

Opće propozicije

Parkour (PK)

Slobodna aktivnost i natjecateljski urbani sport (sport na otvorenom i dvoranski sport).
Natjecateljski format baziran na tradicionalnom Parkour programu treniranja i pokretima.

Natjecateljske discipline – Apsolutni program:

-Speed (PKS)

Natjecateljska disciplina koja se sastoji od trčanja/run-a u kojoj se mjeri vrijeme, gdje je cilj stići od točke A do točke B na najefikasniji i najbrži način koristeći specifične Parkour pokrete prilikom prelaženja raznih prepreka na PK poligonu.

-Freestyle (PKF)

Natjecateljska disciplina koja se sastoji od vještine tečnog kretanja, s određenim stilom te ovladavanja pokretom koristeći pritom razne akrobatske elemente.

-All-Around (PKAA)

All-around rang lista sastoji se od natjecatelja koji su se natjecali u obje discipline.

-Chase tag (zabavno natjecanje)

Natjecanje za niže dobne kategorije gdje se natjecatelji međusobno love te na taj način dobivaju bodove. Pojašnjeno u tekstu koji slijedi.

***termini:**

Run – kretanje po poligonu trčeći od točke A do točke B efikasno i brzo

Flow – tečnost pokreta

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.

Na natjecanjima nacionalne razine natjecatelji ne smiju na odjeći imati grb ili naziv reprezentacije.

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.

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.

Pravila natjecanja

Speed – start/finish

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.

Pogrešni start – False start

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, kao i drugi natjecatelj. Ako nakon drugog signala jedan od natjecatelja napravi pogrešan start biti će diskvalificiran onaj koji sada ima dvije pogreške jer se za krivi start daju žuti kartoni (FSF) na obje strane. Prvi je žuti, drugi je isključenje. (***DSQ**).

Natjecatelj koji je ostao premješta se na kraj startne liste, zadržavajući žuti karton (FSF). Natjecatelj se, u slučaju dva jednaka poligona, ukoliko nema više natjecatelja sa krivim startom natječe sam. Ukoliko u drugom run-u napravi pogrešan start automatski je diskvalificiran.

Žuti karton (FSF) ne zadržava se prijelazom u polufinale ili finale. Na primjer, ako se natjecatelj

sa žutim kartom natječe u polufinalu neće startati finale sa žutim kartonom (FSF).

Natjecatelj mora završiti run kako bi završio u finalima (knock out faza).

Dodjela linije u kojoj se trči gleda se prema boljem vremenu i dodjeljuje se u liniju br.1. Ukoliko

to nije moguće provodi se ždrijeb (u slučaju dva jednaka poligona).

Run 2 "Redo"-ponavljanje run-a

*Više nema Redo-a

Linije – check points

Poligon ima linije kretanja (check points) koje svaki natjecatelj mora poštovati. Ukoliko natjecatelj napravi prijestup van tih linija biti će diskvalificiran nakon signalizacije linijskog suca. Između startne i ciljne linije poligon može sadržavati više check-point-ova koje natjecatelj mora proći u svakoj duljini. Ove točke biti će određene i izložene na orijentacijskom sastanku ili treningu od strane sudaca. U slučaju da natjecatelj prilikom run-a neko mjesto zaboravi proći mora se vratiti i proći ga. Takva mjesta potrebno je vidljivo označiti. Odgovornost prelaženja kontrolnih točaka je isključivo na natjecatelju. 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.

***DSQ-pije svakog natecanja glavni sudac u dogovoru sa ostalim sucima može donijeti odluku o penalizaciji umjesto diskvalifikacije o čemu će natjecatelji i treneri biti pravovremeno obavješteni na orijentacijskom sastanku na kojem moraju biti nazočni delegati klubova**

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.

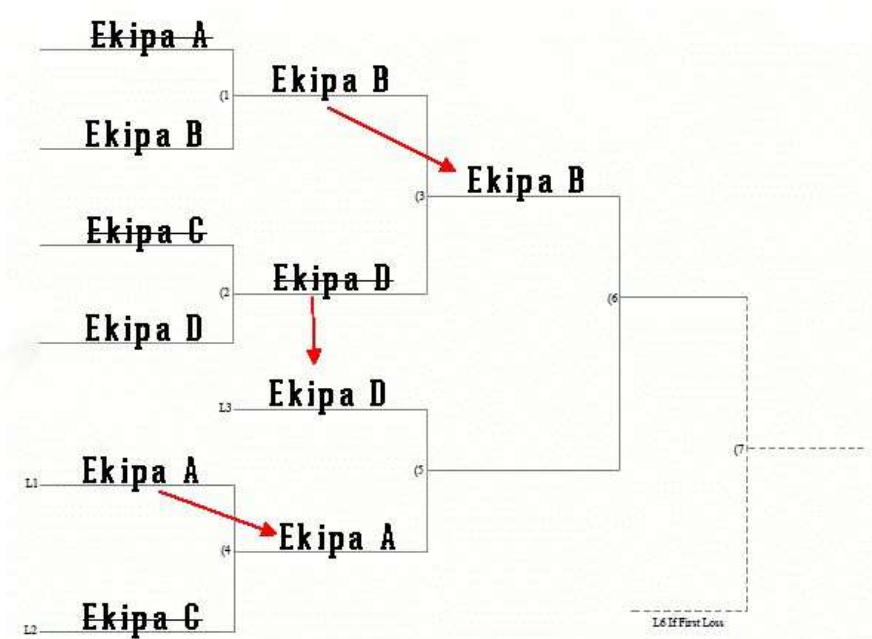
Natjecateljsko polje se sastoji od dvije startne točke. Točke A i Točke B. Na Točki A se nalazi

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 repasaž sistema

Suđenje i suci

Freestyle

Najmanje 4 sudaca (2 za izvedbu(E), 2 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.

VAŽNO: tablica bodovanja može se u svakom trenutku promijeniti, potrebno je prije svakog natjecanja proučiti tablicu bodovanja prema FIG-u.

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

Sigurnost izvedbe / Safety (9 points)

Sigurnost izvedbe / Safety (6 points)

Odbitak (svaki puta)	Razlog
-0,10	Mali problemi - manje proklizavanje ili spoticanje Minimalan utjecaj na izvedbu. Izvođač ostaje pod kontrolom.
-0,30	Mali problemi – Izvedba previše blizu prepreci ili veća poskliznuća Izvođač gotovo dodiruje prepreku ili se primjetnije posklizne.
-0,50	Srednje pogreške – Vidljivo narušavanje ravnoteže ili djelomičan gubitak kontrole Uočljivije od manje pogreške, ali izvođač ostaje uspravan i brzo se oporavlja. Dubok ili nestabilan doskok koji zahtijeva dodatni korak/korake radi vraćanja ravnoteže.
-1,00	Srednje pogreške – Gubitak kontrole koji zahtijeva oslanjanje rukama ili jednom koljenom, ili sudar s preprekom Dodirivanje poda rukom/rukama kako bi se izbjegao pad nakon nestabilnog doskoka. Jedno koljeno dodiruje pod pri doskoku. Umjeren sudar s preprekom koji uzrokuje kratko narušavanje ravnoteže, ali izvođač može nastaviti.
-2,00	Velike pogreške – Oba koljena dodiruju pod Doskok ili proklizavanje na oba koljena. Primjetan gubitak kontrole.
-3,00	Velike pogreške – Nekontrolirani doskok u sjedeći položaj Značajna pogreška zbog pada u sjedeći položaj.
-4,00	Velike pogreške – Nekontrolirani doskok u ležeći položaj Ozbiljna pogreška koja privremeno prekida izvedbu.
-600	Teški pad ili potencijalna ozljeda Stopala ne dodiruju jasno prva površinu (npr. udarac glavom/vratom). Težak sudar sa zidom ili šipkom koji odmah zaustavlja izvedbu. Izvođač ne može nastaviti zbog ozljede ili dezorijentacije.

Kvaliteta doskoka / Landing Quality (3 points)

Bonus bodovi	Razlog	Primjer
0 - 0.5	Loši doskoci	Bučni doskoci, izvan osi tijela, nepotrebno korištenje drugih dijelova tijela, loša amortizacija doskoka
0.6 - 1.5	Doskoci srednje kvalitete	Između ↓
1.6 - 3	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 (svaki puta)	Razlog
-0,10	Male pogreške – Sitni koraci (stutter steps) Manji prekidi u kretanju s minimalnim utjecajem. Flow je blago narušen.
-0,30	Male pogreške – Veliki koraci ili nagla promjena smjera Blago narušava flow, ali ne zaustavlja kretanje.
-0,50	Srednje pogreške – Dodatna njihanja ili oklijevanja Natjecatelj kasni s pokretom, dodaje njihanje ili jasno oklijeva. Flow je narušen, ali ne potpuno prekinut.
-1,00 do -5,00	Velike pogreške – Potpuno zaustavljanje Glavni pokret potpuno staje, iako može postojati minimalno kretanje (npr. pomicanje ruku, hvata ili sitna korekcija). Jasan gubitak momentuma/protočnosti. Odbitak ovisi o trajanju zaustavljanja (npr. kratka 1 sekunda = -1.00; duža do -5.00).

Kvaliteta tečnosti /Flow Quality (1 point)

Bonus bodovi	Razlog
0 - 0,2	Loš flow Nedostatak korištenja energije i smjera. Mnogo oklijevanja, sitnih koraka i čak zaustavljanja.
0,3 - 0,7	Srednji flow Između lošeg i dobrog.
0,8 - 1	Dobar flow Glatko povezan nastup s dobrim ritmom. Pokreti se koriste za apsorpciju, transformaciju i vođenje energije kroz izvedbu.

*Kod mlađih kategorija (od dječaka/djevojčica do kadeta/kadetkinja) – za sitne korake (stutter steps) se oduzima 0,10 tek od trećeg koraka.

Težina izvedbe / Difficulty (D-score)

Ukupna težina elemenata / Overall Difficulty (15+)

Poželjna je što teža izvedba. Tri (3) najteža izvedena elementa zbrajaju se za konačni rezultat za ovaj kriterij. Moguća bonifikacija svakog od ta tri elementa u slučaju da je element izveden u težim uvjetima (ulazak u element, izvedba elementa, doskok).

Tablica elemenata

***Nalazi se na hgs.hr – PK – Dokumenti – Tablica elemenata**

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

*Kod mlađih kategorija (od dječaka/djevojčica do kadeta/kadetkinja) težina elementa se dodatno nagrađuje na način:

Vrijednost elementa:

Od 1,5 do 2,0 = + 1,0

Od 2,0 do 3,0 = + 2,0

Od 3,0 do 4,0 = + 3,0

Od 4,0 do 5,0 = + 4,0

Od 5,0 do 6,0 = + 5,0

Od 6,0 do 7,0 = + 6,0

7,0 < = + 7,0

Važno!

- (1) U obzir će se uzeti samo elementi gdje stopala vidljivo prva dodiruju pod kod doskoka.
- (2) Ako se element ponavlja, drugi i svaki sljedeći element se ne priznaje.

*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	<i>Double Swing Gainer</i> nakon <i>Giant-a</i> vrijedi više nego <i>Double Swing Gainer</i> iz ljuljanja.
Završetak elementa	<i>Sideflip precision</i> na pritku vrijedi više nego <i>Sideflip</i> 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	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

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) Ekipe 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

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

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.

b) Proglašavaju se u svakoj kategoriji najbolje 3 ekipe.

c) 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.