

«ПОГОДЖЕНО»

В.о.директора

Центр позашкільної освіти для дітей та
молоді Житомирської обласної ради

Марія БОВСУНОВСЬКА

_____ 2024

«ЗАТВЕРДЖУЮ»

Директор Департаменту освіти і
науки Житомирської обласної
військової адміністрації

Наталія ОСИПОВИЧ

_____ 2024

УМОВИ

**проведення 11-х обласних змагань Всеукраїнської
дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») – «Джура-
2024: Нескорена нація»
(старша вікова група 15-17 років)**

1. Загальні положення

11-ті обласні змагання Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») «Джура-2024: Нескорена нація» (старша вікова група 15-17 років) проводяться відповідно до абзацу шостого статті 13 Закону України «Про оборону України», статті 6 Закону України «Про основи національного спротиву», Стратегії національно-патріотичного виховання, затвердженої Указом Президента України від 18 травня 2019 року № 286/2019, Положення про Всеукраїнську дитячо-юнацьку військово-патріотичну гру «Сокіл» («Джура»), затвердженого Постановою Кабінету Міністрів України від 17 жовтня 2018 року № 845, рішення Житомирської обласної ради від 16 грудня 2021 року № 312 «Про обласну програму національно-патріотичного виховання дітей та молоді на 2022-2025 роки» (зі змінами), наказу Міністерства освіти і науки України від 23.10.2023 № 1278 «Про проведення у 2023/24 навчальному році Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура）」, наказу Департаменту освіти і науки Житомирської обласної військової адміністрації від 24 11 2023 року № 179 «Про проведення у 2023/24 навчальному році Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») та з метою національно-патріотичного виховання дітей та учнівської молоді.

2. Мета та завдання

2.1. Метою змагань є 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 II етапу гри «Джура»:

національно-патріотичне виховання української молоді;

підготовка молоді до військової служби та захисту своєї Батьківщини-України шляхом залучення її до оборонно-масової та військово-спортивної патріотичної роботи;

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 героїського 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.

3. Термін і місце проведення

Змагання проводяться за адресою: 12526, вул.Покровська, 42-б, с. Кмитів Житомирського району Житомирської області Комунальний навчальний заклад «Кмитівська спеціальна загальноосвітня школа-інтернат» з 18 по 21 червня 2024 року.

4. Керівництво змаганнями

4.1. Загальне керівництво підготовкою та проведенням змагань здійснює Департамент освіти і науки Житомирської обласної військової адміністрації.

4.2. Безпосереднє проведення змагань покладається на Центр позашкільної освіти для дітей та молоді Житомирської обласної ради у співпраці з органами місцевої виконавчої влади.

5. Учасники змагань

5.1. До участі у змаганнях допускаються по одному рою від територіальних громад Житомирської області.

5.2. Рій складається із учасників віком 15-17 років («джури»), що навчаються разом у одному і тому ж закладі освіти або є членами однієї і тієї ж громадської організації.

Допускаються учасники, яким на час проведення II етапу гри не виповнилось 18 років.

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

5.3. Виховник та заступник виховника рою призначаються наказом директора закладу загальної середньої освіти.

На виховника та заступника покладається відповідальність за збереження життя і здоров'я учнів – учасників змагань в дорозі та під час проведення заходу.

Виховник та заступник виховника рою можуть бути залучені до суддівства окремих конкурсів і змагань, проведення заходів з виконання Програми, роботи у складі таборової старшини.

5.4. Для участі у змаганнях рій повинен підготувати:
атрибутику рою: назву, емблему, ройовий клич-девiз, ройове знамено встановленої форми із своїми барвами;

однострій (типова форма) – мають бути елементи військового одягу сучасного українського війська чи силових структур без військових відзнак, діючих в ЗСУ, макети автоматів;

під час усіх урочистостей обов'язкове використання затвердженого таборовою старшиною однострою.

Для участі у спортивних та польових змаганнях і конкурсах слід використовувати спеціальний одяг або польову форму (додаток 1).

6. Програма змагань

6.1 11-ті обласні змагання Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») «Джура-2024: Нескорена нація» (старша вікова група) носять поглиблений військово-прикладний характер.

| № з/п | НОМІНАЦІЯ | КАТЕГОРІЯ |
|---|--|----------------------|
| I. ІНТЕЛЕКТУАЛЬНО-МИСТЕЦЬКИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКІ ЗАБАВИ» | | |
| 1. | Інтелектуальна гра-вікторина «Відун» | заліковий |
| 2. | Ватра знайомств «У колі друзів» | організація дозвілля |
| 3. | Організація та проведення концертів за участю митців і аматорів | організація дозвілля |
| 4. | Перегляд, обговорення документальних та художніх патріотичних фільмів | організація дозвілля |
| 5. | Майстер-класи | організація дозвілля |
| II. ФІЗКУЛЬТУРНО-СПОРТИВНИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКИЙ ГАРТ» | | |
| 6. | Ранкова руханка | виховний |
| 7. | Спортивні ігри (футбол, волейбол, баскетбол, шахи (тощо). | організація дозвілля |
| III. ТУРИСТСЬКО-СПОРТИВНИЙ ТА КРАЄЗНАВЧИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКИМИ СТЕЖКАМИ» | | |
| 8. | Таборування (бівак) | заліковий |
| IV. ВІЙСЬКОВО-ПРИКЛАДНИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКА ЗВИТЯГА» | | |
| 9. | Конкурс строю та маршової пісні «Впоряд» | заліковий |
| 10. | Змагання «Стрільба» | заліковий |
| 12. | Змагання «Саперна підготовка» | заліковий |
| 13. | Конкурс «Тактична підготовка – дії підрозділу в бою» | заліковий |
| 14. | Конкурс «Рятівник» (надання першої домедичної допомоги, в т.ч. надання допомоги в зоні обстрілу) | заліковий |
| 15. | Змагання «Пластун»(цілевказання) | заліковий |

| | | |
|---|--|--------|
| 16. | Матеріальна частина автоматичної зброї (розбирання та складання АК-74) | участь |
| 17. | Організація та проведення ранкової та вечірньої збірок у форматі «Козацьке коло» | вишкіл |
| 18. | Організація та проведення заходів охоронного порядку з елементами караульної, сторожової служби та режиму «екстрим». | вишкіл |
| V. СУСПІЛЬНО-ДЕРЖАВНИЦЬКИЙ КОМПЛЕКС «ОДНА ЄДИНА СОБОРНА УКРАЇНА» | | |
| 19. | Урочисте відкриття і закриття табору та II (Обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») «Джура-2024: Нескорена нація» | вишкіл |
| 20. | Організація та проведення нарад, навчальних семінарів, гутірок з ройовими, керівниками роїв, виховниками, таборовою старшиною, членами суддівської колегії | вишкіл |

В рамках підсумкових етапів проводяться змагання і конкурси

Залікові змагання і конкурси: «Впоряд», «Інтелектуальна гра-вікторина «Відун», «Стрільба», «Пластун» (цілевказання), «Таборування» (Бівак), «Саперна підготовка», «Тактична підготовка – дії підрозділу в бою» «Рятівник» (надання першої домедичної допомоги, в т.ч. надання допомоги в зоні обстрілу).

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.

КОНКУРС «ВПОРЯД»

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

Мета – перевірити практичні навички всіх учасників рою з муштрового впоряду (стройової підготовки) індивідуально і командно.

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: загальний час на виконання обов'язкового завдання – до 8 хв (за перевищення часу рій отримує «10» штрафних балів).

Учасники: весь рій, 8 осіб. У 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 з муштровим впорядком гри «Джура». Визначення результатів проводиться з урахуванням допущених помилок кожним учасником рою під час виконання вправ муштрового впорядку. Суддя за кожну помилку ставить один штрафний бал. Обов'язково враховуються основні критерії: оцінка зовнішнього вигляду, справність одностроїв, злагодженість рою та якість виконання команд, виконання маршової патріотичної пісні.

Перемагає рій, який у підсумку виконання завдання набрав найбільшу суму балів. За рівної кількості балів вище місце посідає рій, який отримав менше штрафних балів.

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

На завершення обов'язкового завдання відбувається проходження рою урочистим кроком із виконанням маршової патріотичної пісні на тематику козацтва, УСС, військ УНР, УПА або сучасних ЗСУ (у межах відведеного часу).

Суддівська колегія: включаються фахівці впорядку гри «Джура» з числа фахівців з військової підготовки та/або військовослужбовців.

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). Інші судді конкурсу оцінюють дії двох учасників рою.

Місце розташування суддівської колегії: судді розміщуються посередині стройового плацу (майданчику). Рекомендується, щоб рій виходив на місце показу вправ муштрового впорядку з правого боку від суддів.

Рій виконує прийоми в такій послідовності:

вихід рою і звіт ройового до суддівської колегії;

шикування в однолаву;

перешікування рою з однолави в дволаву та навпаки;

повороти на місці (праворуч, ліворуч, обернись);

крок на місці;

перешікування в дворяд;

проходження рою урочистим ходом з виконанням військового вітання під час руху;

проходження рою з виконанням маршової патріотичної пісні;

виконання творчого завдання (у разі готовності).

Порядок виконання

Вихід рою на місце виконання

Рій підходить до вихідного місця. Ройовий подає команду:

«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 дворяд (тобто колона по двоє).

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

«Рій НА МІСЦІ. СТІЙ.

Ліво-(право-) РУЧ.

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

Ройовий подає команду:

«РІЙ. До правого 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 у конкурсі «Впоряд» готовий! Ройовий (називає своє ім'я та прізвище)». Ройовий крокує навскіс праворуч і стає біля судді зліва.

Суддя подає команду: **«СПОЧИНЬ!».**

Ройовий дублює команду: **«Спо-ЧИНЬ!»** (стати вільно, виставити ліву ногу вперед під 45 градусів так, щоб п'ятка лівої ноги знаходилася на прямій лінії з носком правої ноги; вага тіла переходить на праву ногу. Руки вільно опущені вздовж тулуба). Хорунжий самостійно ставить прапор до стопи і випрямляє руку з прапором навскіс вправо.

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 два кроки вперед і повертається обличчям у бік чолової лінії шиккування).

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

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

Після закінчення вирівнювання рою подається команда: **«СТРУНКО!»**

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

Повороти на місці (праворуч, ліворуч, обернись).

«Рій!» (всі джури приймають рівну поставу).

Ройовий подає двічі команди (в довільному порядку):

«Право-РУЧ,

ліво-РУЧ,

обер-НИСЬ»

Ройовий подає команди: **«До правого – 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 завершено» та крокує назад).

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

(За виконавчою командою 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: **«Рій, вправо зім-КНИСЬ»**. *(За виконавчою командою всі джури, за винятком того, до якого призначене змикання, повертаються в бік змикання, після чого пришвидшеним півкроком підходять на встановлений для зімкненого строю проміжок і в міру підходу самостійно зупиняються та повертаються ліворуч. Ройовий подає команди: «До правого РІВНЯЙСЬ. СТРУНКО!»*

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

«Рій. Вліво *(за необхідністю визначається кількість кроків, у випадку не зазначення робиться проміжок в один крок)* **розім-КНИСЬ»**. *(За виконавчою командою всі джури, за винятком того, від якого здійснюється розмикання, повертаються в зазначений бік, рівночасно з постановкою ноги повертають голову до фронту строю і йдуть пришвидшеним пів-кроком, 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»**. *(За виконавчою командою другі номери роблять лівою ногою крок вліво, не приставляючи правої ноги, крок вперед й приставляють ліву ногу).*

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

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

Крок на місці

Ройовий подає команду: **«Рій! До правого РІВНЯЙСЬ. СТРУНКО. На місці ходом - РУШ»**. *(За виконавчою командою всі джури крокують на місці).*

Ройовий подає команду: **«Рій – СТІЙ»**. *(За виконавчою командою, що подається під ліву ногу, всі джури приставляють праву ногу і зупиняють крок на місці - зупинка на два кроки).*

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

Перешиккування в колону по двоє. Ройовий подає команду: **«Рій! У дволаву –ШИКУЙСЬ!»**.

Ройовий подає команду: **«Рій! Право-РУЧ. Зім-КНИСЬ»**. *(За виконавчою командою всі джури повертаються праворуч, після чого пришвидшеним пів-кроком підходять на встановлену дистанцію шиккування в ряд. Ройовий і хорунжий роблять півкрок навкіс вправо, щоб зайняти місце посередині колон).*

Ройовий робить ще крок вперед, повертається до рою і подає команди: «**РІЙ! РІВНЯЙСЬ. СТРУНКО!**».

Проходження урочистим ходом з виконанням військового вітання під час руху.

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

Ройовий 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 на 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!**». (*За командою 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! ВЛІВНО!**». (*За командою ройовий опускає праву руку, ліва колона рою повертає голову прямо, рухається далі по колу плаца*).

Проходження з виконанням маршової пісні За визначенням ройового він подає команду (*під ліву ногу*):

«**Рій! Пісню заспі-ВАЙ!**» (*рій починає виконувати маршову пісню*).

Після проходження рою повз судді ройовий подає команду:

«**Рій! ВЛІВНО!**». (*За командою рій припиняє співати пісню і крокує на вихідну позицію*).

Дії хорунжого (прапорносеця)

1. Хорунжий відповідає за стан прапора. По можливості він повинен мати одного або двох помічників – підхорунжих, які допомагали б йому проводити належний церемоніал біля прапора. На урочистих заходах хорунжі та підхорунжі повинні мати білі рукавички.

2. Хорунжий завжди повинен тримати прапор лише на почесному місці, піднятим вгору, не спирати його до будь-чого. Неприпустимо, щоб прапор торкався землі чи якихось споруд. Хорунжий чи підхорунжі не можуть лишати прапор без опіки. Коли прапор не використовується, хорунжий має урочисто згорнути його і сховати до відповідного футляра. Прапор тримаємо правою рукою. Всі команди впорядку хорунжий повинен виконувати з належною до прапора пошаною.

3. Основна постава хорунжого з прапором. По команді «Підрозділ! У лаву шикуйся» хорунжий стає першим зліва від командира в лаву в муштрову (основну) поставу і утримує правою рукою прапор вертикально догори, паралельно до тіла, при цьому кінець древка стоїть біля носка правої ноги. Права рука утримує древко прапора вертикально на висоті «сонячного сплетіння», лікоть направлений назад. Також основна постава хорунжого приймається в разі, коли хорунжий стоїть в положенні «Спо-ЧИНЬ» і лунає від командира звернення в бік всього підрозділу

або особисто хорунжого, наприклад «Рій (підрозділ) ...» або «Хорунжий Шевцов...».

4. Положення «Прапор ВГОРУ». Команда надається виключно на місці командиром або виконується хорунжим самостійно в разі отриманої команди «РІВНЯЙСЬ» або перед початком руху. Хорунжий правою рукою піднімає прапор догори, лівою рукою перехоплює його таким чином, що передпліччя лівої руки було паралельно землі і було на висоті шиї, при цьому долоня повернута в бік фронту. Одночасно права рука перехоплює кінець древка прапора на висоті поясу і встромляє його до торбинки для древка при поясі або спирає його до поясу. Праву руку тримаємо на древку при поясі, а лівою (зігнутою під прямим кутом між плечем і передпліччям) тримаємо древко напрямом вгору на висоті шиї.

5. «СТРУНКО» – із положення по команді «Прапор ВГОРУ» прапор схиляється вперед під кутом 30-45° лівою рукою. Постава хорунжого – згідно з загальною командою «СТРУНКО». Команда може виконуватися як на місці, так і в русі. Після отримання команди «Ходом РУШ» хорунжий самостійно приймає положення прапора на «СТРУНКО», якщо не отримує від командира команди «Прапор (стяг, знамено) на-ПЛЕЧЕ».

6. «Прапор (стяг, знамено) до СТОПИ» Надається після команд «Прапор на ПЛЕЧЕ», «Прапор ВГОРУ», «СТРУНКО». Виконується хорунжим самостійно – лівою рукою опускається прапор донизу, а права рука перехоплює його і вертикально ставить древко прапора біля носка правої ноги. Приймається основна постава хорунжого.

7. «Спо-ЧИНЬ» виконується лише із основної постави хорунжого. Хорунжий випрямляє праву руку навскоси вправо таким чином, щоб прапор верхньою частиною нахилився вперед-вправо (під кутом 30-45°), а основа древка була вперта під носок правої стопи. При цьому права рука повністю випрямлена і полотнище прапора не торкається нікого і нічого. Із положення «СТРУНКО» хорунжий отримавши команду «Спо-ЧИНЬ» самостійно приймає положення «Прапор до СТОПИ» (під час почутої підготовчої команди) і виконує команду «Спо-ЧИНЬ» (при виконавчій команді).

8. «Прапор (стяг, знамено) на-ПЛЕЧЕ» Команду надає командир перед вимаршем підрозділу похідним кроком на значні відстані. Команда надається виключно на місці. Команда виконується у два етапи із основної постави хорунжого: 1) спочатку виконується команда «Прапор ВГОРУ»; 2) потім лівою рукою перехоплюємо древко прапора зворотним хватом (долонею в бік хорунжого), права рука випрямляється вперед-вниз під кутом 30-45°. Кисть правої руки охоплює кінець древка прапора. Древко опускається і лягає всією довжиною на випрямлену праву руку, яка його трохи огинає своєю поверхнею. Таким чином прапор лежить на правій руці, схиляючись дещо назад. Ліва рука вільно опущена вздовж тіла. Для переходу з положення «Прапор (стяг, знамено) на-ПЛЕЧЕ» в положення «Прапор ВГОРУ» дії проводяться в зворотному порядку.

9. Перед шикунням (перешикунням) підрозділу для початку руху хорунжий займає своє місце для руху самостійно. Під час руху відстань між хорунжим і командиром – не менше двох кроків. Відстань між підрозділом і хорунжим – не менше одного кроку.

10. Хорунжий та підхорунжі під час проходження урочистим маршем голову в бік командування (керівництва) не повертають.

ІНТЕЛЕКТУАЛЬНА ГРА-ВІКТОРИНА «ВІДУН»

Інтелектуальні змагання з історії України проводиться з метою перевірки знань з історії, зокрема доби козаччини, українських військових формувань різних епох, збройних сил України сучасного періоду у формі тестових завдань з історії України різного рівня складності.

Оцінювання правильних відповідей: I рівень – 1 бал, II рівень – 2 бали, III рівень – 3 бали.

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

По завершенню відведеного часу асистенти збирають бланки роїв і підводяться підсумки для визначення переможців у даному конкурсі.

У підготовці питань до гри-вікторини будуть використані навчальні програми з «Історії України» для закладів загальної середньої освіти.

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.

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 – II, залікова – III) (мішень може бути одна, яка після пристрілочних пострілів буде відмаркована).

Положення – сидячи з упору.

Переможець визначається за більшою кількістю балів, набраних роєм під час залікових пострілів. Бали пристрілочних пострілів не враховуються. У разі рівності балів враховується кількість балів, набраних ройовим. У випадку рівності кількох результатів вище місце займає команда, у якої кращий результат серед дівчат. Якщо і цей показник однаковий – вище місце займає команда, у якої кращий особистий результат серед юнаків.

За рішенням організаторів підсумкового етапу можуть визначитися переможці також і в індивідуальному заліку.

Особистий результат визначається за сумою набраних балів. У випадку рівності кількох результатів вище місце займає учасник, у якого більша кількість кращих пробоїн у мішені.