**ВІДДІЛ ОСВІТИ ЧОРНОМОРСЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ**

НАКАЗ

 м. Чорноморськ

30.10. 2017 № 42-а м

Про організацію та проведення І міського етапу

Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної

гри «Сокіл» («Джура») у загальноосвітніх навчальних

закладах м. Чорноморська у 2017-2018 навчальному році

На виконання Указу Президента України «Про Концепцію допризовної підготовки і військово-патріотичного виховання молоді» від 25.10.2002 р. № 948/2002, на основі Положення про Всеукраїнську дитячо-юнацьку військово-патріотичну гру «Сокіл» («Джура») (далі – гра («Джура»), затвердженого наказом Міністерства освіти і науки України від 13.06.2012 № 687 (зареєстрований Міністерством юстиції України від 03 липня 2012 р. за № 1094/21406), та Умов проведення окремих видів змагань і конкурсів, що розробляються організаторами відповідних етапів (фіналів), Плану спільних заходів ГУ МНС України в Одеської області, Департаменту освіти і науки Одеської обласної державної адміністрації, навчально-методичного центру ЦЗ і БЖ та дитячої організації юних рятівників Одеської області «Школа безпеки» на 2017 рік з метою формування почуття патріотизму у підростаючого покоління, набуття школярами знань, умінь та навичок, необхідних захиснику Батьківщини, виховання громадянських якостей в учнів загальноосвітніх навчальних закладів, підвищення рівня їх практичної підготовки до дій в умовах надзвичайних ситуацій, подальшого розвитку фізичної культури і спорту в загальноосвітніх школах міста

НАКАЗУЮ:

1. Провести у 2017-2018 навчальному році міський етап Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») серед загальноосвітніх навчальних закладів м. Чорноморська:

* 7-8.12.2017 року до Дня Збройних Сил України;
* 15-16.05.2018 року – підсумкові змагання та нагородження команд.

 2. Затвердити штаб з підготовки та проведення гри «Сокіл» («Джура») (додаток №1).

 3. Затвердити Умови (правила) проведення гри «Сокіл» («Джура») (додаток № 2).

 4. Головним суддею гри «Сокіл» («Джура») призначити Смаля М.В., учителя предмету захист Вітчизни ЗОШ № 3, головним секретарем – Перова О.В., керівника ММО учителів Захисту Вітчизни, вчителя ЗОШ № 1.

 5. Фінансування гри «Джура» (оплату роботи суддів, перехідної кубок, грамоти із комплексного заліку) здійснити за рахунок коштів, затверджених на виконання Комплексної програми «Освіта Одещини» на 2015 – 2018 роки в межах отриманого фінансування, та коштів відділу освіти.

6. Директорам шкіл:

 6.1. взяти під особистий контроль хід підготовки до участі команд у змаганнях міської гри «Джура» та в підготовці команди-переможця для участі в обласних змаганнях;

 6.2. залучити до підготовки команд вчителів Захисту Вітчизни, фізичної культури, основ здоров’я, історії, географії та педагогів-організаторів;

 6.3. відповідальність за збереження життя та здоров’я дітей під час проведення змагань покласти на представника команди;

 6.4. підготувати місця проведення змагань, інвентар.

 7. ММК та адміністрацією школи на базі якої проводитимуться змагання організувати:

 - процедуру урочистого відкриття (закриття) змагань з підйомом державного прапора, виконанням гімну, номерів художньої самодіяльності;

- медицинське забезпечення змагань;

 - підготовку суддівської документації і організація суддівства, в першу чергу-спеціалистами цієї школи, а також за потребою тренерами ДЮСШ за узгодженням з її директором. Головний суддя - обов'язково представник організації, на базі якої проходять змагання;

 - підготовку проекту підсумкового наказу;

 - розміщення звіту з фото на сайті методкабінету.

 8. Дозволити головному судді гри “Сокіл” («Джура») вносити необхідні зміни в терміни проведення змагань у разі зміни календарних планів обласних змагань.

 9. Контроль за виконанням даного наказу покласти на головного спеціаліста відділу освіти Колодій В.О.

 Начальник відділу освіти В.Г.Кушнір

Додаток № 1

Штаб

з підготовки та проведення І міського етапу

Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») у загальноосвітніх навчальних закладах м. Чорноморська у 2017-2018 навчальному році

1. Кушнір В.Г. – начальник штабу, начальник відділу освіти Чорноморської міської ради.
2. Колодій В.О. – головний спеціаліст відділу освіти.
3. Верис А.Л. – головний спеціаліст відділу освіти.
4. Саєнко Є.В. – методист ММК.
5. Перов О.В. – керівник методоб’єднання вчителів Захисту Вітчизни.
6. Смаль М.В. – вчитель Захисту Вітчизни ЗОШ №3, головний суддя гри «Джура».
7. Начальник служби цивільного захисту м. Чорноморська ГТУ ДСНС Одеської області, головний суддя змагань «Школа безпеки» (з його згоди).
8. Мережко О.Ф. – старший МНВ міських курсів ЦО (з його згоди).
9. Кушнір А.А. – «РУМБ» (з його згоди).

Додаток № 2

Умови (правила)

проведення І міського етапу

Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної

гри «Сокіл» («Джура») у загальноосвітніх навчальних

закладах м. Чорноморська у 2017-2018 навчальному році

1. Загальні положення

 Всеукраїнська дитячо-юнацька військово-патріотична гра «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 загальноосвітніх навчальних закладах на прикладах історичних подій становлення Української державності, героїки визвольних рухів, українського козацтва тощо;

- підвищення рівня практичної підготовки учнів до дій в умовах надзвичайних ситуацій;

- покращання військово-патріотичної роботи в загальноосвітніх навчальних закладах;

- широкого залучення учнівської молоді до систематичних занять фізичною культурою і спортом у секціях, групах оздоровчого напрямку та ДЮСШ ;

 - удосконалення системи організації і проведення дитячих змагань.

1. Керівництво гри

 Загальне керівництво здійснює відділ освіти Чорноморської міської ради. Організація і проведення змагань покладається на головних суддю та секретаря гри «Джура». Безпосереднє проведення окремих етапів гри покладається на головні суддівські колегії, які формуються головним суддею.

1. Учасники змагань

 До участі у змаганнях допускаються рої у складі 12 осіб: 10 учнів 8 – 10 класів (7-8 хлопців, 2-3 дівчини) загальноосвітніх шкіл та 2 керівників, які внесені в заявку, завірену лікарем, затверджену керівником навчального закладу. Кожен рій повинен мати емблему, девіз, прапор, однострій. Для участі у спортивних та польових (туристичних) змаганнях мати спеціальний одяг.

1. Програма змагань

 Гра “Сокіл”(«Джура») проводиться в 2 етапи згідно з вимогами даних Умов і відповідно діючих правил видів спорту:

 1. До дня Збройних Сил України проводиться в два дні: перший день - «Стрільба», «Силові вправи», «Перетягування линви» та спорядження магазину; другий день - ватра «Слава Героям» (проводиться у формі патріотичного мистецько-сценічного дійства) та вікторина «Відун».

 3. Змагання «Школа безпеки». Перший день - рятувально-прикладна смуга перешкод, «Рятівник», подолання туристської смуги перешкод за козацькою легендою; другий день - «Впоряд» та підведення підсумків.

1. Положення з етапів

5.1. День Збройних Сил України

Програма змагань:

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

 Час стрільби – 5 хв.

 Кількість учасників – 6.

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

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

 Положення – лежачи з упору.

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

 **Силові вправи:**

 - для хлопчиків підтягування на перекладені (4 юнаків);

 - для дівчаток згинання та розгинання рук в упорі від лави (2 дівчат).

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

 **Спорядження магазину автомата Калашникова патронами.**

 Кількість учасників – 3 хлопчики (естафета).

 Командна першість визначається за найменшим часом.

 **Силове змагання «Перетягування линви»** - у змаганнях беруть участь два рої по 8 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, закріпляють 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) рої перетягують линву на свою сторону.

 Кожен пулер під час тяги тримає линву двома руками простим захватом так, щоб долоні обох рук були направлені вверх. 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 вверх), 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 продовження 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.

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

 **Гра «Відун» -** конкурс на знання історії України, доби козаччини, українських військових формувань різних епох, сучасних Збройних Сил України проводиться за аналогії «Брейн–ринг», «Що? Де? Коли?» та ін. Участь у зазначеному змаганні бере рій у складі 8 чол. Відповідь на запитання — письмово (5-7 хвилин), переможець визначається за найбільшою кількістю балів, а у випадку одинакової кількості баллів — за часом (хто раніше здав роботу).

 **Ватра «Слава Героям»** (проводиться у формі патріотичного мистецько-сценічного дійства, що включає інформацію про школу, місто. Основні критерії оцінювання: відповідність виступу темі, інформація про школу, артистизм, зовнішній вигляд, майстерність виконання. Участь бере вся команда, час для виконання – до 5 хв.

Якщо виконання мистецько-сценічного дійства триває більше 5 хвилин, то команді зараховується останнє місце.

 **5.2. «Школа безпеки»**

Програма змагань:

 1. 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.

 2. 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 складається із двох частин: теоретичний тур (час виконання до 5 хвилин); практичний тур.

 Можливі завдання теоретичного туру (відповідь на 3 запитання):

 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.

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

 1-й етап - надання першої допомоги при переломах:

 учениця знаходиться біля «пораненого». Перев’язочний матеріал і шина в руках або поряд. За командою „Шину накласти!” учениця накладає шину Крамера на нижню кінцівку.

 2-й етап - накладання пов’язки:

 учениця з перев’язочним матеріалом у руках знаходиться біля «пораненого». Прийнявши естафету починає накладання пов’язки на кість у вигляді вісімки.

 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.

 Один бал прирівнюється до 10 сек. часу.

 Витратні матеріали суддівські.

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

 Форма одягу – спортивна (закриті коліна, лікті).

 Переможець змагання «Рятівник» визначається за найменшим часом: виконання теоретичних завдань (штрафним часом); естафети і транспортування «пораненого» (з урахуванням штрафних балів).

 **Туристсько–спортивна смуга перешкод -** смуга перешкод з використанням козацької легенди. Склад рою 8 чол., із них не менше 2-х дівчат.

 1. Довжина дистанції до 500 м.

 2. Старт та фініш суміщені.

 3.Стартовий інтервал близько 10 хв., остаточний інтервал буде вказаний за 1 год. до початку старту першого рою.

 4. Порядок старту визначається жеребкуванням.

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

 6. Рій долає етапи за порядком, визначеним СК.

 7. Вид заліку – час та штрафи.

 8. Штрафи на дистанції ставляться відповідно до заліку, визначеному СК, вони є еквівалентними часу (1 бал. = 10 сек.)

 9. 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.

 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. Переправа через річку вбрід (таджицький спосіб).
6. Рух по–пластунські через коридор з обмеженою висотою (підлаз).
7. Рух на фініш гусячим кроком.

 **Впоряд** - 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).

 Участь у зазначеному змаганні бере рій у складі 10 чол. ( не менш 2-х дівчин). Усі накази подає ройовий.

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

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);

 перешикування в колону по двоє;

 проходження урочистим ходом з виконанням військового вітання під час руху;

 проходження з виконанням ладової пісні.

**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 шикування, рій шикується ліворуч від ройового. З початком шикування ройовий виходить із ладу й стежить за шикуванням рою).*

Ройовий подає команду: «РІВНЯЙСЬ». Після закінчення вирівнювання рою подається команда: «СТРУНКО!»

**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 пришвидшеним півкроком, дивлячись через плече на того, хто йде ззаду, і не відриваючись від нього; після зупинки того, хто йде ззаду, кожен робить ще стільки кроків, скільки було зазначено в команді, й повертається праворуч).*

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

*(За командою всі джури, за винятком того, до якого призначене змикання, повертаються в бік змикання, після чого пришвидшеним півкроком підходять на встановлений для зімкненого ладу проміжок і в міру підходу самостійно зупиняються та повертаються ліворуч).*

Перешикування рою з однолави в дволаву та навпаки

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

*(Відлік починається з правого крила: кожний джура, швидко повертаючи голову до джури, який стоїть ліворуч від нього, називає свій номер і швидко ставить голову просто (прямо), крайній лівого крила голову не повертає).*

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

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

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

*(За виконавчою командою другі номери роблять лівою ногою крок вліво, не приставляючи правої ноги, крок вперед й приставляють ліву ногу).*

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

Ройовий подає команду: «Рій, право-РУЧ».

*(За виконавчою командою всі джури повертаються праворуч).*

Ройовий подає команду: «Рій, ліво-РУЧ».

*(За виконавчою командою всі джури повертаються ліворуч).*

Ройовий подає команду: «Рій, обер-НИСЬ!».

*(За виконавчою командою всі джури повертаються через ліве плече на 180 градусів).*

Перешикування в колону по двоє

Ройовий подає команду: «Рій – РОЗІЙДИСЬ».

Ройовий підходить до встановленого місця шикування і подає команду для збору: «Рій – ДО МЕНЕ»

*(За цією командою джури бігом збираються до ройового).*

Ройовий подає команду: «Рій, в колону по двоє – ЗБІРКА».

*(Подавши команду, ройовий приймає поставу «струнко» обличчям у бік руху рою, рій шикується за ройовим по двоє).*

**Проходження урочистим ходом**

**з виконанням військового вітання під час руху**

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

Ройовий розвертається спиною до рою і подає команду: «РІЙ, ходом– РУШ!».

*(За виконавчою командою ройовий виводить рій на вихідну позицію для проходження урочистим ходом з виконанням військового вітання під час руху. Рій у колоні по двоє знаходиться на вихідній позиції, хорунжий з прапорцем рою стоїть перед роєм в позиції для руху урочистим ходом, ройовий стоїть перед хорунжим).*

Ройовий повертається до рою і подає команди: «РІЙ, РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!», розвертається спиною до рою і подає команду: «РІЙ, – 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, 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).* Бажано використовувати козацьку тематику пісень.

Після проходження рою за межі суддів ройовий подає команду:

«Рій – СПОЧИНЬ!». *(За виконавчою командою рій припиняє співати пісню і крокує на встановлене місце).*

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

оцінюється зовнішній вигляд, однострій, організованість та якість виконання впорядових наказів;

виконання маршової патріотичної пісні.

Перемагає рій, який в сумі набирає найбільше балів.

6.Система заліку

 Команди загальноосвітніх шкіл 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 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».

7.Нагородження

 Команди-переможці та призери з окремих видів змагань гри «Джура» нагороджуються грамотами.

 Команда-переможець комплексного заліку гри «Джура» нагороджується перехідним кубком, призери – медалями і грамотами відділу освіти.

 Команда-переможець (збірна школи) з гри «Джура» несе відповідальність та бере участь у обласних змаганнях серед загальноосвітніх навчальних закладів (при наявності коштів).

8.Заявки

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

Приклад заявочного листа:

ЗАЯВОЧНИЙ ЛИСТ КОМАНДИ ЗОШ № \_\_\_\_\_\_

Назва змагань \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Дата і місце проведення

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № п.п. | Прізвище, ім’я учасника | Рік народження | Клас | Віза лікаря |
| 1 | Іванова Надія | 2001 | 10 кл | допуск |

Представник команди\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

До змагань допущено\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_учасників

Лікар \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Печатка

Директор ЗОШ

 Печатка організації

9. Порядок подачі протестів

 Протест у суддівську колегію подається головному судді 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 обгрунтований (із зазначенням розділів, пунктів правил або умов про змагання, які були порушені учасниками або суддями) і представлений не пізніше 30 хвилин після закінчення даного змагання (етапу), але до початку наради суддівської колегії за підсумками даного дня змагань (етапу).

 Суддівська колегія повинна 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 загальноосвітніх навчальних

закладах м. Чорноморська у 2017-2018 навчальному році

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Етапи | Дата проведення | Місце проведення | Відповідальний |
| 1 | День Збройних Сил України |  07.-08.12.2017 | ЗОШ №3 | Смаль М.В. |
| 2 | «Школа безпеки» |  15-16.05. 2018 | ПаркЗОШ № 1 | Смаль М.В.Перов О.В. |