

**51 SPARTAKIADA
HARCERSKICH DRUŻYN WODNYCH
ORAZ
DRUŻYN REALIZUJĄCYCH
ELEMENTY SPECJALNOŚCI WODNEJ
GDAŃSK
21-24.09.2017**

Spartakiada jest realizowane we współpracy z Miastem Gdańskiem (w ramach realizacji programu rozwoju społecznego Wyspy Sobieszewskiej) oraz współfinansowane ze środków PFRON-u w ramach realizacji zadania: Spartakiada Drużyn Wodnych Nieprzetartego Szlaku

51 Spartakiada

Harcerskich Drużyn Wodnych oraz Drużyn realizujących elementy specjalności wodnej

Organizator: Zespół Pilota Chorągwi Gdańskiej ZHP

Termin: **Harcerze, Harcerze Starsi, Wędrownicy** 2017.09.21 – 24

Zuchy, Nieprzetarty Szlak 2017.09.22-24

Miejsce: Wyspa Sobieszewska

Kadra podstawowa 51 Spartakiady:

Komendant: hm. Weronika Pyda-Ledwoń

Szef pionu harcerskiego: phm. Aleksandra Golecka

Szef pionu starszoharcerskiego: phm. Weronika Nadzikiewicz

Szef pionu wędrowniczego: phm. Karolina Radziszowska

Szef pionu NS: pwd. Katarzyna Chudy

Szef pionu zuchowego: pwd. Patrycja Meyer

Swoja pracą, myśleniem i działaniem i cennymi uwagami Spartakiadę wspomogą:
phm. Agnieszka Pokrzywińska, pwd. Natalia Jüngst, pwd. Adela Ziółkowska, pwd. Dominika Padoł, phm. Robert Pasymowski, phm. Ewa Dręgowska-Lewosz, phm. Przemysław Kotecki, hm. Andrzej Kornas, , hm. Andrzej Czerlonek, phm Maciej Bujny, pwd. Damian Kowalski, phm. Renata Kornas, phm Karolina Kornas, hm. Artur Sarnowski; phm. Sandra Kas-Skrobańska; hm. Sławek Dębicki, hm. Andrzej Sawuła, phm. Wojtek Suryn, phm Sławek Mielewczyk, phm. Karolina Lewandowska, pwd. Krystian Domański, pwd. Roksana Nadzikiewicz, pwd Marika Trojanowska, phm. Beata Paździerska, hm. Przemek Sautycz, , phm. Daniela Tratwał, pwd. Agnieszka Zdończyk, phm Tomasz Skupny, pwd Daria Koziellecka, Teofil Ledwoń, Marek Neyman, Marcin Biedrzycki, Krzysiek Biedrzycki, Maciek Kołek i wielu innych tak samo potrzebnych...

W 2017 roku przypada Stulecie Harcerskiego Ruchu Wodnego. Z tej okazji Wydział Wychowania Wodnego GK ZHP wyróżnia niektóre przedsięwzięcia tytułem Wydarzenia Stulecia - wśród tych wydarzeń jest 51. Spartakiada. W tym każdy harcerz może również zdobyć Odznakę Stulecia - jednym z wymagań jest wzięcie udziału w Wydarzeniu Stulecia, a regulamin dostępny jest tutaj - <http://cwm.edu.pl/odznaka-stulecia>.

Dodatkowa składka zadaniowa:

Harcerze, harcerze starsi, wędrownicy, opiekunowie tych pionów wiekowych:

35 PLN od osoby, płatne na miejscu; Kwota ta obejmuje: zakwaterowanie w warunkach biwakowych, realizację programu, pamiątkowy znaczek, wyżywienie bez prowiantu na bieg i kolacji czwartkowej, fantastyczną zabawę z najlepszą kadrą.

Zuchy i opiekunowie zuchowi:

35 PLN od osoby, płatne na miejscu; Kwota ta obejmuje: zakwaterowanie w Ośrodku Wczasowym na Wyspie Sobieszowskiej, realizację programu, pamiątkowy znaczek, wyżywienie, fantastyczną zabawę z najlepszą kadrą.

Nieprzetarty Szlak i opiekunowie NS:

0 PLN Kwota ta obejmuje: zakwaterowanie w Ośrodku Wczasowym na Wyspie Sobieszowskiej w domkach, realizację programu, pamiątkowy znaczek, wyżywienie, fantastyczną zabawę z najlepszą kadrą.

Ubezpieczenie:

Reprezentacje winny wykupić ubezpieczenie NNW we własnym zakresie; okazanie go jest wstępnym, niezbędnym warunkiem wystartowania w Spartakiadzie

Do udziału w Spartakiadzie zapraszamy reprezentacje drużyn:

- ✿ wszystkich specjalności wodnych,
- ✿ lądowych, które w swoim programie realizują elementy wychowania wodnego

Spartakiada będzie rozgrywana w następujących grupach wiekowych

- ✿ **Pion harcerski:** to harcerze uczniowie szkół podstawowych klas IV do VI – reprezentacja 5 osób (roczniki 2005,2006,2007)
- ✿ **Pion starszoharcerski:** to młodzież ucząca się w gimnazjum, klasach gimnazjalnych oraz klasach VII SP – reprezentacja 5 osób (roczniki 2002, 2003,2004)
- ✿ **Pion wędrowniczy:** to młodzież ucząca się w szkołach ponadgimnazjalnych – (roczniki 1998, 1999,2000, 2001) – reprezentacja 5-6 osobowa, przy czym należy pamiętać, że część zadań łatwiej będzie realizować w 6 osób.
- ✿ **Pion zuchowy:** dzieci z klas I-III; ilość osób w patrolu ograniczona jedynie możliwościami i przepisami prawnymi
- ✿ **Pion Nieprzetartego Szlaku:** wiek uczestników dowolny, ilość uczestników w patrolu ograniczona jedynie możliwościami otoczenia członków patrolu właściwą opieką przez Instruktorów
- ✿ Dopuszcza się udział w danym pionie wiekowym harcerzy, którzy zaczęli naukę rok wcześniej.

- ✿ W wyjątkowych wypadkach w reprezentacji pionu wiekowo starszego może brać udział osoba z pionu młodszego (za każdym razem proszę uzgodnić to z pilotem Chorągwi).
- ✿ Do udziału w Spartakiadzie zapraszamy także Hufce, i Środowiska, w których nie działają drużyny wodne i które nie są w stanie wystawić reprezentacji w określonym pionie wiekowym, a chcą poznać MAGIĘ SPARTAKIADY – te środowiska prosimy o bezpośredni kontakt z Pilotem Chorągwi.

Reprezentacje środowisk:

- ✿ **Drużyna może wystawić 1 reprezentację w każdym z planowanych pionów Spartakiady.**
- ✿ **Po uzgodnieniu z organizatorami** drużyna może wystawić **więcej reprezentacji** w danym pionie – z tym, że członkowie „nadmiarowych” reprezentacji będą płacić **wpisowe w wysokości 50zł** (wyższa cena nie dotyczy drużyn zaangażowanych w organizację i w pozyskiwanie sponsorów na Spartakiadę).
- ✿ Możliwe jest też tworzenie przez kilka środowisk jednej wspólnej reprezentacji.
- ✿ Harcerzy, instruktorów powyżej rocznika 1998 oraz tych wszystkich, których drużyny nie wystawiają reprezentacji, serdecznie zapraszamy do współorganizowania Spartakiady.

Opiekunowie:

- ✿ **Reprezentacje muszą mieć pełnoletniego opiekuna.**
- ✿ Opiekun może być opiekunem więcej niż jednego patrolu, o ile patrole te należą do jednego pionu wiekowego (dotyczy to sprawowania opieki nad patrolami w czasie Spartakiady). Ilość osób, nad którą sprawuje opiekę musi być zgodna z wytycznymi ZHP, możliwe jest, więc by jeden opiekun odpowiedzialny był za 3 patrole.
- ✿ Opiekun nie bierze udziału w żadnej konkurencji (poza opiekunami patroli pionu wędrowniczego, którzy są jednocześnie członkami patrolu).
- ✿ Opiekunowie będą zaangażowani w realizację programu Spartakiady. Są zobowiązani do pomocy przy konkurencjach dla odpowiedniego pionu wiekowego, zgodnie z wytycznymi komendanta pionu, a także do pomocy w kwestiach organizacyjnych
- ✿ Opiekunowie płacą normalną odpłatność za udział w Spartakiadzie.
- ✿ Opiekun pionu wędrowniczego, jeżeli mieści się w przedziale wiekowym 1998-2000 może być członkiem reprezentacji wędrowniczej, wędrownicy będący opiekunami patroli startujących w innych pionach wiekowych nie mogą jednocześnie startować w pionie wędrowniczym.
- ✿ Wszelkie problemy związane z kwestią opiekunów proszę kierować do pilota Chorągwi

Organizacja Spartakiady:

- ⊗ Spartakiada rozpoczyna się **dla harcerzy, harcerzy starszych, wędrowników w czwartek, dla zuchów i NS w piątek** i trwa jak zwykle do niedzieli.
- ⊗ Harcerze, harcerze starsi, wędrownicy zgłaszają się do Ośrodka Wczasowego „Relax” w Sobieszewie w godzinach 18.00-19.30. 20.00 rozpoczęcie Spartakiady, odprawa patrołowych i instruktorów. Konkurencje dla tych pionów odbywać się będą w każdym możliwym momencie czasu zgodnie z grafikiem otrzymanym w dniu rozpoczęcia Spartakiady. Uwaga każdy uczestnik Spartakiady bierze udział zarówno w zajęciach lądowych jak i wodnych.
- ⊗ Zuchy i Nieprzetarty Szlak zgłaszają się do Ośrodka Wczasowego „Relax” w piątek pomiędzy godziną 17.30 – 18.30.
- ⊗ Na Wyspę Sobieszewską najłatwiej dojechać autobusem miejskim nr 186 sprzed Dworca PKP w Gdańsku
- ⊗ Konkurencje Spartakiadowe będą odbywać się na terenie Wyspy Sobieszewskiej, nocleg natomiast zorganizujemy w warunkach biwakowych. Może nie być oddzielnych pomieszczeń dla każdej drużyny. Może się tak zdarzyć, że poszczególne pionów wiekowe będą spały w różnych budynkach (choć będziemy starali się tego uniknąć). Każdy uczestnik powinien zabrać ze sobą na Spartakiadę śpiwór, karimatę/materac i BUTY NA ZMIANĘ.
- ⊗ Zakończenie Spartakiady odbędzie się w niedzielę na terenie Wyspy Sobieszewskiej Apelem Końcowym o godzinie 11.30. W zakończeniu biorą udział wszystkie pionów wiekowe, nie ma możliwości wcześniejszego wyjazdu ze Spartakiady.
- ⊗ Nie będzie można w nocy wychodzić poza miejsce noclegu i prowadzonych zajęć.
- ⊗ O wszelkich zmianach i dodatkowych ustaleniach będziemy informować na bieżąco.

Warunki startu i zgłoszenia:

Warunkiem startu w Spartakiadzie jest wykonanie przez patrol zadań przed spartakiadowych.

Zadania przed spartakiadowe:

Każda drużyna:

- ⊗ Z okazji Stulecia Harcerskiego Ruchu Wodnego napiszcie notkę o postaci lub wydarzeniu historycznym, które były ważne w Waszym środowisku i były związane z ruchem wodnym. Dołączcie zdjęcia (koniecznie opisane) i wyślijcie na mail karolina.radziszowska@zhp.net.pl. Wasze notki zostaną umieszczone na powstającej stronie stulecia.

☼ Przywozi ze sobą zdjęcie formatu pocztówkowego wykonane w terenie napisu „EDUKACJA MORSKA” (najbardziej kreatywne zdjęcia zostaną dodatkowo nagrodzone). Zdjęcie należy także wysłać na adres karolina.radziszowska@zhp.net.pl.

☼ Informacja dodatkowa

W związku z obchodzonym w tym roku stuleciem ruchu wodnego w Polsce, w czasie tegorocznej Spartakiady zostanie sprawdzona wiedza uczestników na temat historii polskiego ruchu wodnego.

Pion NS:

☼ Każdy uczestnik przygotowuje rysunek zwierzęcia, ryby lub ptaka żyjącego w rejonie Morza Bałtyckiego.

W ramach jednego zespołu każdy rysunek przedstawiać co innego.

Pion Zuchowy:

☼ Przygotujcie jedną wybraną piosenkę żeglarską wraz ze strojami i układem choreograficznym (można mieć podkład muzyczny).

Pion Harcerski:

☼ Przygotujcie plakat (min. format A3), na którym zawrzecie zagadnienie wybrane z dowolnej sprawności podstawowej lub żeglarskiej poziomu junga Programu Wychowania Wodnego - wymagania na te sprawności można znaleźć tu: <http://cwm.edu.pl/pww-do-pobrania>.

Przykład: Na sprawność ratownika na poziomie junga mamy zadanie "Umie wezwać pomoc w przypadku wypadku nad wodą" - do tego zagadnienia można zrobić plakat, na którym zaprezentowany zostanie np. numer WOPR-u i zilustrowane "jak to działa", czyli co się dzieje po tym, jak zadzwonimy, co powiedzieć itp. Oceniana będzie staranność wykonania oraz jakość zawartych informacji.

☼ Przygotujcie piosenkę harcerską/turystyczną oraz piosenkę żeglarską/szantę.

W tym roku jednak proponujemy czarną listę piosenek, które NIE MOGĄ znaleźć się na turnieju:

harcerskie/turystyczne: Szara lilijka, Na ścianie masz (Harcerskie ideały), Krajka, Jestem harcerzem, Hej przyjaciele, Bieszczadzkie Reggae;

żeglarskie/szanty: Przechyły, Hiszpańskie dziewczyny, Pieśń wielorybników, Jasnowłosa, Gdzie ta keja.

Zaśpiewanie piosenki z powyższej listy powoduje otrzymanie 0 pkt w danej kategorii.

Pion Starszoharcerski:

☼ Zadanie konstrukcyjne: skonstruowanie przechyłomierza jachtowego.

Przechyłomierz jest urządzeniem wskazującym stopień przechyłu jednostki. Powinien mieć on wymiary nie większe niż format A5 oraz nadawać się do przymocowania do ściany jachtu. Na ocenę wpływać będzie

przede wszystkim poprawność i dokładność odczytów z urządzenia. Ponad to, dodatkowo na ocenę wpłynąć może: przygotowanie mocowania urządzenia do ściany, wyposażenie przechyłomierza w dodatkową funkcję wskazywania największego przechyłu w danym okresie (czyli od momentu "wyzerowania urządzenia" oraz estetyka pracy.

☼ Zadanie kreatywne: odtworzenie zdjęcia z przeszłości.

Aby wykonać to zadanie należy odnaleźć zdjęcia z przeszłości (sprzed co najmniej 15 lat) swojego środowiska (w zależności od możliwości z drużyny, szczepu lub hufca), wybrać jedno z nich i je odtworzyć. Odtworzenie zdjęcia polegać ma na wykonaniu zdjęcia przedstawiającego tą samą sytuację, taki sam układ osób na zdjęciu, tą samą wykonywaną czynność itp. co na zdjęciu oryginalnym ale we współczesnej wersji, z użyciem współczesnych urządzeń, ubrań gadżetów.

Następnie oba zdjęcia należy oprawić (przygotować do powieszenia). Oprawa zdjęcia powinna zawierać krótką notkę zawierającą datę i miejsce wykonania zdjęcia oryginalnego oraz opis sytuacji w jakiej zostało wykonane.

Na ocenę wpłynąć będzie: oddanie ducha odtwarzanego zdjęcia, kreatywność odtworzenia, wiek oraz unikalność odtwarzanego zdjęcia, jakość przygotowanej notki oraz walory estetyczne.

☼ Turniej piosenki

Na turniej piosenki należy przygotować jedną piosenkę (szantę, pieśń kubryku lub piosenkę turystyczną).

Na ocenę zadania wpłynąć będzie przede wszystkim znajomość tekstu oraz melodii. W następnej kolejności oceniane będzie wykonanie piosenki oraz dodatkowe walory występu.

Pion Wędrowniczy:

☼ Należy przygotować WŁASNY model jednostki pływającej lub budowli morskiej możliwy do wykonania z papieru.

Model należy przygotować w formie szablonu do powielania oraz w formie złożonej. Do szablonu należy przygotować opis/instrukcję sklejania modelu krok po kroku (można dodać schematy i zdjęcia). W ocenianiu będzie liczyła się estetyka wykonania oraz możliwość składania modelu i powielania szablonu.

☼ Zaprojektujcie i wykonajcie strój Błazna Żeglarskiego z dworu Neptuna.

Strój można wykonać z dowolnych materiałów oraz musi pasować na jednego członka patrolu. Będzie on prezentowany w czasie turnieju szant.

☼ Turniej piosenki

Na turniej piosenki każdy patrol przygotowuje 2 piosenki.

Pierwsza piosenka - szanta lub piosenka żeglarska wykonana a capella (czyli bez wykorzystania instrumentów muzycznych).

Druga piosenka- piosenka turystyczna wykonana wraz z instrumentami (z uwagi na to, że ma być to piosenka turystyczna instrumenty muszą także być turystyczne czyli takie które możemy zabrać na wędrowkę nie

potrzebujące prądu lub takie, które nie zajmują dużej ilości miejsca). W czasie wykonywania piosenki turystycznej można puścić wodze fantazji i przygotować kostiumy czy układ.

W czasie wykonywania obu piosenek przede wszystkim będzie oceniana znajomość tekstu i melodii.

Zgłoszenia:

W tym roku zgłoszenia na spartakiadę są w wersji elektronicznej.

W celu zgłoszenia na prosimy wejść na poniższy link i zgłosić wybrane patrole.

<https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=Ho024XU55kyJPfw1H9RNzYtPWODah8VAnLRJbmi13tFUQTFOQ08xMTkxWkU3SFo2R1IORIBDUUpZSy4u>

Zgłoszenie należy przesłać do dnia **18 września 2017**.

Liczba miejsc na Spartakiadzie jest ograniczona.

Przypominamy, że nazwa patrolu MUSI być związana z żeglarstwem, florą i fauną morską lub kulturą marynistyczną.

Konkurencje:

- Do celów punktacyjnych Spartakiady ustala się następującą ważność rozgrywanych konkurencji:

Kategoria punktacyjna	Pion wędrowniczy	Pion starszoharcerski	Pion harcerski
I stopień	bieg wodny, regaty, turniej nawigatorów, bieg harcerski	bieg wodny, regaty bieg harcerski	bieg wodny, bieg harcerski
II stopień	kajaki, wielobój Jungów, turniej piosenki, turniej wiedzy o morzu i regionie, turniej wiedzy o kulturze marynistycznej,	kajaki, wielobój Jungów, turniej wiedzy o morzu i regionie, młody nawigator, wiosła, turniej wiedzy o kulturze marynistycznej	Wielobój Jungów, Turniej Piosenki, Turniej Wiedzy o Morzu i Regionie, Turniej węzłów, gry terenowe, węzły,
III stopień	wiosła, węzły, zadania przedspartakiadowe, zadania niespodzianki	węzły, zadania przedspartakiadowe, zadania niespodzianki	zadania przedspartakiadowe, zadania niespodzianki

- **Wyjątki z regulaminów poszczególnych konkurencji:**

⊗ **Bieg wodny:**

⊗ **Dla pionu harcerskiego:** regaty w klasie Optymist.

⊗ **Dla pionu starszoharcerskiego:** regaty w klasie Puck

⊗ **Dla pionu wędrowniczego:** regaty w klasie Puck.

⊗ **Regaty precyzyjne:** polegają na umiejętności precyzyjnego prowadzenia jachtu żaglowego, dokładnego wykonywania manewrów, ważne jest też zgranie załogi.

⊗ **Bieg harcerski:** sprawdzane będą wiadomości mniej lub bardziej podstawowe (w zależności od pionu) z zakresu technik harcerskich (terenoznawstwo, pionierka, historia harcerstwa,

samarytanka, sygnalizacja, szyfry, symbolika), jak również znajomość musztry i umiejętność działania w zespole.

- ✿ **Wielobój Jungów:** sprawdzane będą praktyczne umiejętności związane z pracami bosmańskimi, obsługą i dbaniem o sprzęt żeglarski, pracami portowymi, ratownictwem wodnym, jak również umiejętnościami żeglarskimi, które nie są bezpośrednio sprawdzalne w czasie regat (zaawansowanie w zależności od pionu).
- ✿ **Turniej wiedzy o morzu i regionie:**
- ✿ **Dla pionu harcierskiego** flora i fauna, geografia Pomorza (rzeki, jeziora, zalewy, położenie ważnych miast i miejscowości (Trójmiasto, Puck, Hel, Łeba, Wejherowo, Szczecin, Rzucewo, Jastrzębia Góra, Szymbark, Ustka, Władysławowo)
- ✿ **Dla pionu starszoharcierskiego:** flora i fauna, geografia Pomorza i Bałtyku, historia Bałtyku, geografia i infrastruktura ważnych miast Pomorza (jak wyżej)
- ✿ **Dla pionu wędrowniczego:** flora i fauna, geografia Pomorza, Bałtyku oraz państw położonych w basenie Morza Bałtyckiego, historia Bałtyku, geografia i infrastruktura ważnych miast Pomorza (jak wyżej), historia Bałtyku, geografia i infrastruktura ważnych miast Pomorza (jak wyżej), historia żeglarstwa na Bałtyku, latarnie
- ✿ **Węzły:**
- ✿ **Dla pionu harcierskiego:** znajomość węzłów wykorzystywanych w czasie żeglarskich i harcierskich przygód
- ✿ **Dla pionu starszoharcierskiego i wędrowniczego:** umiejętność ich praktycznego wykorzystania węzłów i splotów oraz rozwiązywania praktycznych problemów.
- ✿ **Turniej Nawigatorów:**
- ✿ **Dla pionu starszoharcierskiego:** obejmować będzie praktyczne oraz teoretyczne podstawy nawigacji, jak również wiedze z locji z zakresu jaki obejmuje egzamin na patent żeglarza jachtowego.
- ✿ **Dla pionu wędrowniczego:** rozgrywany w dwóch częściach – praktycznego wyznaczania pozycji i pracy na mapie morskiej, sprawdzenie wiadomości z zakresu locji morskiej, MPZZM, oznakowania nawigacyjnego.
- ✿ **Turniej Wiedzy o kulturze marynistycznej:** swoim zakresem obejmuje wiedzę o szancie, zwyczajach i przesądach żeglarskich, etykiecie, legendach i historii żeglarstwa.

Ważne uwagi organizacyjne:

- ✿ Skład reprezentacji jest stały.

- ⊗ Reprezentacje liczące mniej niż 5 (i wędrowniczym 5 - 6) startujących osób mogą brać udział w Spartakiadzie, ale w większości konkurencji będą klasyfikowane po wszystkich pełnych ekipach.
- ⊗ Wędrownicy powinni przygotować się na to, że w ich rozkładzie dnia pojawią się nowe pory działań: przedświt, po zmroku, ciemna noc.
- ⊗ Reprezentacje pionu starszoharcerskiego i wędrowniczego muszą mieć w swoim składzie przynajmniej 1 osobę posiadającą patent żeglarza jachtowego.
- ⊗ Reprezentacje nieposiadające w swoim składzie osoby z patentem będą dopuszczone do pływania z instruktorem posiadającym uprawnienia, ale zostaną sklasyfikowane w regatach po wszystkich ekipach startujących samodzielnie. Brak posiadania patentu należy zgłosić przed rozpoczęciem Spartakiady. W czasie regat, instruktor pływający z patrolem nie będzie interweniował w poczynania załogi oraz zarządzenia wybranego kapitana, aż do momentu, w którym uzna, że sytuacja na jachcie stanowi zagrożenie dla uczestników lub sprzętu. W momencie, w którym instruktor przejmuje dowodzenie patrol automatycznie zostaje sklasyfikowany na ostatnim miejscu w regatach. Dopuszczamy możliwość, że jeżeli na Spartakiadę zgłosi się więcej niż 18 patroli z danego pionu wiekowego, patrole nie mające w swoim składzie osób z patentem żeglarza jachtowego wystartują w regatach na innych jachtach niż Puck.
- ⊗ **Każdy patrol jest zobowiązany do udziału w każdej przewidzianej jak i nieprzewidzianej konkurencji/zadaniu. W przypadku nie wzięcia udziału w konkurencji czy nie oddania zadania na czas będą odejmowane punkty za daną konkurencję/zadanie w maksymalnej przewidzianej ilości (poza regatami, o ile w patrolu nie ma osoby posiadającej patent żeglarza jachtowego).**
- ⊗ Spóźnienia powyżej 15 minut od wyznaczonego czasu rozpoczęcia konkurencji będą skutkować zdyskwalifikowaniem patrolu z udziału w danej konkurencji.
- ⊗ W trakcie Spartakiady oceniane będą umundurowanie i harcerska postawa.
- ⊗ Wszyscy przybyli na Spartakiadę zobowiązani są do przestrzegania regulaminu ośrodka oraz postępowania zgodnie z Prawem Harcerskim.
- ⊗ Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany części lub całości programu w dowolnym momencie przed lub w trakcie trwania Spartakiady.
- ⊗ W przypadkach spornych związanych z organizacją działań pionu decyzję o rozwiązaniu problemu podejmuje komendant danego pionu, instancją odwoławczą jest Komenda Spartakiady
- ⊗ **W sprawach nieuregulowanych niniejszym regulaminem decyzję podejmuje Komenda Spartakiady.**