

Regulamin Mistrzostw Polski w Skate Cross 2026

1. Definicje

Definicje użyte w poniższym regulaminie oznaczają:

- 1.1 **Mistrzostwa Polski w Skate Cross i Team Cross 2026** – zawody sportowe organizowane w dniu 16 maja 2026 r. w Arenie Pruszków przy ul. Andrzeja 1 w Pruszkowie, polegające na ściganiu się na rolkach na specjalnie przygotowanym torze przeszkód, z podziałem na wiek i płeć zawodników; w niniejszym regulaminie stosowane zamiennie z określeniem „MP” lub „Mistrzostwa Polski”
- 2.1 **Organizator** – podmiot odpowiedzialny za realizację Mistrzostw Polski w Skate Cross i Team Cross 2026, tj. Klub Sportowy Rollschool z siedzibą w Warszawie
- 3.1 **Wyścigi czasowe** – indywidualne wyścigi mające na celu ustawienie zawodników w drabince pucharowej, polegające na zmierzeniu czasu pokonania toru.
- 4.1 **Wyścigi pucharowe** – grupowe wyścigi mające na celu wyłonienie najlepszych zawodników.
- 5.1 **Drabinka pucharowa** – system organizacji przebiegu wyścigów pucharowych.
- 6.1 **Team Cross** – drużynowa konkurencja Skate Cross rozgrywana zgodnie z aktualnymi przepisami World Skate.
- 7.1 **Tor zawodów** – specjalnie przygotowany tor, wyznaczający trasę wyścigów, składający się z elementów utrudniających jego swobodne pokonanie na rolkach.
- 8.1 **Zawodnik** – osoba biorąca udział w zawodach, reprezentowana przez opiekuna prawnego w przypadku osób nieletnich lub samodzielnie w przypadku osób, które ukończyły 18 lat.
- 9.1 **Trener** – osoba delegowana przez klub na dane zawody do reprezentowania zawodników w kontakcie z organizatorem oraz komisją sędziowską.

2. Organizator

- 2.1. Organizatorem Mistrzostw Polski w Skate Cross 2026 jest **Klub Sportowy Rollschool** i Fundacja Rolki dla każdego.
 - 2.2. Zawody rozgrywane są zgodnie z krajowymi przepisami Skate Cross oraz World Skate.
 - 2.3. Zawody odbywają się pod patronatem Polskiego Związku Sportów Wrotkarskich
-

3. Cel zawodów

Celem Mistrzostw Polski w Skate Cross 2026 w Pruszkowie jest:

- a. promocja jazdy na rolkach,
 - b. wyłonienie Mistrzów Polski 2026 Skate Cross oraz Team cross,
 - c. popularyzacja zasad fair play,
 - d. integracja środowiska rolkarskiego.
-

4. Termin i miejsce

4.1 Zawody odbędą się w dniu **16 maja 2026 r.**

4.2 Miejscem zawodów jest **Arena Pruszków**, ul. Andrzeja 1.

4.3 Tor znajduje się **pod dachem**, dlatego zawody odbędą się **niezależnie od warunków atmosferycznych.**

5. Kategorie wiekowe z podziałem na płeć

Skate Cross

- a. dzieci – 2018 i młodsi,
- b. młodzik – 2016–2017,
- c. kadet – 2014–2015,
- d. junior młodszy – 2012–2013,
- e. junior starszy – 2008–2011,
- f. senior – 2007 i starsi.

TEAM Cross

- a. kadet – 2013–2015,
- b. Junior – 2012-2010
- c. senior – 2009 i starsi,

Młodszy zawodnicy mogą wystartować w MP Team Cross ze starszą kategorią wiekową. O przydziale do danej kategorii wiekowej decyduje wiek najstarszego zawodnika z danej drużyny.

6. Warunki uczestnictwa

6.1 Udział w zawodach jest możliwy tylko na podstawie podpisanego pisemnego oświadczenia zawodnika lub jego opiekuna prawnego/rodzica.

- 6.2 W MP, będą sklasyfikowani wyłącznie zawodnicy posiadający aktualną licencję Skate Cross Polskiego Związku Sportów Wrotkarskich oraz obywatelstwo Polskie
- 6.3 Przy rejestracji na zawody, zawodnik musi podać swój numer ID skatecross. Wyrobinie numeru jest obowiązkowe.
- 6.4 W zgłoszeniu zawodnika przy wyrabianiu numeru ID podajemy nazwę klubu zrzeszonego w PZSW. Zawodnicy, których klub nie jest zrzeszony w PZSW będzie oznaczany w wynikach jako zawodnik niezrzeszony.
- 6.5 Każdy zawodnik poruszający się na rolkach na terenie zawodów jest zobowiązany do jazdy w kasku ochronnym,
- 6.6 Każdy zawodnik startujący w wyścigu czasowym lub pucharowym jest zobowiązany do posiadania kasku ochronnego oraz w komplecie ochraniaczy na łokcie, kolana i nadgarstki,
- 6.7 Organizator zawodów nie ponosi odpowiedzialności za urazy i wypadki powstałe podczas wyścigu.

7. Tor zawodów

W zależności od rangi zawodów tory mogą różnić się skala trudności przeszkód oraz ich ilością i długością.

- 7.1. Dystans toru wynosił między 200-400m i po nawierzchni typu linoleum
- 7.2. Szerokość toru wynosi min 2,5m (w miejscu z przeszkodami), ale min 3,5 m w miejscu bez przeszkód). Pierwsza przeszkoda będzie mieć m.in 3,5m szerokości.
- 7.3. start odbywa się z bramek startowych ustawionych na przeszkodzie o wysokości około 1,5m wysokości
- 7.4. Długość prostej startowej wynosi min. 12 m

Prosta startowa musi być wolna od przeszkód. Liczona od linii startu do pierwszej przeszkody. W przypadku startu z przeszkody (linia startowa znajduje się na przeszkodzie) długość liczona jest od końca zjazdu, z którego startują zawodnicy.
- 7.5. Długość prostej przed linią mety wynosi min. 12 m . Prosta liczona jest od końca ostatniej przeszkody aż do linii mety.
- 7.6. Przeszkoda będą umiejscowione po całej szerokości toru. Zawodnicy muszą przejechać po wszystkich przeszkodach.
- 7.8. Na torze łącznie z rampą startową będzie znajdować się minimum 8 przeszkód do pokonania. Każda o wysokości minimum 50 cm, w tym co najmniej 4 o wysokości 80 cm oraz co najmniej dwie o wysokości min 130 cm
- 7.8. Tor będzie posiadać minimum dwa zakręty o kącie równym lub większym niż 90 stopni lub jednej nawrotki 180 stopni. Pierwszą przeszkodą nie może być zakręt 180 stopni, sam zakręt nie może być zakrętem na szpic (średnica wewnętrzna zakrętu m.in 1,8 m)

- 7.9. Przeszkodą mogą być konstrukcje skateparkowe tj. box, kicker, jumpbox, spine, roller, bump, quarter, bank, rollin, funbox piramida i inne,

8. Zasady rozgrywania MP (indywidualne)

- 8.1. Uczestnicy mają do pokonania tor opisany w pkt 7
- 8.2. Zawody MP rozgrywane są w systemie pucharowym +wyscig czasowy.
- 8.3. W celu rozstawienia zawodników przed głównymi zawodami zostaną rozegrane wyścigi czasowe. Wyścigi czasowe zostaną przeprowadzone z wykorzystaniem elektronicznego pomiaru czasu. Zawodnicy z najlepszymi czasami zostaną rozstawieni w drabince pucharowej, tak aby spotkali się dopiero na wyższym poziomie konkurencji,
- 8.4. Wyniki wyścigów czasowych mają decydujący wpływ na rozstawienie zawodników w wyścigach pucharowych,
- 8.5. W każdym wyścigu pucharowym będzie brało udział maksymalnie 4 zawodników. Do następnej rundy będą przechodzili zawodnicy zajmujący miejsca 1 i 2. Na niższym szczeblu drabinki pucharowej dopuszcza się udział tylko 3 zawodników,
- 8.6. Wybór pola startowego przed rozpoczęciem wyścigu pucharowego. Zawodnik będzie mógł wybrać pole na linii startowej:
 - 8.6.1. Przed rozpoczęciem wyścigu pierwszego wyścigu w drabince pucharowej jako pierwsze miejsce startowe wybiera zawodnik z najlepszym czasem z wyścigu czasowego
 - 8.6.2. W każdym kolejnym wyścigu pucharowym, w rundach do ćwierćfinału włącznie pierwsze dwa pola na linii startowej są wybierane na podstawie osiągniętych wyników w wyścigach czasowych. Jako kolejny pole na linii startowej wybiera zawodnik, który osiągnął pierwsze miejsce w wyścigu z poprzedniej rundy, a ostatnie pole na linii startowej jest przyznawane zawodnikowi na podstawie drugiego miejsca z poprzedniej rundy,
 - 8.6.3. W wyścigach półfinałowych i finałowych:
 - 8.6.3.1. pierwsze dwa pola na linii startowej są wybierane przez zawodników, którzy w poprzedniej rundzie osiągnęli pierwsze miejsce z uwzględnieniem ich wyścigów czasowych
 - 8.6.3.2. Kolejne dwa pola na linii startowej są wybierane przez zawodników którzy w ćwierćfinałach osiągnęli drugie miejsce z uwzględnieniem ich wyścigów czasowych
- 8.7. Zawodnicy wybierający pole startowe wg kolejności opisanej w punkcie 8.6. otrzymają od organizatora kamizelki na czas swojego wyścigu o następujących kolorach:
 - zawodnik wybierający pole startowy jako pierwszy - kamizelka czerwona
 - zawodnik wybierający pole startowe jako drugie - kamizelka żółta
 - zawodnik wybierający pole startowe jako trzecie - kamizelka zielona
 - zawodnik wybierający pole startowe jako czwarte - kamizelka niebieska

- 8.8. W celu wyłonienia 4 najlepszych zawodników konkurencji, zostanie rozegrany finał A (walka o miejsca 1-4). Organizator może zdecydować o przeprowadzeniu wyścigów: finał B (miejsca 5-8), finał C (miejsca 9 - 12), finał D (13 - 16) itd. przypadku rozegrania tylko wyścigu finałowego A, miejsca poniżej 4 tj. 5, 6, 7, 8, 9 itd. zostaną wyznaczone na podstawie czasów kwalifikacji,
- 8.9. W wyjątkowych sytuacjach organizator może zdecydować o przerwaniu zawodów i ustaleniu ostatecznych wyników na podstawie wyścigów czasowych,
- 8.10. Procedura startowa:
Podczas wyścigów dla każdego wyścigu obowiązuje automatyczna procedura startowa (w przypadku zawodów rangi * dopuszczana jest uproszczona procedura z użyciem gwizdka. Spiker poprosi zawodników o przygotowanie się do startu.
- 8.10.1. Sędzia startowy uruchamia elektroniczną procedurę startową:
- ❖ „On your marks” („Na miejsca”)
 - ❖ krótka przerwa 3-sekundowa – czas dla zawodników na całkowite unieruchomienie
 - ❖ „Set” („Gotów”) – zawodnicy pozostają nieruchomi i nie mogą się poruszać po komendzie „Set”
 - ❖ „Bip” – losowo, pomiędzy 1 a 3 sekundami po komendzie „Set”
- Po sygnale „Bip” zawodnicy rozpoczynają wyścig.
- 8.11. Falstart ogłasza się w przypadku:
- 8.11.1. gdy zawodnik wystartuje przed sygnałem „Bip”,
- 8.11.2. gdy zawodnik poruszy się pomiędzy komendą „Set” a sygnałem „Bip”.
- 8.12. Dozwolony jest tylko jeden falstart na zawodnika w danym wyścigu. Drugi falstart tego samego zawodnika w tym samym wyścigu skutkuje przesunięciem (dyskwalifikacją) zawodnika na ostatnie miejsce w wyścigu.
- 8.13. W przypadku wielu podwójnych falstartów zawodnicy są klasyfikowani w odwrotnej kolejności do momentu popełnienia drugiego falstartu. Zawodnik, który jako pierwszy popełnił drugi falstart, zostaje sklasyfikowany na ostatnim miejscu w wyścigu.
- 8.14. W przypadku, gdy bramka startowa jest wyposażona w automatycznie otwierające się drzwi startowe, falstart ogłasza się wyłącznie wtedy, gdy zawodnik wymusi otwarcie drzwi. W takim przypadku już pierwszy falstart skutkuje przesunięciem (dyskwalifikacją) zawodnika na ostatnie miejsce w wyścigu.
- 8.15. W wyścigach czasowych jak i pucharowych zawodnik jest zobowiązany do pokonania linii mety na rolce lub rołkach. O zajęтым miejscu decyduje pierwsze stykające się z podłożem i przecinające linię mety koło rolki,
- 8.16. W przypadku braku kontaktu rolki z podłożem na linii mety zawodnik może zostać zdyskwalifikowany przez sędziego,
- 8.17. Protest do decyzji sędziów może zgłosić trener lub rodzic w przypadku zawodnika niezrzeszonego. W przypadku nieobecności trenera z danego klubu na zawodach - opiekun danego zawodnika. Osoba dorosła, niezrzeszona lub bez trenera może zgłosić protest w swoim imieniu,
- 8.18. Zgłoszenie protestu następuje po wpłacie kaucji w wysokości 500 zł
- 8.19. Protest należy opłacić gotówką w biurze zawodów w ciągu 5 min od zakończenia danego wyścigu zatwierdzonego przez sędziego głównego.
- 8.20. Protest można zgłosić bezpośrednio po danym wyścigu, którego on dotyczy. W przypadku uznania przez sędziego głównego zasadności protestu kaucja zostanie zwrócona. Jeśli zgodnie z decyzją sędziego głównego skarga była bezzasadna - kaucja przepada

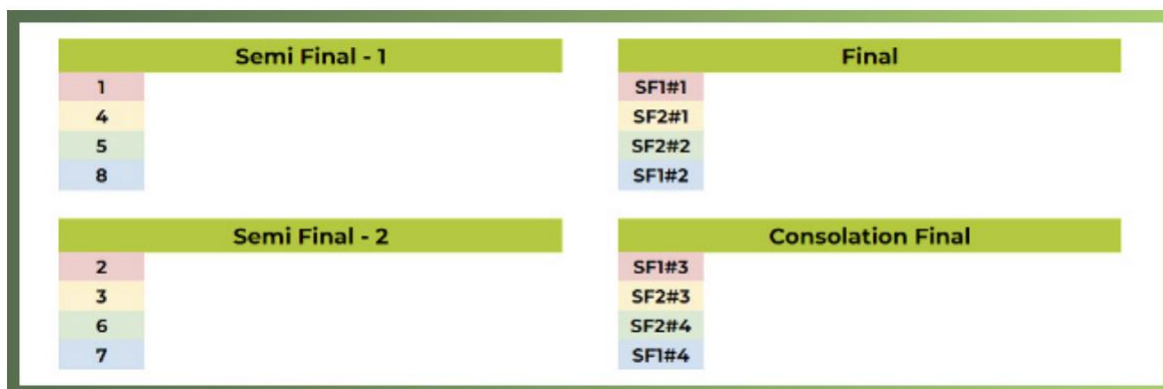
9. Rozstawienie w drabinkach pucharowych

System rozgrywania zawodów jest zgodny z **World Skate Skate Cross General Regulations 2026** i odpowiada schematowi przedstawionemu w oficjalnej grafice systemu rozgrywek.

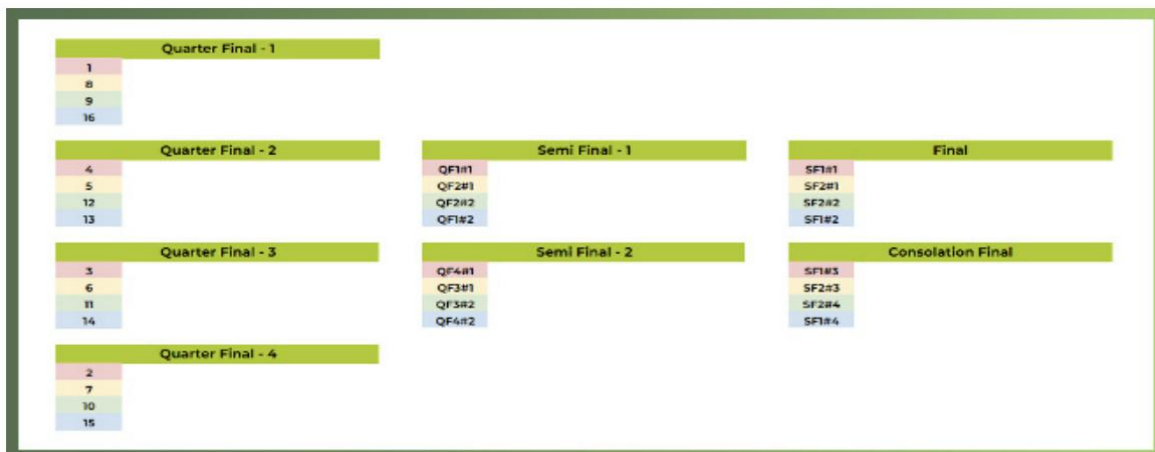
9.1. Skate Cross (indywidualny)

- 9.1. Zawody składają się z:
 - a. wyścigów czasowych (Time Trials),
 - b. wyścigów pucharowych.
- 9.2. Wyścigi pucharowe rozgrywane są w seriach po **trzech (3) lub czterech (4) zawodników**.
- 9.3. **Dwóch (2) najlepszych zawodników** z każdego biegu kwalifikuje się do następnej rundy.
- 9.4. Rundy rozgrywane są systemem eliminacyjnym aż do biegów finałowych.
- 9.5. Rozstawienie zawodników w pierwszej rundzie wyścigów pucharowych odbywa się na podstawie wyników wyścigów czasowych.
- 9.6. Klasyfikacja końcowa ustalana jest na podstawie wyników biegów finałowych.
- 9.7. Kategoria wiekowa będzie utworzona jeśli wystartuje w niej minimum 4 zawodników/zawodniczek
- 9.8. Zawody będą rozegrane według następującego schematu pucharowego zgodnego z wytycznymi World Skate

Przy starcie do 8 zawodników w kategorii:



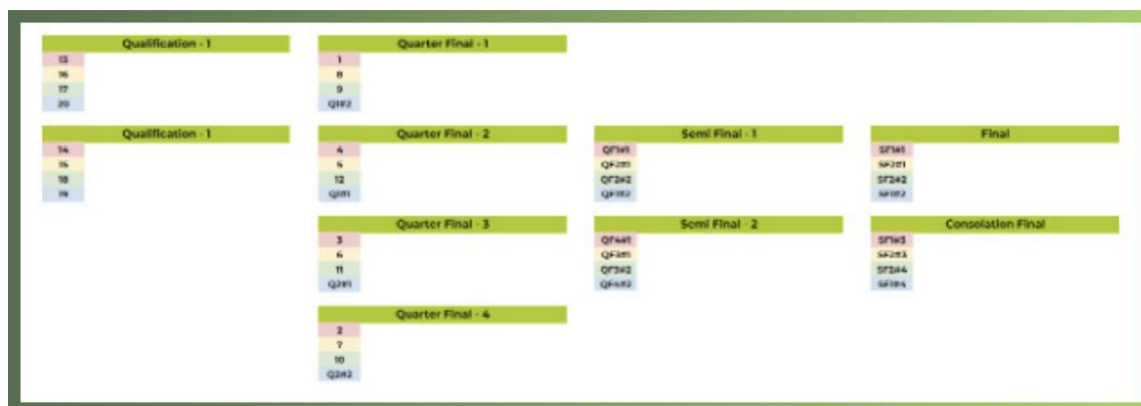
Przy starcie 9-16 zawodników w kategorii:



Przy starcie od 17-32 zawodników w kategorii:



Dopuszczone są wyścigi kwalifikacyjne aby uzupełnić skład poszczególnych drabinek pucharowych według schematu.



9.2. Team Cross

- 9.2.1. Team Cross rozgrywany jest pomiędzy **dwiema drużynami** w jednym biegu.
- 9.2.2. Drużyna składa się z 2 lub 3 zawodników tej samej płci reprezentujących ten sam klub. W uzasadnionych sytuacjach dopuszcza się zgłoszenie drużyny złożonej z zawodników z różnych klubów lub zawodników niezrzeszonych.
- 9.2.3. Każdy klub może wystawić maksymalnie 2 drużyny w danej kategorii
- 9.2.4. W przypadku drużyn 3 osobowych jeden z zawodników pełni funkcje rezerwowego w danym wyścigu.
- 9.2.5. Każda drużyna przed rozpoczęciem danego wyścigu może wymienić zawodnika na zarejestrowanego wcześniej rezerwowego np. w przypadku kontuzji. Nie ma możliwości dołączenia do drużyny zawodnika nie zgłoszonego wcześniej, a także podmiiany zawodnika między drużynami.
- 9.2.6. Dopuszczalne jest zgłoszenie młodszego zawodnika do startu ze starszą kategorią wiekową.
- 9.2.7. Rozstawienie drużyn do drabinek pucharowych będzie odbywało się poprzez wyniki z wyścigów czasowych - Pod uwagę będzie wzięta suma najlepszych czasów dwóch najszybszych zawodników z danej drużyny.
- 9.2.8. W każdej kategorii do wyścigów pucharowych przechodzi maksymalnie 8 drużyn z najlepszymi czasami.
- 9.2.9. Drużyna, której zawodnik ukończy bieg na **ostatniej pozycji**, nie kwalifikuje się do kolejnej rundy.
- 9.2.10. Rundy rozgrywane są systemem eliminacyjnym aż do finału, w którym rywalizują **dwie najlepsze drużyny**.
- 9.2.11. Kategoria wiekowa będzie utworzona jeśli wystartuje w niej minimum 4 zespoły.

9.2.12. Zawody będą rozegrane według następującego schematu pucharowego zgodnego z wytycznymi World Skate



10. Kary i sankcje

Wobec zawodników, którzy nie zastosują się do poleceń sędziów lub naruszą zasady rywalizacji sportowej, mogą zostać zastosowane następujące sankcje:

10.1 DSQ - sportowa dyskwalifikacja - zawodnikowi po jej otrzymaniu nie zostaną przyznane jakiegokolwiek punkty z danych zawodów i nie będzie mógł wystartować w kolejnych wyścigach.

10.1.1 Kiedy zawodnik dopuści się faulu z premedytacją, niesportowego zachowania lub stworzy niebezpieczeństwo dla innych zawodników.

10.1.2 Popychanie, szarpanie, ciągnięcie czy agresywne zachowanie wobec innych zawodników może skutkować dyskwalifikacją zawodnika z całego zawodów.

10.1.3 Kiedy zawodnik celowo przesunie lub strąci przeszkodę, a tym samym utrudni przejazd rywalowi.

10.1.4 Kiedy zawodnik otrzyma niedozwoloną pomoc.

10.1.5 Kiedy zawodnik otrzyma 3 ostrzeżenia (ostrzeżenia kumulują się w czasie zawodów).

10.2 DQ - dyskwalifikacja z danego wyścigu

10.2.1 Kiedy zawodnik w znaczący sposób utrudnia innemu zawodnikowi przejechanie wyścigu. Wszelkie kontakty lub ingerencje, takie jak trzymanie, popychanie, uderzenie oraz celowe przeszkadzanie, prowadzące do spowolnienia przeciwnika, jego upadku lub zbiegnięcia z toru, mogą skutkować dyskwalifikacją zawodnika z wyścigu.

10.2.2 Zawodnik zdyskwalifikowany za celowy kontakt zajmie ostatnie miejsce w danej rundzie.

10.2.3 Kiedy zawodnik dojeżdżający z tyłu powoduje kontakt z zawodnikiem na czołowej pozycji, na skutek czego zawodnik z przodu zostaje wypchnięty z toru, zmienia się

jego kierunek jazdy lub upada, zawodnik zajmujący tylną pozycję zostanie zdyskwalifikowany.

10.2.4 Kiedy zawodnik samodzielnie skróci tor w miejscu niedozwolonym.

10.2.5 Kiedy zawodnik otrzyma 2 ostrzeżenia (ostrzeżenia kumulują się w czasie zawodów).

10.2.6 Kiedy zawodnik dopuści się dwóch false startów przy jednym wyścigu (faul techniczny), spada na ostatnie miejsce w danym wyścigu pucharowym.

10.3 DNS - "Did not Start" - zawodnik spada na ostatnie miejsce w danym wyścigu ■ Kiedy zawodnik nie wystartował w wyścigu.

10.4 DNF - "Did not Finish" - zawodnik spada na ostatnie miejsce w danym wyścigu

10.4.1 Kiedy zawodnik nie ukończył wyścigu.

10.4.2 Kiedy zawodnik samowolnie opuści trasę wyścigu.

10.5 Ostrzeżenie - komenda mająca na celu upomnienie zawodnika w związku z jego nagminnym zachowaniem w czasie zawodów. Ostrzeżenia kumulują się podczas zawodów.

10.5.1 Kiedy zawodnik ściągnie lub rozepnie kask poruszając się na terenie zawodów.

10.5.2 Kiedy zawodnik nie przestrzega postanowień regulaminu.

10.5.3 Kiedy zawodnik wykazuje się brakiem szacunku do współzawodników i sędziów.

10.5.4 Kiedy zawodnik łamie zasady rywalizacji fair play.

10.6 Zmiana miejsca końcowego o jedno lub więcej miejsc, w przypadku gdy zawodnik podczas wyścigu dopuszcza się faulu sportowego na jednym bądź kilku zawodnikach znacząco wpływającego na wynik rywalizacji.

11. Fair Play i kontakt między zawodnikami

Sędziowie zawodów dokonują analizy każdego z wyścigów odbywających się w czasie zawodów. Na podstawie analizy sędzia może zdecydować o zmianie zajętego w danym wyścigu miejsca względem kolejności wjazdu na metę. Podczas analizy szczególnie rozpatrywane będą kwestie dotyczące poszanowania zasad fair play, sportowej postawy oraz kontaktu między zawodnikami. Wszelkie naruszenia zasad kontaktu oraz zasad fair play będą rozpatrywane według uznania sędziego zawodów.

11.1 Zawodnik zobowiązany jest do przestrzegania zasad fair play wobec innych uczestników.

11.2 Zawodnik zobowiązany jest do podania prawdziwych, zgodnych ze stanem faktycznym danych podczas rejestracji. Błędnie podane dane dotyczące daty urodzenia może skutkować dyskwalifikacją z zawodów.

11.3 Przypadkowe kontakty, które są nieuniknione (np. sytuacje, w których dwóch zawodników zderza się barkami podczas nabierania prędkości lub w zakręcie), mogą być akceptowalne gdy:

11.3.1 W sytuacji, gdy zawodnik szybszy od innego dotyka go ręką na plecach, sędziowie sprawdzą, czy doszło do pchnięcia lub silnego kontaktu, co może skutkować dyskwalifikacją.

11.3.2 Jeżeli rolkarz stara się zminimalizować skutki takiego kontaktu, sędziowie mogą podjąć decyzję o braku dyskwalifikacji.

11.4 Nie przewiduje się powtórnych przejazdów z powodu celowego kontaktu.

11.5 W zakrętach będzie obowiązywała zasada priorytetu oceniająca kontakt pomiędzy zawodnikami. Zawodnik znajdujący się na czołowej pozycji ma pierwszeństwo nad pozostałymi zawodnikami.

12. Nagrody

1. Za zajęcie miejsc I–III w poszczególnych kategoriach wiekowych przyznane zostaną puchary lub medale oraz nagrody rzeczowe lub pieniężne
2. Każdy uczestnik Mistrzostw Polski w Skate Cross oraz Team otrzyma pamiątkowy medal
3. Dekoracja odbędzie się na koniec dnia po rozegraniu wszystkich konkurencji MP

13. Postanowienia końcowe

1. Uczestnicy zawodów wyrażają zgodę na publikację swojego wizerunku w materiałach promocyjnych organizatora.
 2. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzenia zmian w regulaminie.
 3. Regulamin wchodzi w życie z dniem publikacji.
-