



**ЗАЧЕПИЛІВСЬКА СЕЛИЩНА РАДА
БЕРЕСТИНСЬКОГО РАЙОНУ ХАРКІВСЬКОЇ ОБЛАСТІ
ВІДДІЛ ОСВІТИ, МОЛОДІ ТА СПОРТУ**

Н А К А З

27.04.2026

Зачепилівка

№ 94

**Про проведення у 2026 році
територіального етапу
Всеукраїнської дитячо-
юнацької військово-
патріотичної гри «Сокіл»
(«Джура»)**

Відповідно до Закону України «Про основні засади державної політики у сфері утвердження української національної та громадянської ідентичності», Положення про Всеукраїнську дитячо-юнацьку військово-патріотичну гру «Сокіл» («Джура»), затвердженого постановою Кабінету Міністрів України від 17 жовтня 2018 року № 845, наказу Міністерства освіти і науки України від 06 червня 2022 року № 527 «Про деякі питання національно-патріотичного виховання в закладах освіти України та визнання таким, що втратив чинність, наказу Міністерства освіти і науки України від 16.06.2015 № 641», підпункту 3.1.1 пункту 3.1 підрозділу 3 розділу 3 заходів регіональної Програми національно-патріотичного виховання дітей та молоді на 2024 - 2028 роки, затвердженої рішенням Харківської обласної ради від 20 лютого 2024 року № 785-УІІ, розпорядження Харківської обласної військової адміністрації від 02 березня 2026 року № 143 В «Про проведення II (обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») у 2026 році», керуючись Законом України «Про правовий режим воєнного стану», статтями 6, 39 Закону України «Про місцеві державні адміністрації», Указом Президента України від 24 лютого 2022 року № 64/2022 «Про введення воєнного стану в Україні», затвердженим Законом України від 24 лютого 2022 року № 2102-ІХ, з метою активізації роботи з відродження й розвитку історичних, патріотичних та культурних традицій українського козацтва, виховання юних патріотів на засадах національної гідності, здорового способу життя, готовності до виконання громадянського і конституційного обов'язку щодо захисту національних інтересів України,

н а к а з у ю:

1. ПРОВЕСТИ територіальний етап Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») (далі - гра) для вікової групи учасників 15-17 років, згідно з Умовами проведення гри, з дотриманням законодавства України щодо воєнного стану (додаток 1).

03 червня 2026 року

2. ЗАТВЕРДИТИ склад організаційного комітету з проведення територіального етапу гри (додаток 2).

3. ЗАТВЕРДИТИ склад суддівської колегії територіального етапу гри (додаток 3).

4. Директору Комунального закладу «Зачепилівський будинок дитячої та юнацької творчості» (Любов САЛО) ЗАБЕЗПЕЧИТИ методичний супровід проведення гри.

5. Керівникам закладів загальної середньої освіти ЗАБЕЗПЕЧИТИ участь роїв у початковому етапі гри

03 червня 2026 року

6. Заступнику головного бухгалтера централізованої бухгалтерії відділу освіти, молоді та спорту Зачепилівської селищної ради Вікторії ДИРДІ ЗАБЕЗПЕЧИТИ фінансування заходу відповідно до кошторису.

7. КОНТРОЛЬ за виконанням цього наказу покласти на головного спеціаліста відділу освіти, молоді та спорту Зачепилівської селищної ради Лілію ТУМУ.

Начальник відділу освіти
молоді та спорту



Олександр ЗЕЛЕНСЬКИЙ

Додаток 1
до наказу начальника відділу
освіти, молоді та спорту
Зачепилівської селищної ради
27.04.2026 № 94

УМОВИ
проведення територіального етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької
військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)
(«молоді козаки» 15 – 17 років)

1. ЗАГАЛЬНІ ПОЛОЖЕННЯ

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

2. МЕТА ТА ЗАВДАННЯ

1. Метою територіального етапу Гри є виховання громадян – патріотів, захисників державної незалежності та територіальної цілісності України як високоморальних особистостей, які плекають українські традиції, духовні цінності, володіють відповідними знаннями, вміннями та навичками, здатні реалізувати свій потенціал в умовах сучасного суспільства.

2. Завдання територіального етапу Гри:

- виховання дітей та молоді в дусі відданості принципам державної незалежності і соборності України через плекання національних військово-патріотичних історичних традицій;
- активізація процесу формування та закріплення навичок активного громадянства, основ самоврядування в учнівських колективах;
- популяризація серед молоді здорового способу життя, активного відпочинку та життя в природі, розвиток навичок мандрівництва (туризму), орієнтування;
- заохочення молоді до вивчення історії боротьби за державну незалежність та територіальну цілісність України, історії визвольних змагань та української військової традиції.

3. ТЕРМІН І МІСЦЕ ПРОВЕДЕННЯ

Територіальний етап Гри буде проведено **03 червня 2026 року**. Місце проведення буде повідомлено додатково.

4. КЕРІВНИЦТВО

Загальне керівництво підготовкою та проведенням територіального етапу Гри здійснює відділ освіти, молоді та спорту Зачепилівської селищної ради, що затверджує Програму, Умови проведення, Суддівську колегію (далі - СК).

Безпосередня організація та проведення початкового етапу покладається на КЗ «Зачепилівський будинок дитячої та юнацької творчості».

5. УЧАСНИКИ ТЕРИТОРІАЛЬНОГО ЕТАПУ

1. Рій складається із учасників 15–17 років (учнів 9 – 10 класів).

Склад рою – 10 осіб: 8 дітей (хлопці та дівчата) та 2 керівники. В кожному рої вибирається провідник – Ройовий. Рекомендовано до складу рою, учасників територіального етапу гри «Сокіл» («Джура»), не залучати учнів 11-х класів.

2. Керівник делегації та виховник рою призначаються наказом. На керівника делегації та виховника покладається відповідальність за збереження життя та здоров'я учасників в дорозі та під час проведення заходу. Інструктажі з безпеки учнів записуються у відповідний журнал.

Керівник або виховник рою, можуть залучатися до суддівства.

6. ПРОГРАМА ТЕРИТОРІАЛЬНОГО ЕТАПУ

8.00 – 8.40 заїзд та реєстрація команд

8.40 – шиккування, відкриття Гри

9.00 – хвилина мовчання

9.05 – 10.00 – конкурс «Впоряд»

10.00 – 10.20 – перерва (для переодягання)

10.20 – 14.00 – конкурси «Рятівник», «Стрільба», «Туристсько-спортивна смуга перешкод», «Відун», «Пластун, «Тактична підготовка» (відповідно до маршрутного листа)

Форма Протоколів визначається Суддівською колегією.

I. КОНКУРС «ВПОРЯД»

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

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).

Час на виконання: загальний час на виконання обов'язкового і творчого завдань – до 8 хв (за перевищення часу рій отримує «10» штрафних балів).

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 Муштрового впорядку гри «Джура». Визначення результатів проводиться з урахуванням допущених помилок кожним учасником рою під час виконання вправ муштрового впорядку. Суддя за кожну помилку ставить «1» штрафний бал. Обов'язково враховуються основні критерії: оцінка зовнішнього вигляду, справність одностроїв, злагодженості рою та якості виконання команд; виконання маршової патріотичної пісні.

При показі творчого завдання судді ставлять «+1» бал за синхронність виконання та кожну якісно виконану комбінацію елементів муштрового впорядку, 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 найбільшу балів. За рівної кількості балів вище місце посідає рій, який отримав менше штрафних балів.

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 впорядку 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 впорядку 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 (майданчику). Рекомендується щоб рій виходив на місце показу вправ муштрового впорядку з правого боку від суддів.

Можливі вправи.

Рій виконує прийоми в такій послідовності:

- вихід рою і звіт ройового до суддівської колегії;
- шиккування 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 для збору:

«Рій – ЗБІРКА». (За цією командою джури бігом збираються до ройового).

Ройовий подає команду: **«Рій, в однолаву –ШИКУЙСЬ».**

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

Ройовий подає команду: **«До правого РІВНЯЙСЬ».**

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

Після закінчення вирівнювання рою подається 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».**

Перешиккування 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 пришивидшеним півкроком підходять на встановлений для зімкненого строю проміжок і в міру підходу самотійно

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, в 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 пришивидшеним 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**».

Перешиккування 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 пришивидшеним півкроком підходять на встановлену дистанцію шиккування 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, хорунжій 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 плаца*).

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 (прапорноносця)

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

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

Прапор, тримаємо правою рукою. Всі команди в порядку хорунжій повинен виконувати з належною до прапора пошаною.

Основна постава хорунжого з прапором.

По команді **«Підрозділ в ...лаву шикуйсь»** хорунжій 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 хорунжій 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, що 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 вгору на висоті шиї.

«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».

5. «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.

6. «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 «Спо-ЧИНЬ» самостійно приймає положення «Прапор до СТОПИ» (під час почутої підготовчої команди) і виконує команду «Спо-ЧИНЬ» (при виконавчій команді).

7. «Прапор (стяг, знамено) на-ПЛЕЧЕ»

Команду надає командир перед вимаршем 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, схилившись 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.

8. 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.

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

II. КОНКУРС «РЯТІВНИК»

Змагання з надання домедичної допомоги та елементами рятувальних робіт. Кількість учасників – 8 осіб.

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

Конкурс складається із двох частин:

1. Теоретичний тур (можливі завдання):

принципи (алгоритм) надання домедичної допомоги; що має знати та вміти той, хто надає допомогу; від яких дій слід утримуватися, надаючи домедичну допомогу; правила надання домедичної допомоги при опіках, тепловому та сонячному ударі, відмороженнях, переохолодженні, ураженні електричним струмом, утопленні.

2. Практичний тур (можливі завдання):

штучна вентиляція легень, непрямий масаж серця, накладання пов'язок на голову, передпліччя, ліктьовий, плечовий, колінний, гомілкостопний суглоби, накладання джгута на стегно.

На виконання завдань відводиться 9 хвилин (3 хвилини на теоретичний тур і 6 хвилин на практичний).

Рій витягує картку і виконує завдання. З цього моменту суддею починається відлік часу, відведеного на теоретичний тур. Рою дається 1 хвилина на обговорення відповіді і 2 хвилини на запис відповіді в картці. За допущені помилки рій одержує штрафні бали.

Виконання завдань практичного туру розпочинається після увімкнення суддею секундоміра.

Оцінювання суддею практичного туру відбувається у відповідності до розробленої таблиці штрафів після доповіді рою про готовність або у разі закінчення відведеного часу (6 хвилин).

Суддя вказує рою про штраф, секретар заносить результати у протокол.

Штрафи: дії при наданні домедичної допомоги неправильні – 30 балів; порушено порядок надання домедичної допомоги – 10 балів; неправильна оцінка стану потерпілого – 10 балів; не всі дії з надання домедичної допомоги виконано (частково правильне надання домедичної допомоги) – 3 бали; неправильне положення потерпілого при наданні домедичної допомоги – 3 бали; неправильний напрямок накладання пов'язки – 1 бал; неакуратно накладена пов'язка – 1 бал; відсутні фіксуючі тури при накладанні пов'язки – 1 бал; неправильне перекриття турів пов'язки – 1 бал; накладена пов'язка сильно здавлює або не фіксує – 3 бали; накладена шина не іммобілізує потрібну пару суглобів – 10 балів; неправильне положення кінцівки при накладанні пов'язки або шини – 3 бали; потерпілий надає допомогу команді – 3 бали.

III. ІНТЕЛЕКТУАЛЬНА ГРА-ВІКТОРИНА «ВІДУН»

Інтелектуальні змагання з історії України, доби козаччини, українських військових формувань різних епох, сучасних Збройних Сил України у вигляді тестових питань.

У конкурсі беруть участь рої у повному складі (рої – 8 осіб)

Конкурс проводиться у 1 етап.

IV. ЗМАГАННЯ «ТУРИСТСЬКО-СПОРТИВНА СМУГА ПЕРЕШКОД»

Смуга перешкод з використанням козацької легенди.

Умови проведення

1. Змагання проводяться на дистанції козацька командна смуга перешкод.
2. Довжина дистанції до 500 м.
3. Перепад висот до 100 м.
4. Етапи смуги розміщені в коридорі, промаркованому обмежувальною стрічкою.
5. Всі етапи на початку та кінці обладнані контрольними лініями.
6. Старт та фініш суміщені.
7. Стартовий інтервал близько 10 хв., остаточний інтервал буде вказаний за 1 год. до початку старту першої команди.
8. Порядок старту визначається жеребкуванням.
9. Кожен етап буде обладнано згідно схеми та опису дистанції *З порядком та умовами проходження, штрафами команди будуть ознайомлені напередодні (не менше ніж за 12 год. до старту)*. Допускається демонстративне, показове (ознайомлювальне) проходження дистанції представниками СК (залученими волонтерами). До змагань рої для ознайомлення та тренувань на смугу перешкод не допускаються.
10. Склад команди 8 чол.

11. Команда прибуває на початок дистанції за 10 хв. до старту.
12. Команда долає етапи за порядком, визначеним СК.
13. Вид заліку – час та штрафи.
14. Штрафи на дистанції ставляться відповідно до заліку, визначеному СК, вони є еквівалентними часу (напр. 1 бал. = 30 сек.)
15. Вище місце займають рій з меншим часовим результатом (час проходження дистанції + часовий еквівалент технічних штрафів). При рівності часових результатів вище місце займає рій з меншим технічним штрафом. Інші варіанти будуть визначені ГСК напередодні.

16. Категорично забороняється перебування керівників або представників рою в межах дистанції позначених обмежувальною стрічкою. У разі порушення цього правила, рій буде дискваліфіковано.

Можливі перешкоди та етапи:

1. Маятник.
2. Подолання заболоченої місцевості по жердинах.
3. Подолання заболоченої місцевості по купинах.
4. Переправа через річку (яр) по колоді.
5. Переправа через річку по мотузці.
6. Рух по–пластунські через коридор з обмеженою висотою (підлаз).
7. «Лазерні промені», «лабіринт».
8. Рух на фініш гусячим кроком

В смугу перешкод можуть бути включені козацькі завдання – «Сюрпризи» (наприклад, стрільба із саморобного лука)

Опис перешкод та етапів.

1. «Маятник (вертикальний)». Довжина зони перешкоди – 4-5 м. Команда повинна за допомогою маятника (вертикальної мотузки) подолати етап. Торкання рельєфу в зоні перешкоди штрафується. При подоланні етапу суддя подає мотузку першому учаснику, далі учасникам подають мотузку наступні учасники, що перед ними подолали етап.

Штрафи: заступ за обмежувальну лінію – 1 б. Заступ за контрольну лінію – 1 б. Падіння – 3 б. Рух поза обмежувальною лінією – 10 б. 13

2. «Подолання заболоченої місцевості за допомогою жердин». Жердини надаються суддівською колегією. Команда долає етап по жердинах, які учасники вкладають на лаги. Кількість жердин – 2.

Штрафи: заступ за обмежувальну лінію – 1 б. Заступ за контрольну лінію – 1 б. Рух поза обмежувальною лінією – 10 б. Невірний рух по жердинах (перестрибування з опори на опору) – 3 б. Торкання рельєфу ногою, рукою (якщо інша нога знаходиться на жердині, лазі) – 1 б. Падіння (падіння учасника під час руху по жердинах, опора двома ногами, руками на рельєф, або однією ногою,

якщо інша нога знаходиться у повітрі, навантаження двома ногами жердини, яка впала з однієї або двох лаг) – 3 б. Невірне застосування жердини (учасник спирається жердиною у «болото» в рамках етапу) – 3 б.

3. «Подолання заболоченої ділянки по купинах». Команда повинна долати етап, перестрибуючи з купини на купину.

Штрафи: заступ за обмежувальну лінію – 1 б. Заступ за контрольну лінію – 1 б. Рух поза обмежувальною лінією – 10 б. Торкання рельєфу ногою, рукою (якщо інша нога знаходиться на купині, лазі) – 1 б. Падіння (падіння учасника під час руху по купинах, опора двома ногами, руками на рельєф, або однією ногою, якщо інша нога знаходиться у повітрі) – 3 б. Обминання купини – 3 б.

4. «Переправа через «яр» по колоді з перилами». Учасники долають перешкоду, використовуючи суддівську перильну мотузку (верхнє здвоєне перило).

Штрафи: два учасники на ділянці перешкоди під час переправи (штрафується кожен учасник) – 3 б. Зрив із зависанням в зоні етапу – 3 б. Падіння в межах етапу, якщо учасник після падіння відпустив мотузку – 6 б. (подолання етапу починається з початку). Допомога судді – 10 б.

5. «Подолання перешкоди «Лазерні промені». Між деревами наведені мотузки у довільному порядку так, ніби це лазерні промені. Учасники в довільному порядку та будь-яким способом долають етап в межах коридору так, щоб не торкатись мотузок.

Штрафи: торкання мотузки учасником – 1. Заступ за обмежувальну лінію – 1 б. Рух поза обмежувальною лінією – 10 б.

6. «Подолання броду (заболочена ділянка)». Учасники рухаються через брід (заболочену ділянку) в межах обмежувальних ліній довільним способом.

Штрафи: падіння (торкання більш ніж однієї частини тіла (крім ніг) – 3 б. Заступ за обмежувальну лінію – 1 б. Рух за обмежувальною лінією – 10 б.

7. «Рух по-пластунськи через коридор з обмеженою висотою» (підлаз).

Команда повинна по-пластунськи подолати ділянку даного етапу.

Висота обмежувальної стрічки, під якою команда долає етап по-пластунськи, – 0,3-0,5 м. 14

Штрафи: торкання верхньої обмежувальної стрічки – 1 б. Заступ за обмежувальну лінію – 1 б. Заступ за контрольну лінію – 1 б. Рух за обмежувальною лінією – 10 б.

8. «Рух до фінішу гусячим кроком». Довжина ділянки – 10 м. Команда повинна подолати ділянку від контрольної лінії до фінішу. Виконання козацько-маршового (гусячого) кроку – повний присяд.

Штрафи: торкання землі колінами, руками та іншими частинами тіла – 1 б.
Падіння – 3 б. Заступ за обмежувальну лінію – 1 б. Заступ за контрольну лінію – 1 б. Рух поза обмежувальною лінією – 10 б

У. «ПЛАСТУН» (ОРІЄНТУВАННЯ І ЦІЛЕВКАЗАННЯ)

Етап «Орієнтування»

Метою етапу є закріплення практичних навичок орієнтування на відкритій місцевості і швидкісного пересування по пересіченій місцевості (довжина дистанції до 5 км.). Черговість проходження дистанції роями визначається жеребкуванням.

Завдання складається з 3-х частин:

- 1) Знаходження контрольної точки (КТ) за допомогою плану місцевості (на кожній КТ рій ставить відмітку про проходження).
- 2) Знаходження «закладки» за азимутом за допомогою магнітного компаса Адріанова.
- 3) Виконання «важливого завдання» – цілевказання визначених об'єктів та передача даних засобами радіозв'язку.

Необхідні навички: вміння орієнтуватися на місцевості за допомогою карти і компаса, кросова підготовка, подолання природних (або штучних) перешкод, вміння вирішувати логічні задачі, знати історію українського війська, володіти найпростішими навичками з виживання, знати правила радіообміну інформацією.

Необхідні засоби: план місцевості, олівець, компас Адріанова (або інший з вказаними градусами), маркер.

Порядок проведення:

На старті рій отримує маршрутний лист та карту місцевості з нанесеними на ній КТ. У маршрутному листі визначено порядок нумерації КТ, які необхідно пройти у визначеному порядку. Кількість КТ визначається організаторами.

Після команди судді етапу «Вперед» вмикається секундомір (або зазначається час початку із зазначенням годин, хвилин і секунд) і рій вирушає на пошуки КТ відповідно до порядку завдань, одним з яких є пошук «закладки». Загальна кількість КТ: від 3 до 5.

На кожній КТ визначений об'єкт/знак, природній або встановлений організаторами. Рій у повному складі фотографується на фоні об'єкту/знаку і надсилає фото судді конкурсу, використовуючи засоби зв'язку або детально описує об'єкт/знак (на вимогу судді). Після цього отримує від нього наступний номер КТ, який необхідно знайти.

На одній із КТ (у маршрутному листі позначається як «Точка закладки») зазначаються азимут і відстані для знаходження «закладки», що може бути закопана на глибині не більше 20 см або захована чи замаскована у радіусі 1 м від фінішної точки проходження за азимутом. Відстань до «закладки» за азимутом не більше 200 м. У «закладці» (пакет з листом) вказується пароль (потрібно запам'ятати) і номер наступної КТ. Завдання для виконання можуть бути закодовані у вигляді логічної задачі.

Секундомір вимикається (або зазначається час прибуття із зазначенням годин, хвилин і секунд) після прибуття на фініш останнього учасника рою. Старт та фініш суміщені.

Перемагає рій, який витратив найменше часу для проходження дистанції. При рівності показників приймається до уваги кращий час при виконанні «важливого» завдання, що визначається старшим суддею етапу до початку етапу і є однаковим для всіх роїв.

Контрольний час на проходження конкурсу визначається суддівською колегією напередодні змагання.

«Важливе завдання» - цілевказання і радіопередача даних:

Виявлення «ворожих об'єктів», визначення азимуту їх розміщення і дистанції до них. Кількість об'єктів не менше двох і не ближче 500 метрів.

Рій прибуває на етап і отримує від старшого судді етапу ввідну стосовно зони знаходження «ворожих об'єктів». Помічник (радист) отримує у старшого судді етапу діючу рацію, яку він самостійно перевіряє.

По команді старшого судді етапу «Почали» команда висувається в зону спостереження і займає кругову оборону (оцінюється додатковим одним балом). В цей же час ройовий з помічником (радистом) вирушають по пластунськи на точку (місце) спостереження (дистанція не більше 20 метрів). Коли ройовий з помічником (радистом) опиняються на точці спостереження, то суддя етапу запускає таймер (контрольний час - п'ять хвилин).

Ройовий визначає знаходження ворожих об'єктів (цілей) і проводить візуально визначення азимуту (за допомогою компасу) і дистанції до них (без електронних засобів виміру).

По визначенню даних помічник (радист), використовуючи рацію, доповідає виміри цілевказання. При користуванні рацією радист повинен дотримуватися правил радіообміну. Після доповіді час зупиняється і суддя фіксує час проходження етапу. Повернення здійснюється перебіжкою до основної групи. В повному складі рій висувається до старшого судді етапу.

В разі завершення контрольного часу суддя етапу зупиняє дії рою. В разі можливих непередбачуваних ситуацій час на таймері може бути призупинений.

В першу чергу оцінюється правильність визначення цілевказання. Один об'єкт («-2» хвилини за дистанцію, «-3» хвилини за азимут від загального результату проходження всього маршруту)

Радіодисципліна - порядок передачі команд і постановки завдань по радіо:

- назвати позивний радіостанції, що викликається - один раз;
- слово «я» і позивний своєї радіостанції - один раз;
- зміст команди чи інформації - один раз;
- слово «я» і позивний своєї радіостанції - один раз;
- слово «прийом» - один раз.

Приклад:

«Яструб, я Сокіл, як чуєте мене, я Сокіл, прийом» Відповідь: «Сокіл, я Яструб, чую вас добре, я Яструб, прийом». При гарній чутності дозволяється підтверджувати коротко, словом «зрозумів»: «Зрозумів, я Яструб, прийом». При слабкій чутності і сильних перешкодах команди можуть бути подані два рази: «Яструб, я Сокіл, ціль - танк, азимут 40, дистанція 550, я Сокіл, прийом».

За кожну правильну передачу даних (всього дві передачі, одна передача – один об'єкт) згідно вимог порядку радіопередачі виставляється «-1» хвилини. За будь-яку помилку при передачі даних від «-1» хвилини віднімається 10 секунд.

Приклад:

Учасник при передачі радіоданих сплутав один раз слова і одне слово пропустив. Він зробив 2 помилки і таким чином отримує не «-1» хвилини, а – «-40 секунд»

VI. КОНКУРС «ТАКТИЧНА ПІДГОТОВКА - дії підрозділу в бою»

Мета конкурсу – закріплення джурами практичних навичок з тактичної підготовки рою та індивідуального володіння вогнепальною зброєю в бою.

Завдання: рій у визначеній суддею зоні здійснює розгортання підрозділу в бойовий порядок і здійснює тактичне переміщення по визначеному терену згідно визначеної послідовності команд конкурсу.

Рій проходить етап у повному складі.

Терен для проведення конкурсу розміром не менше 100 метрів у довжину і 100 метрів у ширину з м'яким ґрунтом. Терен розділений на чотири рубежі, відстань між якими не менше 30 м у довжину. Для цього по центру терену встановлені високі прапорці, що показують межі рубежів.

При прибутті на місце проведення конкурсу всі учасники повинні бути одягнені в особистий військовий однострій. Учасники рою одягають надане суддівською колегією необхідне тактичне спорядження: обов'язково - шолом, бронежилет або тактичну розвантажувальну систему. Додатково (за бажанням)

можна використовувати власне спорядження: тактичні окуляри та рукавички, наколінники та налокітники.

За командою головного судді конкурсу учасники рою беруть визначену зброю (макет автомата Калашникова або іншого виду індивідуальної автоматичної стрілецької зброї ЗСУ) та перевіряють її зовнішню справність. По команді судді конкурсу команда в колону по одному виходить на вихідний рубіж, ройовий оглядає всіх джур рою на правильне розміщення наданого їм тактичного спорядження та зброї.

Головний суддя конкурсу показує рою терен на якому буде діяти рій та вказує напрямок розміщення уявного супротивника. За командою головного судді конкурсу ройовий починає подавати команди у визначеній послідовності та на визначених рубежах. По першій команді запускається секундомір. Максимальний час проходження конкурсу не більше 15 хвилин.

Команди подаються згідно вимог з програми предмету «Захист України» та вимог з початкової військової підготовки ЗСУ.

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

Команди	Порядок виконання
Підрозділ. До бою.	(Вихідний рубіж) Бійці повинні відразу перезарядити зброю або імітувати перезаряджання. Всі бійці приймають положення стрільби стоячи тримаючи свої сектори.
Лінія	(Рубіж № 1) Командир показує жестом (розведені вбоки руки) напрямок побудови лінії. Підрозділ розгортається (від центру в обидва боки) в одну лінію по парам рівномірно з інтервалом між бійцями 5-8 метрів. Пара (з командиром) знаходиться в центрі бойового порядку. Всі бійці приймають стрільби стоячи.
На коліно	Бійці приймають правильне положення для стрільби з коліна.
Атака, вперед.	Бійці самостійно здійснюють переміщення вперед з прикриттям один одного.
Лежачи. Повзком вперед.	(Рубіж № 2) Бійці самостійно приймають положення для стрільби лежачи. З прикриттям один одного здійснюють переміщення попластунськи вперед на дистанції 5-8 метрів.

Лінія.	Весь підрозділ розміщується в одну лінію відносно командира.
Придушення вогнем!	(Рубіж № 3) Весь підрозділ займає позицію стрільби стоячи і одночасно кроком рухається вперед лінією (дотримуючи рівномірність лінії) з наведенням на супротивника
Стій! На коліно.	(Рубіж № 4) Підрозділ зупиняється і займає позицію для стрільби з коліна і веде спостереження.
Відхід.	(Рубіж № 2) Бійці самостійно здійснюють переміщення назад з прикриттям один одного приймаючи положення для стрільби з коліна.
Лінія.	Весь підрозділ розміщується в одну лінію відносно командира.
Згорання. Кругова оборона.	Підрозділ в повному складі поступово з флангів поступово 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).
Відбій!	Всі бійці здійснюють візуальний огляд терену з одного в інший бік, оглядають свою зброю та опускають її в безпечне положення.
За мною. В одну шеренгу шикуйсь.	Весь підрозділ шикуються в одну шеренгу на вихідному рубежі.

Пояснення до виконання команд:

Зброя завжди повинна бути направлена в напрямку супротивника, крім випадків швидкого переміщення. Категорично забороняється направляти зброю в напрямку інших бійців.

Зброя утримується згідно вимог до стрілецької підготовки. Вказівний палець завжди повинен бути на ствольній коробці, а не на спусковому гачку.

Боець завжди повинен спостерігати за напрямком знаходження супротивника.

Положення «Стоячи» – боець розміщується фронтально (стопа паралельно) на ширині плечей або напівбоком (одна нога трохи попереду іншої), корпус трохи нахилений вперед, таз поданий назад, зброя направлена у напрямку ведення стрільби.

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.

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

Кожен боєць обов'язково повинен дублювати команди командира. Інтервал між бійцями завжди повинен бути не менше 5-8 метрів.

В парі при переміщенні кожен боєць обов'язково повинен правильно подавати команди «Крию» (ведучи вогонь по супротивнику) та «Йду» чи «Біжу» (швидко переміщуватися з безпечним утриманням зброї). Перед поданням команди щодо прикриття боєць повинен прицілитися.

Переміщення в бою з однієї позиції в іншу повинно здійснюватися не більше 3-4 секунд, крім випадків зміщення по флангу в бік всього підрозділу.

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.

Під час переміщення зброя повинна бути направлена в безпечному напрямку вперед-вниз або вперед-вверх під кутом близько 45 градусів.

Зброя ніколи не втикається стволом в землю, не тягнеться по землі і не направляє у напрямку інших бійців.

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

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

Суддівська колегія: включаються фахівці тактичної підготовки з числа фахівців з військової підготовки та/або військовослужбовців з досвідом тактичної підготовки.

Кількість суддів визначається із розрахунку: один суддя на двох учасників рою (наприклад: 8 учасників – 4 судді). Головний суддя обов'язково оцінює дії ройового і його напарника. Судді розміщуються довільно для кращого спостереження за визначеною парою і не заважають рою виконувати тактичні дії.

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

Всі штрафні бали учасників підсумовуються в загальнокомандний результат. Переможець етапу визначається за найменшою сумою штрафних балів загальнокомандного результату. В разі однакових результатів команд переможець визначається за найменшим часом проходження конкурсу.

<i>Команди</i>	<i>Основні помилки</i>
Лінія.	немає рівномірного розподілу, робота не парами, недотриманий інтервал 5-8 кроків
На коліно, до бою	Нахил тулуба вперед, зброя опущена
Сидячі	ноги на носках, зброя опущена
Стоячи	неправильне положення ніг і тулуба, зброя опущена
Лежачи	неправильне прийняття положення, зброя опущена
Стоячи	неправильне положення, зброя опущена
Перезарядка	магазин не відведений назад, перезарядка двома руками
Атака, вперед.	недотриманий інтервал і дистанція 5-8 кроків, перебігання перед стволом товариша, не подача команд, пробіг більше 3-х сек., біг з піднятим вперед стволом
Лежачи, повзком вперед.	попередні помилки + немає уходу з місця зупинки
Лінія.	немає рівномірного розподілу, робота не парами, недотриманий інтервал 5-8 кроків
На коліно.	Нахил тулуба вперед, зброя опущена
Відхід.	біг спиною вперед, недотриманий інтервал і дистанція 5-8 кроків, перебігання перед стволом товариша, не подача команд, пробіг більше 3-х сек., біг з піднятим вперед стволом
Лінія.	немає рівномірного розподілу, робота не парами, недотриманий інтервал 5-8 кроків
Згортання.	немає перевірки ліво-право-зброя, нерівномірний збір

Кругова оборона.	немає кругової оборони, велике розосередження
-----------------------------	---

VII. ЗМАГАННЯ «СТРІЛЬБА».

Виконання стрільб з пневматичної гвинтівки.

Стрільба по мішені №8 для пневматичного пістолета на дистанції 10 метрів.

Час стрільби – 5 хв.

Кількість учасників – 8.

Кількість позицій для стрільби – 8.

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

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

Положення – лежачи з упору.

7. ДОКУМЕНТАЦІЯ ТА ТЕРМІНИ ЇЇ ПОДАВАННЯ

1. Підтвердження (попередня заявка) про участь у територіальному етапі надсилається на електронну адресу bdut.zachep@ukr.net **до 26 травня 2026 року.**

Перед подачею підтвердження (попередньої заявки) команди повинні виконати певні завдання.

Придумати атрибутику команди: назва, відзначка, ройовий клич–девiз, прапорець встановленої форми із своїми барвами, типова форма – однострій.

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

У мандатну комісію необхідно подати такі документи:

- іменні заявки команд за встановленою формою (додаток 2), завірені директором закладу освіти, а також медичним закладом, подаються в мандатну комісію;

- повний список команди за формою: № з/п, П.І.Б., рік, місяць і число народження, домашня адреса, мобільний телефон. Список повинен бути завірений «мокрою печаткою» закладу освіти;

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

8. ПІДВЕДЕННЯ ПІДСУМКІВ

1. Підводиться загальний підсумок. Переможцями визначаються рої, які набрали найменшу кількість балів за сумою місць, які посіли в усіх конкурсах. При рівності набраних балів у двох або більше команд місця визначаються: по конкурсу «Впоряд», по конкурсу «Тактична» підготовка.

Рої, які посіли 1, 2, 3 місця нагороджуються грамотами та медалями. Команда, яка посіла 1 місце нагороджується кубком.

2. Команди, які посіли 1, 2, 3 місця у окремих конкурсах нагороджуються грамотами відділу освіти, молоді та спорту Зачепилівської селищної ради.

9. РОЙОВІ АТРИБУТИ

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

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

3. Відзначка - схематичне, символічне зображення назви рою.

Форма: білий круг з чорним колом. В середині чорне зображення.

4. Ройовий клич-девiз. Має відображати лицарсько-воїнську, козацьку філософію, світогляд, 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 ідейно об'єднувати всіх членів рою, спрямовувати їх на якусь позитивну поведінку.

5. Ройове гасло–позивний: напр. «Пугу–Пугу – козаки з лугу» чи «Сонце сходить – буде день». Мета – використання під час змагань, зокрема теренової гри, «Квесту» для зв'язку зі своїми.

6. Типова форма – Однострій. має бути простий у виготовленні з елементами козацької тематики та традиції, основний елемент – сорочка–вишиванка. Представники команд, які представляють молодіжні та козацькі організації . шкільні установи, де є визначено однострої, можуть використовувати їх для представлення себе під час гри. Для участі у спортивних та польових змаганнях слід використовувати спеціальний одяг.

Для виготовлення однострою можна використати елементи обмундирування української армії чи силових структур різних часів

ЗАТВЕРДЖЕНО
(Директор закладу освіти)

В Суддівську колегію територіального етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») – 2026:

І М Е Н Н А З А Я В К А

заклад освіти направляє для участі в територіальному етапі Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри "Сокіл" ("Джура") команду _____ в такому складі:

(назва рою)

№ п/п	Прізвище, ім'я, по батькові учасника	Число, місяць, рік народження	Навчальний заклад, школа, клас	Дозвіл лікаря на участь у змаганнях або печатка, лікувального закладу
1	2	3	4	5

Керівник рою _____

(прізвище, ім'я, по батькові)

Виховник _____

(прізвище, ім'я, по батькові)

Всього допущено до територіального етапу - _____ чоловік

(прописом)

Печатка
лікувального закладу

Лікар _____
(прізвище, ім'я по батькові)

Директор
закладу освіти

(прізвище, ім'я, по батькові)

Додаток 2
до наказу начальника відділу
освіти, молоді та спорту
Зачепилівської селищної ради
27.04.2026 № 94

**Організаційний комітет
територіального етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької
військово-патріотичної гри
«Сокіл» («Джура»)**

1. ТУМА Лілія Петрівна, головний спеціаліст відділу освіти, молоді та спорту Зачепилівської селищної ради, керівник організаційного комітету.
2. САЛО Любов Володимирівна, директор Комунального закладу «Зачепилівський будинок дитячої та юнацької творчості» Зачепилівської селищної ради, заступник керівника організаційного комітету.
3. ТРАПЕЗНИК Світлана Миколаївна, методист Комунального закладу «Зачепилівський будинок дитячої та юнацької творчості» Зачепилівської селищної ради, секретар організаційного комітету.
4. ЮРКЕВИЧ Анатолій Васильович, майор, заступник начальника першого відділу Берестинського РЦТК та СП Харківської області, начальник відділення обліку мобілізаційної роботи (за згодою).
5. ПАЛАМАР Інна Володимирівна, директор Комунального закладу «Зачепилівський ліцей» Зачепилівської селищної ради.
6. ПАДАЛКА Віталій Леонідович, учитель предмету «Захист України» Комунального закладу «Зачепилівський ліцей» Зачепилівської селищної ради.
7. СИЗЬКО Сергій Юрійович, учитель предмету «Захист України» Комунального закладу «Бердянський ліцей» Зачепилівської селищної ради.
8. ПЕТРЕНКО Андрій Володимирович, учитель фізичної культури Комунального закладу «Зачепилівський ліцей» Зачепилівської селищної ради.

Додаток 3
до наказу начальника відділу
освіти, молоді та спорту
Зачепилівської селищної ради
27.04.2026 № 94

**Суддівська колегія
територіального етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької
військово-патріотичної гри
«Сокіл» («Джура»)**

1. ПАДАЛКА Віталій Леонідович, учитель предмету «Захист України» Комунального закладу «Зачепилівський ліцей» Зачепилівської селищної ради – головний суддя, відповідальний за змагання «Стрільба».
2. СИЗЬКО Сергій Юрійович, учитель предмету «Захист України» Комунального закладу «Бердянський ліцей» Зачепилівської селищної ради, відповідальний за конкурс «Тактична підготовка».
3. ПЕТРЕНКО Андрій Володимирович, учитель фізичної культури Комунального закладу «Зачепилівський ліцей» Зачепилівської селищної ради – відповідальний за змагання «Туристсько-спортивна смуга перешкод».
4. ЗЛИДЕНЬ Ольга Петрівна, учитель предмету «Захист України» Комунального закладу «Зачепилівський ліцей» Зачепилівської селищної ради – відповідальна за конкурс «Рятівник».
5. ЯЧЕВСЬКИЙ Максим Володимирович, учитель фізичної культури Комунального закладу «Зачепилівський ліцей» Зачепилівської селищної ради – відповідальний за конкурс «Пластун».
6. КИНЬКА Аліна Юріївна, керівник гуртка Комунального закладу «Зачепилівський будинок дитячої та юнацької творчості» Зачепилівської селищної ради – відповідальна за інтелектуальну гру-вікторину «Відун».
7. САХНЕНКО Дмитро Сергійович, учитель предмету «Захист України» Комунального закладу «Новомажарівський ліцей» Зачепилівської селищної ради – відповідальний за конкурс «Впоряд».