


**60 SPARTAKIADA  
HARCERSKICH DRUŻYN WODNYCH  
ORAZ  
DRUŻYN REALIZUJĄCYCH ELEMENTY  
SPECJALNOŚCI WODNEJ  
24-27.09.2026**

**Termin:** 24-27.09.2026 r. (pion DIAMENTÓW 25-27.09.2026 r. )

**Miejsce:** Harcerski Ośrodek Morski w Pucku

**Komenda:**

- Komendantka: hm. Weronika Nadzikiewicz
- Z-ca Komendantki ds. Organizacji i Programu: phm. Krystian Domański
- Kwatermistrzynie: hm. Magdalena Konopka
- Oboźny: phm. Tomasz Oleś
- Członek komendy ds. wody: Jędrzej Kowalczyś
- Szefowa pionu Harcerskiego: pwd. Martyna Drozd
- Szef pionu Starszoharcerskiego: phm. Filip Bardo
- Szefowa pionu Wędrowniczego: pwd. Roksana Nadzikiewicz
- Szefowa pionu DIAMENTÓW: hm. Weronika Pyda-Ledwoń 
- Szef Zespołu Komunikacji i Promocji: hm. Michał Hinc

Swoją pracą, myśleniem, działaniem i cennymi uwagami Spartakiadę wspomogą również pozostali członkowie Zespołu Pilota, instruktorzy i kadra specjalności wodnej, oraz pozostali członkowie Chorągwi Gdańskiej. Wspierają nas również nasi przyjaciele pozostałych Chorągwi - serdecznie zapraszamy!

**Dodatkowa składka zadaniowa:**

90,00zł – uczestnicy i opiekunowie patroli

35,00zł – kadra

180,00zł - uczestnicy pionu DIAMENTÓW 

**Dodatkową składkę członkowską zadaniową należy przekazać na rachunek bankowy:**

ZHP Chorągwi Gdańskiej nr 61 1240 5400 1111 0010 6262 1808 prowadzony w Banku PeKaO SA  
w terminie do **17 września 2026 r.**

W przypadku rezygnacji z udziału w wydarzeniu po tym terminie DSCZ nie podlega zwrotowi.

W tytule operacji bankowej należy podać informację:

Dodatkowa składka członkowska zadaniowa (lub DSCZ) – 60 Spartakiada – nazwa patrolu wpisana w zgłoszeniu.

**UWAGA!** Wysokość DSCZ za wydarzenie została obniżona dzięki dofinansowaniom:

- Z projektu ROHiS,
- Chorągwi Gdańskiej
- Fundacja Rozwoju Chorągwi Gdańskiej odział Winiec

**Podajemy do wiadomości, że bez dofinansowań i wsparcia naszej działalności wychowawczej koszt spartakiady około 520zł za osobę.**

**Kwota ta obejmuje:**

- zakwaterowanie w warunkach biwakowych – nocleg koedukacyjny (w zależności od warunków lokalowych część z Was może spać na karimatach, zachęcamy do ich zabrania),
- realizację programu,
- pamiątkowy znaczek,
- wyżywienie bez prowiantu: kolacji czwartkowej i sobotniego śniadania (bieg harcerski)
- fantastyczną zabawę z najlepszą kadra.

Organizatorzy nie zapewniają wody butelkowanej w trakcie wydarzenia. Nieopodal są sklepy, w których można się w taką zaopatrzyć.

Woda w kranach zdatna jest do picia TYLKO po przegotowaniu.

Uwaga! Odpłatności mogą być zbierane również na konto hufca (po wcześniejszej podjętej przez hufiec uchwały w sprawie DSCZ w kwocie 90 zł od osoby) a następnie przekazane na ww. konto chorągwi jednym przelewem za patrol.


Przypominamy, że nazwa patrolu MUSI być związana z żeglarstwem, florą i fauną morską lub kulturą marynistyczną. Musi być jednowyrazowa (dwa słowa nie oddzielone spacją to wciąż dwa słowa). Nie może być to skrót. W przypadku nazw niespełniających powyższych wymagań komenda Spartakiady zastrzega sobie prawo do przypisania patrolowi nowej nazwy.

### Uczestnicy

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 młodzież z roczników 2016, 2015, 2014 - reprezentacja 5 osobowa.
- Pion starszoharcerski: to młodzież z roczników 2013, 2012, 2011 - reprezentacja 5 osobowa.
- Pion wędrowniczy: to młodzież z roczników 2010, 2009, 2008, 2007 - reprezentacja 6 osobowa.
- Pion DIAMENTOWY  : osoby, które kiedyś organizowały i/lub brały udział w Spartakiadach (do tego pionu zapraszamy również osoby nie będące aktualnie członkami ZHP).
- W wyjątkowych przypadkach w reprezentacji pionu wiekowo starszego może brać udział osoba z pionu młodszego (za każdym razem proszę uzgodnić to z Komendą Spartakiady poprzez e-mail: woda@gdanska.zhp.pl).
- Do udziału w Spartakiadzie zapraszamy reprezentacje z pozostałych Chorągwi, a 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 Komendantką Spartakiady.

### Reprezentacje środowisk:

- Drużyna może wystawić 1 reprezentację w każdym z planowanych pionów Spartakiady.
- Przy zgłoszeniu więcej niż jednego patrolu w pionie z danej drużyny automatycznie zostanie zakwalifikowany pierwszy ze zgłoszonych patroli. Z uwagi na ograniczoną ilość miejsc decyzja o kwalifikacji kolejnych patroli zostanie podjęta po zamknięciu zgłoszeń (o ile będą miejsca patrole będą kwalifikowane według kolejności zgłoszeń aż do ich wyczerpania).
- Możliwe jest też tworzenie przez kilka środowisk jednej wspólnej reprezentacji.

### Kadra:

Harcerzy, instruktorów powyżej rocznika 2007 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 zgoda z wytycznymi ZHP, możliwe jest, więc by jeden opiekun odpowiedzialny był za 3 patrole.
- Opiekunowie pionu harcerskiego nie mogą być jednocześnie członkami patrolu wędrowniczego.
- 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 szefa pionu, a także do pomocy w kwestiach organizacyjnych.
- Opiekunowie proszeni są o zgłoszenie się przez formularz dla kadry.
- Opiekunowie płacą normalną kwotę za udział w Spartakiadzie.
- Opiekun pionu wędrowniczego, jeżeli mieści się w przedziale wiekowym 2007-2010 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 kwestą opiekunów proszę kierować do Komendy Spartakiady poprzez e-mail: woda@gdanska.zhp.pl

### **Zgłoszenia:**

Zgłoszenia należy przesłać do dnia **10 września 2026** wypełniając ankietę z poniższego linku:

- Patrole: [CZUWAJ! 60 SPARTAKIADA JUŻ WKRÓTCE! – PATROLE](#)
- Pion DIAMENTÓW  : [CZUWAJ! 60 SPARTAKIADA JUŻ WKRÓTCE! – DIAMENTY](#)
- Kadra i opiekunowie: [CZUWAJ! 60 SPARTAKIADA JUŻ WKRÓTCE! – KADRA I OPIEKUNOWIE](#)

Liczba miejsc na Spartakiadzie jest ograniczona! Warunkiem startu jest wypełnione zgłoszenie i DSCZ

Po zakończeniu zgłoszeń otrzymacie odpowiedź zwrotną o zakwalifikowaniu się do wydarzenia. Zostanie przesłany do Was formularz rejestracyjny patrolu wypełniany online.

Po odesłaniu uzupełnionego formularza Wasze dane zostaną wprowadzone do systemu, o każdej zmianie w patrolu będzie trzeba niezwłocznie powiadomić organizatora zachowując ciągłość korespondencji mailowej.

W formularzu wypełniamy dane opiekuna, patrolowego, członków patrolu oraz podajemy rodzaj diety (przewidujemy dietę: standard i wegetariańską, można zaznaczyć informację o uczuleniu na gluten i nietolerancję laktozy).

### **Zadania przed spartakiadowe:**

**UWAGA:** W tym roku ponownie przesyłamy czarną listę piosenek, które **NIE MOGA** 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, Marco Polo, 24 był lutego

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

### **Pion Harcerski:**

1. Wykonajcie samodzielnie talię kart typu UNO zawierającą w swoim wyglądzie motyw Spartakiady, żeglarstwa lub fauny i flory morskiej.  
Ocenie podlegać będzie: staranność wykonania, zgodność z przeznaczeniem, kompletność talii, nawiązanie do motywu.
2. Nagrajcie 4-8 minutowy filmik w formie reportażu, przedstawiający jak według was wyglądała pierwsza spartakiada 60 lat temu. W filmie zawrzyjcie apel i minimum jedną wybraną konkurencję. Ocenie podlegać będzie zgodność z tematem i założoną formą, ogólne wrażenia wizualne.  
Filmik prześlijcie drogą mailową na adres: drozd.martyna@zhp.net.pl do 22.09.2026 r.
3. Turniej Piosenki: Nauczcie się i przygotujcie do zaprezentowania przed publicznością jedną szantę lub pieśń kubryku.  
Ocenie podlegać będzie: zaangażowanie całego patrolu, użycie instrumentów, znajomość tekstu i melodii, ogólne wrażenia wizualne i muzyczne.

**Pion Starszoharcerski:**

1. Z okazji 60-lecia Spartakiady zadaniem patroli jest poznanie historii i charakterystyki łodzi klasy Puck oraz wykonanie jej modelu.  
Model powinien być wykonany dowolną techniką, jednak jego budowa powinna być jak najbardziej zbliżona do oryginalnej łodzi klasy Puck, z zachowaniem charakterystycznych kształtów i elementów konstrukcyjnych. Jednocześnie model powinien nawiązywać do obchodów 60-lecia Spartakiady, np. poprzez zastosowane symbole, barwy, oznaczenia lub inne elementy podkreślające jubileusz wydarzenia.  
Maksymalne wymiary modelu to: 80 cm długości, 80 cm szerokości i 80 cm wysokości.  
Podczas prezentacji należy krótko przedstawić najważniejsze informacje o klasie Puck oraz opowiedzieć o wykonanym modelu i jego związku z obchodami 60-lecia Spartakiady.  
Przy ocenie będą pod uwagę: kreatywność, walory estetyczne i artystyczne, zgodność modelu z oryginalną konstrukcją, sposób nawiązania do 60-lecia Spartakiady, prezentacja oraz to czy model potrafi pływać.
2. Turniej piosenki: Każdy patrol przygotowuje jedną piosenkę żeglarską (szantę lub pieśń kubryku). Wykonywany utwór powinien nawiązywać do tematyki żeglarskiej oraz tradycji harcerskich. Dodatkowym obowiązkowym elementem piosenki jest dodanie jednej autorskiej zwrotki nawiązującej do obchodów 60-lecia Spartakiady, podkreślającej jej historię, wartości i jubileuszowy charakter.  
Ocenie podlegać będzie: zaangażowanie całego patrolu, użycie instrumentów, znajomość tekstu i melodii, ogólne wrażenia wizualne i muzyczne. W przypadku dodatkowej zwrotki: kreatywność, nawiązanie do obchodów 60-lecia Spartakiady i spójność tekstu z melodią.
3. Każdy patrol przygotowuje krótki kabaret żeglarski. Występ powinien być humorystyczny, tematycznie związany z żeglarstwem i życiem na wodzie, a jego celem jest rozbawienie publiczności. Występ powinien nie przekroczyć 10min.  
Występ będzie oceniany pod kątem: kreatywności i oryginalności, humoru i pomysłowości kabaretu oraz zaangażowania całego patrolu.

**Pion wędrowniczy:**

1. Świeca – zadaniem patrolu jest stworzenie własnej świecy (dowolny wosk i kształt), która będzie umieszczona w pojemniku/ na podstawce ozdobionej w przemyślany i estetyczny sposób związany z tematyką morską/ żeglarską/ spartakiadową. Wszystkie elementy muszą być materiałami przeznaczonymi do bliskiego kontaktu z ogniem i wysoką temperaturą. Drugim elementem będzie nagranie rolki trwającej 1-2 minut, pokazującej proces powstawania świecy. Film powinien obejmować tylko najważniejsze punkty procesu.  
Świeca oceniana będzie pod kątem estetyki wykonania, prawidłowego równomiernego topienia się powierzchni wosku, stopnia zaawansowania użytych technik do wykonania świecy (kształt, pojemnik, kolor, zapach i inne dodatki). W ocenie filmu zostanie wzięta pod uwagę merytoryka i przydatność zawartej treści oraz jakość montażu. Ważne jest, aby świeca, którą przywieziecie ze sobą była tą świecą, którą wykonaliście na filmie.
2. Model ożaglowania – zadaniem patrolu jest skonstruowanie modelu ożaglowania dowolnego typu (2-4 żagli), który będzie można ustawić w sali wykładowej (pomieszczenie wielkości przeciętnej sali lekcyjnej) w celu nauki stawiania/ zrzucania żagli, sterowania nimi za pomocą szotów (wybieranie, luzowanie, zwroty). W tym zadaniu oceniane będzie głównie to czy wszystkie mechanizmy działają. Komisja będzie samodzielnie sprawdzać funkcjonalność modelu. Przed próbą będziecie mieli możliwość omówienia jak należy się posługiwać danym mechanizmem. Dalej oceniana będzie zgodność budowy konstrukcji z wybranym typem ożaglowania, użycie autentycznych elementów (liny, bloczki, materiał żaglowy itp.). Model musi samodzielnie stać, również podczas użytkowania.

3. Turniej piosenki – patrol wybiera jedną piosenkę, którą przedstawi w trakcie wspólnego turnieju, przed wszystkimi pionami. Tematyka ma obejmować piosenkę żeglarską związaną z autentycznymi wydarzeniami/ postaciami historycznymi/ szeroko rozumianą tematykę jubileuszowej 60 spartakiady. Komisja będzie prosić o wyjaśnienie, dlaczego wybraliście tę piosenkę i do czego nawiązuje. Oceniane będzie kreatywne podejście do tematyki i jakość wykonania. Dodatkowym atutem będzie, jeśli użyjecie więcej niż jednego instrumentu muzycznego oraz jeśli pojawią się instrumenty inne niż gitara czy ukulele. Turniej piosenki odbywać się będzie w umundurowaniu.

### **Pion DIAMENTÓW** :


- To przecież Spartakiada więc musi być i zdanie przedspartakiadowe 😊!  
Napisz parę słów o sobie – kiedy byłeś/aś związana ze Spartakiadą, co na niej robiłeś/aś, co pamiętasz i czym się zajmujesz teraz. Czy pamiętasz swoją drużynę? To nie musi być wielkie wypracowanie, wystarczy parę zdań.  
Znajdź też zdjęcia z „Twoich Spartakiad, drużyn, działań”, zeskanuj je w dobrej jakości i dodaj opis co na nich widzimy.  
Wszystko to wyślij na adres: [wera.pyda-ledwon@zhp.net.pl](mailto:wera.pyda-ledwon@zhp.net.pl) do 10 września 2026
- Zadanie “z gwiazdką”! W sobotę odbywa się turniej piosenki, może i Wam uda się wystąpić?

### **Konkurencje:**

Do celów punktacyjnych Spartakiady ustala się następującą ważność rozgrywanych konkurencji:

Kategoria Punktacyjna	Pion wędrowniczy	Pion starszoharcerski	Pion harcerski
<b>I stopień /x2</b>	- regaty, - bieg harcerski, - turniej nawigatorów,	- regaty, - bieg harcerski	- regaty, - bieg harcerski, - wielobój Jungów,
<b>II stopień /x1,5</b>	- kajaki, - wielobój Jungów, - turniej piosenki, - turniej wiedzy o morzu i regionie, - turniej wiedzy o kulturze marynistycznej, - turniej manewrów portowych	- kajaki, - wielobój Jungów, - turniej piosenki, - turniej wiedzy o morzu i regionie, - młody nawigator, - gra wodna, - turniej wiedzy o kulturze marynistycznej,	- kajaki, - turniej piosenki, - turniej wiedzy o morzu i regionie, - turniej węzłów, - turniej wiedzy o kulturze marynistycznej,
<b>III stopień /x1</b>	- optymisty, - wiosła, - węzły,	- turnieje, - optymisty, - wiosła, - węzły,	- gry terenowe, - zwiad terenowy,
<b>IV stopień /x0,5</b>	- zadania przedspartakiadowe, - zadania niespodzianki	- zadania przedspartakiadowe, - zadania niespodzianki	- zadania przedspartakiadowe, - zadania niespodzianki

### **Wyjątki z regulaminów poszczególnych konkurencji:**

- Regaty:**
  - Dla pionu harcerskiego: regaty w klasie Optymist.
  - Dla pionu starszoharcerskiego: regaty w klasie Puck.
  - Dla pionu wędrowniczego: regaty w klasie Puck.
  - Dla pionu DIAMENTÓW  : regaty w klasie Puck.

- **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 itp.), jak również znajomość musztry i umiejętność działania w zespole. Podczas biegu harcerskiego weryfikowane będzie regulaminowe umundurowanie.
- **Bieg Jungów:** sprawdzane będą praktyczne umiejętności związane z pracami bosmańskimi, obsługą i dbaniem o sprzęt żeglarski, pracami portowymi, ratownictwem wodnym, jak również umiejętnościami technicznymi i żeglarskimi, które nie są bezpośrednio sprawdzalne w czasie regat (zaawansowanie w zależności od pionu).
- **Turniej Wiedzy o kulturze marynistycznej:** ma na celu sprawdzenie wiedzy uczestników z zakresu kultury marynistycznej oraz popularyzację tradycji żeglarskich. Zakres tematyczny obejmuje w szczególności: historię żeglarstwa polskiego i światowego, szanty i pieśni żeglarskie, zwyczaje, obrzędy i tradycje środowisk wodnych, etykietę żeglarską oraz zasady zachowania na pokładzie i w portach, przesady, wierzenia i legendy związane z morzem oraz żeglugą, symbole, nazewnictwo i terminologię marynistyczną, sylwetki wybitnych żeglarzy i odkrywców, ważne wydarzenia oraz osiągnięcia w historii żeglarstwa.
- **Turniej wiedzy o morzu i regionie:**
  - **Dla pionu harcerskiego:** kraje nadbałtyckie; największe wyspy, zatoki, cieśniny Bałtyku; zwierzęta i rośliny żyjące w Bałtyku i pasie nadmorskim oraz ich wpływ na funkcjonowanie ekosystemu; efekt cieplarniany oraz jego wpływ na morza i oceany, wpływ ludzi na zmiany w morzu oraz gatunki zasiedlające Bałtyk i obszary nadmorskie
  - **Dla pionu starszoharcerskiego:** eutrofizacja; zagrożone gatunki Bałtyku; atrakcje Bałtyku i pasa nadmorskiego; kraje nadbałtyckie; największe wyspy, zatoki, cieśniny Bałtyku; zwierzęta i rośliny żyjące w Bałtyku i pasie nadmorskim oraz ich wpływ na funkcjonowanie ekosystemu; efekt cieplarniany oraz jego wpływ na morza i oceany, wpływ ludzi na zmiany w morzu oraz gatunki zasiedlające Bałtyk i obszary nadmorskie
  - **Dla pionu wędrowniczego:** latarnie morskie, historia i znaczenie Pucka jako miasta portowego w minionych wiekach, oznaczenia na produktach rybnych (zrównoważony połowy itp.); bursztyn – historia powstania i znaczenie handlowe; eutrofizacja; zagrożone gatunki Bałtyku; atrakcje Bałtyku i pasa nadmorskiego; kraje nadbałtyckie; największe wyspy, zatoki, cieśniny Bałtyku; zwierzęta i rośliny żyjące w Bałtyku i pasie nadmorskim oraz ich wpływ na funkcjonowanie ekosystemu; efekt cieplarniany oraz jego wpływ na morza i oceany, wpływ ludzi na zmiany w morzu oraz gatunki zasiedlające Bałtyk i obszary nadmorskie
- **Turniej Nawigatorów:**
  - **Dla pionu starszoharcerskiego:** obejmować będzie praktyczne oraz teoretyczne podstawy nawigacji, jak również wiedzę 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.

- **Węzły:**
  - **Dla pionu harcerskiego:** znajomość węzłów wykorzystywanych w czasie żeglarskich i harcerskich przygód:
    1. Knaga
    2. Ósemka
    3. Prosty
    4. Refowy
    5. Ratowniczy na sobie
    6. Wyblinka
    7. Supeł
    8. Szotowy
    9. Flagowy
    10. Cumowniczy żeglarski
  
  - **Dla pionu starszoharcerskiego:** umiejętność praktycznego wykorzystania węzłów oraz rozwiązywania praktycznych problemów. Węzły:
    1. Knaga
    2. Ósemka
    3. Prosty
    4. Refowy
    5. Ratowniczy w ręku i na sobie
    6. Wyblinka w ręku i na palu
    7. Supeł
    8. Szotowy
    9. Flagowy
    10. Rożkowy
    11. Kotwiczny
    12. Cumowniczy zwykły
    13. Cumowniczy żeglarski
    14. Cumowniczy rybacki
    15. Skrót na linie
  
  - **Dla pionu wędrowniczego:** umiejętność praktycznego wykorzystania węzłów oraz rozwiązywania praktycznych problemów. Węzły:
    1. Knaga (odsłonięte i zasłonięte oczy)
    2. Ósemka
    3. Prosty
    4. Refowy
    5. Ratowniczy w ręku i na sobie
    6. Wyblinka w ręku i na palu
    7. Supeł
    8. Szotowy
    9. Płaski
    10. Pólszyk i sztyk
    11. Skrót na linie
    12. Holowniczy
    13. Flagowy
    14. Bramszotowy
    15. Rożkowy
    16. Kotwiczny
    17. Cumowniczy zwykły
    18. Cumowniczy żeglarski
    19. Cumowniczy rybacki
    20. Skrót na linie
    21. Róża topowa i róża masztowa
    22. Ławkowy
    23. Związ wantowy
    24. Kurza stopka i opaska

#### **Ważne uwagi organizacyjne:**

- Skład reprezentacji jest stały.
- Reprezentacje liczące mniej niż 5 (i wędrowniczym 5 - 6) startujących osób mogą brać udział w Spartakiadzie, ale będą klasyfikowane w osobnej klasyfikacji (klasyfikacja patroli niepełnych po patrolach w pełnym składzie).
- Reprezentacje liczące więcej członków niż regulaminowa ilość nie będą klasyfikowane. W przypadku większej ilości osób niż regulaminowa zastrzegamy sobie prawo do transferu między patrolami.

- Jeżeli skład patrolu jest niepełny lub jest w nim za dużo osób, należy jak najszybciej zgłosić się do Komendy Spartakiady (poprzez e-mail: woda@gdanska.zhp.pl, jeśli sytuacja zdarzyła się przed rozpoczęciem Spartakiady).
- Wędrownicy powinni przygotować się na to, że w ich rozkładzie dnia pojawią się nowe pory działań: przedświt, po zmroku, ciemna noc.
- W każdym patrolu przynajmniej dwie osoby powinny mieć telefon z dostępem do Internetu, aby zapewnić kontakt z patrolem podczas Spartakiady (zachęcamy do wzięcia aquapack'ów, organizator nie ponosi odpowiedzialności za sprzęt uczestników).
- 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 angażował się 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.
- **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 będzie umundurowanie i harcerska postawa.
- Wszyscy przybyli na Spartakiadę zobowiązani są do przestrzegania regulaminu ośrodka oraz postępowania zgodnie z Prawem i Przyrzeczeniem 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 szef/szefowa danego pionu, instancją odwoławczą jest Komendantka Spartakiady.
- **W sprawach nieuregulowanych niniejszym regulaminem decyzję podejmuje Komendantka Spartakiady.**