



ЗАКАРПАТСЬКА ОБЛАСНА ДЕРЖАВНА АДМІНІСТРАЦІЯ  
ЗАКАРПАТСЬКА ОБЛАСНА ВІЙСЬКОВА АДМІНІСТРАЦІЯ  
ДЕПАРТАМЕНТ ОСВІТИ І НАУКИ, МОЛОДІ ТА СПОРТУ

НАКАЗ

від 04.05. 2026

м. Ужгород

№ 328

*Про організацію та проведення  
II (обласного) етапу Всеукраїнської  
дитячо-юнацької військово-патріотичної  
гри „Сокіл” („Джура”) для середньої і старшої вікових груп  
„Закарпатська Січ-2026”*

Відповідно до наказу Міністерства освіти і науки України від 04 грудня 2025 року № 1584 „Про проведення у 2025/2026 навчальному році Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри „Сокіл” („Джура”)”, наказу департаменту освіти і науки, молоді та спорту Закарпатської обласної державної адміністрації – обласної військової адміністрації від 02.01.2026 № 1 „Про проведення у 2025/2026 навчальному році I та II етапів Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри „Сокіл” („Джура”)”, з метою національно-патріотичного виховання дітей та учнівської молоді

**НАКАЗУЮ:**

1. Комунальному закладу позашкільної освіти „Закарпатський обласний центр дитячої та юнацької творчості „ПАДЮОН” Закарпатської обласної ради (в.о. директора Ганущина С.І.) спільно з управлінням освіти та науки департаменту освіти і науки, молоді та спорту Закарпатської обласної державної адміністрації – обласної військової адміністрації (Шевря М.М.):

1.1. Забезпечити організацію та проведення II (обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри „Сокіл” („Джура”) для середньої і старшої вікових груп „Закарпатська Січ-2026”.

1.2. Провести II (обласний) етап Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри „Сокіл” („Джура”) (далі – гра) 2–6 червня 2026 року на базі Великоберезнянського ліцею з посиленою військово-фізичною підготовкою Закарпатської обласної ради, розташованого за адресою: селище Великий Березний Ужгородського району, вул. Штефаника, 126.

2. Затвердити як такі, що додаються:

2.1. Умови проведення гри (додаток 1).

- 2.2. Головну суддівську колегію (додаток 2).
- 2.3. Таборову старшину (додаток 3).
- 2.4. Апеляційну комісію (додаток 4).
- 2.5. Кошторис видатків на організацію і проведення гри (додаток 5).
3. Комунальному закладу позашкільної освіти „Закарпатський обласний центр дитячої та юнацької творчості „ПАДІЮН” Закарпатської обласної ради здійснити фінансування обласного етапу гри згідно з кошторисом.
4. Контроль за виконанням наказу залишаю за собою.

Директор департаменту



*Мар'яна Марусинець*

Мар'яна МАРУСИНЕЦЬ

ЗАТВЕРДЖЕНО  
В.о. директора КЗПО „ПАДІОН”  
Ганущина С.І.



ПОГОДЖЕНО

Голова обласного штабу  
Марусинець М.М.



**Умови проведення  
обласного етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької  
військово-патріотичної гри „Сокіл” („Джура”)  
для середньої і старшої вікових груп „Закарпатська Січ-2026”  
Комплексна програма  
(„джури” 11-14 років, середня група)**

№ з/п	НОМІНАЦІЯ	КАТЕГОРІЯ
<b>ІНТЕЛЕКТУАЛЬНО-МИСТЕЦЬКИЙ КОМПЛЕКС „КОЗАЦЬКІ ЗАБАВИ”</b>		
1.	Інтелектуальна гра-вікторина „Відун”	заліковий
2.	Конкурс „Пластун” (орієнтування)	заліковий
3.	Конкурс „Ватра” – представлення роїв (у складі чот)	творчий, участь
4.	Конкурс української патріотичної (народної) пісні	творчий, участь
<i>Пріоритетний конкурс „Відун”. При рівності результатів пріоритетним стає конкурс „Пластун”</i>		
<b>ФІЗКУЛЬТУРНО-СПОРТИВНИЙ КОМПЛЕКС „КОЗАЦЬКИЙ ГАРТ”</b>		
5.	Козацька забава „Перетягування линви”	обов’язковий
6.	Віджимання	обов’язковий
7.	Качання преса	обов’язковий
<i>Пріоритетний конкурс „Перетягування линви”. При рівності результатів пріоритетним стає конкурс „Віджимання”</i>		
<b>ВІЙСЬКОВО-ПРИКЛАДНИЙ КОМПЛЕКС „КОЗАЦЬКА ЗВИТЯГА”</b>		
8.	Конкурс строю та пісні „Впоряд” (із творчим завданням)	заліковий
9.	Змагання „Смуга перешкод”	заліковий
10.	Змагання „Стрільба із пневматичної зброї”	заліковий
11.	Змагання „Метання гранати”	заліковий
12.	Матеріальна частина автоматичної зброї (розбирання та збирання АК-74).	участь
13.	Конкурс „Рятівник” (надання домедичної допомоги та транспортування потерпілого)	заліковий
14.	Конкурс „Тактична підготовка – дії підрозділу в бою”	заліковий
15.	Таборування (бівак)	заліковий
<i>Пріоритетний Конкурс строю та пісні „Впоряд”. При рівності результатів пріоритетним стає конкурс „Рятівник”</i>		

**Комплексна програма  
(„молоді козаки” 15-17 років, старша група)**

№ з/п	НОМІНАЦІЯ	КАТЕГОРІЯ
<b>ІНТЕЛЕКТУАЛЬНО-МИСТЕЦЬКИЙ КОМПЛЕКС „КОЗАЦЬКІ ЗАБАВИ”</b>		
1.	Інтелектуальна гра-вікторина „Відун”	заліковий
2.	Конкурс „Пластун” (орієнтування)	заліковий
3.	Конкурс „Ватра” – представлення роїв (у складі чот)	творчий, участь
4.	Конкурс української патріотичної (народної) пісні	творчий, участь
<i>Пріоритетний конкурс „Відун”. При рівності результатів пріоритетним стає конкурс „Пластун”</i>		
<b>ФІЗКУЛЬТУРНО-СПОРТИВНИЙ КОМПЛЕКС „КОЗАЦЬКИЙ ГАРТ”</b>		
5.	Козацька забава „Перетягування линви”	обов’язковий
6.	Віджимання	обов’язковий
7.	Качання преса	обов’язковий
<i>Пріоритетний конкурс „Перетягування линви”. При рівності результатів пріоритетним стає конкурс „Віджимання”</i>		
<b>ВІЙСЬКОВО-ПРИКЛАДНИЙ КОМПЛЕКС „КОЗАЦЬКА ЗВИТЯГА”</b>		
8.	Конкурс строю та пісні „Впоряд” (із творчим завданням)	заліковий
9.	Змагання „Смуга перешкод”	заліковий
10.	Змагання „Стрільба із пневматичної зброї”	заліковий
11.	Змагання „Метання гранати”	заліковий
12.	Матеріальна частина автоматичної зброї (розбирання та збирання АК-74).	участь
13.	Конкурс „Рятівник” (дії підрозділу в зоні обстрілу, надання першої домедичної допомоги в зоні обстрілу та в зоні укриття)	заліковий
14.	Конкурс „Тактична підготовка – дії підрозділу в бою”	заліковий
15.	Таборування (бівак)	заліковий
<i>Пріоритетний „Конкурс строю та пісні „Впоряд”. При рівності результатів пріоритетним стає конкурс „Рятівник”</i>		

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

Разом із попередньою заявкою до 29 травня 2026 р. на ел. адресу КЗПО „ПАДІЮН”: [padiyunzk@ukr.net](mailto:padiyunzk@ukr.net) з поміткою „Переможець районного етапу – середня/старша вікова група” надсилається посилання на сайт, де можна ознайомитись із діяльністю рою впродовж навчального року.

## **1. Загальні положення**

Обласний етап Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри „Сокіл” („Джура”) для середньої і старшої вікових груп „Закарпатська Січ-2026” (далі – гра „Джура”) проводиться відповідно до Положення про Всеукраїнську дитячо-юнацьку військово-патріотичну гру „Сокіл” („Джура”), затвердженого Постановою Кабінету Міністрів України від 17.10.2018 № 845, та цих Умов.

## **2. Мета та завдання**

2.1. Метою проведення гри „Джура” є національно-патріотичне й духовне виховання учнівської молоді на ідеях козацьких традицій та української національної ідентичності.

2.2. Завданнями гри „Джура” є сприяння поширенню Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри „Сокіл” („Джура”) у закладах освіти області; вшанування борців за незалежність України; фізичне, соціальне, розумове й духовне виховання української молоді на основі народної педагогіки козацьких світоглядних цінностей.

## **3. Термін і місце проведення**

Обласний етап проводиться з **2 до 6 червня 2026 року** в селищі Великий Березний Ужгородського району, вул. Штефаника, 126, територія Великоберезнянського ліцею з посиленою військово-фізичною підготовкою Закарпатської обласної ради.

## **4. Керівництво**

4.1. Загальне керівництво грою „Джура” здійснює департамент освіти і науки, молоді та спорту Закарпатської обласної державної адміністрації – обласної військової адміністрації.

4.2. Безпосередня організація, підготовка та проведення обласного етапу гри „Джура” покладається на Комунальний заклад позашкільної освіти „Закарпатський обласний центр дитячої та юнацької творчості „ПАДІЮН” Закарпатської обласної ради (далі – КЗПО „ПАДІЮН”).

***Контактна особа: Мирослава Білей, завідувач відділу національно-патріотичного виховання, тел. 050-204-77-43.***

## **5. Учасники**

5.1. Участь в обласному етапі бере рій-переможець (призер) районного етапу гри середньої і старшої вікових груп. Від кожного району Закарпатської області допускається 1 рій.

5.2. Кількісний склад рою – 10 осіб. З них: керівник – 1, заступник керівника рою – 1, учасники – 8 (з них не менше 2-х осіб протилежної статі). У кожному рої вибирається ройовий.

## **6. Документація та терміни її подання**

6.1. Попередня заявка про участь в обласному етапі гри надсилається відділами/управліннями освіти РДА до **29 травня 2026 року** на електронну адресу КЗПО „ПАДІЮН” [padiyunzk@ukr.net](mailto:padiyunzk@ukr.net)

## **6.2. У мандатну комісію на місці проведення обласного етапу гри подаються такі документи:**

1) наказ управління (відділу) освіти про відрядження рою на участь в обласному етапі гри з „мокрою” печаткою (наказ є документом фінансової звітності для організаторів); керівники команди (керівник та заступник керівника рою) призначаються наказом відділів (управлінь) освіти. На керівників команди покладається відповідальність за збереження життя та здоров’я учасників гри в дорозі та під час проведення заходу;

2) іменні заявки команд за встановленою формою, завірені відділом (управлінням) освіти, а також лікарняною установою з „мокрими” печатками;

3) повний список команди (рою) за формою: пор. №, П.І.Б. (без скорочень, повністю), дата й рік народження, домашня адреса, мобільний телефон; виховник і заступник керівника рою (повністю ПІБ, моб.тел.). Список повинен бути завірений „мокрою” печаткою закладу освіти;

4) паспорт рою (допускається ксерокопія „згідно з оригіналом”, завірена директором закладу освіти);

5) копія свідоцтва про народження учасника рою повинна бути затверджена нотаріально;

6) учнівські квитки або довідки з місця навчання з фотографією, завірені печаткою, що перекриває фотографію на одну третину, підписані директором (керівником) закладу освіти за 2025/2026 навчальний рік (цей документ учасники повинні мати при собі постійно на всіх етапах проведення гри);

7) медичні довідки про санепідемоточення та щеплення на кожного учасника з „мокрою” печаткою медзакладу (видані не пізніше, ніж за три дні до початку гри);

8) особові медичні книжки керівників;

9) страхові поліси на кожного учасника рою;

10) згода від батьків та згода на фото-, відеозйомку.

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

### **7. Умови прийому та розміщення команд**

7.1. На місце проведення обласного етапу гри „Джура” команди прибувають самостійно **2 червня 2026 року, з 09:00 до 11:00.**

7.2. Розташування команд – наметове таборування.

7.3. Рої (команди) повинні бути забезпечені: особистим та командним спорядженням, необхідним для участі у військово-спортивних, туристсько-спортивних видах збору, медичною аптечкою.

7.4. Харчування учасників (дітей) буде організовано централізовано – у стаціонарній їдальні за рахунок організаторів.

### **8. Підсумки та нагородження переможців**

8.1. Визначаються переможці й призери в окремих змаганнях і конкурсах.

8.2. Визначаються переможці й призери в загальному заліку.

8.3. Результати оголошуються в кінці кожного виду змагання та опубліковуються.

8.4. Команда-переможець зможе взяти участь у Всеукраїнському етапі гри.

**УВАГА! Змагання та конкурси проводяться згідно з Типовими правилами та умовами проведення змагань і конкурсів I (районного, міського, ОТГ), II (обласного та Київського міського) і III (Всеукраїнського) етапів Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри „Сокіл” („Джура”) у середній віковій групі („джури” – учні 11-14 років), затвердженими наказом УДЦНПВ від 13 лютого 2020 р. № 22-А, та цими Умовами.**

**Змагання та конкурси проводяться згідно з Правилами та умовами проведення змагань і конкурсів III (Всеукраїнського) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри „Сокіл” („Джура”) у старшій віковій групі („молоді козаки” 15-17 років), затвердженими наказом УДЦНПВКТУМ від 20 січня 2022 р. № 5-А, та цими Умовами.**

Суддівська колегія залишає за собою право змінювати умови окремих конкурсів у бік полегшення.

## **9. Фінансування**

Витрати на підготовку та проведення обласного етапу гри „Джура” здійснюються за рахунок КЗПО „ПАДЦЮН” (згідно з кошторисом витрат на масові заходи).

---

## **ІНТЕЛЕКТУАЛЬНО-МИСТЕЦЬКИЙ КОМПЛЕКС „КОЗАЦЬКІ ЗАБАВИ”**

**1. Гра „Відун” – інтелектуальні змагання з історії України, Української революції, історії українського війська, сучасних Збройних Сил України за системою тестування.**

У конкурсі беруть участь рої у повному складі (8 осіб), які виконують тестові завдання (20-35 питань). Питання діляться на відносно прості, що оцінюються 1 балом, та складні, які вимагають певного обсягу знань та оцінюються 3-ма балами й більше. За кожну неповну або неточну відповідь знімається 0,5 бала.

Результати конкурсу будуть визначатися за сумою набраних балів і у найкоротший час.

За використання гаджетів або мобільного телефону знімається 15 балів.

Для участі у конкурсі кожному рою слід мати кулькові ручки.

**У підготовці питань до гри-вікторини використовуються навчальні програми з історії України для закладів загальної середньої освіти.**

**2. „Пластун” (орієнтування) – комплексний командний інтелектуально-спортивний конкурс з туристичними елементами та використанням методик гри „Квест”. З умовами проведення та тематикою завдань, критеріями оцінювання**

учасники конкурсу будуть ознайомлені не пізніше ніж за день до початку конкурсу. Бере участь повний склад рою.

Перемагає рій, що у відведений час набрав найбільшу кількість балів. За рівної кількості балів вище місце посідає рій, який має кращий час на цій дистанції.

Кожен рій повинен мати 1-2 компаси, 2-3 кулькові ручки.

**Визначення відстані до предмета (орієнтира), визначення висоти предмета (орієнтира) входить до складу конкурсу „Пластун” (квест)**

Визначення відстані до предмета (орієнтира), визначення висоти (розміру) предмета (орієнтира) здійснюється без використання оптичних приладів. Підходити до предмета (орієнтира) для визначення відстані до нього чи його розміру **заборонено**. Існує безліч методик окомірного виміру відстаней (висоти об'єкта), з якими можна ознайомитись за допомогою інтернету.

Оцінюється точність визначення відстані (висоти) до предмета (орієнтира). Всі математичні дії виконуються без використання калькулятора у гаджетах.

**3. Конкурс „ВАТРА” – представлення роїв (у складі чот) –** (творчий конкурс, до 12 хвилин). Бере участь весь рій. За змістом відповідає темам українського козацтва, сучасної історії (у т.ч. захисту України від агресії РФ у повномасштабній війні), видатних особистостей визвольних змагань за Українську соборну державність тощо.

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

**4. Конкурс української патріотичної (чи народної) пісні**

Бере участь повний склад рою. Виконання здійснюється виключно українською державною мовою.

## **ФІЗКУЛЬТУРНО-СПОРТИВНИЙ КОМПЛЕКС „КОЗАЦЬКИЙ ГАРТ”**

### **5. Перетягування ливни**

У змаганнях беруть участь по дві команди: 6х6 (не менше 1 учасника протилежної статі), 1 учасник – запасний. Заміна може бути здійснена перед початком наступної спроби. Один учасник може керувати діями команди поза межами майданчика, на якому відбувається випробування.

Линва стандартна. Окружність – 30-35 мм; довжина – 30 м; кінці – обметані.

Учасник змагань називається „пулер”.

На ливні позначається середина (центральный маркер) та дві маркувальні стрічки з обох боків на відстані одного метра від центрального маркера для першого пулера команди. Позначки різного кольору.

На майданчику для змагання позначається поперечна центральна лінія (під центральним маркером на линві). На відстані трьох метрів від центральної з обох боків позначається фінішна лінія.

Кожна команда береться за свою половину линви. Пулери стоять по обидві сторони линви через одного (перший – ліворуч від линви, другий – праворуч і т.д.). Пулери, що стоять ліворуч, закріплюють линву під правим ліктем, ті, що стоять праворуч, – під лівим ліктем, щосили утримуючи линву двома руками.

Допускається одностороннє розташування пулерів. Линва в такому випадку повинна розташовуватися з правої сторони пулера і бути між тілом та верхньою частиною передпліччя. Останній член команди захоплює канат зазначеним вище способом. А його кінець пропускається через пахву, далі – через спину. Протилежне плече затискається в іншій пахвовій западині.

Команда сама визначає тактику розміщення пулерів. Допускається зміна тактичної побудови у різних спробах.

Жодний із пулерів не може робити захват ближче до центру, ніж крайня маркувальна стрічка. Перший до центру пулер має здійснити захват якомога ближче до крайньої маркувальної стрічки.

Не допускається ніяких вузлів або петель на линві, також не дозволяється чіпляти линву навколо будь-якої частини тіла. Пересічення линви через самого пулера вважається петлею.

На старті тяги центральний маркер на линві має бути поєднано із центральною лінією на поверхні майданчика.

Змагання судять три судді. Два бокові – супроводжують команду в тязі, один – головний.

За командою головного судді (за свистком) команди перетягують линву на свою сторону.

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

Взуття може бути шиповане (легкоатлетичне).

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

При виявленні порушення суддя зупиняє боротьбу. Головний суддя робить зауваження при падінні когось із учасників (сидінні) (пулер торкається землі іншою частиною тіла, крім ніг) та ментальному не поверненні у висхідне положення, гальмуванні тяги, небажанні вести активну боротьбу (тяга без боротьби), при пропусканні линви через руки (неконтрольований рух линви), неодноразовому сидінні та продовженні боротьби в тязі („гребля”)

команді робиться зауваження. Після трьох зауважень команда дискваліфікується – їй зараховується поразка. Забороняється робити будь-які упори на землі (виїмки, бортики) для ніг.

Боротьба припиняється за сигналом головного судді: „Стоп” (може дублюватися свистком).

Команди змагаються у трьох спробах. Між спробами команди міняються майданчиками. Відпочинок між спробами не більше трьох хвилин.

Перемагає у спробі команда, яка перетягне середній маркер линви за фінішну лінію на своїй стороні майданчика.

У змаганнях перемагає команда, що виграла дві спроби із трьох. Якщо команда виграла дві спроби підряд, третя спроба не проводиться.

## **6. Віджимання з упору лежачи**

Бере участь повний склад рою (хлопці і дівчата).

В упорі лежачи руки прямі на ширині плечей (на долонях), згинаючи руки в ліктьових суглобах, опуститися вниз до торкання грудьми підлоги (тіло пряме) та випрямитися на прямі руки.

**Визначається командний та індивідуальний результат – визначення кількості залікових віджимань впродовж 2-х хвилин і відповідно набраних балів.**

**Перемагає рій, що набрав найбільшу кількість балів.**

**Три кращі учасники в індивідуальному результаті також відзначаються в підсумковому протоколі змагань.**

## **7. Качання преса**

Бере участь повний склад рою (хлопці і дівчата).

Вправа виконується на килимку.

**Визначається командний та індивідуальний результат впродовж 2-х хвилин та відповідно до набраних балів.**

**Перемагає рій, що набрав найбільшу суму балів за виконання вправи.**

**Три кращі учасники в індивідуальному результаті також відзначаються в підсумковому протоколі змагань.**

## **ВІЙСЬКОВО-ПРИКЛАДНИЙ КОМПЛЕКС „КОЗАЦЬКА ЗВИТЯГА”**

### **8. Таборування**

**Обов’язкові атрибути** – хоругва, емблема, назва, біля яких повинно бути організоване чергування. Табір організовується без творчих (візуально-демонстративних та інших елементів), які не використовуються у військовому таборі і демаскують його (допускається використання „вовчатника” (шнуру із прапорцями на лінії поверхні землі) для обмеження території табору. Проводиться оцінка побуту, чистоти, доцільності розміщення, дотримання санітарно-гігієнічних норм, стан спорядження, особистих речей тощо. Огляди біваку проводяться систематично впродовж усіх днів таборування.

Час огляду таборів Суддівською колегією та Таборовою старшиною – відповідно до програми за графіком, який попередньо не оприлюднюється. Оцінювання відбувається відповідно до вимог Статуту Збройних Сил України, санітарно-гігієнічних вимог та загальних вимог до туристського біваку.

За результатами оглядів ролям виставляються штрафні бали:

- за недотримання чистоти (до 25 балів);
- за неправильну постановку табору (до 30 балів);
- за недотримання режиму та розпорядку дня (до 15 балів);
- за незадовільний стан та відсутність предметів особистої гігієни (до 15 балів);
- за незадовільний стан зберігання особистих речей (до 15 балів);
- за відсутність мийних засобів, аптечки (до 2-х балів);
- за незадовільну гігієну зберігання харчових продуктів (до 15 балів);
- за відсутність поліетиленових технічних мішків для сміття та несвоєчасність їх видалення у контейнери (до 3 балів);
- за відсутність фіксації місця перебування учасників таборування (до 5 балів);
- за низьку культуру спілкування (до 25 балів);
- за відсутність організованого нічного чергування свого табору (до 15 балів);
- за втрату під час чергування обов'язкових атрибутів (хоругви, емблеми тощо) (до 15 балів).

**Переможець визначається за найменшою сумою штрафних балів.**

## **9. Смуга перешкод**

### **Умови проведення**

1. Змагання проводяться на дистанції командної смуги перешкод.
2. Довжина дистанції до 500 м.
3. Перепад висот до 20 м.
4. Етапи розміщені в коридорі, промаркованому обмежувальною стрічкою.
5. Всі етапи на початку та кінці обладнані контрольними лініями.
6. Стартовий інтервал близько 10 хв, остаточний інтервал буде вказаний за 1 год до початку старту першої команди.
7. Порядок старту визначається жеребкуванням.
8. Кожен етап буде обладнано відповідно до схеми та опису дистанції. З порядком та умовами проходження, штрафами команди будуть ознайомлені напередодні (за 12 годин до старту).
9. Бере участь 6 членів рою, з них не менше 2-х дівчат; 7-й представник команди є „бігунком” і несе командну картку, слідкує за записами суддівської колегії; йому категорично заборонено втручатися в дії команди.
10. Команда прибуває на початок дистанції за 10 хв до старту.
11. Команда долає етапи у порядку, визначеному суддівською колегією.
12. Вид заліку – час на проходження дистанції із додаванням штрафних балів, переведених у час.
13. Штрафи на дистанції ставляться відповідно до заліку, визначеному суддівською колегією (двоє учасників на етапі, торкання обмежувальної лінії, заступ контрольної лінії, падіння тощо, вони є еквівалентними часу (наприклад,

1 бал = 20 сек.). Перелік штрафів та їх оцінювання визначається суддівською колегією та оголошується разом із умовами проходження дистанції.

14. Вище місце займають рій з меншим часовим результатом (час проходження дистанції + часовий еквівалент технічних штрафів). При рівності результатів вище місце займає рій з меншим технічним штрафом. При рівності результатів і в цьому випадку вище місце посідає рій, який стартував раніше.

Можливі перешкоди та етапи:

1. Маятник вертикальний.
2. Подолання заболоченої місцевості по жердинах.
3. Подолання заболоченої місцевості по купинах.
4. Подолання заболоченої місцевості в обмеженому коридорі.
5. Переправа через річку (яр) по колоді.
6. Подолання «паркану».
7. Переправа через річку по колоді.
8. Рух по-пластунськи через коридор з обмеженою висотою (підлаз).
9. Рух на фініш гусячим кроком.
10. Маятник горизонтальний.
11. Подолання проламу в стіні.
12. Переправа за допомогою паралельних мотузок.

Обов'язковий одяг на дистанції такий, що закриває лікті та коліна учасників. Спортивне взуття. Волосся дівчат підібране.

## 10. Впоряд

Конкурс проходить у вигляді демонстрації навичок зі стройової підготовки (впоряду).

**Мета** - перевірити практичні навички всіх учасників рою з муштрового впоряду (стройової підготовки) індивідуально і командно.

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

**Час на виконання:** загальний час на виконання обов'язкового та творчого завдань – до 8 хв (за перевищення часу рій отримує 10 штрафних балів за кожну хвилину перевищення (хвилина рахується з першої секунди).

**Учасники:** весь рій, 8 осіб. У разі відсутності 1 учасника рій отримує 64 штрафні бали.

**Накази подає:** головний суддя (для ройового) і ройовий (всі накази для рою).

**Система оцінювання:** виконання вправ проводиться згідно з Муштровим впорядом гри „Джура”. Визначення результатів проводиться з урахуванням допущених помилок кожним учасником рою під час виконання вправ впоряду. Суддя за кожну помилку ставить 1 штрафний бал. Обов'язково враховуються основні критерії: оцінка зовнішнього вигляду, справність одностроїв, злагодженість рою та якість виконання команд; виконання маршової патріотичної пісні.

При показі творчого завдання судді ставлять +1 бал за синхронність виконання та кожен якісно виконаний комбінацію елементів муштрового впоряду, що не входить в обов'язкове завдання. Таким чином рій може зменшити суму штрафних балів.

Перемагає рій, який у підсумку виконання обов'язкового і творчого завдання набрав найменшу суму штрафних балів. За рівної кількості балів вище місце посідає рій, який отримав менше штрафних балів в обов'язковій програмі.

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

Творче завдання може бути представлене у вигляді злагодженого та чіткого показу комбінацій елементів впоряду у складі рою (можливий музичний супровід (технічно забезпечується учасниками) без зброї або зі зброєю (елементи зі зброєю виконуються відповідно до Стройового статуту ЗС України).

Суддівська колегія: включаються фахівці впоряду гри „Джура” з числа фахівців з військової підготовки та/або військовослужбовців.

Кількість суддів визначається із розрахунку: один суддя на двох учасників рою (наприклад: 8 учасників – 4 судді). Головний суддя обов'язково оцінює дії ройового і хорунжого (прапороносця). Інші судді конкурсу оцінюють дії двох учасників рою.

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

Рій виконує прийоми в такій послідовності:

- вихід рою і звіт ройового до суддівської колегії;
- шикування в однолаву;
- перешикування рою з однолави в дволаву та навпаки;
- повороти на місці (праворуч, ліворуч, обернись);
- крок на місці;
- перешикування в дворяд;
- проходження рою урочистим ходом з виконанням військового вітання під час руху;
- проходження рою з виконанням маршової патріотичної пісні;
- виконання творчого завдання (в разі готовності).

#### Порядок виконання

Вихід рою на місце виконання

Рій підходить до вихідного місця. Ройовий подає команду:

„РІЙ, ЗБІРКА. За мною в ДВОРЯД ШИКУЙСЬ.  
РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО, ходом - РУШ!”.

Першим рухається ройовий. За ним на дистанції двох кроків іде хорунжий

(прапороносець) з прапором (урочисте положення прапору) і весь рій в дворяд (тобто колона по двоє).

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

„Рій НА МІСЦІ. СТІЙ.

Ліво-(право-) РУЧ”.

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

Ройовий подає команду:

„РІЙ. До правого 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: „Спо-ЧИНЬ!” (стати вільно, виставити ліву ногу вперед під 45 градусів так, щоб п'ятка лівої ноги знаходилася на прямій лінії з носком правої ноги; вага тіла переходить на праву ногу. Руки вільно опущені вздовж тулуба). Хорунжий самостійно ставить прапор до стопи і випрямляє руку з прапором навскіс вправо.

Ройовий повертається на своє місце і командує:

„Рій. РОЗХІД”.

Шиккування в однолаву

Ройовий підходить до встановленого місця шиккування і подає команду:

„Рій - ЗБІРКА”. (За цією командою джури бігом збираються до ройового).

Ройовий подає команду: „Рій, в однолаву -ШИКУЙСЬ”.

(Подавши команду, ройовий приймає поставу „струнко” і рукою вказує лінію для шиккування. Як тільки перший член рою став на лінію, ройовий робить два кроки вперед і повертається обличчям у бік чолової лінії шиккування).

Ройовий подає команду: „До правого РІВНЯЙСЬ”.

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

Після закінчення вирівнювання рою подається команда: „СТРУНКО!”

Ройовий завершує виконання вправи командою: „Спо-ЧИНЬ”.

Повороти на місці (праворуч, ліворуч, обернись)

„Рій!” (всі джури приймають рівну поставу)

Ройовий подає двічі команди (в довільному порядку):

„Право-РУЧ, ліво-РУЧ, обер-НИСЬ”.

Ройовий подає команди: „До правого - РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!”

Ройовий завершує виконання прийому командою: „Спо-ЧИНЬ”.

Перешикування рою з однолави в дволаву та навпаки

Ройовий подає команду: „Рій, до двох - відлі-ЧИ”.

(Відлік починається з правого флангу: кожний джура, швидко повертаючи голову до джури, який стоїть ліворуч від нього, називає свій номер і швидко ставить голову прямо. Крайній лівого флангу голову не повертає, робить крок вперед і доповідає „Відлік завершено” та крокує назад).

Ройовий подає команду: „Рій, у дволаву - ШИКУЙСЬ”.

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

Ройовий подає команду: „Рій, вправо зім-КНИСЬ”. (За виконавчою командою всі джури, за винятком того, до якого призначене змикання, повертаються в бік змикання, після чого пришвидшеним півкроком підходять на встановлений для зімкненого строю проміжок і в міру підходу самостійно зупиняються та повертаються ліворуч. Ройовий подає команди: „До правого РІВНЯЙСЬ. СТРУНКО!”

Ройовий завершує виконання прийому командою: „Спо-ЧИНЬ”.

„Рій. Вліво (за необхідністю визначається кількість кроків, у випадку не зазначення робиться проміжок в один крок) розім-КНИСЬ”. (За виконавчою командою всі джури, за винятком того, від якого здійснюється розмикання, повертаються в зазначений бік, рівночасно з постановкою ноги повертають голову до фронту строю і йдуть пришвидшеним півкроком, дивлячись через плече на того, хто йде ззаду, і не відриваючись від нього; після зупинки того, хто йде ззаду, кожен робить ще стільки кроків, скільки було зазначено в команді або один крок, й повертається праворуч).

Ройовий подає команду: „Рій, в однолаву-ШИКУЙСЬ”.

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

Ройовий подає команди: „До правого РІВНЯЙСЬ. СТРУНКО!”

Ройовий завершує виконання прийому командою: „Спо-ЧИНЬ”.

Крок на місці

Ройовий подає команду: „Рій, До правого РІВНЯЙСЬ. СТРУНКО. На місці ходом-РУШ”. (За виконавчою командою всі джури крокують на місці).

Ройовий подає команду: „Рій - СТІЙ”. (За виконавчою командою, що подається під ліву ногу, всі джури приставляють праву ногу і зупиняють крок на місці - зупинка на два кроки).

Ройовий завершує виконання прийому командою: „Спо-ЧИНЬ”.

Перешикування в колону по двоє

Ройовий подає команду: „Рій. У дволаву -ШИКУЙСЬ”.

Ройовий подає команду: „Рій, Право-РУЧ. Зім-КНИСЬ”. (За виконавчою командою всі джури, повертаються праворуч, після чого пришвидшеним півкроком підходять на встановлену дистанцію шикування в ряд. Ройовий і хорунжий роблять півкрок навкіс вправо, щоб зайняти місце посередині колон).

Ройовий робить ще крок вперед, повертається до рою і подає команди: „РІЙ, РІВНЯЙСЬ. СТРУНКО!”

Проходження урочистим ходом з виконанням військового вітання під час руху. Рій в дворяд знаходиться на вихідній позиції, хорунжий з прапорцем рою стоїть перед роєм в позиції для руху урочистим ходом, ройовий стоїть перед хорунжим).

Ройовий розвертається спиною до рою і подає команду:

„РІЙ, ходом - РУШ!” (Рій починає рух у встановленому напрямку).

При наближенні рою до судді на відстань не менше 20 кроків ройовий подає команду:

„СТРУНКО”. (Рій переходить від похідного кроку на урочистий).

При наближенні рою до судді на відстань не менше 10 кроків ройовий повертає голову вправо (в напрямку до судді) і подає команду:

„Рій, вправо - ГЛЯНЬ!”. (За командою ройовий прикладає праву руку до головного убору, хорунжий і права колона рою тримає голову прямо, а ліва колона повертає голову праворуч).

Після проходження рою повз судді ройовий подає команду:

„Рій - ВІЛЬНО!” (За командою ройовий опускає праву руку, ліва колона рою повертає голову прямо, рухається далі по колу плацу).

Проходження з виконанням маршової пісні

За визначенням ройового він подає команду (під ліву ногу):

„Рій, пісню заспі-ВАЙ” (рій починає виконувати маршову пісню).

Після проходження рою повз судді ройовий подає команду:

„Рій - ВІЛЬНО!” (За командою рій припиняє співати пісню і крокує на вихідну позицію).

Дії хорунжого (прапороносця)

1. Хорунжий відповідає за стан прапора. По можливості він повинен мати одного або двох помічників - підхорунжих, які допомагали б йому проводити належний церемоніал біля прапора. На урочистих заходах хорунжі та підхорунжі повинні мати білі рукавички.

2. Хорунжий завжди повинен тримати прапор лише на почесному місці, піднятим вгору, не спирати його до будь-чого. Неприпустимо, щоб прапор торкався землі чи якихось споруд.

Хорунжий чи підхорунжі не можуть лишати прапор без опіки. Коли прапор не використовується, хорунжий має урочисто згорнути його і сховати до відповідного футляра.

Прапор тримаємо правою рукою. Всі команди впорядку хорунжий повинен виконувати з належною до прапора пошаною.

3. Основна постава хорунжого з прапором.

По команді „Підрозділ в ...лаву шикуйсь” хорунжий стає першим зліва від командира в лаву в муштрову (основну) поставу і утримує правою рукою прапор вертикально догори, паралельно до тіла, при цьому кінець древка стоїть біля носка правої ноги. Права рука утримує древко прапора вертикально на висоті „сонячного сплетіння”, лікоть направлений назад.

Також основна постава хорунжого приймається в разі, коли хорунжий стоїть в положенні „Спо-ЧИНЬ” і лунає від командира звернення в бік всього підрозділу або особисто хорунжого, наприклад „Рій (підрозділ) ...” або „Хорунжий Неділько”.

4. Положення „Прапор ВГОРУ”. Команда надається виключно на місці командиром або виконується хорунжим самостійно в разі отриманої команди „РІВНЯЙСЬ” або перед початком руху.

Хорунжий правою рукою піднімає прапор догори, лівою рукою перехоплює його таким чином, щоб передпліччя лівої руки було паралельно землі і було на висоті шиї, при цьому долонь повернута в бік фронту. Одночасно права рука перехоплює кінець древка прапора на висоті поясу і встромляємо його до торбинки для древка при поясі або спирає його до поясу. Праву руку тримаємо на древку при поясі, а лівою (зігнутою під прямим кутом між плечем і передпліччям) тримає древко напрямом вверху на висоті шиї.

5. „СТРУНКО” - із положення по команді „Прапор ВГОРУ” прапор схиляється вперед під кутом 30-45° лівою рукою. Постава хорунжого - згідно загальної команди „СТРУНКО”. Команда може виконуватися як на місці, так і в русі.

Після отримання команди „Ходом РУШ” хорунжий самостійно приймає положення прапора на „СТРУНКО”, якщо не отримує від командира команди „Прапор (стяг, знамено) на-ПЛЕЧЕ”.

6. „Прапор (стяг, знамено) до СТОПИ”

Надається після команд „Прапор на ПЛЕЧЕ”, „Прапор ВГОРУ”, „СТРУНКО”. Виконується хорунжим самостійно - лівою рукою опускається прапор донизу, а права рука перехоплює його і вертикально ставить древко прапора біля носка правої ноги. Приймається основна постава хорунжого.

7. „Спо-ЧИНЬ” виконується лише із основної постави хорунжого. Хорунжий випрямляє праву руку навскоси вправо таким чином, щоб прапор верхньою частиною нахилився вперед-вправо (під кутом 30-45°), а основа древка була вперта під носок правої стопи. При цьому права рука повністю випрямлена і полотнище прапора не торкається нікого і нічого.

Із положення „СТРУНКО” хорунжий, отримавши команду „СпоЧИНЬ”, самостійно приймає положення „Прапор до СТОПИ” (під час почутої підготовчої команди) і виконує команду „Спо-ЧИНЬ” (при виконавчій команді).

8. „Прапор (стяг, знамено) на-ПЛЕЧЕ”

Команду надає командир перед маршем підрозділу похідним кроком на значні відстані. Команда надається виключно на місці.

Команда виконується у два етапи із основної постави хорунжого:

1) спочатку виконується команда „Прапор ВГОРУ”;

2) потім лівою рукою перехоплюємо древко прапора зворотним хватом (долонею в бік хорунжого), права рука випрямляється вперед-вниз під кутом 30-45°. Кисть правої руки охоплює кінець древка прапора. Древко опускається і лягає всією довжиною на випрямлену праву руку, яка його трохи огинає своєю поверхнею. Таким чином прапор лежить на правій руці, схиляючись дещо назад. Ліва рука вільно опущена вздовж тіла.

Для переходу з положення „Прапор (стяг, знамено) на-ПЛЕЧЕ” в положення „Прапор ВГОРУ” дії проводяться в зворотному порядку.

9. Перед шикунням (перешикунням) підрозділу для початку руху хорунжий займає своє місце для руху самостійно. Під час руху відстань між хорунжим і командиром не менше двох кроків. Відстань між підрозділом і хорунжим не менше одного кроку.

10. Хорунжий та підхорунжі під час проходження урочистим маршем голову в бік командування (керівництва) не повертають.

## **11. Стрільба з пневматичної зброї**

Кількість учасників – 8 (обов'язково 2 учасники протилежної статі).

Виконання стрільб з пневматичної гвинтівки.

Стрільба на дистанції 10 метрів.

Час стрільби – 5 хв.

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

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

Положення – з упору сидячи або стоячи.

**Визначається командний та індивідуальний результат – визначення кількості точних попадань та відповідно набраних балів.**

**Перемагає рій, що набрав найбільшу кількість балів.**

**Три кращі учасники в індивідуальному результаті також відзначаються в підсумковому протоколі змагань.**

## **12. Метання гранати на точність**

Бере участь повний склад рою. **Визначається командний та індивідуальний результат.**

Метання гранат (муляж, який використовується під час уроків фізичної культури) проводиться з місця. На відстані 12,5 метра від лінії кидання розташовані 3 кола. Центральне – його діаметр становить 1 метр, і оцінюється за це попадання найвищим балом. Радіус другого кола становить 2 метри, третього – 3 з половиною. Головна мета – потрапити в центр мішені, в якому встановлено червоний прапорець на висоті 30 сантиметрів від землі. Розмір і вага навчальної гранати стандартні, які використовуються на уроках фізичної культури, та кидання на дальність.

**Кожному учаснику надається можливість зробити 2 кидки.** Оцінюється найкращий результат з 2 кидків. Тренуватися він може не більше хвилини, а здійснювати кидки максимум 1 хвилину.

Кидок гранат у ціль оцінює суддя, який знаходиться в безпосередній близькості від мішені. Суддя-контролер під час кидка доповідає про місце влучання (зону), у якій граната впала і зупинилася. Після кожної спроби він оцінює точність попадання і піднімає відповідну табличку, також дублює цю інформацію голосом. Тільки після того, як виставлена оцінка за кидок,

дозволяється кидати наступну гранату. Якщо граната потрапила в прапорець, встановлений в самому центрі мішені, то додаткових очок за це не передбачено.

**Переможців визначають як в особистій, так і в командній першості.**

Результати метання кожного учасника доповідають старшому судді етапу.

Оцінка:

„відмінно” (5 балів) – влучання в центральне коло (прапорець);

„добре” (4 бали) – влучання в середнє коло;

„задовільно” (3 бали) – влучання в найбільше коло.

„незадовільно” (2 бали) – граната перекинута через.

Усі набрані учасниками команди бали сумують у загальний результат.

**Перемагає рій, що набрав найбільшу суму балів за виконання вправи.**

**Три кращі учасники в індивідуальному результаті також відзначаються в підсумковому протоколі змагань.**

### **13. Розбирання та збирання автомата АК-74**

Беруть участь усі члени рою.

Учасники виконують 2 спроби: тренувальну та залікову.

Визначається командний результат – визначення швидкості виконання завдання.

Перемагає рій, що виконав завдання за найменший сумарний час виступу всіх 4-х учасників.

### **14. „Рятівник” (надання першої домедичної допомоги з елементами евакуації потерпілого)**

#### **1. Середня вікова група.**

Бере участь весь склад рою.

Завдання складається з урахуванням вікових компетентностей учасників, викладених у затверджених (грифованих) МОН України Програмах закладів освіти.

Конкурс складається з практичного і швидкісного етапів.

**Практичний тур** (можливі завдання):

штучна вентиляція легень, серцево-легенева реанімація, накладання пов'язок на голову, передпліччя, ліктювий, плечовий, колінний, гомілкостопний суглоби, накладання джгута (турнікета) на стегно.

На виконання завдання відводиться **6 хвилин**.

Рій витягує картку, читає, виконує завдання, зазначені в картці. За допущені помилки рій одержує штрафні бали (відповідно до протоколів, які оприлюднюються напередодні проведення конкурсу).

Після виконання практичного туру рій проходить:

**швидкісний етап (10 хв):**

накладання шини з підручного матеріалу (або стандартної медичної) (при переломах плеча, передпліччя, стегна, гомілки) та транспортування потерпілого по дистанції, долаючи перешкоди, на ношах, виготовлених із двох жердин та

двох брезентових курток (штормовок) або шматка брезенту, або санітарних ношах. Потерпілий визначається суддею, йому заборонено виконувати будь-які дії, що полегшують роботу рою. Під час проходження швидкісного етапу обов'язковим є супровід потерпілого одним із учасників рою. Супроводжуючий контролює стан потерпілого.

За допущені помилки рій одержує штрафні бали (протоколи оцінювання оголошуються напередодні проведення конкурсу).

Витратні матеріали суддівські.

Рій, що перевищив ліміт часу, отримує штраф 10 балів.

**Перемагає рій, який набрав найменшу кількість штрафів (сума практичного і швидкісного етапів).**

**При рівній кількості штрафів перемагає рій з найменшим часом проходження швидкісного етапу.**

**„Рятівник” (дії підрозділу в зоні обстрілу, надання першої домедичної допомоги в зоні обстрілу та в зоні укриття)**

## **2. Старша вікова група**

Бере участь весь склад рою.

Час роботи: до 15 хвилин.

Секундомір включається за командою „Контакт на 12 годину” і зупиняється (після слів „Звіт завершив”, коли підрозділ у повному складі заходить в зелену зону, звітує (звіт MIST) про проведений огляд та роботу з пораненим (чітко і коротко).

## **1 етап: „Червона зона” (Допомога під вогнем)**

**Безпека:** подавлення вогню противника на першому місці, потім всі дії з пораненим.

### **Дії командира групи:**

1. Наказати всій групі відкрити вогонь у відповідь за командою „Контакт на 12 годину”.

2. Забезпечити вогневе прикриття всієї групи та пораненого.

3. Впевнившись, що вся група в умовній безпеці і по ній не ведеться прицільний вогонь, дати команду групі евакуації перемістити пораненого в укриття, не припиняючи прикриття. Група евакуації – 3 особи + медик.

### **Дії групи:**

1. Відкриває вогонь у відповідь (з коліна) та подавляє вогневі засоби противника.

2. Група евакуації, яка завчасно визначена у підрозділі, допомагає медику групи з евакуацією пораненого в жовту зону.

3. Поранений (при свідомості, кричить) накладає собі турнікет сам. Після накладання турнікету непритомніє.

**Дії медика групи:**

1. Зробити доповідь командирю групи: „Поранений” і хто поранений (позивний пораненого).
2. Після дозволу командира підходить до пораненого.
3. Доповідає про стан пораненого командирю.
4. Накладає турнікет, якщо поранений цього не зробив.
5. Подає запит командирю на евакуацію пораненого в укриття (в жовту зону).

**Дії пораненого:**

Надає самопомогу (накладає турнікет на вказану суддею кінцівку).

**2 етап: „Жовта зона” (Допомога в польових умовах)**

Група в умовному укритті.

**Дії командира групи:**

1. Дати команду „Кругова оборона”
2. Організувати кругову оборону

**Дії медика групи:****Огляд за MARCH:**

**Massive Hemorrhage:** Перевірка турнікета (перший), накладання другого (якщо перший не діє), огляд пахвинних ділянок.

**Airway:** Перевірка дихальних шляхів (чи притомний, чи говорить).

**Respiration:** Огляд грудної клітки, накладання оклюзійної пов'язки (при пораненні).

**Circulation:** Перевірка пульсу, накладання тиснучої пов'язки, контроль турнікетів.

**Hypothermia/Head:** Запобігання гіпотермії (термоковдра).

**Під час огляду медик групи виявляє додаткові поранення (оголошуються суддею під час етапу. Точне місце поранення суддя вказує маркером або клейкою стрічкою).**

Медик групи накладає тиснучу пов'язку або здійснює інші необхідні дії.

**Дії групи:** Займає та тримає кругову оборону. Укладання пораненого на ноші, перенесення в безпечне місце (зелена зона).

**3 етап: „Зелена зона” (Тактична евакуація)**

**Дії групи:** Передача пораненого медикам в безпечній зоні

**Медична маніпуляція:** Передача пораненого медикам, звіт медика групи (MIST: Mechanism – як сталася травма: вибух, куля, уламок;

Injuries – які конкретно поранення: грудної клітки, кінцівки тощо;

Symptoms – життєві показники пораненого: свідомість, пульс, дихання, артеріальний тиск;

Treatment – надана допомога: які дії вже виконано (турнікет з часом, гемостатик, декомпресія).

Доповідь про проведений огляд та роботу з пораненим – **усно і коротко.**

Приклад звіту MIST:

Прийняв пораненого.

M – мінно-вибухова травма, наступив на міну.

I – уламкові поранення нижньої кінцівки, перелом стегна.

S – свідомий, але загальмований, пульс слабкий, тиск низький.

T – накладено два турнікети на обидві ноги о 10:15.

Можливі штрафи:

- Неправильно накладений турнікет
- Незафіксований час на турнікеті
- Робота медика без рукавиць
- Порушення порядку алгоритму MARCH
- Пропущений етап алгоритму MARCH
- Перевищений ліміт часу – за кожну перевищену хвилину штраф (хвилина рахується з першої секунди).
- Неправильні дії на етапах (зонах)
- Відсутній звіт у зеленій зоні
- Неповний звіт

Штрафи – згідно протоколів конкурсу (надаються для ознайомлення за день до проведення змагань).

**Ключові моменти для відпрацювання**

- **Розподіл ролей:** Чітко визначити, хто прикриває, хто надає допомогу, хто проводить евакуацію.
- **Стрес:** Можливе використання імітаторів звуків бою, диму, великої кількості штучної крові.
- **Комунікація:** Чіткі короткі команди.

**Важливо:** Не витягувати пораненого, поки вас не прикривають. Перший турнікет — тільки „максимально високо і туго” під вогнем.

**Перемагає рій, який набрав найменшу кількість штрафних балів.**

**При рівній кількості штрафів враховується час роботи рою.**

## 15. Конкурс „Тактична підготовка - дії підрозділу в бою”

**Бере участь рій у повному складі.**

Час проходження – 15 хвилин.

Терен (майданчик) для проведення конкурсу – 100 х 100 м. Терен розділений на 4 рубежі, відстань між ними - 30 м у довжину. По центру терену встановлені високі прапорці, що показують межі рубежів.

Усі учасники одягнені в особистий військовий однострій. Судді надають тактичне спорядження: шолом, бронежилет або тактичну розвантажувальну систему. Додатково (за бажанням) можна використовувати власне спорядження: тактичні окуляри, рукавички, наколінники і налокітники.

За командою головного судді конкурсу учасники рою беруть визначену зброю та перевіряють її зовнішню справність. Після команди судді рій в колону

по одному виходить на вихідний рубіж, ройовий оглядає всіх джур на правильне розміщення наданого їм тактичного спорядження та зброї.

Суддя показує рою терен, на якому буде діяти рій, та вказує напрямок розміщення уявного супротивника. За командою судді ройовий починає подавати команди у визначеній послідовності та на визначених рубежах. По першій команді запускається секундомір.

Команди подаються згідно з вимогами з програми предмета „Захист України” та вимогами з початкової військової підготовки ЗСУ.

Ройовий далі подає команди у такому порядку (особисто досягаючи визначених рубежів):

<i>Команди</i>	<i>Порядок виконання</i>
<i>Підрозділ. До бою.</i>	<b>(Вихідний рубіж)</b> Бійці повинні відразу перезарядити зброю або імітувати перезаряджання. Всі бійці приймають положення стрільби стоячи, тримаючи свої сектори.
<i>Лінія</i>	<b>(Рубіж №1)</b> Командир показує жестом (розведені в боки руки) напрямок побудови лінії. Підрозділ розгортається (від центру в обидва боки) в одну лінію по парах рівномірно з інтервалом між бійцями 5-8 м. Пара (з командиром) – в центрі бойового порядку. Всі бійці приймають положення стрільби стоячи.
<i>На коліно</i>	Бійці приймають правильне положення для стрільби з коліна.
<i>Атака, вперед.</i>	Бійці самостійно здійснюють переміщення вперед з прикриттям один одного.
<i>Лежачи. Повзком вперед.</i>	<b>(Рубіж №2)</b> Бійці самостійно приймають положення для стрільби лежачи. З прикриттям один одного здійснюють переміщення по-пластунськи вперед на дистанції 5-8 м.
<i>Лінія.</i>	<b>(Рубіж №3)</b> Весь підрозділ розміщується в одну лінію відносно командира.
<i>Зміщення вліво по одному</i>	Починаючи з правого флангу крайній боець проходить перебіжкою всю лінію підрозділу з правого флангу до лівого флангу з дотриманням необхідних інтервалів між бійцями, поки весь підрозділ повністю не виконає цю команду.
<i>Придушення вогнем!</i>	Весь підрозділ займає позицію стрільби стоячи і одночасно кроком рухається вперед лінією (дотримуючи рівномірність лінії) з наведеною на супротивника зброєю, імітуючи одночасне ведення безперервної стрільби.
<i>Стій! На коліно.</i>	<b>(Рубіж №4)</b> Підрозділ зупиняється і займає позицію для стрільби з коліна і веде спостереження.
<i>Зміщення вправо по парах.</i>	Починаючи з лівого флангу крайня пара проходить перебіжками всю лінію підрозділу з лівого флангу до правого флангу з дотриманням необхідних інтервалів між бійцями, поки весь підрозділ повністю не виконає цю команду.
<i>Відхід.</i>	Бійці самостійно здійснюють переміщення назад з прикриттям один одного, приймаючи положення для стрільби з коліна.
<i>Лінія.</i>	<b>(Рубіж №2)</b> Весь підрозділ розміщується в одну лінію відносно командира.

<b>Згортання. Кругова оборона.</b>	Підрозділ у повному складі, поступово з флангів відходячи, наближається до командира, здійснюючи прикриття один одного. Підрозділ (відносно командира, який знаходиться в центрі) розміщується колом в позицію стрільби з коліна (з дотриманням інтервалу 5-8 метрів).
<b>Відбій!</b>	Всі бійці здійснюють візуальний огляд терену з одного в інший бік, оглядають свою зброю та опускають її в безпечне положення.
<b>За мною. В одну шеренгу шикуйсь.</b>	Весь підрозділ шикується в одну шеренгу на вихідному рубежі.

### **Пояснення до виконання команд:**

1. Зброя завжди повинна бути направлена в напрямку супротивника, крім випадків швидкого переміщення. Під час переміщення зброя повинна бути направлена в безпечному напрямку вперед-вниз або вперед-вверх під кутом близько 45 градусів. Категорично забороняється направляти зброю в напрямку своїх бійців.

2. Зброя ніколи не втикається стволом в землю, не тягнеться по землі.

3. Вказівний палець завжди повинен бути на ствольній коробці, а не на спусковому гачку.

4. Боєць завжди повинен спостерігати за напрямком знаходження супротивника.

5. Положення „Стоячи” – боєць розміщується фронтально (стопа паралельно на ширині плечей) або напівбоком (одна нога трохи попереду іншої), корпус трохи нахилено вперед, таз відсунутий назад, зброя направлена у напрямку ведення стрільби.

6. Положення „Коліно” – боєць присідає на основну ногу таким чином, щоб вона упиралася носком стопи і коліном в землю під кутом близько 45 градусів до лінії ведення стрільби. Опорна нога розміщується стопою в напрямок лінії ведення вогню. Рука, що утримує зброю, упирається в ногу тільки плечем чи передпліччям.

7. Положення „Лежачи” – боєць присідає, опускається на обидва коліна вперед, упирається рукою (що утримує зброю) в землю попереду і опускається на живіт. Однойменною ногою до руки (що утримує рукоять) розміщується в одній площині зі зброєю. Інша нога відставлена вбік. Зброя постійно направлена у напрямку супротивника, для цього приклад переміщується під пахву. Підняття відбувається в протилежному порядку.

8. Кожен боєць обов'язково повинен дублювати команди командира.

9. Інтервал між бійцями завжди повинен бути не менше 5-8 метрів.

10. У парі при переміщенні кожен боєць обов'язково повинен правильно подавати команди „Крию” (ведучи вогонь по супротивнику) та „Іду” чи „Біжу” (швидко переміщуватися з безпечним утриманням зброї). Перед поданням команди щодо прикриття боєць повинен прицілитися.

11. Переміщення в бою з однієї позиції в іншу повинно здійснюватися за 3-4 секунди, крім випадків зміщення по флангу в бік всього підрозділу.

12. Після переміщення при досягненні місця зупинки боєць повинен спочатку понизити свій силует і одночасно зробити невелике зміщення по флангу, щоб убезпечити себе від влучання супротивником.

13. Зміщення підрозділу по флангу:

– крайній в лінії боєць або пара (з одного флангу) подає сигнал переміщення, і після підтвердження прикриття швидко переміщується на протилежний фланг. Під час початку переміщення боєць або пара (останній в парі) подає звуковий сигнал „Останній” і торкається ближнього бійця, тим самим повідомляючи про своє проходження. Інший боєць або пара починає рух самостійно через 3-5 секунд після дотику.

14. При відході бійці пересуваються обличчям в бік напрямку переміщення, а при досягненні необхідної позиції боєць розпочинає стрільбу у напрямку супротивника.

15. Секундомір зупиняється в той момент, коли підрозділ в повному складі вишикувався на вихідному рубежі.

**Суддівська колегія:** фахівці з військової підготовки та/або військовослужбовці з досвідом тактичної підготовки.

Кількість суддів: 1 суддя на двох учасників рою (наприклад: 8 учасників – 4 судді). Головний суддя оцінює дії ройового і його напарника.

Суддя оцінює правильність виконання кожним джурою команд, положення для стрільби та дотримання безпечного утримання зброї. Ройового також оцінюють за правильність та порядок подачі команд. За кожний неправильно виконаний елемент учасник команди отримує один штрафний бал. У разі відсутності одного учасника без (поважної причини) на конкурсі рій отримує 90 штрафних балів.

Усі штрафні бали учасників підсумовуються в загальнокомандний результат.

Переможець етапу визначається за найменшою сумою штрафних балів загальнокомандного результату. У разі однакових результатів команд переможець визначається за найменшим часом проходження конкурсу.

Обов'язковий одяг на дистанції такий, що закриває лікті та коліна учасників. Волосся дівчат підібране.

---

Детальний опис видів змагань та конкурсів, умови проведення та визначення результатів будуть визначатись Суддівською колегією напередодні (не пізніше ніж за день до проведення).

Форма Протоколів визначається Суддівською колегією.

За суперечки учасників чи представників роїв із суддями на будь-якому етапі чи конкурсі рій отримує найбільший штраф цього етапу.

Під час тривоги проведення змагань і конкурсів припиняється. Відновлюється після оголошення, що ракетна небезпека минула.

Мова спілкування на II (обласному) етапі гри „Закарпатська Січ-2026” – державна українська.

**ЗАТВЕРДЖЕНО**

Начальник відділу

\_\_\_\_\_  
(назва відділу/управління)

М.П. \_\_\_\_\_ (\_\_\_\_\_)

(Підпис)

У Суддівську колегію обласного етапу гри „Джура”  
„Закарпатська Січ-2026”

**І М Е Н Н А   З А Я В К А**\_\_\_\_\_  
(Територіальна громада району)направляє для участі в обласному етапі гри „Джура” – „Закарпатська Січ”  
рій \_\_\_\_\_ (середньої/старшої вікової групи)

(назва рою)

\_\_\_\_\_  
(закладу освіти)

у такому складі:

№ з/п	Прізвище, ім'я, по батькові учасника	Число, місяць, рік народження	Заклад освіти, клас	Домашня адреса
1				

Керівник-виховник рою, № тел. \_\_\_\_\_

(підпис)

\_\_\_\_\_  
(прізвище, ім'я, по батькові)

Заступник керівника рою, № тел. \_\_\_\_\_ (підпис)

\_\_\_\_\_  
(прізвище, ім'я, по батькові)Всього допущено до обласного етапу - \_\_\_\_\_ осіб  
(прописом)

Керівник відділу освіти

\_\_\_\_\_  
М.П. \_\_\_\_\_ (підпис)\_\_\_\_\_  
(прізвище, ім'я)

Конт.тел. \_\_\_\_\_

ЗАТВЕРДЖЕНО  
В.о. директора КЗПО „ПАДІЮН”  
Ганущина С.І.



ПОГОДЖЕНО  
Голова обласного штабу  
Марусинець М.М.



**СКЛАД**  
**головної суддівської колегії обласного етапу**  
**Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної**  
**гри „Сокіл” („Джура”) – „Закарпатська Січ-2026”**

1. Тарабій Роман Васильович – головний суддя (за згодою), голова Мукачівської районної ради, засновник ГО „Мукачівський щит”. Відповідає за військово-прикладний комплекс „Козацька звитяга”.
2. Шулевка Іванна Іванівна – заступник головного судді з організаційних питань та питань суддівства, начальник Великоберезнянського ліцею з посиленою військово-фізичною підготовкою Закарпатської обласної ради.
3. Бельо Юрій Васильович – головний секретар гри, інструктор-методист з туризму КЗПО „ПАДІЮН”.

**ІНТЕЛЕКТУАЛЬНО-МИСТЕЦЬКИЙ КОМПЛЕКС**  
**„КОЗАЦЬКІ ЗАБАВИ”**

1. Шеверя Михайло Михайлович – заступник головного судді з інтелектуально-мистецького комплексу „Козацькі забави”, заступник директора департаменту – начальник управління освіти та науки департаменту освіти і науки, молоді та спорту обласної державної адміністрації – обласної військової адміністрації.
2. Гудзовата Діана Євгенівна – член суддівської колегії з інтелектуально-мистецького комплексу „Козацькі забави”, головний спеціаліст відділу молодіжної політики, управління фізичної культури, спорту та молодіжної політики департаменту освіти і науки, молоді та спорту обласної державної адміністрації – обласної військової адміністрації.
3. Поляк Андрій Емеріхович – член суддівської колегії з інтелектуально-мистецького комплексу „Козацькі забави”, начальник управління з питань ветеранської політики облдержадміністрації – обласної військової адміністрації (за згодою).
4. Білей Мирослава Павлівна – член суддівської колегії з інтелектуально-мистецького комплексу „Козацькі забави”, завідувач відділу національно-патріотичного виховання КЗПО „ПАДІЮН”.

**ФІЗКУЛЬТУРНО-СПОРТИВНИЙ КОМПЛЕКС**  
**„КОЗАЦЬКИЙ ГАРТ”**

1. Подвайцатник Руслан Богданович – заступник головного судді з фізкультурно-спортивного комплексу „Козацький гарт”, вчитель фізкультури Великоберезнянського ліцею з посиленою військово-фізичною підготовкою Закарпатської обласної ради (за згодою).

„Ветеранський простір „ВДОМА” управління з питань ветеранської політики Закарпатської обласної державної адміністрації – обласної військової адміністрації (за згодою).

3. Курта Андрій Юрійович – член суддівської колегії з фізкультурно-спортивного комплексу „Козацький гарт”, начальник сектору ювенальної превенції управління превентивної діяльності Головного управління Національної поліції в Закарпатській області, підполковник поліції (за згодою).

4. Осипенко Олена Олексіївна – член суддівської колегії з фізкультурно-спортивного комплексу „Козацький гарт”, методист КЗПО „ПАДІЮН”.

### **ВІЙСЬКОВО-ПРИКЛАДНИЙ КОМПЛЕКС „КОЗАЦЬКА ЗВИТЯГА”**

1. Богдан Юрій Юрійович – заступник головного судді з військово-прикладного комплексу „Козацька звитяга”, полковник, старший офіцер відділу призову сектору комплектування Закарпатського обласного територіального центру комплектування та соціальної підтримки (за згодою).

2. Петрішка Борис Михайлович – член суддівської колегії з військово-прикладного комплексу „Козацька звитяга”, провідний інспектор сектору превентивної діяльності, ринкового нагляду та техногенної безпеки управління цивільного захисту та превентивної діяльності Головного управління Державної служби України з надзвичайних ситуацій у Закарпатській області (за згодою)

3. Кенсіцький Володимир Леопольдович – член суддівської колегії з військово-прикладного комплексу „Козацька звитяга”, заступник начальника Комунальної установи „Закарпатський обласний центр підготовки населення до національного спротиву” (за згодою).

4. Стегура Віктор Юрійович – член суддівської колегії з військово-прикладного комплексу „Козацька звитяга”, заступник керівника відокремленого підрозділу громадської організації „Товариство сприяння обороні України” в Закарпатській області (за згодою).

5. Газа Наталія Василівна – член суддівської колегії з військово-прикладного комплексу „Козацька звитяга”, старший лікар Великоберезнянського ліцею з посиленою військово-фізичною підготовкою Закарпатської обласної ради (за згодою).


6. Бритов Едуард Анатолійович – член суддівської колегії з військово-прикладного комплексу „Козацька звитяга”, вчитель предмета „Захист України” Великоберезнянського ліцею з посиленою військово-фізичною підготовкою Закарпатської обласної ради (за згодою).

ЗАТВЕРДЖЕНО  
В.о. директора КЗПО „ПАДІОН”  
Ганущина С.І.



Додаток 3

ПОГОДЖЕНО  
Голова обласного штабу  
Марусинець М.І.



**Склад  
Таборової старшини  
обласного етапу**

**Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної  
гри „Сокіл” („Джура”) - „Закарпатська Січ-2026”**

1. Отаман табору – Яковлев Анатолій Сергійович, керівник гуртків КЗПО „ПАДІОН”.
2. Бунчужний – Фурик Іван Ярославович, вчитель фізичної культури Королівського закладу загальної середньої освіти № 2 Королівської селищної ради.
3. Хорунжий – Сіденко Олександр Григорович, заступник директора Ужгородського ліцею „Лідер” з навчально-виховної роботи.
4. Осавул – Трайно Іван Вікторович, керівник гуртків КЗПО „ПАДІОН”.
5. Писар – Швець Ксенія Владиславівна, викладач образотворчого мистецтва Чинадіївської школи мистецтв.

Додаток 4

ЗАТВЕРДЖЕНО  
В.о. директора КЗПО „ПАДІОН”  
Ганущина С.І.



ПОГОДЖЕНО  
Голова обласного штабу  
Марусинець М.І.



**СКЛАД**  
**Апеляційної комісії**  
**II (обласного) етапу гри „Сокіл” („Джура”) –**  
**„Закарпатська Січ-2026”**

1. Василенко Марта Йосипівна – – головний спеціаліст відділу загальної середньої, дошкільної, позашкільної освіти департаменту освіти і науки, молоді та спорту облдержадміністрації – обласної військової адміністрації.
2. Барна Іван Віталійович – керівник гуртків КЗПО „ПАДІОН”.
3. Хаща Лариса Михайлівна – методист КЗПО „ПАДІОН”.