



1. Definicje użyte w poniższym regulaminie oznaczają
 - 1.1. Skate Cross Series Poland – cykl ogólnopolskich zawodów rolkarskich, organizowanych w ramach Pucharu Polski, polegających na ściganiu się na specjalnie przygotowanym torze przeszkód, z podziałem na wiek i płeć zawodników. W poniższym regulaminie stosowane zamiennie z określeniem “SCSP”, “Puchar Polski” lub “Cykl zawodów”,
 - 1.2. Zawody – poszczególne wydarzenia SCSP, organizowane w danym sezonie zgodnie z harmonogramem,
 - 1.3. Organizator – podmiot odpowiedzialny za realizację konkretnych zawodów SCSP w danym miejscu i czasie,
 - 1.4. Wyścigi czasowe – indywidualne wyścigi mające na celu ustawienie zawodników w drabince pucharowej, polegające na zmierzeniu czasu pokonania toru,
 - 1.5. Wyścigi pucharowe – grupowe wyścigi mające na celu wyłonienie najlepszych
 - 1.6. zawodników i przydzielenie im punktów w klasyfikacji generalnej,
 - 1.7. Drabinka pucharowa – system organizacji przebiegu wyścigów pucharowych,
 - 1.8. Klasyfikacja generalna – system przyznawania punktów za poszczególne wyścigi,
 - 1.9. Tor zawodów – specjalnie przygotowany tor, wyznaczający trasę wyścigów,
 - 1.10. składający się z elementów utrudniających jego swobodne pokonanie na rolkach,
 - 1.11. Zawodnik – osoba biorąca udział w zawodach, reprezentowana przez opiekuna prawnego w przypadku osób nieletnich lub samodzielnie w przypadku osób, które ukończyły 18 lat.
 - 1.12. Trener - osoba delegowana przez klub na dane zawody do reprezentowania zawodników w kontakcie z organizatorem i komisją sędziowską.
 - 1.13. PZSW – Polski Związek Sportów Wrotkarskich
2. Celem Pucharu Polski Skate Cross Series Poland jest
 - 2.1. promocja jazdy na rolkach jako sportu dla każdego niezależnie od wieku,
 - 2.2. organizacja zawodów, które umożliwią sprawdzenie umiejętności zawodników na rolkowym torze przeszkód,
 - 2.3. umożliwienie rywalizacji na poziomie ogólnopolskim zawodnikom uprawiającym jazdę na rolkach,
 - 2.4. współzawodnictwo dzieci, młodzieży i dorosłych,
 - 2.5. podniesienie poziomu sportu zawodowego i amatorskiego w Polsce, poprzez umożliwienie startu w zawodach i aktywizację uczestników do wcześniejszych

- przygotowań,
- 2.6. rozpowszechniania zasad fair play wśród dzieci i dorosłych,
 - 2.7. promocja miejsc do jazdy na rolkach,
 - 2.8. integracja rolkarzy,
 - 2.9. promowanie jazdy na rolkach jako aktywnej formy spędzania czasu.
3. Zasady zawodów rolkarskich wliczanych do Pucharu Polski Skate Cross Series Poland określa niniejszy regulamin i obowiązuje do czasu zakończenia ostatnich zawodów w danym roku kalendarzowym. W kwestiach nieuregulowanych niniejszym regulaminem obowiązuje regulamin Skate Cross World Skate.
 4. Daty oraz miejsca poszczególnych zawodów organizatorzy podadzą najpóźniej 45 dni przed każdą imprezą poprzez opublikowanie wydarzenia na Facebooku na profilu Skate Cross Series Poland. Liczba zawodów Pucharu Polski Skate Cross Series Poland w 2026 roku będzie wynosić min 6 edycji. Planowany kalendarz poszczególnych edycji (kalendarz może ulec zmianie (np dołączenie nowych organizatorów), szczegółowe daty zawodów będą opublikowane na profilu SCSP)

- | | |
|---|-----------------|
| 4.1. Pruszków – 16-17.05.2026 r. - organizator Rollschool. | ranga *** |
| 4.2. Olsztyn - 30.05.2026 r. - organizator RollMasters, | ranga * |
| 4.3. Rzeszów - 20.06.2026 r. - organizator Rollstreet, | ranga ** |
| 4.4. Sieradz – 26.07.2026 r. – organizator Oset | ranga * |
| 4.5. Płock - 12.09..2026 r. - organizator Czysta forma, | ranga ** |
| 4.6. Białystok – 17 lub 24.10.2026 r. - organizator Black & Yellow Skating, | ranga ** lub*** |
- dokładny termin zawodów w Białymstoku podamy około połowy lipca

Każde zawody będą miały określoną rangę jednej, dwóch lub trzech gwiazdek.

5. Kategorie wiekowe na rok 2026 z podziałem na płeć:
 - 5.1. dzieci – 2018 i młodsi,
 - 5.2. młodzik – 2016–2017,
 - 5.3. kadet – 2014–2015,
 - 5.4. junior młodszy – 2012–2013,
 - 5.5. junior starszy – 2008–2011,
 - 5.6. senior – 2007 i starsi.
 - O przynależności do danej kategorii wiekowej decyduje rok urodzenia,
 - W przypadku zgłoszenia mniejszej liczby zawodników w danej kategorii niż 4, organizator ma prawo do odwołania współzawodnictwa w tej kategorii lub zaproponowanie przeniesienia zawodnika do innej kategorii wiekowej.
 - Ewentualne połączenie kategorii wiekowej będzie odbywać się ramach tej samej płci.
 - Kategorie wiekowe mogą być połączone ze sobą tylko poprzez połączenie kategorii rocznikowo młodszej z kategorią rocznikowo starszą np. kat. młodzik z kat. kadet, kat. kadet z kat. Junior młodszy itd.
6. Warunki uczestnictwa w Pucharze Polski Skate Cross Series Poland
 - 5.1. W SCSP może wziąć udział każda osoba nieletnia zgłoszona przez rodzica/opiekuna lub osoba dorosła. Warunkiem wzięcia udziału w imprezie jest zarejestrowanie w biurze zawodów,
 - 5.2. Udział w zawodach jest możliwy tylko na podstawie podpisanego pisemnego oświadczenia zawodnika lub jego opiekuna prawnego/rodzica.
 - 5.3. Pisemne oświadczenie może zostać dostarczone organizatorowi zawodów w postaci listy zbiorczej,
 - 5.4. W rankingu generalnym SCSP, będą sklasyfikowani wyłącznie zawodnicy posiadający aktualną licencję Skate Cross Polskiego Związku Sportów Wrotkarskich,

- 5.5. Zawodnicy posiadający aktualną licencję Skate Cross Polskiego Związku Sportów Wrotkarskich mogą wziąć udział w zawodach na preferencyjnych warunkach. O szczegółach informować będą Organizatorzy podczas zapisów zawodników na dane zawody.
- 5.6. Przy rejestracji na zawody, zawodnik musi podać swój numer ID skatecross. WYROBIENIE numeru jest obowiązkowe. Dane podane przy wyrobieniu ID zawodnika są niezmiennie przez cały sezon.
- 5.7. 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.
- 5.8. Każdy zawodnik poruszający się na rolkach na terenie zawodów jest zobowiązany do jazdy w kasku ochronnym,
- 5.9. Każdy zawodnik startujący w wyścigu czasowym lub pucharowym jest zobowiązany do posiadania kasku ochronnego oraz w komplecie ochraniaczy na łokcie, kolana i nadgarstki,
- 5.10. Organizator zawodów nie ponosi odpowiedzialności za urazy i wypadki powstałe podczas wyścigu.

7. Tor zawodów

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

7.1. Dystans toru wynosi między:

- 7.1.1. w zawodach rangi * długość toru wynosi między 100-400m
- 7.1.2. w zawodach rangi ** długość toru wynosi między 150-400 m
- 7.1.3. w zawodach rangi *** długość toru wynosi między 200-400m

Dystans toru może być podzielony na więcej niż jedno okrążenie i musi przebiegać po utwardzonej nawierzchni nadającej się do jazdy na rolkach (typu, asfalt, beton, parkiet, linoleum).

7.2. Szerokość toru wynosi:

- 7.2.1. w zawodach rangi * szerokość toru wynosi min. 2m, dopuszczalne 3 zwężenia do min. 1,5 metra.
- 7.2.2. w zawodach rangi ** szerokość toru wynosi min. 2,5m (w miejscu z przeszkodami) i min 3m w miejscu bez przeszkód
- 7.2.3. w zawodach rangi *** szerokość toru wynosi min 2,5m (w miejscu z przeszkodami), ale min 3,5 m w miejscu bez przeszkód). Pierwsza przeszkoda musi mieć min 3,5m szerokości.

7.3. Linia startu musi mieć szerokość minimum. 3 metry i być podzielona na 4 pola startowe o szerokości minimum 75 cm. Linia startu:

- 7.3.1. w zawodach rangi * start może odbywać się z bramek startowych i/lub z przeszkody
- 7.3.2. w zawodach rangi ** start musi odbywać się z bramek startowych. Bramki mogą znajdować się na przeszkodzie lub być ustawione na utwardzonej nawierzchni.
- 7.3.3. w zawodach rangi *** start musi odbywać się z bramek startowych ustawionych na przeszkodzie o wysokości minimum 130 cm.

7.4. Długość prostej startowej wynosi:

- 7.4.1. w zawodach rangi * wynosi min. 5 m,
- 7.4.2. w zawodach rangi ** wynosi min 10 m
- 7.4.3. w zawodach rangi *** 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:

7.5.1. w zawodach rangi * wynosi min. 5 m,

7.5.2. w zawodach rangi ** wynosi min 10 m

7.5.3. w zawodach rangi *** wynosi min. 12 m

Prosta liczona jest od końca ostatniej przeszkody aż do linii mety.

7.6. Linie mety musi przebiegać po całej szerokości toru zgodnie z pkt 7.2. Linia mety nie może być zwężeniem dopuszczalnym w pkt 7.2.1

7.7. Przeszkoda powinna być umiejscowiona po całej szerokości toru.

7.7.1. W zawodów rangi * lub ** przeszkody mogą zawierać alternatywną drogę przejazdu,

7.7.2. W zawodów rangi *** przeszkody nie mogą zawierać alternatywnych dróg przejazdu. Zawodnicy muszą przejechać po wszystkich przeszkodach.

7.8. Przeszkody na torze.

W zależności od rangi zawodów minimalna liczba przeszkód na torze wynosi:

7.8.1. w zawodach rangi * wynosi min. 5, w tym min. 3 o wysokości co najmniej 30 cm w tym 1 o wysokości min. 50 cm

7.8.2. w zawodach rangi ** wynosi min. 6 w tym co najmniej 3 o wysokości min 50 cm i co najmniej jedna o wysokości min 70 cm

7.8.3. w zawodach rangi *** wynosi min. 8 (wszystkie o wysokości min 50 cm), w tym co najmniej 4 o wysokości 80 cm oraz co najmniej dwie o wysokości min 130 cm

Rampa startowa (jeśli start z niej się odbywa) jest liczona do liczby przeszkód.

7.9. Tor musi 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 min 1,8 m)

7.10. Tor może wykorzystywać infrastrukturę skateparku lub pumptracku i/lub być na nim zbudowany. Przeszkody znajdujące się na skateparku, po których przebiega tor zaliczają się do regulaminowych przeszkód.

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

7.12. Tor nie może zawierać elementów ruchomych takich jak: materace, liny, tyczki, kartony,

7.13. Tor musi być odgradzony w wyraźny sposób od strefy dla kibiców

7.14. Powierzchnia wewnętrzna miejsca na którym znajduje się tor (licząc po obrysie zewnętrznym) powinna wynosić w zależności od rangi zawodów:

7.14.1. w zawodach rangi * wynosi min 500m²

7.14.2. w zawodach rangi ** wynosi min. 800m²

7.14.3. w zawodach rangi *** wynosi min. 1500m²

8. Zasady rozgrywania zawodów Pucharu Polski Skate Cross Series Poland

8.1. Uczestnicy mają do pokonania tor przeszkód, ustawiony na skateparku lub na płaskim terenie, na oznaczonej trasie. Na trasie przejazdu znajdują się przeszkody, opisane w punkcie 7. niniejszego regulaminu, które należy pokonać objeżdżając je lub przeskakując,

8.2. Zawody Pucharu Polski SCSP rozgrywane są w systemie pucharowym w jednym z 3 wariantów. O wyborze wariantu rozgrywania zawodów decyduje organizator danych

zawodów, i informuje o tym w momencie zapisów. Możliwe warianty wyścigów pucharowych :

8.2.1. Wyścigi czasowe + system pucharowy World Skate

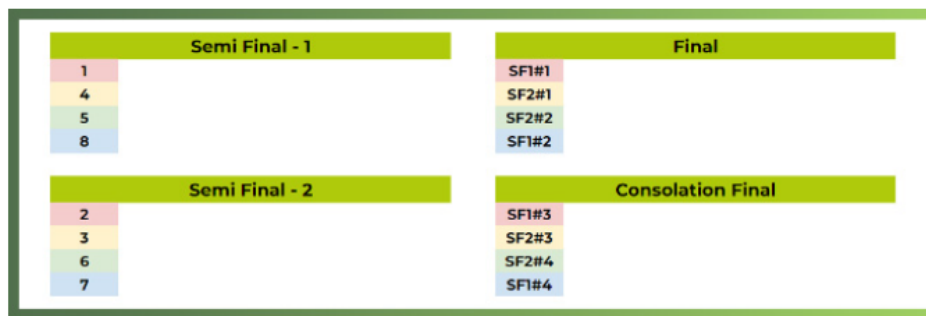
8.2.2. Wyścigi czasowe + system pucharowy SCSP

8.2.3. Win Pool

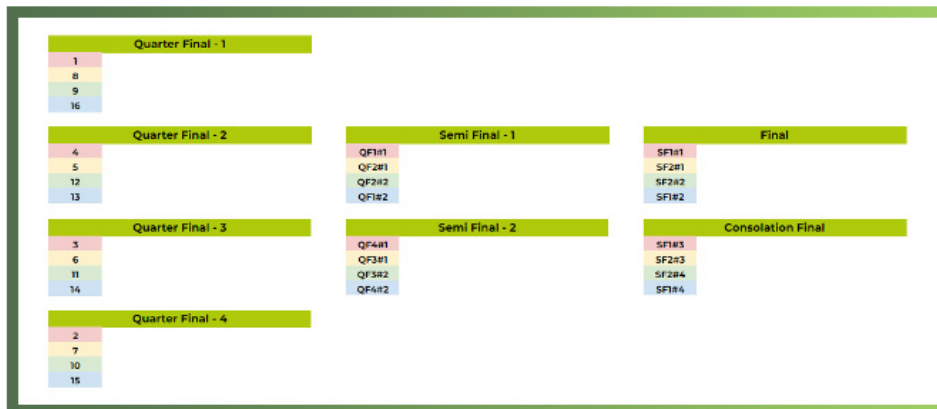
- 8.3. w przypadku wyboru formatu z pkt 8.2.1 lub 8.2.2, W celu rozstawienia zawodników przed głównymi zawodami zostaną rozegrane wyścigi czasowe. Wyścigi czasowe zostaną przeprowadzone z wykorzystaniem elektronicznego pomiaru czasu. Zawodnicy z najlepszymi czasami zostaną rozstawieni w drabince pucharowej, 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 pierwszego wyścigu w drabince pucharowej jako pierwszy miejsce startowe wybiera zawodnik:
- 8.6.1.1. Z najlepszym czasem z wyścigu czasowego (jeśli pkt 8.2.1 lub 8.2.2 ma zastosowanie)
- 8.6.1.2. Z największą liczbą punktów zdobytych w fazie kwalifikacyjnej Win Pool, a w przypadku równej liczby punktów – z wyższą pozycją w rankingu krajowym (jeżeli zastosowano wariant z pkt 8.2.3).
- 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 lub punktowych win pool. 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 (jeśli pkt 8.2.1 lub 8.2.2 ma zastosowanie),
 - Z największą ilością punktów po fazie eliminacyjnej Winpool (jeśli pkt 8.2.3 ma zastosowanie).
- 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 (jeśli pkt 8.2.1 lub 8.2.2 ma zastosowanie),
 - Z największą ilością punktów po fazie eliminacyjnej Winpool (jeśli pkt 8.2.3 ma zastosowanie).

8.6.4. W przypadku systemu Winpool rozstawienie zawodników w fazie pucharowej odbywa się zgodnie z tabelami:

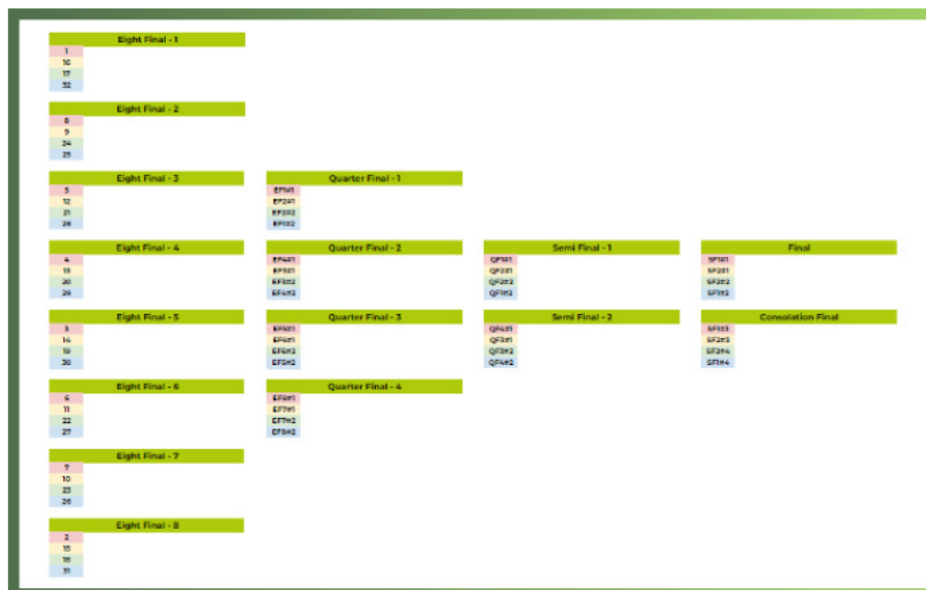
8.6.4.1. Schemat 8 zawodników



8.6.4.2. Schemat 16 zawodników



8.6.4.3. Schemat 32 zawodników



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 startowe 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 np. złe warunki atmosferyczne 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 danym wyścigu dopuszcza się uznanie wyłącznie jednego falstartu, przypisanego zawodnikowi, który jako pierwszy naruszył procedurę startową określoną w pkt 8.10. Reakcja pozostałych zawodników na ruch tego zawodnika nie stanowi podstawy do przypisania im falstartu.
- 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 zajętych miejscach 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 niezhreśzonego. W przypadku nieobecności trenera z danego klubu na zawodach - opiekun danego zawodnika. Osoba dorosła, niezhrześzona lub bez trenera może zgłosić protest w swoim imieniu,
- 8.18. Zgłoszenie protestu następuje po wpłacie kaucji w wysokości:
- 8.18.1. w zawodach rangi * wynosi 300 zł
- 8.18.2. w zawodach rangi ** wynosi 500 zł
- 8.18.3. w zawodach rangi *** wynosi 800 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 i zasila pulę nagród w klasyfikacji generalnej ligi.
9. Zasady systemu pucharowego typu: Winpool
- 9.1. Procedura wyścigów

9.1.1. Podczas rywalizacji w systemie Win Pool zawodnicy ścigają się w grupach po trzech (3) lub czterech (4) zawodników na torze.

9.1.2. Zabronione jest chwywanie jakichkolwiek elementów toru (np. barier, pachołków) rękami w celu uzyskania przewagi prędkości.

Dopuszczalne jest wyjątkiem udzielenie specjalnej zgody w sytuacji, gdy zawodnik ma trudność z pokonaniem szczytu przeszkody (np. rampy).

9.1.3. Korzystanie ze skrótów lub wykonywanie zabronionych manewrów – wyraźnie określonych przez sędziów podczas odprawy zawodników – skutkuje dyskwalifikacją zawodnika z danego wyścigu.

9.2. Format wyścigów

9.2.1. System Win Pool składa się z kilku rund. Każda runda obejmuje kilka wyścigów

9.2.2. Po zakończeniu każdego wyścigu ustalana jest kolejność zawodników na mecie, na podstawie której przyznawane są punkty.

9.2.3. Po zakończeniu wszystkich rund tworzona jest klasyfikacja generalna na podstawie sumy punktów zdobytych przez każdego zawodnika.

9.2.4. Sędzia główny decyduje o liczbie rund w zawodach. Decyzja ta musi zostać ogłoszona przed rozpoczęciem rywalizacji

9.2.5. W wyjątkowych sytuacjach liczba rund może zostać zmniejszona.

9.3. Tworzenie rund

9.3.1. W pierwszej rundzie wyścig (po 3–4 zawodników) są tworzone metodą „węża” na podstawie krajowego rankingu zawodników.

9.3.2. Zawodnicy bez rankingu krajowego są losowo dodawani na końcu listy przed podziałem na grupy.

9.3.3. Kolory numerów startowych w wyścig, zgodnie z rankingiem krajowym SCSP:

- czerwony,
- żółty
- zielony,
- niebieski.

9.3.4. Od drugiej rundy skład wyścigów tworzone są na podstawie wyników poprzedniej rundy, z zachowaniem następujących zasad:

- każda runda musi różnić się od poprzednich (choć niektóre wyścigi mogą się powtarzać),
- zawodnik, który wygrał wyścig w poprzedniej rundzie, otrzymuje numer czerwony,
- zawodnik z 2. miejsca – numer żółty,
- zawodnik z 3. miejsca – numer zielony,
- zawodnik z 4. miejsca lub zawodnik DNS / DNF / DQ – numer niebieski.

9.4 Kolejność wyboru bramki startowej

Obowiązują te same zasady, co w punkcie 8.6 (kolejność według koloru numeru startowego).

9.5 Komendy startowe

Obowiązują te same zasady, co w punkcie 8.10

9.6 Falstart

Obowiązują te same zasady, co w punkcie 8.11 – 8.14

9.7 Linia mety

Obowiązują te same zasady, co w punkcie 8.15

9.8 Klasyfikacja wyścigu

Po każdym wyścigu punkty przyznawane są według następującej skali:

- 1 miejsce – 9 punktów,
- 2. miejsce – 7 punktów,
- 3. miejsce – 4 punkty,
- 4. miejsce lub DNS / DNF / DQ – 1 punkt.

9.9 Klasyfikacja końcowa (Final Ranking)

Klasyfikacja końcowa ustalana jest na podstawie sumy punktów zdobytych przez zawodnika we wszystkich rundach.

Zawodnicy zapisani, którzy nie wzięli udziału w rywalizacji, nie są klasyfikowani.

9.10 Rozstrzyganie remisów

9.10.1 W przypadku równej liczby punktów decyduje lepsza pozycja w kajowym rankingu.

9.10.2 Jeżeli żaden z remisujących zawodników nie posiada rankingu krajowego, o kolejności decyduje losowanie.

9.11 Wyjątek

Szczególna zasada dotyczy ostatniego miejsca kwalifikującego do kolejnej rundy.

Jeżeli kilku zawodników ma taką samą liczbę punktów, organizowany jest wyścig barażowy pomiędzy wszystkimi zainteresowanymi zawodnikami.

Wynik tego wyścigu decyduje o awansie i odpowiednio koryguje klasyfikację kwalifikacyjną.

Przykład:

Jeżeli finały rozpoczynają się od półfinałów, a kilku zawodników ma tyle samo punktów na 8. miejscu (ostatnim kwalifikującym), rozgrywany jest dodatkowy wyścig pomiędzy nimi.

9.12 Zarządzanie warunkami pogodowymi

Jeżeli rywalizacja Win Pool zostanie przerwana decyzją sędziego głównego:

9.12.1 jeśli Win Pool nie rozpoczął się – grupy finałowe tworzone są na podstawie rankingu krajowego (lub losowo, jeśli ranking nie jest dostępny),

9.12.2 jeśli rozpoczęto pierwszą rundę, ale nie została ona ukończona – obowiązuje ranking krajowy (lub losowanie),

9.12.3 jeśli ukończono co najmniej jedną pełną rundę – wyniki ustalane są na podstawie ostatniej ukończonej rundy.

10 Kary i sankcje

W kierunku zawodników którzy nie zastosowali się do instrukcji/poleceń sędziego lub złamali zasady etyki 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 całych 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, uderzanie oraz celowe przeszkadzanie, prowadzące do spowolnienia przeciwnika, jego upadku lub zboczenia 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 fałsz startów przy jednym wyścigu (faul techniczny), spada na ostatnie miejsce w danym wyścigu pucharowym.
- 10.2.7 Jazda tyłem podczas wyścigu może skutkować dyskwalifikacją zawodnika z danego wyścigu. O zastosowaniu kary każdorazowo decyduje Sędzia Główny, biorąc pod uwagę wpływ zachowania zawodnika na bezpieczeństwo oraz przebieg rywalizacji. Jeżeli zawodnik znalazł się w pozycji jazdy tyłem nieumyślnie lub jedynie na krótki moment, a jego zachowanie nie wpłynęło na przebieg wyścigu ani nie utrudniło jazdy innym zawodnikom, Sędzia Główny może odstąpić od nałożenia kary. Celowa jazda tyłem prowadząca do rozpraszania, blokowania lub utrudniania jazdy innym zawodnikom skutkuje dyskwalifikacją z wyścigu.
- 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.
- 10.7 Jazda tyłem podczas wyścigu może skutkować dyskwalifikacją zawodnika z danego wyścigu. O zastosowaniu kary każdorazowo decyduje Sędzia Główny, biorąc pod uwagę wpływ zachowania zawodnika na bezpieczeństwo oraz przebieg rywalizacji. Jeżeli zawodnik znalazł się w pozycji jazdy tyłem nieumyślnie lub jedynie na krótki moment, a jego zachowanie nie wpłynęło na przebieg wyścigu ani nie utrudniło jazdy innym zawodnikom, Sędzia Główny może odstąpić od nałożenia kary. Celowa jazda tyłem prowadząca do rozpraszania, blokowania lub utrudniania jazdy innym zawodnikom skutkuje dyskwalifikacją z wyścigu.
- 11 Fair play / 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 System punktacji Pucharu Polski Skate Cross Series Poland w zależności od rangi zawodów

Miejsce	3*	2*	1*
1	200	100	50
2	175	89	45
3	157	81	41
4	144	73	37
5	132	66	33
6	121	60	30
7	111	54	27
8	102	49	25
9	94	44	22
10	86	40	20
11	79	36	18
12	72	33	17
13	66	30	15
14	61	27	14
15	56	24	12
16	51	22	11
17	47	20	10
18	43	18	9
19	40	16	8
20	36	15	7
21	33	13	6
22	31	12	5
23	28	11	4
24	26	10	3
25	24	9	2
26	22	8	1
27	20	7	1
28	18	6	1
29	17	5	1
30	15	4	1
31	14	3	1
32	13	2	1
33	12	1	1
34	11	1	1
35	10	1	1
36	9	1	1

12.1 Za poszczególne zawody z cyklu SCSP zawodnicy otrzymują punkty, które

sumować się będą w rankingu klasyfikacji generalnej,

12.2 W klasyfikacji generalnej uwzględnione zostaną wyniki najlepszych n-2 startów, gdzie "n" oznacza liczbę zawodów zorganizowanych w danych sezonie (tzn. przy 6 zawodach zorganizowanych w danym sezonie, w klasyfikacji generalnej uwzględnione zostanie maksymalnie 4 najlepszych rezultatów danego zawodnika.),

12.3 Za udział w zawodach z cyklu SCSP przyznawane są punkty zgodnie z powyższą tabelą,

12.4 Po ostatnich zawodach z cyklu SCSP w danym sezonie zamykany jest ranking klasyfikacji generalnej,

12.5 Zwycięzcą SCSP w danej kategorii wiekowej, zostaje zawodnik, który uzyska największą liczbę punktów w rankingu klasyfikacji generalnej. W przypadku uzyskania przez dwóch lub więcej zawodników tej samej liczby punktów o kolejności w rankingu decyduje:

12.5.1 najwyższe zajęte miejsce w zawodach rangi *** w zawodach SCSP

12.5.2 ilość najwyżej zajętych miejsc na podium w zawodach rangi ** w sezonie zawodów SCSP

12.5.3 ilość najwyżej zajętych miejsc na podium w zawodach rangi * w sezonie zawodów SCSP

12.6 W przypadku zgłoszenia mniejszej liczby zawodników w danej kategorii niż 4 oraz organizacji wyścigów w ramach połączonych kategorii wiekowych, to zawodnicy nadal otrzymują punkty do klasyfikacji generalnej z uwzględnieniem podziału na kategorie.

13 Nagrody

13.1 Za zajęcie I, II, III miejsca w poszczególnych kategoriach wiekowych podczas zawodów zaliczanych do cyklu imprez SCSP zostaną przyznane medale oraz nagrody rzeczowe,

13.2 Uczestnik każdego zawodów SCSP otrzyma pamiątkowy medal,

13.3 Za zajęcie I, II, III, IV, V miejsca w klasyfikacji generalnej SCSP za rok 2026 w poszczególnych kategoriach wiekowych zostaną przyznane statuetki/puchary, dyplomy oraz nagrody rzeczowe,

13.4 Rozdanie nagród za klasyfikację generalną SCSP odbędzie się w dniu ostatnich zawodów, po zakończeniu wyścigów i dekoracji ostatnich zawodów.

14 Postanowienia końcowe

14.1 Uczestnicząc w zawodach, zawodnik lub jego opiekun prawny ponosi całkowitą odpowiedzialność za siebie, za ewentualne zniszczenia oraz szkody wyrządzone innym zawodnikom,

14.2 Zawodnik lub jego opiekun prawny oświadcza, że posiada ubezpieczenie NNW lub dobrowolnie się go zrzeka na rzecz startu w zawodach,

14.3 W trakcie zawodów SCSP wszyscy uczestnicy powinni stosować się do poleceń osób odpowiedzialnych za bezpieczeństwo, tj. sędziów, służb porządkowych oraz osób działających w imieniu organizatora,

14.4 Uczestnik zawodów SCSP ma obowiązek zapoznania się z regulaminem i zobowiązuje się do jego przestrzegania. W przypadku osób nieletnich, oświadczenie podpisuje rodzic lub opiekun prawny,

14.5 Organizator ma prawo publikowania w środkach przekazu (Internet, prasa, radio, telewizja, ulotki, plakaty, inne materiały promocyjne i informacyjne) danych identyfikujących uczestników zawodów SCSP, tj.: imię, nazwisko, data urodzenia, klub zawodnika, miejscowość oraz ich wizerunku utrwalonego w czasie trwania zawodów,

14.6 Uczestnicy zawodów SCSP wyrażają zgodę na bezpłatne publikowanie ich danych osobowych (imię, nazwisko, data urodzenia, klub zawodnika, miejscowość) i wizerunku we wszelkich materiałach informacyjnych i promocyjnych oraz kampaniach, przedsięwzięciach, wystawach i wydawnictwach informacyjnych, promocyjnych i prasowych,

14.7 W chwili wypełnienia formularza rejestracyjnego na dane zawody, uczestnik wyraża zgodę na przetwarzanie swoich danych osobowych przez organizatora zawodów rolkarskich zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych,

- 14.8** Formularze zapisów na poszczególne zawody z cyklu SCSP zostaną udostępnione drogą elektroniczną przez organizatorów,
- 14.9** Organizator poszczególnych zawodów może zmienić sposób rozgrywania zawodów i wybrane punkty niniejszego Regulaminu najpóźniej na odprawie zawodników w dniu zawodów z cyklu SCSP po akceptacji większości członków komisji Skate Cross Polskiego Związku Sportów Wrotkarskich.
- 14.10** Każdy członek Komisji SkateCross obecny na zawodach ma prawo zgłosić wniosek ustnie między innymi członkami komisji o czasowe wstrzymanie rywalizacji w przypadku stwierdzenia istotnych nieprawidłowości organizacyjnych, technicznych lub dotyczących bezpieczeństwa zawodników. Wstrzymanie zawodów następuje po uzyskaniu zgody większości obecnych na zawodach członków Komisji SkateCross. Rywalizacja zostaje wznowiona po usunięciu stwierdzonych nieprawidłowości lub po podjęciu decyzji przez Komisję SkateCross o możliwości kontynuowania zawodów.