

ЛУГАНСЬКА ОБЛАСНА ДЕРЖАВНА АДМІНІСТРАЦІЯ
ДЕПАРТАМЕНТ ОСВІТИ І НАУКИ

НАКАЗ

26.06.2018

м. Сєвєродонецьк

№ 103

**Про проведення у 2017/2018 навчальному році II (обласного) етапу
Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл»
(«Джура»)**

На виконання наказу Міністерства освіти і науки від 18.09.2017 № 1278 «Про проведення у 2017/2018 навчальному році Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)), відповідно до Положення про Всеукраїнську дитячо-юнацьку військово-патріотичну гру «Сокіл» («Джура»), затвердженого наказом Міністерства освіти і науки, молоді та спорту України від 13.06.2012 № 687, зареєстрованого в Міністерстві юстиції України 03.07.2012 за №1094/21406, з метою виховання в учнівської молоді патріотизму, любові до України, поваги до народних звичаїв, традицій, національних цінностей Українського народу формування здорового способу життя та зміцнення духовного і фізичного здоров'я школярів

НАКАЗУЮ:

1. Провести у 2017-2018 навчальному році II (обласний) етап Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») (далі - гра «Джура») в період з 01 по 05 червня 2018 року на базі комунального закладу «Луганський обласний ліцей-інтернат з посиленою військово-фізичною підготовкою «Кадетський корпус імені героїв Молодої гвардії».
2. Затвердити Умови та Програму проведення II (обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») (додаток 1, 2).

3. Покласти відповідальність за проведення II (обласного) етапу гри «Джура» на відділ позашкільної освіти, виховання та інтернатних закладів (М'ягоход В.О.), відділ дошкільної та загальної середньої освіти (Сагіна Н.С.), Луганський обласний центр дитячо-юнацького туризму і краєзнавства (Сідельнікова Т.В.) та комунальний заклад «Луганський обласний ліцей-інтернат з посиленою військово-фізичною підготовкою «Кадетський корпус імені героїв Молодої гвардії» (Ємбаков В.Є.).
4. Луганському обласному центру дитячо-юнацького туризму і краєзнавства (Сідельнікова Т.В.):
 - 4.1. забезпечити організаційно-методичний супровід проведення II (обласного) етапу гри «Джура»;
 - 4.2. здійснити видатки на проведення II (обласного) етапу гри «Джура» в межах затверджених на 2018 рік бюджетних асигнувань;
 - 4.3. провести семінар-нараду для організаторів гри «Джура» у районах, містах, об'єднаних територіальних громадах та суддів II (обласного) етапу гри «Джура» (травень 2018 р.);
 - 4.4. сформувати суддівську колегію II (обласного) етапу гри «Джура»;
 - 4.5. залучити до організації, проведення та до складу суддівської колегії II (обласного) етапу гри «Джура» громадські організації, фахівців, членів штабу з підготовки та проведення II (обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)
5. Луганському обласному інституту післядипломної педагогічної освіти (Цимбал І.І.):
 - 5.1. сприяти забезпеченню методичного та організаційного супроводу II (обласного) етапу гри «Джура»;
 - 5.2. взяти участь в організації та проведенні семінару-наради для організаторів гри «Джура» у районах, містах, об'єднаних територіальних громадах та суддів II (обласного) етапу гри «Джура» (травень 2018 р.);
 - 5.3. сприяти виконанню програми таборування II (обласного) етапу гри «Джура».
6. Рекомендувати керівникам органів управління освітою райдержадміністрацій, міських рад та об'єднаних територіальних громад:
 - 6.1. здійснити організаційні заходи щодо підготовки та направлення роїв, суддів для участі в II (обласному) етапі гри «Джура»;
 - 6.2. подати підсумкові протоколи та узагальнену інформацію про підсумки проведення в районах, містах, об'єднаних територіальних громадах I етапів гри «Джура», заявку на участь у II (обласному) етапі гри Луганському обласному центру дитячо-юнацького туризму і краєзнавства до 21 травня 2018 року на електронну адресу;
 - 6.3. відрядити рої для участі в II (обласному) етапі гри «Джура»;
 - 6.4. призначити керівників роїв, поклавши на них відповідальність за безпеку життя дітей у дорозі та під час участі в II (обласному) етапі гри «Джура»;
 - 6.5. провести інструктажі з техніки безпеки з учасниками та керівниками роїв під час дороги та участі у II (обласному) етапі гри «Джура»;

- 6.6. витрати на відрядження (добові керівникам, проїзд до місця змагань та у зворотньому напрямі) здійснити за рахунок сторони, що відряджає, з урахуванням забезпечення триразовим харчуванням за рахунок приймаючої сторони.
7. Начальнику комунального закладу «Луганський обласний ліцей-інтернат з посиленою військово-фізичною підготовкою «Кадетський корпус імені героїв Молодої гвардії» Ємбакову В.Є.:
- 7.1. організувати розміщення та проживання протягом п'яти діб учасників, членів штабу та суддів головної суддівської колегії;
- 7.2. забезпечити харчування учасників, супроводжуваних осіб та суддів II (обласного) етапу гри «Джура» за нормами, що передбачені для ліцеїстів ліцеїв з посиленою військово-фізичною підготовкою.
8. Директору Кременської обласної загальноосвітньої санаторної школи-інтернату I-III ступенів (Ткаченку А.М.) організувати розміщення та проживання протягом п'яти днів учасниць (дівчат) роїв, суддів і представників роїв II (обласного) етапу гри «Джура».
9. Виконуючому обов'язки директора комунального закладу «Луганський обласний ліцей-інтернат фізичної культури і спорту» Гребенюку А.В. організувати перевезення організаторів і суддів II (обласного) етапу гри «Джура» до місця її проведення та у зворотньому напрямі.
10. Відділу позашкільної освіти, виховання та інтернатних закладів (М'ягкоход В.О.), відділу середньої дошкільної та загальної освіти (Сагіна Н.С.), Луганському обласному центру дитячо-юнацького туризму і краєзнавства (Сідельнікова Т.В.) забезпечити участь роя-переможця у III (Всеукраїнському) етапі гри «Джура».
11. Затвердити кошторис витрат з проведення II (обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») (додаток 3).
12. Начальнику планово-економічного відділу управління ресурсного забезпечення та аналізу економічної діяльності (Чеботарьов М.В.) здійснити у встановленому чинним законодавством порядку фінансування витрат на проведення II (обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») відповідно до затвердженого кошторису витрат.
13. Рекомендувати начальникам відділів (управлінь) освіти Лисичанської (Худоба Т.В.), Северодонецької (Каширіна О.Г.), Рубіжанської (Обаполенко О.В.) міських рад відрядити працівників для суддівства змагань із збереженням заробітної плати відповідно до складу суддівської колегії.

14. Наказ оприлюднити на сайті Департаменту освіти і науки облдержадміністрації.

15. Контроль за виконанням залишаю за собою.

Директор Департаменту



Ю.В.СТЕЦЮК

Умови проведення
II (обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької
військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)
у 2017-2018 навчальному році

1. Загальні положення

Всеукраїнська дитячо-юнацька військово-патріотична гра «Сокіл» («Джура») (далі – гра «Джура») є системною формою позакласної роботи з військово-патріотичного та морально-етичного виховання учнівської молоді, спортивно-оздоровчої роботи, прогресивною формою учнівського самоврядування, важливим засобом формування національно-патріотичної свідомості відповідно до ціннісних орієнтирів Стратегії національно-патріотичного виховання дітей та молоді на 2016-2020 роки, затвердженої Указом Президента України від 13 жовтня 2015 року № 580.

2. Мета та завдання

1. Мета II (обласного) етапу гри «Джура» (далі – II етап гри «Джура») визначена п. 1.2. Положення про гру «Джура», затвердженого наказом Міністерства освіти і науки, молоді та спорту України від 13.06.2012 № 687 (зі змінами, затвердженими Міністерством освіти і науки України від 31.03.2014 № 276, зареєстрованого у Міністерстві юстиції України 18.04.2014 № 436/25213).

2. Завдання II етапу гри:

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

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

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

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

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

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

3. Виконання завдань II етапу гри реалізується шляхом проведення тематичних гутірок, майстер-класів, змагань та конкурсів військово-

спортивного, туристсько-краєзнавчого, культурно-інтелектуального та патріотичного спрямування, в ході яких відбувається відбір кращих роїв.

4. Рої беруть участь у II етапі гри відповідно до п.п. 8 п. 7 наказу Департаменту освіти і науки Луганської обласної державної адміністрації від 10.10.2017 № 208с «Про проведення у 2017/2018 навчальному році Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)» і цих Умов.

5. Ідейні принципи II етапу гри виходять із лицарського покликання служіння Богові, Батьківщині, ближнім.

- Бог і Україна;
- Добре діло - найкращий дар один одному;
- здоровий спосіб життя, духовне здоров'я підростаючого покоління, плекання основ патріотичного духу, успішне навчання, розвиток туристсько-спортивних та військово-спортивних навичок – запорука успішного виховання майбутніх громадян - патріотів України.

3. Термін і місце проведення

II етап гри проводиться з 1 по 5 червня 2018 року на території комунального закладу «Луганський обласний ліцей-інтернат з посиленою військово-фізичною підготовкою «Кадетський корпус ім. Героїв Молодої гвардії» (адреса: м. Кремінна, вул. Мічурина, 18) відповідно до Програми проведення II етапу гри.

4. Керівництво

Загальне керівництво підготовкою та проведенням II етапу гри здійснює Департамент освіти і науки Луганської обласної державної адміністрації.

Безпосередня організація та проведення II етапу гри покладається на Луганський обласний центр дитячо-юнацького туризму і краєзнавства.

Об'єктивну оцінку результатів змагань (конкурсів, вікторин) забезпечує головна суддівська колегія.

5. Розміщення учасників

Учасники II етапу гри проживають у спальних приміщеннях комунального закладу «Луганський обласний ліцей-інтернат з посиленою військово-фізичною підготовкою «Кадетський корпус імені героїв Молодої гвардії». Кадетський корпус та організатори II етапу гри не несуть відповідальності за збереження особистих речей учасників.

Харчування учасників проводиться централізовано в їдальні Кадетського корпусу. Збереження та вживання учасниками інших продуктів харчування заборонено.

На території Кадетського корпусу заборонено тютюнопаління та вживання алкогольних напоїв, внутрішній порядок закладу освіти регламентується Статутами Збройних Сил України.

6. Учасники II етапу гри

1. До участі у заході допускаються переможці або призери I етапу від міст, районів, об'єднаних територіальних громад. Від території допускається один рій.

2. Рій складається із учасників віком 14-16 років, що навчаються разом у одному закладі освіти, яким на початок II етапу гри не виповнилось 17 років.

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

3. Рої супроводжуються двома керівниками, які повинні мати паспорти і реєстраційні номери облікових карток платників податків. Один з керівників залучається до суддівства змагань.

На керівників делегації покладається відповідальність за збереження життя та здоров'я учасників гри в дорозі та під час проведення заходу.

7. Порядок подання заявок

Рої повинні мати іменні заявки, завірені лікарем, керівником навчального закладу та начальником відділу освіти міської (районної) державної адміністрації, ОТГ у 2-х екземплярах (додаток 1).

У день приїзду на II етап гри керівники роїв надають до секретаріату суддівської колегії наступні документи:

- заявку за формою;
- паспорт (якщо учаснику не виповнилось 16 років, надається свідоцтво про народження);
- учнівський квиток з фотокарткою, завіреною печаткою навчального закладу, яка займає 1/3 частини площі фотокартки;
- наказ управління (відділу) освіти міської (районної) державної адміністрації, ОТГ про відрядження на II етап гри.

При виявленні учнів 11 класів у складі рою, рій-порушник відстороняється від участі в II етапі гри.

8. Змагання за видами та конкурси

А. Залікові змагання: «Впоряд», «Перетягування линви», «Туристсько-спортивна смуга перешкод», «Стрільба», «Рятівник», «Інтелектуальна гра-вікторина «Відун», творчо-мистецький звіт «Ватра».

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

Остаточні умови проведення етапів, їх перелік та порядок проходження оголошуються Суддівською колегією не пізніше ніж за 1 годину до початку проведення конкурсів та змагань відповідно до Програми.

Форма Протоколів визначається Суддівською колегією.

Зразки уніфікованих Протоколів додаються (додатки 2-8).

КОНКУРС «ВПОРЯД»

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

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

Час на виконання: обов'язкового завдання – 3 хв. творчого завдання – 3 хв.

Учасники: весь рій, 8 чоловік. В разі відсутності 1 учасника – рій отримує «64» штрафні бали.

Накази подає: головний суддя (для рийового) і рийовий (всі накази для рою).

Система оцінювання: виконання вправ проводиться згідно Муштрового впоряду гри «Джура». Визначення результатів проводиться з врахуванням допущених помилок кожним учасником рою під час виконання вправ муштрового впоряду. 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.

Перемагає рій, який в сумі має найменшу суму помилок (штрафних балів) всіх учасників рою.

При показі творчого завдання судді навпаки ставлять лише «+1» бал за нові правильно виконані елементи впоряду не показані в обов'язковому завданні. Таким чином рій може зменшити суму штрафних балів.

Послідовність виконання: обов'язкове завдання повідомляється рою на початку змагань. Творче – готується роєм вдома.

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

Творче завдання може бути представлене у вигляді злагодженого та чіткого показу різноманітних елементів впоряду у складі рою (можливий музичний супровід (технічно забезпечується учасниками) без зброї або зі зброєю).

На завершення показу – обов'язково відбувається проходження рою урочистим кроком із виконанням маршової патріотичної пісні на тематику козацтва, УСС, військ УНР, УПА або сучасних ЗСУ.

Суддівська колегія: включаються фахівці впоряду гри «Джура» з числа військовослужбовців або фахівців з військової 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 хорунжого (прапороносця).

Місце розташування суддівської колегії: Судді розміщуються посередині стрийового плацу (майданчику) біля трибуни. Рекомендується щоб рій виходив на місце показу вправ муштрового впоряду з правого боку від суддів.

Можливі вправи.

Рій виконує прийоми в такій послідовності:

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

Порядок виконання

Рій виходить на місце за командою: **«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 дворяддя (тобто колона по двоє).

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

«Рій НА МІСЦІ. СТІЙ. Ліво-(право-) РУЧ. спо-ЧИНЬ». Хорунжий самостійно ставить прапор до стопи.

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

Ройовий подає команду: **«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)»**.

Суддя подає команду: **«СПОЧИНЬ!»**.

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

Ройовий повертається на своє місце і командує: **«Рій – РОЗХІД»**.

Шикування в однолаву.

Ройовий підходить до встановленого місця шикування 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 шикування. Як тільки перший член рою став на лінію, то ройовий робить крок вперед і повертається обличчям у бік чолової лінії шикування).

Ройовий подає команду: **«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 команди **«СТРУНКО!»**

Ройовий завершує виконання вправи командою: **«Спо-ЧИНЬ»**.

Повороти на місці (праворуч, ліворуч, обернись)

Ройовий подає двічі команди (в довільному порядку):

«Рій, право-РУЧ».

«Рій, ліво-РУЧ».

«Рій, обер-НИСЬ».

Ройовий подає команди: **«Доправого (лівого) – 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 завершин» та крокує назад).

Ройовий подає команду: **«Рій, у дволаву –ШИКУЙСЬ»**.

(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: **«РІВНЯЙСЬ. СТРУНКО»**.

Ройовий подає команду: **«Рій, вправо зім-КНИСЬ»**. (Всі джури, за винятком того, до якого призначене змикання, повертаються в бік змикання, після чого пришвидшеним півкроком підходять на встановлений для зімкненого ладу проміжок і в міру підходу самостійно зупиняються та повертаються ліворуч. Поки перші можуть рухатися вперед інші учасники крокують на місці).

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

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

«Рій, вліво (за необхідністю визначається кількість кроків) **розім-КНИСЬ»**. (Всі джури, за винятком того, від якого здійснюється розмикання, повертаються в зазначений бік, рівночасно з постановкою ноги повертають голову до фронту (чола) ладу і йдуть пришвидшеним півкроком, дивлячись через плече на того, хто йде ззаду, і не відриваючись від нього; після зупинки

того, хто йде ззаду, кожен робить ще стільки кроків, скільки було зазначено в команді або один крок, й повертається праворуч).

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

(Другі номери роблять лівою ногою крок вліво, не приставляючи правої ноги, крок вперед й приставляють ліву ногу).

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

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

Крок на місці

Ройовий подає команду: **«Рій, РІВНЯЙСЬ. СТРУНКО. На місці ходом-РУШ»**. (Всі джури крокують на місці).

Ройовий подає команду: **«Рій – СТІЙ»**. (Всі джури приставляють праву ногу і зупиняють крок на місці).

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

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

Перешикування в дворяд

Ройовий подає команду: **«Рій – РОЗХІД»**.

Ройовий підходить до встановленого місця шикування в напрямок необхідного руху і подає команду для збору: **«Рій – ЗБІРКА»** (За цією командою джури бігом збираються до ройового).

Ройовий подає команду: **«Рій, в дворяд – СТАВАЙ (ШИКУЙСЬ)»**. (Подавши команду, ройовий приймає поставу «струнко» обличчям у бік руху рою, рій шикується за ройовим по двоє).

Ройовий з початком шикування повертається до рою і подає команду: **«РІВНЯЙСЬ. СТРУНКО!»**.

Ройовий розвертається спиною до рою і подає команду: **«Рій, ходом-РУШ!»**. (Ройовий виводить рій на вихідну позицію для проходження урочистим маршем з виконанням військового вітання під час руху).

Проходження урочистим ходом з виконанням військового вітання під час руху.

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

Ройовий повертається до рою і подає команди: **«РІЙ, РІВНЯЙСЬ. СТРУНКО!»**, 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 в 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!»**. (Ройовий прикладає праву руку до головного убору, хорунжий і права колона рою тримає голову прямо, а ліва колона повертає голову праворуч).

Після проходження рою повз судді ройовий подає команду: : **«Рій – ВІЛЬНО!»**. (Ройовий опускає праву руку, ліва колона рою повертає голову прямо, рій крокує на встановлене місце).

Проходження з виконанням маршової пісні

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

Ройовий повертається до рою і подає команди: **«РІЙ, РІВНЯЙСЬ. СТРУНКО!»**, розвертається спиною до рою і подає команду: **«РІЙ, з піснею – ходом РУШ!»**. (Рій починає співати пісню з початком руху).

Після проходження рою повз судді ройовий подає команду: **«Рій – ВІЛЬНО!»**. (Рій припиняє співати пісню і крокує на встановлене місце).

СИЛОВЕ ЗМАГАННЯ «ПЕРЕТЯГУВАННЯ ЛИНВИ»

У змаганнях бере участь два рої: 6Х6, не менше 1 учасника протилежної статі, 1 учасник – запасний. Заміна може бути здійснена перед початком наступної спроби. Один учасник може керувати діями рою із-за меж майданчика.

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

Учасник змагань називається – «пулер».

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

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

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

Допускається одностороннє розташування пулерів. Линва в такому випадку повинна розташовуватися з правої сторони пулера і бути між тілом та верхньою частиною передпліччя.

Рій сам визначає тактику розміщення пулерів. Допускається зміна тактичної побудови у різних спробах.

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

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

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

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

За командою головного судді (за свистком) рої перетягують лінву на свою сторону.

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

Взуття – берці (високі черевики). Бутси – забороняються!

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

При виявленні порушення суддя зупиняє боротьбу. Головний суддя робить зауваження при падінні когось із учасників («сидінні») (пулер доторкається землі іншою частиною тіла, крім ніг) та моментальному не поверненні у висхідне положення, гальмуванні тяги («ступор»), не бажанні вести активну боротьбу («тяга без боротьби»), при пропусканні лінви через руки (неконтрольований рух лінви), неодноразовому сидінні та продовженні боротьби в тязі («гребля») рою робиться зауваження. Після трьох зауважень рій дискваліфікується і їй зараховується поразка. Забороняється робити будь-які упори на землі (виямки, бортики) для ніг.

Боротьба припиняється за сигналом головного судді: «Стоп» (може дублюватися свистком).

Рої змагаються у трьох спробах. Між спробами рої міняються майданчиками. Відпочинок між спробами не більше трьох хвилин.

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

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

ЗМАГАННЯ «ТУРИСТСЬКО-СПОРТИВНА СМУГА ПЕРЕШКОД»

Смуга перешкод з використанням козацької легенди.

Змагання проводяться на дистанції, орієнтовна довжина дистанції 500 м.

Етапи розміщені в коридорі, промаркованому обмежувальною стрічкою. Всі етапи на початку та кінці обладнані контрольними лініями.

Старт та фініш суміщені.

Стартовий інтервал близько 10 хв., остаточний інтервал вказується за 1 год. до старту першого рою.

Порядок старту визначається жеребкуванням.

Кожен етап буде обладнано згідно схеми та опису дистанції. **З порядком та умовами проходження, штрафами рої будуть ознайомлені напередодні (не 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.

Склад рою 6 осіб, із них не менше 2-х осіб протилежної статі. 7-й учасник рою є «бігунком», несе ройову картку, слідує за записами суддівської колегії, йому категорично заборонено втручатися в дії рою

Рій прибуває на початок дистанції за 10 хв. до старту.

Рій долає етапи за порядком, визначеним СК.

Результат визначається за часом подолання дистанції з урахуванням отриманих штрафів.

Штрафи на дистанції ставляться відповідно до заліку, визначеному СК, вони є еквівалентними часу (напр. 1 бал. = 30 сек.)

Вище місце займають рої з меншим часовим результатом (час проходження дистанції + часовий еквівалент технічних штрафів). При рівності часових результатів вище місце займає рій з меншим технічним штрафом. Інші варіанти будуть визначені СК напередодні.

Категорично забороняється перебування керівників або представників рою в межах дистанції 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. Підйом – траверс – спуск по схилу.
6. Переправа через річку вбхід.
7. Рух по-пластунськи ділянкою з обмеженою висотою («підлаз»).
8. Рух на фініш гусячим кроком

9. В смугу перешкод можуть бути включені козацькі завдання – «Сюрпризи» (наприклад, стрільба із саморобного лука, визволення полоненого тощо), як один із етапів смуги перешкод.

ЗМАГАННЯ «СТРІЛЬБА»

Виконання стрільби з пневматичної гвинтівки. Зброю надають організатори II етапу Гри.

Стрільба по мішені №6 або №8 на дистанції 10 метрів.

Час стрільби – 5 хв.

Кількість учасників – 6.

Кількість позицій для стрільби – 6.

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

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

Положення – лежачи з упору.

ЗМАГАННЯ «РЯТІВНИК»

Змагання з надання домедичної допомоги та елементами рятувальних робіт.

Кількість учасників – 6 осіб, із них не менше 2-х осіб протилежної статі.

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

Конкурс складається із двох частин:

1. Теоретичний тур (можливі завдання):

принципи 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, тривалому стисканні окремих частин тіла, гострому болі в животі, отруєнні хімічними продуктами, їжею, грибами, ягодами, укусах отруйних змій, комах та павуків.

2. Практичний тур (можливі завдання):

штучна вентиляція легень, непрямий масаж серця, накладання пов'язок на голову, передпліччя, ліктювий, 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 бере 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.

3. Після виконання завдань рій проходить швидкісний етап:

накладання шини з підручного матеріалу (або стандартної медичної) (при переломах плеча, передпліччя, стегна, гомілки) та транспортування потерпілого по дистанції (перелік перешкод – буде вказано напередодні змагань) на ношах, виготовлених із двох жердин та двох брезентових курток (штормовок) або шматка брезенту (або санітарних ношах). Потерпілий визначається роєм, йому заборонено виконувати будь-які дії, що полегшують роботу рою. Під час проходження швидкісного етапу, обов'язковим є супровід потерпілого одним із учасників рою. Супроводжуючий контролює стан потерпілого.

Штрафи: заступ обмежувальної лінії – 1 бал, рух поза обмежувальною лінією – 10 балів, падіння учасника – 3 бали, торкання потерпілим рельєфу або поверхні води будь-якою частиною тіла при транспортуванні на ношах – 1 бал, потерпілий надає допомогу рою – 3 бали, не проходження елементу перешкоди – 1 бал за кожен елемент, не проходження перешкоди – 10 балів, невірні дії супроводжуючого (супроводжуючий знаходиться на відстані, що не дозволяє контролювати стан потерпілого) – 3 бали.

Один бал прирівнюється до 10 сек. часу.

Витратні матеріали суддівські.

Враховуються: час виконання завдань, штрафні бали теоретичного та практичного турів, переведені в час, та час проходження швидкісного етапу з урахуванням штрафів.

Рій, що перевищив ліміт часу, отримує штраф 30 балів.

Переможець визначається за найменшим часом одержаним під час змагань. При рівності показників перемагає той, хто отримав менше штрафів при виконанні завдань практичного туру, при рівності і цих показників перемагає той, хто отримав менше штрафів при виконанні завдань теоретичного туру.

ІНТЕЛЕКТУАЛЬНА ГРА–ВІКТОРИНА «ВІДУН»

Інтелектуальні змагання з історії України, адміністративної території проведення фінального етапу (історико-етнографічні землі), доби козаччини, українських військових формувань різних епох, сучасних збройних сил України.

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

Конкурс проводиться у два етапи.

I етап – виконання тестових завдань з історії України різного рівня складності. Оцінювання правильних відповідей: I рівень – 1 бал, II рівень – 2 бали, III рівень – 3 бали.

II етап – проводиться у формі «Брейн-рингу». Ведучий оголошує запитання для всіх учасників. Для підготовки відповіді надається 1 хвилина, протягом якої рій має обговорити питання та внести свій варіант у бланк відповідей. Кожна правильна відповідь – до 5 балів.

III етап (рекомендований) - гра, розроблена Українським інститутом національної пам'яті до 100-ліття Української революції.

По завершенню відведеного часу асистенти збирають бланки рій і ведучий переходить до наступного запитання.

У підготовці питань до гри-вікторини будуть використані навчальні програми з «Історії України» для загальноосвітніх навчальних закладів.

З темою «Історія історико-етнографічних земель, де проводиться захід» учасники гри-вікторини зможуть детальніше ознайомитись у підручній книжечці учасника фінального етапу гри (при наявності), або інших, рекомендованих організаторами джерел.

Результати конкурсу будуть визначатися за сумою набраних балів у двох (або трьох) етапах конкурсу. За рівної кількості балів вище місце посідає рій, який набрав більше балів на II етапі.

З умовами проведення та тематикою завдань, критеріями оцінювання учасники конкурсу ознайомлюються не пізніше ніж за день до початку конкурсу.

КОНКУРС «ВАТРА»

Тема: «Слава героям»

Представлення творчо-мистецького звіту рою (мистецька композиція).

Кожен рій у повному складі (8 осіб) представляє театралізоване дійство (до 12 хвилин), яке за змістом відповідає темам Української революції 1917-1921, українського козацтва, сучасної історії (в т.ч. Революції Гідності, захисту від агресії РФ в Криму та на Сході України), видатних особистостей визвольних змагань за українську соборну державність тощо.

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

Рій до початку виступу подає у СК програмку (сторінка А-5), де вказується:

- назва рою;
- назва композиції;
- тема;

– мета;

– зміст.

Критерії оцінювання (від 1 до 10 балів):

– відповідність назві композиції, темі;

– досягнення мети;

– художньо-естетичний рівень,

– артистичність та майстерність виконання;

– інформаційна насиченість змісту програми;

– музичний супровід (живе виконання, використання фонограм («мінусовок»);

– використання у дійстві власних ройових атрибутів;

– оригінальність (регіональні особливості),

– композиційна виправданість;

– загальне враження;

– реалізація сценарного задуму.

За перевищення загального часу на виконання завдання нараховується штраф (але не більше 10 балів).

Максимальна кількість балів за даний конкурс – 110.

Суддівство конкурсу.

Участь у суддівстві конкурсу беруть не менше трьох суддів зі складу суддівської колегії.

За рішенням організаторів суддівство конкурсу може бути організовано із залученням представників роїв. У суддівстві бере участь один представник кожного рою. Кожен представник виставляє одну оцінку (до 10 балів) кожному рою, крім того, який він представляє.

Вище місце займає рій, який набрав більшу кількість балів.

ВАРТОВА СЛУЖБА

Під час проведення II етапу Гри учасники організовують нічне чергування біля обов'язкових атрибутів роїв.

Вартування відбувається відповідно до вимог Статуту гарнізонної та вартової служб Збройних Сил України.

9. Оскарження результатів

Протести та порядок їх розгляду

Протести (апеляції) подаються представником рою головному секретарю II етапу гри на ім'я головного судді у письмовій формі, де обов'язково вказуються ті пункти Правил, Положення, Умов, які той хто протестує вважає порушеними.

Протести щодо порушень Правил, Положення і Умов у частині підготовки або організації II етапу гри «Джура» подаються не пізніше однієї години до початку змагань або конкурсів.

Протести на дії учасників, суддів, обслуговуючого персоналу, що призвели до порушення Умов, Положення або Правил і впливають на результат рою, подаються не пізніше однієї години після письмового оголошення попередніх результатів у даному виді програми II етапу гри.

Протести, що стосуються результату виступу рою також подаються не пізніше, ніж через одну годину, після опублікування попередніх результатів у даному виді програми II етапу гри.

Протест повинен бути розглянутий Суддівською колегією до затвердження результатів відповідних змагань, але не пізніше 12-ти годин від часу його подання.

Якщо поданий протест неможливо розглянути до закінчення II етапу гри, Суддівська колегія може допустити учасників (рій) до змагань і конкурсів умовно «під протестом». Результати виступу затверджуються після вирішення питання про протест.

Суддівська колегія вислуховує по протесту всі сторони, але у випадку неявки однієї з них, рішення може бути прийняте і за її відсутності.

Остаточне рішення по протесту приймає головний суддя. Рішення повинно бути оформлене протоколом і повідомлене заявнику.

Рішення Суддівської колегії, пов'язані з питаннями безпеки, включаючи припинення, перенесення або відміну змагань і конкурсів, не можуть бути приводом для протесту.

10. Підведення підсумків

Переможці у комплексному заліку визначаються за найменшою сумою місць, зайнятих в усіх залікових видах змагань (конкурсів, вікторин).

У разі набрання командами однакової суми місць перевага віддається команді, у якої більше I, потім II, III та інших місць.

Якщо дані показники співпадають, то перевага віддається команді, яка краще виступила під час конкурсу строю та пісні «Впоряд».

Нагороджуються команди за I, II, III місця медалями грамотами, подарунками.

Команди, які посіли I, II, III місця під час окремих змагань (конкурсів, вікторин), нагороджуються грамотами та подарунками.

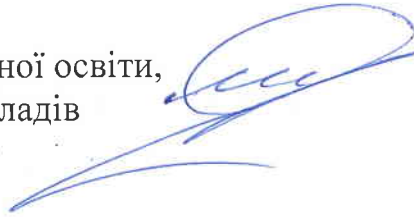
11. Фінансове забезпечення II етапу Гри

Фінансові витрати, пов'язані з організацією та проведенням II етапу гри, здійснюються згідно з кошторисом за рахунок обласного бюджету, та інших, не заборонених законодавством, джерел.

Витрати на підготовку команди до участі у II етапі гри, проїзд до місця змагань та у зворотному напрямку, відрядження керівників здійснюються за

рахунок організації, що відряджає та інших коштів, не заборонених чинним законодавством.

Начальник відділу позашкільної освіти,
виховання та інтернатних закладів

A handwritten signature in blue ink, consisting of a large loop at the top and several horizontal strokes below it.

В.О. М'ЯГКОХОД

ЗАТВЕРДЖЕНО

Начальник відділу освіти міської
(районної) державної адміністрації

ІМЕННА ЗАЯВКА

(назва навчального закладу)

направляє для участі у обласному етапі Всеукраїнської дитячо-юнацької
військово – патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)
рій _____ у такому складі:
(назва рою)

№ з/п	Прізвище, ім'я, по батькові учасника	Дата народження	Начальний заклад, школа, клас	Дозвіл лікаря на участь у грі або печатка лікарсько- фізкультурного диспансеру, лікувального закладу.

Директор навчального закладу _____
(підпис) (прізвище, ім'я, по батькові)
М.П.

Керівник рою _____
(підпис) (прізвище, ім'я, по батькові)

Всього допущено до I етапу - _____ чоловік
(прописом)

Лікар _____
(підпис) (прізвище, ім'я, по батькові)
М.П.

Протокол судді _____

конкурсу «Впоряд» II етапу гри

« _____ » _____ 20__ р.

_____ (місце проведення)

№ п/п	Назва рою	Команди, хвати, накази, елементи																			Всього балів		
		Зовнішній вигляд, однострій	Муштрова постава	Шиккування в однолаву	Розмікання і змикання рою	Повороти на місці	Ладовий крок на місці	Перешикування рою в дворян і навпаки	Хват «РІВНЯЙСЬ»	Хват «СТРУНКО»	Хват «СПОЧИНЬ»	Хват «ЗАПРАВІТИСЬ»	Муштровий крок у русі	Поверти голови	Положення рук	Злагодженість дій рою	Звіт роювого	Надання наказів роювим	Назва рою, гасло	Тематика пісні, ідейна спрямованість пісні	Виконання показових хватів		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	

Максимальна сума балів – 200 балів

Штраф за перевищення часу – до 10 балів

Зведений протокол
конкурсу «Впоряд» II етапу гри

« ____ » ____ 20 ____ р.

(місце проведення)

№ п/п	Назва рою	Команди, хвати, накази, елементи																			Всього балів			Місце
		Зовнішній вигляд, однострій	Муштрова постава	Шиккування в однолаву	Розмикання і змикання рою	Повороти на місці	Ладовий крок на місці	Перешикування рою в дворян і навпаки	Хват «РІВНЯЙСЬ»	Хват «СТРУНКО»	Хват «СПОЧИНЬ»	Хват «ЗАПРАВЛИТИСЬ»	Муштровий крок у русі	Поверти голови	Положення рук	Злагодженість дій рою	Звіт роювого	Надання наказів роювим	Назва рою, гасло	Тематика пісні, ідейна спрямованість пісні	Виконання показових хватів			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	
1.																								
2.																								
3.																								
4.																								
5.																								

Максимальна сума балів – 200 балів

Штраф за перевищення часу – до 10 балів

Протокол судді
творчо-мистецького звіту «Ватра»

« ____ » ____ 20 ____ р.

(місце проведення)

№ з/п	Назва рою	Оцінка ставиться від 1 до 10 балів												Сума балів
		відповідність назві композиції, темі	досягнення мети	художньо-естетичний рівень	артистичність та майстерність виконання;	інформаційна насиченість змісту програми	музичний супровід (живе виконання, використання фонограм («мінусовок»)	використання у дійстві власних роєвих атрибутів	оригінальність (регіональні особливості)	композиційна виправданість	загальне враження	реалізація сценарного задуму (сценічність)		
1.														
2.														
3.														
4.														
5.														

Максимальна сума балів – 110 балів

Суддя _____

Зведений протокол
творчо-мистецького звіту «Ватра»

« ____ » 20 ____ р.

(місце проведення)

№ з/п	Назва рою	Оцінка ставиться від 1 до 10 балів												Сума балів	Місце
		відповідність назві композиції, темі	досягнення мети	художньо-естетичний рівень	артистичність та майстерність виконання;	інформаційна насиченість змісту програми	музичний супровід (живе виконання, використання фонограм («мінусовок»)	використання у дійстві власних роєвих атрибутів	оригінальність (регіональні особливості)	композиційна виправданість	загальне враження	реалізація сценарного задуму (сценічність)			
1.															
2.															
3.															
4.															
5.															

Максимальна сума балів – 110 балів

Протокол
практичного та теоретичного етапів надання домедичної
допомоги та транспортування потерпілого «Рятівник»

« _____ » _____ 20__ р.

(місце проведення)

№ п/п	Назва рою	Штрафи		
		Теоретичне питання від 1 до 4 б.	Практичне питання від 1 до 10 б.	Сума штрафних балів
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				

« » 20 p.

(місце проведення)

[illegible]

Зведений протокол
надання домедичної допомоги та
транспортування потерпілого «Рятівник»

« » 20 р.

(місце проведення)

№	Назва рою	Кількість штрафних балів на теоретичному етапі від 1 до 4	Кількість штрафних балів на практичному етапі від 1 до 10	Кількість штрафних балів на швидкісному етапі від 1 до 21	Сума штрафних балів	Час проходження дистанції швидкісного етапу	Час з урахуванням штрафних балів 1бал - 10секунд	Місце
1.								
2.								
3.								
4.								
5.								

ПРОГРАМА

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

(01 – 05 червня 2018 р.)

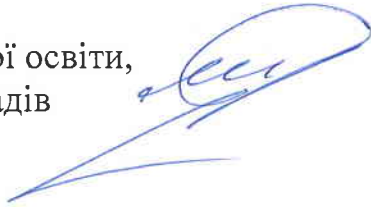
(на базі Луганського обласного ліцею-інтернату з посиленою військово-фізичною підготовкою «Кадетський корпус імені героїв Молодої гвардії», м. Кремінна, вул. Мічуріна, 18)

01 червня 2018 р. (п'ятниця)	
до 16.30	Заїзд роїв-учасників до ліцею-інтернату, робота мандатної комісії
16.30 – 17.00	Нарада організаторів, суддівської колегії (СК) і роєвих
17.00 – 17.30	Вечірнє коло (збірка) – відкриття табору II (обласного) етапу «Джура-2018» (репетиція відкриття)
17.30 – 19.30	Тренінгові заняття з тимбілдингу (командоутворення)
19.30 – 20.30	Вечеря
20.50 – 22.00	Перегляд і обговорення фільму про оборону Луганського аеропорту
22.00 – 22.15	Інструктаж вартових
22.30 – 07.00	Нічна тиша
02 червня 2018 р. (субота)	
07.00	Побудка
07.10 – 07.30	Ранкова руханка
07.30 – 07.50	Вмивання, прибирання, підготовка до шикування
07.50 – 08.00	Ранкове шикування (збірка) – відкриття дня
08.00 – 08.50	Сніданок
09.00 – 09.45	Урочисте відкриття II (обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)
10.00 – 13.00	Змагання «Впоряд»
13.00 – 14.00	Обід
14.30 – 18.20	Військовий вишкіл
18.30 – 18.50	Вечірнє шикування (збірка) – підведення підсумків дня
19.00 – 19.50	Вечеря
20.00 – 22.00	Перегляд і обговорення художнього фільму «Кіборги»

22.00 – 22.15	Інструктаж вартових, нарада організаторів, СК і ройових
22.30 – 07.00	Нічна тиша
03 червня 2018 р. (неділя)	
07.00	Побудка
07.10 – 07.30	Ранкова руханка
07.30 – 07.50	Вмивання, прибирання, підготовка до шикування
07.50 – 08.00	Ранкове шикування (збірка) – відкриття дня
08.00 – 08.50	Сніданок
09.00 – 13.00	Змагання «Смуга перешкод»
13.00 – 14.00	Обід
14.00 – 18.00	Змагання «Стрільба» і «Рятівник»
18.00 – 18.40	Зустріч з представниками Луганської обласної організації Товариства сприяння обороні України
18.50 – 19.40	Вечеря
19.40 – 21.20	Гра-вікторина «Відун»
21.20 – 21.50	Вечірнє шикування (збірка) – підведення підсумків дня
22.00 – 22.15	Інструктаж вартових, нарада організаторів, СК і ройових
22.30 – 07.00	Нічна тиша
04 червня 2018 р. (понеділок)	
07.00	Побудка
07.10 – 07.30	Ранкова руханка
07.30 – 07.50	Вмивання, прибирання, підготовка до шикування
07.50 – 08.00	Ранкове шикування (збірка) – відкриття дня
08.00 – 08.50	Сніданок
09.00 – 13.00	Конкурс «Ватра»
13.00 – 14.00	Обід
14.30 – 18.30	Змагання «Перетягування линви»
18.30 – 18.50	Вечірнє шикування (збірка) – підведення підсумків дня.
19.00 – 19.50	Вечеря
20.00 – 22.00	Етнодискотека «Етно-dans!». Ватра
22.00 – 22.15	Інструктаж вартових, нарада організаторів, СК і ройових
22.30 – 07.00	Нічна тиша
05 червня 2018 р. (вівторок)	
07.00	Побудка
07.00 – 07.30	Вмивання, прибирання, згортання табору

07.30 – 08.20	Сніданок
08.30 – 09.30	Переїзд до м. Северодонецька (площа Перемоги)
09.30 – 10.30	Парад учасників II обласного етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»), урочисте закриття, нагородження переможців
11.00	Роз'їзд роїв

Начальник відділу позашкільної освіти,
виховання та інтернатних закладів



В.О. М'ЯГКОХОД