



УКРАЇНА

РІВНЕНСЬКА ОБЛАСНА ДЕРЖАВНА АДМІНІСТРАЦІЯ
ДЕПАРТАМЕНТ ОСВІТИ І НАУКИ

НАКАЗ

10 червня 2025 року

Рівне

№ 126

Про проведення II (обласного) етапу
Всеукраїнської дитячо-юнацької
військово-патріотичної гри «Сокіл»
(«Джура») у 2024/2025 навчальному році

Відповідно до Положення про Всеукраїнську дитячо-юнацьку військово-патріотичну гру «Сокіл» («Джура»), затвердженого постановою Кабінету Міністрів України від 17 жовтня 2018 року № 845, розпорядження голови обласної державної адміністрації - начальника обласної військової адміністрації № 723 від 13 грудня 2024 року «Про підготовку та проведення Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») в Рівненській області у 2024/2025 навчальному році», Положення про департамент освіти і науки Рівненської обласної державної адміністрації, затвердженого розпорядженням голови Рівненської обласної державної адміністрації від 05 жовтня 2021 року № 733, Плану проведення обласних заходів і плану участі дітей та учнівської молоді за основними напрямками позашкільної освіти у 2025 році, затвердженого наказом департаменту освіти і науки Рівненської обласної державної адміністрації від 01 січня 2025 року № 1, наказу департаменту освіти і науки Рівненської обласної державної адміністрації від 19 листопада 2024 року № 251 «Про проведення у 2024/2025 навчальному році Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)), ураховуючи рішення штабу з організації проведення II (обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») у Рівненській області (протокол засідання №1 від 06 червня 2025 року)

НАКАЗУЮ:

1. Провести з дотриманням законодавства України в частині забезпечення заходів безпеки, пов'язаних із уведенням правового режиму

надзвичайного або воєнного стану в Україні, на території паркової зони селища Мізоч Рівненського району II (обласний) етап Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») (далі – гра) для трьох вікових категорій учасників:

- молодшої вікової категорії (6 - 10 років) - з 24 по 25 червня 2025 року;
- середньої вікової категорії (11 - 14 років) - з 24 по 26 червня 2025 року;
- старшої вікової категорії (15 - 17 років) - з 24 по 26 червня 2025 року.

2. Затвердити такі, що додаються:

Склад суддівської колегії (старших суддів етапів) II (обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») у 2024/2025 навчальному році;

Склад таборової старшини II (обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») у 2024/2025 навчальному році;

Умови проведення II (обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») (молодша вікова категорія);

Умови проведення II (обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») (середня вікова категорія);

Умови проведення II (обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») (старша вікова категорія);

Кошторис витрат на проведення II (обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») у 2024/2025 навчальному році.

3. Керівникам органів управління освітою сільських, селищних, міських рад територіальних громад Рівненської області в установленому порядку:

направити для участі у II (обласному) етапі Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») у 2024/2025 навчальному році команди молодшої, середньої та старшої вікових категорій;

забезпечити команди страховими полісами, необхідним спорядженням, інвентарем для участі у змаганнях та харчуванням в польових умовах;

призначити відповідальних за збереження життя і безпеки дітей під час організації та проведення гри.

4. Відділу освіти, культури і туризму, молоді та спорту Мізоцької селищної ради сприяти організації та проведенню II (обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») у 2024/2025 навчальному році.

5. Комунальному закладу «Центр національно-патріотичного виховання та позашкільної освіти» Рівненської обласної ради:

забезпечити вирішення організаційних питань щодо проведення II (обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») у 2024/2025 навчальному році;

провести видатки на організацію та проведення II (обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») у 2024/2025 навчальному році в установленому порядку згідно з кошторисом.

6. Контроль за виконанням наказу покласти на заступника директора департаменту відповідно до розподілу функціональних обов'язків.

В.о. директора департаменту



Марина ПАШКОВСЬКА

ЗАТВЕРДЖЕНО

Наказ департаменту освіти
і науки Рівненської обласної
державної адміністрації
20 червня № 126

СКЛАД

**суддівської колегії II (обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької
військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)
у Рівненській області в 2024/2025 навчальному році**

- | | | |
|---------------------|---|--|
| ГАПАНЧАК Сергій | - | учитель предмету «Захист України» Обласного наукового ліцею в м. Рівне Рівненської обласної ради, головний суддя, старший суддя конкурсів «Впоряд», «Тактична підготовка», «Метання гранати» |
| АЛЕКСЄЄВ Артем | - | завідувач відділу Комунального закладу «Центр національно-патріотичного виховання та позашкільної освіти» Рівненської обласної ради, старший суддя конкурсу «Ватра» - творчо-мистецький звіт рою |
| ОЛЬХОВИК Леонід | - | керівник гуртка Комунального закладу «Острозький Будинок школяра» Острозької міської ради, старший суддя конкурсу «Смуга перешкод. Пластун» |
| ПЕТРОВСЬКА Кристина | - | вчитель Дубенського ліцею № 6 Дубенської міської ради Рівненської області, старший суддя конкурсу «Таборування» (за згодою) |
| ПРОФОРУК Михайло | - | завідувач лабораторії національного виховання Рівненського обласного інституту післядипломної педагогічної освіти, старший суддя інтелектуальної гри-вікторини «Відун» |
| РУДИКА Василь | - | заступник голови Рівненської обласної організації Товариства Сприяння Обороні України, старший суддя конкурсу «Стрільба з пневматичної гвинтівки» |
| ШТРИМАЙТИС Оксана | - | проректор з наукової роботи Комунального |

закладу вищої освіти «Рівненська медична академія» Рівненської обласної ради, старший суддя конкурсу «Рятівник» (за згодою)

ВАЛЬКОВЕЦЬ Алла

- керівник гуртка Комунального закладу «Центр національно-патріотичного виховання та позашкільної освіти» Рівненської обласної ради, суддя конкурсу «Смуга перешкод. Пластун»

ГУСЄВА Ірина

- керівник гуртка Комунального закладу «Центр національно-патріотичного виховання та позашкільної освіти» Рівненської обласної ради, суддя конкурсу «Смуга перешкод. Пластун»

ЛЕВЧУК Федір

- керівник гуртка Комунального закладу «Центр національно-патріотичного виховання та позашкільної освіти» Рівненської обласної ради, суддя конкурсу «Смуга перешкод. Пластун»

МИХАЛЮК Микола

- керівник гуртка Комунального закладу «Центр національно-патріотичного виховання та позашкільної освіти» Рівненської обласної ради, суддя конкурсу «Смуга перешкод. Пластун»

САМБОРСЬКА Надія

- керівник гуртка Комунального закладу «Центр національно-патріотичного виховання та позашкільної освіти» Рівненської обласної ради, суддя конкурсу «Смуга перешкод. Пластун»

САМЧУК Валентина

- керівник гуртків Комунального закладу «Центр національно-патріотичного виховання та позашкільної освіти» Рівненської обласної ради, суддя конкурсу «Тактична підготовка»

САМЧУК Віктор

- директор Комунального закладу «Центр національно-патріотичного виховання та позашкільної освіти» Рівненської обласної

ради, суддя конкурсу «Впоряд»

ТИМОЩУК Тетяна

- керівник гуртків Комунального закладу «Центр національно-патріотичного виховання та позашкільної освіти» Рівненської обласної ради, суддя конкурсу «Метання гранати»

ШЕХТЕР Лілія

- завідувач відділу Комунального закладу «Центр національно-патріотичного виховання та позашкільної освіти» Рівненської обласної ради, суддя конкурсу «Тактична підготовка»

БРОНЧУК Наталія

- завідувач відділу Комунального закладу «Центр національно-патріотичного виховання та позашкільної освіти» Рівненської обласної ради, голова мандатної комісії

МЕЛЬНИЧУК Віта

- методист Комунального закладу «Центр національно-патріотичного виховання та позашкільної освіти» Рівненської обласної ради, секретар мандатної комісії

ПАГУБА Микола

- учитель фізичної культури Крупецького ліцею Крупецької сільської ради Дубенського району Рівненської області, головний секретар (за згодою)

ГОРДІЄНКО Олег

- керівник гуртка Комунального закладу «Центр національно-патріотичного виховання та позашкільної освіти» Рівненської обласної ради, відповідальний за фото, відеоматеріали заходу

В.о. директора департаменту



Марина ПАШКОВСЬКА

ЗАТВЕРДЖЕНО

Наказ департаменту освіти
і науки Рівненської обласної
державної адміністрації

20 червня № 126

СКЛАД

**таборової старшини II (обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької
військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)
у Рівненській області у 2024/2025 навчальному році**

Посада	Ім'я, прізвище
Отаман	Микола ТИРИК
Бунчужний	Роман СТЕЦЮК
Обозний	Павло ДЕКА
Осавул	Ярослав БЕКЕША
Хорунжа	Аріна ПЕТРОВСЬКА
Писар	Богдан ШКЛЯРУК
Сотник	Христина РОМАНЮК
Сотник	Владислав СТЕПЕНІВ
Чотова	Валерія ЖАБОКРИЦЬКА
Чотова	Тетяна МАЦЮК

В.о. директора департаменту

Марина ПАШКОВСЬКА

ЗАТВЕРДЖЕНО

- Наказ департаменту освіти і науки Рівненської обласної державної адміністрації
20 серпня № 126

УМОВИ

проведення II (обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») (молодша вікова категорія)

I. Загальні положення

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

II. Мета та завдання

1. Метою II (обласного) етапу гри «Джура» відповідно до п. 1.2. Положення про Всеукраїнську дитячо-юнацьку військово-патріотичну гру «Сокіл» («Джура»), затвердженого постановою Кабінету Міністрів України від 17 жовтня 2018 року № 845 «Деякі питання дитячо-юнацького військово-патріотичного виховання» є виховання громадян-патріотів, захисників державної незалежності та територіальної цілісності України як високоморальних особистостей, які плекають українські традиції, духовні цінності, володіють відповідними знаннями, вміннями та навичками, здатні реалізовувати свій потенціал в умовах сучасного суспільства.

2. Завдання II (обласного) етапу гри «Джура»:
військово-спортивне та національно-патріотичне виховання дітей та молоді на основі козацьких традицій;

фізичне, соціальне, розумове та духовне виховання дітей та молоді на основі народної педагогіки козацьких морально-світоглядних цінностей;

вивчення історії визвольних змагань та української військової традиції, вшанування героїського чину всіх борців за незалежність Української держави;

формування у дітей та молоді засад здорового способу життя та активного дозвілля засобами туризму, краєзнавства, фізкультури і спорту;

популяризація серед дітей та молоді туризму і краєзнавства, військово-прикладних видів спорту, українських національних видів єдиноборств;

надання методичної допомоги у самоорганізації дитячих колективів та подальшого впровадження в педагогічну практику учнівського самоврядування.

3. Виконання завдань II (обласного) етапу реалізується шляхом проведення тематичних гутірок, майстер-класів, культурно-інтелектуального та патріотичного спрямування, у ході яких відбувається відбір кращих роїв.

4. Рої беруть участь у II(обласному) етапі гри відповідно до Положення про Всеукраїнську дитячо-юнацьку військово-патріотичну гру «Сокіл» («Джура»), затвердженого постановою Кабінету Міністрів України від 17 жовтня 2018 року № 845 «Деякі питання дитячо-юнацького військово-патріотичного виховання».

III. Термін і місце проведення

Термін, місце проведення та програма II (обласного) етапу гри «Джура» визначаються напередодні та затверджуються наказом департаменту освіти і науки Рівненської обласної державної адміністрації.

Виходячи з обставин, за умовами воєнного стану, остаточне рішення щодо проведення II (обласного) етапу гри «Джура» буде повідомлено додатково.

IV. Керівництво

Загальне керівництво з підготовки II (обласного) етапу гри «Джура» здійснює штаб з організації та проведення II (обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») у Рівненській області.

Безпосередню організацію та проведення II (обласного) етапу гри здійснює департамент освіти і науки Рівненської обласної державної адміністрації, який формує штаб з організації проведення II (обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»), затверджує Суддівську колегію (далі – СК) та Таборову старшину (далі – ТС), Умови проведення II (обласного) етапу гри «Джура; забезпечує розробку програми проведення II (обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»).

Організаційно-методичний супровід проведення II (обласного) етапу гри покладається на комунальний заклад «Центр національно-патріотичного виховання та позашкільної освіти» Рівненської обласної ради.

V. Учасники II етапу гри

1. До участі у II (обласному) етапі гри «Джура» допускаються переможці або призери I етапу гри «Джура» від закладів освіти територіальних громад сіл, селищ, міст.

2. Рій складається із учасників віком 6-10 років, що навчаються разом у одному і тому ж закладі освіти. Склад рою – 8 осіб. У змаганнях бере участь 6 осіб (не менше 2-х осіб протилежної статі). Кожен рій обирає провідника – ройового.

3. У II (обласному) етапі гри «Джура» беруть участь рої закладів загальної середньої, та позашкільної освіти, дитячо-юнацьких клубів та громадських організацій.

4. Керівники делегацій (керівник та виховник рою) призначаються наказом органу управління освітою сільської, селищної, міської ради територіальної громади області.

На керівників делегацій покладається відповідальність за збереження життя та здоров'я учасників гри в ході переміщення до місця проведення змагань і в зворотному напрямку та під час проведення заходу.

VI. Документація та терміни її подання

До виїзду на місце проведення II (обласного) етапу гри «Джура» рої повинні виконати певні завдання, розробити атрибутику рою (згідно з додатком 1): назву, відзначку, ройовий клич-девiз, ройове гасло-позивний, прапорець встановленої форми із своїми кольорами.

Типова форма – однострій (обов'язковим елементом однострою є вишиванка).

Для участі у спортивних та польових змаганнях слід використовувати спеціальний одяг.

У мандатну комісію необхідно подати такі документи:

наказ про відрядження рою на участь у II (обласному) етапі гри «Джура»;

страховий поліс на учасників рою на період проведення заходу;

іменну заявку рою за встановленою формою (додаток 2);

повний список рою за формою: пор. №, П.І.Б., рік народження, домашня адреса, мобільний телефон; обов'язково подається електронний варіант списку (копія на електронних носіях) у форматі RTF, документ Microsoft Word;

свідectва про народження або завірені копії згідно чинного законодавства;

учнівські квитки або довідки з місця навчання з фотографією, завірені печаткою, що перекриває фотографію на одну третину, підписані директором (керівником) закладу освіти за 2024/2025 навчальний рік.

Обробка персональних даних здійснюється відповідно до законодавства про захист персональних даних.

Обов'язкова умова:

Під час реєстрації у мандатній комісії рій подає свою **Книгу звияг** (п. 16 Положення про Всеукраїнську дитячо-юнацьку військово-патріотичну гру «Сокіл» («Джура»), затверджене постановою Кабінету Міністрів України від 17 жовтня 2018 р. № 845). Також разом із попередньою заявкою на участь у II (обласному) етапі гри «Джура» повідомляється адреса Інтернет-ресурсу, на якому можна ознайомитись із діяльністю рою протягом навчального року. У разі відсутності Книги звияг або невідповідності її умовам Положення рій посідає місце після роїв, що надали відповідну Книгу.

VII. Умови прийому та розміщення роїв

1. На місце проведення II (обласного) етапу гри «Джура» рої прибувають самостійно або спеціально організованими рейсами автобусів.

2. Рої розміщуються в польових умовах (наметах). Місце встановлення наметів, облаштування табору вказує обозний (комендант). Самостійно займати місце на території проведення гри категорично заборонено. Рої повинні мати все необхідне спорядження для організації польового табору.

3. Харчування учасників рої організовують самостійно в польових умовах. Необхідні продукти харчування кожен рій повинен мати з собою. При підборі продуктів харчування слід врахувати їх зберігання в польових умовах (протягом трьох діб). Для забезпечення чистоти та порядку в таборі, кожному рою необхідно мати одноразові пакети для збору сміття та ємності для транспортування та зберігання питної води.

VIII. Комплексна програма II (обласного) етапу гри

У рамках II (обласного) етапу для молодшої вікової категорії проводяться конкурси: **«Відун», «Таборування» - залікові**. Творчо-мистецький звіт «Ватра» чоти; Ватра знайомств «У колі друзів»; Фіто-оберіг або ароматне панно «Душа трави»; гутірка на тему «Кодекс лицарської честі»; спортивні ігри (китайський футбол, командний волейбол, тощо); тімбілдинг (командний рисувальник, командний будівельник, паралельні мотузки, вправи на довіру); ігри та забави на притирання, ламання бар'єрів та активізацію уваги; козацькі забави «Спас»; майстер клас з в'язання туристських вузлів; Добра справа під час таборування у формі вишколів.

Організатори залишають за собою право вносити зміни у Комплексну програму щодо заходів та їх категорій.

1. КОНКУРС «ВІДУН» – заліковий

Інтелектуальні змагання з історії України, зокрема Рівненщини. У підготовці питань до гри-вікторини будуть використані навчальні програми з «Історії України» для закладів загальної середньої освіти. Рої дають письмові відповіді на тестові завдання.

У конкурсі бере участь рій у складі 6 осіб, із них не менше 2-х осіб протилежної статі.

Переможець визначається за найбільшою сумою балів.

2. КОНКУРС «ТАБОРУВАННЯ» - заліковий

Оцінювання проводиться впродовж усіх днів перебування роїв у таборі. Обов'язкові атрибути – хоругва, емблема, назва, біля яких повинно бути організоване чергування. Проводиться оцінка побуту, чистоти, доцільності розміщення, дотримання санітарно-гігієнічних норм, стан спорядження, особистих речей, посуду тощо. Огляди табору проводяться систематично протягом усіх днів перебування.

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

Табір організовується без додаткових творчих візуально-демонстративних елементів, що демаскують табір.

Переможець визначається за найменшою сумою штрафних балів.

**Вимоги до таборування
та штрафні бали за їх порушення**

з/п	Перелік вимог	Штрафні бали
1.	Самовільне розміщення рою в місцях, не визначених адміністрацією (обозним) табору	20
2.	Відсутність у таборі рою на видному місці таблички із назвою рою, або емблеми рою	5
3.	Вихід роїв чи окремих джур, керівників команд за межі табору без особистого дозволу отамана (за 1 чол.)	10
4.	Самовільний вихід на водоймища, в населені пункти за межами табору	30, або зняття із змагань
5.	Паління на території табору	30, або зняття із змагань
6.	Вживання спиртних напоїв, наркотичних чи дурманячих засобів	Зняття із змагань
7.	Вживання російської мови, російські пісні, бійки, сварки, ігнорування чи зневажання державної символіки (прапора, гімну)	Зняття із змагань
8.	Недотримання режиму нічної тиші	10
9.	Порушення вимог несення чергування в рою	10
10.	Відсутність у членів команди засобів особистої гігієни або утримання їх в розкиданому стані	5
11.	Відсутність у рою обладнаного місця для миття рук	5
12.	Відсутність мішечків для сміття і несвоєчасний їх виніс на місце збору сміття	5
13.	Продукти харчування в розкритому вигляді знаходяться на столах, чи в палатках	10
14.	Особисті речі в палатках розкидані, знаходяться впереміж із продуктами	5
15.	Посуд, виделки, ложки, ножі після прийняття їжі не помиті чи не знаходяться в целофанових мішечках, відсутність у рою засобів для миття посуду	5
16.	Травмонебезпечні предмети не заохлені або знаходяться у місцях, які не виключають випадкове травмування	5
17.	Використання без згоди отамана світлових ефектів, муз. Установок	10
18.	Відсутність у таборі рою чергового, (одного із керівників рою) або в нічний час чергування в таборі рою (чоти) несуть більше, ніж по-одному черговому	5
19.	Пересування до місць проведення конкурсів поодиночці або не в строю під керівництвом ройових	5
20.	Вихід рою на збірки без прапора / безконтрольне полишення прапора рою, чи його втрата	5 /10

21.	Запізнення чи відсутність без причини джури на збірці, вишколі	5 - за кожного
-----	--	-----------------------

IX. Протести та порядок їх розгляду

Протести подаються представником рою головному секретарю ІІ (обласного) етапу гри «Джура» на ім'я головного судді у письмовій формі, де обов'язково вказуються ті пункти Правил, Положення, Умов, які той, хто протестує, вважає порушеними. Протести щодо порушень Правил, Положення і Умов у частині підготовки або організації самого етапу гри «Джура» подаються не пізніше однієї години до початку змагань або конкурсів. Протести на дії учасників, суддів, обслуговуючого персоналу, що призвели до порушення Умов, Положення або Правил і впливають на результат рою, подаються не пізніше однієї години після письмового оголошення попередніх результатів у даному виді програми етапу гри «Джура». Протести, що стосуються результату виступу рою, також подаються не пізніше, ніж через одну годину, після опублікування попередніх результатів у даному виді програми етапу гри «Джура». Протест повинен бути розглянутий Суддівською колегією до затвердження результатів відповідних змагань, але не пізніше 12-ти годин від часу його подання. Якщо поданий протест неможливо розглянути до закінчення етапу гри «Джура», Суддівська колегія може допустити учасників (рій) до змагань і конкурсів умовно «під протестом». Результати виступу затверджуються після вирішення питання про протест. Суддівська колегія вислуховує по протесту всі сторони, але у випадку неявки однієї з них, рішення може бути прийняте і за її відсутності. Остаточне рішення по протесту приймає головний суддя. Рішення повинно бути оформлене протоколом і повідомлене заявнику. Рішення Суддівської колегії, пов'язані з питаннями безпеки, включаючи припинення, перенесення або відміну змагань і конкурсів, не можуть бути приводом для протесту.

X. Форс-мажорні обставини

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

XI. Підведення підсумків

1. Загальний підсумок ІІ (обласного) етапу гри «Джура» підбивається за результатами, які продемонстрував рій в усіх конкурсах та змаганнях.

2. Результати оголошуються по завершенню кожного конкурсу та опубліковуються. При однаковій кількості балів у залікових конкурсах, перевага гри «Джура» 3. Серед переможців ІІ (обласного) етапу гри «Джура»

визначається рій, що буде делегований на III (Всеукраїнський етап) Гри «Джура – 2025: Котигорошко».

XII. Нагородження переможців

1. Рої, які посіли 1, 2, 3 місця у змаганнях та конкурсах II етапу гри «Джура», нагороджуються дипломами департаменту освіти і науки Рівненської обласної державної адміністрації.

2. Рої, які посіли 1, 2, 3 місця у комплексному заліку II етапу гри «Джура», нагороджуються дипломами департаменту освіти і науки Рівненської обласної державної адміністрації.

XIII. Фінансування

Витрати на відрядження Суддівської колегії, виконання програми, проведення змагань та нагородження учасників здійснюється за рахунок коштів організаторів та інших джерел фінансування, не заборонених чинним законодавством.

Витрати, пов'язані з відрядженням та участю роїв у змаганнях (проїзд до місця змагань та у зворотному напрямку, відрядження керівників, перевезення вантажу, харчування дітей, керівника та виховника рою протягом заходу, матеріально-технічне укомплектування рою, придбання необхідного спорядження та одностроїв, виготовлення атрибутики, медичне страхування учасників на період II етапу гри «Джура») здійснюються за рахунок асигнувань, передбачених у відповідних бюджетах державних адміністрацій та інших джерел фінансування, не заборонених чинним законодавством.

В.о. директора департаменту



Марина ПАШКОВСЬКА

Додаток 1
до Умов проведення II
(обласного) етапу гри «Джура»

РОЙОВІ АТРИБУТИ

Назва. Має мати героїчний, козацький, патріотичний зміст.

Кожен рій чоти обирає собі назву за тематикою історичної героїки борців за незалежність України (наприклад «Святославовичі», «Січовики», «Гайдамаки», «Чорні запорожці», «Холодноярці», «Карпатські січовики», «Повстанці», «Кіборги», «Добробат», «Гарпунівці», «Кульчицькі», «Айдарівці», «Азовці» тощо).

Мета: створення збірного образу, який би сприймали члени рою як частинку себе, і це б мотивувало їх спільно наслідувати свій ідеал, співдіяти у досягненні перемоги.

Назви і склад роїв молодих козаків, які створюються у закладах освіти, де відсутні курені Гри, а також курені створені на базі роїв молодих козаків реєструються Головним штабом, або за його дорученням обласним штабом Гри.

Кожен рій обирає собі назву за іменем покровителя (патрона) – історичної постаті місцевого або загальнонаціонального значення, яка відзначилася значним внеском у боротьбі за державну незалежність і територіальну цілісність України в період від часів княжої доби до Революції Гідності, анексії російською Федерацією Кримського півострова та проведення антитерористичної операції на сході України (наприклад, «Чота імені Ярослава Горошка»).

Присвоєння імені куреню затверджується Головним штабом, або за його дорученням обласним штабом. У випадку, якщо курінь створюється на кадровій основі однієї із громадських організацій, вона може отримувати і відповідну назву (наприклад, «Козацька застава імені Івана Сірка», «Пластовий курінь імені Романа Шухевича» чи «Сумівська дружина ім. Святослава Хороброго»).

Особливо дієві та успішні курені можуть отримати у своїх назвах додатково порядковий номер (число) куреня у національному реєстрі куренів (наприклад, «Курінь число 3015 імені Михайла Сороки»), Вимоги до отримання порядкових чисел розробляє і затверджує Головний штаб.

Відзначка (емблема) – схематичне, символічне зображення назви рою. Форма: білий круг з чорним колом. У середині чорне зображення. Діаметр 5 см. Можна використовувати на правому рукаві однострою, на висоті середини між ліктем та краєм рукава на плечі.

Ройовий клич-гасло (ключ-девіз) має відображати лицарсько-воїнську, козацьку традицію, світогляд, ідеали. Можна використати народні приказки чи прислів'я, латинські вислови: «Двічі не вмирати», «Або пан, або пропав», «Краще вовком згинутися, аніж жити псом», «Зі щитом або на щиті».

Мета – клич має ідейно об'єднувати всіх членів куреня, спрямовувати їх на позитивну поведінку.

Ройове гасло-позивний: напр. «Пугу-Пугу» – «Козаки з лугу» чи «Сонце сходить» – «буде день».

Мета – використання під час змагань, зокрема теренової гри, «Квесту» для зв'язку зі своїми.

Ройове знамено (прапорець) – це квадрат матерії розмірами 75х75 см, що має дві чи три барви. На правому (лицевому) боці в центрі нашивається відзнака гри, висотою 25 см. На тій самій стороні симетрично розміщується напис назви рою. Розміри літер по висоті – 10 см. Лівий (зворотний) бік без нашивок. Прапорець носить прикріпленим до держака довжиною 180 см та діаметром 3 см.

Барви рою – будь-які два чи три кольори, вибрані куренем. Основна барва для всіх учасників гри «Джура» - малинова.

Однострій (типова форма) – має бути простим у виготовленні, з елементами козацької тематики та традиції. Обов'язковий елемент – вишиванка. Для виготовлення однострою можна використовувати елементи військового одягу сучасного українського війська чи силових структур. Для участі у спортивних та польових змаганнях слід використовувати спеціальний одяг.

Учасники гри звертаються один до одного «Друже/подруго» із додаванням імені.

Урочисте вітання – «Слава Україні!», відповідь – «Героям Слава!».

Клич: «Душу – Богові, Життя – Україні, Честь – собі».

Додаток 2
до Умов проведення
II (обласного) етапу гри «Джура»

ЗАТВЕРДЖЕНО

(орган управління освітою
територіальних громад сіл, селищ,
міст)

У Суддівську колегію II (обласного) етапу гри «Джура»

ІМЕННА ЗАЯВКА

(органи управління освітою територіальних громад сіл, селищ, міст)
направляє для участі у II (обласному) етапі гри «Джура» рій
у такому складі:

(назва рою)

№ п/п	Прізвище, ім'я, по батькові учасника	Фото	Рік народження	Назва закладу освіти, клас	Дозвіл лікаря на участь у змаганнях або печатка медичного закладу
1	2	3	4	5	6

Керівник рою

(прізвище, ім'я, по батькові)

Виховник рою

(прізвище, ім'я, по батькові)

Всього допущено до II етапу - _____ осіб
(прописом)

Печатка медичного закладу

Лікар _____
(прізвище, ім'я по батькові)

Примітка: Фотографія учасника має бути вклеєна, з чітким зображенням
обличчя, у форматі не менше 3х4 см.

ЗАТВЕРДЖЕНО

- Наказ департаменту освіти і науки Рівненської обласної державної адміністрації
20 червня № 126

УМОВИ

проведення II (обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») (середня вікова категорія)

I. Загальні положення

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

II. Мета та завдання

1. Метою II (обласного) етапу гри «Джура» відповідно до п. 1.2. Положення про Всеукраїнську дитячо-юнацьку військово-патріотичну гру «Сокіл» («Джура»), затвердженого постановою Кабінету Міністрів України від 17 жовтня 2018 року № 845 «Деякі питання дитячо-юнацького військово-патріотичного виховання» є виховання громадян-патріотів, захисників державної незалежності та територіальної цілісності України як високоморальних особистостей, які плекають українські традиції, духовні цінності, володіють відповідними знаннями, вміннями та навичками, здатні реалізовувати свій потенціал в умовах сучасного суспільства.

2. Завдання II (обласного) етапу гри «Джура»:

військово-спортивне та національно-патріотичне виховання дітей та молоді на основі козацьких традицій;

фізичне, соціальне, розумове та духовне виховання дітей та молоді на основі народної педагогіки козацьких морально-світоглядних цінностей;

вивчення історії визвольних змагань та української військової традиції, вшанування героїського чину всіх борців за незалежність Української держави;

формування у дітей та молоді засад здорового способу життя та активного дозвілля засобами туризму, краєзнавства, фізкультури і спорту;

популяризація серед дітей та молоді туризму і краєзнавства, військово-прикладних видів спорту, українських національних видів єдиноборств;

надання методичної допомоги у самоорганізації дитячих колективів та подальшого впровадження в педагогічну практику учнівського самоврядування.

3. Виконання завдань II (обласного) етапу гри «Джура» реалізується шляхом проведення тематичних гутірок, майстер-класів, змагань та конкурсів військово-спортивного, туристсько-краєзнавчого, культурно-інтелектуального та патріотичного спрямування, у ході яких відбувається відбір кращих роїв.

4. Рої беруть участь у II (обласному) етапі гри відповідно до Положення про Всеукраїнську дитячо-юнацьку військово-патріотичну гру «Сокіл» («Джура»), затвердженого постановою Кабінету Міністрів України від 17 жовтня 2018 року № 845 «Деякі питання дитячо-юнацького військово-патріотичного виховання».

III. Термін і місце проведення

Термін, місце проведення та програма II (обласного) етапу гри «Джура» визначаються напередодні та затверджуються наказом департаменту освіти і науки Рівненської обласної державної адміністрації.

Виходячи з обставин, за умовами воєнного стану, остаточне рішення щодо проведення II(обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») буде повідомлено додатково.

IV. Керівництво

Загальне керівництво з підготовки II (обласного) етапу гри «Джура» здійснює штаб з організації та проведення II (обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») у Рівненській області.

Безпосередню організацію та проведення II (обласного) етапу гри «Джура» здійснює департамент освіти і науки Рівненської обласної державної адміністрації, який формує штаб з організації проведення II (обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»), затверджує Суддівську колегію (далі – СК) та Таборову старшину (далі – ТС), Умови проведення II(обласного) етапу гри «Джура»; забезпечує розробку програми проведення II (обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»).

Організаційно-методичний супровід проведення II (обласного) етапу гри «Джура» покладається на комунальний заклад «Центр національно-патріотичного виховання та позашкільної освіти» Рівненської обласної ради.

V. Учасники II етапу гри

1. До участі у II (обласному) етапі гри «Джура» допускаються переможці або призери I етапу гри «Джура» від закладів освіти сільських, селищних, міських рад територіальних громад Рівненської області.

2. Рій складається із учасників віком 11 - 14 років, що навчаються разом у одному і тому ж закладі освіти.

Склад рою – 8 осіб. У змаганнях бере участь 6 осіб (не менше 2-х осіб протилежної статі). Кожен рій обирає провідника – ройового.

3. У II (обласному) етапі гри «Джура» беруть участь рої закладів загальної середньої, професійної (професійно-технічної), фахової передвищої та позашкільної освіти, дитячо-юнацьких клубів та громадських організацій.

4. Керівники делегацій (керівник та виховник рою) призначаються наказом органу управління освітою сільської, селищної, міської ради територіальної громади області.

На керівників делегацій покладається відповідальність за збереження життя та здоров'я учасників гри в ході переміщення до місця проведення змагань і в зворотному напрямку та під час проведення заходу.

VI. Документація та терміни її подання

До виїзду на місце проведення II (обласного) етапу гри «Джура» рої повинні виконати певні завдання, розробити атрибутику рою (згідно з додатком 1): назву, відзначку, ройовий клич-девiз, ройове гасло-позивний, прапорець встановленої форми із своїми кольорами.

Типова форма – однострій (обов'язковим елементом однострою є вишиванка).

Для участі у спортивних та польових змаганнях слід використовувати спеціальний одяг.

У мандатну комісію необхідно подати такі документи:

наказ про відрядження рою на участь у II (обласному) етапі гри «Джура»;

страховий поліс на учасників рою на період проведення заходу;

один примірник заповненої відомості про проведення інструктажу з правил безпеки при поводженні із зброєю та під час виконання вправ бойових стрільб (один примірник залишається у організаторів стрільб;

іменну заявку рою за встановленою формою (згідно з додатком 2);

повний список рою за формою: пор. №, П.І.Б., рік народження, домашня адреса, мобільний телефон; обов'язково подається електронний варіант списку (копія на електронних носіях) у форматі RTF, документ Microsoft Word;

паспорти учасників (на учасників віком до 14 років – свідоцтва про народження) або завірені копії згідно чинного законодавства;

учнівські квитки або довідки з місця навчання з фотографією, завірені печаткою, що перекриває фотографію на одну третину, підписані директором (керівником) закладу освіти за 2024/2025 навчальний рік (цей документ учасники повинні мати при собі постійно під час проведення всіх конкурсів).

Обробка персональних даних здійснюється відповідно до законодавства про захист персональних даних.

Обов'язкова умова:

Під час реєстрації у мандатній комісії рій подає свою **Книгу звитяг** (п. 16 Положення про Всеукраїнську дитячо-юнацьку військово-патріотичну гру «Сокіл» («Джура»), затверджене постановою Кабінету Міністрів України від 17 жовтня 2018 року № 845). Також разом із попередньою заявкою на участь у II (обласному) етапі гри «Джура» повідомляється адреса Інтернет-ресурсу, на якому можна ознайомитись із діяльністю рою протягом навчального року. У разі відсутності Книги звитяг або невідповідності її умовам Положення рій посідає місця після роїв, що надали відповідну Книгу.

VII. Умови прийому та розміщення роїв

1. На місце проведення II (обласного) етапу гри «Джура» рої прибувають самостійно або спеціально організованими рейсами автобусів.

2. Рої розміщуються в польових умовах (наметах). Місце встановлення наметів, облаштування табору вказує обозний (комендант). Самостійно займати місце на території проведення гри категорично заборонено. Рої повинні мати все необхідне спорядження для організації польового табору.

3. Харчування учасників рої організовують самостійно в польових умовах. Необхідні продукти харчування кожен рій повинен мати з собою. При підборі продуктів харчування слід врахувати їх зберігання в польових умовах (протягом чотирьох діб). Для забезпечення чистоти та порядку в таборі, кожному рою необхідно мати одноразові пакети для збору сміття та ємності для транспортування та зберігання питної води.

VIII. Матеріально-технічне забезпечення рою

1. Тактична підготовка:

- Військовий однострій – 6 компл.;
- Макети АК-74 – 6 шт.;
- Списки ознайомих із заходами безпеки.

2. Вогнева підготовка (стрільба із ПГ):

- Списки ознайомих із заходами безпеки;
- Оціночні відомості.

3. «Пластун»

- Верхні грудні обв'язки – 6 компл.;
- Карабіни – по 3 шт. на учасника;
- ВУС – 6 пар на команду.

4. «Смуга перешкод»

- Дощечки 15x30 см (бажано з фанерного листа завтовшки 1 см і більше) - 8 шт.
- Плащ-накидка розміром 100x150-180 см з цупкого матеріалу (брезент, міцна мішковина) – 2 шт.

5. «Тактична медицина»

- 6 пар медичних рукавиць;
- 6 карематів.

IX. Комплексна програма II (обласного) етапу гри «Джура»

У рамках II (обласного) етапу для середньої вікової категорії проводяться конкурси та змагання у формі вишколів: **«Впоряд», «Смуга перешкод. Пластун», «Стрільба з пневматичної гвинтівки», «Тактична медицина», «Відун», «Таборування».**

Організатори залишають за собою право вносити зміни у Комплексну програму щодо заходів та їх категорій.

1. КОНКУРС «ВПОРЯД» (стройова підготовка) – вишкіл

Конкурс проходить у вигляді демонстрації навичок з впоряду.

Мета – перевірити практичні навички всіх учасників рою з впоряду індивідуально і командно.

Місце проведення: стройовий плац (рівний майданчик з твердою поверхнею) не менше 50 м вглибину і 30 м по фронту.

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

Учасники: Рій у складі 6 осіб (з них не менше двох осіб протилежної статі).

У разі відсутності 1 учасника – рій отримує 64 штрафні бали.

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

Система оцінювання:

Виконання муштрових хватів (стройових прийомів) проводиться відповідно до «Муштрового впоряду дитячо-юнацької військово-спортивної патріотичної гри «Сокіл» («Джура») Українського козацтва» (упорядник – С. П. Рудюк). Визначення результатів проводиться з урахуванням допущених помилок кожним учасником рою під час виконання муштрових хватів. Суддя за кожну помилку ставить 1 штрафний бал (-1). Окремими критеріями оцінювання є зовнішній вигляд (однострій), проходження рою урочистим ходом, проходження з виконанням ладової патріотичної пісні з максимальною оцінкою +5 балів за кожен критерій.

При оцінюванні творчого завдання судді ставлять +1 бал за кожну якісно виконану комбінацію муштрових хватів, що не входять в обов'язкове завдання. Крім того, під час творчого завдання оцінюється синхронність виконання муштрових хватів від +1 до +3 балів.

Перемагає рій, який у підсумку виконання обов'язкового і творчого завдання набрав найменшу кількість штрафних балів. За рівної кількості балів вище місце посідає рій, який отримав менше штрафних балів за виконання обов'язкового завдання. У випадку відсутності штрафних балів перемагає рій, який набрав більшу кількість балів зі знаком «+».

Послідовність виконання.

Обов'язкове завдання – це виконання муштрових хватів у складі рою без зброї.

Після виконання обов'язкового завдання відбувається проходження рою урочистим ходом та проходження із виконанням ладової патріотичної пісні на тематику козацтва, УСС, військ УНР, УПА або сучасних ЗСУ.

Творче завдання може бути представлене у вигляді злагодженого та чіткого показу муштрових хватів у складі рою (можливий музичний супровід – технічно забезпечується учасниками) без зброї або зі зброєю (елементи зі зброєю виконуються відповідно до «Муштрового впоряду дитячо-юнацької військово-спортивної патріотичної гри «Сокіл» («Джура») Українського козацтва»).

Суддівська колегія: фахівці з початкової загальновійськової підготовки та/або військовослужбовці.

Кількість суддів визначається із розрахунку: один суддя на двох учасників рою (по можливості). Головний суддя обов'язково оцінює дії рйового і хорунжого (прапорносеця).

Місце розташування суддівської колегії: Судді розміщуються посередині стройового плацу (майданчика). Рій виходить на місце показу хватів муштрового впоряду з правого боку від суддів.

Рій виконує вправи в такій послідовності:

- вихід рою і звіт ройового до суддівської колегії;
- шикування в лаву;
- перешикування рою з лави в дволаву та навпаки;
- поверти 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 ладової патріотичної пісні;
- виконання творчого завдання (в разі готовності).

Порядок виконання Обов'язкове завдання.

1. Вихід рою на місце виконання та звіт ройового до суддівської колегії.

Рій підходить до вихідного місця. Ройовий подає команду: **«Рій, в дворяд – ЗБІРКА! РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО, ходом – РУШ!»** (ст. 104 муштрового впоряду). Першим рухається ройовий. За ним на дистанції одного кроку іде хорунжий з хоругвою (положення хоругви, як при проходженні урочистим ходом) і весь рій в дворяд (колона по двоє).

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

«Рій, НА МІСЦІ, СТІЙ!» (хорунжий ставить хоругву біля ноги вільно опущеною правою рукою. Долішній кінець держака повинен бути біля середини стопи правої ноги). **«Ліво – РУЧ!»**. Ройовий робить два кроки вперед і повертається ліворуч, щоб бачити весь рій.

Ройовий подає команду: **«Рій! РІВНЯЙСЬ! СТРУНКО! Наша назва (рій проголошує назву), наше гасло (рій проголошує гасло)»**.

«До середини – ГЛЯНЬ!» – ройовий підходить до головного судді конкурсу та доповідає про готовність рою: **«Пане суддя! Рій (назва) до участі в конкурсі «Впоряд» готовий! Ройовий (називає своє ім'я та прізвище)»**. Ройовий крокує навскіс праворуч і стає біля судді зліва.

Суддя подає команду: **«СПОЧИНЬ!»** Ройовий дублює команду: **«СПОЧИНЬ!»** (ст.27 муштрового впоряду).

(Стати вільно, послабити в коліні праву або ліву ногу, але не сходити з місця, не послаблювати уваги й не розмовляти. Хорунжий у строю на місці тримає хоругву біля ноги вільно опущеною правою рукою. Долішній кінець держака повинен бути біля середини стопи правої ноги. **Під час виконання муштрових вправ положення хоругви не змінюється**).

Ройовий повертається на своє місце і командує: **«Рій, РОЗІЙДИСЬ!»** (ст.90 муштрового впоряду).

2. Шикування в лаву.

Ройовий підходить до встановленого місця шикування і подає команду: **«Рій, в лаву – ЗБІРКА!» (ст.88 муштрового впоряду).**

(Подавши команду, ройовий приймає поставу **«струнко»** обличчям у бік чолової лінії шикування, рій шикується ліворуч від ройового. Як тільки хорунжий став на лінію, то ройовий робить два кроки вперед і повертається обличчям у бік чолової лінії шикування).

Ройовий подає команду: **«РІВНЯЙСЬ!» (ст. 89 муштрового впоряду).**

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

Після закінчення вирівнювання рою подається команда: **«СТРУНКО!» (ст. 26 муштрового впоряду).**

(За цією командою стояти прямо, без напруги, ноги в колінах випростувати, але не напружувати, груди підняти, а все тіло трохи нахилити вперед, живіт втягнути, плечі розгорнути, руки опустити так, щоб п'ясті, повернені долонями всередину, були збоку й посередині стегон, а пальці напівзігнуті й торкались стегна, голову тримати високо й прямо, не виставляючи підборіддя, дивитись просто перед собою, бути готовим до негайної дії).

Ройовий завершує виконання вправи командою: **«СПОЧИНЬ!».**

3. Поверти на місці («праворуч», «ліворуч», «обернись»).

«Рій!» (всі джури приймають муштрову поставу)

Ройовий подає команди двічі (в довільному порядку):

«Право-РУЧ!» (За виконавчою командою всі джури повертаються праворуч на $\frac{1}{4}$ кола).

«Ліво-РУЧ!» (За виконавчою командою всі джури повертаються ліворуч на $\frac{1}{4}$ кола).

«Обер-НИСЬ!» (За виконавчою командою всі джури повертаються в бік лівої руки на $\frac{1}{2}$ кола).

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

Ройовий завершує виконання прийому командою: **«СПОЧИНЬ!».**

4. Перешиккування рою з лави в дволаву та навпаки.

Ройовий подає команду: **«Рій, до двох – ВІДЛІЧИ» (ст. 99 муштрового впоряду).**

(Відлік починається з джури, який стоїть ліворуч від хорунжого: кожен джура, швидко повертаючи голову до джури, який стоїть ліворуч від нього, називає свій номер і швидко ставить голову прямо, крайній лівого крила голову не повертає і з ладу не виступає).

Ройовий подає команду: **«Рій, у дволаву – ШИКУЙСЬ» (ст. 100 муштрового впоряду).**

(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 лаву – ШИКУЙСЬ!»**. (За виконавчою командою другі номери роблять лівою ногою крок вліво, не приставляючи правої ноги, крок вперед й приставляють ліву ногу. Рух руками не здійснюється).

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

Ройовий завершує виконання прийому командою: **«СПОЧИНЬ!»**.

5. Крок на місці.

Ройовий подає команду: **«Рій, РІВНЯЙСЬ. СТРУНКО! На місці ходом-РУШ»**.

(За попередньою командою **«Ходом»** хорунжий переносить хоругву на ліве плече й тримає її лівою рукою, витягнутою вздовж держака, а праву руку опускає. При цій поставі долішній кінець держака повинен бути на висоті 50–60 см від землі (**ст.175, мал. 62 муштрового впоряду**). За виконавчою командою всі джури крокують на місці).

Ройовий подає команду: **«Рій – СТІЙ»**. (За виконавчою командою, що подається під ліву або праву ногу, слід зробити ще один крок і, приставивши ногу, прийняти муштрову поставу, хорунжий ставить хоругву біля ноги вільно опущеною правою рукою. Долішній кінець держака повинен бути біля середини стопи правої ноги).

Ройовий завершує виконання прийому командою: **«СПОЧИНЬ!»**.

6. Перешикування в дворяд.

Ройовий подає команду: **«Рій – РОЗІЙДИСЬ!»**.

Ройовий підходить до встановленого місця шикування і подає команду: **«Рій в ряд – ЗБІРКА!»** (**ст. 104 муштрового впоряду**).

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

Перешикування рою з ряду в дворяд проводиться за командою **«Рій – в дворяд, ходом – РУШ!»**. (За підготовчою командою **«ходом»** хорунжий переносить хоругву на ліве плече і тримає його лівою рукою, витягнутою вздовж древка, а праву руку опускає. У цьому положенні долішній кінець древка має бути на висоті 50-60 сантиметрів від землі. За виконавчою командою ройовий іде півкроком, другі номери, виходячи праворуч, у такт кроку займають свої місця в колоні, рій рухається півкроком до команди **«ПРОСТУЙ»** (**ст. 107 муштрового впоряду**).

7. Проходження урочистим ходом з виконанням військового вітання під час руху

(Рій у дворядовому ладу (колону по двоє) знаходиться на вихідній позиції, хорунжий з хоругвою рою стоїть перед роєм, утримуючи хоругву біля ноги вільно опущеною правою рукою. Долішній кінець держака повинен бути біля

середини стопи правої ноги (ст. 174, мал. 61 муштрового впоряду), ройовий стоїть перед хорунжим).

Ройовий повертається до рою і подає команди: **«Рій, РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!»**, розвертається спиною до рою і подає команду: **«Рій, ходом РУШ!»**. (За попередньою командою **«ходом»** хорунжий піднімає хоругву правою рукою до рівня плеча, не змінюючи положення долоні на держаку, та, одночасно взявшись за долішню частину держака лівою рукою, утримує його вертикально перед собою (ст. 175, мал. 63 муштрового впоряду). Рій починає рух у встановленому напрямку).

При наближенні рою до суддів за 10-15 кроків ройовий подає команду: **«Рій, СТРУНКО – вправо - ГЛЯНЬ!»** (ст 112 муштрового впоряду). За командою **«СТРУНКО»** рій переходить на рівний (стрійовий) крок, а за командою **«праворуч – ГЛЯНЬ»** ройовий прикладає руку до головного убору та повертає голову праворуч, хорунжий і права колона рою тримають голову прямо, ліва колона повертає голову праворуч, всі одночасно припиняють рух руками або рукою, не зайнятою зброєю. Після того як рій пройде повз суддю, або за його командою **«СПОЧИНЬ»**, ройовий командує **«Рій – СПОЧИНЬ»** й опускає руку, ройовий та ліва колона рою повертає голову прямо, відновлюється рух руками.

8. Проходження з виконанням ладової пісні (Рій у дворядовому ладу (колону по двоє) знаходиться на вихідній позиції, хорунжий з хоругвою рою стоїть перед роєм, утримуючи хоругву біля ноги вільно опущеною правою рукою. Долішній кінець держака повинен бути біля середини стопи правої ноги (ст. 174, мал. 61 муштрового впоряду), 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!»**. (За попередньою командою **«ходом»** хорунжий піднімає хоругву правою рукою до рівня плеча, не змінюючи положення долоні на держаку, та, одночасно взявшись за нижню частину держака лівою рукою, утримує його вертикально перед собою (ст.175, мал. 63 муштрового впоряду). 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).

Творче завдання виконується за командами ройового довільним порядком.

2. КОНКУРС «СМУГА ПЕРЕШКОД. ПЛАСТУН» - заліковий

Метою етапу «Смуга перешкод. Пластун» є закріплення практичних навичок орієнтування на місцевості і швидкісного пересування по пересіченій місцевості (довжина дистанції до 3 км.). Конкурс – передбачає пошук за допомогою компасу об'єктів, позначених на карті (схемі), подолання штучних перешкод та природних перешкод за допомогою спеціального обладнання,

виконання інших завдань із використанням елементів орієнтування на місцевості. До смуги перешкод входять елементи «Козацька смуга перешкод».

Всі етапи на початку та кінці обладнані контрольними лініями. Старт та фініш суміщені. Стартовий інтервал близько 10 хв., остаточний інтервал вказується за 1 год. до старту першого рою. Порядок старту визначається жеребкуванням. Кожен етап буде обладнано згідно схеми та опису дистанції. З порядком та умовами проходження, штрафами рої будуть ознайомлені напередодні (не 12 менше ніж за 12 год. до старту). До змагань рої для ознайомлення та тренувань на смугу перешкод не допускаються. Склад рою 6 осіб, із них не менше 2-х осіб протилежної статі. Рій прибуває на початок дистанції за 10 хв. до старту. Рій долає етапи за порядком, визначеним СК. Результат визначається за часом подолання дистанції з урахуванням отриманих штрафів. Штрафи на дистанції ставляться відповідно до заліку, визначеному СК, вони є еквівалентними часу (напр. 1 бал. = 30 сек.) Вище місце займають рої з меншим часовим результатом (час проходження дистанції + часовий еквівалент технічних штрафів). При рівності часових результатів вище місце займає рій з меншим технічним штрафом. Інші варіанти будуть визначені СК напередодні. Категорично забороняється перебування керівників або представників рою в межах дистанції. У разі порушення цього правила, рій буде дискваліфіковано.

1. «Подолання заболоченої місцевості за допомогою жердин». Жердини надаються суддівською колегією. Команда долає етап по жердинах, які учасники вкладають на лаги. Кількість жердин – 2. Штрафи: заступ за обмежувальну лінію – 1 б. Заступ за контрольну лінію – 1 б. Рух поза обмежувальною лінією – 10 б. Невірний рух по жердинах (перестрибування з опори на опору) – 3 б. Торкання рельєфу ногою, рукою (якщо інша нога знаходиться на жердині, лазі) – 1 б. Падіння (падіння учасника під час руху по жердинах, опора двома ногами, руками на рельєф, або однією ногою, якщо інша нога знаходиться у повітрі, навантаження двома ногами жердини, яка впала з однієї або двох лаг) – 3 б. Невірне застосування жердини (учасник спирається жердиною у «болото» в рамках етапу) – 3 б.

2. «Переправа через «яр» по мотузці з перилами». Учасники долають перешкоду, використовуючи суддівську перильну мотузку. Штрафи: два учасники на ділянці перешкоди під час переправи (штрафується кожен учасник) – 3 б. Зрив із зависанням в зоні етапу – 3 б. Падіння в межах етапу, якщо учасник після падіння відпустив мотузку – 6 б. (подолання етапу починається з початку). Допомога судді – 10 б.

3. «Азимут». Команда у повному складі повинна визначити азимут поданого суддями об'єкту. За відхилення в кожні 2° команда отримує – 2 б., за неправильне визначення – 10 б.

4. Транспортування «потерпілого» за допомогою жердин. Довжина етапу 50 м. Жердини, завдовжки 2 м і діаметром 6 см надаються суддівською колегією. Рій, за сигналом судді, що судить даний етап, повинен організувати транспортування «потерпілого», котрий лежить на стартовій лінії за допомогою даного обладнання. Умовно «потерпілий» обирається роєм. Він не має права

працювати на етапі і перестає бути «потерпілим» після виходу рою у безпечну зону. Травма «потерпілого» оголошується перед стартом. Падіння «потерпілого», або інші дії, що виконує «потерпілий» для полегшення роботи свого рою – 3 штрафних бали.

5. Транспортування «потерпілого» на собі.

Довжина етапу 22 м (по 10 м на кожного учасника + 2 м ділянки для зміни ролей). Учасник рою повинен перенести «потерпілого» на собі 10 м, після чого вони міняються ролями. Після проходження етапу першою парою учасників – стартує інша пара цього ж рою. Падіння – 3 штрафні бали, торкання «потерпілим» поверхні землі будь-якою частиною тіла – 1 штрафний бал. Перебування обох пар на 10-метровому відрізку транспортування одночасно – 3 бали.

6. Подолання заболоченої ділянки по купинах. Команда повинна долати етап, перестрибуючи з купини на купину (7-10 купин, діаметр купини до 50 см.). Штрафи: заступ за обмежувальну лінію – 1б. Заступ за контрольну лінію – 1 б. Рух поза обмежувальною лінією – 10 б. Торкання рельєфу ногою, рукою (якщо інша нога знаходиться на купині) – 1 б. Падіння (падіння учасника під час руху по купинах, опора двома ногами, руками на рельєф, або однією ногою, якщо інша нога знаходиться у повітрі) – 3 б. Обминання купини – 3 б.

7. Рух по-пластунськи.

Рій повинен по-пластунськи подолати ділянку даного етапу. Висота обмежувальної стрічки під якою рій долає етап по-пластунськи – 0,3 м, довжина – 5 м. Торкання верхньої обмежувальної стрічки та «позначеного коридору» – 1 штрафний бал.

8. «Орієнтування на місцевості». Команді надається карта із заданим маршрутом і карточка в якій ставляться помітки. Команда у повному складі проходить маршрут і відмічає в карточці послідовно КП, за кожен не відмічений контрольний пункт штраф – 6 балів.

Порядок етапів може бути змінений.

3. КОНКУРС «СТРІЛЬБА З ПНЕВМАТИЧНОЇ ГВИНТІВКИ» - вишкіл.

В конкурсі беруть участь 6 учасників (з них не менше двох осіб протилежної статі)

Стрільба по мішені № 6 на дистанції 10 метрів.

Час стрільби – 5 хв.

Кількість учасників – 6

Кількість позицій для стрільби – 6.

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

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

Положення – лежачи з упору.

Переможець визначається за більшою кількістю балів, набраних роєм під час залікових пострілів. Бали пристрілочних пострілів не враховуються. У разі рівності балів враховується кількість балів набраних ройовим. У випадку

рівності кількох результатів вище місце займає команда, у якої кращий результат серед дівчат. Якщо і цей показник однаковий – вище місце займає команда, в якої кращий особистий результат серед юнаків. За рішенням організаторів підсумкового етапу можуть визначатися переможці також і в індивідуальному заліку. Особистий результат визначається за сумою набраних балів. У випадку рівності кількох результатів вище місце займає учасник, у якого більша кількість кращих пробоїв у мішені.

4. КОНКУРС «ТАКТИЧНА МЕДИЦИНА» - заліковий

Змагання з надання першої домедичної допомоги в умовах бойових дій.

В конкурсі беруть участь 6 учасників з них не менше двох осіб протилежної статі

Завдання складається з двох частин: теоретичного і практичного турів.

1. ТЕОРЕТИЧНИЙ ТУР (білети з тактичної медицини – надання допомоги на полі бою): правила надання допомоги в «червоній» зоні (під вогнем) і в «жовтій» зоні (в укритті). Кількість учасників рою, що можуть відповідати на тести необмежена, але не менше двох. Кожен рій має однакову кількість запитань – 20 і час, за який має дати відповіді – 20 хвилин.

Завдання – надати правильні відповіді за максимально короткий термін.

Теоретичний тур починається з моменту роздачі суддями білетів з питаннями для кожного рою. По команді суддів білети розгортаються і починається відлік часу. Учасники рою дають відповіді письмово. В кожному питанні можлива лише одна вірна відповідь.

По завершенню один представник рою піднімає руку і сигналізує про фініш. Суддя вказує на білеті час завершення роботи рою. Кожна правильна відповідь – 1 бал.

Рейтинг роїв формується по кількості набраних балів (від найбільшого до найменшого). При однаковій кількості балів приймається до уваги час, за який було дано відповіді. Таким чином формується загальний рейтинг роїв від першого місця до останнього.

2. ПРАКТИЧНИЙ ТУР (надання першої домедичної допомоги цивільному населенню в зеленій зоні). У практичному турі беруть участь 6 осіб, з них не менше 2 дівчат. Завдання для практичного туру:

- базова підтримка життєдіяльності (бокове стабільне положення);
- базова підтримка життєдіяльності (серцево-легенева реанімація);
- зупинка критичної кровотечі потерпілому;
- іммобілізація кінцівки підручними засобами (відкритий перелом);
- накладання тиснучої пов'язки (бандаж).

Практичний тур починається з підходом до судді 6 осіб з рою (3 пари). Кожна пара витягує картку із завданням, яке вона буде виконувати. Суддя розподіляє ролі у кожній парі (потерпілого та рятівника). Засоби, якими будуть надавати допомогу (турнікети, бандажі, шина, манекен для серцево-легеневої реанімації), знаходяться біля суддів. Рукавиці медичні та каримати кожна команда використовує власні.

Виконання завдання розпочинається по команді судді (з увімкненням секундоміру). Три пари одного рою одночасно виконують своє завдання у різних суддів. Зазначенні завдання оцінюються згідно чек-листів. Фіксується час за виконання кожного практичного навичку окремо, що є однією з характеристик практичного навичку.

Очікувана тривалість виконання практичних навичок:

- базова підтримка життєдіяльності (бокове стабільне положення) – 4 хв;
- базова підтримка життєдіяльності (серцево-легенева реанімація) – 4 хв;
- зупинка критичної кровотечі потерпілому – 2 хв;
- іммобілізація кінцівки підручними засобами (відкритий перелом) – 4 хв;
- накладання тиснучої пов'язки (бандаж) – 4 хв.

Під час виконання завдань, суддя заповнює чек-лист на кожну практичну навичку і вказує команді голосом про наявну помилку по завершенню виконання навичку. Таким чином, в практичному турі оцінюється правильність виконання практичних навичок і час, що пішов на їх виконання. Максимальна кількість балів за кожну практичну навичку – 10. Таким чином, рій за практичний тур може отримати максимально 30 балів.

Рейтинг роїв формується по кількості набраних балів (від найбільшого до найменшого).

Далі бали теоретичного і практичного турів сумуються і при наявності однакового сумарного балу, перевагу має рій з більшою кількістю балів, отриманих за практичний тур.

5. КОНКУРС «ВІДУН» – вишкіл

Інтелектуальні змагання з історії України, зокрема Рівненщини, доби Козаччини, українських військових формувань різних епох, сучасних збройних сил України. У підготовці питань до гри-вікторини будуть використані навчальні програми з «Історії України» для закладів загальної середньої освіти. Рої дають письмові відповіді на тестові завдання.

У конкурсі бере участь рій у складі 6 осіб, із них не менше 2-х осіб протилежної статі.

Переможець визначається за найбільшою сумою балів.

6. КОНКУРС «ТАБОРУВАННЯ» - вишкіл

Оцінювання проводиться впродовж усіх днів перебування роїв у таборі. Обов'язкові атрибути – хоругва, емблема, назва, біля яких повинно бути організоване чергування. Проводиться оцінка побуту, чистоти, доцільності розміщення, дотримання санітарно-гігієнічних норм, стан спорядження, особистих речей, посуду тощо. Огляди табору проводяться систематично протягом усіх днів перебування.

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

Табір організовується без додаткових творчих візуально-демонстративних елементів, що демаскують табір.

Переможець визначається за найменшою сумою штрафних балів.

**Вимоги до таборування
та штрафні бали за їх порушення.**

з/п	Перелік вимог	Штрафні бали
1.	Самовільне розміщення рою в місцях, не визначених адміністрацією (обозним) табору	20
2.	Відсутність у таборі рою на видному місці таблички із назвою рою, або емблеми рою	5
3.	Вихід роїв чи окремих джур, керівників команд за межі табору без особистого дозволу отамана (за 1 чол)	10
4.	Самовільний вихід на водоймища, в населені пункти за межами табору	30, або зняття із змагань
5.	Паління на території табору	30, або зняття із змагань
6.	Вживання спиртних напоїв, наркотичних чи дурманячих засобів	Зняття із змагань
7.	Вживання російської мови, російські пісні, бійки, сварки, ігнорування чи зневажання державної символіки (прапора, гімну)	Зняття із змагань
8.	Недотримання режиму нічної тиші	10
9.	Порушення вимог несення чергування в рою	10
10.	Відсутність у членів команди засобів особистої гігієни або утримання їх в розкиданому стані	5
11.	Відсутність у рою обладнаного місця для миття рук	5
12.	Відсутність мішечків для сміття і несвоєчасний їх виніс на місце збору сміття	5
13.	Продукти харчування в розкритому вигляді знаходяться на столах, чи в палатках	10
14.	Особисті речі в палатках розкидані, знаходяться впереміж із продуктами	5
15.	Посуд, виделки, ложки, ножі після прийняття їжі не помиті чи не знаходяться в целофанових мішечках, відсутність у рою засобів для миття посуду	5
16.	Травмонебезпечні предмети не заохлені або знаходяться у місцях, які не виключають випадкове травмування.	5
17.	Використання без згоди отамана світлових ефектів, муз. установок	10
18.	Відсутність у таборі рою чергового, (одного із керівників рою) або в нічний час чергування в таборі рою (чоти) несуть більше, ніж по-одному черговому	5
19.	Пересування до місць проведення конкурсів поодиночці або не в строю під керівництвом ройових	5
20.	Вихід рою на збірки без прапора / безконтрольне полишення прапора рою, чи його втрата	5 /10

21.	Запізнення чи відсутність без причини джури на збірці, вишколі	5 - за кожного
-----	--	-----------------------

Х. Протести та порядок їх розгляду

Протести подаються представником рою головному секретарю ІІ (обласного) етапу гри «Джура» на ім'я головного судді у письмовій формі, де обов'язково вказуються ті пункти Правил, Положення, Умов, які той, хто протестує, вважає порушеними. Протести щодо порушень Правил, Положення і Умов у частині підготовки або організації самого етапу гри «Джура» подаються не пізніше однієї години до початку змагань або конкурсів. Протести на дії учасників, суддів, обслуговуючого персоналу, що призвели до порушення Умов, Положення або Правил і впливають на результат рою, подаються не пізніше однієї години після письмового оголошення попередніх результатів у даному виді програми етапу гри «Джура». Протести, що стосуються результату виступу рою, також подаються не пізніше, ніж через одну годину, після опублікування попередніх результатів у даному виді програми етапу гри «Джура». Протест повинен бути розглянутий Суддівською колегією до затвердження результатів відповідних змагань, але не пізніше 12-ти годин від часу його подання. Якщо поданий протест неможливо розглянути до закінчення етапу гри «Джура», Суддівська колегія може допустити учасників (рій) до змагань і конкурсів умовно «під протестом». Результати виступу затверджуються після вирішення питання про протест. Суддівська колегія вислуховує по протесту всі сторони, але у випадку неявки однієї з них, рішення може бути прийняте і за її відсутності. Остаточне рішення по протесту приймає головний суддя. Рішення повинно бути оформлене протоколом і повідомлене заявнику. Рішення Суддівської колегії, пов'язані з питаннями безпеки, включаючи припинення, перенесення або відміну змагань і конкурсів, не можуть бути приводом для протесту.

XI. Форс-мажорні обставини

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

XII. Підведення підсумків

1. Загальний підсумок ІІ (обласного) етапу гри «Джура» підбивається за результатами, які продемонстрував рій в усіх конкурсах та змаганнях.

2. Результати оголошуються по завершенню кожного конкурсу та опубліковуються.

3. Серед переможців ІІ (обласного) етапу визначається рій, що буде делегований на ІІІ (Всеукраїнський етап) Гри «Джура – 2025: Онуфріївська Січ».

XIII. Нагородження переможців

1. Рої, які посіли 1, 2, 3 місця у змаганнях та конкурсах II етапу гри «Джура», нагороджуються дипломами департаменту освіти і науки Рівненської обласної державної адміністрації.

2. Рої, які посіли 1, 2, 3 місця у комплексному заліку II етапу гри «Джура», нагороджуються кубками, медалями та дипломами департаменту освіти і науки Рівненської обласної державної адміністрації.

XIV. Фінансування

Витрати на відрядження Суддівської колегії, виконання програми, проведення змагань та нагородження учасників здійснюється за рахунок коштів організаторів та інших джерел фінансування, не заборонених чинним законодавством.

Витрати, пов'язані з відрядженням та участю роїв у змаганнях (проїзд до місця змагань та у зворотному напрямку, відрядження керівників, перевезення вантажу, харчування дітей, керівника та виховника рою протягом заходу, матеріально-технічне укомплектування рою, придбання необхідного спорядження та одностроїв, виготовлення атрибутики, медичне страхування учасників на період II етапу гри «Джура») здійснюються за рахунок асигнувань, передбачених у відповідних бюджетах державних адміністрацій та інших джерел фінансування, не заборонених чинним законодавством.

В.о. директора департаменту



Марина ПАШКОВСЬКА

Додаток 1

до Умов проведення II
(обласного) етапу гри «Джура»

РОЙОВІ АТРИБУТИ

Назва. Має мати героїчний, козацький, патріотичний зміст.

Кожен рій чоти обирає собі назву за тематикою історичної героїки борців за незалежність України (наприклад, «Святославовичі», «Січовики», «Гайдамаки», «Чорні запорожці», «Холодноярці», «Карпатські січовики», «Повстанці», «Кіборги», «Добробат», «Гарпунівці», «Кульчицькі», «Айдарівці», «Азовці» тощо).

Мета: створення збірного образу, який би сприймали члени рою як частинку себе, і це б мотивувало їх спільно наслідувати свій ідеал, співдіяти у досягненні перемоги.

Назви і склад роїв молодих козаків, які створюються у навчальних закладах, де відсутні курені Гри, а також курені створені на базі роїв молодих козаків реєструються Головним штабом, або за його дорученням обласним штабом Гри.

Кожен рій обирає собі назву за іменем покровителя (патрона) – історичної постаті місцевого або загальнонаціонального значення, яка відзначилася значним внеском у боротьбі за державну незалежність і територіальну цілісність України в період від часів княжої доби до Революції Гідності, анексії Російською Федерацією Кримського півострова та проведення антитерористичної операції на сході України (наприклад, «Чота імені Ярослава Горошка»).

Присвоєння імені куреню затверджується Головним штабом, або за його дорученням обласним штабом. У випадку, якщо курінь створюється на кадровій основі однієї із громадських організацій, вона може отримувати і відповідну назву (наприклад, «Козацька застава імені Івана Сірка», «Пластовий курінь імені Романа Шухевича» чи «Сумівська дружина ім. Святослава Хороброго»).

Особливо дієві та успішні курені можуть отримати у своїх назвах додатково порядковий номер (число) куреня у національному реєстрі куренів (наприклад, «Курінь число 3015 імені Михайла Сороки»), Вимоги до отримання порядкових чисел розробляє і затверджує Головний штаб.

Відзначка (емблема) – схематичне, символічне зображення назви рою. Форма: білий круг з чорним колом. У середині чорне зображення. Діаметр 5 см. Можна використовувати на правому рукаві однострою, на висоті середини між ліктем та краєм рукава на плечі.

Ройовий клич-гасло (ключ-девіз) має відображати лицарсько-воїнську, козацьку традицію, світогляд, ідеали. Можна використати народні приказки чи прислів'я, латинські вислови: «Двічі не вмирати», «Або пан, або пропав», «Краще вовком згинуть, аніж жити псом», «Зі щитом або на щиті».

Мета – клич має ідейно об'єднувати всіх членів куреня, спрямовувати їх на позитивну поведінку.

Ройове гасло-позивний: напр. «Пугу-Пугу» – «Козаки з лугу» чи «Сонце сходить» – «буде день».

Мета – використання під час змагань, зокрема теренової гри, «Квесту» для зв'язку зі своїми.

Ройове знамено (прапорець) – це квадрат матерії розмірами 75х75 см, що має дві чи три барви. На правому (лицевому) боці в центрі нашивається відзнака гри, висотою 25 см. На тій самій стороні симетрично розміщується напис назви рою. Розміри літер по висоті – 10 см. Лівий (зворотний) бік без нашивок. Прапорець носить прикріпленим до держака довжиною 180 см та діаметром 3 см.

Барви рою – будь-які два чи три кольори, вибрані куренем. Основна барва для всіх учасників гри «Джура» - малинова.

Однострій (типова форма) – має бути простим у виготовленні, з елементами козацької тематики та традиції. Обов'язковий елемент – вишиванка. Для виготовлення однострою можна використовувати елементи військового одягу сучасного українського війська чи силових структур. Для участі у спортивних та польових змаганнях слід використовувати спеціальний одяг.

Учасники гри звертаються один до одного «Друже/подруго» із додаванням імені.

Урочисте вітання – «Слава Україні!», відповідь – «Героям слава!».

Клич: «Душу – Богові, Життя – Україні, честь – собі».

Додаток 2
до Умов проведення
II (обласного) етапу гри «Джура»

ЗАТВЕРДЖЕНО
(орган управління освітою
територіальних громад сіл, селищ,
міст)

У Суддівську колегію II (обласного) етапу гри «Джура»

ІМЕННА ЗАЯВКА

(органи управління освітою територіальних громад сіл, селищ, міст)
направляє для участі у II (обласному) етапі гри «Джура» рій
_____ у такому складі:

(назва рою)

№ з/п	Прізвище, ім'я, по батькові учасника	Фото	Рік народження	Назва закладу освіти, клас	Дозвіл лікаря на участь у змаганнях або печатка медичного закладу
1	2	3	4	5	6

Керівник рою

(прізвище, ім'я, по батькові)

Виховник рою

(прізвище, ім'я, по батькові)

Всього допущено до II етапу - _____ осіб
(прописом)

Печатка медичного закладу

Лікар _____
(прізвище, ім'я по батькові)

Примітка: Фотографія учасника має бути вклеєна, з чітким зображенням
обличчя, у форматі не менше 3х4 см.

ЗАТВЕРДЖЕНО

Наказ департаменту освіти
і науки Рівненської обласної
державної адміністрації

20 червня № 126

УМОВИ

проведення II (обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») (старша вікова категорія)

I. Загальні положення

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

II. Мета та завдання

1. Метою II (обласного) етапу гри «Джура» відповідно до п. 1.2. Положення про Всеукраїнську дитячо-юнацьку військово-патріотичну гру «Сокіл» («Джура»), затвердженого постановою Кабінету Міністрів України від 17 жовтня 2018 року № 845 «Деякі питання дитячо-юнацького військово-патріотичного виховання» є виховання громадян-патріотів, захисників державної незалежності та територіальної цілісності України як високоморальних особистостей, які плекають українські традиції, духовні цінності, володіють відповідними знаннями, вміннями та навичками, здатні реалізовувати свій потенціал в умовах сучасного суспільства.

2. Завдання II (обласного) етапу гри «Джура»:

військово-спортивне та національно-патріотичне виховання дітей та молоді на основі козацьких традицій;

фізичне, соціальне, розумове та духовне виховання української дітей та на основі народної педагогіки козацьких морально-світоглядних цінностей;

вивчення історії визвольних змагань та української військової традиції, вшанування героїського чину всіх борців за незалежність Української держави;

формування у дітей та молоді засад здорового способу життя та активного дозвілля засобами туризму, краєзнавства, фізкультури і спорту;

популяризація серед дітей та молоді туризму і краєзнавства, військово-прикладних видів спорту, українських національних видів єдиноборств;

надання методичної допомоги у самоорганізації дитячих колективів та подальшого впровадження в педагогічну практику учнівського самоврядування;

3. Виконання завдань II (обласного) етапу гри «Джура» реалізується шляхом проведення тематичних гутірок, майстер-класів, змагань та конкурсів військово-спортивного, туристсько-краєзнавчого, культурно-інтелектуального та патріотичного спрямування, у ході яких відбувається відбір кращих роїв.

4. Рої беруть участь у II етапі гри відповідно до Положення про Всеукраїнську дитячо-юнацьку військово-патріотичну гру «Сокіл» («Джура»), затвердженого постановою Кабінету Міністрів України від 17 жовтня 2018 року № 845 «Деякі питання дитячо-юнацького військово-патріотичного виховання».

III. Термін і місце проведення

Термін, місце проведення та програма II (обласного) етапу гри «Джура» визначаються напередодні та затверджуються наказом департаменту освіти і науки Рівненської обласної державної адміністрації.

Виходячи з обставин, за умовами воєнного стану, остаточне рішення щодо проведення II(обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») буде повідомлено додатково.

IV. Керівництво

Загальне керівництво з підготовки II (обласного) етапу гри «Джура» здійснює штаб з організації та проведення II (обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») у Рівненській області.

Безпосередню організацію та проведення II (обласного) етапу гри «Джура» здійснює департамент освіти і науки Рівненської обласної державної адміністрації, який формує штаб з організації проведення II(обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»), затверджує Суддівську колегію (далі – СК) та Таборову старшину (далі – ТС), Умови проведення II(обласного) етапу гри «Джура»; забезпечує розробку програми проведення II (обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»).

Організаційно-методичний супровід проведення II (обласного) етапу гри «Джура» покладається на комунальний заклад «Центр національно-патріотичного виховання та позашкільної освіти» Рівненської обласної ради.

V. Учасники II етапу гри

1. До участі у II (обласному) етапі допускаються переможці або призери I етапу гри «Джура» від закладів освіти сільських, селищних, міських рад територіальних громад Рівненської області.

2. Рій складається із учасників віком 15 - 17 років, що навчаються разом у одному і тому ж закладі освіти. Здобувачі освіти **11 класу (цьогорічні випускники) не допускатимуться до участі у II (обласному) етапі Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»).**

Склад рою – 8 осіб. У змаганнях бере участь 6 осіб (не менше 2-х осіб протилежної статі). Кожен рій обирає провідника – ройового.

3. У II (обласному) етапі гри «Джура» беруть участь рої закладів загальної середньої, професійної (професійно-технічної), фахової передвищої та позашкільної освіти, дитячо-юнацьких клубів та громадських організацій.

4. Керівники делегацій (керівник та виховник рою) призначаються наказом органу управління освітою сільської, селищної, міської ради територіальної громади області.

На керівників делегацій покладається відповідальність за збереження життя та здоров'я учасників гри в ході переміщення до місця проведення змагань і в зворотному напрямку та під час проведення заходу.

VI. Документація та терміни її подання

До виїзду на місце проведення II (обласного) етапу гри «Джура» рої повинні виконати певні завдання, розробити атрибутику рою (згідно з додатком 1): назву, відзначку, ройовий клич-девiз, ройове гасло-позивний, прапорець встановленої форми із своїми кольорами.

Типова форма – однострій (обов'язковим елементом однострою є вишиванка).

Для участі у спортивних та польових змаганнях слід використовувати спеціальний одяг.

У мандатну комісію необхідно подати такі документи:

наказ про відрядження рою на участь у II етапі гри «Джура» ;

страховий поліс на учасників рою на період проведення заходу;

один примірник заповненої відомості про проведення інструктажу з правил безпеки при поводженні із зброєю та під час виконання вправ бойових стрільб (один примірник залишається у організаторів стрільб;

іменну заявку рою за встановленою формою (додаток 2);

повний список рою за формою: пор. №, П.І.Б., рік народження, домашня адреса, мобільний телефон; обов'язково подається електронний варіант списку (копія на електронних носіях) у форматі RTF, документ Microsoft Word;

паспорти учасників (на учасників віком до 14 років – свідоцтва про народження) або завірені копії згідно чинного законодавства;

учнівські квитки або довідки з місця навчання з фотографією, завірені печаткою, що перекриває фотографію на одну третину, підписані директором (керівником) закладу освіти за 2024/2025 навчальний рік (цей документ учасники повинні мати при собі постійно під час проведення всіх конкурсів).

Обробка персональних даних здійснюється відповідно до законодавства про захист персональних даних.

Обов'язкова умова:

При реєстрації у мандатній комісії рій подає свою **Книгу звитяг** (п. 16 Положення про Всеукраїнську дитячо-юнацьку військово-патріотичну гру «Сокіл» («Джура»), затверджене постановою Кабінету Міністрів України від 17 жовтня 2018 р. № 845). Також разом із попередньою заявкою на участь у II (обласному) етапі гри «Джура» повідомляється адреса Інтернет-ресурсу, на якому можна ознайомитись із діяльністю рою протягом навчального року. У разі відсутності Книги звитяг або невідповідності її умовам Положення рій посідає місця після роїв, що надали відповідну Книгу.

VII. Умови прийому та розміщення роїв

1. На місце проведення II (обласного) етапу гри «Джура» рої прибувають самостійно або спеціально організованими рейсами автобусів.

2. Рої розміщуються в польових умовах (наметах). Місце встановлення наметів, облаштування табору вказує обозний (комендант). Самостійно займати місце на території проведення гри категорично заборонено. Рої повинні мати все необхідне спорядження для організації польового табору.

3. Харчування учасників рої організовують самостійно в польових умовах. Необхідні продукти харчування кожен рій повинен мати з собою. При підборі продуктів харчування слід врахувати їх зберігання в польових умовах (протягом чотирьох діб). Для забезпечення чистоти та порядку в таборі, кожному рою необхідно мати одноразові пакети для збору сміття та ємності для транспортування та зберігання питної води.

VIII. Матеріально-технічне забезпечення рою

1. Тактична підготовка:

- Військовий однострій – 6 компл.;
- Макети АК-74 – 6 шт.;
- Списки ознайомих із заходами безпеки.

2. Вогнева підготовка (стрільба із ПГ):

- Списки ознайомих із заходами безпеки;
- Оціночні відомості.

3. Метання гранати.

- Військовий однострій – 6 компл.;
- Макети АК-74 – 6 шт.
- Списки ознайомих із заходами безпеки.

4. «Пластун»

- Верхні грудні обв'язки – 6 компл.;
- Карабіни – по 3 шт. на учасника;
- ВУС – 6 пар на команду.

5. «Смуга перешкод»

- Дошки 15х30 см (бажано з фанерного листа завтовшки 1 см і більше) - 8 шт.
- Плащ-накидка розміром 100х150-180см з цупкого матеріалу (брезент, міцна мішкови́на) – 2 шт.

6. «Тактична медицина»

- 6 пар медичних рукавиць;
- 6 карематів

IX. Комплексна програма II етапу гри «Джура»

У рамках II етапу для старшої вікової категорії проводяться залікові («Впоряд», «Смуга перешкод. Пластун», «Стрільба з пневматичної гвинтівки», «Тактична медицина», «Відун», «Тактична підготовка – дії підрозділу в бою») та обов'язкові («Метання гранати», «Таборування», «Ватра») конкурси та змагання.

Організатори залишають за собою право вносити зміни у Комплексну програму щодо заходів та їх категорій.

1. КОНКУРС «ВПОРЯД» (стрійова підготовка) – заліковий

Конкурс проходить у вигляді демонстрації навичок з впоряду .

Мета – перевірити практичні навички всіх учасників рою з впоряду індивідуально і командно.

Місце проведення: стрійовий плац (рівний майданчик з твердою поверхнею) не менше 50 м вглибину і 30 м по фронту.

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

Учасники: Рій у складі 6 осіб (з них не менше двох осіб протилежної статі).

У разі відсутності 1 учасника – рій отримує 64 штрафні бали.

Накази подає: головний суддя (для рійового) і рійовий (для рою).

Система оцінювання:

Виконання муштрових хватів (стрійових прийомів) проводиться відповідно до «Муштрового впоряду дитячо-юнацької військово-спортивної патріотичної гри «Сокіл» («Джура») Українського козацтва» (упорядник – С. П. Рудюк). Визначення результатів проводиться з урахуванням допущених помилок кожним учасником рою під час виконання муштрових хватів. Суддя за кожну помилку ставить 1 штрафний бал (-1). Окремими критеріями оцінювання є зовнішній вигляд (однострій), проходження рою урочистим ходом, проходження з виконанням ладової патріотичної пісні з максимальною оцінкою +5 балів за кожен критерій.

При оцінюванні творчого завдання судді ставлять +1 бал за кожну якісно виконану комбінацію муштрових хватів, що не входять в обов'язкове завдання. Крім того, під час творчого завдання оцінюється синхронність виконання муштрових хватів від +1 до +3 балів.

Перемагає рій, який у підсумку виконання обов'язкового і творчого завдання набрав найменшу кількість штрафних балів. За рівної кількості балів вище місце посідає рій, який отримав менше штрафних балів за виконання обов'язкового завдання. У випадку відсутності штрафних балів перемагає рій, який набрав більшу кількість балів зі знаком «+».

Послідовність виконання.

Обов'язкове завдання – це виконання муштрових хватів у складі рою без зброї.

Після виконання обов'язкового завдання відбувається проходження рою урочистим ходом та проходження із виконанням ладової патріотичної пісні на тематику козацтва, УСС, військ УНР, УПА або сучасних ЗСУ.

Творче завдання може бути представлене у вигляді злагодженого та чіткого показу муштрових хватів у складі рою (можливий музичний супровід – технічно забезпечується учасниками) без зброї або зі зброєю (елементи зі зброєю

виконуються відповідно до «Муштрового впоряду дитячо-юнацької військово-спортивної патріотичної гри «Сокіл» («Джура») Українського козацтва»).

Суддівська колегія: фахівці з початкової загальновійськової підготовки та/або військовослужбовці.

Кількість суддів визначається із розрахунку: один суддя на двох учасників рою (по можливості). Головний суддя обов'язково оцінює дії ройового і хорунжого (прапороносця).

Місце розташування суддівської колегії: Судді розміщуються посередині стройового плацу (майданчика). Рій виходить на місце показу хватів муштрового впоряду з правого боку від суддів.

Рій виконує вправи в такій послідовності:

- вихід рою і звіт ройового до суддівської колегії;
- шикування в лаву;
- перешикування рою з лави в дволаву та навпаки;
- поверти 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 ладової патріотичної пісні;
- виконання творчого завдання (в разі готовності).

Порядок виконання Обов'язкове завдання.

1. Вихід рою на місце виконання та звіт ройового до суддівської колегії.

Рій підходить до вихідного місця. Ройовий подає команду: **«Рій, в дворяд – ЗБІРКА! РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО, ходом – РУШ!»** (ст. 104 муштрового впоряду). Першим рухається ройовий. За ним на дистанції одного кроку іде хорунжий з хоругвою (положення хоругви, як при проходженні урочистим ходом) і весь рій в дворяд (колона по двоє).

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

«Рій, НА МІСЦІ, СТІЙ!» (хорунжий ставить хоругву біля ноги вільно опущеною правою рукою. Долішній кінець держака повинен бути біля середини стопи правої ноги). **«Ліво – РУЧ!»**. Ройовий робить два кроки вперед і повертається ліворуч, щоб бачити весь рій.

Ройовий подає команду: **«Рій! РІВНЯЙСЬ! СТРУНКО! Наша назва** (рій проголошує назву), **наше гасло** (рій проголошує гасло)».

«До середини – ГЛЯНЬ!» – ройовий підходить до головного судді конкурсу та доповідає про готовність рою: **«Пане суддя! Рій** (назва) **до участі в конкурсі «Впоряд» готовий! Ройовий** (називає своє ім'я та прізвище)».

Ройовий крокує навскіс праворуч і стає біля судді зліва.

Суддя подає команду: **«СПОЧИНЬ!»** Ройовий дублює команду: **«СПОЧИНЬ!»** (ст.27 муштрового впоряду).

(Стати вільно, послабити в коліні праву або ліву ногу, але не сходити з

місця, не послаблювати уваги й не розмовляти. Хорунжий у строю на місці тримає хоругву біля ноги вільно опущеною правою рукою. Долішній кінець держака повинен бути біля середини стопи правої ноги. **Під час виконання муштрових вправ положення хоругви не змінюється).**

Ройовий повертається на своє місце і командує: **«Рій, РОЗІЙДИСЬ!» (ст.90 муштрового впоряду).**

2. Шиккування в лаву.

Ройовий підходить до встановленого місця шиккування і подає команду: **«Рій, в лаву – ЗБІРКА!» (ст.88 муштрового впоряду).**

(Подавши команду, ройовий приймає поставу **«струнко»** обличчям у бік чолової лінії шиккування, рій шикується ліворуч від ройового. Як тільки хорунжий став на лінію, то ройовий робить два кроки вперед і повертається обличчям у бік чолової лінії шиккування).

Ройовий подає команду: **«РІВНЯЙСЬ!» (ст. 89 муштрового впоряду).**

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

Після закінчення вирівнювання рою подається команда: **«СТРУНКО!» (ст. 26 муштрового впоряду).**

(За цією командою стояти прямо, без напруги, ноги в колінах випростувати, але не напружувати, груди підняти, а все тіло трохи нахилити вперед, живіт втягнути, плечі розгорнути, руки опустити так, щоб п'ясті, повернені долонями всередину, були збоку й посередині стегон, а пальці напівзігнуті й торкались стегна, голову тримати високо й прямо, не виставляючи підборіддя, дивитись просто перед собою, бути готовим до негайної дії).

Ройовий завершує виконання вправи командою: **«СПОЧИНЬ!».**

3. Поверти на місці («праворуч», «ліворуч», «обернись»).

«Рій!» (всі джури приймають муштрову поставу)

Ройовий подає команди двічі (в довільному порядку):

«Право-РУЧ!» (За виконавчою командою всі джури повертаються праворуч на $\frac{1}{4}$ кола).

«Ліво-РУЧ!» (За виконавчою командою всі джури повертаються ліворуч на $\frac{1}{4}$ кола).

«Обер-НИСЬ!» (За виконавчою командою всі джури повертаються в бік лівої руки на $\frac{1}{2}$ кола).

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

Ройовий завершує виконання прийому командою: **«СПОЧИНЬ!».**

4. Перешиккування рою з лави в дволаву та навпаки.

Ройовий подає команду: **«Рій, до двох – ВІДЛІЧИ» (ст. 99 муштрового впоряду).**

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

Ройовий подає команду: **«Рій, у дволаву – ШИКУЙСЬ»** (ст. 100 муштрового впоряду).

(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 лаву – ШИКУЙСЬ!»**. (За виконавчою командою другі номери роблять лівою ногою крок вліво, не приставляючи правої ноги, крок вперед й приставляють ліву ногу. Рух руками не здійснюється).

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

Ройовий завершує виконання прийому командою: **«СПОЧИНЬ!»**.

5. Крок на місці.

Ройовий подає команду: **«Рій, РІВНЯЙСЬ. СТРУНКО! На місці ходом-РУШ»**.

(За попередньою командою **«Ходом»** хорунжий переносить хоругву на ліве плече й тримає її лівою рукою, витягнутою вздовж держака, а праву руку опускає. При цій поставі долішній кінець держака повинен бути на висоті 50–60 см від землі (ст.175, мал. 62 муштрового впоряду). За виконавчою командою всі джури крокують на місці).

Ройовий подає команду: **«Рій – СТІЙ»**. (За виконавчою командою, що подається під ліву або праву ногу, слід зробити ще один крок і, приставивши ногу, прийняти муштрову поставу, хорунжий ставить хоругву біля ноги вільно опущеною правою рукою. Долішній кінець держака повинен бути біля середини стопи правої ноги).

Ройовий завершує виконання прийому командою: **«СПОЧИНЬ!»**.

6. Перешикування в дворяд.

Ройовий подає команду: **«Рій – РОЗІЙДИСЬ!»**.

Ройовий підходить до встановленого місця шикування і подає команду: **«Рій в ряд – ЗБІРКА!»** (ст. 104 муштрового впоряду).

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

Перешикування рою з ряду в дворяд проводиться за командою **«Рій – в дворяд, ходом – РУШ!»**. (За підготовчою командою **«ходом»** хорунжий переносить хоругву на ліве плече і тримає його лівою рукою, витягнутою вздовж древка, а праву руку опускає. У цьому положенні долішній кінець древка має бути на висоті 50-60 сантиметрів від землі. За виконавчою командою ройовий іде півкроком, другі номери, виходячи праворуч, у такт кроку займають свої місця в колоні, рій рухається півкроком до команди **«ПРОСТУЙ»** (ст. 107 муштрового впоряду).

7. Проходження урочистим ходом з виконанням військового вітання під час руху

(Рій у дворядовому ладу (колону по двоє) знаходиться на вихідній позиції, хорунжий з хоругвою рою стоїть перед роєм, утримуючи хоругву біля ноги вільно опущеною правою рукою. Долішній кінець держака повинен бути біля середини стопи правої ноги (ст. 174, мал. 61 муштрового впоряду), ройовий стоїть перед хорунжим).

Ройовий повертається до рою і подає команди: **«Рій, РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!»**, розвертається спиною до рою і подає команду: **«Рій, ходом РУШ!»**. (За попередньою командою **«ходом»** хорунжий піднімає хоругву правою рукою до рівня плеча, не змінюючи положення долоні на держаку, та, одночасно взявшись за долішню частину держака лівою рукою, утримує його вертикально перед собою (ст. 175, мал. 63 муштрового впоряду). Рій починає рух у встановленому напрямку).

При наближенні рою до суддів за 10-15 кроків ройовий подає команду: **«Рій, СТРУНКО – вправо - ГЛЯНЬ!»** (ст 112 муштрового впоряду). За командою **«СТРУНКО»** рій переходить на рівний (стройовий) крок, а за командою **«праворуч – ГЛЯНЬ»** ройовий прикладає руку до головного убору та повертає голову праворуч, хорунжий і права колона рою тримають голову прямо, ліва колона повертає голову праворуч, всі одночасно припиняють рух руками або рукою, не зайнятою зброєю. Після того як рій пройде повз суддю, або за його командою **«СПОЧИНЬ»**, ройовий командує **«Рій – СПОЧИНЬ»** й опускає руку, ройовий та ліва колона рою повертає голову прямо, відновлюється рух руками.

8. Проходження з виконанням ладової пісні (Рій у дворядовому ладу (колону по двоє) знаходиться на вихідній позиції, хорунжий з хоругвою рою стоїть перед роєм, утримуючи хоругву біля ноги вільно опущеною правою рукою. Долішній кінець держака повинен бути біля середини стопи правої ноги (ст. 174, мал. 61 муштрового впоряду), 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!»**. (За попередньою командою **«ходом»** хорунжий піднімає хоругву правою рукою до рівня плеча, не змінюючи положення долоні на держаку, та, одночасно взявшись за нижню частину держака лівою рукою, утримує його вертикально перед собою (ст.175, мал. 63 муштрового впоряду). 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).

Творче завдання виконується за командами ройового довільним порядком.

2. КОНКУРС «СМУГА ПЕРЕШКОД. ПЛАСТУН» - заліковий

Метою етапу «Смуга перешкод. Пластун» є закріплення практичних навичок орієнтування на місцевості і швидкісного пересування по пересіченій місцевості (довжина дистанції до 3 км.). Конкурс – передбачає пошук за допомогою компасу об'єктів, позначених на карті (схемі), подолання штучних перешкод та природних перешкод за допомогою спеціального обладнання, виконання інших завдань із використанням елементів орієнтування на місцевості. До смуги перешкод входять елементи «Козацька смуга перешкод».

Всі етапи на початку та кінці обладнані контрольними лініями. Старт та фініш суміщені. Стартовий інтервал близько 10 хв, остаточний інтервал вказується за 1 год. до старту першого рою. Порядок старту визначається жеребкуванням. Кожен етап буде обладнано згідно схеми та опису дистанції. З порядком та умовами проходження, штрафами рої будуть ознайомлені напередодні (не 12 менше ніж за 12 год. до старту). До змагань рої для ознайомлення та тренувань на смугу перешкод не допускаються. Склад рою 6 осіб, із них не менше 2-х осіб протилежної статі. Рій прибуває на початок дистанції за 10 хв до старту. Рій долає етапи за порядком, визначеним СК. Результат визначається за часом подолання дистанції з урахуванням отриманих штрафів. Штрафи на дистанції ставляться відповідно до заліку, визначеному СК, вони є еквівалентними часу (напр. 1 бал. = 30 сек.) Вище місце займають рої з меншим часовим результатом (час проходження дистанції + часовий еквівалент технічних штрафів). При рівності часових результатів вище місце займає рій з меншим технічним штрафом. Інші варіанти будуть визначені СК напередодні. Категорично забороняється перебування керівників або представників рою в межах дистанції. У разі порушення цього правила, рій буде дискваліфіковано.

1. «Подолання заболоченої місцевості за допомогою жердин». Жердини надаються суддівською колегією. Команда долає етап по жердинах, які учасники вкладають на лаги. Кількість жердин – 2. Штрафи: заступ за обмежувальну лінію – 1 б. Заступ за контрольну лінію – 1 б. Рух поза обмежувальною лінією – 10 б. Невірний рух по жердинах (перестрибування з опори на опору) – 3 б. Торкання рельєфу ногою, рукою (якщо інша нога знаходиться на жердині, лазі) – 1 б. Падіння (падіння учасника під час руху по жердинах, опора двома ногами, руками на рельєф, або однією ногою, якщо інша нога знаходиться у повітрі, навантаження двома ногами жердини, яка впала з однієї або двох лаг) – 3 б. Невірне застосування жердини (учасник спирається жердиною у «болото» в рамках етапу) – 3 б.

2. «Переправа через «яр» по мотузці з перилами». Учасники долають перешкоду, використовуючи суддівську перильну мотузку. Штрафи: два учасники на ділянці перешкоди під час переправи (штрафується кожен учасник) – 3 б. Зрив із зависанням в зоні етапу – 3 б. Падіння в межах етапу, якщо учасник після падіння відпустив мотузку – 6 б. (подолання етапу починається з початку). Допомога судді – 10 б.

3. «Азимут». Команда у повному складі повинна визначити азимут поданого суддями об'єкту. За відхилення в кожні 2* команда отримує – 2 б., за неправильне визначення – 10 б.

4. Транспортування «потерпілого» за допомогою жердин. Довжина етапу 50 м. Жердини, завдовжки 2 м і діаметром 6 см надаються суддівською колегією. Рій, за сигналом судді, що судить даний етап, повинен організувати транспортування «потерпілого», котрий лежить на стартовій лінії за допомогою даного обладнання. Умовно «потерпілий» обирається роєм. Він не має права працювати на етапі і перестає бути «потерпілим» після виходу рою у безпечну зону. Травма «потерпілого» оголошується перед стартом. Падіння «потерпілого», або інші дії, що виконує «потерпілий» для полегшення роботи свого рою – 3 штрафних бали.

5. Транспортування «потерпілого» на собі.

Довжина етапу 22 м (по 10 м на кожного учасника + 2 м ділянки для зміни ролей). Учасник рою повинен перенести «потерпілого» на собі 10 м, після чого вони міняються ролями. Після проходження етапу першою парою учасників – стартує інша пара цього ж рою. Падіння – 3 штрафні бали, торкання «потерпілим» поверхні землі будь-якою частиною тіла – 1 штрафний бал. Перебування обох пар на 10-метровому відрізку транспортування одночасно – 3 бали.

6. Подолання заболоченої ділянки по купинах. Команда повинна долати етап, перестрибуючи з купини на купину (7-10 купин, діаметр купини до 50 см.). Штрафи: заступ за обмежувальну лінію – 1б. Заступ за контрольну лінію – 1 б. Рух поза обмежувальною лінією – 10 б. Торкання рельєфу ногою, рукою (якщо інша нога знаходиться на купині) – 1 б. Падіння (падіння учасника під час руху по купинах, опора двома ногами, руками на рельєф, або однією ногою, якщо інша нога знаходиться у повітрі) – 3 б. Обминання купини – 3 б.

7. Рух по-пластунськи. Рій повинен по-пластунськи подолати ділянку даного етапу. Висота обмежувальної стрічки під якою рій долає етап по-пластунськи – 0,3 м, довжина – 5 м. Торкання верхньої обмежувальної стрічки та «позначеного коридору» – 1 штрафний бал.

8. «Орієнтування на місцевості». Команді надається карта із заданим маршрутом і карточка в якій ставляться помітки. Команда у повному складі проходить маршрут і відмічає в карточці послідовно КП, за кожен не відмічений контрольний пункт штраф – 6 балів.

Порядок етапів може бути змінений.

3. КОНКУРС «СТРІЛЬБА З ПНЕВМАТИЧНОЇ ГВИНТІВКИ» - заліковий

В конкурсі беруть участь 6 учасників (з них не менше двох осіб протилежної статі).

Стрільба по мішені № 6 на дистанції 10 метрів.

Час стрільби – 5 хв.

Кількість учасників – 6 осіб.

Кількість позицій для стрільби – 6.

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

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

Положення – лежачи з упору.

Переможець визначається за більшою кількістю балів, набраних роєм під час залікових пострілів. Бали пристрілочних пострілів не враховуються. У разі рівності балів враховується кількість балів набраних ройовим. У випадку рівності кількох результатів вище місце займає команда, у якої кращий результат серед дівчат. Якщо і цей показник однаковий – вище місце займає команда, в якої кращий особистий результат серед юнаків. За рішенням організаторів підсумкового етапу можуть визначатися переможці також і в індивідуальному заліку. Особистий результат визначається за сумою набраних балів. У випадку рівності кількох результатів вище місце займає учасник, у якого більша кількість кращих пробойн у мішені.

4. КОНКУРС «ТАКТИЧНА МЕДИЦИНА» - заліковий

Змагання з надання першої домедичної допомоги в умовах бойових дій.

В конкурсі беруть участь 6 учасників (з них не менше двох осіб протилежної статі).

Завдання складається з двох частин: теоретичного і практичного турів.

1. ТЕОРЕТИЧНИЙ ТУР (білети з тактичної медицини – надання допомоги на полі бою): правила надання допомоги в «червоній» зоні (під вогнем) і в «жовтій» зоні (в укритті). Кількість учасників рою, що можуть відповідати на тести необмежена, але не менше двох. Кожен рій має однакову кількість запитань – 20 і час, за який має дати відповіді – 20 хвилин.

Завдання – надати правильні відповіді за максимально короткий термін.

Теоретичний тур починається з моменту роздачі суддями білетів з питаннями для кожного рою. По команді суддів білети розгортаються і починається відлік часу. Учасники рою дають відповіді письмово. В кожному питанні можлива лише одна вірна відповідь.

По завершенню один представник рою піднімає руку і сигналізує про фініш. Суддя вказує на білеті час завершення роботи рою. Кожна правильна відповідь – 1 бал.

Рейтинг роїв формується по кількості набраних балів (від найбільшого до найменшого). При однаковій кількості балів приймається до уваги час, за який було дано відповіді. Таким чином формується загальний рейтинг роїв від першого місця до останнього.

2. ПРАКТИЧНИЙ ТУР (надання першої домедичної допомоги цивільному населенню в зеленій зоні). У практичному турі беруть участь 6 осіб, з них не менше 2 дівчат. Завдання для практичного туру:

- базова підтримка життєдіяльності (бокове стабільне положення);
- базова підтримка життєдіяльності (серцево-легенева реанімація);
- зупинка критичної кровотечі потерпілому;
- іммобілізація кінцівки подручними засобами (відкритий перелом);
- накладання тиснучої пов'язки (бандаж).

Практичний тур починається з підходом до судді 6 осіб з рою (3 пари). Кожна пара витягує картку із завданням, яке вона буде виконувати. Суддя розподіляє ролі у кожній парі (потерпілого та рятівника). Засоби, якими будуть

надавати допомогу (турнікети, бандажі, шина, манекен для серцево-легеневої реанімації), знаходяться біля суддів. Рукавиці медичні та каримати кожна команда використовує власні.

Виконання завдання розпочинається по команді судді (з увімкненням секундоміру). Три пари одного рою одночасно виконують своє завдання у різних суддів. Зазначенні завдання оцінюються згідно чек-листів. Фіксується час за виконання кожного практичного навичку окремо, що є однією з характеристик практичного навичку.

Очікувана тривалість виконання практичних навичок:

- базова підтримка життєдіяльності (бокове стабільне положення) – 4 хв;
- базова підтримка життєдіяльності (серцево-легенева реанімація) – 4 хв;
- зупинка критичної кровотечі потерпілому – 2 хв;
- іммобілізація кінцівки підручними засобами (відкритий перелом) – 4 хв;
- накладання тиснучої пов'язки (бандаж) – 4 хв.

Під час виконання завдань, суддя заповнює чек-лист на кожну практичну навичку і вказує команді голосом про наявну помилку по завершенню виконання навичку. Таким чином, в практичному турі оцінюється правильність виконання практичних навичок і час, що пішов на їх виконання. Максимальна кількість балів за кожну практичну навичку – 10. Таким чином, рій за практичний тур може отримати максимально 30 балів.

Рейтинг роїв формується по кількості набраних балів (від найбільшого до найменшого).

Далі бали теоретичного і практичного турів сумуються і при наявності однакового сумарного балу, перевагу має рій з більшою кількістю балів, отриманих за практичний тур.

5. КОНКУРС «ВІДУН» – заліковий

Інтелектуальні змагання з історії України, зокрема Рівненщини, доби козаччини, українських військових формувань різних епох, сучасних збройних сил України. У підготовці питань до гри-вікторини будуть використані навчальні програми з «Історії України» для закладів загальної середньої освіти. Рої дають письмові відповіді на тестові завдання.

У конкурсі бере участь рій у складі 6 осіб, із них не менше 2-х осіб протилежної статі.

Переможець визначається за найбільшою сумою балів.

6. КОНКУРС «ТАКТИЧНА ПІДГОТОВКА – ДІЇ ПІДРОЗДІЛІВ В БОЮ» – заліковий.

Мета конкурсу – закріплення джурами практичних навичок з тактичної підготовки.

Завдання: рій у визначеній суддею зоні здійснює розгортання підрозділу в бойовий порядок і здійснює тактичне переміщення по визначеному терену згідно визначеної послідовності. Рій проходить етап у складі 6 осіб, із них не менше 2-х осіб протилежної статі.

Терен для проведення конкурсу: не менше 50 метрів по фронту та 50 метрів вглибину з м'яким ґрунтом. Терен розділений на три рубежі, які позначені на місцевості прапорцями.

Відстані між рубежами:

- Р№1 – Р№ 2 – 15 метрів;
- Р№2 - Р№ 3 – 20 метрів;

Форма одягу та екіпіювання: всі учасники повинні бути одягнені у військовий однострій, мати при собі макети стрілецької зброї.

Організаторами може надаватися необхідне тактичне спорядження: шолом, бронежилет або тактична розвантажувальна система. Додатково (за бажанням) учасники можуть використовувати власне спорядження: тактичні окуляри та рукавички, наколінники та налокітники.

Порядок виконання. Рій в одноряд (колону по одному) прибуває на місце проведення конкурсу. З дозволу головного судді отримує додаткове спорядження, надягає та підганяє його. **Ройовий розподіляє рій на бойові групи (пари)**, перевіряє готовність рою до виконання завдання, та доповідає головному судді про готовність. **«Рій, в лаву – ЗБІРКА!» «Рій! РІВНЯЙСЬ! СТРУНКО! «До середини - ГЛЯНЬ!»** – ройовий підходить до головного судді конкурсу та доповідає: **«Пане суддя! Рій (назва) до участі в конкурсі «Тактична підготовка» готовий! Ройовий (називає своє ім'я та прізвище)»**.

Головний суддя подає команду: **«СПОЧИНЬ!»** Ройовий дублює команду: **«СПОЧИНЬ!»** та повертається на своє місце в строю.

Головний суддя оглядає кожного джуру, вводить рій в тактичну обстановку та нагадує порядок виконання завдання.

Рій в одноряд висувається в напрямку **рубежу № 1**. Ройовий командує: **«Рій! До БОЮ!»**. За цією командою рій розгортається праворуч та ліворуч від ройового в бойовий порядок «Бойова лінія», інтервал між джурами в бойовій групі 4-5м, між бойовими групами – 20-25м. По досягненню **рубежа № 1** ройовий командує: **«Рій! СТІЙ!»**. За цією командою джури займають **положення для стрільби лежачи**.

Ройовий, знаходячись в центрі бойового порядку, командує: **«Рій! На рубіж № 2, короткими перебіжками ВПЕРЕД!»** (запускається секундомір). Джури, у складі бойових груп, самостійно здійснюють переміщення вперед з прикриттям один одного. В парі при переміщенні кожен джура обов'язково повинен правильно подавати команди «Крию» (ведучи вогонь по противнику) та «Іду» чи «Біжу» (швидко переміщуватися з безпечним утриманням зброї). Перед поданням команди щодо прикриття джура повинен прицілитися.

В такому порядку весь рій пересувається на **рубеж № 2**.

(Довжина короткої перебіжки складає 10-15 м. Перебіжка здійснюється на максимальній швидкості, зигзагоподібно, враховуючи особливості рельєфу місцевості. По завершенню перебіжки потрібно відповзти декілька метрів вбік. Зброя знаходиться в бойовому положенні. Джури, які в даний момент не здійснюють перебіжку, прикривають вогнем свої побратимів).

По досягненню роєм рубежа №2, ройовий командус: «**Рій! На рубіж № 3 по пластунськи - ВПЕРЕД!** По виконавчій команді весь рій переповзаннями по пластунськи в бойовій лінії висувається на **рубіж № 3**.

(Переповзання по пластунськи здійснюється таким чином: правою рукою взяти зброю за верхню частину ремня і покласти її на передпліччя правої руки; підтягти праву (або ліву) ногу і водночас просунути ліву (праву) руку якомога далі, відштовхуючись зігнутою ногою, пересунутися вперед, підтягнути другу ногу, висунути другу руку і продовжувати рухатися так само, притискаючись всім тулубом до землі).

По досягненню роєм рубежа № 3, ройовий командус: «**Рій! Короткими перебіжками, на рубіж №1, ВІДІЙТИ!**». Джури, у складі бойових груп, самостійно здійснюють переміщення назад з прикриттям один одного. В парі при переміщенні кожен джура обов'язково повинен правильно подавати команди «Крию» (ведучи вогонь по противнику) та «Іду» чи «Біжу» (швидко переміщуватися з безпечним утриманням зброї). Перед поданням команди щодо прикриття джура повинен прицілитися. Коли всі джури відходять на **рубіж № 1**, займають положення для стрільби лежачи і доповідають про готовність до бою, - *секундомір зупиняється*.

Система оцінювання. Місце, яке посів кожен рій по результатах конкурсу, визначається з врахуванням загального часу на переміщення та штрафних балів, набраних джурами рою під час виконання завдання.

Штрафні бали нараховуються індивідуально, переводяться в часові одиниці (1 штрафний бал = 10 секунд), підсумовуються в цілому за рій та додаються до часу виконання завдання. Рій, в якого сумарний час менший, - займає вище місце. У випадку рівного сумарного часу вище місце займає рій, який набрав менше штрафних балів.

Помилки, за які нараховується 1 штрафний бал:

- виконання короткої перебіжки (здійснюється незигзагоподібно, в повний зріст, низька швидкість бігу, неправильне положення зброї);
- після закінчення короткої перебіжки джура не відповз в бік;
- переповзання по пластунськи (тулуб відривається від землі, неправильне положення зброї);
- неправильне виконання положення для стрільби лежачи;
- порушення напрямку переміщення або дистанції в бойовому порядку рою; втрата будь-якого предмета однострою або екіпіювання.

7. КОНКУРС «МЕТАННЯ ГРАНАТИ» – обов'язковий (поза заліком)

Рій проходить етап у складі 6 осіб, із них не менше 2-х осіб протилежної статі.

Цілі – стрільці в окопі: три грудні фігури (мішень № 4), встановлені у позначеному на місцевості габариті по фронту 10 м і в глибину 5 м. Габарит розбивається у глибину на три частини: центральну – глибиною 1 м, ближню і дальню – глибиною по 2 м кожна. Мішені встановлюються в центральній частині. Відстань до цілі – 25 м.

Положення для метання: під час руху з відстані 40 – 25 м.

Час: не більше 30 с від команди «Гранатою – вогонь» до подолання переднього краю противника (габарита) і прийняття положення для стрільби лежачи.

Кількість гранат: 1 шт. – ручна наступальна граната РГД – 5 (макет) масою 310 грам.

Порядок виконання вправи.

По команді судді «**На вихідний рубіж – ВПЕРЕД!**» учасник короткою перебіжкою висувається на позначений на місцевості вихідний рубіж, займає положення для стрільби лежачи і доповідає «**Джура Петренко до бою ГОТОВИЙ!**». По команді судді «**В атаку ВПЕРЕД!**» учасник починає рух прискореним кроком, імітуючи ведення вогню на ходу. По команді «**Гранатою ВОГОНЬ!**» метає гранату по цілі і групується (нахиляє голову, прикривши захисним шоломом обличчя та шию, закриває прикладом зброї пах). По команді «**ВИБУХ**» продовжує атаку переднього краю противника (габарита), долає його і займає положення для стрільби лежачи (за габаритом).

Оціночні показники:

- влучання у центральну частину габариту – 5 балів;
- влучання у дальню частину габариту – 4 бали;
- влучання у ближню частину габариту – 3 бали;

Штрафні бали нараховуються:

- порушення заходів безпеки при гранатометанні (учасник не згрупувався після кидка гранати, дивиться на «вибух», не використав зброю для прикриття тулубу) – 2 бали.

- граната не докинута до ближнього габариту – 2 бали;
- перевищення часу на виконання вправи (30 секунд) – 1 бал;

Всі набрані бали учасниками команди сумуються в загальний результат.

8. КОНКУРС «ТАБОРУВАННЯ» - обов'язковий (поза заліком)

Оцінювання проводиться впродовж усіх днів перебування роїв у таборі. Обов'язкові атрибути – хоругва, емблема, назва, біля яких повинно бути організоване чергування. Проводиться оцінка побуту, чистоти, доцільності розміщення, дотримання санітарно-гігієнічних норм, стан спорядження, особистих речей, посуду тощо. Огляди табору проводяться систематично протягом усіх днів перебування.

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

Табір організовується без додаткових творчих візуально-демонстративних елементів, що демаскують табір.

Переможець визначається за найменшою сумою штрафних балів.

Вимоги до таборування та штрафні бали за їх порушення.

з/п	Перелік вимог	Штрафні бали
-----	---------------	--------------

1	Самовільне розміщення рою в місцях, не визначених адміністрацією (обозним) табору	20
2	Відсутність у таборі рою на видному місці таблички із назвою рою, або емблеми рою	5
3	Вихід роїв чи окремих джур, керівників команд за межі табору без особистого дозволу отамана (за 1 чол.)	10
4	Самовільний вихід на водоймища, в населені пункти за межами табору	30, або зняття із змагань
5	Паління на території табору	30, або зняття із змагань
6	Вживання спиртних напоїв, наркотичних чи дурманячих засобів	Зняття із змагань
7	Вживання російської мови, російські пісні, бійки, сварки, ігнорування чи зневажання державної символіки (прапора, гімну)	Зняття із змагань
8	Недотримання режиму нічної тиші	10
9	Порушення вимог несення чергування в рою	10
10	Відсутність у членів команди засобів особистої гігієни або утримання їх в розкиданому стані	5
11	Відсутність у рою обладнаного місця для миття рук	5
12	Відсутність мішечків для сміття і несвоєчасний їх виніс на місце збору сміття	5
13	Продукти харчування в розкритому вигляді знаходяться на столах, чи в палатках	10
14	Особисті речі в палатках розкидані, знаходяться впереміж із продуктами	5
15	Посуд, виделки, ложки, ножі після прийняття їжі не помиті чи не знаходяться в целофанових мішечках, відсутність у рою засобів для миття посуду	5
16	Травмонебезпечні предмети не зачохлені або знаходяться у місцях, які не виключають випадкове травмування	5
17	Використання без згоди отамана світлових ефектів, муз. установок	10
18	Відсутність у таборі рою чергового, (одного із керівників рою) або в нічний час чергування в таборі рою (чоти) несуть більше, ніж по-одному черговому	5
19	Пересування до місць проведення конкурсів поодиночі або не в строю під керівництвом ройових	5
20	Вихід рою на збірки без прапора / безконтрольне полишення прапора рою, чи його втрата	5 /10

21	Запізнення чи відсутність без причини джури на збірці, вишколі	5 - за кожного
----	--	----------------

9. «ВАТРА» творчо-мистецький звіт, обов'язковий (поза заліком)

Представлення творчо-мистецького звіту рою (мистецька композиція).

Кожен рій у повному складі (8 осіб) представляє театралізоване дійство (до 10 хвилин), яке за змістом відповідає темам народознавства, українського козацтва, сучасної історії, презентує власні досягнення з життя, суспільно-корисної роботи і громадської діяльності рою.

До самодіяльної композиції включаються різні жанри: художнє слово, українська народна пісня, танок (можливо з елементами бойових мистецтв), гумор та жарти. Використовується музичний супровід (народні музичні інструменти та електронні музичні записи).

Х. Протести та порядок їх розгляду

Протести подаються представником рою головному секретарю ІІ (обласного) етапу гри «Джура» на ім'я головного судді у письмовій формі, де обов'язково вказуються ті пункти Правил, Положення, Умов, які той, хто протестує, вважає порушеними. Протести щодо порушень Правил, Положення і Умов у частині підготовки або організації самого етапу гри «Джура» подаються не пізніше однієї години до початку змагань або конкурсів. Протести на дії учасників, суддів, обслуговуючого персоналу, що призвели до порушення Умов, Положення або Правил і впливають на результат рою, подаються не пізніше однієї години після письмового оголошення попередніх результатів у даному виді програми етапу гри «Джура». Протести, що стосуються результату виступу рою, також подаються не пізніше, ніж через одну годину, після опублікування попередніх результатів у даному виді програми етапу гри «Джура». Протест повинен бути розглянутий Суддівською колегією до затвердження результатів відповідних змагань, але не пізніше 12-ти годин від часу його подання. Якщо поданий протест неможливо розглянути до закінчення етапу гри «Джура», Суддівська колегія може допустити учасників (рій) до змагань і конкурсів умовно «під протестом». Результати виступу затверджуються після вирішення питання про протест. Суддівська колегія вислуховує по протесту всі сторони, але у випадку неявки однієї з них, рішення може бути прийняте і за її відсутності. Остаточне рішення по протесту приймає головний суддя. Рішення повинно бути оформлене протоколом і повідомлене заявнику. Рішення Суддівської колегії, пов'язані з питаннями безпеки, включаючи припинення, перенесення або відміну змагань і конкурсів, не можуть бути приводом для протесту.

XI. Форс-мажорні обставини

У випадку, коли учасник рою обґрунтовано (хвороба чи травма, набуті під час змагань – підтверджені медичними працівниками, сімейні обставини) не може продовжувати участь у проведенні підсумкового етапу, можна провести його заміну. Якщо заміну провести неможливо, рій продовжує участь у змаганнях в неповному складі на загальних підставах. Рішення про обґрунтованість форс - мажорних обставин та заміну або продовження участі у

не повному складі приймається ГСК за присутності відповідальних за проведення етапу і представника рою, що потрапив у дані обставини.

ХІІ. Підведення підсумків

1. Загальний підсумок ІІ (обласного) етапу гри «Джура» підводиться за найменшою сумою місць, що посів рій в усіх залікових конкурсах (за умови участі в усіх обов'язкових конкурсах).

2. Результати оголошуються по завершенню кожного конкурсу та опубліковуються.

3. Серед переможців ІІ (обласного) етапу визначається рій, що буде делегований на ІІІ (Всеукраїнський етап) Гри «Джура – 2025: Онуфріївська Січ».

ХІІІ. Нагородження переможців

1. Рої, які посіли 1, 2, 3 місця у залікових та не залікових видах змагань та конкурсів ІІ етапу гри «Джура», нагороджуються дипломами департаменту освіти і науки Рівненської обласної державної адміністрації.

2. Рої, які посіли 1, 2, 3 місця у комплексному заліку ІІ етапу гри «Джура», нагороджуються кубками, медалями та дипломами департаменту освіти і науки Рівненської обласної державної адміністрації.

ХІV. Фінансування

Витрати на відрядження Суддівської колегії, виконання програми, проведення змагань та нагородження учасників здійснюється за рахунок коштів організаторів та інших джерел фінансування, не заборонених чинним законодавством.

Витрати, пов'язані з відрядженням та участю роїв у змаганнях (проїзд до місця змагань та у зворотному напрямку, відрядження керівників, перевезення вантажу, харчування дітей, керівника та виховника рою протягом заходу, матеріально-технічне укомплектування рою, придбання необхідного спорядження та одностроїв, виготовлення атрибутики, медичне страхування учасників на період ІІ етапу гри «Джура») здійснюються за рахунок асигнувань, передбачених у відповідних бюджетах державних адміністрацій та інших джерел фінансування, не заборонених чинним законодавством.

В.о. директора департаменту



Марина ПАШКОВСЬКА

Додаток 1
до Умов проведення II
(обласного) етапу гри «Джура»

РОЙОВІ АТРИБУТИ

Назва. Має мати героїчний, козацький, патріотичний зміст.

Кожен рій чоти обирає собі назву за тематикою історичної героїки борців за незалежність України (наприклад, «Святославовичі», «Січовики», «Гайдамаки», «Чорні запорожці», «Холодноярці», «Карпатські січовики», «Повстанці», «Кіборги», «Добробат», «Гарпунівці», «Кульчицькі», «Айдарівці», «Азовці» тощо).

Мета: створення збірного образу, який би сприймали члени рою як частинку себе, і це б мотивувало їх спільно наслідувати свій ідеал, співдіяти у досягненні перемоги.

Назви і склад роїв молодих козаків, які створюються у навчальних закладах, де відсутні курені Гри, а також курені створені на базі роїв молодих козаків реєструються Головним штабом, або за його дорученням обласним штабом Гри.

Кожен рій обирає собі назву за іменем покровителя (патрона) – історичної постаті місцевого або загальнонаціонального значення, яка відзначилася значним внеском у боротьбі за державну незалежність і територіальну цілісність України в період від часів княжої доби до Революції Гідності, анексії Російською Федерацією Кримського півострова та проведення антитерористичної операції на сході України (наприклад, «Чота імені Ярослава Горошка»).

Присвоєння імені куреню затверджується Головним штабом, або за його дорученням обласним штабом. У випадку, якщо курінь створюється на кадровій основі однієї із громадських організацій, вона може отримувати і відповідну назву (наприклад, «Козацька застава імені Івана Сірка», «Пластовий курінь імені Романа Шухевича» чи «Сумівська дружина ім. Святослава Хороброго»).

Особливо дієві та успішні курені можуть отримати у своїх назвах додатково порядковий номер (число) куреня у національному реєстрі куренів (наприклад, «Курінь число 3015 імені Михайла Сороки»), Вимоги до отримання порядкових чисел розробляє і затверджує Головний штаб.

Відзначка (емблема) – схематичне, символічне зображення назви рою. Форма: білий круг з чорним колом. У середині чорне зображення. Діаметр 5 см. Можна використовувати на правому рукаві однострою, на висоті середини між ліктем та краєм рукава на плечі.

Ройовий клич-гасло (ключ-девіз) має відображати лицарсько-воїнську, козацьку традицію, світогляд, ідеали. Можна використати народні приказки чи прислів'я, латинські вислови: «Двічі не вмирати», «Або пан, або пропав», «Краще вовком згинуть, аніж жити псом», «Зі щитом або на щиті».

Мета – клич має ідейно об'єднувати всіх членів куреня, спрямовувати їх на позитивну поведінку.

Ройове гасло-позивний: напр. «Пугу-Пугу» – «Козаки з лугу» чи «Сонце сходить» – «буде день».

Мета – використання під час змагань, зокрема теренової гри, «Квесту» для зв'язку зі своїми.

Ройове знамено (прапорець) – це квадрат матерії розмірами 75х75 см, що має дві чи три барви. На правому (лицевому) боці в центрі нашивається відзнака гри, висотою 25 см. На тій самій стороні симетрично розміщується напис назви рою. Розміри літер по висоті – 10 см. Лівий (зворотний) бік без нашивок. Прапорець носить прикріпленим до держака довжиною 180 см та діаметром 3 см.

Барви рою – будь-які два чи три кольори, вибрані куренем. Основна барва для всіх учасників гри «Джура» - малинова.

Однострій (типова форма) – має бути простим у виготовленні, з елементами козацької тематики та традиції. Обов'язковий елемент – вишиванка. Для виготовлення однострою можна використовувати елементи військового одягу сучасного українського війська чи силових структур. Для участі у спортивних та польових змаганнях слід використовувати спеціальний одяг.

Учасники гри звертаються один до одного «Друже/подруго» із додаванням імені.

Урочисте вітання – «Слава Україні!», відповідь – «Героям слава!».

Клич: «Душу – Богові, Життя – Україні, честь – собі».

Додаток 2
до Умов проведення
II (обласного) етапу гри «Джура»

ЗАТВЕРДЖЕНО
(орган управління освітою
територіальних громад сіл, селищ,
міст)

У Суддівську колегію II (обласного) етапу гри «Джура»

ІМЕННА ЗАЯВКА

(органи управління освітою територіальних громад сіл, селищ, міст)
направляє для участі у II (обласному) етапі гри «Джура» рій
у такому складі:

(назва рою)

№ п/п	Прізвище, ім'я, по батькові учасника	Фото	Рік народження	Назва закладу освіти, клас	Дозвіл лікаря на участь у змаганнях або печатка медичного закладу
1	2	3	4	5	6

Керівник рою

(прізвище, ім'я, по батькові)

Виховник рою

(прізвище, ім'я, по батькові)

Всього допущено до II етапу - _____ осіб
(прописом)

Печатка медичного закладу

Лікар _____
(прізвище, ім'я по батькові)

Примітка: Фотографія учасника має бути вклеєна, з чітким зображенням
обличчя, у форматі не менше 3х4 см.

ЗАТВЕРДЖЕНО

Наказ департаменту освіти і науки
Рівненської обласної державної
адміністрації

10 червня 2025 № 126

КОШТОРИС ВИТРАТ

Для проведення II (обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)

Місце проведення – Рівненський район, територія паркової зони селища Мізоч.

Відповідальна організація за проведення заходу – Департамент освіти і науки Рівненської обласної державної адміністрації, та комунальний заклад «Центр національно-патріотичного виховання та позашкільної освіти» Рівненської обласної ради.

Код функціональної класифікації: 0611142 «Інші програми та заходи у сфері освіти»;

Обласна цільова соціальна програма з утвердження української національної та громадянської ідентичності у Рівненській області на 2025-2028 роки.

Рівень проведення – обласний.

Загальні відомості про проведення заходу:

Термін проведення заходу: 24-26.06.2025 тривалість – 3 дні,

кількість учасників – 350 осіб.

№	Види витрат	Розрахунок			Необхідна сума коштів		
		к-сть осіб	к-сть днів	вар-тість	усього	у тому числі	
						загальний фонд	спец фонд
1.	Оплата добових суддям	20	3 дні	300.00	18000.00	18 000.00	
2.	Оплата добових таборовій старшині	10	3 дні	300.00	9000.00	9 000.00	
3.	Оплата добових водію	1	3 дні	300.00	900.00	900.00	
4.	Придбання дипломів та подяк	60 шт.		5.00	300.00	300.00	-
5.	Придбання кубків	6 шт.		505.00	3030.00	3030.00	
6.	Придбання медалей	63шт.		70.00	4410.00	4410.00	
7.	Придбання канцтоварів для роботи суддівської колегії	папір - 1 пачка. ручки-20 шт., файли- 1 пачка. скотч широкий		173.00 10.00 110.00 80.00	173.00 200.00 110.00 80.00	173.00 200.00 110.00 80.00	
8.	Придбання паливно-мастильних матеріалів (дизельне паливо)		120 км ; 10 л	50.00	500.00	500.00	
9.	Придбання пального для		15л	51.49	772.35	772.35	

	(дизельне паливо)						
9.	Придбання пального для бензогенератора (бензин)		15л	51.49	772.35	772.35	
10.	Придбання банера	1 шт.		2000.00	2000.00	2000.00	
	Усього				37475.35	39475.35	

Директор комунального закладу
«Центр національно-патріотичного виховання
та позашкільної освіти»
Рівненської обласної ради

Віктор САМЧУК

Головний бухгалтер комунального закладу
«Центр національно-патріотичного виховання
та позашкільної освіти»
Рівненської обласної ради

Іванна ВЕРЕМЧУК