1. ***Конкурс строю та пісні «Впоряд»*** (типове положення Гри): завдання основне, в якому бере участь рій у повному складі (до 4-х хв.) та творче завдання (залікове, але необов'язкове) – до 4-х хвилин. Загалом виступ триває до 8 хвилин.
2. ***«Відун»*** (типове положення Гри) – участь бере рій у складі 4х осіб з них не менше однієї особи протилежної статі – тести. Час враховують при однаковій кількості балів роїв. Контрольний час – 25 хилин.
3. ***«Топографія»*** (типове положення Гри) – участь бере весь рій.

Конкурс проходить у два етапи (ОДНОЧАСНО):

Теоретичний (4 особи, з них не менше 1 особи протилежної статі) –

1) 20 тестових завдань на знання топографічних знаків, карт, вміння орієнтуватися на місцевості

2) практичні завдання по роботі з топографічною картою:

визначення істинного азимута транспортиром за аркушем топографічної карти, визначення магнітного азимута(похибка 2 градуси), визначення відстані між двома точками на карті(похибка 50м), визначення стрімкості схилу між двома точками(горизонталями)

Завдання виконується на час. Контрольний час 20 хвилин. При однаковій кількості набраних балів вище місце в команди що краще виконала завдання на карті. При однакові кількості балів вище місце в команди ,що швидше виконала завдання.

Практичний (4 особи, з них не менше 1 особи протилежної статі)

1) Визначення азимуту за допомогою магнітного компаса, який за відсутності надається суддями (користуючись компасом та визначеним азимутом(відстанню), вказати правильну точку з кількох можливих); Допустима похибка при визначенні азимутів - 5 градусів; при визначенні відстаней – 50см(5м)- в залежності від місця проведення

2) Визначити магнітний азимут на задані об'єкти; визначити відстань до недосяжної точки – з заданої точки стояння.

Завдання виконується на час. Контрольний час 10 хвилин. При однакові кількості балів вище місце в команди , що швидше виконала завдання.

Загальний результат визначається за меншою сумою місць, які рій посів на теоретичному та практичному етапах. При однаковій сумі, перевага надається результату практичного етапу.

Компаси надаються суддями, але можете використовувати свій. З собою – ручка, олівець, лінійка, транспортир)

4. ***Перетягування линви*** (типове положення Гри) – участь бере весь рій. Бутси, рукавиці – забороняються. Учасники тягнуть линву один раз. При підведенні підсумків враховується час витрачений на перемогу.
5. ***«Рятівник»*** (типове положення Гри) - участь бере рій у повному складі. Конкурс складається з трьох етапів: теоретичного, практичного і швидкісного етапу.

   Теоретичний та **швидкісний** етапи відбуватимуться одночасно за участі всього рою (2 – теоретичний (тести), 6 – учасники швидкісного етапу). Швидкісний етап:_накладання шини з підручного матеріалу (про травмі

повідомимо напередодні на нараді ройових) та транспортування потерпілого на ношах. Потерпілий визначається роєм, йому заборонено виконувати будь-які дії, що полегшують роботу рою. Підручний матеріал забезпечується учасниками.

Практичний етап – участь бере весь рій.

Практичний етап буде проведено у формі симуляційного завдання з умовним постраждалим (учасником рою), під час якого буде відпрацьовано ситуацію в реальному часі. Наприклад, сценарій може виглядати так: "Ви почули у палатці крики на допомогу та всім роєм вирішили перевірити, що сталося та чи потрібна допомога. У вас з собою є аптечка." Команда буде бачити постраждалого, який знаходиться у свідомості, кричить та просить допомогти. У нього помітна велика пляма червоного кольору на штанах, поруч помітна калюжа крові, інших ознак травм та поранень не виявлено. Згідно з сценарієм, учасникам потрібно переконатися у власній безпеці, працювати у рукавичках, викликати 103/112, виявити масивну кровотечу, здійснити прямий тиск на рану і накласти турнікет (TQ), переконатися, що кровотеча зупинилася, оглянути та оцінити стан постраждалого. Серцево-легенева реанімація (СЛР).

Суддя матиме чек-лист оцінювання для кожної команди. Для кожного рою буде надано однакове завдання (з метою забезпечення рівних умов) або різні завдання з однаковим рівнем складності.

6. ***Стрільба з пневматичної зброї*** (типове положення Гри): бере участь 5 осіб, з них не менше 2 осіб протилежної статі, мішень – П, відстань – 10 м, 3 пробних, 3 залікових постріли. Обладнанням учасників забезпечують організатори гри.
7. ***Туристсько-спортивна «Смуга перешкод»*** (типове положення Гри) - 4 учасники, з них не менше 1 особи протилежної статі. Запропоновані етапи: стіна, паралелі (з елементами зигзагу), горизонтальний маятник, купини, жердини, гусячий крок, підлаз, лазерні промені (лабіринт). Спорядження надають судді. При визначенні переможців враховується час та штрафні бали.
8. ***«Фізична підготовка»*** - бере участь рій у повному складі, учасників змагань визначає ройовий; Вправа № 1 – підтягування на перекладині (юнаки – обхват верхній, дівчата – нижній) і Вправа № 2 - згинання та розгинання рук в упорі лежачі. При підведенні підсумків враховується час і правильність виконання вправи.
9. ***«Тактична медицина»*** (типове положення Гри) - участь бере рій у повному складі. Етап включає практичне та теоретичне завдання, кожне з яких виконується роєм у повному складі. Теоретичне завдання – тести. Контрольний час 15 хвилин. Практичне завдання: надання домедичної допомоги пораненому в зоні обстрілу. Пораненого визначає суддя (два поранення). Допомогу надає найближчий до пораненого боєць. Ройовий не може бути не медиком не пораненим. Транспортування потерпілого з червоної зони здійснюється лежачи. Медик може запросити допомогу з дозволу командира. Підрахунок балів: загальний час роботи рою у червоній зоні з додаванням часу накладання турнікетів. Макети автоматів, турнікети надають організаторами.
10. ***«Саперна підготовка»*** (типове положення Гри) – участь бере весь рій. Етап включає практичне та теоретичне завдання. Теоретичне – тести (2 особи).

Контрольний час – 15 хвилин. Практичне завдання (6 осіб) - виявити на визначеній ділянці місцевості ворожі міні (2 сапери, 4 – працюють на прикриття саперів). Кількість мін - 7 , коридор – 15 м на 5 м. При підведенні підсумкв враховується швидкість виконання. Контрольний час -

11. **«Метання гранати»** (типове положення Гри) – участь беруть всі учасники. Метання з окопу (імітація). Перше торкання гранатою поверхні вважається «вибухом». Кількість спроб –
12. **«Таборування».** Бере участь весь рій включно з виховниками (і водіями). Проводиться оцінка побуту, чистоти, розміщення, дотримання санітарно-гігієнічних норм, стану спорядження, особистих речей, посуду тощо, дотримання вимог наказу штабу ІІ (обласного) етапу гри «Джура» – 2024 «Про техніку безпеки та вимоги ІІ (обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)». Огляди біваку проводяться систематично протягом усіх днів перебування. Час огляду таборів – за поточним графіком козацької старшини, який попередньо не оприлюднюється.

    Члени козацької старшини та суддівської колегії у будь-який момент можуть підійти до порушника дисципліни і вимагати від нього вказати назву рою та своє ім'я, зазначені на його бейджику та вказати категорію йогопорушення.

    Роям виставляються штрафні бали, які віднімаються від **стартових 50** балів. **Переможець визначається за найбільшою сумою балів.**

    КРИТЕРІЇ КОНКУРСУ «ТАБОРУВАННЯ»

Критерій	***Штрафні бали (віднімаються)***
Чистота території табору. Наявність пакетів для сміття та своєчасність його прибирання; у тому числі і на місцях загального користування (приміщення та територія закладу освіти, доріжки між місцями розташування роїв)	0-5 балів
Дотримання режиму та розпорядку дня, дотримання тиші вночі, після відбою з 23.00 до 06.00 год. Не спізнюватися на конкурси, у їдальню, руханку, ранкову та вечірню збірки, шикування тощо	0-5 балів
Відсутність порушень серед керівників та дітей щодо тютюнопаління, електронних пристроїв для куріння та вживання алкоголю	0-10 балів
Гігієна зберігання харчових продуктів, особистих речей та посуду. Наявність аптечки	0-5 балів
Наявність у місцерозташуванні рою усіх необхідних атрибутів для його ідентифікації	0-5 балів

Дотримання техніки безпеки у таборі (пожежної та побутової)	0-5 балів
Дотримання культури поведінки та умов прийому їжі в їдальні	0-5 балів
Дотримання вимог культури спілкування (забороняються лайка та нецензурні висловлювання, використання російського контенту як у побуті, так і під час змагань). **Мова спілкування - державна українська.** Стосується як дітей, так і дорослих	0-5 балів
Відсутність бейджиків у джур рою та керівників (вихователів)	5 балів

Штрафні бали рій-порушник матиме можливість зняти під час вранішнього чи вечірнього шикування, виконавши фізичні вправи чи інше відпрацювання, яке загадають представники таборової старшини. Не всі штрафи можна відпрацювати.