Додаток 3
до наказу УДЦНПВКТУМ
від 07 червня 2024 № 44-А

УМОВИ
проведення III (Всеукраїнського) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл»(«Джура») –
«Джура – 2024: Карпатська Січ:
(старша вікова група 15-17 років – «молоді козаки»)

1. Загальні положення

Всеукраїнська дитячо-юнацька військово-патріотична гра «Сокіл»(«Джура») (далі – гра «Джура») є системною формою національно-патріотичного виховання дітей та молоді, важливим засобом громадянської освіти, формування національно-патріотичної свідомості відповідно до п. 37. Підсумкові наметові таборування Гри Постанови КМ України від 17.10.2018 р. № 845 «Деякі питання дитячо-юнацького військово-патріотичного виховання» (із змінами, внесеними згідно з Постановою КМ № 367 від 13.05.2020) та ціннісних орієнтирів Закону України «Про основні засади державної політики у сфері утвердження української національної та громадянської ідентичності», прийнятого ВР України 13 грудня 2022 року № 2834-IX, прогресивною формою учнівського самоврядування.

III (Всеукраїнський) етап гри «Джура» є завершальним етапом організації та проведення гри у закладах освіти протягом навчального року.

2. Мета та завдання

2.1. Гра «Джура» проводиться з метою виховання громадян-патріотів, захисників державної незалежності та територіальної цілісності України як високоморальних особистостей, які плекають українські традиції, духовні цінності, володіють відповідними знаннями, вміннями та навичками, здатні реалізувати свій потенціал в умовах сучасного суспільства.

2.2. Завдання III етапу гри «Джура»:

національно-патріотичне виховання української молоді на основі козацьких традицій;

військово-патріотичне виховання української молоді на основі сучасних військових 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;

формування поваги до видатних історичних постатей та подій через вшанування геройського чину всіх борців за незалежність Української держави;

організація 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;

формування і удосконалення навичок та умінь, необхідних захисникові України.

2.3. Виконання завдань ІІІ етапу гри «Джура» реалізується шляхом виконання державницького блоку програми, проведення тематичних гутірок, майстер-класів, змагань та конкурсів військово-спортивного, туристсько-краєзнавчого, культурно-інтелектуального та патріотичного спрямування, створення середовища для реалізації засад самоврядування.

2.4. Рої беруть участь у ІІІ етапі гри «Джура» відповідно до Положення про Всеукраїнську дитячо-юнацьку військово-патріотичну гру «Сокіл» («Джура»), затверджене постановою Кабінету Міністрів України від 17 жовтня 2018 р. № 845, п. 25 Плану проведення Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)» у 2023/2024 навчальному році, затвердженого наказом Міністерства освіти і науки України від 23.10.2023 № 1278 «Про проведення у 2023/2024 навчальному році Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)» та п. 255 наказу Міністерства від 13.12.2023 № 1527 «Про затвердження Плану всеукраїнських і міжнародних організаційно-масових заходів з дітьми та учнівською молоддю на 2024 рік (за основними напрямами позашкільної освіти) та Плану семінарів-практикумів для педагогічних працівників закладів позашкільної освіти на 2024 рік» (зі змінами, внесеними наказом МОН від 29.04.2024 № 595) і цих Умов.

2.5. Ідейні принципи ІІІ етапу гри виходять із лицарського покликання служіння Богові, Батьківщині, ближнім та Кодексу лицарської честі учасника Гри:

– 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-прикладних навичок – запорука успішного виховання майбутніх громадян-патріотів України.

3. Організація ІІІ (Всеукраїнського) етапу гри «Джура»

3.1. Загальне керівництво підготовкою та проведенням ІІІ етапу гри «Джура» здійснює Міністерство освіти і науки України.

Безпосередня організація та проведення ІІІ етапу гри покладається на Український державний центр національно-патріотичного виховання, краєзнавства і туризму учнівської молоді (далі – УДЦНПВКТУМ), що за погодженням із Головним штабом гри затверджує Програму, Умови проведення, склад суддівської колегії та у співпраці з громадськими організаціями формує склад таборової старшини.

3.2. ІІІ етап гри «Джура» проводиться відповідно до Програми на базі Філії «Центральний табір туристського активу учнів України» (с. Осій Іршавської міської ради Хустського району Закарпатської області) (далі – Табір) **з 31липня до 08 серпня 2024 року.**

3.3. Рої беруть участь у ІІІ (Всеукраїнському) етапі гри «Джура» відповідно до розпорядчих документів закладів освіти, районних, обласних (міських) департаментів (управлінь) освітою, Міністерства освіти України та Положення про гру «Джура».

3.4. ІІІ (Всеукраїнський) етап гри «Джура» проводиться у формі наметового таборування.

Для оцінювання та визначення результатів змагань та конкурсів створюється суддівська колегія, а для організації роботи наметового містечка – таборова старшина.

3.5. В рамках ІІІ (Всеукраїнського) етапу гри «Джура» для учасників проводяться різнопланові заходи виховного, вишкільного та змагального характеру згідно Програми ІІІ (Всеукраїнського) етапу гри «Джура».

У вільний від змагань та конкурсів час проводяться семінари ройових, виховників та керівників роїв, ватри (тематичні диспути, розважальні вечори-дискотеки, ройові вогники, демонстрація відеофільмів), гутірки (тематичні виховні та пізнавальні бесіди, семінари, зустрічі з видатними та цікавими людьми, в т.ч. учасниками війни України проти рф інше), спортивні ігри, забави тощо.

4. Учасники ІІІ етапу гри

4.1. До участі у заході допускаються переможці або призери ІІ етапу. Від областей та міста Києва допускається один рій. Інші рої можуть бути допущені до участі у ІІІ етапі гри поза конкурсом за рішенням Головного штабу.

4.2. Рій складається із 8 учасників віком 15-17 років («молоді козаки»), що навчаються разом у одному і тому ж закладі освіти або є членами однієї і тієї ж громадської організації + (2 керівники).

Допускаються учасники, яким **на час проведення ІІІ етапу гри** «Джура» **не виповнилось** повних 18 років.

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

4.3. Керівники делегації (керівник та заступник керівника рою) призначаються наказом департаментів (управлінь) освіти і науки обласних та Київської міської держадміністрацій. На керівників делегації покладається відповідальність за збереження життя та здоров'я учасників гри в дорозі та під час проведення заходу.

Один із представників рою може бути залучений до суддівства окремих конкурсів та змагань, проведення заходів з виконання Програми, роботи у складі таборової старшини.

5. Комплексна Програма ІІІ етапу

№ з/ п	НОМІНАЦІЯ	КАТЕГОРІЯ
І. ІНТЕЛЕКТУАЛЬНО-МИСТЕЦЬКИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКІ ЗАБАВИ»		
1.	Інтелектуальна гра-вікторина «Відун»	заліковий
2.	Ватра знайомств «В колі друзів»	організація дозвілля
3.	Організація та проведення концертів за участю митців і аматорів	організація дозвілля
4.	Перегляд, обговорення документальних та художніх фільмів	організація дозвілля
5.	Організація та проведення етно-дискотек	організація дозвілля
6.	Майстер-класи з народної творчості	організація дозвілля
7.	Ватра представлення роїв (у складі чот)	творчий
ІІ. ФІЗКУЛЬТУРНО-СПОРТИВНИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКИЙ ГАРТ»		
8.	Ранкова руханка	виховний
9.	Спортивні ігри (футбол, волейбол, баскетбол, шахи тощо)	організація дозвілля
10.	Майстер-класи з організації спортивно-силових змагань та забав на підсумкових таборуваннях рою, куреня	вишкіл

III. ТУРИСТСЬКО-СПОРТИВНИЙ ТА КРАЄЗНАВЧИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКИМИ СТЕЖКАМИ»		
11.	Таборування (бівак)	обов’язковий
12.	Рейд-походи	вишкіл
13.	Радіальні походи	вишкіл
14.	Відвідання музеїв та екскурсії	вишкіл
IV. ВІЙСЬКОВО-ПРИКЛАДНИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКА ЗВИТЯГА»		
15.	Конкурс строю та маршової пісні «Впоряд» (домашнє завдання)	Обов’язковий
16.	Змагання «Смуга перешкод»	заліковий
17.	Змагання «Стрільба з пневматичної гвинтівки»	заліковий
18.	Змагання «Метання гранати»	заліковий
19.	Конкурс «Тактична підготовка – дії підрозділу в бою»	заліковий
20.	Конкурс «Рятівник» (надання першої домедичної допомоги, в т.ч. надання допомоги в зоні обстрілу)	вишкільний
21.	Тактична гра на місцевості «Теренова гра»	участь
22.	Матеріальна частина автоматичної зброї (розбирання та складання АК-74)	участь
23.	Організація та проведення ранкової та вечірньої збірок у форматі «Козацьке коло»	вишкіл
24.	Організація та проведення заходів охоронного порядку з елементами караульної, сторожової служби та режиму «екстрим»	вишкіл
24.	Використання індивідуальних засобів захисту в надзвичайних ситуаціях (протигазів, хімічного захисту)	вишкіл
25.	Майстер-класи: дії підрозділів ДСНС у надзвичайних ситуаціях. Національна поліція	вишкіл

VI. СУСПІЛЬНО-ДЕРЖАВНИЦЬКИЙ КОМПЛЕКС «ОДНА ЄДИНА СОБОРНА УКРАЇНА»		
26.	Парад учасників та урочисте відкриття і закриття табору та ІІІ (Всеукраїнського) етапу	вишкіл
27.	Організація і виконання Доброї справи під час таборування	виховний
28.	Організація та проведення нарад, навчальних семінарів, гутірок з ройовими, керівниками роїв, виховниками, таборовою старшиною, членами суддівської колегії	вишкіл

До виїзду на місце проведення ІІІ етапу гри «Джура» рої повинні мати власну атрибутику (відповідно до Методичних рекомендацій з організації роботи в куренях Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл»(«Джура»), затверджених наказом УДЦНПВКТУМ від 15 квітня 2020 р. №45-А): назва, відзначка, ройовий клич-девіз, ройове гасло-позивний, знамено встановленої форми із своїми барвами, типова форма – однострій (додатковим елементом однострою є вишиванка під час екскурсій та інших неформальних заходів). *Під час усіх урочистостей обов'язкове використання однострою затвердженого таборовою старшиною.*

Для участі у тереновій грі, змаганнях, перебуванні на полігонах, рейдах, польових та військово-прикладних вишколах слід використовувати спеціальний одяг або польову форму.

Залікові змагання та конкурси «Стрільба з пневматичної гвинтівки» та «Смуга перешкод» проводяться згідно Типових правил та умов проведення змагань і конкурсів І (районного (міського, ОТГ), ІІ (обласного та Київського міського) і ІІІ (Всеукраїнського) етапів Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»), затверджених наказом від 23 листопада 2020 р. № 85-А.

Залікові змагання та конкурси «Відун», «Таборування», «Метання гранати», «Тактична підготовка – дії підрозділу в бою» проводяться згідно цих Умов.

ІНТЕЛЕКТУАЛЬНА ГРА-ВІКТОРИНА «ВІДУН»

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

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

Варіант І

Конкурс проводиться у два етапи.

І етап – виконання тестових завдань з історії України різного рівня складності. Оцінювання правильних відповідей: І рівень – 1 бал, ІІ рівень – 2 бали, ІІІ рівень – 3 бали.

ІІ 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.

ІІІ 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 закладів загальної середньої освіти.

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 ІІ 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.

Варіант ІІ.

Конкурс проводиться у вигляді інтелект квесту та складається з 3 етапів.

Етап 1 «Асоціації».

Про що йдеться (подається логічний ланцюжок, який поєднується одним терміном або поняттям. Приклад: «Булава, бунчук, литаври, печатка. Відповідь: Козацькі клейноди.»).

Етап 2 «Мозковий штурм».

Відео конкурс (на екрані йде показ картинок, учасникам треба визначити історичну постать чи подію зображену на ній). Якщо немає можливості проектувати на екран, картинки можна роздрукувати.

Етап 3 «Мислитель».

Продовжить речення.

У кожному етапі 10 завдань на виконання яких відводиться 1 хвилина.

Відповіді на запитання записуються у бланк відповідей. Кожна правильна відповідь 1 бал. Перемагає рій, що набрав більшу кількість балів, при рівності результатів перевагу має рій, що дав більше правильних відповідей у 2 етапі.

ЗМАГАННЯ «МЕТАННЯ ГРАНАТИ»

Рій проходить етап у повному складі.

Ціль: три атакуючі стрільці – ростові фігури (мішень № 8), що встановлені у габариті на відкритій місцевості по фронту 10 м та в глибину 5 м. Габарит (зона) розбивається у глибину на три частини: центральну – глибиною 1 м, ближню та дальню – глибиною по 2 м. Мішені встановлюються: дві – у середині центральної частини та одна – у середині дальньої.

Дальність до цілі: 25 м.

Час: не більше 30 с від команди «Гранатою – вогонь» до вибуху гранати.

Кількість гранат: 2 – одна пробна, друга залікова; граната імітаційна (макет) ручна оборона граната (Ф1) на одного учасника.

Положення для метання: стоячи з окопу.

По команді судді «На вогневий рубіж вперед» на етапі весь рій виходить на вогневий рубіж.

По команді кожен джура по черзі за вказівкою старшого судді етапу виходить на вогневу позицію і здійснює метання однієї гранати в ціль - «Ворожа група». Суддя контролер піднімає верх руку (підтвердження готовності). По команді старшого судді етапу (коли він бачить підтвердження від судді-контролера) учасник проводить метання гранати в ціль. Суддя-контролер під час метання доповідає про місце влучання (зону), в якій граната «вибухнула» (упала і зупинилася). Старший суддя етапу фіксує результат кожного джури. Кожному джурі надається можливість метнути спочатку пробну, а потім залікову гранату. Результат метання пробної гранати не враховується. Старший суддя етапу по завершенні метання останнім джурою подає команду: «Метання закінчити».

Результати метання кожного учасника доповідають старшому судді етапу.

Оцінка:

«відмінно» (5 балів) – влучання у центральну частину габариту;

«добре» (4 бали) – влучання у дальню частину габариту;

«задовільно» (3 бали) – влучання у ближню частину габариту.

«незадовільно» (2 бали) – граната перекинута через габарит (за дальню частину).

В разі, якщо граната не докинута до цілі, то виставляється 1 бал. В разі, якщо граната упала від учасника на відстані менше 10 метрів, то ставиться 0 балів.

Всі набрані бали учасниками команди сумують в загальний результат.

В разі рівності балів проводиться окреме оцінювання результатів ройових по яким і визначається переможець.

КОНКУРС «ТАБОРУВАННЯ» (Бівак)

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:
- недотримання чистоти (до 25-ти балів);
- неправильна (нераціональна) постановка табору (до 30-ти балів);
- недотримання 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);
- відсутність миючих та дезінфікуючих засобів (до 2-х балів);
- стан зберігання харчових продуктів (до 15-ти балів);
- відсутність поліетиленових технічних мішків для сміття та своєчасність їх видалення у контейнери (до 3-х балів);
- відсутність фіксації 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).

Кращий рій визначається за найменшою сумою штрафних балів.

Залік проводиться без протокольного рішення з урахуванням зауважень Організаторів, Таборової старшини та Суддівської колегії.

КОНКУРС «ТАКТИЧНА ПІДГОТОВКА – ДІЇ ПІДРОЗДІЛУ В БОЮ»

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

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

Рій проходить етап у повному складі.

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

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

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

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

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

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

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

Лінія.	(Рубіж №3) Весь підрозділ розміщується в одну лінію відносно командира.
Зміщення вліво по одному	Починаючи з правого флангу крайній боєць проходить перебіжкою всю лінію підрозділу з правого флангу до лівого флангу з дотриманням необхідних інтервалів між бійцями, поки весь підрозділ повністю не виконає цю команду.
Придушення вогнем!	Весь підрозділ займає позицію стрільби стоячи і одночасно кроком рухається вперед лінією (дотримуючи рівномірність лінії) з наведеною на супротивника зброєю імітуючи одночасне ведення безперервної стрільби.
Стій! На коліно.	(Рубіж №4) Підрозділ зупиняється і займає позицію для стрільби з коліна і веде спостереження.
Зміщення вправо по парам.	Починаючи з лівого флангу крайня пара проходить перебіжками всю лінію підрозділу з лівого флангу до правого флангу з дотриманням необхідних інтервалів між бійцями, поки весь підрозділ повністю не виконає цю команду.
Відхід.	Бійці самостійно здійснюють переміщення назад з прикриттям один одного приймаючи положення для стрільби з коліна.
Лінія.	(Рубіж №2) Весь підрозділ розміщається в одну лінію відносно командира.
Згортання. ***Кругова оборона.***	Підрозділ в повному складі поступово з флангів поступово відходячи наближається до командира здійснюючи прикриття один одного. Підрозділ (відносно командира, який знаходиться в центрі) розміщується колом в позицію стрільби з коліна (з дотриманням інтервалу 5-8 метрів).
Відбій!	Всі бійці здійснюють візуальний огляд терену з одного в інший бік, оглядають свою зброю та опускають її в безпечне положення.
За мною. В одну шеренгу шикуйсь.	Весь підрозділ шикується в одну шеренгу на вихідному рубежі.

Пояснення до виконання команд:

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

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

Боєць завжди повинен спостерігати за напрямком знаходження супротивника.

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

Положення «Коліно» – боєць присідає на основну ногу таким чином, щоб вона упиралася носком стопи і коліном в землю під кутом близько 45 градусів до лінії ведення стрільби. Опорна нога розміщається стопою в напрямок лінії ведення вогню. Рука, що утримує зброю упирається в ногу тільки плечем чи передпліччям.

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

Кожен боєць обов’язково повинен дублювати команди командира.

Інтервал між бійцями завжди повинен бути не менше 5-8 метрів.

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

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

Після переміщення при досягненні місця зупинки боєць повинен спочатку понизити свій силует і одночасно зробити невелике зміщення по флангу, щоб убезпечити себе від влучання супротивником.

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

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

Зміщення підрозділу по флангу відбувається наступним чином – крайній в лінії боєць або пара (з одного флангу) подає сигнал переміщення і після підтвердження прикриття, швидко переміщується на протилежний фланг. Під час початку переміщення боєць або пара (останній в парі) подає звуковий сигнал «Останній» і торкається ближнього бійця, тим самим повідомляючи про своє проходження. Інший боєць або пара починає рух самостійно через 3-5 секунд після дотику.

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

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

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

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

Суддя оцінює правильність виконання кожним джурою команд, положення для стрільби та дотримання безпечного утримання зброї. Ройовий також оцінюється за правильність та порядок подачі команд. За кожний неправильно виконаний елемент учасник команди отримує один штрафний бал.

В разі відсутності одного учасника без (поважної причини) на конкурсі рій отримує 90 штрафних балів.

Всі штрафні бали учасників підсумовуються в загальнокомандний результат.

Переможець етапу визначається за найменшою сумою штрафних балів загальнокомандного результату. В разі однакових результатів команд переможець визначається за найменшим часом проходження конкурсу.

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.

6. Документація та терміни її подання

Підтвердження (попередня заявка) про участь ІІІ етапі надсилається на **електронну** адресу Українського державного центру національно-патріотичного виховання, краєзнавства і туризму учнівської молоді **до 21 липня 2024 року на адресу**: ***cnpv_patriot@ukr.net.***

Разом із попередньою заявкою повідомляється адреса Інтернет-ресурсу, на якому можна ознайомитись із діяльністю рою протягом навчального року.

При реєстрації у мандатній комісії ІІІ етапу рій подає свою Книгу звитяг (п. 16 Положення про Всеукраїнську дитячо-юнацьку військово-патріотичну гру «Сокіл» («Джура»), затверджене постановою Кабінету Міністрів України від 17 жовтня 2018 р. № 845).

У мандатну комісію необхідно подати такі документи:

підсумковий наказ про проведення ІІ етапу гри та підсумковий протокол з вказівкою, який рій визначено для участі у ІІІ (Всеукраїнському) етапі гри;

наказ про відрядження рою на участь у ІІІ етапі гри із мокрою печаткою (наказ є документом фінансової звітності для організаторів) ;

іменні заявки роїв за встановленою формою, що додається, завірені департаментами (управліннями) освіти і науки обласних та Київської міської держадміністрацій, а також лікарем закладу охорони здоров’я;

повний список рою за формою: пор. №, П.І.Б., дата народження, домашня адреса, мобільний телефон. Список повинен бути завірений «мокрою печаткою» закладу освіти; також подається електронний варіант списку (копія на електронних носіях) у форматі RTF, документ Microsoft Word;

паспорти учасників (для учасників віком до 16 років - свідоцтва про народження або завірені нотаріально копії);

учнівські квитки або довідки з місця навчання з фотографією, завірені печаткою, що перекриває фотографію на одну третину, підписані директором (керівником) закладу освіти за 2023/2024 навчальний рік (цей документ учасники повинні мати при собі постійно на всіх етапах проведення гри);

медичні довідки про щеплення та санепідемоточення на кожного учасника з «мокрою» печаткою мед закладу (видані не пізніше, ніж за три дні до початку ІІІ етапу гри);

особові медичні книжки керівників;

страхові поліси на кожного учасника рою.

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

7. Умови прийому та розміщення команд

Учасникам ІІІ етапу гри «Джура» необхідно мати квитки на проїзд до Табору та у зворотному напрямку. **Табір квитками на проїзд не забезпечує.**

Рої, що прибули до Табору, розміщуються у наметовому таборі. Рій повинен мати усе необхідне спорядження для облаштування наметового табору. Керівники рою проживають разом із роєм.

Табір організовується без творчих (візуально-демонстративних і інших елементів), які не використовуються у військовому таборі та демаскують табір.

За несприятливих погодних умов чи інших форсмажорних обставин рої можуть бути переселені у стаціонарні літні будиночки та кімнати стаціонарного корпусу змішаними групами (хлопчики/дівчатка) по 7 осіб.

Керівники залишаються для роботи у таборі на весь час проведення заходу із збереженням заробітної плати за основним місцем роботи.

Тривалість зміни повних **9** днів. Кошти на харчування керівники роїв та інші відряджені особи вносять на р/рахунок організаторів харчування, що виграли тендерні торги.

Реквізити будуть вказані додатково.

При реєстрації у мандатній комісії керівники роїв надають звітний документ (квитанцію про сплату, інше) у бухгалтерію Табору.

Група має прибути **31 липня 2024 року до 18 годин**и в с. Осій Іршавської міської ради Хустського району Закарпатської області (вул. Українська, 22).

В день прибуття на залізничному вокзалі м. Мукачеве групи зустрічає представник Табору. Для організації зустрічі та проїзду до Табору автобусом організаторів необхідно повідомити **до** 25 **липня 2024 року** інформацію про номер поїзду, вагону, час прибуття та номер мобільного телефону керівника рою на електронну адресу Центру **(cnpv_patriot@ukr.net)** (інформацію додатково можна продублювати на мобільний телефон Бондарчука Олега Степановича: 098-899-74-69).

У разі прибуття групи в інший термін, або без повідомлення, група до Табору доїжджає самостійно.

Проїзд до Табору: їхати до залізничної станції Мукачеве Львівської залізниці, далі автобусами або маршрутними таксі Мукачеве – Іршава, Іршава – Осій.

У день від’їзду **08 серпня 2024 року** групи повинні залишити територію Табору до 12-00.

До станції Мукачеве групи будуть перевезені автобусами організаторів.

У разі від’їзду в інший термін, група до станції Мукачеве доїжджає самостійно. Групі буде надана організаційна допомога та можливість перебування на території Табору додатково 1 (одну) добу.

Орієнтовний перелік спорядження

Учасники ІІІ етапу гри повинні мати із собою наступні предмети особистого спорядження:

- спальник;
- наплічник;
- килимок («пінка»);
- одностріл (за наявності!);
- вишиванку;
- водозахисну куртку або дощовик чи плащ-намет з капюшоном;
- одяг та головний убір (по погоді та по порі року);
- теплий светр;
- основне взуття (міцні ношені черевики) і засоби догляду за ними;
- легке взуття (кросівки);
- легкі сланці;
- зміна нижньої білизни і футболка, на кожний день або 2-3 комплекти білизни з умовою їх періодичного прання;
- шкарпетки – пара на день або 3-4 пари з умовою періодичного прання;
- одяг для сну;
- робочий одяг для одноденних походів, змагань та конкурсів;
- фляжка (ємність для води);
- КЛМН (кружка-ложка, миска-ніж), упаковані в мішечок-чохол, ніж у піхвах;
- засоби особистої гігієни (мило, зубна паста і щітка, рушник, шампунь, гребінець, туалетний папір, носовички);
- особиста аптечка (індивідуально призначені медичні засоби).

Додатково можна взяти:

- блокнот з ручкою, олівець, ластик;
- компас;
- ліхтарик із запасом елементів живлення,
- годинник;
- фотоапарат;
- музичний інструмент.

Групове спорядження для обладнання похідного табору:

- намети на рій;
- тенти;
- наплічник малий «штурмовий»;
- похідна аптечка (пластирі, «зеленка» або йод, бинт у водонепроникній упаковці);
- ремонтний набір (нитки, голки, ґудзики, шнурки в упаковці);
- матеріали для оформлення табору (за наявності).

8. Визначення та нагородження переможців

8.1. Загальний підсумок не підводиться. Визначаються переможці та призери в окремих видах змагань та конкурсів.

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

8.3. Нагородження переможців та призерів ІІІ (Всеукраїнського) етапу гри «Джура» відбувається у наступному порядку:

- Рої, що посіли 1, 2, 3 місця у залікових видах змагань та конкурсів ІІІ етапу нагороджуються кубками та Грамотами УДЦНПВКТУМ.
- Учасники роїв, що посіли 1, 2, 3 місця у залікових видах змагань та конкурсів, нагороджуються дипломами УДЦНПВКТУМ.
- Усі учасники гри отримують відзнаки з атрибутикою гри «Джура».

9. Фінансування

Витрати на відрядження Суддівської колегії, Таборової старшини, організацію семінару суддів, виконання Програми, проведення змагань та нагородження учасників, харчування дітей-учасників, автотранспортне та екскурсійне обслуговування здійснюється за рахунок коштів організаторів та інших джерел фінансування, не заборонених чинним законодавством.

Витрати, пов’язані з відрядженням та участю роїв у ІІІ етапі (проїзд до місця проведення заходу та у зворотному напрямку, відрядження керівників, перевезення вантажу, харчування в дорозі дітей, харчування керівника та представника рою протягом заходу, матеріально-технічне укомплектування рою, придбання необхідного спорядження та одностроїв, виготовлення атрибутики, медичне страхування учасників на період ІІІ етапу гри) здійснюються за рахунок асигнувань, передбачених у відповідних бюджетах державних адміністрацій та інших джерел фінансування, не заборонених чинним законодавством .

За порушення цих Умов, заходів безпеки та дисципліни на рій за поданням організаторів, мандатної комісії, Таборової старшини, Суддівської колегії можуть накладатися штрафні санкції, включаючи дискваліфікацію та дострокове припинення перебування рою на території проведення ІІІ етапу.

Заступник директора /підпис/ Д.О. Бондарчук

Додаток
до Умов проведення ІІІ етапу гри «Джура»
«Джура – 2024: Карпатська Січ»

ЗАТВЕРДЖЕНО
(департаменти (управління) освіти і науки
обласних, Київської міської державних
адміністрацій)

в Суддівську колегію ІІІ (Всеукраїнського) етапу гри «Джура» –
«Джура – 2024: Карпатська Січ»

І М Е Н Н А З А Я В К А

_____
(департаменти (управління) освіти і науки обласних, Київської міської державних адміністрацій)

направляє для участі у ІІІ (Всеукраїнському) етапі гри «Джура» – «Джура – 2024:Карпатська Січ» рій _____ у такому складі:
(назва рою)

№ п/п	Прізвище, ім'я, по-батькові учасника	Дата народження	Заклад освіти, клас	Дозвіл лікаря на участь у заході
1	2	3	4	5

Усі учасники пройшли належне тренування, мають достатню фізичну і технічну підготовку для участі у таборуванні та змаганнях

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

Заст. керівника
рою _____ _____
(підпис) (прізвище, ім'я, по батькові)

Всього допущено до ІІІ етапу - _____ чоловік
(прописом)

Керівник закладу освіти _____ _____
М.П. (підпис) (прізвище, ім'я, по батькові)

Печатка закладу охорони здоров'я

Лікар _____ _____

(підпис) (прізвище, ім’я по батькові