

Opće propozicije

Parkour (PK)

Slobodna aktivnost i natjecateljski urbani sport (sport na otvorenom i dvoranski sport)

Natjecateljski programi:

- Speed (PKS)
- Freestyle (PKF)
- All-Around (PKAA)
- Chase tag (zabavno natjecanje)
- Skills (testiranje/natjecanje)

Stupnjevi/razine natjecanja:

Prema razinama ili stupnjevima natjecanja se dijele na pet stupnjeva/razina i to:

I stupanj natjecanja - državna razina

II stupanj natjecanja - regionalna razina

III stupanj natjecanja - županijska razina

IV stupanj natjecanja - gradska razina

V stupanj natjecanja - klupska razina

Pravo nastupa:

- a) Pravo nastupa na natjecanjima imaju registrirani članovi HGS-a s važećim liječničkim pregledom.
- b) Strani državljani mogu nastupiti na Prvenstvima Hrvatske, klima kupa i Završnicama kupa Hrvatske isključivo kao članovi ekipe/grupe, uz uvjet da čine maksimalno 40% ekipe/grupe.
- c) broj učesnika na pojedinim natjecanjima reguliran je za svaki Program/natjecateljsku kategoriju, zasebno i pojašnjen je u daljnjem tekstu ovih Propozicija.
- d) Pravo na kategorizaciju HOO-a mogu ostvariti natjecatelji samo u službenim FIG disciplinama (PKS,PKF i PKAA).

Kategorije, dob:

Kategorija	Godina navršenih u godini natjecanja
Dječaci/djevojčice	8 i manje
Mlađi/e kadeti/kadetkinje	9, 10
Kadeti/kadetkinje	11, 12
Mlađi/e juniori/juniorke	13, 14
Juniori/juniorke	15, 16
Seniori/seniorke	17 i više

Promjena natjecateljske kategorije

Natjecateljske kategorije (dobne skupine) određene su godinom u kojoj je natjecatelj rođen, a ne danom i mjesecom rođenja. To znači da se pripadnost natjecateljskoj kategoriji ne mijenja unutar jedne godine, npr.: natjecatelji rođeni 1. 1. i 31. 12. iste godine pripadaju istoj kategoriji (dobnoj skupini). Dozvoljava se raniji prijelaz u višu kategoriju (jednu godinu ranije), ali kad natjecatelj/ica jednom prijeđe u višu kategoriju ne može se više vraćati u nižu u tekućoj natjecateljskoj godini. Ne dozvoljava se nastup starije/g natjecatelja/natjecateljice u mlađoj kategoriji.

Natjecatelji

Sigurnost / Safety

Sportaši moraju cijelo vrijeme vježbati i nastupati uz potpunu sigurnost i najviši stupanj tehničke izvedbe. Osobna sigurnost i procjena rizika mora biti najveća odgovornost svakog pojedinog sportaša.

Pravila odijevanja

Natjecateljska odjeća ni pod kojim okolnostima ne smije ometati sportaša u njegovoj/njezinoj izvedbi. Natjecateljska odjeća ne smije sadržavati nikakav tekst, simbole i crteže s temama rata, nasilja, religija, politike, alkohola, seksa i droga ili bilo koje druge uvredljive teme. Nakit ne smije ometati nastup sportaša ili biti nesiguran.

Sportaši mogu nositi majice kratkih i dugih rukava, polo majice, trikoe, džempere sa ili bez rukava... Slobodni su nositi kratke hlače, trenirku, traper hlače (ne smiju ugroziti sigurnost sportaša) i tajice. Odjeća mora biti čista te ne smije biti poderana. Sportaši moraju nositi prikladnu obuću, sportske ili tenisice za trčanje po izboru.

Kazna: Kršenje gore navedenih pravila rezultirat će kaznom od 2 sekunde dodane na konačno vrijeme u Speed disciplini i odbitak u Freestyleu od 2 boda od ukupne ocjene. Kaznu izriče sudačka komisija.

Pravila natjecanja

Speed

Natjecatelj mora biti pripremljen na poziv voditelja da se pojavi kod startne linije prema startnoj listi. Kad voditelj zatraži od natjecatelja da se pojavi na startnoj liniji, sportaš mora to učiniti bez odlaganja. U slučaju da natjecatelj ne dođe na startnu liniju u roku od 30 sekundi (Kontrolira ST sudac - sudac za startnu liniju i vrijeme) natjecatelj će biti diskvalificiran.

Sudac za startnu liniju i vrijeme (ST) pita natjecatelje/a jesu/je li spreman/spremni.

Starter govori: „na mjesto“, „pozor“ nakon čega slijedi zvučni signal za start. Na znak „na mjesto“ natjecatelj/i postavljaju/postavlja stopalo/a do startne linije i na nju (ne preko). Na znak „pozor“ natjecatelj/i se pripremaju/priprema za znak signala. Brojanje vremena kreće sa znakom signala za start. Također moguće je postaviti i vizualni znak za start ako je to moguće.

U slučaju da neki natjecatelj starta prije signala dolazi do pogrešnog starta. U tom slučaju oba natjecatelja se vraćaju iza startne linije, a natjecatelj koji je startao prije dobiva žuti karton. Ako nakon drugog signala natjecatelj sa žutim kartonom napravi pogrešan start bit će diskvalificiran (DSQ)

Check – points (ako je potrebno)

Između startne linije i ciljne linije moguće je označiti mjesta koja natjecatelj mora proći. U slučaju da neko mjesto zaboravi proći mora se vratiti i proći. Takva mjesta potrebno je vidljivo označiti.

Na kraju utrke, u slučaju da natjecatelj zaboravi proći neko označeno mjesto, natjecatelj će biti diskvalificiran (DSQ).

U slučaju da organizator neće biti u mogućnosti napraviti 2 jednaka poligona dovoljan je jedan koji će natjecatelji prolaziti jedan po jedan.

Ako natjecanje sadrži i kvalifikacijski i finalni dio u finalno natjecanje se plasira 8 natjecatelja s najbržim vremenom.

Freestyle

Natjecatelj mora biti pripremljen na poziv voditelja da se pojavi u natjecateljskom polju prema startnoj listi. Kad voditelj zatraži od natjecatelja da se pojavi u natjecateljskom polju, sportaš mora to učiniti bez odlaganja. U slučaju da natjecatelj ne dođe u natjecateljsko polje u roku od 30 sekundi (Kontrolira ST sudac - sudac za startnu liniju i vrijeme) natjecatelj će biti diskvalificiran.

Natjecatelj mora započeti svoj nastup na znak suca, voditelja ili prije nego se odbroji vrijeme na semaforu (ako ga ima).

Mjerenje vremena izvedbe (najviše 45 s) počinje s prvim korakom natjecatelja. Natjecatelj izvedbu može početi na bilo kojem dijelu natjecateljskog polja i završiti je na bilo kojem dijelu natjecateljskog polja uz jasan znak prekriženih ruku prema sucima koji označava kraj izvedbe. Suci neće priznati težinu elementa koje natjecatelj izvede nakon isteka 45 s, ali će i dalje bodovati izvedbu.

Ako na natjecanju postoji brojač vremena suci su dužni dati signal za istek vremena, a ako nema brojača vremena suci su dužni dati signal i 5 sekundi prije kraja isteka vremena.

Chase tag

Natjecatelji moraju biti pripremljeni na poziv voditelja da se pojave u natjecateljskom polju prema startnoj listi. Kad voditelj zatraži od natjecatelja da se pojave u natjecateljskom polju, sportaši moraju to učiniti bez odlaganja. U slučaju da natjecatelj ne dođe u natjecateljsko polje u roku od 30 sekundi (Kontrolira ST sudac - sudac za startnu liniju i vrijeme) natjecatelj će biti diskvalificiran.

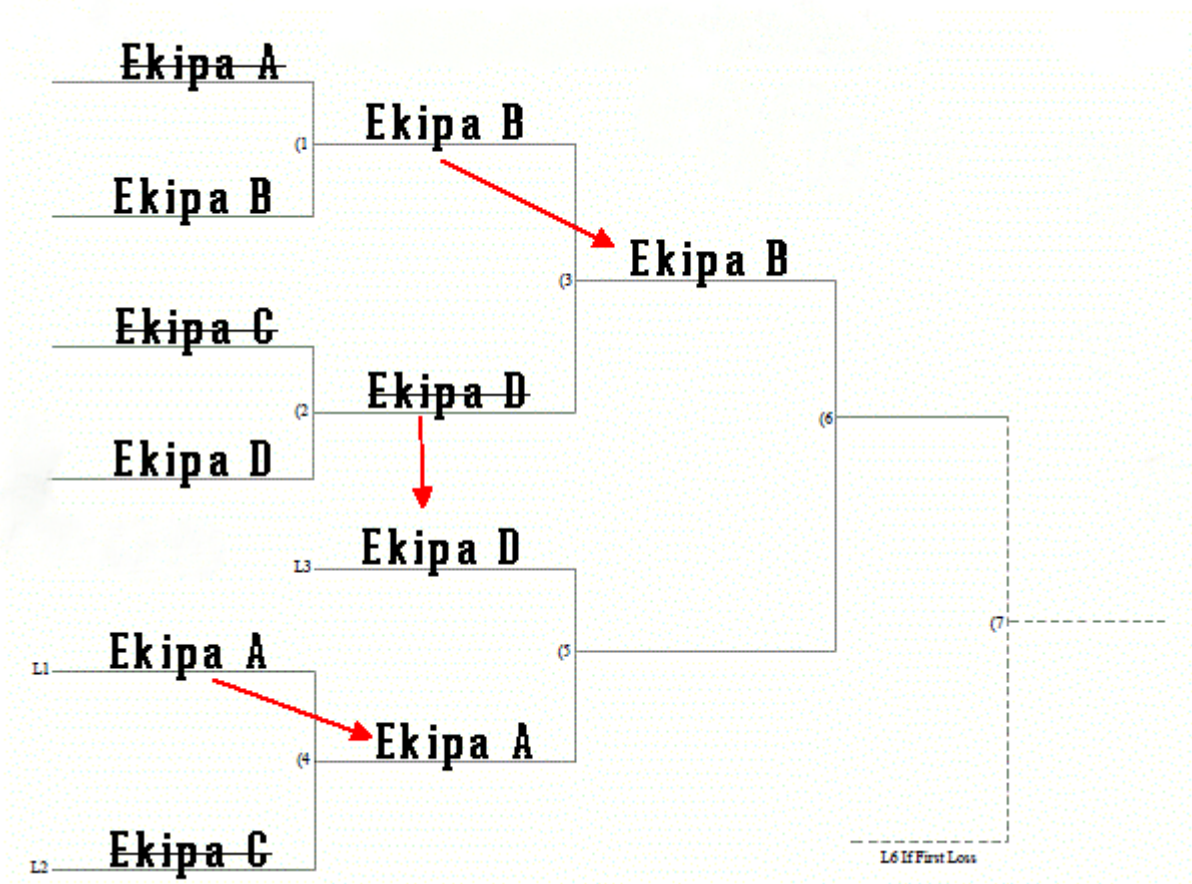
Polje za natjecanje je ograđeno ogradom ili ako organizator neće biti u mogućnosti ograditi polje označi ga crtama. Polja moraju biti pravokutnog (kvadratnog) oblika. Ako je polje označeno crtama potrebna su dva linijska suca. Kad natjecatelj koji trči od lovca izađe van linija vrijedi kao da je uhvaćen.

Natjecateljsko polje se sastoji od dvije startne točke. Točke A i Točke B. Na Točki A se nalazi natjecatelj lovac, a na točki B natjecatelj koji bježi od lovca.

Sudac za startnu liniju i vrijeme (ST) pita natjecatelje jesu li spremni.

Starter daje zvučni signal za početak. Na zvučni signal kreće brojanje vremena. Nakon što natjecatelj A uhvati natjecatelja B vrijeme se zaustavlja (maksimalno vrijeme koje natjecatelj ima kako bi uhvatio drugog natjecatelja je 30 sekundi nakon čega se brojanje zaustavlja) i natjecatelji zamjenjuju uloge. Nakon što su oba natjecatelja odradili obje uloge pobjeđuje natjecatelj koji je u kraćem vremenu uhvatio drugog. U slučaju neriješenog rezultata „baca se novčić“ i bira se koji će natjecatelj biti lovac, ako lovac uspije uhvatiti unutar 30 sekundi drugog natjecatelja je pobjednik, a ukoliko ne uspije je poraženi.

Natjecanje se odvija repasaž sistemom tako da svaki poraženi ima još jednu priliku postati prvak.



slika, primjer repesaž sistema

Suđenje i suci

Freestyle

U najboljem slučaju 6 sudaca (3 za izvedbu(E), 3 za težinu (D)) ocijenjivati će izvedbu natjecatelja. Izvedba će se bodovati do najviše 15 bodova dok vrijednosti težine nemaju teoretski maksimum (može iznositi i više od 15 bodova).

Izvedba mora trajati najkraće 20 sekundi. U slučaju kraće izvedbe natjecatelju se od konačnog zbroja bodova oduzimaju 2 boda.

Nakon isteka vremena od 45 sekundi D-suci prestaju sa suđenjem dok E-suci i dalje sude izvedbu.

Izvedba / Execution **(E-score)**

Sigurnost izvedbe / Safety (9 points)

Sigurnost izvedbe / Safety (6 points)

Odbitak	Razlog	Primjer
0	Bez problema	Čisto kretanje
Od 0.1 do 1 po problemu	Mali problemi	Malo poskliznuće, spoticanje
Od 1.1 do 3 po problemu	Veći problemi	Pad nakon doskoka na noge, udarac u zid nakon izvedenog elementa
6	Stopala očito ne dodiruju pod	Doskok ravno na trbuh

Kvaliteta doskoka / Landing Quality (3 points)

Bonus bodovi	Razlog	Primjer
Od 0 do 0.5 ukupno	Loši doskoci	Bučna doskoci, izvan osi tijela, nepotrebno Korištenje drugih dijelova tijela, loša amortizacija doskoka
Od 0.6 do 1.5 ukupno	Doskoci srednje kvalitete	Između ↑
Od 1.6 do 3 ukupno	Dobri doskoci	Tihi i meki doskoci koji apsorbiraju potrebnu energiju za zaštitu tijela i nastavak trčanja.

Tečnost / Flow (6 points)

Tečnost / Flow (5 points)

Odbitak	Razlog	Primjer
---------	--------	---------

0	Nema problema	Glatko povezani pokreti bez zastoja, zapinjanja i oklijevanja.
Od 0.1 do 0.5 po prilici	Dodatni koraci	Dodatni koraci ili zamasi
Od 1 do 5 po prilici	Stanka	Kod vidljive stanke

Kvaliteta tečnosti /Flow Quality (1 point)

Bonus bodovi	Razlog	Primjer
Od 0 to 0.5 ukupno	Loši doskoci	Bučna doskoci, izvan osi tijela, nepotrebno korištenje drugih dijelova tijela, loša amortizacija doskoka
Od 0.6 to 1.5 ukupno	Doskoci srednje kvalitete	Između ↓
Od 1.6 to 3 ukupno	Dobri doskoci	Tihi i meki doskoci koji apsorbiraju potrebnu energiju za zaštitu tijela i nastavak trčanja.

Težina izvedbe / Difficulty (D-score)

Tablica elemenata

Tablica elemenata uključuje smjernice za elemente u njihovom najosnovnijem obliku. Posao sudaca je identificirati element i prilagoditi njegovu vrijednost po tablici vrednovanja*.

Seniori i juniori:

Kategorija elemenata	Bodovi	Primjer
<i>Running</i>	0	
<i>PK Basics</i>	0.1	Stride, Drop, Precision Jump, Safety Vault
	0.2	Plyo, Speed Vault
	0.3	Tic Tac, Lazy Vault, Thief Vault
	0.4	Side Vault, Pole Swing
	0.5	Pop Vault, Splat, Roll, Gate Vault
	0.6	Wallrun, Arm Jump, Tap Swing, Kong Vault, Turn Vault, Reverse Vault, Kash Vault, Dash Vault, Underbar
	0.7	
	0.8	Cartwheel, Swing 180, Rail Flare (Italian Job)
<i>FR Basics</i>	0.9	Safety Spin, Pistol Spin,
	1	Palmspin, Fronthandspring
	1.1	Swing Gainer , Wallspin, Reverse Wallspin, Backhandspring, Climb up
<i>Single Flips</i>	1.2	Wall Backflip , Frisbee, Dyno, Butterfly
	1.3	Baby Giant

	1.4	Caster Gainer, Aerial
	1.5	Backflip, Frontflip, Sideflip,
	1.6	
Single Twists	1.7	Swing Frontflip, A-180, B-360
	1.8	Backflip 360, Palm Backflip, Swing Sideflip, Tunnel Sideflip,
	1.9	
	2	Gainer, Gaet Pimp Backflip, Frontflip 360, Wall Inward Frontflip, Swing Frontflip 180, Wall Inward Sideflip, Cork, Giant
	2.1	Swing Gainer 360
	2.2	
	2.3	One Step Palm Backflip, Cast Away Backflip,
	2.4	Hang Cast Backflip, Looser Sideflip, Sideflip 360, Swing Cast Away Backflip, Crok
	2.5	
	2.6	Looser Frontflip, Pimp Backflip, Crok TD
Double Twists	2.7	A-540, B-720, Gainer 360, Roll Bomb
	2.8	
	2.9	A-720, Swing Counter Sideflip, Ginger, Lazy Sideflip
	3	Backflip 720
	3.1	
	3.2	Swing Counter Frontflip, Double Cork, Wall Gainer,
	3.3	Frontflip 720, Sideflip 720, Gaet Pimp Backflip 360
	3.4	
	3.5	Wall Backflip 720
	3.6	Kong Gainer, Palm Backflip 360, Kip 180 Gainer
	3.7	
	3.8	Swing Gainer 720, Crok 720
	3.9	Wall Inward Side 360, Gargoyle Gainer
	4	
Triple Twists and double flips	4.1	Swing Double Gainer, Swing Cast Away Backflip 360
	4.2	
	4.3	
	4.4	Cast Gainer, Double Sideflip, Tsukahara/Cartahara, Macaco-in, Wall Gainer 360
	4.5	Double Frisbee, Double Pistol Frisbee
	4.6	
	4.7	Caster Double Gainer, Gainer 720
	4.8	
	4.9	
	5	Double Backflip, Backflip 1080,
	5.1	Swing Double Gainer 360, Triple Cork, A-180-in-Backflip-out, Tsukahara 360, 360 Kong Gainer, Gaet Pimp Double Backflip
	5.2	
	5.3	Double Frontflip, Kong Gainer 360

	5.4	
	5.5	
	5.6	Double Backflip 360, Crok 1080
	5.7	Two Step Wall Double Backflip,
	5.8	
	5.9	Swing Cast Away Backflip Regrab
	6	Swing Gainer 1080, One Step Wall Double Backflip
	6.1	
	6.2	
	6.3	
	6.4	
	6.5	Swing Double Gainer 720,
	6.6	
	6.7	
	6.8	Swing Cast Away Double Backflip, Double Palm Flip
	6.9	
	7	
	7.1	
<i>Quadruple Twists and Triple Flips</i>	7.2	Swing Triple Gainer, Swing Miller
	7.3	
	7.4	
	7.5	Backflip 1440,
	7.5+	

Važno!

- (1) U obzir će se uzeti samo elementi gdje stopala vidljivo prva dodiruju pod kod doskoka.
(2) Ako se element ponavlja, vrijednost se smanjuje za 0,5.

Mlađi junior, kadeti, mlađi kadeti i dječaci:

Kategorija elemenata	Bodovi	Primjer
<i>Running</i>	0	
<i>PK Basics</i>	0.1	Stride
	0.2	Drop
	0.3	Precision Jump, Safety Vault
	0.4	Plyo, Speed Vault
	0.5	Tic Tac, Lazy Vault
	0.6	Thief Vault
	0.7	Side Vault, Pole Swing
	0.8	Pop Vault, Splat, Roll, Gate Vault
	0.9	
	1	

	1.1	Wallrun, Arm Jump, Tap Swing, Kong Vault, Turn Vault, Reverse Vault, Kash Vault, Dash Vault, Underbar
<i>FR Basics</i>	1.2	Cartwheel, Swing 180, Rail Flare (Italian Job)
	1.3	
	1.4	Safety Spin, Pistol Spin,
	1.5	Palmspin, Fronthandspring
	1.6	
<i>Single Flips</i>	1.7	Swing Gainer, Wallspin, Reverse Wallspin, Backhandspring, Climb up
	1.8	Wall Backflip, Frisbee, Dyno, Butterfly
	1.9	
	2	Baby Giant
	2.1	Caster Gainer, Aerial
	2.2	
	2.3	Backflip, Frontflip, Sideflip,
	2.4	
	2.5	
<i>Single Twists</i>	2.6	Swing Frontflip, A-180, B-360
	2.7	Backflip 360, Palm Backflip, Swing Sideflip, Tunnel Sideflip,
	2.8	
	2.9	
	3	Gainer, Gaet Pimp Backflip, Frontflip 360, Wall Inward Frontflip, Swing Frontflip 180, Wall Inward Sideflip, Cork, Giant
	3.1	
	3.2	Swing Gainer 360
	3.3	
	3.4	
	3.5	One Step Palm Backflip, Cast Away Backflip,
	3.6	Hang Cast Backflip, Looser Sideflip, Sideflip 360, Swing Cast Away Backflip, Crok
	3.7	
	3.8	
	3.9	Looser Frontflip, Pimp Backflip, Crok TD
	4	
<i>Double Twists</i>	4.1	A-540, B-720, Gainer 360, Roll Bomb
	4.2	
	4.3	
	4.4	A-720, Swing Counter Sideflip, Ginger, Lazy Sideflip
	4.5	Backflip 720
	4.6	
	4.7	
	4.8	Swing Counter Frontflip, Double Cork, Wall Gainer,
	4.9	
	5	Frontflip 720, Sideflip 720, Gaet Pimp Backflip 360
	5.1	

	5.2	
	5.3	Wall Backflip 720
	5.4	Kong Gainer, Palm Backflip 360, Kip 180 Gainer
	5.5	
	5.6	
	5.7	Swing Gainer 720, Crok 720
	5.8	
	5.9	Wall Inward Side 360, Gargoyle Gainer
	6	
	6.1	
Triple Twists and double flips	6.2	Swing Double Gainer, Swing Cast Away Backflip 360
	6.3	
	6.4	
	6.5	
	6.6	Cast Gainer, Double Sideflip, Tsukahara/Cartahara, Macaco-in, Wall Gainer 360
	6.7	
	6.8	Double Frisbee, Double Pistol Frisbee
	6.9	
	7	
	7.1	Caster Double Gainer, Gainer 720
	7.2	
	7.3	
	7.4	
	7.5	Double Backflip, Backflip 1080,
	7.5+	

Važno!

- (1) U obzir će se uzeti samo elementi gdje stopala vidljivo prva dodiruju pod kod doskoka.
(2) Ako se element ponavlja, vrijednost se smanjuje za 0,5.

Seniorke, juniorke, mlađe juniorke, kadetkinje, mlađe kadetkinje, djevojčice:

Kategorija elemenata	Bodovi	Primjer
<i>Running</i>	0	
<i>PK Basics</i>	0.1	Stride
	0.2	Drop
	0.3	Precision Jump, Safety Vault
	0.4	Plyo, Speed Vault
	0.5	Tic Tac, Lazy Vault
	0.6	Thief Vault
	0.7	Side Vault, Pole Swing
	0.8	Pop Vault, Splat, Roll, Gate Vault

	0.9	
	1	
	1.1	Wallrun, Arm Jump, Tap Swing, Kong Vault, Turn Vault, Reverse Vault, Kash Vault, Dash Vault, Underbar
<i>FR Basics</i>	1.2	Cartwheel, Swing 180, Rail Flare (Italian Job)
	1.3	
	1.4	Safety Spin, Pistol Spin,
	1.5	Palmspin, Fronthandspring
	1.6	
<i>Single Flips</i>	1.7	Swing Gainer, Wallspin, Reverse Wallspin, Backhandspring, Climb up
	1.8	Wall Backflip, Frisbee, Dyno, Butterfly
	1.9	
	2	Baby Giant
	2.1	Caster Gainer, Aerial
	2.2	
	2.3	Backflip, Frontflip, Sideflip,
	2.4	
	2.5	
<i>Single Twists</i>	2.6	Swing Frontflip, A-180, B-360
	2.7	Backflip 360, Palm Backflip, Swing Sideflip, Tunnel Sideflip,
	2.8	
	2.9	
	3	Gainer, Gaet Pimp Backflip, Frontflip 360, Wall Inward Frontflip, Swing Frontflip 180, Wall Inward Sideflip, Cork, Giant
	3.1	
	3.2	Swing Gainer 360
	3.3	
	3.4	
	3.5	One Step Palm Backflip, Cast Away Backflip,
	3.6	Hang Cast Backflip, Looser Sideflip, Sideflip 360, Swing Cast Away Backflip, Crok
	3.7	
	3.8	
	3.9	Looser Frontflip, Pimp Backflip, Crok TD
	4	
<i>Double Twists</i>	4.1	A-540, B-720, Gainer 360, Roll Bomb
	4.2	
	4.3	
	4.4	A-720, Swing Counter Sideflip, Ginger, Lazy Sideflip
	4.5	Backflip 720
	4.6	
	4.7	
	4.8	Swing Counter Frontflip, Double Cork, Wall Gainer,
	4.9	

	5	Frontflip 720, Sideflip 720, Gaet Pimp Backflip 360
	5.1	
	5.2	
	5.3	Wall Backflip 720
	5.4	Kong Gainer, Palm Backflip 360, Kip 180 Gainer
	5.5	
	5.6	
	5.7	Swing Gainer 720, Crok 720
	5.8	
	5.9	Wall Inward Side 360, Gargoyle Gainer
	6	
	6.1	
Triple Twists and double flips	6.2	Swing Double Gainer, Swing Cast Away Backflip 360
	6.3	
	6.4	
	6.5	
	6.6	Cast Gainer, Double Sideflip, Tsukahara/Cartahara, Macaco-in, Wall Gainer 360
	6.7	
	6.8	Double Frisbee, Double Pistol Frisbee
	6.9	
	7	
	7.1	Caster Double Gainer, Gainer 720
	7.2	
	7.3	
	7.4	
	7.5	Double Backflip, Backflip 1080,
	7.5+	

Važno!

- (1) U obzir će se uzeti samo elementi gdje stopala vidljivo prva dodiruju pod kod doskoka.
- (2) Ako se element ponavlja, vrijednost se smanjuje za 0,5.

***Tablica vrednovanja:**

Kretnje u tablici elemenata poredani su po tehničkoj težini u svom najosnovnijem obliku. Suci će povećati vrijednost u sljedećim situacijama:

Situacija	Primjer
Mjesto	Izvođenje backflip-a će imati veću vrijednost ako se izvede na manjoj površini (npr. greda, pritka) nego na podu.
Izvedba	Pike, Pistol, Layout, Spider, Stall, itd. mogu učiniti težinu elementa većom
Ulazak u element	Double Swing Gainer nakon Giant-a vrijedi više nego Double Swing Gainer iz ljuljanja.
Završetak elementa	Sideflip precision na pritku vrijedi više nego Sideflip na sanduk

Važno!

(1) Više od jedne situacije se može primjeniti u elementu

Opće odredbe za proglašenje

Pojedinačno Speed

- a) Pojedinačno prvenstvo Hrvatske za Speed sastoji se od kvalifikacijskog i finalnog natjecanja.
- b) U finalno natjecanje plasira se 8 najboljih u svakoj od kategorija.
- c) U slučaju da nije predviđeno finalno natjecanje, proglašenje rezultata slijedi nakon kvalifikacijskog.
- d) Pobjednik je natjecatelj s najbržim vremenom, drugoplasirani je s drugim i tako redom.
- e) U slučaju istog vremena prednost ima natjecatelj koji je imao bolje vrijeme u prvom runu.
- f) U slučaju istog vremena u prvom i drugom runu prednost ima natjecatelj koji je nastupio u više disciplina.
- g) U slučaju jednakog broja disciplina i istih vremena u prvom i drugom runu natjecatelji dijele plasman.
- h) Proglašavaju se u svakoj kategoriji najbolja 3 natjecatelja.
- i) U slučaju da u nekoj kategoriji ne nastupe 3 natjecatelja, proglašavaju se oni koji su nastupili.

Pojedinačno Freestyle

- a) Pojedinačno prvenstvo Hrvatske za Freestyle sastoji se od kvalifikacijskog i finalnog natjecanja.
- b) U finalno natjecanje plasira se 8 najboljih u svakoj od kategorija.
- c) U slučaju da nije predviđeno finalno natjecanje, proglašenje rezultata slijedi nakon kvalifikacijskog.
- d) Pobjednik je natjecatelj s najvećom konačnom ocjenom, drugoplasirani je s drugom i tako redom.
- e) U slučaju iste konačne ocjene, prednost ima natjecatelj s višom Safety ocjenom, a ako su i dalje izjednačeni onda natjecatelj koji je izveo teži element.
- f) U slučaju istih konačnih, istih Safety ocjena i jednake vrijednosti najtežeg elementa prednost ima natjecatelj koji je nastupio u više disciplina.
- g) U slučaju jednakog broja disciplina i istih konačnih, istih Safety ocjena i jednake vrijednosti najtežeg elementa natjecatelji dijele plasman.
- h) Proglašavaju se u svakoj kategoriji najbolja 3 natjecatelja.
- i) U slučaju da u nekoj kategoriji ne nastupe 3 natjecatelja, proglašavaju se oni koji su nastupili.

Pojedinačno All-Around (Freestyle + Speed)

a) Proglašenje za pojedinačno prvenstvo Hrvatske za All-Around sastoji se od zbroja bodova dobivenih plasmanom u Speedu i Freestyleu .

d) Pobjednik je natjecatelj s najvećim zbrojem bodova dobivenih za plasman u Speedu i Freestyleu, drugoplasirani je s drugim i tako redom.

e) U slučaju istog zbroja bodova prednost ima natjecatelj koji je dobio više bodova za plasman u Freestyleu.

h) Proglašavaju se u svakoj kategoriji najbolja 3 natjecatelja.

i) U slučaju da u nekoj kategoriji ne nastupe 3 natjecatelja, proglašavaju se oni koji su nastupili.

Plasman	Speed - run	Freestyle
1	50	50
2	40	40
3	35	35
4	25	25
5	20	20
6	15	15
7	10	10
8	5	5

Ekipno Freestyle + Speed

a) Svaki klub može imati samo jednu ekipu u svakoj kategoriji

b) Ekipu čine, različito u svakoj kategoriji, obavezni članovi + rezerve, najviše 6 članova, na način (pogledaj u tablici):

Kategorija	Ekipa (obavezni članovi + rezerve)
Dječaci / djevojčice	3+3
Mlađi/e kadeti/kadetkinje	3+3
Kadeti/kadetkinje	3+3
Mlađi/e juniori/ juniorke	3+3
Juniori / juniorke	3+3
Seniori / seniorke	2+4

c) Ekipi se dodjeljuju bodovi na način:

- Koliko obaveznih članova ekipa mora imati toliko najboljih rezultata postignutih plasmanima u Freestyleu i u Speedu se zbraja [npr. Ekipu čine tri obavezna člana i tri rezerve, **3+3**, zbrajaju se i 3 najbolja rezultata u Freestyleu i 3 najbolja rezultata u Speedu. U najboljim rezultatima može biti i **0**(nula) bodova.]

-Ako se ekipa sastoji samo od obaveznih članova, a oni se natječu samo u jednoj disciplini oni će dobiti bodove za rezultat postignut u njihovoj disciplini, ali u drugoj disciplini će dobiti 0

bodova, što znači da se mogu natjecati kao ekipa jer se gleda broj članova ekipe, a ne discipline u kojima se natječu.

-Ako rezerva ima više bodova za neki plasman od obaveznog člana ekipe u ekipni rezultat računaju se bodovi rezerve umjesto obaveznog člana ekipe

- Bodovi pojedinca dobiveni za plasman kod ekipnog natjecanja (tablica):

Plasman	Freestyle	Speed-run
1	25	25
2	22	22
3	19	19
4	17	17
5	15	15
6	13	13
7	11	11
8	10	10
9	8	8
10	6	6
11	5	5
12	4	4
13	3	3
14	2	2
15	1	1

d) Pobjednik je ekipa s najvećim zbrojem bodova dobivenih za plasman u Speedu i Freestyleu, drugoplasirana je s drugim i tako redom.

e) U slučaju istog zbroja bodova prednost ima ekipa kojoj je pojedinac/ pojedinka dobio/la više bodova za pojedinačni plasman bilo u Freestyleu ili u Speedu. Ako su prvi najbolji rezultati jednaki gleda se sljedeći i tako sve dok jedna ekipa nema više bodova za pojedinačni plasman.

f) Proglašavaju se u svakoj kategoriji najbolje 3 ekipe.

g) U slučaju da u nekoj kategoriji ne nastupe 3 ekipe, proglašavaju se one koje su nastupile.

Pojedinačno Chase tag

a) Proglašenje za pojedinačno prvenstvo Hrvatske, proglašavaju se u svakoj kategoriji najbolja 3 natjecatelja određena repasaž sistemom.

b) U slučaju da u nekoj kategoriji ne nastupe 3 natjecatelja, proglašavaju se oni koji su nastupili.

Koordinator za Parkour:

Domagoj Dominić, mag. cin.

