

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

УКРАЇНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ЦЕНТР НАЦІОНАЛЬНО-
ПАТРІОТИЧНОГО ВИХОВАННЯ, КРАЄЗНАВСТВА І ТУРИЗМУ
УЧНІВСЬКОЇ МОЛОДІ

НАКАЗ

«13» лютого 2020 р.

№ 22-А

м. Київ

Про затвердження Типових правил
та умов проведення змагань і конкурсів
I (районного, міського, ОТГ),
II (обласного та Київського міського) і
III (Всеукраїнського) етапів Всеукраїнської
дитячо-юнацької військово-патріотичної
гри «Сокіл» («Джура») у середній віковій групі
(«джури» - учні 11-14 років)

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

НАКАЗУЮ:

1. Визнати таким, що втратив чинність наказ Українського державного центру туризму і краєзнавства учнівської молоді від 20.02.2018 року № 15-А «Про затвердження Типових правил та умов проведення змагань і конкурсів шкільного, I (районного, міського, ОТГ), II (обласного, Київського міського) та III (Всеукраїнського) етапів Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»).

2. Затвердити Типові правила та умови проведення змагань і конкурсів I (районного, міського, ОТГ), II (обласного та Київського міського) і III (Всеукраїнського) етапів Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») у середній віковій групі («джури» - учні 11-14 років), що додаються.

3. Контроль за виконання наказу покласти на заступника директора з виховної роботи Бондарчука Д. О.

Директор



Сергій Неділько

ТИПОВІ ПРАВИЛА ТА УМОВИ
проведення змагань і конкурсів I (районного (міського, ОТГ),
II (обласного та Київського міського) і III (Всеукраїнського) етапів
Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри
«Сокіл» («Джура») у середній віковій групі («джури» - учні 11-14 років)

1. Загальні положення

Всеукраїнська дитячо-юнацька військово-патріотична гра «Сокіл» («Джура») (далі – гра «Джура») є системною формою позакласної роботи з військово-патріотичного та морально-етичного виховання дітей та молоді, спортивно-оздоровчої роботи, прогресивною формою учнівського самоврядування, важливим засобом формування національно-патріотичної свідомості.

2. Орієнтовна комплексна Програма фінальних етапів

№ з/п	НОМІНАЦІЯ	КАТЕГОРІЯ
ІНТЕЛЕКТУАЛЬНО-МИСТЕЦЬКИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКІ ЗАБАВИ»		
1.	Інтелектуальна гра-вікторина «Відун»	заліковий
2.	Інтелектуально-творче змагання «Пластун» за методикою квестів	заліковий
3.	Ватра знайомств «У колі друзів»	організація дозвілля
4.	Ватра представлення роїв у складі чот	організація дозвілля
5.	Організація та проведення концертів за участю митців і аматорів	організація дозвілля
6.	Перегляд і обговорення документальних та художніх фільмів	організація дозвілля
7.	Організація та проведення етно-дискотек	організація дозвілля
8.	Майстер-класи з народної творчості	організація дозвілля

ФІЗКУЛЬТУРНО-СПОРТИВНИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКИЙ ГАРТ»		
9.	Змагання «Перетягування линви »	заліковий
10.	Козацька забава «Лави на лаву»	організація дозвілля
11.	Ранкова руханка	виховний
12.	Спортивні ігри (футбол, волейбол, баскетбол, фрізбі тощо)	організація дозвілля
ТУРИСТСЬКО-СПОРТИВНИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКИМИ СТЕЖКАМИ»		
13.	Туристсько-спортивна смуга перешкод	заліковий
14.	Радіальні походи та екскурсії	вишкіл
15.	Таборування (бівак)	заліковий
16.	Рейд-походи	вишкіл
ВІЙСЬКОВО-ПРИКЛАДНИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКА ЗВИТЯГА»		
17.	Конкурс «Впоряд»	заліковий
18.	Змагання «Стрільба»	заліковий
19.	Тактична гра на місцевості з елементами топографії та орієнтування «Теренова гра»	вишкіл
20.	Ознайомлення з умовами розміщення та екіпіруванням військовослужбовців, зразками військової техніки, стрілецької зброї та боєприпасів, показові заняття з основ тактичної медицини	вишкіл
21.	Організація та проведення ранкової та вечірньої збірок у форматі «Козацьке коло»	вишкіл
22.	Організація охорони наметового містечка з елементами вартової служби, проведення тренувань в режимі «екстрим»	вишкіл
23.	Ознайомлення із сучасними засобами ведення розвідки та спостереження (цифрові технології, БПЛА тощо)	вишкіл
МЕДИЧНО-РЯТУВАЛЬНИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКА БЕЗПЕКА»		
24.	Надання домедичної допомоги та транспортування потерпілого «Рятівник»	заліковий

25.	Порядок дій у разі настання надзвичайних ситуацій	вишкіл
26.	Майстер-класи: гасіння умовної пожежі, дії підрозділів ДСНС з надзвичайних ситуацій; дії громадян у сприянні охороні громадського порядку та державного кордону	вишкіл
СУСПІЛЬНО-ДЕРЖАВНИЦЬКИЙ КОМПЛЕКС «УКРАЇНСЬКА САМОСТІЙНА СОБОРНА ДЕРЖАВА»		
27.	Виконання церемоніалів щодо урочистого відкриття та закриття таборування	вишкіл
28.	Проведення парадів учасників та заходів з нагоди урочистого відкриття та закриття етапів гри	вишкіл
29.	Організація і виконання доброї справи під час таборування	вишкіл
30.	Організація та проведення нарад, навчальних семінарів, гутірок з ройовими, керівниками роїв, виховниками, таборовою старшиною, членами суддівської колегії	вишкіл

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

Типові правила та умови проведення змагань і конкурсів.

В рамках підсумкових етапів проводяться змагання і конкурси

Залікові змагання і конкурси: «Впоряд», «Перетягування линви», «Туристсько-спортивна смуга перешкод», «Стрільба», «Рятівник», «Інтелектуальна гра-вікторина «Відун», «Пластун», «Таборування» (Бівак).

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

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

Форма Протоколів визначається Суддівською колегією.

Зразки уніфікованих Протоколів додаються.

Також організаторами підсумкових етапів може бути призначений «обов'язковий» конкурс. Участь у зазначеному конкурсі є обов'язковою для всіх учасників. Якщо рій не брав участь в «обов'язковому» конкурсі, то у інших змаганнях та конкурсах він посідає місце після роїв, які мають повний залік.

➤ **КОНКУРС «ВПОРЯД»**

Конкурс проходить у вигляді демонстрації навичок зі стройової підготовки (впоряду).

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

Місце проведення: стройовий плац, рівний майданчик з твердою поверхнею (асфальтований, бетонний, дерев'яний) не менше 50 м в довжину і 30 м в ширину.

Час на виконання: загальний час на виконання обов'язкового завдання – до 5 хв. (за перевищення часу рій отримує «10» штрафних балів за кожну хвилину перевищення (хвилина рахується з першої секунди).

Учасники: весь рій, 8 осіб. У разі відсутності 1 учасника – рій отримує «64» штрафні бали.

Накази подає: головний суддя (для ройового) і ройовий (всі накази для рою).

Система оцінювання: виконання вправ проводиться згідно Муштрового впоряду гри «Джура». Визначення результатів проводиться з урахуванням допущених помилок кожним учасником рою під час виконання вправ муштрового впоряду. Суддя за кожну помилку ставить «1» штрафний бал. Обов'язково враховуються основні критерії: оцінка зовнішнього вигляду, справність одностроїв, злагодженості рою та якості виконання команд; виконання маршової патріотичної пісні.

При показі творчого завдання судді ставлять «+1» бал за синхронність виконання та кожну якісно виконану комбінацію елементів муштрового впоряду, що не входить в обов'язкове завдання. Таким чином рій може зменшити суму штрафних балів.

Перемагає рій, який у підсумку виконання обов'язкового і творчого завдання набрав найбільшу суму балів. За рівної кількості балів вище місце посідає рій, який отримав менше штрафних балів.

Послідовність виконання. Обов'язкове завдання – це виконання прийомів у складі рою без зброї (зразок виконання обов'язкового завдання <https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=7JeA8tQb5y4>).

На завершення обов'язкового завдання відбувається проходження рою урочистим кроком із виконанням маршової патріотичної пісні на тематику козацтва, УСС, військ УНР, УПА або сучасних ЗСУ (у межах відведеного часу).

Творче завдання може бути представлене у вигляді злагодженого та чіткого показу комбінацій елементів впоряду у складі рою (можливий музичний супровід (технічно забезпечується учасниками) без зброї або зі зброєю (елементи зі зброєю виконуються відповідно до Стройового статуту ЗС України).

Суддівська колегія: включаються фахівці впоряду гри «Джура» з числа фахівців з військової підготовки та/або військовослужбовців.

Кількість суддів визначається із розрахунку: один суддя на двох учасників рою (наприклад: 8 учасників – 4 судді). Головний суддя обов'язково оцінює дії ройового і хорунжого (прапорносеця). Інші судді конкурсу оцінюють дії двох учасників рою.

Місце розташування суддівської колегії: Судді розміщуються посередині стройового плацу (майданчику). Рекомендується щоб рій виходив на місце показу вправ муштрового впоряду з правого боку від суддів.

Рій виконує прийоми в такій послідовності:

- вихід рою і звіт ройового до суддівської колегії;
- шикування в однолаву;
- перешикування рою з однолави в дволаву та навпаки;
- повороти на місці (праворуч, ліворуч, обернись);
- крок на місці;
- перешикування в дворяд;
- проходження рою урочистим ходом з виконанням військового вітання під час руху;
- проходження рою з виконанням маршової патріотичної пісні;
- виконання творчого завдання (в разі готовності).

Порядок виконання

Вихід рою на місце виконання

Рій підходить до вихідного місця. Ройовий подає команду:

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

Першим рухається ройовий. За ним на дистанції двох кроків іде хорунжий (прапорносець) 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 навкіс праворуч і стає біля судді зліва.

Суддя подає команду: **«СПОЧИНЬ!».**

Ройовий дублює команду: **«Спо-ЧИНЬ!»** (стати вільно, виставити ліву ногу вперед під 45 градусів так, щоб п'ятка лівої ноги знаходилася на прямій

лінії з носком правої ноги; вага тіла переходить на праву ногу. Руки вільно опущені вздовж тулуба). Хорунжий самостійно ставить прапор до стопи і випрямляє руку з прапором навскіс вправо.

Ройовий повертається на своє місце і командує:
«Рій. РОЗХІД».

Шиккування в однолаву

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

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

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

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

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

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

Після закінчення вирівнювання рою подається команда: **«СТРУНКО!»**

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

Повороти на місці (праворуч, ліворуч, обернись)

«Рій!» (всі джури приймають рівну поставу)

Ройовий подає двічі команди (в довільному порядку):

**«Право-РУЧ,
ліво-РУЧ,
обер-НИСЬ»**

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

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

Перешиккування рою з однолави в дволаву та навпаки

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

(Відлік починається з правого флангу: кожний джура, швидко повертаючи голову до джури, який стоїть ліворуч від нього, називає свій номер і швидко ставить голову прямо. Крайній лівого флангу голову не повертає, робить крок вперед і доповідає **«Відлік завершено»** та крокує назад).

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

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

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

зупиняються та повертаються ліворуч. Ройовий подає команди: «**До правогоРІВНЯЙСЬ. СТРУНКО!**»

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

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

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

Ройовий подає команди: «**До правогоРІВНЯЙСЬ. СТРУНКО!**»

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

Крок на місці

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

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

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

Перешиккування в колону по двос

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

Ройовий подає команду: «**Рій, Право-РУЧ. Зім-КНИСЬ**». (За виконавчою командою всі джури, повертаються праворуч, після чого пришивидшеним півкроком підходять на встановлену дистанцію шиккування в ряд. Ройовий і хорунжий роблять півкрок навкіс вправо, щоб зайняти місце посередині колон).

Ройовий робить ще крок вперед, повертається до рою і подає команди: «**РІЙ, РІВНЯЙСЬ. СТРУНКО!**».

Проходження урочистим ходом з виконанням військового вітання під час руху.

Рій в дворяд знаходиться на вихідній позиції, хорунжий з прапорцем рою стоїть перед роєм в позиції для руху урочистим ходом, ройовий стоїть перед хорунжим).

Ройовий розвертається спиною до рою і подає команду:

«**РІЙ, ходом - РУШ!**». (Рій починає рух у встановленому напрямку).

При наближенні рою до судді на відстань не менше 20 кроків ройовий подає команду:

«**СТРУНКО**». (Рій переходить від похідного кроку на урочистий).

При наближенні рою до судді на відстань не менше 10 кроків ройовий повертає голову вправо (в напрямку до судді) і подає команду:

«Рій, вправо – ГЛЯНЬ!». (За командою ройовий прикладає праву руку до головного убору, хорунжий і права колона рою тримає голову прямо, а ліва колона повертає голову праворуч).

Після проходження рою повз судді ройовий подає команду:

«Рій – ВІЛЬНО!». (За командою ройовий опускає праву руку, ліва колона рою повертає голову прямо, рухається далі по колу плаца).

Проходження з виконанням маршової пісні

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

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

Після проходження рою повз судді ройовий подає команду:

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

Дії хорунжого (прапороносця)

1. Хорунжий відповідає за стан прапору. По можливості він повинен мати одного або двох помічників – підхорунжих, які допомагали б йому проводити належний церемоніал біля прапора. На урочистих заходах хорунжі та підхорунжі повинні мати білі рукавички.

2. Хорунжий завжди повинен тримати прапор лише на почесному місці, піднятим вгору, не спирати його до будь-чого. Неприпустимо, щоб прапор торкався землі чи якихось споруд.

Хорунжий чи підхорунжі не можуть лишати прапор без опіки. Коли прапор не використовується, хорунжий має урочисто згорнути його і сховати до відповідного футляра.

Прапор, тримаємо правою рукою. Всі команди впорядку хорунжий повинен виконувати з належною до прапору пошаною.

3. **Основна постава хорунжого з прапором.**

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

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

4. Положення **«Прапор ВГОРУ»**. Команда надається виключно на місці командиром або виконується хорунжим самостійно в разі отриманої команди **«РІВНЯЙСЬ»** або перед початком руху.

Хорунжий правою рукою піднімає прапор догори, лівою рукою перехоплює його таким чином, що передпліччя лівої руки було паралельно землі і було на висоті ший, при цьому долонь повернута в бік фронту. Одночасно права рука перехоплює кінець древка прапора на висоті поясу і

встромляємо його до торбинки для дровця при поясі або спирає його до поясу. Праву руку тримаємо на дровці при поясі, а лівою (зігнутою під прямим кутом між плечем і передпліччям) тримає дровця напрямом вгору на висоті шиї.

5. **«СТРУНКО»** – із положення по команді **«Прапор ВГОРУ»** прапор схиляється вперед під кутом 30-45° лівою рукою. Постава хорунжого – згідно загальної команди **«СТРУНКО»**. Команда може виконуватися як на місці, так і в русі.

Після отримання команди **«Ходом РУШ»** хорунжий самостійно приймає положення прапора на **«СТРУНКО»**, якщо не отримує від командира команди **«Прапор (стяг, знамено) на-ПЛЕЧЕ»**.

6. **«Прапор (стяг, знамено) до СТОПИ»**

Надається після команд **«Прапор на ПЛЕЧЕ»**, **«Прапор ВГОРУ»**, **«СТРУНКО»**. Виконується хорунжим самостійно – лівою рукою опускається прапор донизу, а права рука перехоплює його і вертикально ставить дровця прапора біля носка правої ноги. Приймається основна постава хорунжого.

7. **«Спо-ЧИНЬ»** виконується лише із **основної постави хорунжого»**.

Хорунжий випрямляє праву руку навскоси вправо таким чином, щоб прапор верхньою частиною нахилився вперед-вправо (під кутом 30-45°), а основа дровця була вперта під носок правої стопи. При цьому права рука повністю випрямлена і полотнище прапора не торкається нікого і нічого.

Із положення **«СТРУНКО»** хорунжий отримавши команду **«Спо-ЧИНЬ»** самостійно приймає положення **«Прапор до СТОПИ»** (під час почутої підготовчої команди) і виконує команду **«Спо-ЧИНЬ»** (при виконавчій команді).

8. **«Прапор (стяг, знамено) на-ПЛЕЧЕ»**

Команду надає командир перед вимаршем підрозділу похідним кроком на значні відстані. Команда надається виключно на місці.

Команда виконується у два етапи із **основної постави хорунжого**:

1) спочатку виконується команда **«Прапор ВГОРУ»**;

2) потім лівою рукою перехоплюємо дровця прапора зворотним хватом (долонею в бік хорунжого), права рука випрямляється вперед-вниз під кутом 30-45°. Кисть правої руки охоплює кінець дровця прапора. Дровця опускається і лягає всією довжиною на випрямлену праву руку, яка його трохи огинає своєю поверхнею. Таким чином прапор лежить на правій руці, схиляючись дещо назад. Ліва рука вільно опущена вздовж тіла.

Для переходу з положення **«Прапор (стяг, знамено) на-ПЛЕЧЕ»** в положення **«Прапор ВГОРУ»** дії проводяться в зворотному порядку.

9. Перед шикунням (перешикунням) підрозділу для початку руху хорунжий займає своє місце для руху самостійно. Під час руху відстань між хорунжим і командиром не менше двох кроків. Відстань між підрозділом і хорунжим не менше одного кроку.

10. Хорунжий та підхорунжі під час проходження урочистим маршем голову в бік командування (керівництва) не повертають.

► ЗМАГАННЯ «ПЕРЕТЯГУВАННЯ ЛИНВИ»

У змаганнях бере участь два рої: 6×6, не менше 1 учасника протилежної статі, 1 учасник – запасний. Заміна може бути здійснена перед початком наступної спроби. Один учасник може керувати діями рою із-за меж майданчика.

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

Учасник змагань називається – «пулер».

На линві позначається середина (центральний маркер) та дві маркувальні стрічки з обох боків на відстані одного метра від центрального маркера для першого пулера рою. 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.

Кожен рій 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.

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

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

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

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

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

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

Кожен пулер під час тяги тримає линву двома руками простим захватом так, щоб долоні обох рук були направлені вгору. Будь-який інший захват, що може заважати вільному руху линви, є порушенням. Стопи ніг

мають бути попереду колін, пулери мають зберігати таку позицію протягом усього часу тяги.

Взуття – берці (високі черевики). Бутси – забороняються!

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

При виявленні порушення суддя зупиняє боротьбу. Головний суддя робить зауваження при падінні когось із учасників («сидінні») (пулер доторкається землі іншою частиною тіла, крім ніг) та моментальному не поверненні у висхідне положення, гальмуванні тяги («ступор»), не бажанні вести активну боротьбу («тяга без боротьби»), при пропусканні линви через руки (неконтрольований рух линви), неодноразовому сидінні та продовженні боротьби в тязі («гребля») рою робиться зауваження. Після трьох зауважень рій 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).

Підведення підсумків: рої змагаються у трьох спробах. Між спробами рої міняються майданчиками. Відпочинок між спробами не більше трьох хвилин.

Перемагає у спробі рій, який перетягне середній маркер канату за фінішну лінію своєї сторони майданчика.

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

Змагання проводяться за олімпійською системою «програв – вибув». Спочатку відбуватиметься відбірковий етап, потім півфінал та фінал. У фінальному етапі серед чотирьох кращих роїв визначається 1, 2, 3 та 4 місця.

➤ **ЗМАГАННЯ «ТУРИСТСЬКО-СПОРТИВНА СМУГА ПЕРЕШКОД»**

Смуга перешкод з використанням козацької легенди.

Змагання проводяться на дистанції, орієнтовна довжина дистанції 500 м, перепад висот до 100 м.

Етапи розміщені в коридорі, промаркованому обмежувальною стрічкою. Всі етапи на початку та кінці обладнані контрольними лініями.

Старт та фініш суміщені.

Стартовий інтервал близько 10 хв., остаточний інтервал вказується за 1 год. до старту першого рою.

Порядок старту визначається жеребкуванням.

Кожен етап буде обладнано згідно схеми та опису дистанції. *З порядком та умовами проходження, штрафами рої будуть ознайомлені напередодні (не*

менше ніж за 12 год. до старту). Допускається демонстративне, показове (ознайомлювальне) проходження дистанції представниками СК (залученими волонтерами). До змагань рої для ознайомлення та тренувань на смугу перешкод не допускаються.

Склад рою 6 осіб, із них не менше 2-х осіб протилежної статі. 7-й учасник рою є «бігунком», несе ройову картку, слідкує за записами суддівської колегії, йому категорично заборонено втручатися в дії рою

Рій прибуває на початок дистанції за 10 хв. до старту.

Рій долає етапи за порядком, визначеним СК.

Результат визначається за часом подолання дистанції з урахуванням отриманих штрафів.

Штрафи на дистанції ставляться відповідно до заліку, визначеному СК, вони є еквівалентними часу (напр. 1 бал. = 30 сек.)

Вище місце займають рої з меншим часовим результатом (час проходження дистанції + часовий еквівалент технічних штрафів). При рівності часових результатів вище місце займає рій з меншим технічним штрафом. Інші варіанти будуть визначені СК напередодні.

Категорично забороняється перебування керівників або представників рою в межах дистанції позначених обмежувальною стрічкою. У разі порушення цього правила, рій буде дискваліфіковано.

Можливі перешкоди та етапи:

1. Маятник.
2. Подолання заболоченої місцевості по жердинах.
3. Подолання заболоченої місцевості по купинах.
4. Переправа через річку (яр) по колоді.
5. «Лазерні промені», «лабіринт».
6. Переправа через річку вбхід.
7. Рух по-пластунськи ділянкою з обмеженою висотою («підлаз»).
8. Рух на фініш гусячим кроком
9. В смугу перешкод можуть бути включені козацькі завдання – «Сюрпризи» (наприклад, стрільба із саморобного лука, визволення полоненого тощо), як один із етапів смуги перешкод.

Опис перешкод та етапів.

1. «Маятник (вертикальний)». Довжина зони перешкоди – 4-5 м. Команда повинна за допомогою маятника (вертикальної мотузки) подолати етап. Торкання рельєфу в зоні перешкоди штрафується. При подоланні етапу суддя подає мотузку першому учаснику, далі учасникам подають мотузку наступні учасники, що перед ними подолали етап.

Штрафи: заступ за обмежувальну лінію – 1 б. Заступ за контрольну лінію – 1 б. Падіння – 3 б. Рух поза обмежувальною лінією – 10 б.

2. «Подолання заболоченої місцевості за допомогою жердин». Жердини надаються суддівською колегією. Команда долає етап по жердинах, які учасники вкладають на лаги. Кількість жердин – 2.

Штрафи: заступ за обмежувальну лінію – 1 б. Заступ за контрольну лінію – 1 б. Рух поза обмежувальною лінією – 10 б. Невірний рух по жердинах (перестрибування з опори на опору) – 3 б. Торкання рельєфу ногою, рукою (якщо інша нога знаходиться на жердині, лазі) – 1 б. Падіння (падіння учасника під час руху по жердинах, опора двома ногами, руками на рельєф, або однією ногою, якщо інша нога знаходиться у повітрі, навантаження двома ногами жердини, яка впала з однієї або двох лаг) – 3 б. Невірне застосування жердини (учасник спирається жердиною у «болото» в рамках етапу) – 3 б.

3. «Подолання заболоченої ділянки по купинах». Команда повинна долати етап, перестрибуючи з купини на купину.

Штрафи: заступ за обмежувальну лінію – 1 б. Заступ за контрольну лінію – 1 б. Рух поза обмежувальною лінією – 10 б. Торкання рельєфу ногою, рукою (якщо інша нога знаходиться на купині, лазі) – 1 б. Падіння (падіння учасника під час руху по купинах, опора двома ногами, руками на рельєф, або однією ногою, якщо інша нога знаходиться у повітрі) – 3 б. Обминання купини – 3 б.

4. «Переправа через «яр» по колоді з перилами». Учасники долають перешкоду, використовуючи суддівську перильну мотузку (верхнє здвоєне перило).

Штрафи: два учасники на ділянці перешкоди під час переправи (штрафується кожен учасник) – 3 б. Зрив із зависанням в зоні етапу – 3 б. Падіння в межах етапу, якщо учасник після падіння відпустив мотузку – 6 б. (подолання етапу починається з початку). Допомога судді – 10 б.

5. «Подолання перешкоди «Лазерні промені». Між деревами наведені мотузки у довільному порядку так, ніби це лазерні промені. Учасники в довільному порядку та будь-яким способом долають етап в межах коридору так, щоб не торкатись мотузок.

Штрафи: торкання мотузки учасником – 1. Заступ за обмежувальну лінію – 1 б. Рух поза обмежувальною лінією – 10 б.

6. «Подолання броду (заболочена ділянка)». Учасники рухаються через брід (заболочену ділянку) в межах обмежувальних ліній довільним способом.

Штрафи: падіння (торкання більш ніж однієї частини тіла (крім ніг) – 3 б. Заступ за обмежувальну лінію – 1 б. Рух за обмежувальною лінією – 10 б.

7. «Рух по-пластунськи через коридор з обмеженою висотою» (підлаз). Команда повинна по-пластунськи подолати ділянку даного етапу. Висота обмежувальної стрічки, під якою команда долає етап по-пластунськи, – 0,3-0,5 м.

Штрафи: торкання верхньої обмежувальної стрічки – 1 б. Заступ за обмежувальну лінію – 1 б. Заступ за контрольну лінію – 1 б. Рух за обмежувальною лінією – 10 б.

8. «Рух до фінішу гусячим кроком». Довжина ділянки – 10 м. Команда повинна подолати ділянку від контрольної лінії до фінішу. Виконання козацько-маршового (гусячого) кроку – повний присяд.

Штрафи: торкання землі колінами, руками та іншими частинами тіла – 1 б. Падіння – 3 б. Заступ за обмежувальну лінію – 1 б. Заступ за контрольну лінію – 1 б. Рух поза обмежувальною лінією – 10 б.

➤ **ЗМАГАННЯ «СТРІЛЬБА»**

Виконання стрільб з пневматичної гвинтівки.

Стрільба по мішені №6 або №8 для пневматичного пістолета на дистанції 10 метрів.

Час стрільби – 5 хв.

Кількість учасників – 8.

Кількість позицій для стрільби – 8.

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

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

Положення – лежачи з упору.

Переможець визначається за більшою кількістю балів набраних роєм під час залікових пострілів. Бали пристрілочних пострілів не враховуються. У разі рівності балів враховується кількість балів набраних ройовим. У випадку рівності кількох результатів вище місце займає команда, у якої кращий результат серед дівчат. Якщо і цей показник однаковий – вище місце займає команда, в якої кращий особистий результат серед юнаків.

За рішенням організаторів підсумкового етапу можуть визначатися переможці також і в індивідуальному заліку.

Особистий результат визначається за сумою набраних балів. У випадку рівності кількох результатів вище місце займає учасник, у якого більша кількість кращих пробоїн у мішені.

➤ **ІНТЕЛЕКТУАЛЬНО–ТВОРЧЕ ЗМАГАННЯ «ПЛАСТУН» (за методикою квестів)**

Комплексна командна інтелектуально-екстремальна гра з військово-спортивними та туристсько-краєзнавчими елементами і використанням методик квестів.

Умови проведення та критерії оцінювання конкурсу визначаються організаторами в залежності від місця проведення та обраної тематики.

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

➤ **ЗМАГАННЯ «РЯТІВНИК»**

Змагання з надання домедичної допомоги та елементами рятувальних робіт.

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

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

Конкурс складається із двох частин:

1. Теоретичний тур (можливі завдання):

принципи (алгоритм) надання домедичної допомоги; що має знати та вміти той, хто надає допомогу; від яких дій слід утримуватися, надаючи домедичну допомогу; правила надання домедичної допомоги при опіках, тепловому та сонячному ударі, відмороженнях, переохолодженні, ураженні електричним струмом, утопленні.

2. Практичний тур (можливі завдання):

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

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

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.

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. Штрафи: дії при наданні домедичної допомоги неправильні – 30 балів; порушено порядок надання домедичної допомоги – 10 балів; неправильна оцінка стану потерпілого – 10 балів; не всі дії з надання домедичної допомоги виконано (частково правильне надання домедичної допомоги) – 3 бали; неправильне положення потерпілого при наданні домедичної допомоги – 3 бали; неправильний напрямок накладання пов'язки – 1 бал; неакуратно накладена пов'язка – 1 бал; відсутні фіксуєчі тури при накладанні пов'язки –

1 бал; неправильне перекриття турів пов'язки – 1 бал; накладена пов'язка сильно здавлює або не фіксує – 3 бали; накладена шина не іммобілізує потрібну пару суглобів – 10 балів; неправильне положення кінцівки при накладанні пов'язки або шини – 3 бали; потерпілий надає допомогу команді – 3 бали.

3. Після виконання завдань рій проходить швидкісний етап:

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 та двох 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.

Штрафи: заступ обмежувальної лінії – 1 бал, рух поза обмежувальною лінією – 10 балів, падіння учасника – 3 бали, торкання потерпілим рельєфу або поверхні води будь-якою частиною тіла при транспортуванні на ношах – 1 бал, потерпілий надає допомогу рою – 3 бали, не проходження елемента перешкоди – 1 бал за кожен елемент, не проходження перешкоди – 10 балів, невірні дії супроводжуючого (супроводжуючий знаходиться на відстані, що не дозволяє контролювати стан потерпілого) – 3 бали, неправильне положення потерпілого при транспортуванні – 3 бали.

Один бал прирівнюється до 10 сек. часу.

Витратні матеріали суддівські.

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

Підведення підсумків: результат рою буде визначатися за меншим часовим результатом (час виконання завдань теоретичного, практичного та швидкісного етапів + часовий еквівалент штрафних балів). 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.

➤ **ІНТЕЛЕКТУАЛЬНА ГРА-ВІКТОРИНА «ВІДУН»**

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

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

Варіант I

Конкурс проводиться у два етапи.

I етап – виконання тестових завдань з історії України різного рівня складності. Оцінювання правильних відповідей: I рівень – 1 бал, II рівень – 2 бали, III рівень – 3 бали.

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

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

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

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

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

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

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

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

Варіант II.

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

Етап 1 «Асоціації».

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

Етап 2 «Мозковий штурм».

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

Етап 3 «Мислитель».

Продовжить речення.

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

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

➤ **КОНКУРС «ТАБОРУВАННЯ» (Бівак)**

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

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

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

Роям виставляються штрафні бали:

- недотримання чистоти (до 25-ти балів);
- неправильна (нераціональна) постановка табору (до 30-ти балів);
- недотримання 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);
- відсутність миючих та дезінфікуючих засобів (до 2-х балів);
- стан зберігання харчових продуктів (до 15-ти балів);
- відсутність поліетиленових технічних мішків для сміття та своєчасність їх видалення у контейнери (до 3-х балів);
- відсутність фіксації місця перебування учасників таборування (до 5-ти балів);
- мова та культура спілкування (до 25-ти балів);
- відсутність організованого нічного чергування свого табору (до 15-ти балів);
- втрата під час чергування обов'язкових атрибутів (хоругва, емблема, тощо) (до 15-ти балів).

Переможець визначається за найменшою сумою штрафних балів.

ОБОВ'ЯЗКОВА УМОВА:

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

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

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

3. Протести та порядок їх розгляду

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

Протести щодо порушень Правил, Положення і Умов у частині підготовки або організації самого етапу гри «Джура» подаються не пізніше однієї години до початку змагань або конкурсів.

Протести на дії учасників, суддів, обслуговуючого персоналу, що призвели до порушення Умов, Положення або Правил і впливають на результат рою, подаються не пізніше однієї години після письмового оголошення попередніх результатів у даному виді програми етапу гри «Джура».

Протести, що стосуються результату виступу рою також подаються не пізніше, ніж через одну годину, після опублікування попередніх результатів у даному виді програми етапу гри «Джура».

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

Якщо поданий протест неможливо розглянути до закінчення етапу гри «Джура», Суддівська колегія може допустити учасників (рій) до змагань і конкурсів умовно «під протестом». Результати виступу затверджуються після вирішення питання про протест.

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

Остаточне рішення по протесту приймає головний суддя. Рішення повинно бути оформлене протоколом і повідомлене заявнику.

Рішення Суддівської колегії, пов'язані з питаннями безпеки, включаючи припинення, перенесення або відміну змагань і конкурсів, не можуть бути приводом для протесту.

Представник рою в разі незгоди з рішенням Суддівської колегії, прийнятим при розгляді його протесту, має право звертатися до апеляційного журі.

Апеляція може бути подана протягом однієї години після повідомлення рішення Суддівської колегії по протесту представнику рою.

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

Апеляційне журі

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

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

Апеляційне журі призначається організацією, яка проводить відповідний етап.

Апеляційне журі розв'язує складні питання та конфліктні ситуації, що виникають під час проведення змагань і конкурсів, пов'язані з тлумаченням цих Правил, Положення, Умов, Методичних рекомендацій.

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

4. «Форс-мажорні» обставини.

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

5. Підведення підсумків

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

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

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

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

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

Заступник директора

Д.О. Бондарчук

Протокол судді _____

конкурсу «Впоряд»

« _____ » _____ 20__ р.

_____ (місце проведення)

№ з/п	Назва рою	Кількість учасників рою	Основне завдання (бали «-»)								Виконання творчого завдання (бали плюсується)	Час проходження всього конкурсу	Штрафні бали за перевищення часу	Всього балів
			Вихід рою	Звіт ройового	Шиккування в однолаву	Повороти на місці	Перешиккування рою з однолави в дволаву	Ладвий крок на місці	Перешиккування рою в дворяд	Виконання військового вігання під час руху				
1.														
2.														
3.														

Суддя _____ / _____ /

Протокол
практичного та теоретичного етапів надання першої долікарської
допомоги та транспортування потерпілого «Рятівник»

« _____ » _____ 20__ р.

_____ (місце проведення)

№ п/п	Назва рою	Штрафи		
		Теоретичне питання від 1 до 4 б.	Практичне питання від 1 до 10 б.	Сума штрафних балів
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				

Протокол
швидкісного етапу надання першої долікарської допомоги та
транспортування потерпілого «Рятівник»

« _____ » _____ 20__ р.

_____ (місце проведення)

№ п/п	Назва рою	Штрафи						сума штрафних балів	Робочий час
		заступ обмежувальної лінії	рух поза обмежувальною лінією	падіння учасника	торкання потерпілим рельєфу або поверхні води будь-якою частиною тіла при транспортуванні на ношах	потерпілий надає допомогу рою	невірні дії супроводжуючого (супроводжуючий знаходиться на відстані, що не дозволяє контролювати стан потерпілого)		
1.									