



УПРАВЛІННЯ ОСВІТИ УЖГОРОДСЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ

НАКАЗ

05.05.2025

м. Ужгород

№ 86

**Про проведення I (міського) етапу
Всеукраїнської дитячо-юнацької
військово-патріотичної гри «Сокіл»
(«Джура») серед роїв середньої та
старшої вікових груп закладів
загальної середньої освіти
Ужгородської міської територіальної
громади**

Відповідно до розпорядження Ужгородського міського голови 06.03.2025 № 129 «Про створення міського штабу з організації та проведення I (міського) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») у 2024/2025 навчальному році», Плану підготовки щодо проведення початкового (шкільного) та I (міського) етапів Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») у 2024/2025 навчальному році, затвердженого наказом управління освіти Ужгородської міської ради 31.01.2025 № 20, з метою національно-патріотичного виховання учнівської молоді на засадах національної гідності, високої самосвідомості, активної громадянської позиції, формування здорового способу життя, розвитку духовно багатой, морально стійкої та фізично розвиненої особистості, готової до захисту України, утвердження національних цінностей, поваги до історичної спадщини українського народу, розвитку лідерських якостей, командної взаємодії та відповідальності

НАКАЗУЮ:

1. Провести 9 травня 2025 року I (міський) етап Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») серед роїв середньої та старшої вікових груп закладів загальної середньої освіти Ужгородської міської територіальної громади (далі – Гра).

Місце проведення: Ужгородський ліцей «Лідер» Ужгородської міської ради Закарпатської області.

Початок заходу: 10:00 год.

Початок роботи мандатної комісії та збір учасників: 09:30 год.

2. Затвердити Умови проведення I (міського) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») для середньої та старшої вікових груп у 2024/2025 навчальному році (далі – Умови Гри) (додається).

3. Затвердити склад головної суддівської колегії з проведення I (міського) етапу Гри (додається).

4. Затвердити кошторис витрат, пов'язаних з організацією і проведенням I (міського) етапу Гри.

5. Керівникам закладів загальної середньої освіти:

5.1. Відрядити рої середньої та старшої вікових груп у супроводі представників (виховника і педагога-організатора) для участі у заході.

5.2. Покласти на представників рою персональну відповідальність за збереження життя і здоров'я учасників у дорозі та під час проведення заходу.

5.3. Провести інструктаж дітей та представників рою з техніки безпеки, правил поведінки, порядку дій у разі виникнення надзвичайної ситуації чи повітряної тривоги, профілактики травматизму та запобігання нещасних випадків.

5.4. Підготувати необхідні документи щодо участі команд у Грі (наказ, заявка, інструктаж) згідно з додатками 1, 2.

До участі у Грі допускаються учні, які мають дозвіл лікаря.

Документи подаються мандатній комісії перед початком Гри.

5.5. Відрядити вчителів – членів суддівської колегії для участі у заході.

Початок роботи суддівської колегії: 09:00 год.

6. Керівнику Ужгородського ліцею «Лідер» (М. Комарницький):

6.1. Забезпечити належні умови для проведення Гри з дотриманням заходів безпеки, необхідним інвентарем, організацією конкурсних локацій відповідно до Умов Гри, а також медичний супровід.

6.2. Ознайомити учасників з алгоритмом дій на випадок оголошення повітряної тривоги чи інших надзвичайних ситуацій, а також з схемами евакуації.

7. Головному судді, учителю предмету «Захист України» Ужгородського ліцею «Лідер» (Ю. Жентичка):

7.1. Забезпечити об'єктивне та якісне суддівство конкурсів та випробувань.

7.2. До 12 травня 2025 року подати до управління освіти Ужгородської міської ради (Н. Андрушек) звіт головного судді, протоколи конкурсів та випробувань, заявки роїв.

8. Начальнику відділу бухгалтерського обліку і звітності, головному бухгалтеру управління освіти Л. Брензович профінансувати витрати на організації та проведення заходу відповідно до затвердженого кошторису.

9. Контроль за виконанням наказу покласти на заступника начальника управління освіти М. Пуківську.

Начальник управління



Наталія БАРАНЮК

Додаток 1
до наказу управління освіти
Ужгородської міської ради
05.05.2025 № 88

ЗАЯВКА

на участь I (міському) етапі Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») серед роїв _____ вікової групи.
(назва змагань, етап) (вікова група)

команди _____

(ЗЗСО, назва рою)

Місце проведення: Ужгородський ліцей «Лідер» Ужгородської міської ради
Закарпатської області.

Дата: 09 травня 2025 р.

1.	Фото учасника (печатка ЗО)	Прізвище та ім'я	
		Рік народження	
		Клас	
		Віза лікаря (підпис та печатка лікаря)	
2.	Фото учасника (печатка ЗО)	Прізвище та ім'я	
		Рік народження	
		Клас	
		Віза лікаря (підпис та печатка лікаря)	
3.	Фото учасника (печатка ЗО)	Прізвище та ім'я	
		Рік народження	
		Клас	
		Віза лікаря (підпис та печатка лікаря)	
4.	Фото учасника (печатка ЗО)	Прізвище та ім'я	
		Рік народження	
		Клас	
		Віза лікаря (підпис та печатка лікаря)	

5.	Фото учасника (печатка ЗО)	Прізвище та ім'я	
		Рік народження	
		Клас	
		Віза лікаря (підпис та печатка лікаря)	
6.	Фото учасника (печатка ЗО)	Прізвище та ім'я	
		Рік народження	
		Клас	
		Віза лікаря (підпис та печатка лікаря)	
7.	Фото учасника (печатка ЗО)	Прізвище та ім'я	
		Рік народження	
		Клас	
		Віза лікаря (підпис та печатка лікаря)	
8.	Фото учасника (печатка ЗО)	Прізвище та ім'я	
		Рік народження	
		Клас	
		Віза лікаря (підпис та печатка лікаря)	

Зазначені у списку особи пройшли належне тренування і до Грі підготовлені

_____/_____
(Підпис) (ПІБ тренера/вчителя)

Допущено до участі у Грі _____ учнів/учениць
(кількість прописом)

Лікар

_____/_____
(Підпис) (ПІБ)

М.П.

Керівник команди

_____/_____
(Підпис) (ПІБ)

Керівник закладу освіти

_____/_____
(Підпис) (ПІБ)

М.П.

Додаток 2

до наказу управління освіти

Ужгородської міської ради

05.05.2025 № 86

**Цільовий інструктаж
з правил поведінки та порядку дій у разі
виникнення надзвичайної ситуації**

Я, _____,
займаючий посаду _____,
отримав інструктаж щодо дій у разі виникнення НС або в разі оголошення
повітряної тривоги та довів його до відома учасників команди закладу освіти

Погоджуюся виконувати інструкції, що прописані у «Плані дій на випадок
оголошення повітряної тривоги, або настання інших НС чи загроз».

Дата _____

Підпис _____

№ з/п	Прізвище, ім'я, по батькові	Отримав інструкції з порядком дій у разі виникнення НС або в разі оголошення повітряної тривоги. Погоджуюся виконувати інструкції <i>Так/ні</i>	Дата	Підпис
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				

ЗАТВЕРДЖЕНО

Наказ управління освіти
Ужгородської міської ради
05.05.2025 № 86

УМОВИ
проведення I (міського) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької
військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») для середньої та старшої
вікових груп у 2024/2025 навчальному році

До участі у I (міському) етапі Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») (далі – Гра) допускаються рої середньої та старшої вікових груп (джури – учні 11-14 років та молоді козаки – учні 15-17 років) із числа учнів закладів загальної середньої освіти Ужгородської міської територіальної громади.

Склад рою – 8 осіб, серед яких має бути не менше двох представників протилежної статі.

Кожен рій обирає провідника – ройового.

№ з/п	НОМІНАЦІЯ	КАТЕГОРІЯ
ІНТЕЛЕКТУАЛЬНО-МИСТЕЦЬКИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКІ ЗАБАВИ»		
1.	Інтелектуальна гра-вікторина «Відун»	заліковий
ВІЙСЬКОВО-ПРИКЛАДНИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКА ЗВИТЯГА»		
2.	Конкурс строю «Впоряд»	заліковий
3.	Змагання «Стрільба із пневматичної зброї»	заліковий
4.	Розбирання та складання АК	заліковий
5.	Конкурс «Рятівник»	заліковий
ФІЗКУЛЬТУРНО-СПОРТИВНИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКИЙ ГАРТ»		
6.	Козацька забава «Перетягування линви»	заліковий
7.	Віджимання	заліковий
8.	Підтягування на перекладині	заліковий
9.	«Смуга перешкод»	заліковий

Змагання в конкурсах та випробуваннях «Відун», «Стрільба», «Розбирання та збирання АК», «Рятівник» розпочинаються одночасно для всіх роїв, при цьому рій розділяється на чотири групи відповідно до кількості конкурсів.

У разі відсутності представників рою в будь-якому з конкурсів або випробувань, такий рій у відповідному виді змагань займає місце після всіх команд, які виконали умови конкурсу.

Підсумковий командний залік визначається за сумою місць, зайнятих роями в усіх випробуваннях.

Переможцем визнається рій з найменшою сумою балів.

У разі рівності результатів перевага надається команді, яка посіла вище місце в конкурсі «Стрільба з пневматичної зброї». Далі за пріоритетністю враховуються результати конкурсів «Впоряд» та «Відун».

Суддівська колегія залишає за собою право вносити зміни до умов окремих конкурсів у бік їхнього полегшення, залежно від обставин проведення заходу.

Для участі в спортивних і польових змаганнях учасники повинні бути забезпечені відповідним спеціальним одягом.

ІНТЕЛЕКТУАЛЬНО-МИСТЕЦЬКИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКІ ЗАБАВИ»

1. ІНТЕЛЕКТУАЛЬНА ГРА-ВІКТОРИНА «ВІДУН»

Зміст конкурсу. Інтелектуальні змагання з історії України, Української революції, етнографії, історії українського війська та сучасних Збройних Сил України. Завдання виконуються у формі тестування.

Склад учасників. Від кожного рою в конкурсі беруть участь 2 учасники.

Формат проведення. Конкурс проводиться в один етап. Учасники виконують тестові завдання, що складаються з 30 питань. За кожну правильну відповідь команді нараховуються бали. Усі рої однієї вікової групи отримують однаковий варіант завдання. При оцінюванні також враховується час виконання тесту.

Оцінювання. Місце рою визначається за найбільшою сумою набраних балів. У разі однакової кількості балів перевага надається рою, який виконав завдання за менший проміжок часу.

ВІЙСЬКОВО-ПРИКЛАДНИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКА ЗВИТЯГА»

2. КОНКУРС «ВПОРЯД»

Форма проведення. Конкурс проводиться у форматі демонстрації стройової підготовки (муштрового впоряду). Оцінювання здійснюється відповідно до Муштрового впоряду гри «Сокіл» («Джура»).

Мета конкурсу. Перевірка практичних навичок рою у стройовій підготовці як в індивідуальному, так і в командному виконанні.

Місце проведення. Стройовий плац або рівний майданчик з твердим покриттям (асфальт, бетон, дерево) розміром не менше 50 м у довжину та 30 м у ширину.

Час на виконання. Загальний час на виконання обов'язкового завдання – до 8 хвилин. У разі перевищення часу рій отримує «-10» штрафних балів.

Склад учасників. У конкурсі бере участь весь рій (8 осіб). У разі відсутності одного учасника рій отримує «-64» штрафні бали.

Подання наказів. Накази подає головний суддя (ройовому) та ройовий (усі команди для рою).

Система оцінювання. Результати визначаються на основі кількості помилок, допущених кожним учасником під час виконання елементів муштрового впоряду. За кожну помилку суддя нараховує **«-1» штрафний бал.**

Оцінювання здійснюється за такими критеріями:

- зовнішній вигляд учасників, справність одностроїв;
- муштрова постава;
- злагодженість дій рою;
- якість виконання команд;
- звіт ройового, чіткість та правильність поданих ним наказів;
- наявність назви рою та гасла;
- виконання маршової пісні (оцінюється її тематика та ідейна спрямованість).

Творче завдання. Рій може підготувати творче завдання заздалегідь (виконується поза межами обов'язкової програми). За кожну синхронну та якісно виконану комбінацію елементів муштрового впоряду, що не входить до обов'язкового завдання, судді можуть нарахувати **+1 бал**. Таким чином рій має можливість зменшити суму штрафних балів.

Підсумки конкурсу. Переможцем вважається рій, який у підсумку виконання обов'язкового та творчого завдання набрав найбільшу суму балів. У разі рівної кількості балів перевага надається рою з меншою кількістю штрафних балів.

Послідовність виконання

Обов'язкове завдання – це виконання прийомів стройової підготовки у складі рою без зброї.

Завершується виконання обов'язкового завдання проходженням рою урочистим кроком із виконанням маршової патріотичної пісні на тему козацтва, Українських січових стрільців, військ УНР, УПА або сучасних Збройних Сил України (у межах відведеного часу).

Творче завдання може бути представлено у вигляді злагодженого та чіткого показу комбінацій елементів муштрового впоряду у складі рою. Воно може виконуватися без зброї або зі зброєю (виконання зі зброєю здійснюється відповідно до положень Стройового статуту Збройних Сил України).

Допускається музичний супровід, який технічно забезпечується самими учасниками.

Суддівська колегія. До складу суддівської колегії входять фахівці з мушτροвої підготовки гри «Сокіл» («Джура»), зокрема військові інструктори або військовослужбовці. Кількість суддів визначається з розрахунку: один суддя на кожних двох учасників рою. Головний суддя обов'язково оцінює дії ройового та хорунжого (прапороносця).

Розміщення суддів. Судді розташовуються посередині стройового плацу (майданчика). Рекомендується, щоб рій виходив на місце виконання вправ з правого боку від суддівської колегії.

Обов'язкова послідовність виконання вправ рою:

1. Вихід рою та звернення ройового до суддівської колегії із звітом;

2. Шикування в однолаву;
3. Повороти на місці (праворуч, ліворуч, обернись);
4. Перешикування з однолави в дволаву та навпаки;
5. Крок на місці;
6. Перешикування у дворяд;
7. Проходження рою урочистим кроком із виконанням військового вітання під час руху;
8. Проходження з виконанням маршової патріотичної пісні;
9. Виконання творчого завдання (за наявності готовності та бажання рою).

Порядок виконання

1. Вихід рою. Рій підходить до визначеного 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 – хорунжий (прапороносець) з прапором (у урочистому положенні), а за ним – увесь рій у дворядному шикуванні (колона по двоє).

2. Шикування на місці. Після прибуття на місце ройовий подає команду: **«РІЙ НА МІСЦІ. СТІЙ. Ліво-(право-)РУЧ!»**

Ройовий виконує два кроки вперед, повертається ліворуч, щоб бачити увесь рій, і подає команду: **«РІЙ. До правого РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО! Наша назва – (рій проголошує назву), наше гасло – (рій проголошує гасло).»**

3. Звіт головному судді. Ройовий подає команду: **«До середини ГЛЯНЬ!»** Після цього ройовий підходить до головного судді конкурсу і доповідає: **«Пане суддя! Рій (назва рою) до участі в конкурсі «Впоряд» готовий! Ройовий (ім'я, прізвище).»**

4. Приведення рою до положення «спочинь». Ройовий крокує навскіс праворуч і стає зліва від судді.

Суддя подає команду: **«СПОЧИНЬ!»**

Ройовий дублює команду: **«Спо-ЧИНЬ!»**

Учасники стають у положення «спочинь»:

- вага тіла переноситься на праву ногу;
- ліва нога виставлена під кутом 45 градусів, п'ятка знаходиться на прямій лінії з носком правої ноги;
- руки вільно опущені вздовж тулуба.

Хорунжий самостійно ставить прапор до стопи, тримаючи його випрямленою рукою навскіс вправо.

5. Повернення ройового та завершення підготовки до виконання завдання. Ройовий повертається на своє місце у строю та подає команду: **«Рій. РОЗХІД!»**

Шикування в однолаву

1. Збір рою. Ройовий підходить до встановленого місця шикування та подає команду: **«Рій – ЗБІРКА!»**. За цією командою джури бігом збираються до ройового.

2. Шиккування в однолаву. Ройовий подає команду: «Рій, в однолаву – **ШИКУЙСЬ!**». При подачі команди ройовий приймає поставу «струнко» і рукою вказує лінію для шиккування. Щойно перший учасник рою займає лінію, ройовий робить крок уперед і повертається обличчям до строю (тобто до фронту шиккування).

3. Вирівнювання рою. Ройовий подає команду: «До правого – **РІВНЯЙСЬ!**». За командою всі джури, крім правофлангового прапороносця (хорунжого), повертають голови праворуч (праве вухо вище від лівого, підборіддя злегка підняте) і вирівнюються по лінії. Допускається корекція положення (пересування вперед, назад або вбік) для точного вирівнювання.

4. Завершення шиккування. Ройовий подає команди: «**СТРУНКО!**», «**Спо-ЧИНЬ!**»

Повороти на місці (праворуч, ліворуч, обернись)

Ройовий подає команду: «Рій!». Всі джури приймають рівну поставу «струнко».

Ройовий двічі (в довільному порядку) подає команди: «**Право-РУЧ!**», «**Ліво-РУЧ!**», «**Обер-НИСЬ!**»

Після виконання поворотів ройовий подає команди: «До правого – **РІВНЯЙСЬ!**», «**СТРУНКО!**»

Ройовий подає команду: «**Спо-ЧИНЬ!**»

Перешикування рою з однолави в дволаву та навпаки

1. Відлік у строю. Ройовий подає команду: «Рій, до двох – **відлі-ЧИ!**»

Відлік починається з правого флангу: кожен джура швидко повертає голову до сусіда зліва, називає свій номер, після чого ставить голову прямо. Крайній лівого флангу не повертає голову, робить крок уперед, доповідає: «Відлік завершено!»...та повертається назад на своє місце.

2. Шиккування в дволаву. Ройовий подає команду: «Рій, у дволаву – **ШИКУЙСЬ!**». За командою другі номери виконують крок назад лівою ногою (праву не приставляють), роблять крок праворуч, щоб стати позаду перших номерів, після чого приставляють ліву ногу.

3. Змикання в колону. Ройовий подає команду: «Рій, вправо зім-**КНИСЬ!**». За командою всі джури, крім того, до кого здійснюється змикання, повертаються у бік змикання, півкроком підходять на визначену відстань, самостійно зупиняються та повертаються обличчям до фронту строю (вліво).

Далі ройовий подає команди: «До правого – **РІВНЯЙСЬ! СТРУНКО!**»

Завершує вправу командою: «**Спо-ЧИНЬ!**»

4. Розмикання рою. Ройовий подає команду (за потреби – з вказанням кількості кроків): «Рій, вліво (____ кроків) **розім-КНИСЬ!**». За виконавчою командою всі джури, крім того, від кого здійснюється розмикання, повертаються у вказаний бік, одночасно з постановкою ноги повертають голову вперед, рухаються півкроком, слідкують через плече за джуною позаду та не відриваються від нього, після зупинки джури позаду – кожен виконує вказану кількість кроків (або один крок), завершує вправу поворотом праворуч.

5. Повернення до однолави. Ройовий подає команду: «Рій, в однолаву – **ШИКУЙСЬ!**». За командою другі номери роблять крок вліво лівою ногою (праву не приставляють), виконують крок уперед, приставляють ліву ногу.

Ройовий подає команди: «**До правого – РІВНЯЙСЬ! СТРУНКО!**»

Завершує прийом командою: «**Спо-ЧИНЬ!**»

Крок на місці

Ройовий подає команду: «Рій, До правого **РІВНЯЙСЬ. СТРУНКО. На місці ходом-РУШ!**». За цією командою всі джури крокують на місці.

Ройовий подає команду: «Рій – **СТІЙ!**». Після цієї команди, поданої під ліву ногу, всі джури приставляють праву ногу та зупиняються на місці, виконуючи зупинку на два кроки.

Ройовий завершує виконання прийому командою: «**Спо-ЧИНЬ!**»

Перешиккування в дворяд

Ройовий подає команду: «Рій. У дволаву – **ШИКУЙСЬ!**»

Ройовий подає команду: «Рій, **Право-РУЧ. Зім-КНИСЬ!**». За цією командою всі джури повертаються праворуч, після чого півкроком підходять до встановленої дистанції для шиккування в ряд. Ройовий і хорунжий роблять півкрок навкіс вправо, щоб зайняти місце посередині колон.

Ройовий робить ще крок уперед, повертається до рою і подає команди: «**РІЙ, РІВНЯЙСЬ. СТРУНКО!**»

Проходження урочистим ходом з виконанням військового вітання під час руху

Рій у дворяд знаходиться на вихідній позиції, хорунжий з прапором рою стоїть перед роєм у положенні для руху урочистим ходом, ройовий – перед хорунжим.

Ройовий розвертається спиною до рою та 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 тримають 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, рій продовжує рух 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 та крокує на вихідну позицію).

Дії хорунжого (прапороносця)

1. Відповідальність за прапор. Хорунжий відповідає за стан прапору. За можливості він має одного або двох помічників – підхорунжих, які допомагають йому виконувати церемоніал із прапором. На урочистих заходах хорунжі та підхорунжі повинні носити білі рукавички.

2. Тримання прапора. Хорунжий завжди має тримати прапор на почесному місці, піднятим вгору, не спираючи його ні до чого. Неприпустимо, щоб прапор торкався землі чи будь-яких споруд. Хорунжий або підхорунжі не можуть залишати прапор без нагляду. Коли прапор не використовується, хорунжий має урочисто згорнути його і сховати в відповідний футляр. Прапор тримається правою рукою. Усі команди, які подає ройовий, хорунжий має виконувати з належною до прапору пошаною.

3. Основна постава хорунжого з прапором. По команді «Рій (підрозділ) в ...лаву шикуйсь» хорунжий займає перше місце зліва від ройового в лаві, приймаючи муштрову (основну) поставу. Він утримує прапор правою рукою вертикально догори, паралельно до тіла. Кінець древка ставиться біля носка правої ноги, рука тримає древко на висоті «сонячного сплетіння», лікоть направлений назад. Така постава також приймається, коли хорунжий знаходиться у положенні «Спо-ЧИНЬ», а ройовий дає команду на звернення до підрозділу або до хорунжого особисто (наприклад, «Рій (підрозділ) ...» чи «Хорунжий Неділько ...»).

4. Положення «Прапор ВГОРУ». Цю команду надає ройовий, або її може виконати хорунжий самостійно після команди «РІВНЯЙСЬ» або перед початком руху. Хорунжий правою рукою піднімає прапор догори, лівою рукою перехоплює його, щоб передпліччя лівої руки було паралельно землі на висоті ший, долоня лівої руки звернена вперед. Одночасно права рука перехоплює древко прапора на висоті поясу і ставить його в торбинку для древка або спирає до поясу. Ліва рука тримає древко вертикально на висоті ший.

5. Постава «СТРУНКО». Із положення «Прапор ВГОРУ» прапор нахиляється вперед під кутом 30-45 градусів лівою рукою. Постава хорунжого – відповідно до загальної команди «СТРУНКО». Команда може виконуватись як на місці, так і в русі. Після команди «Ходом РУШ» хорунжий самостійно приймає положення прапора «СТРУНКО», якщо не отримує команди «Прапор (стяг, знамено) на-ПЛЕЧЕ».

6. Прапор (стяг, знамено) до СТОПИ. Команда надається після команд «Прапор на ПЛЕЧЕ», «Прапор ВГОРУ» або «СТРУНКО». Хорунжий виконує її самостійно: лівою рукою опускає прапор вниз, а правою рукою перехоплює його та ставить древко вертикально біля носка правої ноги. Приймається основна постава хорунжого.

7. Команда «Спо-ЧИНЬ». Виконується тільки з основної постави хорунжого. Хорунжий випрямляє праву руку навскоси таким чином, щоб

прапор нахилився вперед-вправо (під кутом 30-45 градусів), а основа древка вперлася під носок правої стопи. Права рука випрямлена, полотнище прапора не торкається нікого і нічого. Із положення **«СТРУНКО»** хорунжий, отримавши команду **«Спо-ЧИНЬ»**, 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 дає ройовий перед виходом рою на рух похідним кроком на значній відстані. Команда виконується виключно на місці. Команда виконується у два етапи з основної постави хорунжого:

1. Спочатку виконується команда **«Прапор ВГОРУ»**;
2. Потім лівою рукою перехоплюється древко прапора зворотним хватом (долонею до хорунжого), права рука випрямляється вперед-вниз під кутом 30-45 градусів. Кисть правої руки охоплює кінець древка. Древко опускається і лягає на випрямлену праву руку, яка трохи його огинає. Ліва рука вільно опущена вздовж тіла. Для переходу з положення **«Прапор (стяг, знамено) на-ПЛЕЧЕ»** у положення **«Прапор ВГОРУ»** дії проводяться у зворотному порядку.

9. Перед шиккуванням (перешиккуванням) рою для початку руху. Хорунжий займає своє місце для руху самостійно. Під час руху відстань між хорунжими і ройовим має бути не менше двох кроків, а відстань між роєм і хорунжим – не менше одного кроку.

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

3. СТРІЛЬБА З ПНЕВМАТИЧНОЇ ЗБРОЇ

У змаганнях бере участь по одному хлопцю та одній дівчині від рою.

Мішень: № 10 на дистанції до 10 метрів.

Час для стрільби: 5 хвилин.

Кількість пострілів: 8 (3 пробних та 5 контрольних).

Мішені: 2 (пристрілочна – П, залікова – З). Якщо є одна мішень, після пристрілочних пострілів вона маркується для залікових пострілів.

Положення для стрільби: сидячи з упору.

Правила безпеки. Учасники обов'язково дотримуються правил безпеки під час стрільби.

Оцінка результатів. Визначаються командні та індивідуальні результати (незалежно від статі). Результат визначається за кількістю точних попадань і відповідно набраними балами.

Перемога. Перемагає рій, який набирає найбільше балів. У разі однакової кількості балів, перевага надається команді, яка має більше влучень у середину мішені.

4. РОЗБИРАННЯ ТА СКЛАДАННЯ АВТОМАТА КАЛАШНІКОВА

У випробуванні беруть участь по одному хлопцю та одній дівчині від рою.

Завдання. Учасники виконують по одній заліковій спробі. Кожному учаснику дозволяється зробити одну тренувальну спробу.

Правила безпеки. Учасники обов'язково дотримуються правил безпеки при поводженні зі зброєю.

Оцінка результатів. Визначаються командний та індивідуальний результати (незалежно від статі). Оцінка здійснюється за швидкістю виконання завдання.

Перемога. Перемагає рій, який виконав завдання за найменший сумарний час двох учасників.

5. КОНКУРС «РЯТІВНИК»

Надання першої домедичної допомоги (для середньої вікової групи); тактична медицина (в т.ч. надання допомоги в зоні обстрілу для старшої вікової групи) та транспортування потерпілого

У випробуванні беруть участь 2 учасника від рою.

Конкурс складається з двох етапів:

1. Теоретичний етап – тестування знань учасників.

2. Практичний етап – надання допомоги пораненому.

Оцінка результатів. Враховується час виконання завдань. За теоретичну частину рій отримує від 0 до 5 балів. За практичне завдання рій отримує від 0 до 10 балів.

Визначення переможця. Переможець визначається за найбільшою сумою балів. У разі рівності балів перемагає той рій, який швидше виконав практичне завдання. Якщо і ці показники рівні, перевага надається команді, яка була швидшою у теоретичному турі.

ФІЗКУЛЬТУРНО-СПОРТИВНИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКИЙ ГАРТ»

6. КОЗАЦЬКА ЗАБАВА «ПЕРЕТЯГУВАННЯ ЛИНВИ»

Перед початком випробувань проводиться жеребкування серед роїв. У змаганнях беруть участь по дві команди: 6 x 6 (не менше 1 учасника протилежної статі в кожній команді), 1 учасник – запасний. Заміна може бути здійснена перед початком наступної спроби. Один учасник може керувати діями команди поза межами майданчика, на якому проходить випробування. Учасник змагань називається «пулер».

Линва. Стандартна: окружність 30-35 мм, довжина – 30 м, кінці – обметані. На линві позначено середину (центральный маркер) та дві маркувальні стрічки на відстані одного метра з обох боків центрального маркера для першого пулера команди. Позначки різного кольору.

Майданчик. Для змагання на майданчику позначено поперечну центральну лінію під центральним маркером на линві. Фінішні лінії знаходяться на відстані трьох метрів від центральної з обох боків. Покриття майданчика – бруківка. Шиповане взуття та бутси заборонені.

Розташування учасників. Кожна команда бере свою половину линви. Пулери стоять по обидва боки линви, чергуючи місце (перший пулер зліва, другий – праворуч і так далі). Пулери, що стоять зліва, закріплюють линву під правим ліктем, а ті, що праворуч – під лівим ліктем, утримуючи линву обома руками.

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

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

Кожен пулер робить захват линви лише на відстані до крайньої маркувальної стрічки, не ближче. Перший пулер повинен здійснити захват якомога ближче до крайньої маркувальної стрічки.

Правила. Не допускаються вузли або петлі на линві, а також чіпляння її навколо частин тіла. Якщо линва перетинає пулера, це вважається порушенням.

Линва повинна бути поєднана з центральною лінією на майданчику перед початком тяги.

Пулери тримають линву двома руками простим захватом з долонями вгору. Стопи ніг мають бути попереду колін, і така позиція зберігається протягом всієї тяги. Будь-який інший захват, що може заважати вільному руху линви, є порушенням.

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.

На старті лінія центру линви має бути поєднана з центральною лінією на поверхні майданчика.

Змагання. Суддями виступають три особи: два бокові (які супроводжують команду в тязі) і один головний суддя.

Змагання починаються за сигналом головного судді (свисток).

Команди перетягують линву на свою сторону. Перемагає команда, яка перетягне середній маркер линви за фінішну лінію на своїй стороні майданчика.

Порушення. Якщо один із пулерів торкається землі іншою частиною тіла, крім ніг (так зване «сидіння»), це вважається порушенням.

Порушення також включають: гальмування тяги («ступор»), відсутність активної боротьби («тяга без боротьби»), неконтрольоване пересування линви через руки, повторне сидіння під час боротьби («гребля»).

Якщо команда тричі порушує правила, вона дискваліфікується.

Переможець. Перемагає команда, яка виграє у всіх спробах змагання.

7. ЗГИНАННЯ ТА РОЗГИНАННЯ РУК З УПОРУ ЛЕЖАЧИ (хлопці) та ВІД ЛАВИ (дівчата)

У змаганнях бере участь повний склад рою.

Хлопці: виконують вправу в упорі лежачи, розміщуючи руки на ширині плечей на долонях. Згинаючи руки в ліктьових суглобах, необхідно опуститися вниз так, щоб груди торкалися підлоги, після чого випрямити руки та повернутися в початкове положення, утримуючи тіло прямим.

Дівчата: виконують вправу від лави. Віджимання здійснюються з упору, опускаючись до того, як груди торкнуться лавки, і потім повертаючись до початкової позиції на прямих руках.

Критерії виконання. Усі віджимання повинні виконуватися без перерв на відпочинок. Для кожного учасника рахуються лише залікові віджимання, виконані відповідно до технічних вимог.

Визначається командний та індивідуальний результат – кількість залікових віджимань та відповідно набраних балів.

Перемагає рій, який набирає найбільше балів.

8. ПІДТЯГУВАННЯ НА ПЕРЕКЛАДИНІ

У змаганнях бере участь повний склад рою.

Вправа виконується на турніку (перекладині). Потрібно виконати підтягування, використовуючи хват зверху (руки розташовані на ширині плечей або ширше). Згинаючи руки, учасник підтягується так, щоб підборіддя перебувало вище перекладини. Після цього, розгинаючи руки, учасник опускається до положення вису, де руки повинні бути прямими.

Критерії виконання. Положення вису фіксується на 1-2 секунди. Виконання вправи з використанням маху або ривка забороняється. Підраховуються лише ті підтягування, які виконано згідно з технічними вимогами.

Визначається командний та індивідуальний результат – кількість залікових підтягувань та відповідно набраних балів.

Перемагає рій, який набирає найбільше балів.

9. «СМУГА ПЕРЕШКОД»

Випробування проходить у формі естафети, яка складається з 6 етапів:

1. Рукохід – 1 учасник.
2. Переправа по дерев'яній колоді – 1 учасник.
3. Лабіринт – 1 учасник.
4. Переправа по мотузках – 1 учасник.
5. Перекочування вантажу – 1 учасник.
6. Транспортування пораненого – 3 учасники.

Форма одягу: спортивна (лікть та коліна повинні бути закриті).

Етапи розміщені в коридорі, обмеженому обмежувальною стрічкою. Кожен етап починається та завершується контрольними лініями. Старт і фініш знаходяться в одному місці.

Порядок старту: команди стартують окремо, порядок визначається жеребкуванням.

Правила виконання. Результат змагання визначається за часом проходження усієї дистанції. Якщо учасник не проходить будь-який елемент смуги перешкод, він має право повторно пройти цей етап самостійно або з допомогою інших учасників рою, які вже подолали свої етапи. Кількість спроб обмежена двома. Якщо елемент не буде подолано за дві спроби, до загального часу команди додається по 1 хвилині за кожен непройдений елемент. Учасник не має права відмовитись від проходження будь-якого елементу смуги перешкод.

Переможе команда, яка подолає всі етапи за менший час. Якщо час результатів однаковий, перевага надається команді з меншим кількістю додаткових хвилин.

Додаткові умови. Категорично забороняється присутність керівників або представників рою на дистанції за межами обмежувальної стрічки. У разі порушення цього правила рій буде дискваліфіковано.

РОЙОВІ АТРИБУТИ

1. Назва рою. Назва рою повинна мати героїчний, козацький або патріотичний зміст. Найкраще використовувати зооморфні мотиви, гумористичні, історико-героїчні, а також фантастичні образи, зокрема з фольклору: Нічні кажани, Волоцюги, Гайдамаки, Сіроманці, Котигорошки, Чорні вершники, Чорні запорожці, Залізні вовки.

2. Мета. Метою є створення збірного образу, який учасники рою сприйматимуть як частину себе. Це має мотивувати їх спільно працювати для досягнення перемоги, наслідуючи свій ідеал.

3. Відзначка. Відзначка – це схематичне, символічне зображення назви рою. Форма: білий круг з чорним колом. У середині чорне зображення.

4. Ройовий клич-девіз. Ройовий клич має відображати лицарсько-війську, козацьку філософію, світогляд і ідеали. Можна використати народні приказки чи прислів'я, латинські вислови: «Двічі не вмирати», «Або пан, або пропав», «Краще вовком згинути, аніж жити псом», «Зі щитом або на щиті» Мета: клич має об'єднувати всіх членів рою і спрямовувати їх до позитивних вчинків.

5. Ройове гасло-позивний. Наприклад: «Пугу-Пугу – козаки з лугу» чи «Сонце сходить – буде день». Метою є використання під час змагань, зокрема теренової гри, для зв'язку з членами свого рою.

6. Прапорець. Прапорець є полотняним або сатиновим квадратом розмірами 75x75 см. Він складається з двох або трьох барв, вибраних роєм. На правій (лицевій) стороні прапорця нашивається відзнака рою, висотою 25 см. Там же розміщується симетричний напис назви рою висотою 10 см. На лівій (зворотній) стороні прапорця не має бути жодних нашивок. Прапорець носить прикріпленням до держака довжиною 180 см та діаметром 3 см.

Барви рою. Рій може вибрати два чи три кольори для свого прапорця та інших елементів ідентифікації. Основна барва для всіх учасників гри «Джура» – малинова, яку можна використовувати як додаткову барву, але не основну.

7. Типова форма-однострій. Однострій має бути простим у виготовленні, з елементами козацької тематики та традицій. Основний елемент – сорочка-вишиванка. Представники команд, що належать до молодіжних, козацьких організацій або шкільних установ, де є визначені однострої, можуть використовувати їх під час гри. Для виготовлення однострою можна використати елементи обмундирування української армії чи силових структур різних часів. Для участі у спортивних та польових змаганнях слід використовувати спеціальний одяг.

8. Зброя. Для проведення гри доцільно виготовити та екіпірувати рої (команди) дерев'яними макетами козацької чи сучасної зброї (шабля, мушкет, пістоль, гвинтівка, АК, кулемет тощо).

9. Паспорт рою. Кожен рій повинен мати власний паспорт, в якому будуть вказані основні атрибути, назва, мета, девіз, прапор, форма однострою та інші деталі, що відображають індивідуальність рою.

ЗАТВЕРДЖЕНО

Наказ управління освіти

Ужгородської міської ради

05.05.2025 № 86

СКЛАД

головної суддівської колегії з проведення I (міського) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») серед роїв середньої та старшої вікових груп у 2024/2025 навчальному році

Головний суддя

Жентичка Ю. Ю. учитель предмету «Захист України» Ужгородського ліцею «Лідер» Ужгородської міської ради Закарпатської області

Головний секретар

Андрушек Н. В. провідний фахівець групи аналітичної та інформаційної роботи управління освіти Ужгородської міської ради

Судді

Бабич І. Й. учитель предмету «Захист України» Ужгородського ліцею «Лідер» Ужгородської міської ради Закарпатської області

Біланін І. В. учитель історії Ужгородського мистецького ліцею «Перспектива» Ужгородської міської ради Закарпатської області

Білей М. П. завідувач відділу національно-патріотичного виховання комунального закладу позашкільної освіти «Закарпатський обласний центр дитячої та юнацької творчості «ПАДІЮН» (за згодою)

Дидяк М. Б. ветеран АТО (за згодою)

Іванина Л. В. учитель фізичної культури Ужгородського ліцею «Лідер» Ужгородської міської ради Закарпатської області

Кожайкін В. М. учитель фізичної культури Ужгородського ліцею № 7 Ужгородської міської ради Закарпатської області

Копинець А. С. учитель предмету «Захист України» Ужгородського ліцею «Лідер» Ужгородської міської ради Закарпатської області

Ляхович Ю. Ю. учитель історії Ужгородського ліцею № 5 ім. Івана Чендея Ужгородської міської ради Закарпатської області

- Недзельський В. М. учитель фізичної культури Ужгородської гімназії № 14
Ужгородської міської ради Закарпатської області
- Орлов Є. О. учитель фізичної культури Ужгородського ліцею імені
Августина Волошина Ужгородської міської ради
Закарпатської області
- Павлик В. І. учитель фізичної культури Ужгородського ліцею
«Імідж» Ужгородської міської ради Закарпатської
області
- Павлишинець К. Ю. учитель фізичної культури Ужгородського ліцею № 5
ім. Івана Чендея Ужгородської міської ради
Закарпатської області
- Петрішак В. М. учитель фізичної культури НВК «Гармонія»
Ужгородської міської ради Закарпатської області
- Петровська Н. П. учитель фізичної культури Ужгородського ліцею № 15
Ужгородської міської ради Закарпатської області
- Сіденко О. Г. учитель предмету «Захист України» Ужгородського
ліцею «Лідер» Ужгородської міської ради Закарпатської
області
- Тесленко І. О. учитель фізичної культури Ужгородського ліцею
«Лідер» Ужгородської міської ради Закарпатської
області
- Харченко О. В. учитель фізичної культури Ужгородського ліцею імені
В. С. Гренджі-Донського Ужгородської міської ради
Закарпатської області
- Хаща Л. М. методист відділу національно-патріотичного виховання
комунального закладу позашкільної освіти
«Закарпатський обласний центр дитячої та юнацької
творчості «ПАДІЮН» (за згодою)
- Шмігельський Г. В. учитель предмету «Захист України» Ужгородського
ліцею «Лідер» Ужгородської міської ради Закарпатської
області
- відповідно до
розпорядження
командира в/ч військовослужбовець (за згодою)