

Związek Harcerstwa Rzeczypospolitej

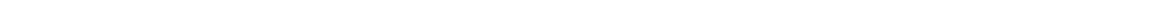
GŁÓWNA KWATERA HARCERZY

00-589 Warszawa, ul. Litewska 11/13
tel./fax (22) 629-12-39, e-mail: gkh@zhr.pl



REGULAMIN MUNDUROWY ORGANIZACJI HARCERZY ZHR

(Zatwierdzony Uchwałą Naczelnictwa 300/3 z dn.26.06.2015 r.)



WSTĘP DO REGULAMINU

Druhowie!

Celem przyjęcia niniejszego dokumentu jest zebranie wszystkich zapisów i regulacji dotyczących umundurowania zuchów, harcerzy, wędrowników, harcerzy starszych i instruktorów Organizacji Harcerzy ZHR. Liczymy na to, że wprowadzenie nowego regulaminu stanie się okazją do przyjrzenia się sytuacji umundurowania w poszczególnych jednostkach i zadbania o wizerunek harcerzy Związku Harcerstwa Rzeczypospolitej.

Mundur harcerski to coś więcej, aniżeli zwykła bluza, spodenki i nakrycie głowy. Jest on zewnętrznym znakiem tego, kim jesteśmy i co powinniśmy jako harcerze sobą reprezentować. To również przypomnienie zobowiązań, które dobrowolnie podjęliśmy i z których chcemy się wywiązać.

Umundurowanie odzwierciedla naszą pracę nad sobą. Krzyż harcerski pokazuje nasze stopnie. Na rękawach wyszywamy nasze sprawności, które mają świadczyć o posiadanych przez nas umiejętnościach. Na ramionach sznurami oznaczamy pełnione przez nas funkcje.

Mundur to świadek naszej indywidualnej historii, kronika naszego harcerskiego rodowodu. Wszystko, co nań się składa, jest nośnikiem treści metodycznych i wartości wychowawczych. Mundur z jednej strony pokazuje, że tworzymy wspólnotę, że żyjemy tymi samymi zasadami i wartościami, z drugiej zaś strony jest znakiem tego, że każdy z nas dąży do ideału zapisanego w Prawie i Przyrzeczeniu Harcerskim swoją własną, niepowtarzalną drogą.

Mundur pomaga tworzyć nam wizerunek osobisty i wystawia jednocześnie świadectwo całej naszej Organizacji. Pamiętajmy o tym i dbajmy, aby był zawsze kompletny i schludny!

I. **Postanowienia ogólne**

1. Regulamin Mundurowy Organizacji Harcerzy Związku Harcerstwa Rzeczypospolitej (zwany dalej Regulaminem) obowiązuje zuchów, harcerzy, wędrowników, harcerzy starszych oraz instruktorów ZHR.
 2. Mundur określony Regulaminem jest podstawowym strojem organizacyjnym.
 3. Wygląd, liczbę oraz sposób noszenia odznak na mundurze określa Regulamin Symboli, Odznak i Oznaczeń ZHR.
 4. W gromadzie/drużynie obowiązuje zasada jednolitego umundurowania. Każda drużyna dbając o zapewnienie jednolitości umundurowania ma za zadanie dążyć do pełnego i spójnego dla jednostki umundurowania swoich członków.
 5. Umundurowanie rekomendowane przez Główną Kwaterę Harcerzy oznaczone jest wszyswkami z logo ZHR, które są zastrzeżone i podlegają ochronie prawnej.
 6. W załączniku do Regulaminu podane są szczegółowe wzory kształtu, kroju i materiału kluczowych elementów umundurowania.
 7. Wyjątki od stosowania niniejszego regulaminu Naczelnik Harcerzy reguluje w formie rozkazu na wniosek zainteresowanych poparty przez Komendanta Chorągwi.
-

II. Mundur zucha

Mundur składa się z:

1. nakrycia głowy,
2. bluzy mundurowej,
3. kamizelki paradej,
4. chusty,
5. krótkich spodni,
6. długich spodni,
7. pasa,
8. skarpet,
9. butów,
10. okrycia wierzchniego.

1. Nakrycie głowy

Czapka z daszkiem (tzw. „baseballówka”), w kolorze zielonym lub w barwach gromady, z wyhaftowanym logiem wilczka.

2. Bluza mundurowa

Koszula w kolorze zielonym, z karczkiem, zapinana z przodu na całej długości zielonymi guzikami. Koszula ma kołnierz oraz dwie kieszenie na piersi, kryte patką i zapinane guzikami.

3. Kamizelka paradej

Kamizelka w kolorze granatowym, zapinana od przodu na całej długości na zamek błyskawiczny. Kamizelka z prawej strony na biodrze ma wpuszczaną kieszeń. Na kamizelce naszywane są sprawności i plakietki zuchowe.

4. Chusta

Chusta w kształcie trójkąta o wymiarach około 100cm – 70cm – 70cm w barwach gromady.

5. Krótkie spodnie

Spodnie granatowe, sięgające nad kolano, z dwiema wpuszczanymi kieszeniami bocznymi i jedną kieszenią z tyłu z prawej strony, krytą patką i zapinaną guzikiem. Spodnie mają szlufki umożliwiające wciągnięcie pasa.

6. Długie spodnie

Spodnie granatowe długie, o kroju podobnym do spodni krótkich.

7. Pas

Pas skórzany w kolorze brązowym lub czarnym nie zawierający żadnych nieharcerskich emblematów i oznaczeń.

8. Skarpety

Klasyczne zielone skarpety sięgające ponad kostkę.

9. Buty

Buty sznurowane, w jednolitym, ciemnym kolorze.

10. Okrycie wierzchnie

Swetry, polary, kurtki, skafandry, peleryny itp. w kolorze ciemnym, najlepiej zielonym lub czarnym, w miarę możliwości jednolite dla gromady (w przypadku, kiedy nakrycie jest jednolite dla gromady dopuszcza się stosowanie dodatkowo barw jednostki) i posiadające oznaczenie organizacji.

III. Zasady noszenia munduru zuhowego

1. Mundur musi być czysty, schludny i niepognieciony.

2. Nie należy łączyć elementów umundurowania z elementami ubioru cywilnego.

3. Bluza mundurowa:

Koszula jest zawsze wpuszczana w spodnie. Wszystkie guziki mają być zapięte. Rękawy koszuli na co dzień powinny być rozpięte i podwinęte do łokcia. Opuszcza się je podczas uroczystych wystąpień (Msza Święta, warta honorowa itp.), kiedy to guziki u rękawów powinny być zapięte.

4. Chusta:

Chusta noszona jest pod kołnierzem bluzy mundurowej. Na plecach powinien być widoczny trójkąt chusty o wysokości ok 8-10 cm wysokości. Chusta jest spięta suwakiem.

5. Spodnie:

Długie spodnie są noszone w chłodne dni.

6. Pas:

Pas ma być zawsze wpuszczony w szlufki.

7. Strój polowy:

Dopuszczalne jest stosowanie munduru polowego: na przykład koszulek gromady itp., który jednak nie może zastępować munduru. W szczególności w stroju polowym nie należy występować na apelach, Mszach Świętych, uroczystych zbiórkach, w czasie wart honorowych itp.

IV. Mundur galowy harcerza, wędrownika, harcerza starszego i instruktora oraz członka KPH

Mundur galowy składa się z:

1. nakrycia głowy,
2. bluzy mundurowej,
3. chusty lub krajki,
4. krótkich spodni,
5. długich spodni,
6. pasa,
7. getr,
8. wywijek (wyłogów),
9. butów,
10. okrycia wierzchniego.

1. Nakrycie głowy

Rogatywka ciemnozielona z brązowym daszkiem i skórzanym brązowym paskiem. Dopuszczalne jest noszenie beretów bądź kapeluszy skautowych – jednolicie w drużynie.

2. Bluza mundurowa

Bluza mundurowa w kolorze ciemnozielonym, z karczkiem, zapinana z przodu na całej długości metalowymi guzikami z lilijką ZHR. Bluza ma kołnierz przypinany guzikami, dwa naramienniki przypinane schowanymi guzikami oraz dwie kieszenie na piersi z kontrafaldą, pokryte patką i zapinane guzikami. Szczegółowa specyfikacja techniczna stanowi załącznik do niniejszego regulaminu.

3. Chusta lub krajka

Chusta w kształcie trójkąta o wymiarach około 130cm – 90cm – 90cm w barwach drużyny lub krajka zgodna z tradycją jednostki.

4. Krótkie spodnie

Spodnie ciemnozielone, w kolorze bluzy mundurowej, sięgające nad kolano, z dwiema wpuszczanymi kieszeniami z przodu, dwiema kieszeniami bocznymi z kontrafaldą krytymi patką i zapinanymi na guziki oraz kieszenią z tyłu z prawej strony, krytą patką zapinaną na guzik. Spodnie mają szlufki umożliwiające wciągnięcie pasa. Szczegółowa specyfikacja techniczna stanowi załącznik do niniejszego regulaminu.

5. Długie spodnie

Spodnie ciemnozielone długie, w kolorze bluzy mundurowej, z dwiema wpuszczanymi kieszeniami z przodu. Dopuszczone są również dwie kieszenie boczne z kontrafaldą kryte patką i zapinane na guziki oraz kieszeń z tyłu z prawej strony, kryta patką zapinaną na guzik. Spodnie mają szlufki umożliwiające wciągnięcie pasa. Szczegółowa specyfikacja techniczna stanowi załącznik do niniejszego regulaminu.

6. Pas

Pas skórzany w kolorze brązowym lub czarnym o szerokości co najmniej 3cm, z kłamrą zawierającą oznaczenie organizacji ZHR. Dopuszczone są inne pasy (np. wojskowe) w kolorze brązowym lub czarnym o szerokości co najmniej 3cm nie zawierające żadnych dodatkowych, nieharcerskich elementów i oznaczeń.

7. Getry

Getry, ewentualnie podkolanówki czarne lub w barwach drużyny, sięgające do kolan.

8. Wywijki (wyłogi)

Na getry zakładać można wywijki (wyłogi) w barwach drużyny. Noszenie wywijek bądź ich brak musi być jednolite w drużynie.

9. Buty

Buty sznurowane skórzane, sięgające za kostkę, w jednolitym, ciemnym kolorze. Do spodni długich można nosić półbuty sznurowane brązowe lub czarne. Dopuszcza się buty sznurowane sięgające za kostkę z tkanin w kolorach ciemnych.

10. Okrycie wierzchnie

Okrycie wierzchnie to swetry, polary, kurtki, skafandry, peleryny, itp. w kolorze ciemnym, najlepiej zielonym, w miarę możliwości jednolite dla jednostki organizacyjnej i posiadające oznaczenie przynależności do ZHR. Dopuszcza się okrycia w barwach tradycyjnych dla jednostki.

V. Zasady noszenia munduru

1. Mundur musi być czysty, schludny i niepognieciony.
 2. Mundur, jako strój organizacyjny musi być otoczony szacunkiem i odpowiednio traktowany. Nie należy łączyć elementów umundurowania z elementami ubioru cywilnego.
 3. Członkowie KPH mogą nosić mundur harcerski tylko po wcześniejszym złożeniu Przyrzeczenia Harcerskiego
 3. Nakrycie głowy
Podczas pełnienia służby pasek od rogatywki ma być zapięty na brodzie. Rogatywki nie należy rolować ani nosić pod naramiennikiem, za pasem lub w kieszeni.
 4. Bluza mundurowa
Bluza jest zawsze wpuszczana w spodnie. Wszystkie guziki mają być zapięte. Rękawy koszuli na co dzień powinny być rozpięte i podwinięte do łokcia. Opuszcza się je podczas uroczystych wystąpień (poczet sztandarowy, warta honorowa, Msza Święta, uroczystość składania Przyrzeczenia Harcerskiego itp.), kiedy to guziki u rękawów powinny być zapięte. Na obu naramiennikach bluzy wskazane jest noszenie patek z numerem drużyny. Wędrownicy na lewym ramieniu noszą naramiennik wędrowniczy określony oddzielnym regulaminem.
 5. Chusta lub krajka
Chusta lub krajka noszona jest pod kołnierzem bluzy mundurowej. Na plecach powinien być widoczny trójkąt chusty o wysokości około 8-10 cm. Chusta jest spięta suwakiem lub związana zgodnie z tradycją drużyny. Dopuszczalne jest noszenie chusty na kołnierzu.
 6. Spodnie
Długie spodnie są noszone w chłodne dni, jednolicie w drużynach. Do długich spodni nosi się ciemne skarpety za kostkę. Krótkie spodnie noszone są w ciepłe dni. Getry i wywijki noszone są wyłącznie do krótkich spodni.
 7. Pas
Pas ma być zawsze wpuszczony we wszystkie szlufki. Można nosić do niego nóż (o ostrzu krótszym niż 15 cm) oraz ładownice (zasobniki) z wyposażeniem harcerskim. Podczas wystąpień uroczystych należy zdjąć oporządzenie.
 8. Getry i wywijki (wyłogi)
Do krótkich spodni nosi się getry czarne lub w barwach drużyny. Dodatkowo można nosić wywijki w barwach drużyny. Wywijki, nakładane na getry, powinny być wpuszczone w buty i wywinięte na szerokość ok.5 cm.
 9. Załącznik prezentuje przykłady poprawnie umundurowanych harcerzy oraz szczegóły techniczne poszczególnych elementów umundurowania
-

VI. Mundur polowy harcerza, wędrownika, harcerza starszego i instruktora

W trakcie wędrówek, gier, spływów, rajdów, pielgrzymek i innych codziennych aktywności dopuszczalne jest stosowanie w drużynach jednolitego dla jednostki munduru polowego.

Mundur polowy składa się z:

1. Nakrycia głowy
 2. Koszulki
 3. Krótkich spodenek z pasem
 4. Getr i wywijek oraz obuwia
-
1. Nakrycie głowy jednolite dla jednostki – rogatywka, kapelusz, beret, czapka z daszkiem. Może to być zarówno nakrycie z munduru galowego, jak i inne ustalone w drużynie z oznaczeniem przynależności do ruchu harcerskiego.
 2. Koszulka jednolita dla drużyny, z widocznym oznaczeniem przynależności do ZHR w wersji słownej bądź graficznej. Do koszulki drużyny (jednostki) można zakładać chustę drużyny.
 3. Krótkie spodnie mundurowe i pas mundurowy wykorzystywany w umundurowaniu galowym
 4. Noszenie getr i wywijek oraz obuwia powinny być dopasowane do sytuacji. W przypadku wędrówek, gier terenowych i innych aktywności, gdzie przydatne są buty za kostkę, zaleca się noszenie getr i wywijek. W przypadku spływów kajakowych, rajdów rowerowych i innych aktywności, gdzie przydatne jest lekkie obuwie, dopuszcza się sandały turystyczne lub buty sportowe w ciemnym kolorze. W takiej sytuacji nie nosi się getr i wywijek.
 5. Załącznik prezentuje przykłady poprawnie umundurowanych harcerzy oraz szczegóły techniczne poszczególnych elementów.
-