

**ТИПОВІ ПРАВИЛА ТА УМОВИ**  
**проведення змагань і конкурсів шкільного, I (районного (міського),**  
**II (обласного та Київського міського) і III (Всеукраїнського) етапів**  
**Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри**  
**«Сокіл» («Джура»)**

**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. Орієнтовна комплексна Програма фінальних етапів**

<b>№ з/п</b>	<b>НОМІНАЦІЯ</b>	<b>КАТЕГОРІЯ</b>
<b>ІНТЕЛЕКТУАЛЬНО-МИСТЕЦЬКИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКІ ЗАБАВИ»</b>		
1.	Творчо-мистецький звіт «Ватра»	заліковий
2.	Інтелектуальна гра-вікторина «Відун»	заліковий
3.	Інтелектуально-творче завдання «Пластун» за методикою квестів	заліковий
4.	Конкурс звітів про Добре діло	обов'язковий
5.	Ватра знайомств «В колі друзів»	організація дозвілля (відпочинковий)
6.	Організація та проведення концертів за участю митців і аматорів	організація дозвілля (відпочинковий)
7.	Перегляд обговорення документальних та	організація

	художніх фільмів	дозвілля (відпочинковий)
8.	Організація та проведення етно-дискотек	організація дозвілля (відпочинковий)
9.	Майстер-класи з народної творчості	організація дозвілля (відпочинковий)
<b>ФІЗКУЛЬТУРНО-СПОРТИВНИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКИЙ ГАРТ»</b>		
10.	Козацька забава «Перетягування линви »	заліковий
11.	Звитяжні змагання «Лави на лаву»	заліковий
12.	Ранкова руханка	виховний
13.	Спортивні ігри (футбол, волейбол, баскетбол, шахи тощо)	організація дозвілля (відпочинковий)
<b>ТУРИСТСЬКО-СПОРТИВНИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКИМИ СТЕЖКАМИ»</b>		
14.	Туристсько-спортивна смуга перешкод	заліковий
15.	Радіальні походи та екскурсії	вишкіл
16.	Таборування (бівак)	заліковий
17.	Рейд-походи	вишкіл
<b>ВІЙСЬКОВО-ПРИКЛАДНИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКА ЗВИТЯГА»</b>		
18.	Конкурс строю та пісні «Впоряд»	заліковий
19.	Стрільба із пневматичної зброї «Стрільба»	заліковий
20.	Тактична гра на місцевості з елементами топографії та орієнтування «Теренова гра»	вишкіл
21.	Ознайомлення з умовами розміщення та екіпіруванням військовослужбовців, зразками військової техніки, стрілецької зброї та боєприпасів, показові заняття з основ тактичної медицини	вишкіл
22.	Тренування дій на вогневому рубежі: підготовка до виконання вправ стрільб з автомата АК-74, розбирання та збирання зброї; практичне виконання вправи стрільб з АК-74	вишкіл
23.	Організація та проведення ранкової та вечірньої збірок у форматі «Козацьке коло»	вишкіл

24.	Організація охорони наметового містечка з елементами вартової служби, проведення тренувань в режимі «екстрим»	вишкіл
<b>МЕДИЧНО-РЯТУВАЛЬНИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКА БЕЗПЕКА»</b>		
25.	Надання першої долікарської допомоги та транспортування потерпілого «Рятівник»	заліковий
26.	Порядок дій у разі настання надзвичайних ситуацій	вишкіл
27.	Майстер-класи: гасіння умовної пожежі, дії підрозділів ДСНС з надзвичайних ситуацій; дії громадян у сприянні охороні громадського порядку та державного кордону	вишкіл
<b>СУСПІЛЬНО-ДЕРЖАВНИЦЬКИЙ КОМПЛЕКС «УКРАЇНСЬКА САМОСТІЙНА СОБОРНА ДЕРЖАВА»</b>		
28.	Виконання церемоніалів щодо урочистого відкриття та закриття таборування	вишкіл
29.	Проведення параду учасників та заходів з нагоди урочистого відкриття та закриття етапів гри	вишкіл
30.	Організація і виконання доброї справи під час таборування	вишкіл
31.	Організація та проведення нарад, навчальних семінарів, гутірок з ройовими, керівниками роїв, виховниками, таборовою старшиною, членами суддівської колегії	вишкіл

Метою проведення змагань і конкурсів на фінальних етапах гри «Джура» є перевірка рівня знань, умінь і навичок, набутих учасниками в процесі занять за програмами гуртків «Джура» та інших гуртків козацько-лицарського виховання.

### **Типові правила та умови проведення змагань за видами та конкурсів.**

#### **В рамках фінальних (підсумкових) етапів проводяться змагання за видами та конкурси**

**А. Залікові змагання:** «Впоряд», «Перетягування линви», «Туристсько-спортивна смуга перешкод», «Стрільба», «Рятівник», «Лава на лаву»,

«Інтелектуальна гра-вікторина «Відун», змагання «Пластун», «Бівак», творчो-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.

## **КОНКУРС «ВПОРЯД»**

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

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

**Час на виконання:** 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 ройового) і ройовий (всі накази для рою).

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

### **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 крок вперед і повертається обличчям у бік чолової лінії шиккування).

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

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

Після закінчення вирівнювання рою подається 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**».

### **Перешиккування в дворяд**

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

Ройовий підходить до встановленого місця шиккування 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 шиккування 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, перепад висот до 100 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, слідкує 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 вбрід.
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 стрільб з пневматичної гвинтівки.

Стрільба по мішені №6 або №8 для пневматичного пістолета 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.

### **ІНТЕЛЕКТУАЛЬНО–ТВОРЧЕ ЗМАГАННЯ «ПЛАСТУН»**

**(за методикою квестів)**

Комплексна командна інтелектуально-екстремальна гра з військово-спортивними та туристсько-краєзнавчими елементами та використанням методик квестів.

Умови проведення та критерії оцінювання конкурсу визначаються організаторами в залежності від місця проведення та обраної тематики.

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

### **ЗМАГАННЯ «РЯТІВНИК»**

Змагання з надання першої долікарської 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 першої медичної допомоги; що має знати та вміти той, хто надає допомогу; від яких дій слід утримуватися, надаючи першу медичну допомогу; правила надання першої 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, гомілкоstopний 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.

## 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 елемента 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 роїв 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.

Для суддівства гри до складу суддівської колегії змагань можуть бути включені представники молодіжних громадських організацій, що мають досвід у проведенні цієї гри-вікторини.

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.

### **КОНКУРС «БІВАК» (таборування)**

Обов'язкові атрибути – хоругва, емблема, назва, біля яких повинно бути організоване чергування. Проводиться оцінка побуту, чистоти, доцільності розміщення, дотримання санітарно-гігієнічних норм, стан спорядження, особистих речей, посуду тощо. Огляди біваку проводяться систематично протягом усіх днів таборування.

Час огляду таборів Суддівською колегією та Таборовою старшиною – відповідно до програми за поточним графіком, який попередньо не оприлюднюється.

Оцінювання біваку (таборування) відбувається відповідно до вимог Статуту Збройних сил України, санітарно-гігієнічних вимог та загальних вимог до туристського біваку.

Роям виставляються штрафні бали:

- чистота (до 25-ти балів);
- постановка табору (до 30-ти балів);
- дотримання режиму та розпорядку дня (до 15-ти балів);
- стан та наявність предметів особистої гігієни (до 15-ти балів);
- стан зберігання особистих речей та посуду (до 15-ти балів);
- наявність миючих та дезінфікуючих засобів (до 2-х балів);
- гігієна зберігання харчових продуктів (до 15-ти балів);
- наявність поліетиленових технічних мішків для сміття та своєчасність їх видалення у контейнери (до 3-х балів);
- фіксація місця перебування учасників таборування (до 5-ти балів);
- мова та культура спілкування (до 25-ти балів);
- відсутність організованого нічного чергування свого табору (до 15-ти балів);
- втрата під час чергування обов'язкових атрибутів (хоругва, емблема, тощо) (до 15-ти балів).

Переможець визначається за найменшою сумою штрафних балів.

### **ЗВИТЯЖНІ ЗМАГАННЯ «ЛАВА НА ЛАВУ»**

Командне силове змагання «Лави на лаву» є традиційною забавою українських козаків.

Змагання «Лави на лаву» не потребує спеціальної попередньої підготовки.

Проводиться на майданчику, розмітка якого показана на схемі:

	3м	2м	2м	3м	
5-6м					5-6м

Майданчик розмічається трьома лініями: одна по середині, на якій два рої будуть сходитися в груповому поштовху і дві інші – лінії шиккування розмічаються на відстані 2 метри від серединної лінії.

Майданчик із безпечним (земляним, ґрунтовим, піщаним, штучним) покриттям, без сторонніх небезпечних предметів (дерева, кущі, каміння, стіни, загорожі тощо) на відстані не менше 5-ти метрів за межами майданчика. Не допускається проведення змагання на майданчиках з жорсткою поверхнею (асфальт, бетон, гравій тощо).

Межі майданчика повинні бути чітко визначені (крейда, пісок, тирса інше).

Судять змагання не менше 2-х бокових суддів та головний суддя, який подає команди.

Склад рою – 6 осіб.

Керівники та представники роїв безпосередньої участі у змаганнях не беруть.

Одночасно у цьому змаганні беруть участь два рої по шість джур. Форма одягу військова (спортивна). Обов'язково знімаються будь-які предмети, що можуть травмувати в боротьбі (ланцюжки, годинники, значки тощо).

Перед початком змагань учасники стають до козацького кола, виголошують гасло рою, психологічно налаштовуються, підбадьорюються. По команді судді рої сходяться до середньої лінії і розгортаються у однолаву.

Суддя проводить інструктаж та вказує на можливі порушення.

Потім учасники відходять назад і стають в лави на лініях шиккування щільно притиснувшись один до одного, плече до плеча, зціпившись руками в ланцюг (взявши під лікті). Обома руками учасники тримаються обов'язково за свої пояси (ремені). Таким чином вони не зможуть підняти руки і виставляти лікті, що забороняється правилами змагання.

Боковий суддя, який найближче стоїть до рою перевіряє їх готовність (форму одягу, побудову лави, хвати рук). Головний суддя змагання стоїть по центру і запитує тричі у одного, у другого і в третій раз у обох роїв одночасно – «Готові?». Кожного разу на запитання учасники відповідають «Готові!» і тільки тоді по команді – «Бій!» обидві лави кроком рухаються одна на одну і починають штовхатися.

Завершується бій командою «Стій» за сигналом (свистком судді).



Виграє та лава, яка витиснула іншу лаву за лінію шикуння супротивника або якщо інша лава розпорошилася (розірвали руки) по майданчику. В разі коли обидві лави розвернулися перпендикулярно до середньої лінії суддя зупиняє бій і надає перемогу тому рою, у якого більше учасників знаходяться на ділянці між середньою лінією і лінією шикуння лави супротивника.

Рою може зараховуватись поразка у випадку, якщо хтось із учасників торкнувся поверхні майданчика будь-якою частиною тіла крім стопи.

Учасникам змагань забороняється:

- будь-які удари;
- низько нахилити голову, що може призвести до травмування учасників іншого рою;
- відпускати свої пояси (ремені);
- виставляти лікті (руки);
- наступати на ноги супротивників або чіпляти ногами ноги учасника лави супротивника;
- використовувати елементи боротьби;
- використовувати нецензурну лексику, кусатися, дряпатися і проводити інші дії, які неприйнятні в козацькому колі.

Будь-який суддя цього змагання при порушенні правил може сигналізувати або зупинити боротьбу. Після роз'яснити суть порушення головному судді, який дає пояснення рою і приймає рішення.

Після трьох зауважень рій дискваліфікується і йому зараховується поразка.

Для виявлення переможця лави сходяться три рази.

Рій, який отримав перемогу у двох спробах вважається переможцем, третя спроба не проводиться.

Після визначення переможця, обов'язково проводяться сходження лав для традиційного ритуалу подяки – «братання», коли учасники по дружньому обнімають і дякують учасникам протилежної лави.

Змагання проводяться за олімпійською системою «програв – вибув».

Серед чотирьох кращих визначаються переможець та призери.

За 1 годину до початку змагань не рекомендується: приймати їжу, проводити заходи з фізичним навантаженням або спортивні ігри.

***Остаточні умови проведення змагань оголошуються не пізніше, ніж за 1 добу до початку змагань.***

Для учасників гри може проводитись майстер-клас із цього виду змагань.

**Б. ОBOB'ЯЗКОВИЙ КОНКУРС:** конкурс звітів «Добре діло» (про виконання завдань відповідно ідейним принципам лицарства).

## I. ЗАГАЛЬНІ ПОЛОЖЕННЯ

1. Звіт складається у письмовій формі.

Загальний обсяг звіту не повинен перевищувати 15 сторінок, в тому числі текстової частини – 10 сторінок.

Звіт повинен бути друкованим *та на електронних носіях* (документ Microsoft Word, шрифт Times New Roman – 14 pt, інтервал - 1,5), мати формат аркуша А-4 і пронумерованим разом з додатками. Нумерація наскрізна і повна.

## II. ЗМІСТ ТА СТРУКТУРНІ ЕЛЕМЕНТИ ЗВІТУ.

1. Звіт повинен мати такі структурні елементи:

- титульна сторінка;
- анотація;
- довідкові відомості (сторінка 2) ;
- фотографії;
- опис «Доброго діла»;
- додатки, що демонструють суспільну значимість Доброго діла;
- підсумки, висновки, рекомендації.

2. Текстова частина повинна носити діловий характер. Опис та розповідь про цікаві події та учасників може мати нарисовий характер.

3. Титульна сторінка.

На титульній сторінці дається назва регіону, повна назва навчального закладу чи організації, де рій був паспортизований, загальна назва Доброго діла (заходу), місце, термін проведення, прізвище, ім'я, по батькові виховника, його посада, домашня адреса, контактний телефон, E-mail за формою:

\_\_\_\_\_

(область, м. Київ)

\_\_\_\_\_

(навчальний заклад, організація, що паспортизували рій)

**З В І Т**

про Добре діло (проведений захід) \_\_\_\_\_

Загальна тема: \_\_\_\_\_

Здійснене (проведений) \_\_\_\_\_

(місце)

з \_\_\_\_\_ до \_\_\_\_\_ року

Виховник \_\_\_\_\_

(прізвище, ім'я, по батькові, посада)

Адреса виховника, контактний телефон,

E-mail: \_\_\_\_\_

4. Анотація.

В анотації у стислій формі викладається головна суть та ідея доброго діла (проведеного заходу). Обсяг – до 0,5 сторінки.

5. Зміст.

У змісті вказуються назви всіх розділів, підрозділів та елементів звіту, номер сторінки, з якої вони починаються.

6. Довідкові відомості про:

- місце та адресну спрямованість;
- час та тривалість;
- особливі умови проведення;
- список рою, де вказати прізвище, ім'я, по батькові, навчальний заклад, клас;
- назва навчального закладу чи організації, завдання яких виконував рій, короткий зміст завдання.

7. Фотографії.

Фотографії у звіті повинні розкривати місце, час, мету даного Доброго діла, проведеного заходу, відображати зміст та конкретну участь кожного учасника.

Фотографії повинні мати підписи об'єктів, описи виконуваних дій, містити пояснення, мати нумерацію.

У звіті фотографії розміщуються у хронологічному порядку в місцях, де на них є посилання.

Розмір фотографій від 13X18 см до А-4.

8. Опис Доброго діла (заходу).

- обґрунтування вибору;
- матеріали про виконану роботу, бажано у формі нарису, що докладно розкриває тему.

9. Додатки.

- висвітлення у ЗМІ;
- рішення місцевих органів влади, суспільний резонанс.

10. Підсумки, висновки, рекомендації.

Розділ повинен відмітити найбільш характерні особливості саме цього Доброго діла (заходу).

Розділ містить короткий підсумок роботи, висновки, рекомендації.

Якщо під час виконання Доброго діла (проведення заходу) та за їх підсумками відзнятий відеофільм (кліп) тощо, вказати його постійне місцезнаходження, можливість перегляду, умови виготовлення відеокопії.

**Підбиття підсумків конкурсу здійснюється методом експертної оцінки.**

**Орієнтовні критерії оцінювання:**

№ з/п	Критерій	Бали
1.	Титульний лист та стор. 2:	
	- назва доброго діла	2
	- дані про виконавців ( назва дитячого об'єднання (рою),	3

	адреса навчального закладу (клубу, гуртка тощо), список виконавців	
2.	Якість оформлення звіту:	
	- грамотність, охайність	до 5
3.	Відповідність ідейним принципам лицарства «Служити Богові, Батьківщині, ближнім»	до 35
4.	Суспільна значимість виконаного завдання	до 20
5.	Висвітлення заходу у ЗМІ	до 15
6.	Додатковий матеріал:	
	- об'єм, розмір фото, відповідність тексту	до 10
	- якість ілюстративного матеріалу	до 10
7.	Наявність електронного носія та якісного відеоматеріалу <u>надає можливість отримання преміальних балів</u>	до 10
8.	Самостійність та ініціативність у виконанні «Доброго діла» учасниками рою	до 20
	Максимальна сума балів	до 130

### 3. Оскарження результатів

#### Апеляційне журі.

Апеляційне журі в обов'язковому порядку створюється на III (Всеукраїнському) етапі гри «Джура». На інших етапах апеляційне журі створюється за необхідністю.

До складу журі входять, як правило, не менше трьох осіб. Журі очолює голова, який одночасно є керівником відповідного етапу гри «Джура». Головний суддя до складу журі не входить.

Апеляційне журі призначається організацією, яка проводить відповідний етап.

Апеляційне журі розв'язує складні питання та конфліктні ситуації, що виникають під час проведення змагань і конкурсів, пов'язані з тлумаченням цих Правил, Положення, Умов, Методичних рекомендацій.

Рішення апеляційного журі приймається більшістю голосів членів журі і є обов'язковим для виконання на відповідному етапі гри «Джура».

#### Протести та порядок їх розгляду

Протести (апеляції) подаються представником рою головному секретарю відповідного етапу гри «Джура» 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 самого 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 етапу гри «Джура».

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

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 етапу гри «Джура», 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.

Представник рою в разі незгоди з рішенням Суддівської колегії, прийнятим при розгляді його протесту, має право звертатися до апеляційного журі.

Апеляція може бути подана протягом однієї години після повідомлення рішення Суддівської колегії по протесту представнику рою.

Апеляція повинна бути розглянута протягом 12 годин з моменту подання, але до затвердження результатів змагань.

#### **4. Підведення підсумків**

1. Загальний підсумок на фінальних етапах підводиться за найменшою сумою місць, що посів рій в усіх конкурсах та змаганнях (або за іншими критеріями, визначеними організаторами).

2. Участь в конкурсі «Добре діло» є обов'язковою. Якщо рій не брав участь у зазначеному конкурсі, то у інших змаганнях та конкурсах він посідає місце після роїв, які мають повний залік.

3. Результати оголошуються в кінці кожного виду програми та опубліковуються.

4. Серед переможців визначається рій, що буде делегований на наступний фінальний етап поточного року.

5. Загальний підсумок III (Всеукраїнського) етапу не підводиться. Визначаються переможці та призери в окремих видах змагань та конкурсів.

Протокол судді \_\_\_\_\_

конкурсу «Впоряд» гри «Джура»

« \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20\_\_ р.

\_\_\_\_\_ (місце проведення)

№ п/п	Назва рою	Команди, хвати, накази, елементи																				
		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 «ЗАПРАВИТИСЬ»	Муштровий крок у русі	Поверти голови	Положення рук	Злагодженьність дій рою	Звіт ройового	Надання наказів ройовим	Назва рою, гасло	Тематика пісні, ідейна спрямованість пісні	Виконання показових хватів	Всього балів
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» гри «Джура»

« \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 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	Перешиккування рою в дворяч і навпаки	Хват «РІВНЯЙСЬ»	Хват «СТРУНКО»	Хват «СПОЧИНЬ»	Хват «ЗАПРАВИТИСЬ»	Муштровий крок у русі	Поверти голови	Положення рук	Злагожденість 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	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)	Сума балів
		Оцінка ставиться від 1 до 10 балів											
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	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)	Сума балів	Місце
		Оцінка ставиться від 1 до 10 балів												
1.														
2.														
3.														
4.														
5.														

Максимальна сума балів – 110 балів

Протокол  
практичного та теоретичного етапів надання першої долікарської  
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.				



