



## УПРАВЛІННЯ ОСВІТИ УЖГОРОДСЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ

### НАКАЗ

30.04.2026

м. Ужгород

№ 69

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

Відповідно до Плану підготовки щодо проведення початкового (шкільного) та I (міського) етапів Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») у 2025/2026 навчальному році, затвердженого наказом управління освіти Ужгородської міської ради 29.01.2026 № 19, 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 **8 травня 2026 року** I (міський) етап Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») серед роїв молодшої, середньої та старшої вікових категорій закладів загальної середньої освіти Ужгородської міської територіальної громади (далі – гра).

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

**Початок гри: 09:30 год.**

2. Затвердити Умови проведення I (міського) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») для молодшої, середньої та старшої вікових категорій у 2025/2026 навчальному році (далі – Умови гри) (додаються).

3. Затвердити склад головної суддівської колегії з проведення I (міського) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») у 2025/2026 навчальному році (додається).

4. Затвердити кошторис витрат, пов'язаних з організацією та проведенням I (міського) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») у 2025/2026 навчальному році.

5. Керівникам закладів загальної середньої освіти:

5.1. Відрядити рої молодшої, середньої та старшої вікових категорій у супроводі представників (виховника і педагога-організатора) для участі у грі.

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

5.3. Провести інструктаж дітей та представників рою з питань техніки безпеки, правил поведінки, порядку дій у разі виникнення надзвичайних ситуацій чи повітряної тривоги, профілактики травматизму та запобігання нещасним випадкам.

5.4. Підготувати необхідні документи щодо участі команд у грі (наказ, заявку рою на участь, інструктаж) згідно з додатками 1, 2.

До участі у грі допускаються учні, які отримали дозвіл лікаря.

Документи подаються до мандатної комісії за 30 хвилин до початку гри.

5.5. До 5 травня 2026 року надіслати паспорт рою, який братиме участь у грі, на електронну адресу управління освіти відповідно до додатка до наказу управління освіти Ужгородської міської ради 29.01.2026 № 19 «Про проведення у 2025/2026 навчальному році початкового (шкільного) та I (міського) етапів Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)».

5.6. Відрядити вчителів – членів суддівської колегії для участі у грі.

Початок роботи суддівської колегії: 09:00 год.

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

6.1. Забезпечити належні умови для проведення гри, зокрема дотримання заходів безпеки, наявність необхідного інвентарю, організацію конкурсних локацій відповідно до Умов гри, а також медичний супровід.

6.2. Ознайомити учасників гри з інформацією про розташування найближчого укриття, алгоритмом дій у разі оголошення повітряної тривоги або виникнення інших надзвичайних ситуацій чи загроз, а також зі схемами евакуації.

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

7.1. Забезпечити гру необхідним обладнанням та інвентарем, організувати перевірку їх технічного стану та правильну експлуатацію.

7.2. Вжити необхідних заходів щодо запобігання порушенням вимог безпеки під час проведення гри, провести інструктаж учасників перед початком конкурсів і випробувань.

7.3. Організувати якісне та об'єктивне суддівство гри.

7.4. До 13 травня 2026 року подати до управління освіти Ужгородської міської ради (Н. Андрушек) звіт головного судді, заявки роїв, протоколи проведення конкурсів і випробувань.

8. Начальнику відділу бухгалтерського обліку і звітності, головному бухгалтеру управління освіти Л. Брензович забезпечити фінансування витрат, пов'язаних з організацією та проведенням гри, згідно із затвердженим кошторисом.

9. Контроль за виконанням наказу залишаю за собою.

**В. о. начальника управління,  
заступник начальника управління**



**Марина ПУКІВСЬКА**

### ЗАЯВКА

на участь у I (міському) етапі Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») серед роїв \_\_\_\_\_ вікової категорії команди \_\_\_\_\_

(ЗЗСО, назва рою)

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

Дата: 08 травня 2026 р.

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

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

Зазначені у списку особи пройшли належне тренування і до гри 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.

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

Я, \_\_\_\_\_,  
який (яка) обіймає посаду \_\_\_\_\_,  
пройшов інструктаж щодо дій у разі виникнення надзвичайних ситуацій або  
оголошення повітряної тривоги та довів (довела) його до відома учасників  
команди закладу освіти \_\_\_\_\_.

Зобов'язуюся виконувати вимоги, визначені у «Плані дій на випадок  
оголошення повітряної тривоги або виникнення інших надзвичайних ситуацій  
чи загроз».

Дата \_\_\_\_\_

Підпис \_\_\_\_\_

№ з/п	Прізвище, ім'я, по батькові	Ознайомлений(а) з порядком дій у разі виникнення надзвичайних ситуацій або оголошення повітряної тривоги. Зобов'язуюся виконувати встановлені вимоги <i>Так/ні</i>	Дата	Підпис
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				

**УМОВИ**  
**проведення I (міського) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької**  
**військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») для молодшої, середньої та**  
**старшої вікових категорій у 2025/2026 навчальному році**

До участі у I (міському) етапі Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») (далі – гра) допускаються рої молодшої, середньої та старшої вікових категорій («козачата» – учні 6-10 років, «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.

**Програма для молодшої вікової категорії**  
(у конкурсах бере участь рій у повному складі)

№ з/п	НОМІНАЦІЯ	КАТЕГОРІЯ
<b>ІНТЕЛЕКТУАЛЬНО-МИСТЕЦЬКИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКІ ЗАБАВИ»</b>		
1.	Інтелектуальна гра-вікторина «Відун»	заліковий
<b>ВІЙСЬКОВО-ПРИКЛАДНИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКА ЗВИТЯГА»</b>		
2.	Конкурс строю та пісні «Впоряд»	заліковий
<b>ФІЗКУЛЬТУРНО-СПОРТИВНИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКИЙ ГАРТ»</b>		
3.	Згинання та розгинання рук в упорі лежачи	заліковий
4.	«Смуга перешкод»	заліковий

Пріоритетним у залікових змаганнях є конкурс строю та пісні «Впоряд». При рівності результатів пріоритетним стає конкурс «Смуга перешкод».

**Програма для середньої та старшої вікових категорій**

№ з/п	НОМІНАЦІЯ	КАТЕГОРІЯ
<b>ІНТЕЛЕКТУАЛЬНО-МИСТЕЦЬКИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКІ ЗАБАВИ»</b>		
1.	Інтелектуальна гра-вікторина «Відун»	заліковий

<b>ВІЙСЬКОВО-ПРИКЛАДНИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКА ЗВИТЯГА»</b>		
2.	Конкурс строю «Впоряд»	заліковий
3.	Стрільба із пневматичної зброї	заліковий
4.	Розбирання та збирання АК	заліковий
5.	Конкурс «Рятівник»	заліковий
<b>ФІЗКУЛЬТУРНО-СПОРТИВНИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКИЙ ГАРТ»</b>		
6.	Козацька забава «Перетягування линви»	заліковий
7.	Згинання та розгинання рук в упорі лежачи (хлопці) та від лави (дівчата) ( <i>середня вікова категорія</i> )	заліковий
8.	Підтягування на перекладині ( <i>старша вікова категорія</i> )	заліковий
9.	«Смуга перешкод»	заліковий

Змагання у конкурсах та випробуваннях «Відун», «Стрільба із пневматичної зброї», «Розбирання та збирання АК», «Рятівник» проводяться одночасно для всіх роїв. Рій розподіляється на чотири групи відповідно до кількості конкурсів.

У разі відсутності представників рою в будь-якому конкурсі або випробуванні рій у відповідному виді змагань посідає місце після всіх роїв, які виконали умови конкурсу.

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

Переможцем вважається рій, який набрав найменшу суму балів.

У разі рівності результатів перевага надається рою, який посів вище місце у 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 гри.

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

**Склад.** 2 учасники від рою.

**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.

За використання гаджетів або мобільного телефону знімається 15 балів.  
Для участі у конкурсі кожному рою необхідно мати кулькові ручки.

## **ВІЙСЬКОВО-ПРИКЛАДНИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКА ЗВИТЯГА»**

### **2. КОНКУРС «ВПОРЯД»**

**Форма проведення.** Конкурс проводиться у форматі демонстрації навичок стройової підготовки (впоряду).

**Мета конкурсу.** Перевірка практичних навичок усіх учасників рою з муштрового впоряду (стройової підготовки) 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.** Оцінювання здійснюється відповідно до Муштрового впоряду гри «Сокіл» («Джура»). Результати визначаються за кількістю 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 нараховувати +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 кількість балів. У разі однакової 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 муштрової 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. Шиккування в однолаву;
3. Повороти на місці (праворуч, ліворуч, обернись);
4. Перешиккування з однолави в дволаву та навпаки;
5. Крок на місці;
6. Перешиккування 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 шикванні (колона по двоє).

**2. Шиккування 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!**»

### **Шиккування в однолаву**

**1. Збір рою.** Ройовий підходить до встановленого місця шиккування 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!**»

### Перешиккування 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!**» і 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 джуру 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 помістити у 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 шиї, 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 шиї.

**5. Постава «СТРУНКО».** Із положення «Прапор ВГОРУ» прапор нахилиється 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. Положення «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 навскіс таким чином, щоб прапор нахилився вперед-вправо (під кутом 30-45 градусів), а основа древка впиралася під носок правої стопи. Права рука випрямлена, полотнище прапора не повинно торкатися 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. Положення «Прапор (стяг, знамено) на-ПЛЕЧЕ».** Команду дає ройовий перед виходом рою на рух похідним кроком на значній відстані. Команда виконується на місці у два етапи з основної постави хорунжого:

1. Приймається положення «Прапор ВГОРУ»;

2. Лівою рукою перехоплюється древко прапора зворотним хватом (долонею до себе 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 шикунням (перешикунням) рою для початку руху** хорунжий самостійно займає своє місце. Під час руху відстань між ройовим і хорунжим має становити не менше двох кроків, між хорунжим і роєм – 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 беруть 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 залікових).

**Мішені:** 2 (пристрілочна – П, залікова – З). У разі використання однієї мішені після пристрілочних пострілів вона маркується для залікових пострілів.

**Положення для стрільби:** сидячи з упору.

**Правила безпеки.** Учасники зобов'язані дотримуватися правил безпеки під час стрільби.

**Оцінка результатів.** Визначаються командний та індивідуальні результати (незалежно від статі). Результат визначається за кількістю влучень і відповідною кількістю набраних балів.

**Перемога.** Переможцем вважається рій, який набрав найбільшу кількість балів. У разі однакової кількості балів перевага надається рою, який має більше влучень у центр мішені.

### **4. РОЗБИРАННЯ ТА СКЛАДАННЯ АК**

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 зобов'язані дотримуватися правил безпеки під час поводження зі зброєю.

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

**Перемога.** Переможцем вважається рій, який виконав завдання за найменший сумарний час двох учасників.

### **5. КОНКУРС «РЯТІВНИК»**

Надання першої домедичної допомоги (для середньої вікової групи), тактична медицина (у тому числі надання допомоги в зоні обстрілу для старшої вікової групи) та елементи евакуації потерпілого.

**Склад.** У випробуванні беруть участь 2 учасники від рою.

**Структура конкурсу.** 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.** Переможцем вважається рій, який набрав найбільшу суму балів. У разі рівності балів перевага надається рою, який швидше виконав практичне завдання. Якщо і ці показники однакові, перевага надається рою, який був швидшим під час виконання теоретичного етапу.

**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 х 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.** На майданчику позначено поперечну центральну лінію під центральним маркером на линві. Фінішні лінії розташовані на відстані трьох метрів від центральної з обох боків. Покриття майданчика – бруківка. Використання шипованого взуття та бутсів заборонено.

**Розташування учасників.** Кожна команда бере свою половину линви. Пулери розташовуються 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 стоять праворуч, – під лівим ліктем, утримуючи линву обома руками.

Допускається одностороннє розташування пулерів. У такому випадку линва повинна розташовуватися з правого боку пулера і бути між тілом та верхньою частиною передпліччя. Останній член команди захоплює канат зазначеним вище способом. Його кінець пропускається у пахову западину, далі – через спину. Протилежне плече затискається в іншій паховій западині.

Команда самостійно визначає тактику розміщення пулерів. Допускається зміна тактичної побудови під час різних спроб.

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

**Правила.** Не допускається зав'язування вузлів або утворення петель на линві, а також обмотування її навколо частин тіла. Якщо линва перетинає тіло пулера, це вважається порушенням.

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

Пулери тримають линву обома руками простим захватом (долонями вгору). Стопи ніг повинні знаходитися попереду колін і залишатися в такому положенні протягом усієї тяги. Будь-який інший захват, що перешкоджає вільному руху линви, є порушенням.

Кінцевий пулер називається «якірним». Линва повинна проходити вздовж правого боку тіла, діагонально через спину та через ліве плече (ззаду наперед). Залишок линви проходить під передпліччям лівої руки та звисає назад або вбік. Якірний виконує захват обома руками (долонями догори), руки витягнуті вперед, стопи ніг – попереду колін.

На старті центральний маркер ливни повинен збігатися з центральною лінією майданчика.

**Проведення змагання.** Суддівство здійснюють три судді: два бокові (супроводжують команди під час тяги) та один головний суддя.

Змагання розпочинається за сигналом головного судді (свисток) і припиняється за його сигналом.

Команди перетягують ливну на свою сторону. Перемагає рій, перетягне середній маркер ливни 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. До порушень також належать: гальмування тяги («ступор»), відсутність активної боротьби («тяга без боротьби»), неконтрольоване пересування ливни через руки, повторне сидіння під час боротьби («гребля»). У разі трьох порушень рій дискваліфікується.

**Переможець.** Переможцем вважається рій, який перетягне ливну на свою сторону.

### **7. ЗГИНАННЯ ТА РОЗГИНАННЯ РУК В УПОРІ ЛЕЖАЧИ (хлопці) та ВІД ЛАВИ (дівчата)**

У змаганні бере участь повний склад рою.

**Хлопці.** Виконують вправу в упорі лежачи, розміщуючи руки на ширині плечей. 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 моменту торкання грудьми лави, після чого необхідно повернутися у вихідне положення на прямих руках.

**Критерії виконання.** Усі віджимання виконуються без перерв на відпочинок. Для кожного учасника зараховуються лише ті віджимання, які виконані відповідно до технічних вимог.

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

**Переможець.** Переможцем вважається рій, який набрав найбільшу кількість балів.

### **8. ПІДТЯГУВАННЯ НА ПЕРЕКЛАДИНІ**

У змаганні бере участь повний склад рою.

Вправа виконується на перекладині (турніку). Підтягування виконуються хватом зверху (руки розташовані на ширині плечей або ширше). Згинаючи руки, учасник підтягується так, щоб підборіддя було вище перекладини. Після цього, розгинаючи руки, учасник опускається до положення вису, при якому руки повинні бути повністю випрямлені.

**Критерії виконання.** Положення вису фіксується на 1-2 секунди. Виконання вправи з використанням маху або ривка забороняється. Підраховуються лише ті підтягування, які виконані відповідно до технічних вимог.

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

**Переможець.** Переможцем вважається рій, який набрав найбільшу кількість балів.

### 9. «СМУГА ПЕРЕШКОД»

Випробування проходять усі учасники рою разом.

**Можливі перешкоди та етапи:**

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

**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 розташовані в одному місці.

**Порядок старту.** Рої стартують окремо. Порядок визначається шляхом жеребкування.

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

**Переможець.** Переможцем вважається рій, який подолав усі етапи за найменший час. У разі однакових результатів перевага надається рою з меншою кількістю додаткових хвилин.

**Додаткові умови.** Забороняється присутність керівників або представників рою на дистанції за межами обмежувальної стрічки. У разі порушення цього правила рій дискваліфікується.

### РОЙОВІ АТРИБУТИ

**1. Назва рою.** Назва рою повинна мати героїчний, козацький або патріотичний зміст. Рекомендується використовувати зооморфні, 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 до спільної діяльності для досягнення перемоги, наслідуючи свій ідеал.

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

**4. Ройовий клич-девiз.** Ройовий клич має вiдображати лицарсько-воїнську, козацьку фiлософiю, свiтогляд i iдеали. Можна використати народнi приказки, прислiв'я, латинськi вислови, наприклад: «Двiчi не вмирати», «Або пан, або пропав», «Краще вовком згинути, аниж жити псом», «Зi щитом або на щитi»  
**Мета:** клич має об'єднувати всiх членiв рою та спрямовувати їх до позитивних вчинкiв.

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

**6. Прапорець.** Прапорець є полотняним або сатиновим квадратом розмiрами 75x75 см. Вiн складається з двох або трьох барв, обраних роєм. На правiй (лицевiй) сторонi прапорця нашивається вiдзнака рою висотою 25 см. Там же розмiщується симетричний напис назви рою висотою 10 см. На лiвiй (зворотнiй) сторонi прапорця не повинно бути жодних нашивок. Прапорець крiпитьс'я до держака довжиною 180 см та дiаметром 3 см.

**7. Барви рою.** Рiй може вибрати два чи три кольори для свого прапорця та iнших елементiв iдентифiкацiї. Основна барва для всiх учасникiв гри «Джура» – малинова, яку можна використовувати як додаткову, але не основну.

**8. Типова форма-однострiй.** Однострiй має бути простим у виготовленнi, з елементами козацької тематики та традицiй. Основним елементом є сорочка-вишиванка. Представники команд, якi належать до молодiжних, козацьких органiзацiй або закладiв освiти з визначеним одностроєм, можуть використовувати його пiд час гри. Для виготовлення однострою можна використати елементи обмундирування української армiї чи силових структур рiзних часiв. Для участi у спортивних i польових змаганнях слiд використовувати спецiальний одяг.

**9. Зброя.** Для проведення гри доцiльно виготовити та використовувати дерев'янi макети козацької або сучасної зброї (шабля, мушкет, пiстоль, гвинтiвка, АК, кулемет тощо).

**10. Паспорт рою.** Кожен рiй повинен мати власний паспорт, у якому зазначаються основнi атрибути: назва, мета, девiз, прапор, форма однострою та iншi деталi, що вiдображають iндивiдуальнiсть рою.

**СКЛАД**  
**головної суддівської колегії з проведення I (міського) етапу Всеукраїнської**  
**дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)**  
**у 2025/2026 навчальному році**

**ЖЕНТИЧКА**  
Юрій Юрійович

**Головний суддя**

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

**АНДРУШЕК**  
Наталія Володимирівна

**Головний секретар**

провідний фахівець групи аналітичної та  
інформаційної роботи управління освіти  
Ужгородської міської ради

**БАБИЧ**  
Ірина Йосипівна

**Судді**

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

**БАРТОШЕВИЧ**  
Алевтина Миколаївна

керівник гуртка «Юні медики»  
Ужгородського мистецького ліцею  
«Перспектива» Ужгородської міської ради  
Закарпатської області

**БЛЕЙ**  
Мирослава Павлівна

завідувач відділу національно-  
патріотичного виховання комунального  
закладу позашкільної освіти  
«Закарпатський обласний центр дитячої та  
юнацької творчості «ПАДІОН»  
Закарпатської обласної ради (за згодою)

**ГОРДІЙЧУК**  
Максим Васильович

учитель фізичної культури Ужгородського  
ліцею «Лідер» Ужгородської міської ради  
Закарпатської області

**КОЗАК**  
Володимир Сергійович

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

**КОЖАЙКІН**  
Володимир Миколайович

учитель фізичної культури Ужгородського  
ліцею № 7 Ужгородської міської ради  
Закарпатської області

ЛЯХОВИЧ Юрій Юрійович	учитель історії Ужгородського ліцею № 5 імені Івана Чендея Ужгородської міської ради Закарпатської області
МАЗУР Віктор Борисович	керівник гуртка «Історичне краєзнавство» комунального закладу позашкільної освіти «Закарпатський обласний центр дитячої та юнацької творчості «ПАДІОН» Закарпатської обласної ради (за згодою)
МОСКАЛЬ Максим Сергійович	учитель фізичної культури Ужгородського ліцею «Лідер» Ужгородської міської ради Закарпатської області
ОРЛОВ Євген Олегович	учитель фізичної культури Ужгородського ліцею імені Августина Волошина Ужгородської міської ради Закарпатської області
ОСИПЕНКО Олена Олексіївна	методист комунального закладу позашкільної освіти «Закарпатський обласний центр дитячої та юнацької творчості «ПАДІОН» Закарпатської обласної ради (за згодою)
ПАШКУЛЯК Анатолій Анатолійович	учитель фізичної культури Ужгородського ліцею «Лідер» Ужгородської міської ради Закарпатської області
РОМАНЕНКО Михайло Михайлович	учитель предмету «Захист України» Ужгородського ліцею «Лідер» Ужгородської міської ради Закарпатської області
СКРИПЧЕНКО Дмитро Віталійович	учитель предмету «Захист України» Ужгородського ліцею «Лідер» Ужгородської міської ради Закарпатської області
ФАДЕЄВ Андрій Юрійович	учитель предмету «Захист України» Ужгородського ліцею «Лідер» Ужгородської міської ради Закарпатської області
ХАРЧЕНКО Олег Володимирович	учитель фізичної культури Ужгородського ліцею імені В. С. Гренджі-Донського Ужгородської міської ради Закарпатської області
ХАЦА Лариса Михайлівна	методист відділу національно-патріотичного виховання комунального закладу позашкільної освіти «Закарпатський обласний центр дитячої та юнацької творчості «ПАДІОН» Закарпатської обласної ради (за згодою)

ШМІГЕЛЬСЬКИЙ  
Геннадій Валерійович

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

відповідно до розпорядження  
командира в/ч

військовослужбовець (за згодою)