



ШЕПЕТІВСЬКА МІСЬКА РАДА  
КОМУНАЛЬНА УСТАНОВА  
«ЦЕНТР ПРОФЕСІЙНОГО РОЗВИТКУ ПЕДАГОГІЧНИХ  
ПРАЦІВНИКІВ»

вул. Соборності, 42, м. Шепетівка, 30400, тел. (03840) 4-25-04, E-  
mail:shcprpp@i.ua

06.10.2023 № 01-28/149

Керівникам закладів ЗЗСО

Шепетівський ЦПРПП надсилає Рекомендації з організації Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») у закладах освіти.

Просимо вас сприяти реєстрації куренів. Матеріали подати до 10 жовтня 2023 року на електронну адресу ЦПРПП.

Директор

Ольга КОЛОДНЮК

**Рекомендації**  
**з організації I етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») у загальноосвітніх, позашкільних та професійно-технічних навчальних закладах України**

**Вступ**

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

Рекомендації підготовлені з метою сприяння організації роботи з патріотичного виховання дітей та молоді у загальноосвітніх, позашкільних та професійно-технічних навчальних закладах на прикладах історичних подій становлення Української державності, героїки визвольних рухів, українського козацтва тощо. Відомо, що за Козацької доби державотворчі процеси на українських землях були найбільш послідовними і дали світові перші зразки демократичного устрою суспільства, а на історичну арену вийшла велика кількість видатних державних діячів, організаторів військової справи, подвижників української духовності, які сповідували кращі принципи європейського лицарства та глибоко шанували українські народні традиції і звичаї.

Саме героїчні подвиги українського народу та видатні особистості і їх діяльність мають стати прикладами для наслідування дітьми, молоддю, усіма громадянами нашої країни.

**Організація гри «Джура»**

Організація гри «Джура» в навчальних закладах здійснюється на основі Положення про зазначену гру, затвердженого наказом МОНмолодьспорт України від 13.06. 2012 № 687 (zareestrovaniy Ministerstvom yustitsii Ukraini від 03 липня 2012 р. за № 1094/21406), та Умов проведення окремих видів змагань і конкурсів, що розробляються організаторами відповідних етапів (фіналів).

Перед початком організації роботи з проведення зазначеної гри у навчальному закладі необхідно провести інформаційно-роз'яснювальну роботу серед учнів (вихованців), педагогів, батьків щодо місця гри «Джура» в системі патріотичного виховання дітей та молоді, ознайомити всіх можливих учасників гри із змістом і формами окремих видів змагань, конкурсів. Таку інформаційну роботу можна здійснювати на загальних зборах учнівського та педагогічного колективів, а також батьківських зборах.

Рішення про долучення навчального закладу до гри приймається на засіданні педагогічної ради, на підставі якого такий захід вноситься до річного

плану роботи закладу, або затверджується відповідним наказом. Вирішують також питання участі в грі «Джура» навчального закладу в цілому, або окремих колективів (команд). У залежності від прийнятого рішення учасники гри організовуються в рої (найменша ланка), чоту (клас), сотню (паралель класів: молодші, середні, старші), курінь (навчальний заклад).

До організації та проведення гри «Джура» можуть залучатись педагогічні колективи або окремі педагоги навчального закладу, орган учнівського самоврядування, учні, студенти, а також представники громадських об'єднань, члени клубів за місцем проживання тощо.

## **Орієнтовний план заходів із впровадження гри «Джура» в навчальному закладі протягом навчального року**

### **Вересень – 14 жовтня:**

створення роїв, сотень, куренів. Прийом у козачата молодших школярів. Проведення засідань Рад козацьких роїв з питань щодо переходу до наступного, вищого за віком, ступеня гри «Джура»: козачат – до джур козацьких, джур козацьких – до молодих козаків.

Проведення Великих Рад та виборів козацької старшини в роях, сотнях, куренях, полках.

Заходи з організації учнівського самоврядування.

День туризму (подолання туристської смуги перешкод за козацькою легендою, інші заходи).

**Участь у волонтерських заходах** щодо формування навчальної бази навчальної дисципліни «Захист Вітчизни» та фізичного виховання.

### **Жовтень:**

проведення традиційних для навчального закладу та місцевої громади заходів до Дня захисника України та Покрови Пречистої Богородиці, Покровительки Українського козацтва і Збройних Сил України у формі ігор та забав, таких як «Котигорошко», «Козацьке завзяття», «Козацький гарт»; туристсько-краєзнавчих подорожей, екскурсій, осінніх таборувань тощо.

### **Листопад і березень:**

операція «Зелена хвиля»: проведення заходів (у співпраці з іншими організаціями) щодо озеленення територій навчальних закладів, мікрорайонів, населених пунктів, відновлення та розширення паркових зон тощо.

Операція «Чисте подвір'я, вулиця, село, місто – чиста Українська земля».

### **Листопад:**

операція до дня Збройних Сил України «Дорогою Героїв»: виховні години, конкурси, фестивалі, вікторини, походи місцями боїв, екскурсії у військові частини, поповнення експонатами експозицій музеїв навчальних закладів.

Ватра «Слава Героям» (проводиться у формі патріотичного мистецько-сценічного дійства).

Спортивні ігри та змагання: «Впоряд», «Стрільба» тощо.

### **Січень – лютий:**

зимове таборування: участь у народних святах зимового циклу, розучування народних ігор та забав, героїко-патріотичних пісень, дум; змагання із зимових видів спорту, змагання з ігрових видів спорту в закритих приміщеннях.

### **Березень:**

підготовка та проведення «Дня цивільної оборони».

Операція «Захист»: набуття знань, умінь та навичок з надання першої долікарської допомоги при захворюваннях та травмах; тренування та змагання з цивільної оборони, надання першої долікарської допомоги, транспортування і евакуації потерпілих.

Весняне таборування, походи, конкурси, вікторини, ігри та забави.

### **Квітень:**

операція «Снайпер»: обладнання стрілецьких тирів, місць для стрільби, змагання в стрільбі із пневматичної зброї та спортивних луків.

Гра «Відун»: інтелектуальні змагання зі знання історії козаччини, українського війська, сучасних збройних сил України, народних повстанських формувань та їх ролі у боротьбі за незалежність української держави, історії малої Батьківщини по системі «Брейн-ринг», «Що? Де? Коли?»).

Підсумкові заходи гри у навчальних закладах для визначення кращих роїв для участі у I (районному, міському) етапі.

### **Травень:**

виховні заходи під гаслом «Підготовкою до захисту Батьківщини вшануємо подвиги борців за незалежність України». Участь у вахті пам'яті героїв Другої світової війни, героїв Небесної сотні, воїнів - захисників України.

Підготовка роїв-переможців та призерів I (районного, міського) етапу до участі у II (обласному та міському у м. Києві) етапі.

### **Червень-серпень:**

проведення конкурсів, зльотів, змагань, фестивалів, вікторин, походів, експедицій під час літнього таборування. Організація пошуково-краєзнавчих експедицій в рамках Всеукраїнського конкурсу на кращу краєзнавчу експедицію з активним способом пересування «Мій рідний край», туристсько-краєзнавчих експедицій «Моя Батьківщина – Україна», «Історія міст і сіл України», у тому числі і за напрямом «Козацькому роду нема переводу». Участь у регіональних туристсько-краєзнавчих освітянських проектах.

Операція «Турбота»: допомога людям похилого віку, інвалідам, вдовам, дітям незахищених соціальних категорій, волонтерська участь у роботі з

ліквідації бездоглядності та безпритульності дітей; «Добре діло» – виконання добродійних справ відповідно до ідейних принципів лицарства.

## **Розподіл функцій**

### **адміністративно-педагогічних працівників закладу**

Керівник навчального закладу розподіляє обов'язки педагогів з організації гри «Джура», забезпечує необхідні умови для її проведення згідно з нормативними документами з організації гри «Джура» та дотримання норм охорони праці та техніки безпеки.

Заступник директора навчального закладу з навчально-виховної роботи скеровує роботу з дотримання ідейних принципів козацької педагогіки в організації навчально-виховного процесу; вносить у порядок денний педагогічних рад, засідань методичних об'єднань розгляд питань козацької та народної педагогіки, контролює наявність матеріалів національно-патріотичного змісту в навчальних кабінетах, світлицях, музеї навчального закладу (за наявності такого) та їх використання в навчальному процесі. Організовує лекції, навчальні семінари тощо для педагогів, батьків, громадського активу. Залучає працівників Центрів туризму та краєзнавства учнівської молоді, Будинків дитячої творчості, шефів, спонсорів, батьків, громадські організації до проведення заходів у рамках гри «Джура».

Педагог-організатор закладу здійснює організаційні заходи гри «Джура» в позаурочний та канікулярний час; сприяє ефективній роботі з патріотичного виховання в гуртках, творчих об'єднаннях, секціях, клубах тощо; організовує заходи з пропаганди здорового способу життя та козацьких традицій серед дітей та учнівської молоді, педагогів, батьків, громадськості.

Відповідальний за проведення гри «Джура» (призначається наказом керівника навчального закладу за його згодою) за сприяння адміністрації, досвідчених педагогів та представників громадського активу складає план роботи щодо проведення заходів у рамках гри «Джура», пропонує завдання на навчальний рік та перспективу, проводить заняття з учителями-предметниками, класними керівниками, вихователями груп продовженого дня, а також з учнівським активом закладу з підготовки їх до проведення гри; готує проекти відповідних документів до департаментів, управлінь, відділів освіти; організує проведення операцій та масових заходів у рамках гри, туристські походи, краєзнавчі експедиції, екскурсії, змагання, вікторини, конференції, тематичні вечори; проводить інструктажі з техніки безпеки; веде облік роботи, здійснює безпосереднє керівництво проведенням фіналу гри у навчальному закладі.

Учитель фізичної культури організовує фізичну підготовку та контроль фізичного стану учасників гри; забезпечує необхідним спорядженням та інвентарем заходи у рамках гри «Джура», організовує змагання, бере участь у підготовці та проведенні фіналу гри у навчальному закладі.

Учитель навчального предмету «Захист Вітчизни» організовує стройовий вишкіл, проводить заняття з вогневої підготовки (обладнання тирів та стрільби із різних видів зброї), організовує співпрацю з військовими частинами, підрозділами МВС, морського флоту, прикордонних військ тощо, проводить практичні заняття на їх базі; організовує та проводить польове таборування, навчає практичним навичкам застосування засобів індивідуального захисту, способів виживання у несприятливих умовах, роботи з топографічними матеріалами, знайомить вихованців з поняттям тактики ведення змагань, слідкує за наявністю в навчальному закладі необхідного спорядження та інвентарю, його поповненням та зберіганням; організовує змагання, бере участь у підготовці та проведенні фіналу гри «Джура» у навчальному закладі.

Учитель (відповідно до спеціальності) впроваджує ідейні принципи козацької педагогіки в навчально-виховний процес, викладає предмет з урахуванням національно-патріотичних інтересів держави, є консультантом одного із напрямів роботи з організації та проведення гри «Джура»; бере участь у проведенні заходів, передбачених планом роботи з організації гри у навчальному закладі.

Класний керівник проводить роз'яснювальну, інформаційну, агітаційно-пропагандистську роботу і може (за його згодою) бути виховником чи керівником рою, чоти тощо.

Бібліотекар навчального закладу комплектує у бібліотеці тематичний розділ (література та наочний матеріал) національно-патріотичного спрямування, методичних матеріалів; організовує тематичні виставки, зустрічі з письменниками, вченими-краєзнавцями, істориками, спортсменами, працівниками музеїв, активістами національно-патріотичних організацій та об'єднань, ветеранами тощо.

Медичний працівник здійснює медичний контроль за станом здоров'я учасників масових заходів, обслуговує масові заходи; проводить інструктажі відповідальних за санітарно-гігієнічну роботу, навчає надавати першу долікарську допомогу; комплектує медичні аптечки.

### **Перелік змагань і конкурсів**

#### **та рекомендації щодо їх проведення протягом навчального року**

**Впоряд (5-7 хв.)** - змагання з індивідуальних дій та дій у складі рою проводяться за навчально-методичним посібником «Муштровий впоряд дитячо-юнацької військово-спортивної патріотичної гри «Сокіл» («Джура») Українського козацтва» (упорядник – С.П. Рудюк).

Час на виконання обов'язкового завдання - 3 хв., творчого завдання - 4 хв.

Обов'язкове завдання повідомляється рою на початку змагань. Творче завдання готується командою заздалегідь. Участь у зазначеному змаганні бере рій у складі 8 чол. Усі накази подає ройовий.

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

Творче завдання може бути представлене у вигляді монолітного та чіткого показу різноманітних елементів впоряду у складі рою під супровід барабанного бою чи під музику.

Оцінка виставляється від 1 до 4 (незадовільно, задовільно, добре, дуже добре) за такими критеріями:

в обов'язковому та творчому завданнях оцінюється зовнішній вигляд, однострій, організованість та якість виконання впорядових наказів;

виконання маршової патріотичної пісні.

На завершення показу виконується марш рою стройовим кроком з маршовою патріотичною піснею. Бажано використовувати козацьку тематику пісень. Перемагає рій, який в сумі набирає найбільше балів.

Порядок виконання: рій виходить на місце для показу стройових прийомів у колоні по двоє за командою «РІЙ, РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО, ходом– РУШ!».

Після виходу на визначене місце ройовий подає команди:

«РІЙ – СТІЙ, право-(ліво-) РУЧ, СПОЧИНЬ, ЗАПРАВИТИСЬ!».

Вийшовши на середину ладу (строю), ройовий подає команду: «РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО! Рій (проголошує назву), наш девіз (звучить девіз). Рівняння до СЕРЕДИНИ!»; підходить до судді конкурсу та доповідає про готовність рою: «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;
- перешикування в колону по двоє;
- 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».

*(подавши команду, ройовий приймає поставу «струнко» обличчям у бік чолової лінії шиккування, рій шикується ліворуч від ройового. З початком шиккування ройовий виходить із ладу й стежить за шиккуванням 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 команда: «СТРУНКО!»

Ройовий завершує виконання прийомів командою: «СПОЧИНЬ!».

*(за цією командою всі джури швидко ставлять голову прямо).*

### **Розмикання і змикання рою**

Ройовий стає перед ладом і подає команду: «Рій, вліво на два кроки розім-КНИСЬ».

*(за 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 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, й повертається праворуч).*

Ройовий подає команду: «Рій, вправо зім-КНИСЬ».

*(за командою всі джури, за винятком того, до якого призначене змикання, повертаються в бік змикання, після чого пришивидшеним 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 командою: «СПОЧИНЬ!».

Перешиккування рою з однолави в дволаву та навпаки

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

*(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 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, обернись, ЗАПРАВИТИСЬ».

*(За виконавчою командою всі джури повертаються через ліве плече на 180 градусів. Під час вирівнювання рою після виконання команди «обернись» у наступній команді вказується на бік рівняння, наприклад: «Вправо (вліво) – РІВНЯЙСЬ»).*

Ройовий подає команди: «Вправо (вліво) – 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, 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!».

### **Перешиккування в колону по двоє**

Ройовий подає команду: «Рій – РОЗІЙДИСЬ».

Ройовий підходить до встановленого місця шиккування 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 шиккування 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 ходом 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 (мал.3), 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 головного убору, хорунжий і права колона рою тримає голову прямо, а ліва колона повертає голову праворуч).*

Після проходження рою за межі суддів ройовий подає команду: «Рій – СПО-ЧИНЬ!».

*(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 (мал.3), 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).*

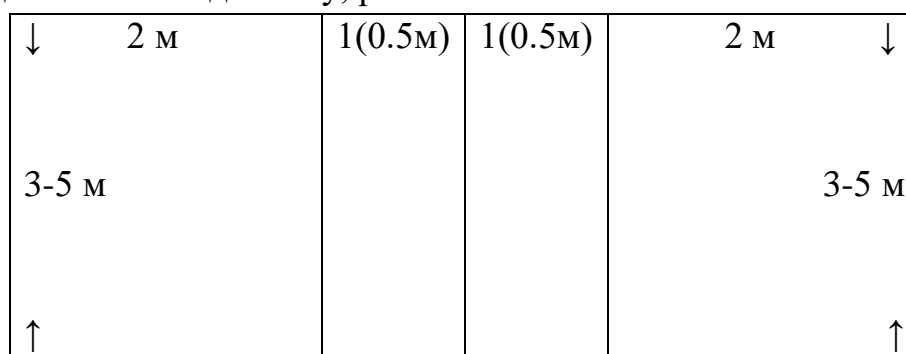
Після проходження рою за межі суддів ройовий подає команду: «Рій – СПОЧИНЬ!».

*(За виконавчою командою рій припиняє співати пісню і крокує на встановлене місце).*

**Звитяжні змагання «Лави на лаву»** - командне силове змагання, що є традиційною забавою українських козаків.

Змагання «Лави на лаву» не потребує спеціальної попередньої підготовки.

Проводиться на майданчику, розмітка якого показана на схемі:



Майданчик із безпечним (земляним, ґрунтовим, піщаним, штучним) покриттям, без сторонніх небезпечних предметів (дерева, кущі, каміння, стіни, загрожі тощо) на відстані не менше 5-ти метрів за межами майданчика.

Судять змагання не менше 4-х бокових суддів та головний суддя, який і подає команди.

Склад рою – 6 осіб.

Керівники і заступники керівників роїв безпосередньої участі у змаганнях не беруть.

Перед початком змагань учасники стають до козацького кола, виголошують гасло рою, психологічно налаштовуються, підбадьорюються. По команді судді рої сходяться до середньої лінії і розгортаються у лаву. Кожен рій тактично будує лаву самостійно (однолава, дволава, «трикутник», «коло» тощо) і стає за 1 (0.5) м від середньої лінії. Руки учасників перехресно кладуться на плечі відкритими долонями до власного тіла. Учасники тісно зімкнуті (притиснуті один до одного), повернуті обличчям до суперника.

Суддя проводить інструктаж та вказує на можливі порушення.

За першим сигналом (свистком судді) лава починає певними загрозливими звуками (без слів, наприклад: «у-у-у-у»; «гала-гала-гала»; «гей-гей-гей»; «тупу-тупу-тупу»; «ков-ков-ков-ков» тощо) піднімати «бойовий» дух рою та психологічно тиснути на суперника.

За другим сигналом судді рої починають боротьбу.

Лава на лаву сходяться у ривку.

Учасникам змагань забороняється низько нахилити голову, виставляти лікті, виносити вперед кулаки, наступати на ноги супротивників, повертатись до суперників спиною.

Будь-які удари заборонені. Навіть при намірі нанести удар боротьба припиняється, рою-порушнику робиться зауваження.

Про порушення правил сигналізують судді, боротьба зупиняється, суть порушення роз'яснюється головному судді і рою, головний суддя приймає рішення.

Після трьох зауважень рій дискваліфікується і йому зараховується поразка.

Для перемоги рій повинен витіснити суперника за будь-яку лінію його частини майданчика.

Рою може зараховуватись поразка у разі, якщо учасники зробили заступ двома ногами за середню лінію до сигналу судді, хтось із учасників упав на землю (торкнувся землі коліном чи рукою), якщо розірвана лава.

Для виявлення переможця роям надається три спроби.

Рій, який отримав перемогу у двох спробах вважається переможцем, третя спроба не проводиться.

Змагання проводяться за олімпійською системою «програв – вибув».

Серед чотирьох кращих роїв визначаються переможець та призери.

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

Для учасників збору буде проведений майстер-клас із цього виду змагань.

**Силове змагання «Перетягування линви»** - у змаганнях беруть участь два рої по 8 чоловік у кожному. Додаткові умови можуть бути оголошені за 1 год. до початку змагань (наприклад: склад – 9 чоловік (8 – безпосередньо беруть участь у змаганні, один учасник рою (керівник) – запасний, що може замінювати когось із учасників у другій чи третій спробах при форс-мажорних обставинах (може бути проведена тільки одна заміна).

Линва стандартна. Округлисть – 10-12 мм; довжина – не менше 33 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.

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 в тязі, один – головний.

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

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

Взуття може бути шиповане. Бутси – забороняються!

Кінцевий пулер називається «якірним». Лина 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 моментально 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).

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 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.

**Туристсько–спортивна смуга перешкод** - смуга перешкод з використанням козацької легенди.

1. Довжина дистанції до 500 м.
2. Перепад висот до 100 м.
3. Етапи смуги розміщені в коридорі, промаркованому обмежувальною стрічкою.
4. Всі етапи на початку та кінці обладнані контрольними лініями.
5. Старт та фініш суміщені.
6. Стартовий інтервал близько 10 хв., остаточний інтервал буде вказаний за 1 год. до початку старту першого рою.
7. Порядок старту визначається жеребкуванням.

8. Кожен етап буде обладнано згідно схеми та опису дистанції. З порядком та умовами проходження, штрафами рої будуть ознайомлені напередодні (за 12 год. до старту).

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

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

11. Рій долає етапи за порядком, визначеним СК.

12. Вид заліку – час та штрафи.

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

14. 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 ГСК напередодні.

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. Підйом – траверс – спуск по схилу.

6. Переправа через річку вблід.

7. Рух по–пластунські через коридор 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).

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

Час стрільби – 5 хв.

Кількість учасників – 6.

Кількість позицій для стрільби – 6.

Пострелів – 8 (3–пристрільочні, 5–залікових).

Мішеней – 2 (пристрільочна – П, залікова – З) (мішень може бути одна, яка після пристрільочних пострелів буде відмаркована).

Положення – лежачи з упору.

**Гра «Пластун»** - комплексна командна гра з військово–спортивними та туристськими елементами та використанням методик гри «Квест».

**Теренова гра** - тактична гра на місцевості із елементами топографії та орієнтування. Складові елементи залежать від рельєфу, наявності карти місцевості, підготовленості учасників тощо.

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

Час виконання – буде визначений напередодні (орієнтовно 5 – 8 хвилин).

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

Рій витягує картку і одночасно виконує завдання.

Завдання складається із двох частин:

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

правила надання першої допомоги при опіках, тепловому та сонячному ударах, відмороженнях, переохолодженні, ураженні електричним струмом, утопленні, тривалому здавленні окремих частин тіла, гострому болі в животі, отруєнні хімічними продуктами, їжею, грибами, ягодами, укусах отруйних змій, комах та павуків.

### 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.

Кожну помилку суддя вказує рою та сигналізує підняттям руки, секретар заносить результати у протокол.

### 3. Після виконання завдань рій проходить швидкісний етап:

накладання шини з підручного матеріалу (при переломах плеча, передпліччя, стегна, гомілки) та транспотування потерпілого через яр (іншу перешкоду – буде вказана за 1 год. до початку змагань) на ношах, виготовлених із двох жердин та двох брезентових курток (штормовок) або шматка брезенту. 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 або поверхні води будь-якою частиною тіла при транспотуванні на ношах – 1 бал, потерпілий надає допомогу команді – 3 бали, невірні дії супроводжувача (супроводжувач знаходиться на відстані, що не дозволяє контролювати стан потерпілого – 3 бали).

Один бал прирівнюється до 10 сек. часу.

Витратні матеріали суддівські.

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

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

**Гра «Відун»** - конкурс на знання історії України, доби козаччини, українських військових формувань різних епох, сучасних збройних сил України по аналогії «Брейн-ринг», «Що? Де? Коли?» та ін.

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

**Конкурс біваків (таборування)** - оцінюються обов'язкові атрибути (хоругва, емблема, назва), біля яких повинно бути організоване чергування; також оцінюється побут, чистота, доцільність 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.

Роям виставляються штрафні бали за напрямами оцінювання:

чистота табору (до 2-х балів);

постановка табору (до 3-х балів);

дотримання режиму та розпорядку дня (до 10-ти балів);

стан та наявність предметів особистої гігієни (до 5-ти балів);  
стан зберігання особистих речей та посуду (до 5-ти балів);  
своєчасність видалення сміття у контейнери (до 3-х балів);  
фіксація місця перебування учасників таборування (до 5-ти балів).

Переможець визначається за найменшою сумою штрафних балів.

### **Конкурс звітів про виконання завдань під гаслом «Добре діло»**

1.1. Звіт складається у письмовій формі.

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

Звіт повинен бути друкованим та 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.

2.1. Звіт повинен мати такі структурні елементи:

титульна сторінка;

анотація;

довідкові відомості;

фотографії;

опис доброго діла (сценарій заходу);

додатки, що демонструють суспільну значимість Доброго діла;

підсумки, висновки, рекомендації.

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

2.3. Титульна сторінка.

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

---

(навчальний заклад, організація, назва рою)

### **З В І Т**

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

Загальна тема: \_\_\_\_\_

Здійснений (проведений) \_\_\_\_\_

(місце)

з \_\_\_\_\_ до \_\_\_\_\_ року



Виховник \_\_\_\_\_  
(прізвище, ім'я, по батькові, посада)  
Адреса виховника, контактний телефон,  
E-mail: \_\_\_\_\_

#### 2.4. Анотація.

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

#### 2.5. Зміст.

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

#### 2.6. Довідкові відомості про:

місце та адресну спрямованість;

час та тривалість; особливі умови проведення;

список рою, де вказати прізвище, ім'я, по батькові, навчальний заклад, клас; назва навчального закладу чи організації, завдання яких виконував рій, короткий зміст завдання.

#### 2.7. 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 21x29,7 см.

#### 2.8. Опис Доброго діла (заходу).

обґрунтування вибору;

матеріали про виконану роботу, бажано у формі нарису, що докладно розкриває тему.

#### 2.9. Додатки.

висвітлення у ЗМІ;

рішення місцевих органів влади, суспільний резонанс.

#### 2.10. Підсумки, висновки, рекомендації.

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

Розділ містить короткий підсумок роботи, висновки, рекомендації.

У форму написання звіту про «Добре діло» та умови підбиття підсумків можуть вноситись зміни організаторами цього конкурсу.

Перелік видів змагань і конкурсів, їх детальний опис, умови заліку та підбиття підсумків (результатів) при проведенні підсумкових (фінальних)

заходів навчальним закладом визначаються організаторами напередодні, але не пізніше ніж за добу до проведення.