



УКРАЇНА
ВІДДІЛ ОСВІТИ, КУЛЬТУРИ, СІМ'Ї, МОЛОДІ ТА СПОРТУ
ПЕРЕЧИНСЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ

Код ЄДРПОУ 41625530

НАКАЗ

09.04.2026

Перечин

№ 16/01-07

*Про проведення у 2026 році
I етапу Всеукраїнської
дитячо-юнацької військово-
патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)*

На виконання наказу департаменту освіти і науки, молоді та спорту облдержадміністрації-обласної військової адміністрації від 02.01.2026 №1 «Про проведення у 2025/2026 навчальному році I та II етапів Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)), наказу Міністерства освіти і науки України від 04.12.2025 №1584 «Про проведення у 2025/2026 навчальному році Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)), враховуючи Укази Президента України від 24 лютого 2022 року № 64/2022 «Про введення воєнного стану в Україні», від 20 жовтня 2025 року № 793/2025 «Про продовження строку дії воєнного стану в Україні», затвердженого Законом України від 21 жовтня 2025 року № 4643-IX, відповідно до Положення про Всеукраїнську дитячо-юнацьку військово-патріотичну гру «Сокіл» («Джура»)), затвердженого Постановою Кабінету Міністрів України від 17.10.2018 № 845, з метою національно-патріотичного виховання дітей та учнівської молоді на ідеях козацького лицарства та козацьких традицій

НАКАЗУЮ:

1. ПРОВЕСТИ у 2025/2026 навчальному році з дотриманням законодавства України про введення воєнного стану I (у Перечинській ТГ) етап Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») (далі - Гра) серед переможців шкільного етапу для трьох вікових категорій учасників:

- 15-17 років (далі - старша вікова група);
- 11-14 років (далі - середня вікова група);

- 6-10 років (далі - молодша вікова група) у терміні:
молодша вікова категорія - **05 травня 2026 року** у формі підсумкового таборування на базі КЗ «Перечинська дитячо-юнацька спортивна школа»;
середня і старша вікова категорія – **07 травня 2026 року** у формі підсумкового таборування на базі КЗ «Перечинська дитячо-юнацька спортивна школа».

2. **ЗАТВЕРДИТИ** Умови проведення I етапу (у Перечинській ТГ) Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») у 2025/2026 навчальному році (додається).

3. **ЗАТВЕРДИТИ** склад суддівських колегій I етапу Гри для кожної вікової групи.

4. **ЗАБЕЗПЕЧИТИ** участь рою-переможця I етапу Гри у районному етапі.

5. Відповідальність за безпеку життєдіяльності дітей **ПОКЛАСТИ** на супроводжуючих керівників роїв на весь термін проведення Гри та в дорозі.

6. Контроль за виконанням наказу залишаю за собою.

Начальник відд



Ольга БАРЗАК

ЗАТВЕРДЖЕНО
Наказ відділу ОКСМС
Перечинської міської ради
від 09.04.2026 № 16/01-07

**Умови проведення I етапу
Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри
«Сокіл» («Джура»)
у 2025/2026 навчальному році у закладах загальної середньої освіти
Перечинської ТГ**

1. Загальні положення

I етап Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») (далі – гра «Джура») проводиться відповідно до Положення про Всеукраїнську дитячо-юнацьку військово-патріотичну гру «Сокіл» («Джура»), затвердженого Постановою Кабінету Міністрів України від 17.10.2018 № 845 (зі змінами), та цих Умов.

2. Мета та завдання

2.1. Метою проведення гри «Джура» є національно-патріотичне й духовне виховання учнівської молоді на ідеях козацького лицарства та козацьких традицій.

2.2. Завданнями I етапу гри «Джура» є сприяння поширенню Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») у закладах освіти; вшанування борців за незалежність України; фізичне, соціальне, розумове й духовне виховання української молоді на основі народної педагогіки козацьких світоглядних цінностей.

3. Терміни проведення

I етап проводиться:

молодша вікова група – **05 травня 2026 року;**

середня і старша вікова група – **07 травня 2026 року.**

4. Керівництво

4.1. Загальне керівництво I етапом гри «Джура» здійснює відділ освіти, культури, сім'ї, молоді та спорту Перечинської міської ради.

4.2. Безпосередня організація, підготовка та проведення I етапу гри «Джура» покладається на Комунальний заклад «Перечинська дитячо-юнацька спортивна школа» Перечинської міської ради.

5. Учасники

5.1. Участь у I етапі бере рій-переможець (призер) шкільного етапу гри молодшої, середньої і старшої вікових груп. Від кожного закладу загальної середньої освіти Перечинської ТГ допускається 2 рої старшої, 1 рій середньої та 1 рій молодшої вікової групи.

5.2. Кількісний склад рою — 10 осіб. З них: керівник – 1, заступник керівника рою – 1, учасники — 8 (з них не менше 2-х осіб протилежної статі). У кожному рої вибирається роївий.

6. Документація та терміни її подання

6.1. Попередня заявка про участь рою/переможця (призера) від закладу в I етапі надсилається закладами освіти на електронну адресу відділу ОКСМС info@osvita-perechin.gov.ua до **01 травня 2026 року**.

6.2. До суддівської колегії на місці проведення I етапу гри подаються такі документи:

1) іменні заявки команд за встановленою формою, **завірені керівником закладу освіти, а також лікарняною установою з «мокрими» печатками;**

2) повний список команди (рою) за формою: пор.№, П.І.Б. (**без скорочень, повністю**), дата й рік народження, домашня адреса, мобільний телефон; **виховник і заступник керівника рою (повністю ПІБ, моб.тел.)**. Список повинен бути **завірений печаткою закладу освіти;**

3) паспорт рою (допускається ксерокопія «згідно з оригіналом», **завірена директором закладу освіти**).

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

7. Умови прийому та розміщення команд

7.1. На місце проведення I етапу гри команди прибувають шкільними автобусами за окремим графіком руху.

7.2. Рої (команди) повинні бути забезпечені:

- особистим та командним спорядженням, необхідним для участі у військово-спортивних, туристсько-спортивних видах збору; медичною аптечкою;
- індивідуальним харчуванням учасників (дітей).

8. Підсумки та нагородження переможців

8.1. Визначаються переможці й призери в окремих видах змагань і конкурсів.

8.2. У загальному заліку переможець, у разі рівності загальної суми місць у комплексах, визначається за кращим місцем комплексу «Козацька звитяга».

8.3. Результати оголошуються в кінці кожного виду програми.

8.4. Команда-переможець молодшої, середньої і старшої вікової групи зможе взяти участь у районному етапі гри.

УВАГА! Змагання та конкурси проводяться згідно Типових правил та умов проведення змагань і конкурсів I (районного, міського, ОТГ), II (обласного та Київського міського) і III (Всеукраїнського) етапів Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») у середній віковій групі («джури» - учні 11-14 років), затверджених наказом УДЦНПВ від 13 лютого 2020 р. № 22-А, та цих Умов.

Змагання та конкурси проводяться згідно з Правилами та умовами проведення змагань і конкурсів III (Всеукраїнського) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») у старшій віковій групі («молоді козаки» 15-17 років), затверджених наказом УДЦНПВКТУМ від 20 січня 2022 р. № 5-А, та цих Умов.

Для молодшої вікової групи змагання і конкурси будуть адаптовані і полегшені відповідно до віку учасників.

Суддівська колегія залишає за собою право змінювати умови окремих конкурсів у бік полегшення.

ІНТЕЛЕКТУАЛЬНО-МИСТЕЦЬКИЙ КОМПЛЕКС

«КОЗАЦЬКІ ЗАБАВИ»

1. ГРА «ВІДУН» – інтелектуальні змагання з історії України, Української революції, історії українського війська, сучасних Збройних сил України за системою тестування.

У конкурсі беруть участь рої у повному складі (8 осіб), які виконують тестові завдання (20-35 питань). Питання діляться на відносно прості, що оцінюються 1 балом, та складні, які вимагають певного обсягу знань та оцінюються 3-ма балами й більше. За кожну неповну або неточну відповідь знімається 0,5 бала.

Результати конкурсу будуть визначатися за сумою набраних балів і у найкоротший час.

За використання гаджетів або мобільного телефону знімається 15 балів.

Для участі у конкурсі кожному рою слід мати кулькові ручки.

У підготовці питань до гри-вікторини використовуються навчальні програми з історії України для закладів загальної середньої освіти.

2. «ПЛАСТУН» (орієнтування) – комплексний командний інтелектуально-спортивний конкурс з туристичними елементами та використанням методик гри «Квест». Бере участь повний склад рою.

Перемагає рій, що у відведений час набрав найбільшу кількість балів. За рівної кількості балів вище місце посідає рій, який має кращий час на цій дистанції.

Кожен рій повинен мати 1-2 компаси, 2-3 кулькові ручки.

ВИЗНАЧЕННЯ ВІДСТАНИ ДО ПРЕДМЕТА (ОРІЄНТИРА), ВИЗНАЧЕННЯ ВИСОТИ ПРЕДМЕТА (ОРІЄНТИРА) входить до складу ГРИ „ПЛАСТУН” (КВЕСТ)

Визначення відстані до предмета (орієнтира), визначення висоти (розміру) предмета (орієнтира) здійснюється без використання оптичних приладів. Підходити до предмета (орієнтира) для визначення відстані до нього чи його розміру **заборонено**.

Оцінюється точність визначення відстані (висоти) до предмета (орієнтира). Всі математичні дії виконуються без використання калькулятора у гаджетах.

3. ВАТРА ПРЕДСТАВЛЕННЯ РОЇВ (у складі чот) – творчий конкурс (до 12 хвилин). Бере участь весь рій. За змістом відповідає темам українського козацтва, сучасної історії (в т.ч. захисту України від агресії РФ у

повномасштабній війні), видатних особистостей визвольних змагань за Українську соборну державність тощо.

До самодіяльної композиції включаються різні жанри: художнє слово, українська народна (патріотична) пісня, танок (можливо з елементами бойових мистецтв), гумор та жарти. Використовується музичний супровід (народні музичні інструменти та електронні музичні записи) (забезпечується учасниками).

4. КОНКУРС УКРАЇНСЬКОЇ ПАТРІОТИЧНОЇ (ЧИ НАРОДНОЇ) ПІСНІ

Бере участь повний склад рою. Виконання здійснюється виключно державною мовою.

ФІЗКУЛЬТУРНО-СПОРТИВНИЙ КОМПЛЕКС

«КОЗАЦЬКИЙ ГАРТ»

5. ПЕРЕТЯГУВАННЯ ЛИНВИ (каната)

У змаганнях беруть участь по дві команди: 6х6 (не менше 1 учасника протилежної статі), 1 учасник – запасний. Заміна може бути здійснена перед початком наступної спроби. Один учасник може керувати діями команди поза межами майданчика, на якому відбувається випробування.

Линва стандартна. Округлість – 30-35 мм; довжина – 30 м; кінці – обметані.

Учасник змагань називається „пулер”.

На линві позначається середина (центральный маркер) та дві маркувальні стрічки з обох боків на відстані одного метра від центрального маркера для першого пулера команди. Позначки різного кольору.

На майданчику для змагання позначається поперечна центральна лінія (під центральним маркером на линві). На відстані трьох метрів від центральної з обох боків позначається фінішна лінія.

Кожна команда береться за свою половину линви. Пулери стоять по обидві сторони линви через одного (перший – ліворуч від линви, другий – праворуч і т.д.). Пулери, що стоять ліворуч, закріплюють линву під правим ліктем, ті, що стоять праворуч – під лівим ліктем, щосили утримуючи линву двома руками.

Допускається одностороннє розташування пулерів. Линва в такому випадку повинна розташовуватися з правої сторони пулера і бути між тілом та верхньою частиною передпліччя. Останній член команди захоплює канат зазначеним вище способом. А його кінець пропускається через пахву, далі – через спину. Протилежне плече затискається в іншій пахвовій западині.

Команда сама визначає тактику розміщення пулерів. Допускається зміна тактичної побудови у різних спробах.

Жодний із пулерів не може робити захват ближче до центру, ніж крайня маркувальна стрічка. Перший до центру пулер має здійснити захват якомога ближче до крайньої маркувальної стрічки.

Не допускається ніяких вузлів або петель на лінві, також не дозволяється чіпляти лінву навколо будь-якої частини тіла. Пересічення лінви через самого пулера вважається петлею.

На старті тяги центральний маркер на лінві має бути поєднано із центральною лінією на поверхні майданчика.

Змагання судять три судді. Два бокові – супроводжують команду в тязі, один – головний.

За командою головного судді (за свистком) команди **перетягують** лінву на свою сторону.

Кожен пулер під час тяги тримає лінву двома руками простим захватом так, щоб долоні обох рук були направлені догори. Будь-який інший захват, що може заважати вільному руху лінви, є порушенням. Стопи ніг мають бути попереду колін, пулери мають зберігати таку позицію протягом усього часу тяги.

Взуття може бути шиповане (легкоатлетичне). Бутси – забороняються!

Кінцевий пулер називається „якірним”. Лінва має проходити вздовж правої сторони тіла, діагонально через спину та через ліве плече, ззаду наперед. Залишки лінви проходять під передпліччям лівої руки та звисають назад або вбік. Якірний робить такий самий захват обома руками (долонями догори), руки витягнуті вперед, стопи ніг попереду колін.

При виявленні порушення суддя зупиняє боротьбу. Головний суддя робить зауваження при падінні когось із учасників (сидінні) (пулер торкається землі іншою частиною тіла, крім ніг) та моментальному не поверненні у висхідне положення, гальмуванні тяги, не бажанні вести активну боротьбу (тяга без боротьби), при пропусканні лінви через руки (неконтрольований рух лінви), неодноразовому сидінні та продовженні боротьби в тязі („гребля”) команді робиться зауваження. Після трьох зауважень команда дискваліфікується – їй зараховується поразка. Забороняється робити будь-які упори на землі (виїмки, бортики) для ніг.

Боротьба припиняється за сигналом головного судді: „Стоп” (може дублюватися свистком).

Команди змагаються у трьох спробах. Між спробами команди міняються майданчиками. Відпочинок між спробами не більше трьох хвилин.

Перемагає у спробі команда, яка перетягне середній маркер лінви за фінішну лінію на своїй стороні майданчика.

У змаганнях перемагає команда, що виграла дві спроби із трьох. Якщо команда виграла дві спроби підряд, третя спроба не проводиться.

6. ВІДЖИМАННЯ З УПОРУ ЛЕЖАЧИ

Бере участь повний склад рою (**хлопці і дівчата**).

В упорі лежачи руки прямі на ширині плечей (на долонях), згинаючи руки в ліктьових суглобах, опуститися вниз до торкання грудьми підлоги (тіло пряме) та випрямитися на прямі руки.

Визначається командний та індивідуальний результат – визначення кількості залікових віджимань впродовж 2-х хвилин і відповідно набраних балів.

Перемагає рій, що набрав найбільшу кількість балів.

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

7. КАЧАННЯ ПРЕСА

Бере участь повний склад рою (хлопці і дівчата).

Вправа виконується на килимку.

Визначається командний та індивідуальний результат впродовж 2-х хвилин та відповідно набраних балів.

Перемагає рій, що набрав найбільшу суму балів за виконання вправи.

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

8. СМУГА ПЕРЕШКОД

Умови проведення

1. Змагання проводяться на дистанції командної смуги перешкод.
2. Довжина дистанції до 500 м.
3. Перепад висот до 20 м.
4. Етапи розміщені в коридорі, промаркованому обмежувальною стрічкою.
5. Всі етапи на початку та кінці обладнані контрольними лініями.
6. Стартовий інтервал близько 10 хв., остаточний інтервал буде вказаний за 1 год. до початку старту першої команди.
7. Порядок старту визначається жеребкуванням.
8. Кожен етап буде обладнано згідно схеми та опису дистанції. З порядком та умовами проходження, штрафами команди будуть ознайомлені напередодні (за 12 годин до старту).
9. Бере участь 6 членів рою, з них не менше 2-х дівчат. 7-й представник команди є „бігунком” і несе командну картку, слідкує за записами суддівської колегії; йому категорично заборонено втручатися в дії команди.
10. Команда прибуває на початок дистанції за 10 хв. до старту.
11. Команда долає етапи у порядку, визначеному суддівською колегією.
12. Вид заліку – час на проходження дистанції із додаванням штрафних балів, переведених у час.
13. Штрафи на дистанції ставляться відповідно до заліку, визначеному суддівською колегією (двоє учасників на етапі, торкання обмежувальної лінії, заступ контрольної лінії, падіння тощо, вони є еквівалентними часу (наприклад, 1 бал = 20 сек.). Перелік штрафів та їх оцінювання визначається суддівською колегією та оголошується разом із умовами проходження дистанції.
14. Вище місце займають рої з меншим часовим результатом (час проходження дистанції + часовий еквівалент технічних штрафів). При рівності

результатів вище місце займає рій з меншим технічним штрафом. При рівності результатів і в цьому випадку вище місце посідає рій, який стартував раніше.

Можливі перешкоди та етапи:

1. Маятник вертикальний.
2. Подолання заболоченої місцевості по жердинах.
3. Подолання заболоченої місцевості по купинах.
4. Подолання заболоченої місцевості в обмеженому коридорі.
5. Переправа через річку (яр) по колоді.
6. Подолання «паркану».
7. Переправа через річку по колоді.
8. Рух по-пластунськи через коридор з обмеженою висотою (підлаз).
9. Рух на фініш гусячим кроком.
10. Маятник горизонтальний.
11. Подолання проламу в стіні.
12. Переправа за допомогою паралельних мотузок.

Обов'язковий одяг на дистанції той, що закриває лікті та коліна учасників. Спортивне взуття. Волосся дівчат підібране.

9. ВПОРЯД

Конкурс проходить у вигляді демонстрації навичок зі стройової підготовки (впоряду).

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 та творчого завдань - до 8 хв. (за перевищення часу рій отримує «10» штрафних балів за кожну хвилину перевищення (хвилина рахується з першої секунди).

Учасники: весь рій, 8 осіб. У разі відсутності 1 учасника - рій отримує «64» штрафні бали.

Накази подає: головний суддя (для роювого) і роювий (всі накази для рою).

Система оцінювання: виконання вправ проводиться згідно з Муштровим впорядом гри „Джура”. Визначення результатів проводиться з урахуванням допущених помилок кожним учасником рою під час виконання вправ впоряду. Суддя за кожну помилку ставить 1 штрафний бал. Обов'язково враховуються основні критерії: оцінка зовнішнього вигляду, справність одностроїв, злагодженість рою та якість виконання команд; виконання маршової патріотичної пісні.

При показі творчого завдання судді ставлять +1 бал за синхронність виконання та кожну якісно виконану комбінацію елементів муштрового впоряду, що не входить в обов'язкове завдання. Таким чином рій може зменшити суму штрафних балів.

Перемагає рій, який у підсумку виконання обов'язкового і творчого завдання набрав найменшу суму штрафних балів. За рівної кількості балів вище місце посідає рій, який отримав менше штрафних балів в обов'язковій програмі.

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).

Творче завдання може бути представлено у вигляді злагодженого та чіткого показу комбінацій елементів впоряду у складі рою (можливий музичний супровід (технічно забезпечується учасниками) без зброї або зі зброєю (елементи зі зброєю виконуються відповідно до Стройового статуту ЗС України).

Суддівська колегія: включаються фахівці впоряду 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 (майданчика). Рекомендується, щоб рій виходив на місце показу вправ муштрового впоряду з правого боку від суддів.

Рій виконує прийоми в такій послідовності:

- вихід рою і звіт ройового до суддівської колегії;
- шикування в однолаву;
- перешикування рою з однолави в дволаву та навпаки;
- повороти на місці (праворуч, ліворуч, обернись);
- крок на місці;
- перешикування в дворяд;
- проходження рою урочистим ходом з виконанням військового вітання під час руху;
- проходження рою з виконанням маршової патріотичної пісні;
- виконання творчого завдання (в разі готовності).

Порядок виконання

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 в 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”.

Шикування в однолаву

Ройовий підходить до встановленого місця шикування і подає команду:

„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 шикування. Як тільки перший член рою став на лінію, то ройовий робить два кроки вперед і повертається обличчям у бік чолової лінії шикування).

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”.

Перешикування 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

ставити 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, в 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 півкроком, дивлячись через плече на того, хто йде ззаду, і не відриваючись від нього; після зупинки того, хто йде ззаду, кожен робить ще стільки кроків, скільки було зазначено в команді або один крок, й повертається праворуч).

Ройовий подає команду: „Рій, в однолаву-ШИКУЙСЬ”.

(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 півкроком 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 - ВІЛЬНО!” (За командою ройовий опускає праву руку, ліва колона рою повертає голову прямо, рухається далі по колу плацу).

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 - ВІЛЬНО!” (За командою рій припиняє співати пісню і крокує на вихідну позицію).

Дії хорунжого (прапорносця)

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 в ...лаву шикуйсь” 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 Неділько”.

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 долонь повернута в бік фронту. Одночасно права рука перехоплює кінець древка прапора на висоті поясу і встромляємо 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) тримає 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 загальної команди „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 „СпоЧИНЬ” 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 маршем 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 самотійно. 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.

10. СТРІЛЬБА З ПНЕВМАТИЧНОЇ ЗБРОЇ

Кількість учасників – 8 (обов’язково 2 учасники протилежної статі).

Виконання стрільб з пневматичної гвинтівки.

Стрільба на дистанції 10 метрів.

Час стрільби – 5 хв.

Пострілів – 8 (3 – пристрілочні, 5 – залікових).

Мішеней – 2 (пристрілочна – П, залікова – З) (мішень може бути одна, яка після пристрілочних пострілів буде відмаркована).

Положення – з упору сидячи.

Визначається командний та індивідуальний результат – визначення кількості точних попадань та відповідно набраних балів.

Перемагає рій, що набрав найбільшу кількість балів.

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

11. МЕТАННЯ ГРАНАТИ НА ТОЧНІСТЬ

Бере участь повний склад рою. **Визначається командний та індивідуальний результат.**

Метання гранат (муляж, який використовується під час уроків фізичної культури) проводиться з місця. На відстані 12,5 метра від лінії кидання розташовані 3 кола. Центральне – його діаметр становить 1 метр, і оцінюється за це попадання найвищим балом. Радіус другого кола становить 2 метри, третього – 3 з половиною. Головна мета – потрапити в центр мішені, в якому встановлено червоний прапорець на висоті 30 сантиметрів від землі. Розмір і вага навчальної гранати стандартні, які використовуються на уроках фізичної культури, та кидання на дальність.

Кожному учаснику надається можливість зробити 2 кидки. Оцінюється найкращий результат з 2 кидків. Тренуватися він може не більше хвилини, а здійснювати кидки максимум 1 хвилину.

Кидок гранат у ціль оцінює суддя, який знаходиться в безпосередній близькості від мішені. Суддя-контролер під час кидка доповідає про місце влучання (зону), в якій граната упала і зупинилася. Після кожної спроби він оцінює точність попадання і піднімає відповідну табличку, також дублює цю інформацію голосом. Тільки після того, як виставлена оцінка за кидок,

дозволяється кидати наступну гранату. Якщо граната потрапила в прапорець, встановлений в самому центрі мішені, то додаткових очок за це не передбачено.

Переможців визначають як в особистій, так і в командній першості.

Результати метання кожного учасника доповідають старшому судді етапу.

Оцінка:

„відмінно” (5 балів) – влучання у центральне коло (прапорець);

„добре” (4 бали) – влучання у середнє коло;

„задовільно” (3 бали) – влучання у найбільше коло.

„незадовільно” (2 бали) – граната перекинута через.

Всі набрані учасниками команди бали сумують в загальний результат.

Перемагає рій, що набрав найбільшу суму балів за виконання вправи.

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

12. РОЗБИРАННЯ ТА ЗБИРАННЯ АВТОМАТА АК-74

Беруть участь всі члени рою.

Учасники виконують 2 спроби: тренувальну та залікову.

Визначається командний результат – визначення швидкості виконання завдання.

Перемагає рій, що виконав завдання за найменший сумарний час виступу всіх 4-х учасників.

13. «РЯТІВНИК»

Змагання з надання першої домедичної допомоги та елементами евакуації потерпілого.

Бере участь весь склад рою. Час виконання – 8 хв.

Завдання складається із врахуванням вікових компетентностей учасників, викладених у затверджених (грифованих) МОН України Програмах закладів освіти.

Конкурс складається з:

1. Теоретичний тур 3 хв. (можливі завдання):

принципи надання першої домедичної допомоги; що має знати та вміти той, хто надає допомогу; від яких дій слід утримуватися, надаючи першу домедичну допомогу; правила надання першої допомоги при опіках, тепловому та сонячному ударі, відмороженнях, переохолодженні, ураженні електричним струмом, утопленні, тривалому стисканні окремих частин тіла, гострому болі в животі, отруєнні хімічними продуктами, їжею, грибами, ягодами, укусах отруйних змій, комах та павуків, постраждалих в ДТП.

2. Практичний тур (можливі завдання):

штучна вентиляція легень, непрямий масаж серця, накладання пов'язок на голову, передпліччя, ліктьовий, плечовий, колінний, гомілкостопний суглоби, накладання джгута на стегно.

На виконання завдань відводиться 9 хвилин (3 хвилини на теоретичний тур і 6 хвилин на практичний).

Рій витягує картку і виконує завдання. З цього моменту суддею починається відлік часу, відведеного на теоретичний тур. Рою дається 1 хвилина на обговорення відповіді і 2 хвилини на запис відповіді в картці. За допущені помилки рій одержує штрафні бали.

Виконання завдань практичного туру розпочинається після увімкнення суддею секундоміра.

Після виконання завдань рій проходить **швидкісний етап**: накладання шини з підручного матеріалу (або стандартної медичної) (при переломах плеча, передпліччя, стегна, гомілки) та транспортування потерпілого по дистанції (перелік перешкод - буде вказано напередодні змагань) на ношах, виготовлених із двох жердин та двох брезентових курток (штормовок) або шматка брезенту, або санітарних ношах. Потерпілий визначається роєм, йому заборонено виконувати будь-які дії, що полегшують роботу рою. Під час проходження швидкісного етапу, обов'язковим є супровід потерпілого одним із учасників рою. Супроводжуючий контролює стан потерпілого.

За допущені помилки рій одержує штрафні бали.

Один бал прирівнюється до 10 сек. часу.

Витратні матеріали суддівські.

Рій, що перевищив ліміт часу, отримує штраф 30 балів.

Підбиття підсумків: результат рою буде визначатися за меншим часовим результатом (час виконання завдань теоретичного, практичного та швидкісного етапів + часовий еквівалент штрафних балів). При рівності показників перемагає той, хто отримав менше штрафів при виконанні завдань практичного туру, при рівності і цих показників перемагає той, хто отримав менше штрафів при виконанні завдань теоретичного туру.

Для старшої вікової групи:

Практичний тур – 15 хв. (дії в зоні обстрілу та в зоні укриття)

– Рій отримує ввідну стосовно ситуації при виявленні пораненого та здійснює необхідні дії в зоні обстрілу та в зоні укриття.

– Оцінюється правильність виконання алгоритму дій підрозділу в зоні обстрілу при виявленні пораненого.

– Оцінюється час накладання турнікета.

– Оцінюється правильність виконання алгоритму дій при допомозі пораненому в зоні укриття.

– Оцінюється загальний час в зоні обстрілу, в зоні укриття та транспортування пораненого в зону повної безпеки.

Весь рій одночасно проходить етап.

По команді судді на етапі „Обстріл” запускається таймер і весь рій падає на землю. Потім суддя підходить до будь-якого члена рою і наліплює йому червоний скотч на уявну зону ураження. Уявний уражений кричить „Я

поранений” і „непритомніє”. Рій повинен швидко здійснити накладання турнікета. Коли один із учасників дістане турнікет або отримає його від судді, то запускається секундомір, який виміряє час накладання турнікета. Потім рій повинен утворити «коридор» для евакуації пораненого в «жовту» зону. В жовтій зоні рій займає кругову оборону, а медик продовжує алгоритм Кровотеча+Дихальні шляхи+Дихання+Кровотеча (бинтування) (САВС). Суддя повинен оцінити правильність перевірки можливої ще кровотечі на кінцівках, дихальних шляхів, огляду грудини та бинтування поранення. Після проведення алгоритму першої допомоги рій евакуює потерпілого до точки, яку вказує суддя, під прикриттям рою.

Після закінчення часу або після доставки пораненого в «зелену» зону суддя подає команду „Стоп”. Підраховується кількість правильно виконаних елементів надання першої домедичної допомоги, дії інших членів рою та зазначається час накладання турнікета і транспортування в кінцеву точку.

Суддя вказує рою про штраф, секретар заносить результати у протокол. Один бал прирівнюється до 10 сек. часу. Враховуються: час виконання завдань, штрафні бали теоретичного та практичного турів, переведені в час.

Рій, що перевищив ліміт часу, отримує штраф 30 балів.

Переможець визначається за найменшим часом, одержаним під час змагань. При рівності показників перемагає той, хто отримав менше штрафів при виконанні завдань практичного туру; при рівності і цих показників перемагає той, хто отримав менше штрафів при виконанні завдань теоретичного туру.

ЗАТВЕРДЖЕНО

Директор

(назва ЗЗСО)

М.П. _____ (_____)

(Підпис)

В Суддівську колегію I етапу гри „Джура-2026”

І М Е Н Н А З А Я В К А

(Назва закладу)

направляє для участі в обласному етапі гри «Джура»

рій _____ (молодшої/середньої/старшої вікової групи)

(назва рою)

_____ (закладу освіти)

у такому складі:

№ з/п	Прізвище, ім'я, по батькові учасника	Число, місяць, рік народження	Заклад освіти, клас	Домашня адреса
1				

Керівник-виховник

рою,

№тел. _____

(підпис)

_____ (прізвище, ім'я, по батькові)

Заступник

керівника

рою,

№

тел. _____

(підпис)

_____ (прізвище,

ім'я, по батькові)

Всього допущено до обласного етапу - _____ осіб

(прописом)

Керівник закладу освіти

М.П.

(підпис)

_____ (прізвище, ім'я)

Конт.тел. _____

**Комплексна Програма
I (у Перечинській ТГ) етапу гри «Котигорошко-2026»
(«козачата» 6-10 років, молодша вікова група)**

№ з/ п	НОМІНАЦІЯ	КАТЕГОРІЯ
1.	Ватра представлення роїв	творчий, участь
2.	Квест «Об'єднай Україну»	участь
3.	«Пісенне коло» (творче виконання української патріотичної (народної) пісні)	творчий, участь
4.	Конкурс строю та пісні «Впоряд»	заліковий
5.	Змагання «Смуга перешкод»	заліковий
6.	Охорона табору з елементами вартової служби	вишкіл, участь
7.	Радіальний похід	участь
8.	Майстерка «Орієнтування на місцевості за місцевими ознаками»	участь
9.	Рухливі ігри та забави	участь
10.	Майстерка з розпізнавання лікарських рослин «Як козаки лікувалися»	участь
11.	Гра-змагання «Знайди скарби козаків»	обов'язковий
12.	Малювання плакатів на патріотичну тематику «Військова слава України очима юних козачат»	участь
13.	Майстерка з виготовлення листівок військовим «Творці Перемоги»»	участь
<p><i>Пріоритетним у залікових змаганнях є конкурс строю та пісні «Впоряд». При рівності результатів пріоритетним стає конкурс «Смуга перешкод»</i></p>		

Для участі у спортивних та польових змаганнях слід використовувати спеціальний одяг.

Разом із попередньою заявкою на електронну адресу відділу ОКСМС Перечинської міської ради з поміткою «Переможець шкільного етапу – старша/середня/молодша вікова група» надсилається посилання на сайт, де можна ознайомитись із діяльністю рою впродовж навчального року.

**Комплексна Програма I (у Перечинській ТГ) етапу гри «Джура-2026»
(«джури» 11-14 років, середня група)**

№ з/п	НОМІНАЦІЯ	КАТЕГОРІЯ
ІНТЕЛЕКТУАЛЬНО-МИСТЕЦЬКИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКІ ЗАБАВИ»		
1.	Інтелектуальна гра-вікторина «Відун»	заліковий
2.	Конкурс «Пластун» (орієнтування)	заліковий
3.	Ватра (представлення роїв)	творчий, участь
4.	Конкурс української патріотичної (народної) пісні	творчий, участь
<i>Пріоритетний конкурс «Відун». При рівності результатів пріоритетним стає конкурс «Пластун»</i>		
ФІЗКУЛЬТУРНО-СПОРТИВНИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКИЙ ГАРТ»		
5.	Козацька забава «Перетягування линви»	обов'язковий
6.	Віджимання	обов'язковий
7.	Качання преса	обов'язковий
<i>Пріоритетний конкурс «Перетягування линви». При рівності результатів пріоритетним стає конкурс «Віджимання»</i>		
ВІЙСЬКОВО-ПРИКЛАДНИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКА ЗВИТЯГА»		
8.	Конкурс строю та пісні «Впоряд» (із творчим завданням)	заліковий
9.	Змагання «Смуга перешкод»	заліковий
10.	Змагання «Стрільба із пневматичної зброї»	заліковий
11.	Змагання «Метання гранати»	заліковий
12.	Матеріальна частина автоматичної зброї (розбирання та збирання АК-74).	участь
13.	Конкурс «Рятівник» (надання домедичної допомоги та транспортування потерпілого)	заліковий
14.	Конкурс «Тактична підготовка – дії підрозділу в бою»	заліковий
15.	Таборування (бівак)	заліковий
<i>Пріоритетний Конкурс строю та пісні «Впоряд». При рівності результатів пріоритетним стає конкурс «Рятівник»</i>		

**Комплексна Програма I (у Перечинській ТГ) етапу гри «Джура-2026»
(«молоді козаки» 15-17 років, старша група)**

№ з/п	НОМІНАЦІЯ	КАТЕГОРІЯ
ІНТЕЛЕКТУАЛЬНО-МИСТЕЦЬКИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКІ ЗАБАВИ»		
1.	Інтелектуальна гра-вікторина «Відун»	заліковий
2.	Конкурс «Пластун» (орієнтування)	заліковий
3.	Ватра (представлення роїв)	творчий, участь
4.	Конкурс української патріотичної (народної) пісні	творчий, участь
<i>Пріоритетний конкурс «Відун». При рівності результатів пріоритетним стає конкурс «Пластун»</i>		
ФІЗКУЛЬТУРНО-СПОРТИВНИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКИЙ ГАРТ»		
5.	Козацька забава «Перетягування линви»	обов'язковий
6.	Віджимання	обов'язковий
7.	Качання преса	обов'язковий
<i>Пріоритетний конкурс «Перетягування линви». При рівності результатів пріоритетним стає конкурс «Віджимання»</i>		
ВІЙСЬКОВО-ПРИКЛАДНИЙ КОМПЛЕКС «КОЗАЦЬКА ЗВИТЯГА»		
8.	Конкурс строю та пісні «Впоряд» (із творчим завданням)	заліковий
9.	Змагання «Смуга перешкод»	заліковий
10.	Змагання «Стрільба із пневматичної зброї»	заліковий
11.	Змагання «Метання гранати»	заліковий
12.	Матеріальна частина автоматичної зброї (розбирання та збирання АК-74).	участь
13.	Конкурс «Рятівник» (надання першої домедичної допомоги, надання допомоги в зоні обстрілу)	заліковий
14.	Конкурс «Тактична підготовка – дії підрозділу в бою»	заліковий
15.	Таборування (бівак)	заліковий
<i>Пріоритетний Конкурс строю та пісні «Впоряд». При рівності результатів пріоритетним стає конкурс «Рятівник»</i>		

ЗАТВЕРДЖЕНО
Наказ відділу ОКСМС
Перечинської міської ради
від 09.04.2026 № 16/01-07

Суддівська колегія

I етапу (у Перечинській ТГ)

Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)
(молодша вікова група)
у 2025/2026 навчальному році

Головний суддя

БАРЗАК
Ольга Іванівна - начальник відділу освіти, культури, сім'ї, молоді та спорту Перечинської міської ради

Секретар:

АФНАСЬЄВА
Оксана Іванівна - головний спеціаліст з питань позашкільної освіти відділу освіти, культури, сім'ї, молоді та спорту Перечинської міської ради

Члени суддівської колегії:

ДЕРЕВ'ЯНКО
Антоніна
Василівна - головний спеціаліст з питань дошкільної та початкової освіти відділу освіти, культури, сім'ї, молоді та спорту Перечинської міської ради

ЩЕРБАНИЧ
Мар'яна
Василівна - головний спеціаліст з організаційної роботи відділу освіти, культури, сім'ї, молоді та спорту Перечинської міської ради

ПЛОВАЙКО
Богдана
Іванівна - завідувач філії опорного закладу Початкова школа Лицею імені Героїв 68-го батальйону Перечинської міської ради Закарпатської області

МАНЗИЧ Яна
Мирославівна - Директор КЗ «Перечинська дитячо-юнацька спортивна школа» Перечинської міської ради Закарпатської області

ЗАТВЕРДЖЕНО
Наказ відділу ОКСМС
Перечинської міської ради
від 09.04.2026 № 16/01-07

Суддівська колегія

I етапу (у Перечинській ТГ)

Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)
(середня та старша вікова група)
у 2025/2026 навчальному році

Головний суддя

БАРЗАК
Ольга Іванівна - начальник відділу освіти, культури, сім'ї, молоді та спорту Перечинської міської ради

Секретар:

АФНАСЬЄВА
Оксана Іванівна - головний спеціаліст з питань позашкільної освіти відділу освіти, культури, сім'ї, молоді та спорту Перечинської міської ради

Члени суддівської колегії:

ДЕРЕВ'ЯНКО
Антоніна
Василівна - головний спеціаліст з питань дошкільної та початкової освіти відділу освіти, культури, сім'ї, молоді та спорту Перечинської міської ради

ЩЕРБАНИЧ
Мар'яна
Василівна - головний спеціаліст з організаційної роботи відділу освіти, культури, сім'ї, молоді та спорту Перечинської міської ради

КУТЧАК
Магдалина
Іванівна - головний спеціаліст з питань загальної середньої освіти відділу освіти, культури, сім'ї, молоді та спорту Перечинської міської ради

МАНЗИЧ Яна
Мирославівна - Директор КЗ «Перечинська дитячо-юнацька спортивна школа» Перечинської міської ради Закарпатської області