

PARKOUR



CÓDIGO DE PUNTUACIÓN 2025-2028

Aprobado por el Comité ejecutivo de la FIG, en febrero 2024
Fecha de publicación: 22 abril 2024

VERSION ESPAÑOLA DESARROLLADA POR LA UPAG



Judging Support System

3D Sensing / AI x Gymnastics



Fujitsu Limited

<https://www.fujitsu.com/global/themes/data-driven/judging-support-system/>



FUJITSU

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	4
1. GENERALIDADES	5
2. ATLETAS (TRACEURS).....	5
2.1 Seguridad.....	5
2.2 Código de vestimenta	5
3. REGLAS DE COMPETENCIA.....	6
3.1 Speed	6
3.2 Freestyle	7
4. JUZGAMIENTO Y JUECES.....	8
4.1 Criterios de juzgamiento.....	8
4.2 Código de vestimenta para los jueces	9



INTRODUCCIÓN

La Comisión de Parkour de la Federación Internacional de Gimnasia (FIG) se complace en presentar el Código de Puntuación para su implementación a partir del 1 de enero de 2025. El Código se rige por los Estatutos actuales de la FIG, la Sección 1 (Reglamento General del Reglamento Técnico) y la Sección 7 (Reglamentos especiales para Parkour del Reglamento Técnico) y debe leerse en conjunto con dichos documentos.

El objetivo principal del Código de Puntuación es:

- Proporcionar un medio objetivo para evaluar las competencias de Parkour en todos los niveles de competencias regionales, nacionales e internacionales.
- Estandarizar la evaluación de Speed (Velocidad) y Freestyle (Estilo Libre) en las competencias oficiales de la FIG para Clasificaciones, Semifinales (de Speed) y Finales.
- Asegurar la identificación de los mejores atletas en cualquier competencia.
- Orientar a entrenadores y atletas.

AGRADECIMIENTOS A LOS MIEMBROS DE LA COMISIÓN DE PARKOUR

Charles PERRIERE	FRA	Presidente
Benjamin CORK	AUS	Miembro
Nicolas FISCHER	SUI	Miembro
KAZAZUYOSHI Hariya	JPN	Miembro
Plutarque VODOUNOU	BEN	Miembro
Michel BOUTRAD	FRA	Miembro
Micaela BUONO PUGH	ARG	Representante de Atletas

Edición:

Nicolas FISHCHER	Director FIG de Juzgamiento de Parkour
Jakub KOSLACZ	Gerente Deportivo de la FIG encargado del Parkour

Andrea Pérez Angulo	MEX	Traducción
---------------------	-----	------------

En caso de que cualquier declaración contenida en este documento se encuentre en conflicto con el Reglamento Técnico, el Reglamento Técnico tendrá prioridad. Cuando exista alguna diferencia entre los idiomas, el texto en inglés se considerará el correcto.

Copyright

El Código de Puntuación es propiedad de la FIG.

Cualquier traducción o reproducción del Código está estrictamente prohibida sin el consentimiento previo por escrito de la FIG.



1. GENERALIDADES

Definiciones

Parkour (PK)

Formato de competencia basado en movimientos y programas de entrenamiento tradicionales de Parkour.

Speed (PKS)

Formato de competencia que consiste en una *carrera cronometrada*, donde el objetivo es ir del punto A al B *con eficacia*, utilizando movimientos específicos de Parkour para superar obstáculos.

Freestyle (PKF)

Formato de competencia que consiste en una carrera con *habilidad, estilo, fluidez y maestría*.

All-Around (PKAA)

Listado de clasificación general compuesto por los atletas que participaron en PKS y PKF.

2. ATLETAS (TRACEURS)

2.1 Seguridad

Los atletas deberán en todo momento practicar y ejecutar con total seguridad y el más alto grado de dominio técnico.

La seguridad personal y la evaluación de riesgos deben ser la máxima responsabilidad de cada atleta.

2.2 Código de vestimenta

Competencias

La vestimenta de competencia no podrá en ningún caso obstaculizar el desempeño y la ejecución del atleta y deberá garantizar que todos los movimientos puedan ejecutarse con total seguridad. No se permiten artículos sueltos y adicionales.

La vestimenta de competencia no podrá mostrar ningún texto, símbolo o dibujo con temas de guerra, violencia, religión, política, alcohol, sexo, drogas o cualquier otro tema ofensivo. No se permiten lentejuelas en la vestimenta de competencia y la joyería no debe obstaculizar el desempeño del atleta ni ser inseguras.

Los atletas pueden usar camisetas, playeras tipo polo, suéteres con o sin mangas. Son libres de usar shorts, pantalones cortos, pantalones deportivos o pantalones (no deben poner en peligro la seguridad del atleta), así como leggings. La vestimenta debe estar limpia y sin agujeros ni rasgaduras. Los atletas deberán llevar calzado deportivo o tenis para correr adecuados según su elección. Se recomienda tener un par de tenis aparte para entrenar y competir en el recorrido.

Para publicidad, propaganda y logotipos de fabricantes, consulte el Reglamento FIG sobre vestimenta y publicidad de competencia, Secciones 2, 3 y 4.

Penalizaciones:

El incumplimiento de las normas antes mencionadas supondrá una penalización de 2 segundos añadidos al tiempo final para la prueba de Speed por parte del CJP (Presidente del Panel de Jueces) y en Freestyle una deducción de 2 puntos de la nota total por parte del CJP. El Delegado Técnico (TD) deberá aprobar estas penalizaciones.

Ceremonias de premiación

Para las ceremonias de premiación, los atletas deberán vestir su conjunto deportivo o vestimenta de competencia con identificación nacional.

3. REGLAS DE COMPETENCIA

3.1 Speed

3.1.1 Reglas específicas

Salida y llegada

Los atletas deberán estar listos para cuando sean llamados por el presentador para acudir a la línea de salida de acuerdo con el orden de salida.

Cuando el presentador solicite al atleta que acuda a la línea de salida, el atleta deberá hacerlo sin demora. No estar presente en la línea de salida después de 30 segundos (tomados por el juez ST) de haber sido llamado supondrá la descalificación de esa carrera.

La posición de salida y la línea de llegada, que puede ubicarse detrás de una línea de salida o llegada o al hacer contacto con un panel táctil, serán determinadas por el TD (en consulta con el CJP) y se comunicarán durante la reunión de orientación o el entrenamiento.

El juez de línea de salida y tiempo (ST) preguntará si el atleta está listo.

El encargado de dar la salida dirá “en sus marcas”. Al momento de esta instrucción, los atletas se colocarán en la posición de salida correcta.

El encargado de dar la salida dirá “listos”. El atleta se preparará para el disparo o la señal.

El cronometraje comienza al inicio del disparo o la señal. Cuando sea posible, también se dará una señal visual adicional al disparo o señal.

Salida en falso

Una salida en falso ocurre cuando un atleta abandona la posición de salida (si así lo determina el TD) antes del disparo o la señal. Una salida en falso supondrá una salida en falso al campo (FSF) que se llamará y atribuirá a toda el área (ambos atletas recibirán una tarjeta amarilla). Se llamará a los atletas para comenzar de nuevo inmediatamente.

Un atleta con una tarjeta amarilla de una carrera anterior dentro de la misma fase (carrera 1 o carrera 2) que realice una segunda salida en falso, será sancionado con una descalificación.

El competidor que permanece se moverá al final del orden de salida para esa carrera, conservando la tarjeta amarilla/FSF. Si es necesario (es decir, si no hay otros atletas con FSF), competirá individualmente.

Una tarjeta amarilla/FSF no se conserva a través de carreras, semifinales o finales. Por ejemplo, un atleta con FSF en las semifinales no comenzará la final con FSF.

Un atleta debe completar con éxito una carrera para avanzar de las semifinales (fase eliminatoria). Las asignaciones de carriles para semifinales y finales siempre se realizan donde prevalece el mejor tiempo de clasificación y este se asigna al carril 1. Si esto no es posible se realizará un sorteo.

Carrera 2 “Repetición” (en la clasificación)

Un atleta puede solicitar una segunda carrera (carrera 2). Debe indicarlo al CJP inmediatamente después de su primera carrera (carrera 1).

Un atleta que ha sido descalificado (DSQ: salida en falso, falta de línea, etc.) en la carrera 1 no puede solicitar una segunda carrera.

La carrera 2 se llevará a cabo inmediatamente después de que el último competidor complete la carrera 1. Si la clasificación se lleva a cabo en grupos/sesiones, la carrera 2 se llevará a cabo después de que todos

los atletas de ese grupo/sesión hayan completado la carrera 1 (es decir, no después del segundo o tercer grupo/sesión). Los atletas se colocarán en el orden de salida de la carrera 2 de acuerdo con el orden del sorteo de clasificación original.

Líneas

Si un atleta pisa o coloca cualquier parte de su cuerpo fuera de las líneas límite de su carril, será descalificado por el CJP previa señal del juez de línea respectivo.

Cualquier contacto entre atletas se contará como una falta de línea. El atleta que haya sido responsable de salirse de su carril será descalificado.

Puntos de control (si se requieren)

Entre la línea de salida y llegada, el diseño del recorrido puede contener múltiples puntos de control, por los que los competidores deben pasar a través de cualquier secuencia. Estos puntos de control se determinarán por el TD (en colaboración con el CJP) y se comunicarán durante la reunión de orientación o el entrenamiento.

Si el atleta omite un punto de control, tiene la oportunidad de regresar y pasar por el punto de control correctamente. La responsabilidad de pasar correctamente por los puntos de control es totalmente del atleta. Inmediatamente después de que el atleta haya cruzado la línea de llegada, el juez de línea/puntos de control señalará al CJP en caso de que el atleta no haya pasado correctamente un punto de control.

No pasar correctamente por cualquier punto de control antes de cruzar la línea de llegada resultará en la descalificación del atleta por parte del CJP para esta carrera, previa notificación del juez de línea/puntos de control.

Cronometraje

El tiempo se mide con un sistema de cronometraje que cuantifica por 1/1000 de segundo. El tiempo mostrado se redondeará a 1/100 de segundo, p. ej., tiempo medido: 20.349, tiempo mostrado: 20.35. En caso de, p. ej., 20.245 el redondeo se hará a favor del atleta, el tiempo mostrado será de 20.24.

En caso de no existir un sistema de cronometraje disponible o en caso de que se descomponga o no funcione bien, el tiempo se medirá por jueces adicionales (uno por carril), designados por el CJP, quienes en cualquier caso medirán siempre el tiempo manualmente como respaldo.

La medición manual del tiempo con un cronómetro debe garantizar tener al menos 1/10 de segundo.

3.2 Freestyle

3.2.1 Reglas específicas

Salida y llegada

Los atletas deberán estar listos para cuando sean llamados por el presentador para acudir al área de competencia de acuerdo con el orden de salida.

Cuando el presentador solicite al atleta que acuda al área de competencia, el atleta deberá hacerlo sin demora.

No presentarse al área de competencia (en algún punto de inicio de su elección) después de 30 segundos después de haber sido llamado supondrá la descalificación por parte del CJP.

Cuando el presentador o el CJP soliciten al atleta que comience, el atleta deberá hacerlo sin demora. Si está disponible, una señal (como una luz verde) indicará que los jueces están listos y que el atleta puede comenzar su carrera. No hacerlo dentro de los 30 segundos posteriores a que se haya dado una señal, resultará en la descalificación por parte de CJP.

El atleta podrá finalizar su carrera en cualquier lugar del área de competencia de su elección con los brazos cruzados para señalar el final de la carrera.

Carrera 2 “Repetición” (en la clasificación)

Los atletas pueden optar por realizar una segunda carrera. Si eligen una segunda carrera, deberán anunciarlo inmediatamente después del final de su recorrido (antes de que se muestre la nota) levantando la mano.

Los atletas que soliciten una repetición se volverán a llamar a la posición de salida. Aplican las reglas en relación con la “salida y llegada”.

Para los atletas que hayan elegido realizar una segunda carrera, solo cuenta el resultado de la segunda carrera.

Cronometraje

El cronometraje de la carrera comenzará con el primer paso, salto o balanceo del atleta.

Si está disponible, el cronometraje de la ejecución se mostrará en una pantalla. Se dará una señal auditiva al atleta 10 segundos y 5 segundos antes (advertencia) y al alcanzar el máximo de tiempo.

Los jueces no considerarán ningún truco o movimiento para la Dificultad después del máximo de tiempo, pero considerarán la Ejecución para la evaluación de la nota final.

Área de Competencia (FOP, Field of Play)

El atleta está obligado a permanecer en el FOP durante toda la carrera. De no hacerlo, resultará en la descalificación por parte del CJP.

Hay una zona en el FOP dedicada al Freestyle. Los límites de la zona de Freestyle serán determinados por el TD (en colaboración con el CJP) y se comunicarán durante la reunión de orientación o el entrenamiento. Si un atleta pisa o coloca cualquier parte de su cuerpo fuera de las líneas límite de su carril, será descalificado por el CJP después de la señal del juez de línea correspondiente.

4. JUZGAMIENTO Y JUECES

4.1 Criterios de juzgamiento

Freestyle

6 jueces (3 de Ejecución, 3 de Dificultad) juzgarán las carreras de los atletas. La Ejecución se evaluará sobre la base de 15 puntos. Los valores de Dificultad no tienen un máximo teórico (15+ puntos).

El tiempo mínimo de la carrera de estilo libre es de **20 segundos**. Si un atleta termina la carrera antes de eso, se realizará una deducción de 2 puntos de la nota total. Una señal avisará al atleta al cumplirse 40 segundos. El tiempo máximo de la carrera se señalará al cumplirse **45 segundos**. Después de esta señal, solo hay deducciones del panel E, pero no se asignan puntos por parte del panel D.

Ejecución (15 puntos)	
Seguridad Una carrera segura y limpia donde el atleta no se ponga en peligro y aterrice de forma suave y controlada con ambos pies.	Fluidez Movimientos suavemente conectados sin pausas, pasos vacilantes ni dudosos. El ritmo es clave.
Seguridad Se realizarán deducciones por aterrizajes en los que los pies no toquen notoriamente el suelo primero.	Fluidez Se realizarán deducciones por pasos tartamudos y pausas dentro de la carrera.
Calidad del aterrizaje Los aterrizajes se evaluarán y se otorgarán puntos según su calidad.	Calidad de la fluidez Se evaluará la fluidez general de la carrera y se otorgarán puntos según su calidad.

Dificultad (15+ puntos)
Dificultad general (15+)
Se aspira a una carrera con la mayor dificultad posible. En este criterio, se suman las <u>tres (3)</u> mejores notas D para la nota final.

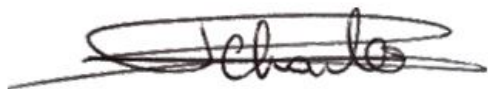
La Lista de referencia / Tabla de trucos se publicará y actualizará tres meses antes del inicio de cada temporada de competencias.

4.2 Código de vestimenta para los jueces

Los jueces pueden usar camisetas, playeras tipo polo u otras camisas de manga corta o larga. Los jueces pueden usar suéteres o chamarras. Los hombres deben usar pantalones largos o shorts, las mujeres pueden usar pantalones, shorts o falda. Su vestimenta no debe tener ningún tipo de publicidad. Los logotipos de fabricantes solo están permitidos con un tamaño máximo de 25 cm cuadrados en total por artículo.

En los Campeonatos Mundiales de la FIG, las Copas Mundiales y las competencias multideportivas, la FIG o el comité organizador pueden proporcionar a los jueces camisetas oficiales, playeras tipo polo u otra vestimenta que deberán usar.

Federación Internacional de Gimnasia



Charles Perrière
Presidente de la Comisión de Parkour



Morinari Watanabe
Presidente de la FIG



Nicolas Buompane
Secretario General de la FIG

Lausana, mayo de 2024