

## **Skill Natjecanje ( PK )**

Skill natjecanje fokusira se na tehničke i fizičke izazove. Sudionici moraju što preciznije i učinkovitije savladati unaprijed definirane zadatke (skill challenges) u kontroliranom vremenskom okviru. Ovi zadaci su dizajnirani da testiraju različite aspekte pokreta kao što su snaga, koordinacija, preciznost, eksplozivnost i kontrola.

### **Struktura natjecanja:**

- Svaki natjecatelj ima ograničeno vrijeme da izvrši svaki izazov.
- Broj pokušaja može biti ograničen ili neograničen, ovisno o zadatku i broju natjecatelja.
- Sudci ocjenjuju uspješnost na temelju točno definiranih kriterija za svaki zadatak.

### **Vrste izazova mogu uključivati:**

- Skokove na određenu udaljenost ili visinu
- Precizne doskoke (precision jumps)
- Kontroliranje spuštanja i uspinjanja
- Viseće ili penjačke elemente

### **Ocjenjivanje:**

- Ocjenjivanje se temelji na uspješnosti (izvršenje bez pogreške), formi pokreta, kontroli, te vremenu (ako je primjenjivo).
- Neuspješni pokušaji mogu rezultirati odbitkom bodova ili isključenjem zadatka iz konačnog zbroja bodova.

**Cilj:** Cilj je testirati cjelokupnu sposobnost natjecatelja da savlada kompleksne i tehnički zahtjevne prepreke uz visoku razinu kontrole i učinkovitosti.

## **Skill (Vještina)**

### **Definicija događaja**

Na području natjecanja postavljeno je više Skill izazova i stanica za izazove na poligonu, a bodovanje se temelji na uspješnom izvršenju unutar određenog broja pokušaja ili vremenskog okvira. **Svaki Skill izazov može imati više razina težine.**

## **Dodatne definicije:**

### **Skill izazov**

Specifičan niz unaprijed definiranih pokreta koji se moraju izvesti na određenim preprekama, s jasno definiranim sustavom ocjenjivanja prolaz/pad.

### **Kategorija Skill izazova**

Pokreti u Skill izazovima obično se dijele u sljedeće kategorije: skokovi, doskoci, preskoci, kolutovi, njihovi, penjanja. Mogu se označiti kao kategorija (poželjno) ili kao specifičan pokret.

### **Stanica za izazove**

Područje ili set prepreka korišten za sve razine jednog skill izazova. Sve varijacije izazova na jednoj stanici trebale bi pripadati istoj kategoriji (ili kombinaciji kategorija). Na primjer, Stanica A se fokusira na njih (Swing), a Stanica B na preskoke (Vault).

### **Bodovanje**

Natjecatelji osvajaju Skill bodove za najvišu razinu težine koju uspješno dovrše na svakoj stanici izazova, kako definira glavni sudac natjecanja.

### **Postupak bodovanja**

#### **Format suđenja**

Sudci na stanicama izazova predaju ocjene glavnom sudcu natjecanja, koji izračunava konačne bodove i poredak.

#### **Ukupan rezultat**

Zbroj najviših postignutih težina na svakoj stanici izazova.

#### **Kriteriji suđenja**

Sudci i Glavni sudac odgovorni su za određivanje uspjeha ili neuspjeha svakog pokušaja natjecatelja u Skill izazovu.

#### **Ponovno izvođenje (Rerun)**

U slučaju faktora koji su izvan kontrole natjecatelja, kvalificirani sudac može odobriti ponovno izvođenje izazova.

#### **Nije završio (DNF – Did Not Finish)**

Ako natjecatelj ne može završiti izazov vlastitom pogreškom, njegov će pokušaj biti ocijenjen kao DNF.

## Izjednačenje (Tiebreak)

Ako dva ili više natjecatelja imaju isti broj bodova na kraju runde, Glavni sudac može dopustiti dodatnu rundu za razrješenje izjednačenja. U toj rundi svi imaju jednak broj pokušaja da završe skill izazov koji odredi Glavni sudac. Taj izazov može biti potpuno novi, ili natjecatelji mogu birati da ponovno pokušaju neki prethodno nedovršeni izazov.

## 4. Skill natjecanje

### Opis

Skill natjecanje je format u kojem sudionici moraju uspješno savladati različite parkour izazove. Zona natjecanja sadrži više stanica s izazovima koje treba izvršiti. Evaluacija se temelji na broju uspješno izvršenih izazova, a ovisno o pod-formatu, uzima se u obzir broj pokušaja ili vremenski okvir.

Natjecanje uključuje jednu ili više kvalifikacijskih rundi i završnu rundu (finale).

### Dimenzije

Tri dimenzije definiraju skill natjecanje:

- Broj pokušaja po izazovu ili na vrijeme
- Redoslijed izazova
- Bodovi po izazovu

### Broj pokušaja po izazovu

- *Fiksni broj pokušaja*: Preporučeno između 3 i 5 pokušaja po izazovu. Svi izazovi imaju isti limit pokušaja (**MDK**).
- *Otvoreni broj pokušaja (na vrijeme)*: Sudionici sami odlučuju koliko puta će pokušati izazove unutar zadanog vremena. Svi moraju imati jednako vrijeme (**JUNIORI i SENIORI**).

### Redoslijed izazova

- *Unaprijed definiran redoslijed*: Sudionici prolaze izazove redom koji je unaprijed određen (**MDK**).
- *Otvoreni redoslijed*: Sudionici sami biraju kojim redoslijedom će prolaziti izazove (**JUNIORI i SENIORI**).

## Bodovanje

- *Jednak broj bodova po izazovu*
  - *Statička raspodjela bodova*: Izazovi su unaprijed podijeljeni po težinama (min 3, max 5 bodova), linearno bodovanje.
- 

### 4.3 Pod-formati

Definirana su 3 važeća pod-formata natjecanja u sklopu skill formata, kao kombinacije prethodno navedenih dimenzija. Ne postoji prioritet među pod-formatima. Moguće je koristiti različite pod-formate u različitim rundama natjecanja. Ako se planira korištenje drugačijeg pod-formata, to mora biti odobreno od strane organizatora kako bi se osiguralo ispunjavanje minimalnih uvjeta natjecanja.

#### **Skill 1:** Fiksni broj pokušaja/ Unaprijed određen redoslijed/ Jednaki bodovi po izazovu

- Natjecatelji moraju proći određene izazove u određenom broju pokušaja. Broj pokušaja je minimalno 3, maksimalno 5 po izazovu.
- Natjecatelji prolaze poligon na kome izvode izazove u unaprijed određenom redoslijedu.
- Svi izazovi nose isti broj bodova.

#### **Skill 2:** Fiksni broj pokušaja/ Otvoreni redoslijed/ Jednaki bodovi po izazovu/ Ograničeno vrijeme

- Natjecatelji moraju proći određene izazove u određenom broju pokušaja. Broj pokušaja je minimalno 3, maksimalno 5 po izazovu.
- Natjecatelj može odlučiti kojim redoslijedom želi odraditi izazove.
- Za svaku rundu postoji određeno vremensko ograničenje. Vrijeme je određeno ukupnim brojem izazove i brojem natjecatelja.
- Svi izazovi nose isti broj bodova.

#### **Skill 3:** Otvoreni broj pokušaja/ Otvoreni redoslijed/ Statička raspodjela bodova/ Ograničeno vrijeme

- Natjecatelj određuje koliko puta će pokušati odraditi određeni izazov.
- Natjecatelj može odlučiti kojim redoslijedom želi odraditi izazove.
- Za svaku rundu postoji određeno vremensko ograničenje. Vrijeme je određeno ukupnim brojem izazove i brojem natjecatelja.
- Težina izazova unaprijed je određena tako da se izazovi nagrađuju drugačijim brojem bodova. Preporučeno je napraviti razliku od najmanje 3 i najviše 5 težinskih nivoa. Raspodjela bodova po težinskom nivou mora biti linearna. ( Level1-1bod, leve2-2boda, level3-3 boda).

## Specifikacija poligona

- Prilagođen razinama natjecatelja.
- Mora uključivati raznolike oblike kretanja iz parkoura (npr. skokovi, preskoci, njihovi, balansiranje, korištenje zida itd.).
- Mora biti svestran, uzimajući u obzir različite tjelesne građe i stilove kretanja.
- Poligon i izazovi moraju biti odobreni od TO Parkoura, slagani u suradnji sa predsjednikom TO PK-a te prilagođeni skill nivou natjecatelja.

### **Elementi/kretne strukture koji se moraju uzeti u obzir prilikom slaganja poligona:**

- Učinkovit odraz te precizan i siguran doskok: skokovi, stride-ovi, povezani sunožni skokovi (plyos).
- Savladavanje različitih prepreka raznovrsno i tečno (flow) : razni preskoci.
- Dinamično i sigurno mijenjanje položaja između visećeg, potpornog i stojećeg položaja: npr. penjanja i spuštanja.
- Kreativno i svrsishodno korištenje prepreka za njihanje: swing (njih), underbar (vrsta njihova povlačenjem tijela ispod i uz šipku sa skokom nogama naprijed)
- Raznovrsno i ciljano korištenje zida: wallrun (penjanje na zid), tic-tac (odbijanje sa jednom ili obje noge od zida).
- Vješto i sigurno balansiranje tijela u bilo kojoj situaciji: balans.

## Poredak

- Poredak se temelji na broju uspješno završenih izazova i osvojenih bodova. Što je više osvojenih bodova to je bolji rezultat.
- Raspodjela bodova na ovakvom tipu natjecanja mora biti drugačija što se tiče broja pokušaja. Raspodjela bodova za pod-formate definirana je niže u tekstu:
- **Za Skill 1 i 2:** fiksni broj pokušaja  
**U Skill 1:** rangiranje se temelji na broju riješenih izazova i broju pokušaja i ostvarenim bodovima, neovisno o broju pokušaja.  
**U Skill 2:** broj pokušaja se koristi kao tie-break kriterij, manji broj pokušaja znači bolju izvedbu.
- **Za Skill 3:** otvoren broj pokušaja

U prvom krugu, rangiranje je temeljeno na broju riješenih izazova i osvojenih bodova, neovisno o broju pokušaja.

**Skill 3 (iznimni slučaj): jednako rangirani natjecatelji:**

U drugom krugu broj riješenih izazova se koristi kao kriterij za one s istim brojem bodova. Prioritet imaju teži izazovi.

**Kriteriji evaluacije**

- Ovaj pravilnik definira uvjete za uspješni prolazak izazova u dogovoru s TOPK.
- Mora biti osigurano da su kriteriji za svaki izazov jasno mjerljivi i jasno objašnjeni.
- Kriteriji za prolazak svakog izazova moraju biti objašnjeni prije početka svakog kruga.
- Prije početka natjecanja svi natjecatelji moraju biti jasno upoznati s pravilima, kriterijima, bodovanjem i vremenskim ograničenjima.
- Svi natjecatelji moraju biti informirani o načinu prolaska svakog izazova na poligonu u kvalifikacijskom krugu (može biti više njih u jednoj rundi).
- Sudci nadgledaju te odlučuju da li je izazov uspješno odrađen ili nije.
- Kod suđenja je važno da se uzme u obzir kvaliteta i točnost izvedbe pojedinog elementa ili spajanja više njih (flow), vrijeme te broj pokušaja. U slučaju varanja, natjecatelj će biti diskvalificiran s natjecanja.
- Bilo kakvo smetanje drugom natjecatelju je strogo zabranjeno, kažnjivo diskvalifikacijom.
- Jedan bod za dovršeni izazov (ne može dobiti više bodova za dovršavanje istog izazova ponovno).
- Izazovi moraju biti dovršeni primjenom određenih tehnika (sudci će nagraditi bodovima samo one izazove koji su dovršeni na točno onaj način na koji su izazovi i objašnjeni).
- Svi natjecatelji mogu se natjecati u isto vrijeme u kvalifikacijama ovisno o broju sudaca i natjecatelja na natjecanju na pojedinim stanicama za izazove.

## **Freestyle Skill Competition**

- Freestyle Skill natjecanje je oblik natjecanja u kojem natjecatelj demonstrira Parkour Liniju i Parkour Kombinaciju (u daljnjem tekstu Combo) pokreta u predodređenom prostoru za natjecanje.
- Parkour Linija i Parkour Combo se ocjenjuju na način da se gleda sastav elemenata težina i izvedba.
- Natjecanje sadržava fazu pripreme, kvalifikacije te finalni krug.

### **Pod-formati:**

- Freestyle natjecanje mora sadržavati pod-formate: Parkour Linija, Parkour Combo i Best Trick.

### **Parkour Linija:**

- Natjecatelj demonstrira parkour liniju koja traje najmanje 15, a najviše 40 sec. Definirana je kontinuiranim setom pokreta (akrobatike i parkoura) koji su tečno povezani na poligonu i uključuju različite tehnike te raznovrsno i vješto korištenje prepreka.

### **Parkour Combo:**

- Natjecatelj demonstrira parkour kombinaciju parkour elemenata koja traje najdulje 15sec i sadrži najviše 4 parkour pokreta. Definiran je na isti način kao i parkour linija iako je generalno intenzitet seta pokreta veći u smislu tehničke zahtjevnosti zbog kraćeg vremena izvedbe.

### **Najbolji trik:**

- Natjecatelj prezentira najbolji trik. Trik koji ima najjaču tehničku težinu pobjeđuje.

U Zagrebu, 15.07.2025.

Predsjednik TOPK

Miroslav Pečatnik