

## Regulamin Gry Rodzinnej "Zuchowe piegobranie"

### 1. Postanowienia ogólne

- 1.1. Gra rodzinna "Zuchowe piegobranie", organizowana jest przez zespół programowy Hufca ZHP Wieliczka, dla zuchów i ich rodzin.
- 1.2. Wydarzenie odbędzie się w dniu 24.05.2025r., w godzinach określonych w harmonogramie wydarzenia, w Winiarach, w okolicach Harcówki 8 Wodnej Drużyny Harcerskiej "Wiatry Północy" (Winiary 68, 32-420 Winiary, <https://maps.app.goo.gl/PnsuHEfshh2xMFC1A>).
- 1.3. Uczestnictwo w grze jest bezpłatne.
- 1.4. Zgłoszenia patrolu dokonuje opiekun zucha, uzupełniając formularz zgłoszeniowy, dostępny na stronie internetowej hufca ([www.wieliczka.zhp.pl](http://www.wieliczka.zhp.pl)), najpóźniej do dnia 12.05.2025 r..
- 1.5. W grze może wziąć udział maksymalnie 150 osób- o zakwalifikowaniu będzie decydować kolejność zgłoszeń.
- 1.6. Każda osoba wypełniająca formularz dostanie mailową informację z potwierdzeniem zakwalifikowania, maksymalnie do 17.05.2025 r.

### 2. Informacje organizacyjne

- 2.1. W grze biorą udział zuchy wraz z rodzinami, tworząc jeden patrol podczas jej trwania.
- 2.2. W skład każdego patrolu wchodzi:
  - Zuch lub kilkoro zuchów
  - Rodzina zucha - patrol może liczyć maksymalnie 5 osób (w przypadku chęci zgłoszenia większej liczby osób w patrolu, prosimy o kontakt z komendantem gry)
- 2.3. W każdym patrolu musi być minimum 1 pełnoletni opiekun, który jest odpowiedzialny za niepełnoletnich członków swojego patrolu.
- 2.5. Uczestnicy zobowiązani są przestrzegać Prawa Zucha, Prawa Rzeczypospolitej Polskiej oraz Regulaminu Gry.
- 2.6. W przypadku małej liczby uczestników lub złych warunków atmosferycznych, organizator zastrzega sobie prawo do zmian organizacyjnych, programowych lub odwołania gry. Patrole, w każdej z tych sytuacji, zostaną niezwłocznie poinformowane o zmianie.
- 2.7. Wysłanie zgłoszenia oznacza akceptację przez patrol regulaminu Gry.
- 2.9. Sprawy sporne, nieujęte w regulaminie, rozstrzygają organizatorzy Gry.
- 2.10. Informacje o dostępnych miejscach parkingowych oraz dokładne miejsce rozpoczęcia gry zostaną przesłane drogą mailową do zakwalifikowanych patroli, maksymalnie do 17.05.2025 r.

### 3. Komenda gry

- Komendant gry - p.wd. Martyna Zelewska, [martyna.zelewska@zhp.net.pl](mailto:martyna.zelewska@zhp.net.pl), 660 461 465
- Z-ca komendantki ds. Programowych – dh. Zuzanna Stachura [zuzanna.stachura@zhp.net.pl](mailto:zuzanna.stachura@zhp.net.pl), 737 748 407
- Z-ca komendantki ds. organizacyjnych - dh. Julia Wielocha [julia.wielocha@zhp.net.pl](mailto:julia.wielocha@zhp.net.pl), 535 911 122
- Członkini komendy ds. organizacyjnych - phm. Wiktoria Kowal [wiktoria.kowal@zhp.net.pl](mailto:wiktoria.kowal@zhp.net.pl), 784 876 843

#### 4. Cele gry

- Integracja rodzin zuchów z Hufca ZHP Wieliczka, budowanie więzi rodzinnych i współpracy między pokoleniami.
- Przybliżenie treści lektury "Akademia Pana Kleksa" oraz zapoznanie uczestników z wartościami z niej płynącymi.
- Rozwijanie kreatywności, rozbudzanie wyobraźni i wspieranie samodzielności.

#### 5. Harmonogram

10:00 - Rejestracja patroli, rozdanie pakietów startowych,  
10:30 - rozpoczęcie gry,  
14:00 - gry i zabawy integracyjne  
14:30 - ogłoszenie wyników, oficjalne zakończenie wydarzenia.

#### 6. Organizator w ramach gry zapewnia:

- atrakcyjny i rozwijający program oparty na książce "Akademia Pana Kleksa",
- materiały programowe,
- trop "Pan Kleks" dla każdego zucha biorącego udział w grze,
- wodę oraz przekąskę.

#### 7. Wyposażenie uczestników

- strój sportowy i wygodne buty - dostosowane do pogody oraz leśnej trasy,
- zuchy obowiązują mundur polowy - chusta gromady na koszulce harcerskiej oraz zuchowe nakrycie głowy,
- napoje w bidonach,
- warto zabrać ze sobą: coś do pisania oraz notatnik,
- zachęcamy do elementów ubrania dostosowanego do tematyki gry (kolorowe piegi mile widziane).

#### 8. Postanowienia końcowe

8.1. Na wszelkie pytania dotyczące wydarzenia odpowiedzą organizatorzy zlotu,

8.2. Pytania prosimy kierować na e-mail: [martyna.zelewska@zhp.net.pl](mailto:martyna.zelewska@zhp.net.pl).