**ВІДДІЛ ОСВІТИ ЧОРНОМОРСЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ**

НАКАЗ

17.10. 2018 м. Чорноморськ № 38 м

Про організацію та проведення І міського етапу

Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної

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

закладах м. Чорноморська у 2018-2019 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 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 2018-2019 навчальному році міський етап Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») серед загальноосвітніх навчальних закладів м. Чорноморська:

* 1**0-11.12.2018 року** до Дня Збройних Сил України;
* **07-08.05.2019 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 Веремейчука Л.В., учителя предмету захист Вітчизни ЗОШ № 6, 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 відділу освіти.

 6. Директорам шкіл:

 6.1. забезпечити якісну роботу шкільного патріотичного та фізкультурно-спортивного гуртка «Сокіл-Джура»;

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

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

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

 6.5. 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;

 - медичне забезпечення змагань;

- підготовку суддівської документації і організація суддівства, в першу чергу-спеціалістами 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 2018-2019 навчальному році

Кушнір В.Г. – начальник штабу, начальник відділу освіти Чорноморської міської ради.

Колодій В.О. – головний спеціаліст відділу освіти.

Верис А.Л. – головний спеціаліст відділу освіти.

Саєнко Є.В. – методист ММК.

Перов О.В. – керівник методоб’єднання вчителів Захисту Вітчизни.

Веремчук Л.В. – вчитель Захисту Вітчизни ЗОШ №3, головний суддя гри «Джура».

Начальник служби цивільного захисту м. Чорноморська ГТУ ДСНС Одеської області, головний суддя змагань «Школа безпеки» (з його згоди).

Мережко О.Ф. – старший МНВ міських курсів ЦО (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 2018-2019 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, гуртках патріотичного та фізкультурно-спортивного спрямування, 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, з них ні більш 2-х учнів 2002 року народження) 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».

 2. Змагання «Школа безпеки». Перший день - рятувально-прикладна смуга перешкод, «Рятівник», подолання туристської смуги перешкод за козацькою легендою; другий день - «Впоряд», конкурс «Бівак» (таборування) та підведення підсумків.

1. Положення з етапів
2.

3.1. 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 – 4.

 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:**

**Підтягування у висі (4 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.

Кожному учасникові дозволяється лише один підхід до перекладини.

Не дозволяється розгойдуватись під час підтягування, робити допоміжні рухи ногами.

**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. 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**.**

 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 7 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.

3.2. **«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.

 **КОНКУРС «ВПОРЯД»**

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

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

**Час на виконання** обов’язкового завдання ‒ 3 хвилини. 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 (для ройового) і ройовий (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. Обов’язково враховуються основні критерії: оцінка зовнішнього вигляду, справність одностроїв, злагодженості рою та якості виконання команд; виконання маршової патріотичної пісні.

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

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

 Головний суддя обов’язково оцінює дії ройового і хорунжого (прапороносця).

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

 Рій виконує прийоми в такій послідовності:

‒ вихід рою і звіт ройового до суддівської колегії;

‒ шикування в однолаву;

‒ перешикування рою з однолави в дволаву та навпаки;

‒ повороти на місці (праворуч, ліворуч, обернись);

‒ крок на місці;

‒ перешикування в дворяд;

‒ проходження рою урочистим ходом з виконанням військового вітання під час руху;

‒ проходження рою з виконанням маршової патріотичної пісні.

**Порядок виконання**

Рій виходить на місце за командою: **«РІЙ, ЗБІРКА. За мною в ДВОРЯД ШИКУЙСЬ. РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО, ходом– РУШ!»**. Першим рухається ройовий. 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».**

**Шикування в однолаву**

Ройовий підходить до встановленого місця шикування 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 шикування. Як тільки перший член рою став на лінію, то ройовий робить крок вперед і повертається обличчям у бік чолової лінії шикування).

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».**

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

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

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

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

«**Рій, вліво** (за необхідністю визначається кількість кроків) **розім-КНИСЬ**». (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: «**Спо-ЧИНЬ**».

**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**».

**Перешикування в дворяд**

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).

 **Конкурс «Бівак» (таборування).**

Обов’язкові атрибути–бівак,хоругва, емблема, назва,біля яких повинно бути організоване чергування**.** Проводиться оцінка побуту, чистоти, доцільності розміщення, дотримання санітарно-гігієнічних норм, стан спорядження, особистих речей, посуду тощо.

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

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

Роям виставляються штрафні бали:

- чистота (до 25-ти балів);

- постановка табору (до 30-ти балів);

- дотримання режиму та розпорядку дня (до 15-ти балів);

- стан та наявність предметів особистої гігієни (до 15-ти балів);

- стан зберігання особистих речей та посуду (до 15-ти балів);

- наявність миючих та дезінфікуючих засобів (до 2-х балів);

- гігієна зберігання харчових продуктів (до 15-ти балів);

- наявність поліетиленових технічних мішків для сміття та своєчасність їх видалення у контейнери (до 3-х балів);

- фіксація місця перебування учасників таборування (до 5-ти балів);

- мова та культура спілкування (до 25-ти балів);

- втрата під час чергування обов’язкових атрибутів (хоругва, емблема, тощо) (до 15-ти балів).

 Переможець конкурсу визначається за найменшою сумою штрафних балів.

4.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».

5.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).

6.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

7. 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 2018-2019 навчальному році

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Етапи | Дата проведення | Місце проведення | Відповідальний |
| 1 | День Збройних Сил України |  10-11.12.2018 | ЗОШ № 6 | Веремейчук Л.В. |
| 2 | «Школа безпеки» |  07-08.05. 2019 | ПаркЗОШ № 1 | Веремейчук Л.В.Перов О.В. |