, виготовлених із двох жердин та полотна (ноші суддівські).

Ноші переносять чотири учасники рою. Обов'язкова наявність супроводжуючого з числа учасників команди, який 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. На горизонтальних ділянках положення потерпілого **головою вперед**.

Потерпілий визначається роєм, йому заборонено виконувати будь-які дії, що полегшують роботу рою.

Кожну помилку суддя вказує рою та заносить результати у протокол.

Штрафи:

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

Один штрафний бал прирівнюється 10 секундам і додається до загального залікового часу рою.

Перев'язочні матеріали **командні** (2 бинти довжиною не менше 5 м і шириною не менше 10 см).

Результат рою визначається за сумою часу роботи на етапі та штрафного часу. Рій, що перевищив ліміт часу, отримує штраф 30 балів (300 сек.).

Переможець визначається за найменшою сумою часу роботи та штрафного часу.

### **ВАТРА**

(творчо-мистецький звіт)

(«У колі друзів») – представлення творчо-мистецького звіту рою (мистецька композиція).

Кожен рій у повному складі (8 осіб) представляє театралізоване дійство (до 10 хвилин), яке за змістом відповідає темам народознавства, українського козацтва, сучасної історії, презентує власні досягнення з життя, суспільно-корисної роботи і громадської діяльності рою.

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).

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

- назва рою;
- назва композиції;
- тема;
- мета;
- зміст.

Критерії оцінювання:

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

Нагородження проводиться за номінаціями.

### **КОНКУРС «КОЗАЦЬКІ СТРАВИ»**

**Кількість учасників – не обмежена.**

Час виконання завдання 90 хв.

Команди, за встановлений згідно програми час, на визначеному ГСК місці повинні приготувати одну страву з української народної кухні. Устаткування для приготування їжі та посуд **командні**. Керівники команд участі у приготуванні страви не беруть.

Нагородження проводиться за номінаціями.

## **КОНКУРС «ТАБОРУВАННЯ»**

Конкурс проводиться протягом всіх днів проведення змагань. Обов'язкові атрибути (хоругва, емблема, назва та девіз). Проводиться оцінка побуту, чистоти, доцільності розміщення, дотримання санітарно-гігієнічних норм, стан спорядження, особистих речей, посуду тощо. Огляди біваку проводяться систематично протягом усіх днів перебування.

Час огляду таборів – відповідно до програми за поточним графіком СК, який попередньо не оприлюднюється.

Критерії оцінювання:

<i>Критерії</i>	<i>Максимальна оцінка</i>
- хоругва	<b>3</b>
- девіз рою	<b>3</b>
- назва рою	<b>3</b>
- емблема рою	<b>3</b>
- дотримання санітарно-гігієнічних норм;	<b>17</b>
- виконання режимних моментів заходу	<b>20</b>
- додаткові бали за наявності чергового у таборі	<b>5</b>

Максимальна сума – 54 бали.

Оцінювання здійснюється згідно «Рекомендацій».

Переможець визначається за найбільшою сумою балів.

## **ЗМАГАННЯ «ФЕХТУВАННЯ НА ШАБЛЯХ»**

Кількість учасників – 2 особи (1 дівчина + 1 хлопець).

Час виконання завдання – 1 хвилина.

**Перемогу отримує той хто:**

- здобув більше балів за 1 хв. підчас двобою;
- при рівності або відсутності балів здобув менше штрафних балів за 1 хв. підчас двобою;
- при рівності або відсутності балів здобув першим у **вирішальному другому раунді** один бал або його опонент здобув штрафний бал.

# РЕКОМЕНДАЦІЇ З ПІДГОТОВКИ КОМАНД ДО II (міського) ЕТАПУ ВСЕУКРАЇНСЬКОЇ ДИТЯЧО-ЮНАЦЬКОЇ ВІЙСЬКОВО-ПАТРІОТИЧНОЇ ГРИ «СОКІЛ» («ДЖУРА»)

## КОНКУРС «ВПОРЯД»

(конкурс строю та пісні)

Змагання з індивідуальних дій та дій у складі рою проводяться за навчально-методичним посібником «Муштровий впоряд дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)), схваленим комісією з проблем виховання дітей та учнівської молоді Науково-методичної Ради з питань освіти МОН України (протокол від 24.12.2008 № 2).

Час на виконання обов'язкового завдання – 2 хв. Творчого завдання – 3 хв.

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

Творче – готується роєм заздалегідь.

Бере участь весь рій, 8 осіб. **Всі накази подає ройовий.**

### **Порядок виконання**

Рій виходить на місце для показу стройових прийомів у колонні по двоє за командою: «РІЙ, РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО, ходом-РУШ!».

Після виходу на визначене місце ройовий подає команди: «РІЙ – СТІЙ, право-(ліво-)РУЧ, СПОЧИНЬ, ЗАПРАВИТИСЬ!».

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

Суддя подає команду: «СПОЧИНЬ!».

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

Після цього рій виконує прийоми в такій послідовності:

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

### **Шикування в однолаву**

Ройовий підходить до встановленого місця шикування і подає команду для збору: «Рій – ДО МЕНЕ» (За цією командою джури бігом збираються до ройового).

Ройовий подає команду: «Рій, у лаву – ЗБІРКА». (Після цієї команди, ройовий приймає поставу «струнко» обличчям у бік чолової лінії шикування, рій шикується ліворуч від ройового. З початком шикування ройовий виходить із ладу й стежить за шикуванням рою).

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

Після закінчення вирівнювання рою подається команди «СТРУНКО!»

Ройовий завершує виконання прийому командою: «СПОЧИНЬ!». (За цією командою всі джури швидко ставлять голову просто).

### ***Розмикання і змикання рою***

Ройовий стає перед ладом і подає команду: «Рій, вліво на два кроки 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 чола ладу і йдуть пришвидшеним півкроком, дивлячись через плече на того, хто йде ззаду, і не відриваючись від нього; після зупинки того, хто йде ззаду, кожен робить ще стільки кроків, скільки було зазначено в команді, й повертається праворуч).

Ройовий подає команду: «Рій, вправо зім-КНИСЬ». (За виконавчою командою всі джури, за винятком того, до якого призначене змикання, повертаються в бік змикання, після чого пришвидшеним півкроком підходять на встановлений для зімкненого ладу проміжок і в міру підходу самостійно зупиняються та повертаються ліворуч).

Ройовий подає команди: «РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!»

Ройовий завершує виконання прийому командою: «СПОЧИНЬ!».

### ***Перешикування рою з однолави в дволаву та навпаки***

Ройовий подає команду: «Рій, до двох – ВІДЛІЧИ». (Відлік починається з правого крила: кожний джура, швидко повертаючи голову до джури, який стоїть ліворуч від нього, називає свій номер і швидко ставить голову просто (прямо), крайній лівого крила голову не повертає).

Ройовий подає команду: «Рій, у дволаву – ШИКУЙСЬ». (За виконавчою командою другі номери роблять лівою ногою крок назад, не приставляючи правої ноги, крок праворуч, щоб стати ззаду за першими номерами, й приставляють ліву ногу).

Ройовий подає команду: «РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО».

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

Ройовий подає команди: «РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!»

Ройовий завершує виконання прийому командою: «СПОЧИНЬ!».

### ***Повороти на місці (праворуч, ліворуч, обернись)***

Ройовий подає команду: «Рій, право-РУЧ». (За виконавчою командою всі джури повертаються праворуч).

Ройовий подає команду: «Рій, ліво-РУЧ». (За виконавчою командою всі джури повертаються ліворуч).

Ройовий подає команду: «Рій, обер-НИСЬ, рій, обер-НИСЬ, ЗАПРАВИТИСЬ». (За виконавчою командою всі джури повертаються через ліве плече на 180 градусів).

Ройовий подає команди: «РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!»

Ройовий завершує виконання прийому командою: «СПОЧИНЬ!».

### ***Крок на місці***

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

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

Ройовий подає команди: «РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!»

Ройовий завершує виконання прийому командою: «СПОЧИНЬ!».

### ***Вихід рою на вихідну позицію для проходження урочистим маршем***

Ройовий подає команду: «Рій – РОЗІЙДИСЬ».

Ройовий підходить до встановленого місця шикування і подає команду для збору: «Рій – ДО МЕНЕ». (За цією командою джури бігом збираються до ройового).

Ройовий подає команду: «Рій, в колону по двоє – ЗБІРКА». (Подавши команду, ройовий приймає поставу «струнко» обличчям у бік руху рою, рій шикується за ройовим по двоє).

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

Ройовий розвертається спиною до рою і подає команду: «РІЙ, ходом- РУШ!». (За виконавчою командою ройовий виводить рій на вихідну позицію для проходження урочистим маршем з виконанням військового вітання під час руху).

***Проходження урочистим ходом з виконанням військового вітання під час руху*** (Рій у колоні по двоє знаходиться на вихідній позиції, хорунжий з прапорцем рою стоїть перед роєм в позиції для руху урочистим ходом, ройовий стоїть перед хорунжим).

Ройовий повертається до рою і подає команди: «РІЙ, РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!», розвертається спиною до рою і подає команду: «РІЙ, рівним кроком – ходом РУШ!». (Рій починає рух у встановленому напрямку).

При наближенні рою до судді ройовий повертає голову вправо (в напрямку до судді) і подає команду: «Рій, вправо – ГЛЯНЬ!». (За виконавчою командою ройовий прикладає праву руку до шапки, хорунжий і права колона рою тримає голову прямо, а ліва колона повертає голову праворуч).

Після проходження рою повз судді ройовий подає команду: «Рій – СПОЧИНЬ!». (За виконавчою командою ройовий опускає праву руку, ліва колона рою повертає голову прямо, рій крокує на встановлене місце).

***Проходження з виконанням ладової пісні*** (Рій у колоні по двоє знаходиться на вихідній позиції, хорунжий з прапорцем рою стоїть перед роєм в позиції для руху урочистим ходом, ройовий стоїть перед хорунжим).

Ройовий повертається до рою і подає команди: «РІЙ, РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!», розвертається спиною до рою і подає команду: «РІЙ, з піснею – ходом РУШ!». (Рій починає співати пісню з початком руху).

Після проходження рою повз судді ройовий подає команду: «Рій – СПОЧИНЬ!». (За виконавчою командою рій припиняє співати пісню і крокує на встановлене місце).

Оцінка виставляється за наступними **критеріями**:

- зовнішній вигляд, однострій;
- муштрова постава;
- шикування в однолаву;
- розмикання і змикання рою;
- повороти на місці;
- ладовий крок на місці;



- перешикування рою в дворяд і навпаки;
- хват «РІВНЯЙСЬ»;
- хват «СТРУНКО»;
- хват «СПОЧИНЬ»;
- хват «ЗАПРАВИТИСЬ»;
- муштровий крок в русі;
- поверти голови;
- положення рук;
- злагодженість рою;
- звіт ройового;
- надання наказів ройовим;
- назва рою, гасло;
- тематика пісні;
- ідейна спрямованість пісні;
- дії злагодженості рою;
- виконання показових хватів.

Перемагає рій, який в сумі набирає найбільше балів.

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

<i>№ з/п</i>	<i>Хвати, накази та дії</i>	<i>Недоліки</i>
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)

№ з/н	Хвати, накази та дії	Недоліки
		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 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 порядком.

## КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ КОНКУРСУ «ВПОРЯД» Команда \_\_\_\_\_

Бали	Зовнішній вигляд рою	Виконання обов'язків роювого	Виконання елементів впорядових наказів	Проходження урочистим ходом	Виконання маршової пісні	Творче завдання
«4»	Рій одягнений одноманітно, має оригінальні відмінності та символіку команди. Назва та девіз рою змістовні та чітко виконуються	Ройовий рою правильно виконує стройові прийоми. Команди подаються відповідно Муштрового впоряду, чітко і голосно	Впорядові прийоми виконуються у відповідності Муштрового впоряду, чітко і одноманітно і синхронно	Рій рухається із дотриманням вимог Муштрового впоряду	Рій рухається із дотриманням вимог; Муштрового впоряду маршова пісня виконується якісно	Рій рухається чітко, одноманітно, синхронно, злагоджено. Присутній творчий задум.
«3»	Рій одягнений одноманітно, має символіку команди. Назва та девіз загону змістовні та чітко виконуються	Ройовий рою правильно виконує впорядові прийоми. Команди подаються відповідно Муштрового впоряду, але не достатньо чітко і голосно	Впорядові прийоми виконуються відповідності до Муштрового впоряду, але недостатньо синхронно	Рій рухається із незначними порушеннями вимог до Муштрового впоряду;	Рій рухається із незначними порушеннями до Муштрового впоряду, маршова пісня виконується якісно	Рій рухається чітко, одноманітно, але недостатньо синхронно.
«2»	Рій одягнений неодноманітно, має символіку команди. Назва та девіз загону виконуються не чітко	Ройовий рою допускає неточності у виконанні впорядових прийомів. Команди подаються відповідно до Муштрового впоряду, але не достатньо чітко і голосно	Під час виконання впорядових прийомів допускаються незначні помилки у виконанні.	Рій рухається із значними порушеннями вимог Муштрового впоряду	Рій рухається із значними порушеннями вимог Муштрового впоряду; маршова пісня виконується якісно	Під час виконання впорядових прийомів допускаються незначні помилки у виконанні.
«1»	Рій не має єдиної форми одягу, не має символіки рою. Назва та девіз загону не змістовні та виконуються не чітко	Команди, що подаються не відповідають Муштрового впоряду	Під час виконання впорядових прийомів допускаються значні помилки у виконанні.	Рій рухається не дотримуючись вимог	Рій рухається не виконуючи вимог Муштрового впоряду маршова пісня виконується не якісно	Під час виконання впорядових прийомів допускаються значні помилки у виконанні
«0»						Відсутнє творче завдання

Команда \_\_\_\_\_

Сума балів \_\_\_\_\_

Старший суддя \_\_\_\_\_

## **ВІДУН**

*(інтелектуальна гра-вікторина)*

Зміст питань тематичних розділів відповідає навчальним програмам 5-10 класів. Також рекомендовано ознайомитись з додатковою літературою (список додається).

Під час виконання завдань рою **забороняється використовувати** мобільні телефони, смартфони, планшети тощо.

Список додаткової літератури:

1. Київщина туристична: Путівник/Гол.ред. Романчишин В.Г.– К:Світ Успіху, 2009. 462 с.;
2. Козацька енциклопедія для юнацтва: Кн.ст. про іст. Буття \_ере. Козацтва/ Олена Апанович. – К: Веселка, 2009. – 719 с. : \_ер.
3. Путівник. Київська область / Авт.-упоряд. Б.В. Мефедов. – К: Богдана, 2005. 312 с.;
4. Україна. Фортеці, замки, палаци. Путівник. 70 архітектурних пам'яток / автори-укл. О.М. Беліков, Ю.С. Воронцова. – Харків: Альбатрос, 2011. – 224 с.:

## **ЗМАГАННЯ «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.

**Будь-яке шиповане взуття забороняється (бутси, легкоатлетичне тощо).**

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, 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. крайня маркувальна стрічка. Перший до центру пулер має здійснити захват

Жодний із пулерів не може робити захват ближче до центру, ніж 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.

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 моментальному не 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).

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

Змагання проводяться за олімпійською системою.

У кожному турі учасники рою мають по одній спробі.

Час роботи всіх турів, крім фінального, фіксується для визначення місць у конкурсі. Вище місце, починаючи з п'ятого, займає команда, яка вибула з II туру та має більший час роботи. Місця команд, які вибули у першому турі визначаються за більшим часом роботи.

I-II та III-4 місця визначаються у фіналі та півфіналі змагань.

Змагання проводяться за олімпійською системою.

У кожному турі учасники рою мають по одній спробі. Линва посередині перев'язується червоною стрічкою, а від червоної стрічки на відстані 2 м праворуч і ліворуч канату, білими стрічками (лінія захвату командами).

Розмічається коридор шириною 2 м. Канат встановлюється так, щоб червона стрічка знаходилася посередині коридору.

Учасники беруть за канат так, щоб не переходити лінію коридору та відмітки захвату канату.

За сигналом судді учасники починають тягнути канат. Перемагає команда, яка перетягнула канат на свій бік за лінію обмеження коридору.

### **КОНКУРС «ТАБОРУВАННЯ»**

**Таборування** – обов'язкові атрибути (хоругва, емблема, назва та девіз), біля яких повинно бути організоване чергування. Проводиться оцінка побуту, чистоти, доцільності розміщення, дотримання санітарно-гігієнічних норм, стан спорядження, особистих речей, посуду тощо. Огляди бівачу проводяться систематично протягом усіх днів перебування.

Час огляду таборів – відповідно до програми за поточним графіком СК, який попередньо не оприлюднюється.

### **Критерії оцінювання**

Роям виставляються штрафні бали за напрямками оцінювання

<i><b>Порушення</b></i>	<i><b>Штрафні бали</b></i>
<b>Хоругва рою – максимальна оцінка 3 бали</b>	
Погане зберігання	<b>1</b>
Не відповідає основним засадам гри	<b>2</b>
Відсутність хоругви рою	<b>3</b>
<b>Девіз рою – максимальна оцінка 3 бали</b>	
Не відповідає назві рою	<b>1</b>
Не відповідає основним засадам гри	<b>2</b>
Відсутність девізу рою	<b>3</b>
<b>Назва рою – максимальна оцінка 3 бали</b>	
Не відповідає девізу рою	<b>1</b>
Не відповідає основним засадам гри	<b>2</b>
Відсутність девізу рою	<b>3</b>
<b>Емблема рою – максимальна оцінка 3 бали</b>	
Незадовільний стан емблеми	<b>1</b>
Не відповідає назві та девізу рою	<b>2</b>
Відсутність емблеми рою	<b>3</b>
<b>Дотримання санітарно-гігієнічних норм – максимальна оцінка 17 балів</b>	
Постановка табору	<b>3</b>
Негігієнічне зберігання особистих речей, посуду тощо	<b>2</b>
Сміття на території табору	<b>2</b>
Стан та наявність предметів особистої гігієни	<b>5</b>
Відсутність - наявність поліетиленових технічних мішків для	<b>3</b>

сміття та своєчасність їх видалення у контейнери	
Безлад у таборі	<b>2</b>
<b>Виконання режимних моментів заходу – максимальна оцінка 25 балів</b>	
Порушення порядку проходження змагань та конкурсів (крім вимушеного)	<b>2</b>
Фіксація місця перебування учасників таборування	<b>3</b>
Не виконання розпоряджень чи зауважень суддівської колегії, грубе спілкування	<b>5</b>
Пошкодження зелених насаджень	<b>5</b>
Порушення правил безпеки	<b>5</b>
Додаткові бали за наявності чергового у таборі	<b>5</b>

При наявності порушень, штрафний бал за дане порушення віднімається від максимальної оцінки розділу. Найменша оцінка у кожному розділі – 0 балів. Результат визначається за сумою балів отриманих командою за всі оцінювані розділи.

Переможець визначається за найбільшою сумою балів.

### **Вид змагань «Фехтування на шаблях»**

**Фехтування на шаблях – повно контактний двобій двох джур один з одним на спортивних пневматичних снарядах.**

Змагальний майданчик у змаганнях «Фехтування на шаблях» є геометрично правильним квадратним майданчиком розміром 6 x 6 метрів або колом діаметром 6 метрів . Змагальний майданчик повинен бути відкритим рівним ґрунтовим або іншим покриттям.

**Інвентар та необхідне устаткування місць у змаганнях «Фехтування»:**  
Шабля – спортивний пневматичний снаряд довжиною 90 сантиметрів , який складається з ручки довжиною 15 сантиметрів та пневматичного резинового балону в тканій оболонці довжиною 75 сантиметрів; Шолом жовтого та темно-синього кольору з захисною маскою для обличчя; Стіл необхідна кількість стільців — Суддя виду змагань, хронометрист, рефері майданчику; один секундомір; протоколи; ручки.

**Метод проведення змагань** (олімпійська система) - з вибуванням тих, хто програв після однієї поразки. Учасники змагань, які програли поєдинок за вихід у фінал, беруть участь у поєдинках за третє місце;

#### **Дозволені та заборонені технічні дії та їх оцінювання.**

**Зміст дозволених технічних дій:**прямі, бокові, знизу, зверху, з розворотом та інші удари, уколи в голову, в тулуб, по кінцівках в стійці, в стрибку, в партері першою половиною резинового балону в тканій оболонці спортивного пневматичного снаряду.

#### **Дозволені технічні дії та зони ураження у видах змагань**

Види змагань на зброї	Дозволені технічні дії	Зони ураження у видах змагань	Оцінка за технічну дію
шабля	укол	голова, тулуб, кінцівки верхні від ліктя до плеча та нижні від коліна	1 бал

		до поясу	
	удар	голова, тулуб, кінцівки верхні та нижні	1 бал

**Зміст заборонених технічних дій:**прямі, бокові, знизу, зверху, з розворотом та інші удари в голову, в тулуб, по кінцівках в стійці, в стрибку, в партері першою половиною резинового балону в тканий оболонці спортивного пневматичного снаряду одночасно двома спортсменами; будь які захвати спортивного пневматичного снаряду, як кінцівками так і спортивними снарядами.

<i>Види змагань на зброї</i>	<i>Дозволені технічні дії</i>	<i>Оцінка за технічну дію</i>
шабля	укол, удар обома джурами	-1 бал
	ук, удар першою половиною спортивного снаряду	-1 бал
	захвати спортивного пневматичного снаряду	-1 бал

### **Регламент поєдинків виду змагань «Фехтування»**

#### **Основний час поєдинку серед учасників змагань «Фехтування»**

<i>Тривалість основного першого раунду</i>	<i>Міжраундова перерва</i>	<i>Вирішальний другий раунд</i>
Індивідуальний – 1хвилина	не призначається	до першої оцінки

### **Виявлення перемоги в фехтування на шаблях**

#### **Перемогу отримує той хто:**

- здобув більше балів за 1 хв. під час двобою;
- при рівності або відсутності балів здобув менше штрафних балів за 1 хв. під час двобою;
- при рівності або відсутності балів здобув першим у **вирішальному другому раунді** один бал або його опонент здобув штрафний бал.

## **КОНКУРС «ДОБРЕ ДІЛО»**

Конкурс звітів про виконання добродійних завдань під гаслом «Добре діло» на засадах козацького лицарства.

### ***Рекомендації до оформлення звітів*** ***I. ЗАГАЛЬНІ ПОЛОЖЕННЯ***

Звіт складається у письмовій формі.

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

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



## II. ЗМІСТ ТА СТРУКТУРНІ ЕЛЕМЕНТИ ЗВІТУ.

Звіт повинен мати такі структурні елементи:

- 2.1.1. Титульна сторінка
- 2.1.2. Анотація
- 2.1.3. Зміст
- 2.1.4. Довідкові відомості
- 2.1.5. Фотографії
- 2.1.6. Опис Доброго діла (сценарій заходу)
- 2.1.7. Додатки, що демонструють суспільну значимість Доброго діла
- 2.1.8. Підсумки, висновки, рекомендації

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

### *Структурні елементи та їх зміст*

#### 2.1.1. Титульна сторінка.

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

---

(навчальний заклад, організація, що паспортизували рій)

## З В І Т

про Добре діло (проведений захід) \_\_\_\_\_

Загальна тема: \_\_\_\_\_

Здійснене (проведений) \_\_\_\_\_  
(місце)

з \_\_\_\_\_ до \_\_\_\_\_ року

Вихованець \_\_\_\_\_  
(прізвище, ім'я, по батькові, посада)

---

---

(Адреса вихованця, контактний телефон)

E-mail: \_\_\_\_\_

### 2.1.2. Анотація.

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

### 2.1.3. Зміст.

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

### 2.1.4. Довідкові відомості.

У довідкових відомостях подаються данні 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.

Обсяг – до 2 сторінок.

### 2.1.5. Фотографії.

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

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

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

Розмір фотографій від 13x18 см до А-4.

### 2.1.6. Опис Доброго діла (заходу).

У описі Доброго діла (заходу) необхідно висвітлити:

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

### 2.1.7. Додатки.

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

### 2.1.8. Підсумки, висновки, рекомендації.

Розділ повинен висвітлювати 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.

# Для нотаток

## КОНТАКТНІ ТЕЛЕФОНИ

		тел/факс
<i>Директор</i>	Стешук Валентина Миколаївна	529-43-58
<i>Завідуючий відділом національного та військово-патріотичного виховання</i>	Галашев Ілля Ігорович	529-31-18
<i>Методист з питань музеїв при навчальних закладах</i>	Ільчишин Сергій Орестович	529-31-18
<i>Методист з питань організації гри («Сокіл») «Джура»</i>	Губенко Вячеслав Іванович	529-52-05
<i>Email:</i>	<a href="mailto:mcdut@ukr.net"><u>mcdut@ukr.net</u></a>	
<i>Сайт:</i>	<a href="http://www.uacenter.info"><u>www.uacenter.info</u></a> <a href="https://www.facebook.com/uacenter.info"><u>https://www.facebook.com/uacenter.info</u></a>	