



REGULAMIN LASH LEAGUE TEAM SPEED MATCH

Ole Lashes 2026

1. Informacje ogólne

Lash League: Team Speed Match to drużynowa konkurencja stylizacji rzęs inspirowana piłką nożną. Łączy pracę sztafetową, rywalizację na czas i drużynową oprawę.

O wyniku decydują liczba prawidłowo przyklejonych kępek, jakość aplikacji, higiena pracy oraz prezentacja i doping drużyny.

Termin: 17 października 2026 roku, godz. 10:00–12:00.

Miejsce: Concordia Design Wrocław, Wyspa Słodowa 7.

Lash League stanowi odrębną konkurencję i **nie jest wliczany do klasyfikacji Grand Prix**.

Organizator: Monica Zet Sp. z o.o., ul. Narutowicza 40//1, 90-135 Łódź, NIP 6951533638

2. Skład drużyny i klasyfikacje

Drużyna składa się z **3 zawodniczek**, które kolejno wykonują jedną wspólną stylizację na jednej modelce.

Każda drużyna zgłasza swoją nazwę oraz wybiera jedną z dwóch klasyfikacji:

1. **Kępki ręcznie formowane.**

2. **Kępki gotowe.**

Klasyfikacje są oceniane oddzielnie. W jednej aplikacji nie można łączyć kępek gotowych z ręcznie formowanymi.

Warunkiem uruchomienia danej klasyfikacji jest udział minimum **3 drużyn w tej klasyfikacji**.

Jeżeli wymagane minimum nie zostanie osiągnięte, organizator przed wydarzeniem poinformuje zgłoszone zespoły o tym, że klasyfikacja nie zostanie uruchomiona, oraz o sposobie rozliczenia opłat.

Nie obowiązuje podział na poziomy Junior, Master i Ekspert, staż pracy ani grupy wiekowe.

3. Dozwolone techniki

Konkurencja obejmuje stylizację objętościową **2D i 3D**. Dozwolone jest mieszanie kępek 2D i 3D w jednej aplikacji.

Każda prawidłowo przyklejona kępka ma taką samą wartość punktową, niezależnie od tego, czy składa się z dwóch, czy z trzech rzęs.

Dopuszcza się pracę na:

- kleju tradycyjnym,
- kleju przeznaczonym do systemu UV, z użyciem odpowiedniego urządzenia.

Wybrany system klejenia nie wpływa na punktację. Produkty i urządzenia należy stosować zgodnie z instrukcjami producentów oraz z zachowaniem wymaganych środków ochrony.

W klasyfikacji **kępek ręcznie formowanych** kępki należy tworzyć podczas odliczanego czasu pracy. Nie wolno korzystać z kępek przygotowanych wcześniej ani formować ich podczas przerw technicznych.

W klasyfikacji **kępek gotowych** można przed rozpoczęciem konkurencji przygotować produkty na stanowisku do pobierania.

4. Przygotowanie modelki i stanowiska

Modelka przystępuje do konkurencji bez wcześniej przyklejonych sztucznych rzęs.

Przed rozpoczęciem odliczania czasu należy wykonać:

- oczyszczenie rzęs,
- przygotowanie powierzchni do klejenia,
- zabezpieczenie rzęs dolnych,
- niezbędne oklejenie,
- rozrysowanie mapy stylizacji,
- przygotowanie produktów, narzędzi i stanowiska pracy.

Przed sygnałem startowym nie wolno przyklejać kępek.

Gotowość modelki i stanowiska sprawdza sędzia stanowiskowy.

Dodatkowe przygotowanie, zmiana mapy lub poprawki wykonywane po rozpoczęciu konkurencji odbywają się w ramach odliczanego czasu pracy.

5. Przebieg sztafety

Konkurencja składa się z **trzech zmian po 20 minut aktywnej pracy**, rozdzielonych **dwoma przerwami technicznymi po 3 minuty**.

Łączny czas wykonywania aplikacji wynosi **60 minut**. Czas sztafety wraz z przerwami wynosi **66 minut**.

Kolejność zawodniczek ustala drużyna i przekazuje ją sędziemu stanowiskowemu przed startem. Każda zawodniczka pracuje podczas jednej zmiany.

Etap	Czas
Praca pierwszej zawodniczki	20 minut
Przerwa techniczna	3 minuty
Praca drugiej zawodniczki	20 minut
Przerwa techniczna	3 minuty
Praca trzeciej zawodniczki	20 minut

Przy modelce może pracować tylko jedna zawodniczka naraz.

Pozostałe członkinie drużyny mogą udzielać wskazówek słownych i kibicować. Nie mogą w tym czasie wykonywać aplikacji, izolować rzęs ani przygotowywać kępek dla pracującej zawodniczki.

Na komendę „**CZAS STOP**” zawodniczka przerywa pracę. Po zakończeniu ostatniej zmiany dalsze poprawianie aplikacji jest niedozwolone.

6. Przerwy techniczne

Podczas przerwy technicznej zegar konkurencji jest zatrzymany.

Przerwa służy do:

- zmiany zawodniczki,
- zabrania narzędzi poprzedniej zawodniczki,
- rozłożenia przygotowanych narzędzi kolejnej zawodniczki,
- uporządkowania i higienicznego przygotowania stanowiska,
- dezynfekcji rąk,
- ewentualnej zmiany sędziego stanowiskowego,
- zapisania i przekazania aktualnego wyniku.

Podczas przerwy nie wolno przyklejać ani usuwać kępek, poprawiać aplikacji, izolować rzęs ani formować kępek.

Wszystkie drużyny wznawiają pracę jednocześnie, po komendzie „**CZAS START**”.

Sędzia główny może przedłużyć przerwę z przyczyn organizacyjnych lub bezpieczeństwa. Zegar pozostaje wówczas zatrzymany dla wszystkich drużyn.

7. Sędziowie stanowiskowi

Podczas każdej zmiany pracę drużyny obserwuje **jeden sędzia stanowiskowy**.

Do jego zadań należą:

- kontrola przestrzegania zasad,
- bieżące zliczanie przyklejanych kępek,
- zapisywanie korekt i nieprawidłowości,
- obserwacja higieny pracy,
- prowadzenie karty wyników.

Po każdej zmianie zawodniczki możliwa jest również zmiana sędziego. Jedną drużynę może zatem nadzorować kolejno trzech sędziów stanowiskowych.

Wszyscy sędziowie stosują jednakowe zasady liczenia i dokumentowania wyników.

Sędzia kończący zmianę zapisuje i podpisuje wynik swojej tury oraz przekazuje kolejnemu sędziemu kartę wraz z uwagami.

Zmiana sędziego nie zeruje wyniku. Kępki już policzone nie są naliczane ponownie. Usunięcie lub utrata wcześniej policzonej kępki wymaga korekty zapisu.

Sędzia nie udziela porad technicznych ani nie pomaga w wykonywaniu stylizacji.

8. Punktacja za kępki

Podstawą wyniku jest liczba prawidłowo przyklejonych kępek, zweryfikowana podczas oceny końcowej.

Zdarzenie	Punktacja
Prawidłowo przyklejona kępka	+1 punkt

Zdarzenie	Punktacja
Nieskuteczna próba przyklejenia	0 punktów
Kępka usunięta lub utracona podczas pracy	0 punktów; anulowanie wcześniejszego naliczenia
Kępka, która odpadnie podczas standardowej kontroli sędziowskiej	-1 punkt

Punktów nie otrzymują kępki (odjęcie punktu za każdą nieprawidłowość):

- niezgodne z objętością 2D lub 3D,
- przyklejone do skóry powieki,
- przyklejone do więcej niż jednej rzęsy naturalnej,
- tworzące sklejki z sąsiednimi rzęsami.

Nieprawidłowości te uwzględnia się również w ocenie jakości aplikacji. Ta sama kępka nie otrzymuje wielokrotnych kar za samo odpadnięcie.

9. Ocena jakości i techniki aplikacji

Za jakość i technikę aplikacji drużyna może otrzymać maksymalnie **18 punktów**. Wraz z higieną pracy ocenianą osobno daje to **20 punktów**.

A. Ogólne wrażenie: max 5 punktów

Ocena obejmuje spójność stylizacji, równowagę między oczami i estetykę efektu końcowego.

B. Czystość aplikacji: max 3 punkty

Ocena dotyczy resztek i widocznego nadmiaru kleju, zabrudzeń oraz schludności aplikacji.

C. Dopasowanie stylizacji do modelki: max 3 punkty

Za każdy spełniony warunek przyznaje się 1 punkt:

- modelowanie dopasowane do kształtu oczu i urody modelki,
- kolor i długości dopasowane do proporcji oka i możliwości rzęs naturalnych,
- skręt i objętość dobrane do zamierzonego efektu oraz kondycji rzęs naturalnych.

D. Odległość od powieki: max 3 punkty

E. Opracowanie kącików: max 4 punkty

Kąciki wewnętrzne i zewnętrzne ocenia się oddzielnie, łącznie dla obu oczu:

- **kąciki wewnętrzne: max 2 punkty,**
- **kąciki zewnętrzne: max 2 punkty.**

Nie jest wymagana pełna aplikacja salonowa. Ocenie podlega stylizacja wykonana w regulaminowym czasie. Liczba kępek jest punktowana oddzielnie. Brak pełnego pokrycia całej linii rzęs nie stanowi osobnego potrącenia, natomiast opracowanie kącików podlega ocenie opisanej powyżej.

10. Higiena pracy

Za higienę drużyna może otrzymać maksymalnie **2 punkty**.

Ocena obejmuje pracę wszystkich trzech zawodniczek

11. Oprawa drużyny

Za oprawę drużyna może otrzymać maksymalnie **10 punktów**: 5 za strój, 3 za prezentację i 2 za kibiców oraz doping.

A. Strój drużyny: max 5 punktów

Za każdy spełniony warunek przyznaje się 1 punkt:

- wspólna kolorystyka strojów wszystkich trzech zawodniczek,
- spójny fason lub wspólny charakter strojów całego zespołu,
- czytelne nawiązanie do piłkarskiego charakteru konkurencji,
- oznaczenie drużyny na strojach, na przykład nazwa, emblemat lub numery zawodniczek,
- pomysłowe detale lub akcesoria uzupełniające wspólną koncepcję.

Oceniane są pomysł i spójność, nie koszt strojów.

B. Prezentacja drużyny: max 3 punkty

Za każdy spełniony warunek przyznaje się 1 punkt:

- przygotowany hymn, okrzyk lub hasło drużyny,
- wspólna prezentacja z aktywnym udziałem wszystkich trzech zawodniczek,
- pomysłowy sposób przedstawienia zespołu, na przykład krótki układ, scenka lub wykorzystanie gadżetów.

Prezentacja odbywa się w czasie wskazanym przez organizatora. Punkty w tej części dotyczą sposobu wystąpienia zespołu, a nie ponownej oceny strojów.

C. Kibice i doping: max 2 punkty

- **Aktywność: max 1 punkt.** Punkt za aktywny, powtarzający się doping i zaangażowanie w przebieg rywalizacji.
- **Pomysłowość: max 1 punkt.** Punkt za własną formę dopingu, na przykład ułożone hasła, przyśpiewki, transparenty lub skoordynowane gesty.

Kibicować mogą osoby wspierające zespół oraz zawodniczki oczekujące na swoją zmianę. Nie ocenia się liczby kibiców ani samej głośności. Doping podczas konkurencji oceniany jest osobno od prezentacji zespołu.

Doping nie może obrażać innych osób, zagłaszać komend sędziowskich ani utrudniać bezpiecznej pracy. Na polecenie sędziego należy go wyciszyć.

Stroje i gadżety nie mogą naruszać higieny ani bezpieczeństwa stanowiska.

12. Wynik końcowy i remisy

Wynik drużyny stanowi suma:

punktów za kępki po weryfikacji + punktów za jakość aplikacji + punktów za higienę + punktów za oprawę.

Maksymalna liczba punktów dodatkowych wynosi **30**:

- jakość i technika aplikacji: 18 punktów,
- higiena: 2 punkty,
- oprawa: 10 punktów.

Jeżeli dane kryterium ocenia kilku sędziów, przyjmuje się średnią ich ocen. Liczba sędziów nie zwiększa dostępnej puli punktów. Higienę ocenia się na podstawie zapisów ze wszystkich zmian.

Wygrywa drużyna z najwyższym wynikiem w swojej klasyfikacji.

W przypadku remisu kolejno decydują:

1. Wyższa suma punktów za jakość aplikacji.
2. Wyższa ocena opracowania kącików.
3. Wyższa ocena odległości od powieki.
4. Mniejsza liczba kępek, które odpadły podczas kontroli sędziowskiej.

Jeżeli remis nadal się utrzymuje, jury dokonuje ponownej oceny porównawczej aplikacji według kryteriów jakości i uzasadnia rozstrzygnięcie na piśmie.

13. Bezpieczeństwo i naruszenie zasad

Tempo pracy nie może odbywać się kosztem bezpieczeństwa modelki.

Ból, podrażnienie lub inny dyskomfort zgłoszony przez modelkę wymagają natychmiastowej reakcji. Sędzia może przerwać pracę, jeżeli jej kontynuowanie zagraża bezpieczeństwu.

Przyznanie 0 punktów za higienę lub technikę nie zastępuje koniecznej interwencji.

Kępki przyklejone przed startem, podczas przerw, po zakończeniu czasu lub przez osobę nieuprawnioną do pracy w danej zmianie nie są punktowane.

Celowe obchodzenie zasad, korzystanie z niedozwolonej pomocy, ingerowanie w pracę przeciwniczek lub odmowa wykonania poleceń dotyczących bezpieczeństwa mogą skutkować dyskwalifikacją drużyny.

Decyzję podejmuje sędzia główny i odnotowuje jej uzasadnienie.

14. Nagroda dla zwycięskiej drużyny

Zwycięska drużyna w każdej uruchomionej klasyfikacji otrzymuje **weekendowy wyjazd do Malagi dla 3 zawodniczek**.

Nagroda obejmuje:

- zakwaterowanie w hotelu pięciogwiazdkowym w Maladze ze śniadaniami (piątek – niedziela),
- wspólną kolację na zaproszenie i koszt organizatorki,
- osobiste towarzyszenie organizatorki podczas uzgodnionego programu dziennego,
- wspólne odkrywanie Malagi i ciekawych miejsc w okolicy,
- przygotowanie propozycji wspólnego wieczoru, dopasowanego do preferencji zespołu.

Program ma charakter towarzyski i jest ustalany ze zwycięską drużyną. Może obejmować spacer po mieście, zwiedzanie, czas na shopping oraz wspólne wieczorne wyjście, na przykład na flamenco lub do klubu.

Nagroda nie obejmuje:

- przelotów,
- transferów lotniskowych i przejazdów na miejscu,
- lunchów i przekąsek,
- biletów wstępu na płatne atrakcje, np wejściówki do klubów,
- zakupów oraz innych wydatków osobistych.

Koszty te uczestniczki pokrywają we własnym zakresie, chyba że organizator wyraźnie potwierdzi pokrycie konkretnego świadczenia.

Śniadania hotelowe oraz wspólna kolacja na zaproszenie organizatorki są objęte nagrodą. Propozycja innego wspólnego wyjścia lub atrakcji nie oznacza pokrycia kosztów biletów ani dodatkowych zamówień uczestniczek. Udział w płatnych aktywnościach jest dobrowolny.

Opieka organizatorki dotyczy wspólnie uzgodnionego programu i nie oznacza całodobowej dyspozycyjności. Termin wyjazdu oraz szczegółowy plan pobytu zostaną uzgodnione ze zwycięską drużyną przed dokonaniem rezerwacji.

15. Opłata startowa i zakres oferty

Opłata startowa wynosi **800 zł za cały trzyosobowy zespół**.

Zakup obejmuje udział jednej drużyny w jednej wybranej klasyfikacji Lash League.

16. Weryfikacja wyników

Przed zatwierdzeniem wyników drużyna może zapoznać się ze swoją kartą punktową.

Zastrzeżenia dotyczące zliczania kępek, obliczeń lub zastosowania zasad należy zgłosić sędziemu głównemu w ciągu **15 minut od udostępnienia wyników wstępnych**.

Sędzia główny weryfikuje zgłoszenie na podstawie kart ocen oraz zapisów sędziów stanowiskowych.

Po rozpatrzeniu zgłoszeń organizator zatwierdza wyniki końcowe.