



REGULAMIN ZAWODÓW DESKOROLKOWYCH

NPK JAM – LAST MANY STANDING

Data: 22 sierpnia 2026 r.

Miejsce: Skatepark Majowe, ul. Maciejowicka, Szczecin

Organizator: Stowarzyszenie Sportowe Bukowe

§1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

Niniejszy Regulamin określa zasady uczestnictwa oraz przebieg zawodów deskorolkowych NPK JAM – LAST MANY STANDING, zwanych dalej „Zawodami”.

Zawody odbędą się w dniu 22 sierpnia 2026 r. na terenie Skateparku Majowe przy ul. Maciejowickiej w Szczecinie.

Celem Zawodów jest promowanie deskorolki, aktywności fizycznej, sportowej rywalizacji oraz integracji lokalnej społeczności deskorolkowej.

Udział w Zawodach jest dobrowolny i odbywa się na zasadach określonych w niniejszym Regulaminie.

Uczestnik zobowiązany jest do przestrzegania niniejszego Regulaminu, zasad bezpieczeństwa oraz poleceń Organizatora i sędziów.

Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzenia zmian w harmonogramie Zawodów, jeżeli będzie to konieczne ze względów organizacyjnych, bezpieczeństwa, warunków atmosferycznych lub innych niezależnych od Organizatora.

§2. HARMONOGRAM ZAWODÓW

Zawody odbywają się zgodnie z następującym harmonogramem:

11:00 – Start zapisów

12:00 – LAST MANY STANDING

13:00 – GAME OF SKATE UNDER 18

15:00 – GAME OF SKATE OPEN

18:00 – BEST TRICK 1

18:30 – BEST TRICK 2

19:00 – BEST TRICK 3

19:30 – ETNIES GIRL JAM

20:00 – EUFORIA BEST LINE

22:00 – AFTER PARTY

Podane godziny mają charakter orientacyjny i mogą ulec zmianie w zależności od przebiegu poszczególnych konkurencji.

Uczestnicy zobowiązani są do stawienia się na terenie Zawodów z odpowiednim wyprzedzeniem oraz do przestrzegania komunikatów Organizatora.

§3. WARUNKI UCZESTNICTWA

W Zawodach mogą uczestniczyć osoby posiadające umiejętności pozwalające na bezpieczne korzystanie z deskorolki i infrastruktury skateparku.

Uczestnik zobowiązany jest do przestrzegania zasad bezpieczeństwa obowiązujących na terenie Skateparku Majowe.

Osoby, które nie ukończyły 18. roku życia, mogą uczestniczyć w Zawodach wyłącznie po przedstawieniu Organizatorowi pisemnej zgody rodzica lub prawnego opiekuna.

Zgoda rodzica lub prawnego opiekuna powinna zawierać co najmniej:

imię i nazwisko uczestnika,

imię i nazwisko rodzica lub opiekuna prawnego,

numer telefonu kontaktowego,

podpis rodzica lub opiekuna prawnego.

Uczestnik niepełnoletni bez wymaganej zgody nie może zostać dopuszczony do udziału w Zawodach.

Organizator ma prawo odmówić udziału osobie, która nie przestrzega Regulaminu, zasad bezpieczeństwa, poleceń Organizatora lub sędziego, znajduje się pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających albo swoim zachowaniem stwarza zagrożenie dla siebie lub innych uczestników.

§4. ZASADY BEZPIECZEŃSTWA

Każdy uczestnik bierze udział w Zawodach na własną odpowiedzialność, z uwzględnieniem ryzyka związanego z jazdą na deskorolce.

Jazda na deskorolce jest aktywnością sportową, która może wiązać się w szczególności z upadkiem, zderzeniem z innym uczestnikiem, przeszkodą lub elementem infrastruktury oraz możliwością odniesienia urazu.

Uczestnik zobowiązany jest do oceny własnych umiejętności i wykonywania wyłącznie takich trików oraz przejazdów, które jest w stanie wykonać w sposób bezpieczny.

Uczestnicy zobowiązani są do zachowania szczególnej ostrożności podczas konkurencji, w których występuje bezpośrednia rywalizacja pomiędzy zawodnikami.

Organizator może przerwać lub zakończyć konkurencję, jeżeli uzna, że jej dalsze prowadzenie może stwarzać zagrożenie dla uczestników lub innych osób.

W przypadku wystąpienia urazu uczestnik powinien niezwłocznie poinformować Organizatora lub obsługę Zawodów.

§5. GAME OF SKATE

1. Postanowienia ogólne

Konkurencja GAME OF SKATE rozgrywana jest w formule pojedynków pomiędzy zawodnikami.

W ramach Zawodów zostaną rozegrane dwie kategorie:

GAME OF SKATE UNDER 18 – dla osób poniżej 18. roku życia,

GAME OF SKATE OPEN – kategoria otwarta.

W kategorii UNDER 18 każdy uczestnik musi posiadać zgodę rodzica lub prawnego opiekuna zgodnie z §3 Regulaminu.

2. Przebieg pojedynku

Zawodnicy wykonują kolejno wskazane przez siebie triki.

Jeżeli zawodnik wykona trik poprawnie, a przeciwnik nie zdoła go powtórzyć, przeciwnik otrzymuje kolejną literę w słowie SKATE.

Gra toczy się do momentu, w którym jeden z zawodników zdobędzie wszystkie pięć liter: S-K-A-T-E.

Zawodnik, który jako pierwszy zdobędzie pięć liter, przegrywa pojedynek, a jego przeciwnik zostaje zwycięzcą.

W przypadku próby wykonania triku, której niepowodzenie skutkowałoby zdobyciem przez zawodnika ostatniej, piątej litery słowa SKATE, zawodnikowi przysługują 2** próby wykonania tego triku**.

O prawidłowości wykonania triku oraz przyznaniu litery decyduje sędzia.

Decyzja sędziego dotycząca przebiegu pojedynku i wyniku jest ostateczna.

§6. LAST MANY STANDING

Konkurencja LAST MANY STANDING odbywa się w bowlu znajdującym się na terenie Skateparku Majowe.

Celem konkurencji jest zepchnięcie przeciwnika z jego deskorolki przy jednoczesnym utrzymaniu się na własnej deskorolce.

Zwycięzcą pojedynczego starcia zostaje zawodnik, który:

pozostanie na swojej deskorolce,

nie dotknie podłoża,

doprowadzi do utraty równowagi przez przeciwnika lub jego zejścia z deskorolki.

Zawodnik, który pierwszy dotknie podłoża lub spadnie z deskorolki, przegrywa dane starcie.

Niedozwolone są zachowania stwarzające nadmierne lub nieuzasadnione zagrożenie dla zdrowia innych uczestników, w szczególności celowe działania wymierzone w ciało przeciwnika zamiast w jego deskorolkę.

Sędzia ma prawo przerwać starcie, jeżeli uzna, że dalsza rywalizacja może spowodować zagrożenie dla zdrowia lub życia uczestników.

Decyzja sędziego dotycząca wyniku starcia jest ostateczna.

§7. BEST TRICK

Konkurencja BEST TRICK zostanie rozegrana na wybranej przez Organizatora przeszkodzie lub w wyznaczonej strefie znajdującej się na terenie skateparku.

W konkurencji może wziąć udział każdy zarejestrowany uczestnik Zawodów, niezależnie od poziomu zaawansowania.

W ramach konkurencji BEST TRICK 1 oraz BEST TRICK 2 zawodnicy wykonują wybrane przez siebie triki na wskazanej przeszkodzie lub w wyznaczonej przez Organizatora konfiguracji infrastruktury.

Organizator może, za zgodą administratora obiektu i z zachowaniem zasad bezpieczeństwa, dodać tymczasową przeszkodę typu DIY oraz zmienić lub zaaranżować układ dostępnej infrastruktury skateparku w celu stworzenia odpowiednich warunków do przeprowadzenia konkurencji.

Organizator może zastosować inną przeszkodę lub konfigurację infrastruktury w każdej z odsłon BEST TRICK.

BEST TRICK 1 oraz BEST TRICK 2 polegają na wykonaniu pojedynczego, najlepszego triku na przygotowanej przeszkodzie lub w przygotowanej konfiguracji.

Celem konkurencji jest wykonanie najlepszego, najbardziej efektownego, kreatywnego i technicznie zaawansowanego triku.

Organizator przewiduje trzy konkurencje:

BEST TRICK 1 – 18:00

BEST TRICK 2 – 18:30

BEST TRICK 3 – 19:00

BEST TRICK 3 jest specjalną formułą konkurencji, w której zawodnik ma za zadanie wykonać dokładnie 3 tricki w jednym przejeździe.

W BEST TRICK 3 zawodnik może łączyć tricki w dowolnej kolejności, wykorzystując przygotowaną przez Organizatora konfigurację przeszkód i infrastruktury.

Ocenie w BEST TRICK 3 podlega przede wszystkim poziom wykonanych tricków, ich trudność, kreatywność, styl oraz sposób połączenia trzech tricków w jeden przejazd.

Zwycięzcą każdej odsłony BEST TRICK zostaje zawodnik, którego wykonanie zostanie uznane przez sędziego za najlepsze.

Ostateczna decyzja dotycząca zwycięzcy oraz oceny wykonania należy do sędziego.

§8. ETNIES GIRL JAM – BEST LINE

ETNIES GIRL JAM jest konkurencją przeznaczoną dla zawodniczek.

Konkurencja odbywa się w formule BEST LINE na czas.

Każda zawodniczka otrzymuje 1 minutę (60 sekund) na wykonanie jak najlepszego przejazdu.

Czas rozpoczyna się w momencie rozpoczęcia przejazdu przez zawodniczkę lub na wyraźny sygnał sędziego.

W trakcie jednej minuty zawodniczka może wykonać dowolną liczbę prób i trików.

Zawodniczka może wykorzystywać dowolne dostępne przeszkody i elementy infrastruktury skateparku, o ile Organizator nie wskaże inaczej.

Ocenie podlega całokształt przejazdu, w szczególności:

trudność wykonanych trików,

jakość i poprawność wykonania,

styl jazdy,

kreatywność,

płynność przejazdu,

wykorzystanie infrastruktury skateparku,

sposób łączenia trików w jedną linię.

Po upływie 60 sekund przejazd zostaje zakończony.

Zwycięzczynią zostaje zawodniczka, której przejazd zostanie oceniony przez sędziego jako najlepszy.

Ostateczna decyzja dotycząca wyniku należy do sędziego.

§9. EUFORIA BEST LINE

Konkurencja EUFORIA BEST LINE polega na wykonywaniu kolejnych tricków w jednej sekwencji, tworzącej ciągły przejazd.

Zawodnik rozpoczyna przejazd i wykonuje kolejno wybrane przez siebie tricki.

Zawodnik może kontynuować przejazd tak długo, jak długo prawidłowo wykonuje kolejne tricki.

Pierwszy nieudany trick kończy daną próbę zawodnika.

Za nieudany trick uznaje się w szczególności sytuację, w której zawodnik nie wykona zaplanowanego tricku lub nie utrzyma się na deskorolce w sposób pozwalający na kontynuowanie przejazdu.

Celem konkurencji jest wykonanie jak najdłuższej i najbardziej efektownej sekwencji tricków bez popełnienia błędu.

Sędzia ocenia w szczególności:

liczbę prawidłowo wykonanych tricków,

ich trudność,

jakość wykonania,

styl,

kreatywność,

płynność przejazdu,

sposób wykorzystania infrastruktury skateparku.

W przypadku porównywalnej liczby wykonanych tricków sędzia bierze pod uwagę ich trudność, jakość, styl oraz ogólny poziom przejazdu.

Zwycięzcą zostaje zawodnik, którego sekwencja zostanie oceniona przez sędziego jako najlepsza.

Ostateczna decyzja dotycząca wyniku należy do sędziego.

§10. SĘDZIOWANIE

Za ocenę zawodników i rozstrzyganie wyników konkurencji odpowiada wyznaczony przez Organizatora sędzia lub skład sędziowski.

Sędzia ma ostateczny głos w sprawach dotyczących:

prawidłowości wykonania trików,

wyników pojedynków,

oceny przejazdów,

wyboru zwycięzców,

sytuacji spornych dotyczących przebiegu konkurencji.

Decyzje sędziego są ostateczne i nie podlegają odwołaniu w ramach Zawodów.

Uczestnicy zobowiązani są do respektowania decyzji sędziego i zachowania zasad sportowej rywalizacji.

§11. NAGRODY

Organizator może przewidzieć nagrody rzeczowe, finansowe, vouchery lub inne wyróżnienia dla zwycięzców poszczególnych konkurencji.

Rodzaj oraz liczba nagród mogą zostać ogłoszone przez Organizatora przed rozpoczęciem lub w trakcie Zawodów.

W przypadku nagród wymagających potwierdzenia wieku lub danych osobowych uczestnik zobowiązany jest do przedstawienia wymaganych informacji.

§12. ODPOWIEDZIALNOŚĆ UCZESTNIKÓW

Każdy uczestnik zobowiązany jest do udziału w Zawodach z zachowaniem należytej ostrożności oraz zgodnie ze swoimi możliwościami i umiejętnościami.

Uczestnik ponosi odpowiedzialność za szkody wyrządzone przez siebie osobom trzecim lub mieniu, na zasadach wynikających z obowiązujących przepisów prawa.

Rodzic lub prawny opiekun uczestnika niepełnoletniego potwierdza zgodę na udział dziecka w Zawodach poprzez podpisanie stosownego formularza zgody.

Zgoda rodzica lub opiekuna prawnego powinna zawierać oświadczenie o zapoznaniu się z ryzykiem związanym z jazdą na deskorolce.

Postanowienia dotyczące odpowiedzialności nie wyłączają ani nie ograniczają odpowiedzialności Organizatora w zakresie, w jakim odpowiedzialność taka wynika z bezwzględnie obowiązujących przepisów prawa.

§13. AFTER PARTY

Po zakończeniu części sportowej Zawodów planowane jest AFTER PARTY, którego rozpoczęcie przewidziano na godzinę 22:00.

W After Party mogą uczestniczyć wyłącznie osoby, które ukończyły 18 lat.

Organizator ma prawo zweryfikować wiek uczestnika przed dopuszczeniem go do udziału w After Party.

Osoby niepełnoletnie nie mogą uczestniczyć w After Party, niezależnie od zgody rodzica lub prawnego opiekuna.

§14. POCZĘSTUNEK

W trakcie wydarzenia Organizator przewiduje poczęstunek dla uczestników w formie grilla.

Organizator może określić zasady wydawania poczęstunku oraz liczbę dostępnych porcji w zależności od liczby uczestników i dostępności produktów.

Uczestnicy zobowiązani są do zachowania porządku oraz przestrzegania zasad bezpieczeństwa podczas korzystania z poczęstunku.

Osoby posiadające alergie lub nietolerancje pokarmowe powinny poinformować o tym Organizatora przed skorzystaniem z poczęstunku.

§15. ZACHOWANIE NA TERENIE ZAWODÓW

Na terenie Zawodów zabrania się:

zachowań agresywnych,

celowego stwarzania zagrożenia dla innych osób,

niszczenia infrastruktury skateparku,
zakłócania przebiegu konkurencji,
używania przedmiotów mogących stwarzać zagrożenie dla innych uczestników,
wchodzenia na przeszkody lub korzystania z nich podczas przejazdu innego zawodnika
bez zgody Organizatora.

Organizator może usunąć z terenu wydarzenia osobę, która rażąco narusza Regulamin
lub zasady bezpieczeństwa.

W przypadku rażącego naruszenia Regulaminu uczestnik może zostać
zdyskwalifikowany.

§16. WIZERUNEK I ZGODA NA JEGO WYKORZYSTANIE

Uczestnik przyjmuje do wiadomości, że podczas Zawodów NPK JAM – LAST MANY
STANDING mogą być wykonywane fotografie oraz nagrania wideo przedstawiające
uczestników podczas zawodów, ceremonii wręczenia nagród oraz innych aktywności
związanych z wydarzeniem.

Uczestnik wyraża zgodę na nieodpłatne utrwalanie, wykorzystywanie i
rozpowszechnianie swojego wizerunku utrwalonego podczas Zawodów przez
Organizatora.

Zgoda obejmuje w szczególności możliwość publikacji zdjęć i materiałów wideo:

na profilach Organizatora w mediach społecznościowych,

na stronach internetowych Organizatora,

w materiałach promocyjnych i informacyjnych dotyczących Zawodów,

w materiałach promujących kolejne wydarzenia Organizatora,

w relacjach, filmach podsumowujących oraz materiałach dokumentujących
działalność Organizatora.

Zgoda zostaje udzielona bez ograniczeń terytorialnych oraz na czas nieoznaczony.

Uczestnik wyraża zgodę na wykorzystanie materiałów z jego wizerunkiem w całości lub
we fragmentach, a także na ich montaż, kadrowanie, łączenie z innymi materiałami oraz
opatrzenie materiałów informacją o wydarzeniu lub Organizatorze, pod warunkiem że
wykorzystanie materiału nie narusza dóbr osobistych uczestnika.

Wykorzystanie wizerunku na zasadach określonych w niniejszym paragrafie jest
nieodpłatne i uczestnikowi nie przysługuje z tego tytułu wynagrodzenie.

Zgoda obejmuje również materiały, na których wizerunek uczestnika stanowi element materiału dokumentującego przebieg Zawodów.

W przypadku uczestnika, który nie ukończył 18. roku życia, zgodę na wykorzystanie i rozpowszechnianie jego wizerunku wyraża rodzic lub prawny opiekun, poprzez podpisanie formularza zgody.

Brak zgody na wykorzystanie wizerunku nie wyłącza możliwości udziału w Zawodach, z zastrzeżeniem sytuacji, w których wizerunek osoby stanowi jedynie szczegół większej całości, takiej jak zgromadzenie lub publiczna impreza, zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa.

Zgoda na wykorzystanie wizerunku jest odrębna od zgody na udział w Zawodach oraz od innych oświadczeń składanych przez uczestnika lub jego rodzica / prawnego opiekuna.

OŚWIADCZENIE O ZGODZIE NA WYKORZYSTANIE WIZERUNKU

Imię i nazwisko uczestnika:

.....

☐ WYRAŻAM ZGODĘ na nieodpłatne utrwalanie, wykorzystywanie i rozpowszechnianie mojego wizerunku utrwalonego podczas zawodów NPK JAM – LAST MANY STANDING zgodnie z §16 niniejszego Regulaminu.

W przypadku osoby niepełnoletniej:

Imię i nazwisko rodzica / prawnego opiekuna:

.....

Telefon kontaktowy:

.....

☐ WYRAŻAM ZGODĘ na nieodpłatne utrwalanie, wykorzystywanie i rozpowszechnianie wizerunku mojego dziecka utrwalonego podczas zawodów NPK JAM – LAST MANY STANDING zgodnie z §16 niniejszego Regulaminu.

Miejscowość i data:

.....

Czytelny podpis uczestnika / rodzica / prawnego opiekuna:

.....

§17. PROTESTY I SYTUACJE SPORNE

Wszelkie uwagi dotyczące przebiegu konkurencji należy zgłaszać Organizatorowi lub sędziemu bezpośrednio po zakończeniu danej konkurencji.

Ostateczne rozstrzygnięcie w sprawach związanych z przebiegiem konkurencji należy do sędziego.

Decyzja sędziego jest ostateczna.

§18. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

Udział w Zawodach oznacza akceptację niniejszego Regulaminu.

Uczestnik zobowiązuje się do przestrzegania zasad fair play, wzajemnego szacunku oraz zasad bezpieczeństwa.

Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu, jeżeli jest to uzasadnione względami organizacyjnymi, bezpieczeństwa lub koniecznością dostosowania jego treści do obowiązujących przepisów prawa.

Wszelkie kwestie nieuregulowane niniejszym Regulaminem rozstrzyga Organizator w porozumieniu z sędzią, z uwzględnieniem obowiązujących przepisów prawa.

Regulamin wchodzi w życie z dniem jego opublikowania.

ORGANIZATOR

.....

Nazwa / firma / stowarzyszenie

.....

Data i podpis

.....

UCZESTNIK

.....

Data i podpis

.....