

ZDUŃSKI SPORT

ANKIETA KONSULTACYJNA

Nowy skatepark przy ul. Kobusiewicza w Zduńskiej Woli

ETAP I – ROZPOZNANIE POTRZEB PRZYSZŁYCH UŻYTKOWNIKÓW

Planowany kierunek: nowoczesny skatepark betonowy, przeznaczony dla deskorolek, hulajnóg, rolek i BMX, tworzący spójny kompleks z istniejącym pumptrackiem. Roboczy budżet pierwszego etapu wynosi około 2 mln zł brutto łącznie z przygotowaniem koncepcji i dokumentacji projektowej. Ostateczny zakres będzie zależał od projektu, kosztorysu oraz dostępnego finansowania.

Po co zbieramy odpowiedzi? Wyniki ankiety posłużą do przygotowania programu funkcjonalnego dla projektanta, określenia priorytetowych stref i przeszkód oraz udokumentowania konsultacji. Ankieta nie oznacza, że każdy wskazany element zostanie wykonany w pierwszym etapie.

Instrukcja: ankieta jest anonimowa. Przy elementach skateparku można oznaczyć maksymalnie 10 pozycji jako „pierwszy etap”. Zdjęcia są materiałem poglądowym – ostateczny kształt, wysokości, promienie i wzajemne odległości określi projektant specjalizujący się w skateparkach.

1. Informacje o uczestniku

1.1. Wiek:

- | | |
|--|------------------------------------|
| ☐ do 9 lat | ☐ 10–12 lat |
| ☐ 13–15 lat | ☐ 16–18 lat |
| ☐ 19–25 lat | ☐ 26–35 lat |
| ☐ 36 lat i więcej | |

1.2. Miejsce zamieszkania:

- ☐ Zduńska Wola
- ☐ gmina lub powiat zduńskowski
- ☐ inna miejscowość:

1.3. Z jakiego sprzętu korzystasz? Możesz zaznaczyć kilka odpowiedzi:

- | | |
|---|---|
| ☐ deskorolka | ☐ hulajnoga wyczynowa |
| ☐ rolki / wrotki | ☐ BMX |
| ☐ inny: | ☐ nie jeżdżę, ale jestem rodzicem / opiekunem / obserwatorem |

1.4. Twój poziom:

- | | |
|---|---------------------------------------|
| ☐ dopiero chcę zacząć | ☐ początkujący |
| ☐ średniozaawansowany | ☐ zaawansowany |
| ☐ trener / instruktor / zawodnik | |

1.5. Jak często korzystasz ze skateparków lub pumptracków?

- | | |
|--|---|
| ☐ kilka razy w tygodniu | ☐ raz w tygodniu |
| ☐ kilka razy w miesiącu | ☐ rzadziej |
| ☐ jeszcze nie korzystam | |

2. Sposób korzystania z przyszłego skateparku

2.1. Do czego przede wszystkim chcesz wykorzystywać skatepark? Zaznacz maksymalnie 3 odpowiedzi:

- | | |
|--|---|
| ☐ codzienna jazda rekreacyjna | ☐ nauka podstaw |
| ☐ trening techniczny | ☐ trening skoków i transferów |
| ☐ spotkania ze znajomymi | ☐ warsztaty i zajęcia z instruktorem |
| ☐ zawody i pokazy | ☐ inne: |

2.2. Które grupy powinny mieć wyraźnie zaplanowaną przestrzeń?

- | | |
|--|---|
| ☐ osoby początkujące | ☐ osoby średniozaawansowane |
| ☐ osoby zaawansowane | ☐ dzieci uczące się pod opieką |
| ☐ użytkownicy szybkich linii i skoków | |

2.3. Jak powinna wyglądać strefa początkująca?

- ☐ niewielka, ale kompletna i bezpieczna
- ☐ większa, wyraźnie oddzielona od szybkich linii
- ☐ elementy początkujące włączone w cały park
- ☐ nie mam zdania

3. Najważniejsze zasady jakościowe

Zaznacz maksymalnie 6 zasad, których nie wolno poświęcić nawet przy ograniczonym budżecie:

- | | |
|--|--|
| ☐ gładka, równa i trwała nawierzchnia betonowa | ☐ spójne linie przejazdu i dobre „flow” |
| ☐ pełna konstrukcja betonowa; stal jedynie tam, | ☐ różne poziomy trudności |

gdzie potrzebne są poręcze i coping

- ☐ oddzielenie szybkich linii od strefy początkującej
- ☐ możliwość jazdy na deskorolce, hulajnodze, rolkach i BMX
- ☐ elementy wielofunkcyjne, które można pokonywać na kilka sposobów
- ☐ brak przypadkowego zestawu katalogowych urządzeń
- ☐ odwodnienie bez zastoin wody
- ☐ oświetlenie umożliwiające bezpieczną jazdę wieczorem
- ☐ możliwość późniejszej rozbudowy
- ☐ miejsce do organizacji zawodów, pokazów i warsztatów

4. Kierunek funkcjonalny parku

4.1. Który układ powinien dominować?

- ☐ street plaza – schody, poręcze, murki, manual pady
- ☐ flow – płynne przejazdy, łuki, hips i transfery
- ☐ bowl / transition – jazda w nieckach i po łukach
- ☐ układ mieszany: street + flow + bowl

4.2. Przy budżecie około 2 mln zł brutto wraz z projektem, który wariant jest najlepszy?

- ☐ mniej elementów, ale bardzo dobrze zaprojektowanych, większych i wielofunkcyjnych
- ☐ równowaga pomiędzy jakością, liczbą i różnorodnością
- ☐ więcej mniejszych i prostszych elementów, aby zwiększyć ich liczbę

4.3. Który jeden element powinien być najbardziej charakterystyczny dla parku?

- ☐ bowl / flow bowl
- ☐ rozbudowana street plaza
- ☐ snake run / długa linia flow
- ☐ jump line / strefa skoków
- ☐ wallride / mocny element pionowy
- ☐ inny:

5. Priorytety dotyczące przeszkód

Skorzystaj z katalogu zdjęciowego na kolejnych stronach. W kolumnie „pierwszy etap” zaznacz maksymalnie 10 elementów. Wszystkie rozwiązania mają być zaprojektowane jako betonowe odpowiedniki, z wyjątkiem poręczy i copingów stalowych.

Nr	Element	Pierwszy etap	Etap późniejszy	Nie mam zdania	Niepotrzebny
1	Flatground / szeroki plac do nauki i trików	☐	☐	☐	☐
2	Manual pad	☐	☐	☐	☐
3	Manual pad z ledge / murkiem	☐	☐	☐	☐
4	Ledge / grindbox z copingiem	☐	☐	☐	☐
5	Plaska poręcz – flat rail	☐	☐	☐	☐
6	Schody i hubba	☐	☐	☐	☐
7	Poręcz schodząca – down rail	☐	☐	☐	☐
8	Funbox / piramida	☐	☐	☐	☐
9	Bank / pochylnia	☐	☐	☐	☐
10	Quarter pipe	☐	☐	☐	☐
11	Quarter z bankiem lub extension	☐	☐	☐	☐
12	Bowl	☐	☐	☐	☐
13	Flow bowl / ciąg przejazdowy	☐	☐	☐	☐
14	Snake run /	☐	☐	☐	☐

	długa linia flow				
15	Hip	☐	☐	☐	☐
16	Spine / transfer	☐	☐	☐	☐
17	Jump box / jump line	☐	☐	☐	☐
18	Wallride / bank-to-wall	☐	☐	☐	☐

6. Dodatkowe wyposażenie i rozwój całej strefy

Zaznacz maksymalnie 8 najważniejszych elementów:

- | | |
|--|---|
| ☐ oświetlenie skateparku | ☐ monitoring |
| ☐ ławki dla użytkowników i opiekunów | ☐ zacieniona strefa odpoczynku |
| ☐ źródło wody pitnej | ☐ toaleta |
| ☐ stojaki rowerowe | ☐ stacja naprawcza do rowerów i sprzętu |
| ☐ legalna ściana graffiti | ☐ strefa parkour |
| ☐ street workout | ☐ mała przestrzeń na warsztaty i wydarzenia |
| ☐ zieleń i nasadzenia dające cień | ☐ ogród deszczowy / retencja |
| ☐ miejsce na niewielki kontener społeczny lub magazyn | ☐ bezpieczne połączenie z istniejącym pumptrackiem |

7. Odpowiedzi otwarte

7.1. Wskaż trzy elementy, które Twoim zdaniem muszą znaleźć się w pierwszym etapie:

.....

.....

.....

7.2. Czego zdecydowanie należy unikać w projekcie?

.....

.....

7.3. Czy znasz skatepark, na którym warto się wzorować? Podaj miasto, nazwę lub link:

.....

.....

7.4. Inne uwagi lub pomysły dotyczące całej strefy przy ul. Kobusiewicza:

.....

.....

.....

KATALOG ZDJĘCIOWY ELEMENTÓW DO OCENY

Materiał pomocniczy do pytania nr 5

Zdjęcia pokazują przykładowe rozwiązania i sposób działania przeszkód. Nie są projektem dla Zduńskiej Woli. Ostateczny układ powinien zostać zaprojektowany jako jedna spójna kompozycja betonowa, z zachowaniem bezpiecznych odległości i płynnych linii przejazdu.



1. Flatground / szeroki plac

Równa, szeroka powierzchnia potrzebna do nauki podstaw, trików płaskich i bezpiecznego rozbiegu.

Ocena:

- ☐ pierwszy etap
- ☐ etap późniejszy
- ☐ niepotrzebny



2. Manual pad

Niski podest do nauki manuali i prostych przejazdów; ważny zwłaszcza dla początkujących i średniozaawansowanych.

Ocena:

- ☐ pierwszy etap
- ☐ etap późniejszy
- ☐ niepotrzebny



3. Manual pad z ledge / murkiem

Podest połączony z murkiem umożliwiającym manuale, grindy i ślizgi w kilku wariantach.

Ocena:

- ☐ pierwszy etap
- ☐ etap późniejszy
- ☐ niepotrzebny

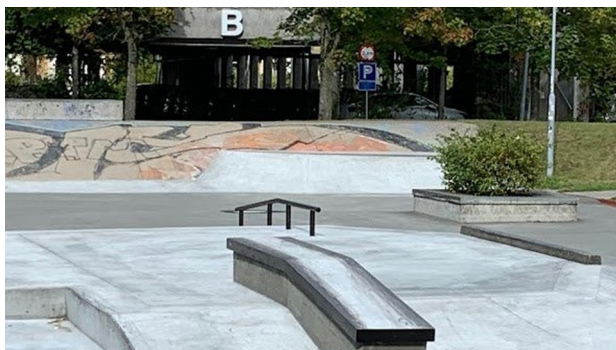


4. Ledge / grindbox z copingiem

Betonowy murek lub skrzynia z metalowym copingiem; może mieć różne wysokości i przebieg.

Ocena:

- ☐ pierwszy etap
- ☐ etap późniejszy
- ☐ niepotrzebny



5. Płaska poręcz (flat rail)

Niska, prosta poręcz stalowa do nauki slide'ów i grindów.

Ocena:

- ☐ pierwszy etap
- ☐ etap późniejszy
- ☐ niepotrzebny



6. Schody i hubba

Zestaw schodów z betonowym murkiem schodzącym; element typowy dla części street.

Ocena:

- ☐ pierwszy etap
- ☐ etap późniejszy
- ☐ niepotrzebny



7. Poręcz schodząca (down rail)

Poręcz prowadzona w dół przy schodach lub pochylni; przeznaczona głównie dla bardziej zaawansowanych.

Ocena:

- ☐ pierwszy etap
- ☐ etap późniejszy
- ☐ niepotrzebny

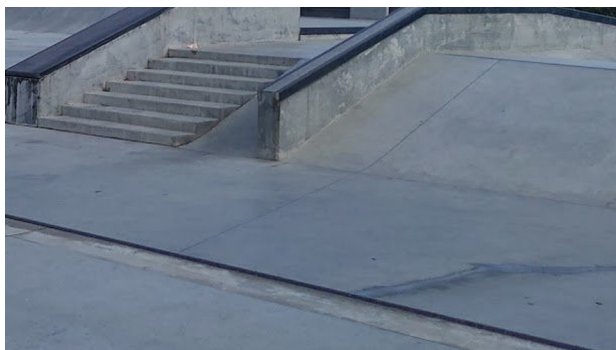


8. Funbox / piramida

Wielofunkcyjna bryła łącząca pochylnie, platformę, murek i czasem poręcz lub euro gap.

Ocena:

- ☐ pierwszy etap
- ☐ etap późniejszy
- ☐ niepotrzebny



9. Bank / pochylnia

Płaska pochylnia do nabierania prędkości, wjazdów, zjazdów i łączenia linii przejazdu.

Ocena:

- ☐ pierwszy etap
- ☐ etap późniejszy
- ☐ niepotrzebny



10. Quarter pipe

Rampa o łukowym profilu, służąca do nawrotów, wyskoków i utrzymywania prędkości.

Ocena:

- ☐ pierwszy etap
- ☐ etap późniejszy
- ☐ niepotrzebny



11. Quarter z bankiem / extension

Rozbudowany quarter połączony z bankiem lub podwyższoną częścią, pozwalający na różne transfery.

Ocena:

- ☐ pierwszy etap
- ☐ etap późniejszy
- ☐ niepotrzebny

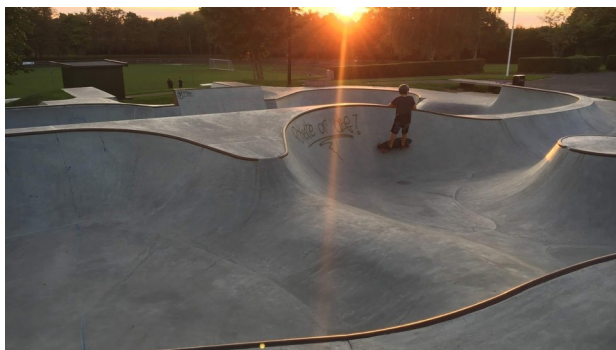


12. Bowl

Betonowa niecka do ciągłej jazdy po łukach; może mieć zróżnicowaną głębokość.

Ocena:

- ☐ pierwszy etap
- ☐ etap późniejszy
- ☐ niepotrzebny

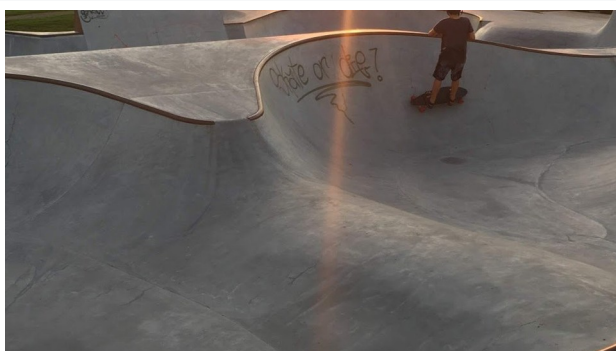


13. Flow bowl / ciąg przejazdowy

System połączonych niecek i łuków tworzący płynny, ciągły przejazd bez zatrzymywania.

Ocena:

- ☐ pierwszy etap
- ☐ etap późniejszy
- ☐ niepotrzebny

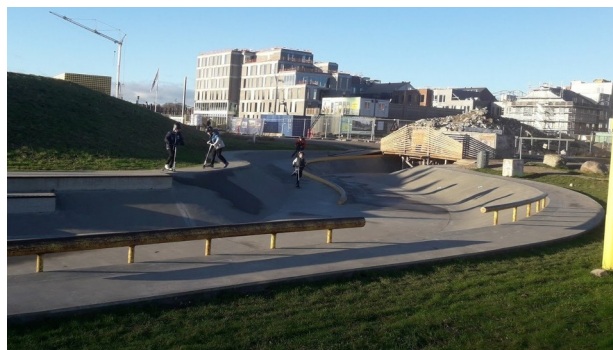


15. Hip

Miejsce, w którym dwie pochyłe lub łukowe powierzchnie łączą się pod kątem, umożliwiając skoki i zmianę kierunku.

Ocena:

- ☐ pierwszy etap
- ☐ etap późniejszy
- ☐ niepotrzebny



14. Snake run / linia flow

Dłuższa, wijąca się linia oparta na łukach, falach i zmianach wysokości – inspiracja skandynawska.

Ocena:

- ☐ pierwszy etap
- ☐ etap późniejszy
- ☐ niepotrzebny



16. Spine / transfer

Dwa łuki zestawione grzbietami; element do transferów i przeskoków między liniami.

Ocena:

- ☐ pierwszy etap
- ☐ etap późniejszy
- ☐ niepotrzebny



17. Jump box / jump line

Element przeznaczony do wybicia i lądowania; może tworzyć krótką sekwencję skoków o różnym poziomie trudności.

Ocena:

- ☐ pierwszy etap
- ☐ etap późniejszy
- ☐ niepotrzebny



18. Wallride / bank-to-wall

Stroma powierzchnia lub ściana połączona z najazdem, pozwalająca na jazdę po płaszczyźnie zbliżonej do pionowej.

Ocena:

- ☐ pierwszy etap
- ☐ etap późniejszy
- ☐ niepotrzebny

Źródła materiału zdjęciowego

Materiały poglądowe wykorzystano wyłącznie na potrzeby konsultacji i identyfikacji typów przeszkód. Zdjęcia pochodzą z galerii skateparków:

- Tårnby Nye Skatepark (Kastrup, Dania) – SkateSonr
- Aalborg Skatepark (Aalborg, Dania) – SkateSonr
- Randers Skatepark (Randers, Dania) – SkateSonr
- Rabalderparken Skatepark (Roskilde, Dania) – SkateSonr
- Hørsholm Skatepark (Rungsted Kyst, Dania) – SkateSonr
- Rotary Skatepark (Dowagiac, USA) – SkateSonr

Uwaga redakcyjna przed publikacją: jeżeli dokument ma być szeroko publikowany w internecie, należy przed publikacją sprawdzić warunki licencyjne każdego zdjęcia albo zastąpić fotografie materiałami własnymi, zdjęciami udostępnionymi przez projektanta lub wizualizacjami przygotowanymi na potrzeby konsultacji.

Ankieta pozostaje anonimowa. Osoby zainteresowane udziałem w drugim etapie konsultacji mogą wpisać adres e-mail na odrębnej liście kontaktowej, zawierającej osobną klauzulę informacyjną dotyczącą przetwarzania danych osobowych.