

**Організація фінальних етапів
Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної
гри "Сокіл" ("Джура")**

Організація:

I (районного, міського),

II (Кримського республіканського, обласних, Київського та Севастопольського міських),

III (Всеукраїнського) етапів гри «Сокіл» («Джура»)

**Заходи, що проводяться під час фінальних етапів гри
розподіляються на такі блоки:**

1. Державницький блок.
2. Військово-патріотичний блок.
3. Туристично-краєзнавчий блок.
4. Історично-мистецький блок.
5. Козацький вишкіл.

Державницький блок.

1. Виконання ритуалів підняття Державного прапора України і виконання Державного гімну (два рази на день).

2. Урочистості з нагоди відкриття (закриття) етапу гри в обласних (районних) центрах за участю місцевої влади:

- парад вулицями міст;
- урочиста частина (нагородження переможців);
- концерт місцевих колективів;
- показ бойового мистецтва силами спеціального призначення ЗС України.

Військово-патріотичний блок.

1. Стрйова підготовка (впоряд).
2. Боротьба.
3. Рятівник (надання першої медичної допомоги).
4. Стрільба (з пневматичної зброї).
5. Проживання у військовій частині 1-2 доби.
6. Ознайомлення з умовами розміщення та бойової підготовки військовослужбовців, з історією військової частини, зі зразками військової техніки.
7. Виконання вправи навчальних стрільб з автомата АК-74.

Туристично-краєзнавчий блок.

1. Таборування.
2. Смуга перешкод.
3. Походи.
4. Вивчення природи та історії краю (Відун).

Історично-мистецький блок.

1. Ватра (мистецьке представлення рою).
2. Відун (військово-історична вікторина).

Козацький вишкіл.

1. Обладнання таборів (елементи охорони і оборони).
2. Несення вартової та внутрішньої служби (нічні тренування).
3. Протидія диверсійним групам.

4. Харчування (самостійне приготування) і використання “сухого пайка”.

Табір всіх етапів гри забезпечують:

1. Група від органів освіти, туризму, молоді та спорту.
2. Головна суддівська комісія.
3. Козацька старшина табору: похідний отаман, осавул, хорунжий, бунчужний, обозний, писар – виконання щоденної програми заходів, осавульська служба, несення козацької служби учасниками.
4. Волонтери – проведення змагань і виховних заходів з учасниками фіналу.

I (РАЙОННИЙ, МІСЬКИЙ),

II (КРИМСЬКИЙ РЕСПУБЛІКАНСЬКИЙ, ОБЛАСНИЙ, КИЇВСЬКИЙ ТА СЕВАСТОПОЛЬСЬКИЙ МІСЬКИХ) ЕТАПИ ГРИ

Заходи щодо організації I (районного, міського) та II (Кримського республіканського, обласних, Київського та Севастопольського міських) етапів гри здійснюються Міністерством освіти і науки Автономної Республіки Крим, управліннями освіти і науки обласних, Київської та Севастопольської міських державних адміністрацій спільно з відповідними штабами гри.

До складу штабу гри, як правило, входять: представники управління освіти і науки обласної державної адміністрації, управління у справах сім'ї, молоді та спорту обласної державної адміністрації, сектору мобілізаційної роботи апарату обласної державної адміністрації, сектору взаємодії з правоохоронними органами та оборонної роботи апарату обласної державної адміністрації, обласного військового комісаріату за участю інших органів виконавчої влади, виконавчої дирекції обласного відділення Фонду соціального страхування з тимчасової втрати працездатності, обласної ради українського козацтва, молодіжних патріотичних організацій та інших громадських організацій військово-патріотичного спрямування.

Склад штабу затверджується розпорядженнями відповідних голів адміністрацій.

Тривалість I (районного, міського) етапу гри 3-дні.

Тривалість II (Кримського республіканського, обласних, Київського та Севастопольського міських) етапу гри 5-10 днів.

III (ВСЕУКРАЇНСЬКИЙ) ЕТАП ГРИ

Заходи щодо організації III (Всеукраїнського) етапу гри здійснюються Українським державним центром туризму і краєзнавства учнівської молоді спільно з Головним штабом гри.

Тривалість III (Всеукраїнського) етапу гри 10-12 днів.

До участі у III (Всеукраїнському) етапі гри допускаються рої (по одному) від Автономної Республіки Крим, областей та міст Києва і Севастополя.

Письмові підтвердження про участь у Всеукраїнському етапі потрібно надіслати на адресу Українського державного центру туризму і краєзнавства учнівської молоді.

Заходи, передбачені I, II і III етапами гри, здійснюються поетапно:

1-й етап: відбірний:

- інформування учнів шкіл про гру "Сокіл" ("Джура");
- виконання ролями попередніх завдань для участі у змаганнях;
- розгляд заявок на участь роїв у грі;
- зарахування кращих роїв до участі в етапах.

Організаційною основою гри є добровільне об'єднання юнаків і дівчат у рої, що створюються в школах під керівництвом штабів гри.

Для участі у відбірному турі рої повинні виконати три завдання:

Перше завдання – придумати атрибутику рою: назва, відзначка, ройовий клич-девіз, ройове гасло-позивний, прапорець встановленої форми із своїми барвами, типова форма-однострій.

Назва повинна мати героїчний, козацький, патріотичний зміст. Найкраще використовувати зооморфні мотиви, гумористичні, історично-героїчні, подекуди і фантастичні образи, зокрема з фольклору: напр. Нічні кажани, Гайдамаки, Котигорошки, Чорні вершники, Чорні запорожці, Залізні вовки.

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

Відзначка – схематичне, символічне зображення назви. Форма: біле коло з чорним кантом. В середині – зображення назви чорним кольором.

Ройовий клич-девіз. Має відображати лицарсько-війську, козацьку філософію, світогляд, ідеали. Можна використати народні приказки чи прислів'я, латинські вислови: "Двічі не вмирати", "Або пан, або пропав", "Краще вовком згинути, аніж жити псом", "Зі щитом або на щиті".

Мета – клич має ідейно об'єднувати всіх членів рою, спрямовувати їх на позитивну поведінку.

Ройове гасло-позивний: напр. "Пугу-Пугу" – "Козаки з лугу" чи "Сонце сходить" – "буде день".

Мета – використання під час змагань, зокрема теренової гри, "Квесту" для зв'язку зі своїми.

Прапорець встановленої форми із своїми барвами.

Прапорець – це полотняний або сатиновий квадрат розмірами 75x75 см. Він складається з двох чи трьох барв. На правій (лицевій) стороні прапорця у естетично гарному місці нашивається відзнака рою, висотою 25 см. На тому самому боці розміщуємо симетричний напис назви рою. Розміри літер по висоті – 10 см. На лівій (зворотній) стороні прапорця не поміщуємо ніяких нашивок. Прапорець носить прикріпленням до держака довжиною 180 см та діаметром 3 см.

Барви рою – будь-які два чи три кольори, вибрані роєм. Можна використовувати не тільки для прапорця, але і для інших потреб ідентифікації рою. Основна барва для всіх учасників гри "Джура" – малинова, її можна використовувати як одну з барв рою, але не як основну, а додаткову, яка виконує функції тла (фону).

Типова форма-однострій має бути простою у виготовленні з елементами козацької тематики та традиції, основний елемент – вишиванка. Представники

команд від молодіжних та козацьких організацій чи шкільних установ, де є визначено однострої, можуть використовувати їх для представлення себе під час гри. Для участі у спортивних та польових змаганнях слід використовувати спеціальний одяг.

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

Друге завдання (Бог і Україна) – провести патріотичний чи духовно-релігійний захід на рівні своєї школи, мікрорайону, села тощо відповідно до ідейних принципів лицарства «служити Богові, Батьківщині, ближнім».

Третє завдання (Добре діло) – виконати ройове добре діло із організацією, що реалізовує благодійні проекти, кампанії із залученням волонтерів.

Письмові звіти про виконання зазначених завдань із фотографіями, додатками на електронних носіях подаються в суддівську колегію гри разом з іменною заявкою.

2-й етап: Основний (I-й чи II-й етапи гри).

Змагання проводяться за Умовами, що розробляються організаторами етапів згідно з Положенням про Всеукраїнську дитячо-юнацьку військово-патріотичну гру «Сокіл» («Джура») і Програмою етапів, що розробляються з врахуванням пори року, місцевості, кількості роїв-учасників та інших факторів.

Учасники I-го та II-го етапів гри можуть бути представлені одночасно трьома групами роїв:

- козачата (молодші школярі віком 7-10 років);
- джури козацькі (школярі середніх класів віком 11-15 років);
- молодші козаки (школярі старших класів віком 16-18 років).

Склад рою – 8 осіб (6 хлопців, 2 дівчини). У кожному рою визначається провідник – Ройовий. Керівники команди призначаються наказом Міністерством освіти і науки Автономної Республіки Крим, обласних та районних у місті Києві управлінь освіти і науки держадміністрацій, на яких покладається відповідальність за збереження життя та здоров'я учасників команди. Один представник – виховник команди, другий – фахівець певного виду (представник козацької організації чи іншої патріотичної громадської організації), що включений до Програми гри, який може залучатися до суддівства та роботи секретаріату гри за рішенням Обласної суддівської колегії.

Змагання полягають у проведенні комплексних командних ігор військово-спортивного, культурно-інтелектуального та патріотичного спрямування, під час яких відбуваються відбір кращих команд (роїв) та визначення переможців.

Ідейні принципи змагань 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 України.

По завершенню заходів, передбачених Обласним етапом гри, Міністерство освіти і науки Автономної Республіки Крим, управління освіти і науки обласних, Київської та Севастопольської міських державних адміністрацій подають

Українському державному центру туризму і краєзнавства учнівської молоді підсумкові протоколи та узагальнену інформацію про підсумки проведення Обласного етапу та здійснюють організаційні заходи щодо підготовки та направлення однієї кращої команди (рою) від області для участі у III (Всеукраїнському) етапі гри.

УМОВИ ПРОХОДЖЕННЯ ОКРЕМИХ ЕТАПІВ ГРИ

Опис видів змагань.

Військово-спортивні види:

I. Впоряд (стройова підготовка).

Змагання проходять у вигляді демонстрації знань та вмінь з стройової підготовки.

За основу варто брати розділ «Стройова підготовка» із шкільного підручника «Захист Вітчизни» та відповідні розділи зі Стройового статуту ЗСУ.

Час на виконання обов'язкового завдання – 2 хв. творчого завдання – 3 хв.

Обов'язкове завдання повідомляється рою на початку змагань. Творче – готується командою вдома.

Бере участь весь рій, 8 чол. Всі накази подає ройовий.

Обов'язкове завдання це виконання стройових прийомів у складі рою.

Перелік стройових прийомів, команд і дій, які перевіряються в ході виконання обов'язкового завдання (*завдання вручається перед перевіркою ройовому*)

№ п/п	Прийоми, команди, дії
1	Оцінка зовнішнього вигляду
2	Розмикання і змикання рою
3	Перешиккування рою з однієї шеренги в дві та навпаки
4	Стройове положення
5	Команда "Вільно"
6	Команда "Заправитись"
7	Повороти на місці
8	Стройовий крок на місці
9	Виконання маршової патріотичної пісні

Творче завдання може бути представлене у вигляді монолітного та чіткого показу різноманітних елементів стройової підготовки у складі рою під супровід барабанного бою.

Оцінка виставляється від 1 до 4 (незадовільно, задовільно, добре, дуже добре) по таких критеріях в обов'язковому та творчому завданнях: Оцінка зовнішнього вигляду, одностроїв; зорганізованості та якості виконання впорядових наказів; Виконання маршової патріотичної пісні. В творчому завданні оцінюється оригінальність ідеї, яка втілюється, від 1 до 12 балів.

В кінці – марш стройовим кроком із виконанням маршової патріотичної пісні на тематику козацтва, УСС, військ УНР, УПА або сучасних ЗСУ.

Перемагає команда, яка в сумі має найбільший бал.

II. Боротьба «Навхрест» (українська народна боротьба-гра на «дужання», не потребує особливої попередньої спеціальної підготовки)

Боротьба навхрест спрямована на плекання спритності, сили, витривалості та відваги. Проводити її слід на спортивних матах, татамі, борцівських килимах, підготовленій піщаній м'якій поверхні тощо.

Розмір кола – діаметр - 4 м. Спортсмени у спортивних чи козацьких строях обіймають один одного, тримаючись руками за широкий пояс за плечима суперника, і таким чином намагаються перекинути його на спину. Хто більше разів це зробить (за 2 хв.) — той переможець. Поєдинок може закінчитись достроково, якщо супротивник відмовляється продовжувати боротьбу, за рішенням лікаря, за рішенням судді (дискваліфікація за порушення правил).

Беруть участь хлопці, 3 чол. Вагові категорії визначаються умовно: 1 – найлегша, 2 – середня, 3 – найважча. Учасники розподіляються відповідно до своєї ваги по цих категоріях (перед початком змагання у цьому виді проводяться сигнальні зважування). Різниця між учасниками у вазі не має перевищувати 10 кг. Відповідно командна зустріч відбувається за принципом: 1 з 1, 2 з 2 і т.д.

Перемагає та команда, яка здобуває більше індивідуальних перемог.

Змагання в цілому у цьому виді відбуваються за олімпійською системою. Сітка з розподілом команд затверджується після реєстрації із з'ясуванням кінцевої кількості та після проведення жеребкування.

Для оптимізації проведення цього виду бої між командами проводяться паралельно на 4 майданчиках.

Боротьба «Навхрест» може бути замінена на силову гру «*Лава штовхач*». Одночасно у цій грі беруть участь два рої по шість джур. Гра відбувається на полі, яке розмічається трьома лініями: одна по середині, на якій два рої будуть сходитися в груповому поштовху і дві інші – лінії шиккування розмічаються на відстані 3 метри від серединної лінії.

Перед боєм проводиться обряд єднання: учасники стають в коло, руки кладуть на плечі, рухаються по колу і співають бойову козацьку пісню. Потім учасники стають в лави на лініях шиккування щільно притиснувшись один до одного, плече до плеча, взявши під лікті.

По команді – «Бій!» обидві лави бігом рухаються одна на одну і намагаються поштовхами витіснити лаву суперників за їхню лінію шиккування. Удари та боротьба заборонена. За порушення правил учасник вилучається зі змагань, за систематичне порушення (більше трьох разів) вилучена зі змагань може бути сама команда. Лави сходяться три рази.

Виграє та лави, яка більше разів витиснула іншу за лінію або якщо інша лави розпорошилася по майданчику. В разі коли лави завалилися, або розвернулися, лави переможець визначається на чийй стороні більша частина, та лави і програє. За перемогу в одній сходці, лави отримує 1 бал. Після визначення переможця, обов'язково проводяться сходи «братання» між роями, що брали участь у цьому бою.

III. Смуга перешкод із використанням козацької легенди.

Умови проведення

1. Змагання проводяться на дистанції козацька командна смуга перешкод.
2. Команда послідовно долає етапи та виконує завдання.
3. Довжина дистанції 300 - 400м.
4. Перепад висот 50м.
5. Етапи смуги розміщенні в коридорі промаркірованому обмежувальною стрічкою.

6. Склад команди 4 чоловіки в тому числі не менше 1 жінки, 5й представник команди являється бігунком, несе командну картку і не втручається в дії команди.
7. Старт та фініш суміщені.
8. Порядок старту визначається жеребкуванням.
9. Стартовий інтервал біля 10 хв., остаточний інтервал буде вказаний перед стартом.
10. Кожен етап обладнано згідно схеми та опису дистанції.
11. Команда прибуває на дистанцію за 10хв. до старту.
12. Всі етапи обладнано на початку та кінці контрольними лініями.
13. На етапі транспортування потерпілого, умовно «потерпілий» обирається командою. Він не має право працювати на етапі і перестає бути «потерпілим» після виходу команди в безпечну зону.
14. Штрафи на дистанції ставляться за невиконання умов опису проходження етапів відповідно до Правил спортивного туризму.
15. 1 бал штрафу прирівнюється до 30 секунд.
16. Вище місце займають команди з меншим часовим результатом (час проходження дистанції + часовий еквівалент технічних штрафів). При рівності часових результатів вище місце займає команда з меншим технічним штрафом.

Опис етапів.

1. **Транспортування «потерпілого» за допомогою жердин.** Довжина етапу 120м. Команда має рухатись по промаркірованому коридору, при виході за межі його команда отримує штраф за кожного учасника. Жердини та інше обладнання необхідне для транспортування «потерпілого» надаються суддівською колегією. Команда повинна організувати транспортування «потерпілого» за допомогою даного обладнання. Травма «потерпілого» буде оголошена перед стартом, травми для всіх учасників будуть рівноцінні. Заступ обмежувальної лінії – 1б. Заступ за контрольну лінію – 1б. Рух поза обмежувальною лінією – 10б. Падіння – 3б. Торкання «потерпілим» рельєфу якою частиною тіла «потерпілого», а також торкання ложем рельєфу при транспортуванні «потерпілого» на носилках – 1б. «Потерпілий» надає допомогу (любі дії які полегшують роботу учасникам команд) – 3б. Не вірні дії супроводжуючого (супроводжувач виконує функцію транспортуючого учасника (носилки). Супроводжувач знаходиться на відстані, яка не дозволяє контролювати стан «потерпілого») – 3б.
2. **Подолання заболоченої ділянки з допомогою жердин.** Жердини надаються суддівською колегією. Команда долає етап по жердинах, які учасники вкладають на лаги. Торкання частинами тіла рельєфу штрафується. Заступ обмежувальної лінії – 1б. Заступ за контрольну лінію – 1б. Рух поза обмежувальною лінією – 10б. Невірний рух по жердинах (перестрибування з опори на опору) – 3б. Торкання рельєфу ногою, рукою (якщо інша нога знаходиться на жердині, лазі) – 1б. Падіння (падіння учасника під час руху по жердинах, опора двома ногами, руками на рельєф, або однією ногою, якщо інша нога знаходиться у повітрі, навантаження двома ногами жердини, яка впала з однієї або двох лаг) – 3б. Невірне застосування жердини (учасник спирається жердиною у болото в рамках етапу) – 3б.
3. **Переноска «потерпілого» на собі.** Довжина етапу 15м. Учасник команди повинен перенести «потерпілого» по колоді через воду, на собі почергово один одного. Травма – вивих гомілкового суглоба. Заступ обмежувальної лінії – 1б. Заступ за контрольну лінію – 1б. Рух поза обмежувальною лінією – 10б. Падіння – 3б. Торкання «потерпілим» рельєфу якою частиною тіла «потерпілого» – 1б.

«Потерпілий» надає допомогу (любі дії які полегшують роботу учаснику який транспортує «потерпілого») – 3б.

4. **Подолання завалу.** Команда повинна подолати завалену ділянку із дерев. Коридор руху через завал промаркирований. Заступ обмежувальної лінії – 1б. Рух поза обмежувальною лінією – 10б. Рух верхом по завалених деревах (ставати на дерева) забороняється – 3б.

5. **Рубка та пиляння колоди.** Двоє учасників, повинні перерубати кожний свою колоду, а двоє інших перепиляти свою колоду вдвох. Місце розпилу і рубання буде промаркироване суддівською колегією. Сокири та пилку (дворучну або ножівку) команда приносить на даний етап перед стартом. За відсутності – команда отримує сокиру та пилку від суддівської колегії.

6. **Подолання водної перешкоди бродом.** Довжина етапу 20м. Максимальна глибина до 1,5м. Команда повинна перебрести водну ділянку смуги перешкод по промаркированому коридору. Ділянку кожний учасник долає самостійно. Заступ обмежувальної лінії – 1б. Рух поза обмежувальною лінією – 10б. Падіння – 3б.

7. **Подолання заболоченої ділянки по купинах.** Команда повинна по купинах подолати заболочену ділянку. Заступ обмежувальної лінії – 1б. Заступ за контрольну лінію – 1б. Рух поза обмежувальною лінією – 10б. Торкання рельєфу ногою, рукою (якщо інша нога знаходиться на купині, лазі) – 1б. Падіння (падіння учасника під час руху по купинах, опора двома ногами, руками на рельєф, або однією ногою, якщо інша нога знаходиться у повітрі) – 3б.

8. **Транспортування потерпілого на плащ-накидці.** Довжина двох етапів по 15м кожний. На початку один з учасників стає «потерпілим», його транспортує напарник на плащ-накидці. На другій ділянці вони міняються ролями. В такий спосіб вся команда долає даний етап. Висота обмежувальної стрічки під якою транспортують «потерпілого» по визначеному коридору 0,5м. Торкання обмежувальної стрічки – 1б. Заступ за контрольну лінію – 1б. Заступ обмежувальної лінії – 1б. Рух поза обмежувальною лінією – 10б. «Потерпілий» надає допомогу (любі дії які полегшують роботу учаснику, що транспортує) – 3б.

9. **Рух по пластунські.** Команда повинна по пластунські подолати ділянку даного етапу. Висота обмежувальної стрічки під якою команда долає етап по пластунські 0,3м. Торкання верхньої обмежувальної стрічки – 1б. Заступ обмежувальної лінії – 1б. Заступ за контрольну лінію – 1б. Рух поза обмежувальною лінією – 10б.

10. **Маятник.** Довжина зони перешкоди 4-5м. Команда повинна за допомогою маятника(вертикальної мотузки) подолати етап. Торкання рельєфу в зоні перешкоди штрафується. Заступ обмежувальної лінії – 1б. Заступ за контрольну лінію – 1б. Рух поза обмежувальною лінією – 10б. Падіння – 3б.

11. **Фініш козацьким-маршовим(гусячим кроком).** Довжина ділянки 50м. Команда повинна подолати ділянку від контрольної лінії до фінішу. Торкання землі колінами, руками та іншими частинами тіла – 1б. Падіння – 3б. Заступ обмежувальної лінії – 1б. Заступ за контрольну лінію – 1б. Рух поза обмежувальною лінією – 10б.

IV. Стрільба: виконання стрільб з пневматичної зброї.

Стрільби проводяться на дистанції 10 м з позиції лежачи. Кількість пострілів 5. Мішень № 8. (джерело <http://www.shooting-ua.com/target.htm>). Загальний час на стрільбу відводиться до 5 хвилин на команду. Беруть участь 8 учасників команди. Визначається командний та індивідуальний результат – визначення кількості точних попадань та відповідно набраних балів.

Перемагає команда, яка набрала найбільшу кількість балів.

Три кращі учасники в індивідуальному результаті також відзначаються в підсумковому протоколі змагань.

V. Гра «Пластун» - комплексна командна інтелектуально-екстремальна гра з військово-спортивними та туристичними елементами та використанням методик гри «Квест».

Сценарій і правила проведення гри подаються команді-учаснику на початку змагань.

VI. Теренова гра – класична тактично-командна гра із боротьбою за прапор та із використанням пов'язок-липучок на руки для системи «вбитий-живий».

Типовий опис гри.

Основне завдання: захопити прапор супротивника і утримати в своєму таборі до кінця гри. Здобути якомога більше пов'язок супротивника.

Тривалість 3 години.

Етапи гри:

1. Рої отримують карту-схему терену гри. На ній вказано точку на місцевості, де захований таємний грипс із кодовим гаслом його сотні. Команда має знайти його, використовуючи підказки, вказані в грипсі, прибути до точки збору його сотні, зголоситись до сотника, щоб записатись добровольцем в його загін. Кодове гасло – ключ до знаходження своєї сотні. Його не можна нікому казати окрім командира загону. Час на виконання – 1 год. Після закінчення терміну заборонено приймати запізнілі рої в склад свого загону, оскільки це можуть бути «ворожі» рої.

2. Після збору своїх роїв, сотник об'єднує їх у більші відділи – чоти, розподіляє завдання – відділ розвідки, відділ штурму ворожого табору, відділ оборони власного прапору, відділ засідок. Завдання «розвідки» – виявити ворожий табір, визначити найкращі шляхи підходу та нападу. Завдання «штурму», спланувати захоплення прапору супротивника та доставити в свій табір. Завдання «оборони» - виставити охорону підступів свого табору, щоб виявити вчасно ворожу розвідку та напад. Завдання «засідки» діяти на терені для відвернення уваги відділів супротивника, перехоплення прапору в разі його захоплення ворожим відділом. Час на «бойові» дії – 2 год. Дві сотні діють одночасно і пробують якнайкраще виконати завдання.

Розподіл обов'язків:

Суддя Теренової гри та секретар – визначені особи, які звітують про результат цього етапу в Головну суддівську колегію.

Спостерігачі – залучені особи з числа дорослих представників команд. Кількість – до 10 чол. Їхній колір – білий.

Сотники – командири сотні, які визначені ГСК. Їхні обов'язки – організувати сотню до бойових дій, розподілити обов'язки між командирами. Учасності в бойових діях безпосередньо не беруть. Але можуть радити, підказувати командирам відділів. Здійснюють загальне керівництво сотнею, але максимально передають права та можливість ініціативи командирам відділів, тобто учасникам. Колір пов'язки – червоний.

Командири відділів розвідки, штурму, оборони, засідки – особи, які зголосились взяти на себе ці обов'язки, ройові. Замість себе в своєму рої призначають заступника. Вони мають по три пов'язки – на дві руки, та на ліву ногу.

Командири роїв – діючі, або визначені заступники. Мають по 2 пов'язки – на ліву руку та праву ногу.

Рядові учасники – мають по 1 пов'язці на ліву руку.

Пов'язки.

Виготовлені з стрічки-липучки, яка легко розривається при зусиллі. Ширина 1-2 см. Спосіб кріплення має бути таким, щоб не створювати перешкод для зірвання. Місце чіпляння: рука - приблизно посередині між плечем і ліктем, нога – по середині гомілки.

Колір команд – жовтий і синій.

Спосіб здобуття пов'язки: зірвати з руки чи ноги противника. Можна застосовувати елементи боротьби, але без нанесення ударів, больових чи удушливих прийомів, дій, що можуть загрожувати травмуванням (падіння на камінь чи пеньок тощо).

Після втрати своєї пов'язки внаслідок боротьби учасник підносить ліву руку і виходить з епіцентру подій. Іде до точки збору учасників, що вибули з гри. Вона вказується наперед на карті-схемі. Йому не можна підказувати «живим» учасникам, переховувати прапор чи якимось в інший спосіб «грати».

Вона має так розташовуватись, щоб її можна було легко знайти за орієнтирами.

Оцінювання перемоги:

- Якість організації структури сотні та виконання «бойових» завдань по захопленні «ворожого» прапора та обороні свого.

- Кількість здобутих пов'язок супротивника.

- Активність у здобутті прапора супротивника. Абсолютна перемога сотні – утримання прапора в своєму стані до фінального сигналу.

- Дотримання правил чесної гри та техніки безпеки.

Оцінювання дій кожної сотні здійснюється спостерігачами гри, які мають право перебувати на всьому терені гри та спостерігати за будь-якими діями учасників гри. Вони мають право призупиняти дії учасників гри вразі, якщо це є порушення техніки безпеки та загроза життю чи здоров'ю. Після закінчення гри, спостерігачі подають короткі звіти судді Теренової гри, і він підводить підсумки.

Оцінювання кращого рою:

- Дії кожного рою та його провідника – ройового по виконанню першого завдання – прибуття в стан своєї сотні.

- Активність у діях своєї сотні. Найважливіше – ініціатива ройового та взяття на себе обов'язків провідника у виконання того чи іншого завдання, якісне виконання взятого на себе обов'язку.

- Кількість здобутих пов'язок бійцями рою.

- Проявлена мужність, відвага, кмітливість, хитрість та хист у виконанні «бойових» завдань членами рою, здобуття прапора членами рою.

- Дотримання правил чесної гри та техніки безпеки.

Оцінювання кращого рою здійснюється на підставі звітів сотників та спостерігачів.

Уточнені сценарій і правила проведення гри подаються команді-учасниці на початку змагань.

Оцінка команди за участь в «тереновій грі» на входить в загальний залік змагань, а здійснюється окремо. Відповідно окремо нагороджується переможець теренової гри на закритті змагань.

VII. «Рятівник» - змагання з надання першої долікарської допомоги та рятувальні роботи.

Правила проведення етапу подаються команді-учаснику на початку змагань. Участь беруть 8 осіб з команди.

Додаткові види (конкурси):

VIII. *Гра «Відун»* - інтелектуальні змагання по історії українського війська, сучасних збройних сил України по системі «Брейн-ринг», «Що?», «Де?», «Коли?» та ін.

Правила проведення гри подаються команді-учаснику на початку змагань.

Участь беруть 8 осіб з команди.

IX. *Ватра «Слава Героям»* – представлення від рою творчо-мистецького завдання.

Участь беруть 8 осіб з команди.

Тематика – козацтво, УСС, УНР, УПА, сучасна українська армія та все, що пов'язане з роєм. Тривалість виконання завдання – 5-7 хв.

Визначаються три кращі команди.

Критерії оцінювання: втілення легенди, художній рівень, костюми. Сума балів – від 1 до 10 по кожному пункту.

X. *Таборування* - оцінка облаштування, побуту, чистоти табору рою.

По всіх трьох критеріях (від 1 до 10 балів) визначаються три команди-переможці. В підсумку визначається краща команда по таборуванню.