



«ЗАТВЕРДЖЕНО»

Начальник управління освіти

Андрій КОВАЛЬОВ

_____ 2025 р.

**Склад міського штабу
Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної
гри «Сокіл» («Джура») у 2025-2026 н. р.**

Голова штабу – Андрій КОВАЛЬОВ, начальник управління освіти.

Заступник голови штабу – Оксана ДЕМЧЕНКО, директорка КДЮСШ м. Чорноморська.

Секретар штабу – Наталя БОНДАР, керівник гуртка Центру ПО м. Чорноморська.

Члени штабу:

Літвінова Інна Іванівна, головний спеціаліст управління освіти.

Адаменко Людмила Геннадіївна, директор ЦПРПП.

Сагайдак Ольга Володимирівна, консультант ЦПРПП.

Саєнко Євгенія Василівна, консультант ЦПРПП.

Долгашова Юлія Борисівна, В.о. директора Центру ПО м. Чорноморська.

Перов Олексій Вікторович, керівник міської спільноти вчителів захисту України.

Дедюхін Сергій Августович, вчитель «Захист України» Чорноморського академічного ліцею ім. Т. Шевченка Чорноморської міської ради Одеського району Одеської області

Представник відділу молоді та спорту Чорноморської міської ради (за згодою).

Представник Чорноморського міського центру комплектування та соціальної підтримки (за згодою).

Начальник служби цивільного захисту м. Чорноморська ГТУ ДСНС Одеської області (за згоди).

Паламарчук Ніна Василівна, заступник директора з виховної роботи Чорноморського ліцею № 1 Чорноморської міської ради Одеського району Одеської області.

Яківчук Жанна Василівна, заступник директора з виховної роботи Чорноморського ліцею № 4 Чорноморської міської ради Одеського району Одеської області.

Веремейчук Леонід Васильович, вчитель предмету «Захист України» Чорноморського ліцею № 6 Чорноморської міської ради Одеського району Одеської області.



ЗАТВЕРДЖЕНО»

Головний начальник управління освіти

Андрій КОВАЛЬОВ

2025 р.

ПЛАН ЗАХОДІВ
щодо проведення I етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької
військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») в 2025-2026 навчальному році

№ з\п	Назва заходу	Термін виконання	Виконавці
1.	Провести організаційне засідання з відповідальними за проведення гри «Сокіл» («Джура»)	Жовтень	ЦПРПП
2	Забезпечити методичний та організаційний супровід підготовки роїв-учасників гри «Сокіл» («Джура») у закладах загальної середньої освіти Чорноморської міської територіальної громади, проведення виховних заходів щодо формування в учасників гри «Джура»	Постійно	ЦПРПП
3.	Організувати проведення протягом навчального року семінарів-практикумів, нарад для відповідальних за проведення гри «Сокіл» («Джура») у закладах загальної середньої освіти та для організаторів гри	Листопад, лютий, квітень	ЦПРПП Центр ПО м. Чорноморська
4.	Проводити засідання міського штабу гри «Сокіл» («Джура»)	За потреби	Управління освіти, ЦПРПП
6.	Активізувати інформаційно-роз'яснювальну роботу в закладах освіти щодо основних завдань гри «Сокіл» («Джура»)	Постійно	ЦПРПП
7	Сприяти розширенню мережі гуртків та творчих об'єднань козацько-лицарського виховання «Джура», «Козацька школа», «Лицарська звитяга» тощо в закладах освіти	Постійно	Керівники закладів освіти ЦПРПП Центр ПО м. Чорноморська
8.	Забезпечити відповідно до Положення про гру діяльність учнівського козацького самоврядування шляхом створення куренів	Постійно	Керівники закладів освіти
9.	Забезпечити висвітлення проведення гри «Сокіл» («Джура») в засобах масової інформації, на сайтах закладів освіти	Постійно	ЦПРПП Заклади освіти

10.	Забезпечити запровадження в закладах загальної середньої освіти інноваційних освітньо-виховних технологій патріотичного виховання, розроблених на основі козацької педагогіки, а також нових форм роботи в рамках гри з використанням онлайн-платформ та дистанційних технологій	Постійно	Керівники закладів освіти
11	Провести нараду суддів I етапу гри «Сокіл» («Джура»)	Березень 2026 року	Управління освіти ЦПРПП
12	Провести I етап гри «Сокіл» («Джура») для старшої та середньої вікових груп	Квітень 2026 року	Управління освіти ЦПРПП Центру ПО м. Чорноморська
13	Провести I етап Конкурсу звітів про роботу роїв (молодша вікова група)	Квітень 2026 року	ЦПРПП Заклади освіти
14	Забезпечити участь роїв-переможців у II (районному) етапі гри «Сокіл» («Джура»)	Травень 2026 року	Управління освіти ЦПРПП
15	Підготувати узагальнену інформацію про проведення I етапу гри «Сокіл» («Джура») у 2025-2026 навчальному році	Червень 2026 року	Управління освіти ЦПРПП



«ЗАТВЕРДЖЕНО»

Начальник управління освіти

Андрій КОВАЛЬОВ

_____ 2025 р.

**Умови (правила)
проведення I міського етапу
Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної
гри «Сокіл» («Джура») у закладах загальної середньої освіти
Чорноморської територіальної громади у 2025-2026 навчальному році**

1. ЗАГАЛЬНІ ПОЛОЖЕННЯ

Всеукраїнська дитячо-юнацька військово-патріотична гра «Сокіл» («Джура») є важливою складовою системи патріотичного виховання, що формується в українському суспільстві.

Вона проводиться з метою:

- сприяння організації роботи з патріотичного виховання дітей та молоді у закладах загальної середньої освіти на прикладах історичних подій становлення Української державності, героїки визвольних рухів, українського козацтва, війни;
- підвищення рівня практичної підготовки учнів до дій в умовах надзвичайних ситуацій та воєнного стану;
- покращання військово-патріотичної роботи в загальноосвітніх навчальних закладах;
- широкого залучення учнівської молоді до систематичних занять фізичною культурою і спортом у секціях, групах оздоровчого напрямку, гуртках патріотичного та фізкультурно-спортивного спрямування;
- удосконалення системи організації і проведення дитячих змагань.

Керівництво гри

Загальне керівництво здійснює Управління освіти Чорноморської міської ради Одеського району Одеської області. Організація і проведення змагань покладається на головних суддю та секретаря гри «Сокіл» («Джура»). Безпосереднє проведення окремих етапів, конкурсів гри покладається на суддівські колегії, які призначаються головним суддею.

Учасники змагань

До участі у змаганнях допускаються рої середньої вікової групи (11-14 років) та старшої вікової групи (15-17 років) у складі 15 осіб: 14 учнів (не більш 12 хлопців, не менше 2 дівчин) загальноосвітніх закладів та 1 керівника, які внесені в заявку, завірену лікарем та затверджену керівником навчального закладу.

Кожен рій повинен мати емблему, девіз, прапор, однострій.

Для участі у спортивних та польових (туристичних) змаганнях, конкурсах треба мати спортивну форму, спеціальний одяг. При порушенні даних умов учасник (команда) до змагань не допускається.

2. ПРОГРАМА ЗМАГАНЬ

Всеукраїнська дитячо-юнацька військово-патріотична гра «Сокіл» («Джура») проводиться в 2 етапи згідно з вимогами даних Умов і відповідно правил:

- для середньої вікової групи:

I етап: «Стрільба», «Силові вправи», «Відун» (тестування);

II етап: перетягування линви, «Пластун», «Рятівник», «Впоряд»;

- для старшої вікової групи:

I етап: «Стрільба», «Силові вправи», «Перетягування линви», спорядження магазину; «Відун» (питання-відповіді);

II етап: рятувально-прикладна смуга перешкод; «Рятівник», метання гранат на точність, «Впоряд».

Змагання «Школа безпеки» проводяться:

- для середньої вікової групи: «Рятівник», «Пластун», «Перетягування линви», «Впоряд» та підведення підсумків;

- для старшої вікової групи:

перший день - рятувально-прикладна смуга перешкод, «Рятівник», метання гранат на точність;

другий день - «Впоряд» та підведення підсумків.

3. ПРОГРАМА ЗМАГАНЬ ЗА ЕТАПАМИ ГРИ

ПРОГРАМА ЗМАГАНЬ ПЕРШОГО ДНЯ

Стрільба - виконується з пневматичної гвинтівки по мішені № 6 або № 8 на дистанції 10 метрів.

Час стрільби – 5 хв.

Кількість учасників – 2.

Кількість пострілів – 8 (3 – пристрілочних, 5 – залікових).

Мішеней – 2 (пристрілочна – П, залікова – З).

Положення – лежачи з упору на ліктях (для старшої, середньої вікових груп).

Команда першість визначається за найбільшою сумою очок, набраних учасниками команди. У разі рівності суми очок у двох або більше команд, перевагу отримує та, яка має більше пробоїн 10, 9 і т.д.

СИЛОВІ ВПРАВИ

СТАРША ВІКОВА ГРУПА

Підтягування у висі (3 хлопці) - учасник хватом зверху (долонями вперед) береться за перекладину на ширині плечей, руки випрямлені. За командою «Можна!», згинаючи руки, він підтягується до такого положення, щоб його підборіддя було над перекладиною. Потім учасник повністю випрямляє руки, опускаючись у вис. Вправа повторюється стільки разів, скільки в учасника вистачить сил.

Результатом тестування є кількість безпомилкових підтягувань, під час яких не порушена жодна умова.

Спроба не зараховується у разі:

- підтягування ривками або з махами ніг (тулуба);
- відсутності фіксації ВП (1-2 сек);
- почергового згинання рук;
- розгойдування під час підтягування.

Кожному учаснику дозволяється лише один підхід до перекладини.

Піднімання тулуба в сід за 30 сек. (3 хлопці).

Умови проведення піднімання тулуба в сід за 30 сек..

Вихідне положення: учасник після виклику судді лягає спиною на гімнастичний мат, ноги зігнуті в колінах під прямим кутом, пальці рук з'єднані за головою. Партнер тримає його ступні так, щоб п'яти торкалися опори.

Виконання починається після команди судді «Можна!». Учасник переходить у положення сидячи і торкається ліктями колін, потім знову повертається у вихідне положення, торкаючись спиною і руками мата, після чого знову повертається в положення сидячи.

Вправа вважається завершеною:

- якщо учасник виконав максимальну кількість підйомів з положення лежачи в положення сидячи протягом 30 сек.;

- якщо учасник не в змозі продовжувати виконання даної вправи.

Суддя зобов'язаний попереджати учасника про не зараховані спроби.

Виконання не зараховується за наявності наступних ознак:

- у положенні сидячи не торкається ліктями колін;
- у положенні лежачи не торкається спиною і руками мата;
- пальці рук не з'єднані за головою.

Команда першість визначається за найбільшою сумою підтягувань і піднімань тулуба, набраних учасниками команди. У разі рівності даної суми у двох або більше команд, перевагу отримує та, яка має більше підтягувань.

Згинання та розгинання рук в упорі лежачи від лави (2 дівчини).

Вихідне положення: лежачи в упорі, руки прямі на ширині плечей спираються на лавку, тулуб і ноги утворюють пряму лінію, пальці стоп обпираються на підлогу.

За командою, той хто виконує вправу, починає з повною амплітудою ритмічно згинати і розгинати руки.

Вправа вважається виконаною, якщо тулуб піднятий на повністю випрямлені руки. Під час згинання рук необхідно торкатися грудьми опори (м'яча, кулака судді). Не дозволяється торкатися опори стегнами, змінювати положення тулуба і ніг, знаходитись у вихідному положенні та із зігнутими руками **більше 3 секунд**, лягати на підлогу, розгинати руки по черзі, розгинати і згинати руки не з повною амплітудою.

Піднімання тулуба в сід за 30 сек (2 дівчини)

Умови проведення піднімання тулуба в сід за 30 сек..

Вихідне положення: учасник після виклику судді лягає спиною на гімнастичний мат, ноги зігнуті в колінах під прямим кутом, пальці рук з'єднані за головою. Партнер тримає його ступні так, щоб п'яти торкалися опори.

Виконання починається після команди судді «Можна!». Учасник переходить у положення сидячи і торкається ліктями колін, потім знову повертається у вихідне положення, торкаючись спиною і руками мата, після чого знову повертається в положення сидячи.

Вправа вважається завершеною:

- якщо учасник виконав максимальну кількість підйомів з положення лежачи в положення сидючи протягом 30 сек.;

- якщо учасник не в змозі продовжувати виконання даної вправи.

Суддя зобов'язаний попереджати учасника про не зараховані спроби.

Виконання не зараховується за наявності наступних ознак:

- у положенні сидючи не торкається ліктями колін;
- у положенні лежачи не торкається шиєю і руками мата;
- пальці рук не з'єднанні за головою.

Команда першість визначається за найбільшою сумою згинання та розгинання рук і піднімання тулуба, набраних учасниками команди. У разі рівності даної суми у двох або більше команд, перевагу отримує та, яка має більше згинань та розгинань рук.

СЕРЕДНЯ ВІКОВА ГРУПА

Згинання та розгинання рук в упорі лежачи від лави (3 хлопці).

Вихідне положення – лежачи в упорі, руки прямі на ширині плечей спираються на лавку, тулуб і ноги утворюють пряму лінію, пальці стоп обпираються на підлогу.

За командою той хто виконує вправу починає з повною амплітудою ритмічно згинати і розгинати руки. Вправа вважається виконаною, якщо тулуб піднятий на повністю випрямлені руки. Під час згинання рук необхідно торкатися груддю опори (м'яча, кулака судді). Не дозволяється торкатися опори стегнами, змінювати положення тулуба і ніг, знаходитись у вихідному положенні та із зігнутими руками більше 3 секунд, лягати на підлогу, розгинати руки по черзі, розгинати і згинати руки не з повною амплітудою.

Піднімання тулуба в сід за 30 сек (3 хлопці)

Вихідне положення: учасник після виклику судді лягає шиєю на гімнастичний мат, ноги зігнуті в колінах під прямим кутом, пальці рук з'єднані за головою. Партнер тримає його ступні так, щоб п'яти торкалися опори.

Виконання починається після команди судді «Можна!». Учасник переходить у положення сидючи і торкається ліктями колін, потім знову повертається у вихідне положення, торкаючись шиєю і руками мата, після чого знову повертається в положення сидючи.

Вправа вважається завершеною, якщо учасник виконав максимальну кількість підйомів з положення лежачи в положення сидючи протягом 30 сек.; якщо учасник не в змозі продовжувати виконання даної вправи.

Суддя зобов'язаний попереджати учасника про не зараховані спроби.

Виконання не зараховується за наявності наступних ознак:

- у положенні сидючи не торкається ліктями колін;
- у положенні лежачи не торкається шиєю і руками мата;
- пальці рук не з'єднанні за головою.

Командна першість визначається за найбільшою сумою згинання та розгинання рук і піднімання тулуба, набраних учасниками команди. У разі рівності даної суми у двох або більше команд, перевагу має команда, яка має більше згинань та розгинань рук.

Стрибки через скакалку (2 дівчини).

Умови виконання вправи. Учасниця команди приймає вихідне положення (основна стійка) із скакалкою в руках (скакалка за шиєю). За командою «Можна!», учасниця починає стрибки на двох ногах, обертаючи скакалку вперед.

В залік учасниці йде кількість стрибків за 30 секунд з однієї спроби. Дозволяється лише один підхід. Якщо скакалка заплуталась, учасниця розплутавши її, може продовжувати стрибки до закінчення зазначеного часу.

Командна першість визначається за найбільшою сумою згинання та розгинання рук та стрибків через скакалку, набраних учасниками команди. У разі рівності даної суми у двох або більше команд, перевагу має команда, яка має більше згинань та розгинань рук, виконаних хлопцями.

Піднімання тулуба в сід за 30 сек (2 дівчини).

Вихідне положення: учасник після виклику судді лягає спиною на гімнастичний мат, ноги зігнуті в колінах під прямим кутом, пальці рук з'єднані за головою. Партнер тримає його ступні так, щоб п'яти торкалися опори.

Виконання починається після команди судді «Можна!». Учасник переходить у положення сидячи і торкається ліктями колін, потім знову повертається у вихідне положення, торкаючись спиною і руками мата, після чого знову повертається в положення сидячи.

Вправа вважається завершеною, якщо учасник виконав максимальну кількість підйомів з положення лежачи в положення сидячи протягом 30 сек.; якщо учасник не в змозі продовжувати виконання даної вправи.

Суддя зобов'язаний попереджати учасника про не зараховані спроби.

Виконання не зараховується за наявності наступних ознак:

- у положенні сидячи не торкається ліктями колін;
- у положенні лежачи не торкається спиною і руками мата;
- пальці рук не з'єднані за головою.

Командна першість визначається за найбільшою сумою стрибків через скакалку і піднімання тулуба, набраних учасницями команди. У разі рівності даної суми у двох або більше команд, перевагу має команда, яка має більше піднімань тулуба.

Гра «Відун» - конкурс на знання історії України, доби козаччини, українських військових формувань різних епох, сучасних Збройних Сил України. Проводиться шляхом проходження тестування (15 питань).

Командна першість визначається за найбільшою кількістю вірних відповідей. У разі рівності цього показника – за найменшим часом виконання.

Спорядження магазину автомата Калашникова патронами (для старшої вікової групи).

Кількість учасників – 3 (естафета).

Командна першість визначається за найменшим часом.

Силове змагання «Перетягування линви».

У змаганнях беруть участь два рої по 6 чоловік (пулерів) у кожному (один учасник рою – запасний, що може замінювати когось із учасників у другій чи третій спробах (може бути проведена тільки одна заміна).

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. 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. Змагання судять три судді. Два бокові – супроводжують рій в тязі, один – головний. За командою головного судді (за свистком) рой перетягує

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.

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

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

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

Рії змагаються у трьох спробах. Між спробами рії міняються майданчиками. Відпочинок між спробами не більше трьох хвилин. Перемагає у спробі рій, який перетягне середній маркер линви за фінішну лінію на своїй стороні майданчика. У змаганнях перемагає рій, що виграв дві спроби із трьох. Якщо рій виграв дві спроби підряд, третя спроба не проводиться.

Остаточні умови проведення змагань оголошуються не пізніше, ніж за 1 годину до початку змагань.

ПРОГРАМА ЗМАГАНЬ ДРУГОГО ДНЯ

ДЛЯ СТАРШОЇ ВІКОВОЇ ГРУПИ

Гра «Відун» - конкурс на знання історії України, доби козаччини, українських військових формувань різних епох, сучасних Збройних Сил України. Проводиться за аналогією «Брейн-ринг», «Що? Де? Коли?» та ін. Участь у зазначеному змаганні бере рій у складі 4 чол. Підготовка до відповіді до 1 хвилини. Відповідь на запитання (всього 3) — усно (до 3 хвилини), переможець визначається за найбільшою кількістю балів за правильні відповіді, за повноту і обґрунтованість відповідей. У випадку однакової кількості балів у двох і більше команд — додаткові змагання серед учасників (по одному від рію).

**Змагання другого етапу — «Школа безпеки»
та підведення підсумків I (міського) етапу гри (2 дні)**

ПРОГРАМА ЗМАГАНЬ ПЕРШОГО ДНЯ

ДЛЯ СТАРШОЇ ВІКОВОЇ ГРУПИ

Рятувально-прикладна смуга перешкод. Кількість учасників — 10 чоловік, із них не менше 2-х дівчат. Порядок подолання перешкод (їх випробування) доводиться до команд не пізніше за 1 годину до початку змагань. Командна першість визначається за найменшим часом.

Змагання «Рятівник» - надання першої долікарської допомоги та елементи рятувальних робіт. Складається з виконання теоретичних та практичних завдань (естафети) і транспортування «пораненого».

Кількість учасників – 7 чоловік, із них не менше 2-х дівчат.

Перед початком змагань вся команда виконує норматив з накладання турнікету на ліву (праву) руки (час виконання – 20 сек). Кожну помилку учасника (10 штрафних сек.) суддя вказує рою та сигналізує підняттям руки, секретар заносить результати у протокол. Цей штрафний час додається до підсумкового результату команди.

Потім рій витягує картку і виконує завдання.

Завдання (виконують дівчата) складається із двох частин: теоретичний тур; практичний тур.

Завдання теоретичного туру (виконання тесту – 10 питань (теми 2-5 підручника для дівчат ЗАХИСТ ВІТЧИЗНИ, Основи медичних знань, 2018 рік)):

- надання домедичної допомоги в разі раптової зупинки серця;
- домедична допомога в разі порушення прохідності дихальних шляхів та в інших невідкладних станах;
- загальні поняття про травму. Механізм травми;
- надання домедичної допомоги у разі кровотечі.

За кожную невірну відповідь – штраф 10 сек.

Завдання практичного туру (практичне виконання 2-х нормативів - естафета):

Травма – критична кровотеча стегна; перелом верхньої кінцівки.

1-й етап - надання першої допомоги при критичній кровотечі стегна: учениця знаходиться біля «пораненого». Необхідний матеріал (джгут або турнікет) поряд. За командою « Можна » починає виконувати завдання, після завершення торкається рукою і передає естафету.

2-й етап - перелом верхньої кінцівки : учениця з шиною у руках знаходиться біля «пораненого». Приймавши естафету накладає шину на верхню кінцівку.

Кожну помилку (1 бал – 10 штрафних сек.) суддя вказує рою та сигналізує підняттям руки, секретар заносить результати у протокол.

Після виконання завдань етапів рій транспортує потерпілого через яр (іншу перешкоду – буде вказана за 1 год. до початку змагань) на ношах. Потерпілий визначається роєм, йому заборонено виконувати будь-які дії, що полегшують роботу рою.

Штрафи: заступ обмежувальної лінії – 1 бал, рух поза обмежувальною лінією – 10 балів, падіння – 3 бали, торкання потерпілим рельєфу 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.

Витратні матеріали суддівські.

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

Форма одягу – спортивна (закриті коліна, лікті).

Переможець змагання «Рятівник» визначається за найменшою сумою часу: виконання теоретичних завдань (з урахуванням штрафних балів); естафети і транспортування «пораненого» (з урахуванням штрафних балів), штрафного часу за накладання турнікету.

Метання гранат на точність. Виконується макетами гранат Ф-1 (вагою 180 гр.) по мішеням – кругам діаметром 1-2-3 м.

Дистанція до центру кругів – 25 м. Учасники – 2 хлопці, кількість гранат – 3 шт.

Командна першість визначається за найбільшою сумою очок, набраних учасниками команди (попадання у круг діаметром 1 м – 15 очок; 2 м – 10 очок; 3 м – 5 очок). У разі

рівності суми очок у двох або більше команд, перевагу має команда, яка має більше попадань 15, 10, 5 очок. У разі рівності цього показника – виконується метання гранати (декількох гранат) одним із учасників команди до перемоги.

ДЛЯ СЕРЕДНЬОЇ ВІКОВОЇ ГРУПИ

Силове змагання «Перетягування лінви» (проводиться аналогічно зі змаганнями старшої вікової групи).

Змагання «Рятівник» - надання першої долікарської допомоги та елементи рятувальних робіт. Складається з виконання теоретичних та практичних завдань (естафети) і транспортування «пораненого».

Кількість учасників – 7 чоловік, із них не менше 2-х дівчат.

Рій витягує картку і виконує завдання.

Завдання (виконують дівчата) складається із двох частин: теоретичний тур; практичний тур.

Завдання теоретичного туру (виконання тесту – 10 питань): правила надання першої допомоги при опіках, тепловому та сонячному ударах, відмороженнях, переохолодженні, ураженні електричним струмом, утопленні, тривалому здавленні окремих частин тіла, гострому болю в животі, отруєнні хімічними продуктами, їжею, грибами, ягодами, укусах отруйних змій, комах та павуків.

За кожну невірну відповідь – штраф 10 сек..

Завдання практичного туру (практичне виконання 2-х нормативів - естафета).

Травма –відкритий перелом стегна з кровотечею.

1-й етап - зупинка кровотечі:

учениця знаходиться біля «пораненого». Необхідний матеріал поряд. За командою «Можна» починає виконувати завдання, після завершення торкається рукою і передає естафету.

2-й етап - перелом стегна :

учениця з шиною у руках знаходиться біля «пораненого». Приймавши естафету накладає шину.

Кожну помилку (1 бал – 10 штрафних сек.) суддя вказує рою та сигналізує підняттям руки, секретар заносить результати у протокол.

Після виконання завдань етапів рій транспортує потерпілого через перешкоди (будуть вказані за 1 годину до початку змагань) на ношах. Потерпілий визначається роєм, йому заборонено виконувати будь-які дії, що полегшують роботу рою.

Штрафи: заступ обмежувальної лінії – 1 бал, рух поза обмежувальною лінією – 10 балів, падіння – 3 бали, торкання потерпілим рельєфу 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.

Витратні матеріали суддівські.

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

Форма одягу – спортивна (закриті коліна, лікті).

Переможець змагання «Рятівник» визначається за найменшою сумою часу: виконання теоретичних завдань (з урахуванням штрафних балів); естафети і транспортування «пораненого» (з урахуванням штрафних балів).

Гра «Пластун» - комплексна командна гра із елементами топографії, орієнтування та використання методики гри «Квест». Участь у зазначеному змаганні бере рій у складі 8 осіб, із них не менше 2-х дівчат. Форма одягу – спортивна. Переможець гри визначається за кількістю правильних відповідей, по найменшому часу, витраченому на проходження дистанції, пошук 3-х контрольних пунктів. На контрольних пунктах команда (після прибуття усіх гравців) виконує тест з 5 (п'яти) питань (історія козацтва, ЗСУ, міста, його пам'ятки). За кожну невірну відповідь до підсумкового часу проходження дистанції додається 20 сек. Проходження контрольних пунктів є обов'язковим.

Конкурс «Впоряд»

Конкурс проходить у вигляді демонстрації навичок зі стрийової підготовки (впоряду). Оцінювання конкурсу здійснюється відповідно до зміненого Муштрового впоряду гри «Сокіл» («Джура»).

Обов'язкове завдання – це виконання прийомів у складі рою без зброї. На завершення показу – обов'язково відбувається проходження рою урочистим кроком із виконанням маршової патріотичної пісні на тематику козацтва, УСС, військ УНР, УПА або сучасних ЗСУ.

Учасники: весь рій, 10 чоловік. В разі відсутності 1 учасника – рій отримує «64» штрафні бали.

Накази подає: головний суддя конкурсу (для рйового) і рйовий (всі накази для рою).

Система оцінювання: виконання вправ проводиться згідно Муштрового впоряду гри «Джура». Визначення результатів проводиться з врахуванням допущених помилок кожним учасником рою під час виконання вправ муштрового впоряду. Суддя за кожну помилку ставить «1» штрафний бал.

Головний суддя конкурсу обов'язково оцінює основні критерії:

- оцінка зовнішнього вигляду, наявність емблеми, справність одностроїв (0-10 штрафних балів);
- виконання маршової патріотичної пісні.

А також дії рйового і хорунжого (прапороносця).

Склад суддівської колегії 2 чол.: фахівці впоряду гри «Джура» з числа військовослужбовців або фахівців з військової підготовки.

Перемагає рій, який в сумі має найменшу суму помилок (штрафних балів) всіх учасників рою, за виконання основних критеріїв.

Рій виконує прийоми в такій послідовності:

- вихід рою і звіт рйового до суддівської колегії;
- шикування в однолаву;
- перешикування рою з однолави в дволаву;
- повороти на місці (праворуч, ліворуч, обернись);
- проходження рою з виконанням маршової патріотичної пісні.

ПОРЯДОК ВИКОНАННЯ

Рій виходить на місце за командою: **«РІЙ, ЗБІРКА. За мною в ДВОРЯД ШИКУЙСЬ. РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО, ходом– РУШ!»**. Першим рухається рйовий. За ним на дистанції двох кроків іде хорунжий (прапороносець) з прапором (урочисте положення прапору) і весь рій в дворяддя (тобто колона по двоє).

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

«Рій НА МІСЦІ. СТІЙ. Ліво-(право-) РУЧ. спо-ЧИНЬ». Хорунжий самостійно ставить прапор до стопи.

Рйовий робить два кроки вперед перед строєм і повертається ліворуч, щоб бачити весь рій.

Ройовий подає команду: **«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)».**

Суддя подає команду: **«СПОЧИНЬ!».**

Ройовий дублює команду: **«Спо-ЧИНЬ!»** (За цією командою джури роблять лівою ногою півкроку вперед. Стати вільно, послабити в коліні ліву ногу, але не сходити з місця, не послаблювати уваги й не розмовляти).

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 крок вперед і повертається обличчям у бік чолової лінії шиккування).

Ройовий подає команду: **«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 команди **«СТРУНКО!»**

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

Перешикування рою з однолави в дволаву

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 завершин» та крокує назад).

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

Повороти на місці (праворуч, ліворуч, обернись)

Ройовий подає команди (в довільному порядку):

«Рій, право-РУЧ

«Рій, ліво-РУЧ»

«Рій, обер-НИСЬ»

Ройовий подає команди: **«РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!».**

Ройовий завершує виконання прийому командою: **«Рій, право-РУЧ! Ходом РУШ!».**

Проходження з виконанням маршової пісні

Рій в дворяд знаходиться на вихідній позиції, хорунжий з прапором 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 – ВІЛЬНО!».** (Рій припиняє співати пісню і крокує на встановлене місце).

ПРОГРАМА ЗМАГАНЬ ДРУГОГО ДНЯ

ДЛЯ СТАРШОЇ ВІКОВОЇ ГРУПИ

Конкурс «Впоряд»

Конкурс проходить у вигляді демонстрації навичок зі стрийової підготовки (впоряду). Оцінювання конкурсу здійснюється відповідно до зміненого Муштрового впоряду гри «Сокіл» («Джура»).

Обов'язкове завдання – це виконання прийомів у складі рою без зброї. На завершення показу – обов'язково відбувається проходження рою урочистим кроком із виконанням маршової патріотичної пісні на тематику козацтва, УСС, військ УНР, УПА або сучасних ЗСУ.

Учасники: весь рій, 10 чоловік. В разі відсутності 1 учасника – рій отримує «64» штрафні бали.

Накази подас: головний суддя конкурсу (для рйового) і рйовий (всі накази для рою).

Система оцінювання: виконання вправ проводиться згідно Муштрового впоряду гри «Джура». Визначення результатів проводиться з врахуванням допущених помилок кожним учасником рою під час виконання вправ муштрового впоряду. Суддя за кожну помилку ставить «1» штрафний бал.

Головний суддя конкурсу обов'язково оцінює основні критерії:

- оцінка зовнішнього вигляду, наявність емблеми, справність одностроїв (0-10 штрафних балів);
- виконання маршової патріотичної пісні.

А також дії рйового і хорунжого (прапороносця).

Склад суддівської колегії 2 чол.: фахівці впоряду гри «Джура» з числа військовослужбовців або фахівців з військової підготовки.

Перемагає рій, який в сумі має найменшу суму помилок (штрафних балів) всіх учасників рою, за виконання основних критеріїв.

Рій виконує прийоми в такій послідовності:

- вихід рою і звіт рйового 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.

ПОРЯДОК ВИКОНАННЯ

Рій виходить на місце за командою: **«РІЙ, ЗБІРКА. За мною в ДВОРЯД ШИКУЙСЬ. РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО, ходом– РУШ!»**. Першим рухається рйовий. За ним на дистанції двох кроків іде хорунжий (прапороносець) з прапором (урочисте положення прапору) і весь рій в дворяддя (тобто колона по двоє).

Після виходу на визначене місце ройовий подає команди, які виконує разом з роєм:
«Рій НА МІСЦІ. СТІЙ. Ліво-(право-) РУЧ. Спо-ЧИНЬ». Хорунжий самостійно ставить прапор до стопи.

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

Ройовий подає команду: **«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)».

Суддя подає команду: **«СПОЧИНЬ!»**.

Ройовий дублює команду: **«Спо-ЧИНЬ!»** (За цією командою джури роблять лівою ногою півкроку вперед. Стати вільно, послабити в коліні ліву ногу, але не сходити з місця, не послаблювати уваги й не розмовляти).

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 крок вперед і повертається обличчям у бік чолової лінії шиккування).

Ройовий подає команду: **«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 команди **«СТРУНКО!»**

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

Повороти на місці (праворуч, ліворуч, обернись)

Ройовий подає двічі команди (в довільному порядку):

«Рій, право-РУЧ»

«Рій, ліво-РУЧ».

«Рій, обер-НИСЬ»

Ройовий подає команди: **«Доправого (лівого) – РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!»**.

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

Перешиккування рою з однолави в дволаву та навпаки

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

(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 завершин» та крокує назад).

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

(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, вправо зім-КНИСЬ»**. (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. Поки перші можуть рухатися вперед інші учасники крокують на місці).

Ройовий завершує виконання прийому командою: «**Спочинь**».

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

«**Рій, вліво** (за необхідністю визначається кількість кроків) **розімкнись**». (Всі джури, за винятком того, від якого здійснюється розмикання, повертаються в зазначений бік, рівночасно з постановкою ноги повертають голову до фронту (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 або один крок, й повертається праворуч).

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

(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**».

Крок на місці

Ройовий подає команду: «**Рій, РІВНЯЙСЬ. СТРУНКО. На місці ходом-РУШ**». (Всі джури крокують на місці).

Ройовий подає команду: «**Рій – СТІЙ**». (Всі джури приставляють праву ногу і зупиняють крок на місці).

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

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

Перешікування в дворян

Ройовий подає команду: «**Рій – РОЗХІД**».

Ройовий підходить до встановленого місця шикування в напрямок необхідного руху і подає команду для збору: «**Рій – ЗБІРКА**» (За цією командою джури бігом збираються до ройового).

Ройовий подає команду: «**Рій, в дворяд – СТАВАЙ (ШИКУЙСЬ)**». (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!**». (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 в дворяд знаходиться на вихідній позиції, хорунжий з прапором 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, 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 в 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!**». (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!». (Ройовий опускає праву руку, ліва колона рою повертає голову прямо, рій крокує на встановлене місце).

ПРОХОДЖЕННЯ З ВИКОНАННЯМ МАРШОВОЇ ПІСНІ

Рій в дворяд знаходиться на вихідній позиції, хорунжий з прапором 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 – ВІЛЬНО!». (Рій припиняє співати пісню і крокує на встановлене місце).

4. СИСТЕМА ЗАЛІКУ

Команди загальноосвітніх закладів м. Чорноморська виступають у всіх етапах змагань.

За неявку на етап змагань команді нараховується останнє місце плюс 2 штрафних очки в кожному з видів змагань. У разі виявлення в ході змагань підміни учасника, обману учасником суддів команда знімається зі змагань, їй присуджується останнє місце і нараховується чотири штрафні очки.

Переможець гри (серед середньої та старшої вікових груп відповідно) визначається за найменшою сумою місць, зайнятих командою в окремих видах змагань. У разі рівності суми місць у двох або більше команд, перевагу має команда, яка має більше 1-х, 2-х і т.д. місць з змагань, яка посіла краще місце у змаганнях «Стрільба».

5. НАГОРОДЖЕННЯ

Команди-переможці та призери з окремих видів змагань гри «Джура» нагороджуються грамотами. Команда-переможець (серед середньої та старшої вікових груп відповідно) комплексного заліку гри «Джура» нагороджується перехідним кубком, призери – медалями і грамотами відділу освіти.

6. ЗАЯВКИ

Заявки на участь в змаганнях, учнівські квітки подаються в головну суддівську колегію за 1 годину до початку змагань.

Приклад заявочного листа:

ЗАЯВОЧНИЙ ЛИСТ КОМАНДИ _____
Назва змагань _____

Дата і місце проведення:

№ п.п.	Прізвище, ім'я учасника	Рік народження	Клас	Віза лікаря
1	Іванов Іван	2009	10	

Представник команди _____ осіб

До змагань допущено _____

Лікар _____

Директор ліцею _____

7. ПОРЯДОК ПОДАЧІ ПРОТЕСТІВ

Протест подається головному судді гри представником (капітаном) команди у зв'язку з грубим порушенням правил при суддівстві (при виникненні неординарної ситуації, встановленні підстав для протесту) у письмовій формі. Він повинен бути обґрунтований (із зазначенням розділів, пунктів правил або умов про змагання, які були порушені учасниками або судьями) і представлений не пізніше 30 хвилин після закінчення даного змагання (етапу, конкурсу), але до початку наради суддівської колегії за підсумками даного дня змагань (етапу, конкурсу).

Головний суддя повинен розглянути протест, прийняти по ньому рішення і довести його до заявника у якнайкоротший термін, але не пізніше однієї години з моменту його подачі і обов'язково до затвердження результатів змагань. Рішення головного судді по протесту є остаточним і зміні, перегляду (оскарженню) не підлягає.

**Термін і місце проведення міських етапів
Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної
гри «Сокіл» («Джура») у закладах загальної середньої освіти Чорноморської міської
територіальної громади у 2025-2026 навчальному році**

№	Етапи	Дата проведення	Місце проведення	Відповідальний
1	I етап: середня вікова група старша вікова група			
2	«Школа безпеки»: середня вікова група старша вікова група			