

MANUAL DE JUZGAMIENTO
PARKOUR
FEDERACIÓN COLOMBIANA DE GIMNASIA

COMISIÓN DE JUZGAMIENTO DE PARKOUR

JUAN DIEGO SALAZAR

ANGIE SANCHEZ

DANIEL RODRIGUEZ

2022-2024



Introducción

La Comisión de Juzgamiento de Parkour de la Federación Colombiana de Gimnasia se complace en dirigirse a todos los desarrolladores de parkour en escuelas, ligas, clubes, entre otros, en Colombia.

El Manual de Juzgamiento Nacional el cual es un documento que recopila, traduce e interpreta información sobre el juzgamiento del parkour contenido en los diversos documentos de la Federación Internacional de Gimnasia (FIG), debidamente referenciados. Este manual es fundamental para el correcto desarrollo de las funciones de juzgamiento en el ámbito competitivo regido por la FIG a nivel nacional, nace con el objetivo de optimizar los procesos de juzgamiento a nivel nacional, ordenando, estandarizando y facilitando el acceso a la información para generar una evaluación más objetiva en todos los niveles y edades de competencias en Colombia. Asimismo, este manual busca brindar una guía clara sobre cómo se desarrolla el juzgamiento en el parkour a nivel internacional - nacional a entrenadores, deportistas y demás interesados.

El presente manual ha sido elaborado exclusivamente con fines académicos y sin ningún fin de lucro. Para su elaboración, se ha llevado a cabo una exhaustiva investigación consultando diversas fuentes bibliográficas, especialmente de la Federación Internacional de Gimnasia (FIG). En este sentido, se han realizado las debidas citas y referencias bibliográficas correspondientes, con el objetivo de evitar cualquier tipo de plagio y darle credibilidad a este manual.

Agradecimientos

Queremos hacer reconocimiento y mención especial a los diversos autores de los documentos citados en el presente manual, por aportar sus conocimientos y dar un excelente desempeño y desarrollo de todos los contenidos para crecimiento del parkour como nueva rama de la gimnasia.

Reglas generales de jueces

Principios específicos del juez y el funcionario

De acuerdo a (Federación Internacional de Gimnasia, 2022, FIG CODE OF CONDUCT For all Participants in Gymnastics.)

El juez y el funcionario se comprometen a:

- Absoluta justicia, imparcialidad y consistencia en todas las situaciones de evaluación.
- Presentarse bien preparados para una función asignada y realizar todos los deberes con profesionalismo, competencia y cortesía.
- Trabajar en un espíritu de cooperación y respeto con otros funcionarios y organizadores de eventos.
- Proporcionar información y comentarios de manera constructiva y positiva, cuando se solicite, en el momento y lugar apropiados.

- Mantener siempre como primera prioridad el bienestar y la integridad física, psicológica y mental del atleta.
- Informar a las autoridades correspondientes de cualquier persona que esté aceptando sobornos, o involucrada en la manipulación de los resultados de la competencia, o cualquier otra actividad fraudulenta o ilícita. (p. 5)

Agrupación de categorías y elegibilidad de jueces

La Comisión de Juzgamiento de Parkour de la Federación Colombiana de Gimnasia establece las siguientes categorías para los jueces:

1. Juez Categoría A: Estos jueces están autorizados para desempeñarse como jueces en eventos a nivel nacional, departamental y distrital - municipal. Los jueces con una calificación superior a 4,5 pertenecen a esa categoría.

2. Juez Categoría B: Los jueces de esta categoría tienen la facultad de actuar como jueces en eventos a nivel departamental y distrital-municipal. Los jueces con una calificación entre 4 y 4,5 pertenecen a esta categoría.

3. Juez Categoría C: Los jueces de esta categoría están habilitados para actuar como jueces en eventos a nivel distrital-municipal. Los jueces con una calificación entre 3 y 4 pertenecen a esta categoría.

4. Los jueces con una calificación inferior a 3 no aprobarán el examen

Nota: En caso de que exista una escasez de jueces disponibles, las comisiones y delegaciones tienen la opción de solicitar jueces de categorías inferiores para cubrir la demanda de personal de juzgamiento.

Categorías oficiales y formatos de competencias oficiales

Programa de Desarrollo de Grupos de Edad FIG					
Parkour – Programa y estructura de Competencias					
Grupo Participación			Grupo Alta Competición		
Clase P1	Edad 8 - 9 Edad 10 - 12 Edad 13 - 15 Edad ≥16	1x Speed	Clase AC1	Edad 8 - 9	1x Speed
Clase P2	Edad 10 - 12 Edad 13 - 15 Edad ≥16	1x Speed	Clase AC2	Edad 9-10	1x Speed
Clase P3	Edad 10 - 12 Edad 13 - 15 Edad ≥16	1x Speed 1x Skill			
Clase P4	Edad 13 - 15 Edad ≥16	1 speed 1 skill 1x freestyle (60 sec)			
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> Glosario de términos para los estilos de competencia: Speed: Carrera por velocidad Skill: Carrera de habilidades Free Style: Carrera de estilo libre </div>			Clase AC3	Edad 11 - 12	1x Speed 1x Skill
			Clase AC4	Edad 13 - 14	1 speed 1 skill 1x freestyle (60sec)
			Junior	Edad 15-16	Reglas FIG modificadas 1x speed 1x freestyle
			Senior	FIG Edades = 17+	Reglas FIG

Nota Fuente: (Federación Internacional de Gimnasia, 2021, AGE GROUP DEVELOPMENT and COMPETITION PROGRAM for Parkour (Speed – Skill– Freestyle))

Los formatos de competencia SENIOR son speed y freestyle de acuerdo al (Federación Internacional de Gimnasia, 2022, FIG 2022-2024 CODE OF POINTS: Parkour.)

Referencias

Federación Internacional de Gimnasia (2021). AGE GROUP DEVELOPMENT and COMPETITION PROGRAM for Parkour (Speed – Skill– Freestyle).

<https://www.gymnastics.sport/site/pages/education/agegroup-pk-manual-e.pdf>

Federación Internacional de Gimnasia (2022). FIG CODE OF CONDUCT For all Participants in Gymnastics.

https://www.gymnastics.sport/publicdir/rules/files/en_Code%20of%20Conduct%20-%20Edition%202022.pdf

Federación Internacional de Gimnasia (2022). FIG 2022-2024 CODE OF POINTS: Parkour.

https://www.gymnastics.sport/publicdir/rules/files/en_2022-2024%20PK%20Code%20of%20Points.pdf

Juzgamiento formato Estilo Libre

De acuerdo a (Federación Internacional de Gimnasia, 2022, FIG 2022-2024 CODE OF POINTS: Parkour.)

Formato de competición consistente en correr con estilo, fluidez y maestría, en un tiempo máximo de **70 segundos** utilizando:

- Movimientos de Parkour difíciles y variados resaltados por el uso de obstáculos durante una carrera.
- Movimientos acrobáticos difíciles y variados a lo largo de la carrera para mostrar fluidez y dominio.
- Conexiones entre Parkour y movimientos acrobáticos. (p. 4)

Según las FIG Technical Regulations (2023) “ Un evento de estilo libre consiste en atletas que realizan trucos dentro de un período de tiempo específico en una pista de obstáculos”. (p. 131).

Solo podemos juzgar lo que vemos.

Estancias de competencia

Clasificatorias

De acuerdo a (Federación Internacional de Gimnasia, 2022, Technical Regulations)

- El orden de salida para la primera manga de la Calificación se determinará por sorteo. Una lista de clasificación intermedia se establece al final de la primera carrera.
- Los atletas pueden optar por tener una segunda carrera. Si eligen una segunda carrera, deben anunciar inmediatamente después del final de su carrera (antes de que se muestre la puntuación) levantando la mano. El orden de salida para esta

segunda carrera (opcional) está determinado por el orden de salida original, pero solo con los atletas realizando una segunda carrera.

- Para aquellos atletas que han elegido tener una segunda carrera, solo cuenta el resultado de la segunda carrera. La lista final de la Clasificación se establecerá al final de la segunda tanda. En caso de empate en cualquier lugar, las reglas de desempate están establecidas. (p. 132)

Finales

De acuerdo a (Federación Internacional de Gimnasia, 2022, Technical Regulations)

Los ocho mejores atletas de la lista de clasificación final participan en la Final. En caso de empate en cualquier lugar, se aplicarán las reglas de desempate establecidas. La Final se disputa en una sola carrera. El orden de salida se establece en base a la clasificación con el mejor atleta comenzando último. (p. 133)

Inicio y final

De acuerdo a (Federación Internacional de Gimnasia, 2022, FIG 2022-2024 CODE OF POINTS: Parkour.)

Los atletas deben estar listos para ser llamados por el locutor para presentarse en el terreno de juego de acuerdo con la lista de salida. Cuando el locutor solicite al atleta que ingrese al terreno de juego, el atleta debe hacerlo sin demora. La falta de presentarse en el terreno de juego en un punto de salida de su elección más tarde de 30 segundos después de haber sido llamado, dará lugar a la descalificación por parte del juez que también actúa

como CJP. El atleta debe comenzar su actuación a la señal del juez que también actúa como CJP, el orador o una cuenta regresiva.

El cronometraje de la carrera (máx. 70 segundos) comenzará con el primer paso del atleta. El atleta puede terminar su carrera en cualquier lugar del campo de juego a su discreción con los brazos cruzados para designar el final de la carrera. Los jueces no consideran ningún truco o movimiento para la Dificultad después de los 70 segundos de tiempo máximo, pero considerarán la Ejecución para la evaluación del puntaje final. (p. 7)

Tiempo

“Si está disponible, el tiempo de la actuación se mostrará en una pantalla. Se dará una señal audible al atleta a los 60 segundos (advertencia) y una señal final a los 70 segundos.” (Federación Internacional de Gimnasia, 2022, FIG 2022-2024 CODE OF POINTS: Parkour. (p. 7)

Jueces

De acuerdo a (Federación Internacional de Gimnasia, 2022, FIG 2022-2024 CODE OF POINTS: Parkour.)

6 jueces (3 por criterio) juzgarán las carreras de los atletas de acuerdo con los siguientes dos criterios generales (D y E), otorgando al atleta hasta 15 puntos por cada uno de los criterios. La puntuación máxima es, por tanto, $2 \times 15 = 30$ puntos. Los jueces también pueden otorgar media puntos (es decir, 7,5 puntos). (p. 7)

Formatos de evaluación

Los Jueces deben evaluar el criterio de evaluación correspondiente (Ejecución "E" o Dificultad "D") incluyendo todos sus subcriterios, "Cada juez para el panel E, esta juzgando todos los siguientes criterios: Seguridad, fluidez y curso" (STS Material de Estudio Examen de Jueces de PK: Presentaciones de juzgamiento de competencia(CT) – General, 2022) ver figura 1.

Figura 1

Criterios de evaluación para los jueces internacionales

	Maximum = 100%
The calculation of score for each run consists of the following steps: 1. Determine the deviation of each judge's individual evaluation from the expert score 2. Assignment of a percentage based on the deviation from the expert score (table below)	The final score will be the average percentage from all exercises.
Part 1- Execution Judging (12 scores for 12 video runs) Up to- 15 points for each run (candidates enter the 3 components, maximum 5 points each)	6 men's runs 6 women's runs Average score from all runs
Part 2- Difficulty Judging (12 scores for 12 video runs) Up to- 15 points for each run (candidates enter the 3 components, maximum 5 points each)	6 men's runs 6 women's runs Average score from all runs
24 total scores to be given by each judge 24 total video runs	Final percentage for D and Final Percentage for E to be calculated separately

Nota Fuente: (Federación Internacional de Gimnasia, 2022, FIG Judges' Rules)

El valor asignado por cada juez se digita en el software correspondiente, la puntuación del criterio se determina escogiendo la mediana de los valores entregados por los tres jueces del criterio, la puntuación total será la suma de los dos criterios de evaluación.

Figura 2

Ejemplo del juzgamiento en FS STS

	Judges			Reserve
Criteria	Judge 1	Judge 2	Judge 3	Judge 4
E	10	9	12	9
D	5	7	8	12
<i>Subtotal</i>	10	7	0	
		Total points	<u>17</u>	

Nota Fuente:(STS Material de Estudio Examen de Jueces de PK: Presentaciones de juzgamiento de competencia(CT) – General, 2022)

Figura 3

Ejemplo del formato de los datos de juzgamiento digitados en excel

ESTILO LIBRE									
NOMBRE	PUNTUACION E				PUNTUACION D				PUNTUACION FINAL
	JUEZ 1	JUEZ 2	JUEZ 3	FINALE	JUEZ 1	JUEZ 2	JUEZ 3	FINAL D	
Deportista 1	11	10,5	9	10,5	8	7	6,5	7	17,5
Deportista 2	11	11,5	10	11	8	6,5	6	6,5	17,5
Deportista 3	11	10	12	11	10	8	11	10	21
Deportista 4	9	11	11	11	8	10	11	10	21
Deportista 5	8	11,5	10	10	9	10	11	10	20
Deportista 6	8,5	11	10	10	10	9	11,5	10	20

Hoja de puntuación

Figura 4

Hojas de puntuación de los jueces

Execution													
Safety			3.5	/5	Flow			4	/5	Course		4.5	/5
Safety			2.5	/3	Flow			2.5	/3	Parts		2.5	/3
Presentation			1	/2	Connection			1.5	/2	Types		2	/2
→	Amplitude	0.5	/1	→			Reference list	→		floor	0.5	/1.5	
→	Rhythm	0.5	/1	→				→		ledge	0.5	/1.5	
									→		bar	0.5	/1.5
									→		wall	0.5	/1.5

Difficulty															
Trick			2.5	/5	Run			2.5	/5	Variety		4.5	/5		
Table of tricks			2.5	/5	Placement			1	/3	Variety		3	/3		
			→			beginning	0	/1	→		Parkour classic	0.5	/1.5		
Connection upgrade			→			middle	1	/1	→		Rotation forwards	0.5	/1.5		
			→			end	0	/1	→		Rotation sideways	0.5	/1.5		
						Time			1.5	/2	→		twist	0.5	/1.5
						→			Reference list	→		spin	0.5	/1.5	
											Technique		1.5	/2	

Nota Fuente: (Federación Internacional de Gimnasia, 2022, FIG en_2022 PK Code of Points - Judges' Scoring Sheets Judges)

Criterios de evaluación

- Los párrafos resaltados en azul son interpretaciones y aportes realizados por el editor y no se encuentran en ninguno de los documentos mencionados.
- Editor: Juan Diego Salazar Mogollón (Juez Internacional FIG 2022-2024)

Ejecución (Valor 15 puntos)

Figura 5

Criterio ejecucion y sus subcriterios

EXECUTION					
Safety	5	Flow	5	Course	5
• Safety ¹	3	• Flow ³	3	• Parts ⁵	3
• Presentation ²	2	• Connection ⁴	2	• Types ⁶	2

Nota Fuente: (Federación Internacional de Gimnasia, 2022, FIG 2022-2024 CODE OF POINTS: Parkour.)

De acuerdo a la (RAE, 2022) la ejecución hace referencia a “Desempeñar con arte y facilidad algo” en este caso el recorrido.

Seguridad (Valor 5 puntos).

Tiene un valor de 5 puntos. Este subcriterio evalúa que el recorrido del atleta se haga exento de riesgo y con confianza.

Seguridad (Valor 3 puntos).

De acuerdo (Federación Internacional de Gimnasia, 2022, FIG 2022-2024 CODE OF POINTS: Parkour.)

Máximo de 3 puntos. Deduciendo un punto por errores graves, medio punto por errores leves y hasta 3 puntos por caídas a criterio del juez. Los errores pueden ser aterrizajes deficientes (se desean aterrizajes limpios sobre los pies, sin embargo, se permite el uso de las manos para absorber energía desde posiciones altas), proximidad incontrolada a los obstáculos y otros. (p, 8)

Ejemplos de errores leves

1. Pasar muy cerca de la pared, plataforma o barra al realizar un movimiento acrobático.

2. Rebotar, chocar o rozar levemente contra la pared, plataforma o barra de manera involuntaria.
3. Perder el equilibrio.
4. Problemas en la recepción (Incontrolado): Poner las manos, quedarse en la rotación o giro, pasarse en la rotación o giro (Sin apoyar las rodillas o los codos).

Ejemplos de errores graves.

1. Tocar el suelo con las rodillas, codos o glúteos mientras se recepciona.

Ejemplos de caídas

1. Errores en los cuales el deportista pone en alto riesgo su integridad física: Caer sobre la espalda, el pecho o la cabeza.

Presentación (Valor 2 puntos).

“Máximo de 2 puntos. Adición de puntos medios y completos por desempeño de elementos: Amplitud y ritmo.” (Federación Internacional de Gimnasia, 2022, FIG 2022-2024 CODE OF POINTS: Parkour, p. 8) En el Material de Estudio Examen de Jueces de PK: Presentaciones de juzgamiento de competencia(CT) – Ejecución STS (2022) Se menciona que se debe destinar máximo un punto para la amplitud y máximo un punto para el ritmo, entendiendo el 0 como no presentar el sub. sub criterio, 0,5 presentarlo medianamente y 1 presentarlo de forma completa.

Amplitud (Valor 1 punto).

“La amplitud describe el tamaño de un movimiento. Un elemento debe estar realmente dominado para poder mostrarlo con una gran amplitud.” (STS Material de Estudio Examen de Jueces de PK: Presentaciones de juzgamiento de competencia(CT) – Ejecucion, 2022)

Puede hacer referencia a dos aspectos:

1. Amplitud del rango articular.
2. Amplitud del espacio ocupado por el movimiento.

Ritmo (Valor 1 punto).

Se define como “Movimiento regular” (Cambridge Dictionary, 2020)

“Así como hay ritmo en la música, hay ritmo en el movimiento. Y como en la música nos gusta verlo armónicamente. El recorrido no debe ser demasiado lento, pero tampoco una carrera de velocidad; **Lo más importante es que la velocidad debe permanecer más o menos en el mismo rango** entre los elementos (y los movimientos de conexión) y durante toda la actuación. Los elementos necesitan su tiempo para ser ejecutados... la prisa mata el ritmo.” (STS Material de Estudio Examen de Jueces de PK: Presentaciones de juzgamiento de competencia(CT) –Ejecución, 2022)

Fluidez. (Valor 5 puntos)

RECORRIDO que de acuerdo a la (Real Academia Española [RAE] , 2014) “Se produce o se desarrolla de manera fácil y continua, sin interrupciones.”

Fluidez (Valor 3 puntos)

“Máximo de 3 puntos. Deducción de un punto por una parada completa (1”) y medio punto por pasos tartamudos.” (Federación Internacional de Gimnasia, 2022, FIG 2022-2024 CODE OF POINTS: Parkour, p. 8)

De acuerdo a (STS Material de Estudio Examen de Jueces de PK: Presentaciones de juzgamiento de competencia(CT) – Ejecución, 2022)

-0.5 para pasos tartamudos (pasos pequeños y rápidos en una carrera o transición para reposicionar los pies . También paso atrás / paso adelante / paso lateral después de un poco de rotación excesiva, cuenta como un paso tartamudos balancearse en la parte delantera y trasera de la barra sin ningún cambio (por ejemplo en la colocación de las manos)

-1 para paradas completas (cada vez que el cuerpo se detiene por completo)

Conexión (Valor 2 puntos)

“Máximo de 2 puntos. Agregar medios puntos o puntos completos para el número de elementos vinculados según una lista de referencia” (Federación Internacional de Gimnasia, 2022, FIG 2022-2024 CODE OF POINTS: Parkour, p. 8)

De acuerdo a (STS Material de Estudio Examen de Jueces de PK: Presentaciones de juzgamiento de competencia(CT) – Ejecucion, 2022)

Para la conexión los jueces están contando los elementos que están directamente vinculados entre sí sin hacer un paso adicional entre los dos elementos. Más precisamente, el aterrizaje del primer elemento debe ser el despegue del segundo

elemento para vincularlos directamente. Esto se puede hacer con los dos pies juntos o uno tras otro. Para obtener la puntuación de la conexión, los jueces deben contar la combinación más larga de elementos (cuántos elementos se unieron como máximo). El número entonces necesita ser verificado en la lista de referencia.

Esto es con máximo dos pasos entre cada movimiento, los stride o cualquier tipo movimiento de “salto (precisión, one step)” se considerarán movimientos solo si se hacen entre obstáculos (Barras, paredes o plataformas), el suelo no cuenta para este aspecto)

- La recepción se cuenta como el primer paso en todos los casos, independientemente de realizarse de manera monopodal o bipodal.
- El segundo paso después de la recepción se cuenta como el paso de conexión obligatorio, independientemente de que se de manera bipodal o monopodal, utilizar un paso después de éste independientemente de que se de manera bípeda o monopodal reiniciará el conteo de movimientos conectados.

Figura 6

Tabla de referencia para la conexión mayores

Connection (2)

Points	Number of linked elements
0	0-2
0.5	3-4
1	5-6
1.5	7-8
2	9-10

Nota: Si hay más de dos trucos de piso (suelo) consecutivos, la conexión se interrumpe Fuente: (Federación Internacional de Gimnasia, 2022, PK CoP 2022-2024 Reference Lists 2023)

Si hay más de dos trucos de piso consecutivos, la conexión se interrumpe

Curso (Valor 5 puntos)

En este sub-criterio se evalúa el uso de la pista y los obstáculos.

Partes. (Valor 3 puntos)

“Máximo de 3 puntos. Agregar un punto completo por cada una de las tres partes definidas en las que un atleta realiza un truco (los trucos de suelo no cuentan).” (Federación Internacional de Gimnasia, 2022, FIG 2022-2024 CODE OF POINTS: Parkour, p. 8)

Figura 7

Partes de una pista



Nota Fuente: (STS Material de Estudio Examen de Jueces de PK: Presentaciones de juzgamiento de competencia(CT) – Ejecución, 2022)

Tipos (Valor 2 puntos)

Se evalúa el uso de los obstáculos “Máximo de 2 puntos. Agregar medio punto por un truco realizado en interacción con el SUELO, PLATAFORMA, BARRA y PARED.” (Federación Internacional de Gimnasia, 2022, FIG 2022-2024 CODE OF POINTS: Parkour, p. 8)

Dificultad (Valor 15 puntos)

Figura 8

Criterion difficulty and its subcriteria

DIFFICULTY					
Trick	5	Run	5	Variety	5
• Table of Tricks ⁷	5	• Placement ⁸	3	• Variety ¹⁰	3
+ Conn. upgrade		• Time ⁹	2	• Technique ¹¹	2

Nota Fuente: (Federación Internacional de Gimnasia, 2022, FIG 2022-2024 CODE OF POINTS: Parkour.)

Truco (Valor 5 puntos)

De acuerdo a (Federación Internacional de Gimnasia, 2022, FIG 2022-2024 CODE OF POINTS: Parkour.)

Máximo de 5 puntos Puntuación según una lista de referencia. A partir del valor de referencia, la puntuación debe ajustarse con respecto al lugar donde el atleta realiza el truco. Connexion upgrade: Vincular directamente dos movimientos lleva a sumar los valores de los dos trucos vinculados. (p. 8)

Tabla de trucos.

De acuerdo a (STS Material de Estudio Examen de Jueces de PK: Presentaciones de juzgamiento de competencia(CT) – Dificultad, 2022)

La tabla de trucos es una lista de referencia. Nunca está completa. Se refiere a los trucos en su forma más básica. El trabajo del juez es comparar los trucos vistos con los de la lista de referencia. Si el truco no está en ella, deben pensar en qué truco tiene una dificultad similar. Además, los jueces deben pensar dónde/en qué lugar se realizó el truco... ¿La ubicación hace que el truco sea más difícil? ¿Es suficiente añadir medio punto más?

Connexion upgrade: Si dos elementos individuales están vinculados directamente, se sumará su valor (solo los dos trucos más difíciles en un combo).

IMPORTANTE Si se falla algún truco, no se evaluará en dificultad. Dado que los dive rolls y otros, no aterrizan en los pies, no damos crédito en la puntuación D.

Se interpreta que el criterio para determinar que el truco fue fallado o no, es aterrizar sobre los pies.

De acuerdo a (Federación Internacional de Gimnasia, 2022, PK CoP 2022-2024 Reference Lists)

Observación: Los movimientos realizados fuera del plano longitudinal (sagital) en el eje inclinado se reducen en un valor de 0,5 puntos (ejemplo: corks, volteretas hacia atrás inclinadas, b-twist), excluyendo el frisbee doble (pistol).

Importante: Si se falla algún truco, no será juzgado en dificultad. (p. 1-2)

Figura 9

Tabla de referencia para los trucos categoría femenina mayores

Women:

Points	Reference Elements	Example
0	Running	
0.5	Parkour classics, handsprings	
1	Basic flips, baby giants	
1.5	180, gaet flip, pistol-set backflip, ping back	Regrasp-90
2	360, cast backflips, giant, inward flips	Regrasp-0, cork
2.5	540	
3	720	double cork
3.5	900	
4	1 ½ flips, double swing gainer	
4.5	Double flips, 1080	
5	More difficult moves than 4.5 or reached with connection-upgrade	

Nota Fuente: (Federación Internacional de Gimnasia, 2022, PK CoP 2022-2024 Reference Lists)

Figura 10

Tabla de referencia para los trucos categoría masculina mayores

Points	Reference Elements	Example
0	Running, parkour classics, handsprings, basic flips, baby giants	
0.5	180, gaet flip, pistol-set backflip	Regrasp-90
1	360, cast backflips, giant, inward flips	Regrasp-0
1.5	540, counter swings	Toe shoot front
2	720	Gaet pimp 360, kong gainer, gainer 360
2.5	900	Double cork, cast backflip 360
3	1 ½ flips, double swing gainer	Cast gainer
3.5	Double flips, 1080	
4	Double swing gainer 360, 1260	
4.5	Double flips 360, double swing gainer 720	
5	<i>More difficult moves than 4.5 or reached with connection-upgrade</i>	

Nota Fuente: (Federación Internacional de Gimnasia, 2022, PK CoP 2022-2024 Reference Lists)

Carrera (Valor 5 puntos)

Ubicación (Valor 3 puntos)

“Máximo de 3 puntos. Agregar un punto completo por un truco realizado en la parte inicial de la carrera, la parte media de la carrera y como movimiento final.” (Federación Internacional de Gimnasia, 2022, FIG 2022-2024 CODE OF POINTS: Parkour.)

De acuerdo a (STS Material de Estudio Examen de Jueces de PK: Presentaciones de juzgamiento de competencia(CT) – Dificultad, 2022)

Los trucos que se cuentan para la ubicación deben tener un valor de truco (búsquelo en la tabla de trucos) de 2 o más puntos. El valor mínimo está marcado en color en la tabla de trucos. Entonces, para las mujeres, por ejemplo, el atleta debe realizar un backflip 360 o más difícil para ser considerado en la ubicación . Para una puntuación total de 3 puntos,

los jueces quieren ver un truco difícil (valor ≥ 2) al comienzo de la carrera (por ejemplo, en los primeros 15 segundos), en la mitad de la carrera (por ejemplo, después de 15 segundos) y como movimiento final. Cuidado: el último punto solo cuenta si es realmente la última habilidad (movimiento).

Tiempo (Valor 2 puntos)

“Máximo de 2 puntos. Sumar medios puntos por la duración de la carrera según una lista de referencia.” (Federación Internacional de Gimnasia, 2022, FIG 2022-2024 CODE OF POINTS: Parkour.)

Figura 11

Tabla de referencia para el tiempo

Time (2)

Points	Time in seconds
0	0-24
1	25-34
2	35+

Nota Fuente: (Federación Internacional de Gimnasia, 2022, PK CoP 2022-2024 Reference Lists)

Variedad (Valor 5 puntos)

Variedad (Valor 3 puntos)

“Máximo de 3 puntos. Se suma medio punto por un truco realizado dentro de la categoría de parkour clásico, rotación hacia adelante, rotación hacia los lados, rotación hacia atrás, giro, spin.” (Federación Internacional de Gimnasia, 2022, FIG 2022-2024 CODE OF POINTS: Parkour.)

De acuerdo a (STS Material de Estudio Examen de Jueces de PK: Presentaciones de juzgamiento de competencia(CT) – Dificultad, 2022)

Clásicos de PK

Movimientos como saltos, tic tac, wallruns, saltos de precisión, warmjump, dropjumps, underbars rolls, etc.

Rotaciones hacia adelante

Movimientos en los cuales se gira hacia adelante alrededor del eje frontal. (Por ejemplo, un front flip webster) Solo se cuenta si se realiza una rotación completa en el aire.

Rotaciones laterales

Movimientos en los cuales se gira hacia adelante alrededor del eje sagital. (Por ejemplo un arial o sideflip). Solo contando si se realiza una rotación completa en el aire.

Rotaciones hacia atrás

Movimientos en los cuales se gira hacia atrás alrededor del eje frontal. Por ejemplo, un swing gainer. Solo contando si se realiza una rotación completa en el aire.

Twist

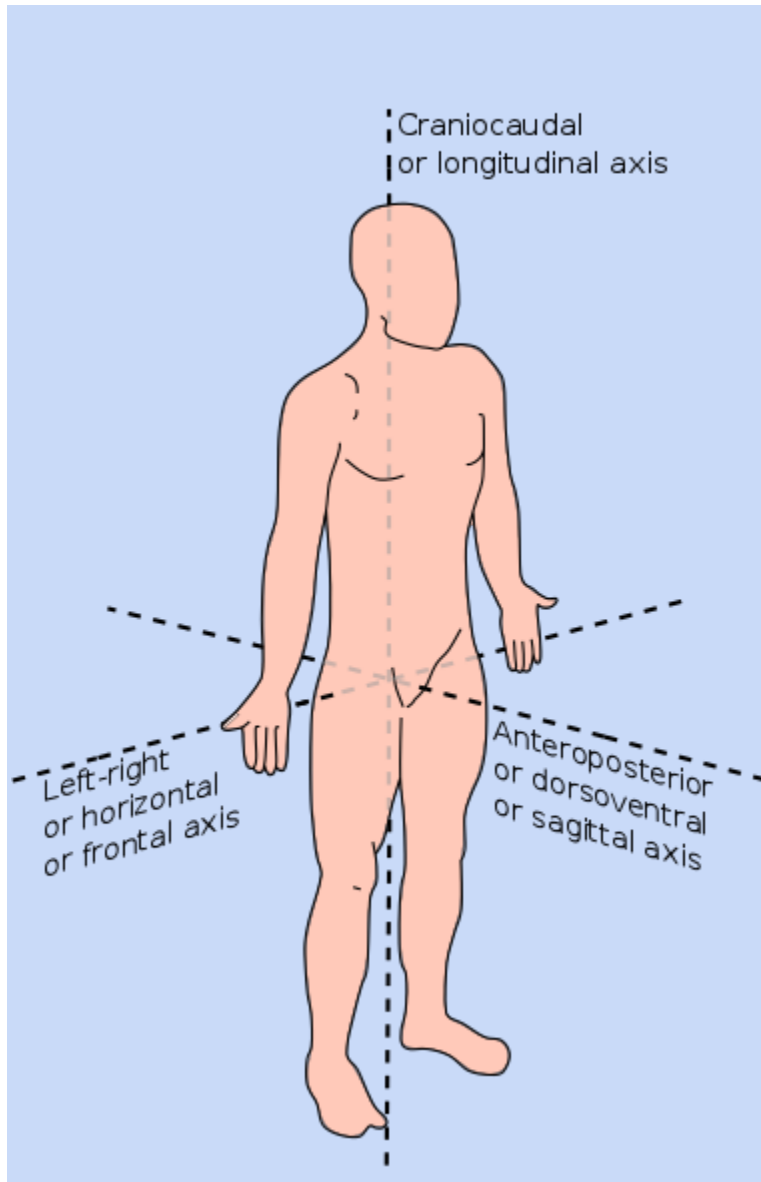
Movimientos en los cuales se gira alrededor del eje longitudinal. Por ejemplo, un cork). Solo contando si se realiza una rotación completa en el aire.

Spin

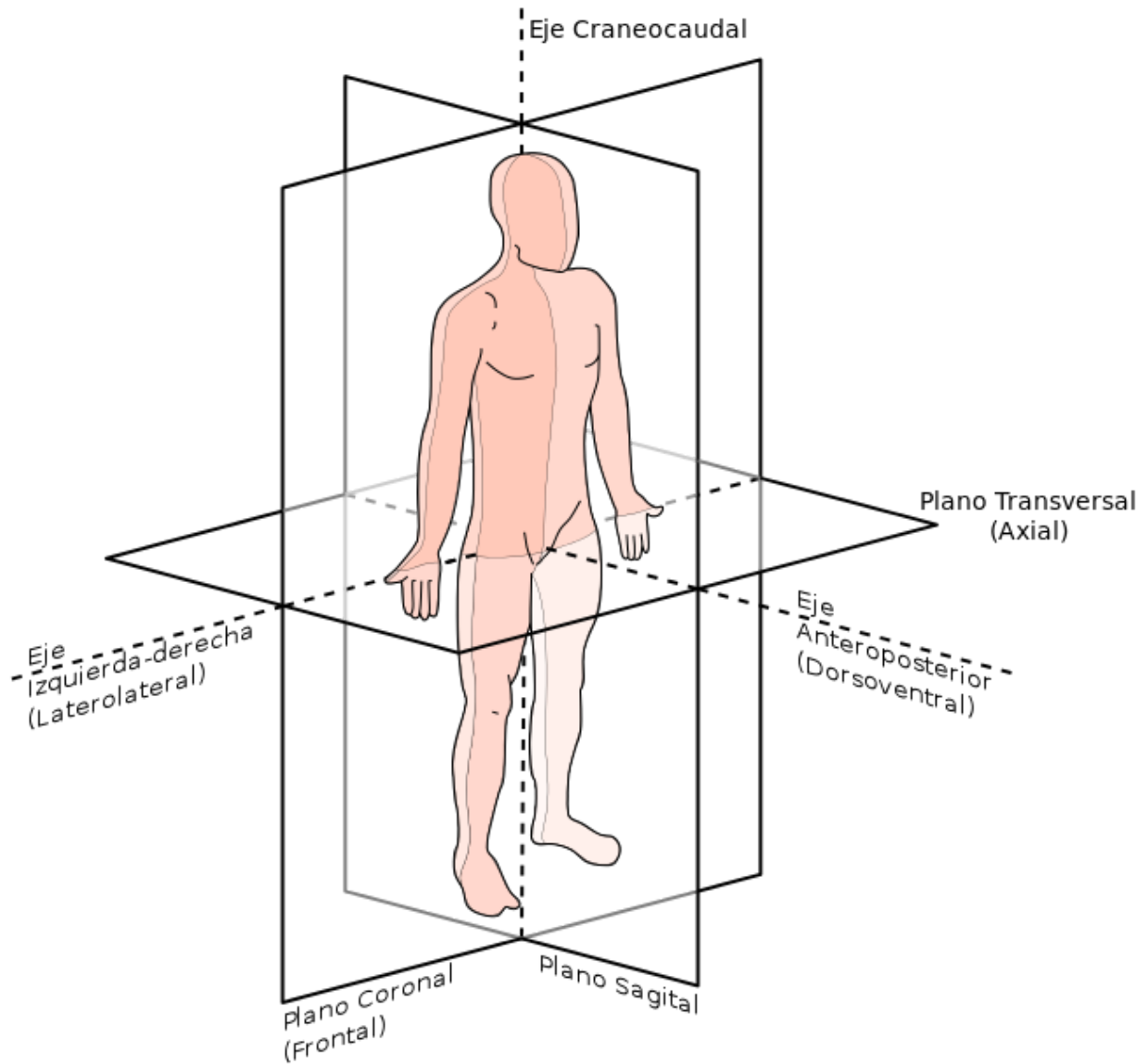
Movimientos que tienen un punto de apoyo, por ejemplo, con la mano o un pie. El centro de masa gira alrededor de este punto de apoyo. Por ejemplo, un palm spin. Debe realizar una rotación mínima de 360 grados con estas condiciones.

Figura 12

Ejes anatomicos del cuerpo humano



Nota Fuente: (Wikipedia la enciclopedia libre, 2011)



Nota Fuente: (Wikipedia la enciclopedia libre, 2011)

Técnica (Valor 2 puntos)

“Máximo de 2 puntos. Añadiendo medio o puntos completos por la calidad técnica de elementos clave como la climb up y los giros.” (Federación Internacional de Gimnasia, 2022, FIG 2022-2024 CODE OF POINTS: Parkour.)

De acuerdo a (STS Material de Estudio Examen de Jueces de PK: Presentaciones de juzgamiento de competencia(CT) – Dificultad, 2022)

Los jueces quieren ver calidad técnica en elementos clave más avanzados como una climb up y los giros. Están observando las fases de movimiento, así como la eficiencia de la habilidad (por ejemplo, la alineación y la rigidez del giro).

Algunas de las características de la técnica son “Características del movimiento completamente desarrolladas (De acuerdo al tipo motor ideal), realizar el movimiento con precisión elevada, alcanzar el objetivo del movimiento de manera eficaz y eficiente. (Garcia y Navarro, 2000, p.461) Estos aspectos podrían ser tomados en cuenta por el Juez como referencia para sumar medio o 1 punto.

Desempates y descalificaciones

Desempates

De acuerdo a (Federación Internacional de Gimnasia, 2022, Technical Regulations)

En caso de empate a puntos en cualquier lugar de la Clasificación y la Final, la clasificación será determinada por los siguientes criterios:

1. La puntuación más alta para E (Ejecución)
2. La puntuación más alta para D (Dificultad)
3. El promedio de todos los puntajes de los jueces dados para E (Ejecución), sin eliminar el más alto y la puntuación más baja
4. El promedio de todos los puntajes de los jueces dados para D (Dificultad), sin eliminar el más alto y la puntuación más baja
5. Si persiste el empate, no se romperá el empate.

Excepción:

Para determinar el orden de salida, los empates deben romperse por sorteo. (p. 136)

Figura 13

Ejemplo de los desempates

RANKING							
LUGAR	Nº	NOMBRE	PUNTUACION FINAL	FINALE	FINAL D	MEDIA E	MEDIA D
1	3	Deportista 3	21	11	10	11,00	9,67
2	4	Deportista 4	21	11	10	10,33	9,67
3	5	Deportista 6	20	10	10	9,83	10,17
4	6	Deportista 5	20	10	10	9,83	10,00
5	1	Deportista 1	17,5	11	7	10,17	7,17
6	2	Deportista 2	17,5	10,5	6,5	10,83	6,83

Marcas de resultado no válidas (Invalid Result Marks. IRM)

De acuerdo a (Federación Internacional de Gimnasia, 2022, APPENDIX to the CODES of POINTS (COP))

- 1ra carrera (con solicitud de 2da) = DNF (Did not finish)
- 1ra carrera DNF o DSQ (Disqualified for Breach of FIG Competition Rules), se permite una 2da carrera
- 1ra carrera DNS (Did not start), no se permite 2da ejecución = resultado final de DNF
- 2da ejecución con DNS o DSQ = resultado final de DNF o DSQ
- No puede clasificarse en el All-Around con ningún IRM en el resultado final de Calificaciones.

Referencias.

Cambridge Dictionary (2020). Cambridge dictionary - Recurso electrónico

<https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/espanol-ingles/arte>

Federación Internacional de Gimnasia (2022). FIG 2022-2024 CODE OF POINTS: Parkour.

https://www.gymnastics.sport/publicdir/rules/files/en_2022-2024%20PK%20Code%20of%20Points.pdf

Federación Internacional de Gimnasia (2022). FIG Judges' Rules

https://www.gymnastics.sport/publicdir/rules/files/en_PK%20Specific%20Judges'%20Rules%202022-2024.pdf

Federación Internacional de Gimnasia (2022). FIG Technical Regulations

https://www.gymnastics.sport/publicdir/rules/files/en_1.1%20-%20Technical%20Regulations%202023.pdf

Federación Internacional de Gimnasia (2022). PK CoP 2022-2024 Reference Lists 2023

https://www.gymnastics.sport/publicdir/rules/files/en_1.1%20-%20PK%20Code%20of%20Points%202022-2024%20-%20Table%20of%20tricks%202023.pdf

Federación Internacional de Gimnasia (2022). APPENDIX to the CODES of POINTS (COP)

https://www.gymnastics.sport/publicdir/rules/files/en_2022-2024%20Appendix%20to%20the%20CoP.pdf

García Manso, J., Navarro Valdivieso, M., Ruíz Caballero, J. (2000). Bases teóricas del entrenamiento deportivo (principios y aplicaciones) (1st ed.). Madrid (España): Gymnos Editorial.

Real Academia Española. (2014). Diccionario de la lengua española versión digital (23ª ed.)
<https://dle.rae.es/ejecutar?m=form>

STS Material de Estudio Examen de Jueces de PK: Presentaciones de juzgamiento de competencia(CT) – General (2022), FIG online judges' test. Fédération internationale de gymnastique.

STS Material de Estudio Examen de Jueces de PK: Presentaciones de juzgamiento de competencia(CT) – Ejecución (2022), FIG online judges' test. Fédération internationale de gymnastique.

STS Material de Estudio Examen de Jueces de PK: Presentaciones de juzgamiento de competencia(CT) –Dificultad (2022), FIG online judges' test. Fédération internationale de gymnastique.

Wikipedia la enciclopedia libre. (2011, 9 de noviembre). *Archivo: Ejes anatómicos.svg*.
https://en.wikipedia.org/wiki/File:Anatomical_axes.svg

Wikipedia la enciclopedia libre. (2011, 9 de noviembre). *Archivo: planos anatómicos.svg*.
https://es.wikipedia.org/wiki/Plano_anat%C3%B3mico

Juzgamiento formato de Velocidad

De acuerdo a (Federación Internacional de Gimnasia, 2022, FIG 2022-2024 Código de Puntos: Parkour.)

Consiste en un carrera cronometrada, donde el objetivo es ir de A a B con eficiencia, utilizando movimientos específicos de Parkour para superar obstáculos. (p. 3)

Los párrafos resaltados en azul son interpretaciones y aportes realizados por el editor y no se encuentran en ninguno de los documentos mencionados.

Editor: Angie Julieth Sanchez Molina (Juez Internacional FIG 2022-2024)

La competencia se desarrolla en una pista de obstáculos de dos carriles, donde dos deportistas corren simultáneamente en su respectivo carril asignado. El tiempo de carrera se mide de manera independiente y el ganador es aquel que obtiene el menor tiempo total de recorrido.

Instancias de competencia

Clasificatorias

De acuerdo a (Federación Internacional de Gimnasia, 2022, Regulaciones Técnicas)

- El orden de salida para la primera carrera de la clasificación se determinará por sorteo.

Una lista de clasificación intermedia se establece al final de la primera carrera.

- Los atletas pueden optar por tener una segunda carrera. Si eligen una segunda carrera, deben anunciarlo inmediatamente después del final de su recorrido levantando la mano después de ver su tiempo.
- El orden de salida para esta segunda carrera (opcional) está determinado por el orden de salida original, pero solo con los atletas realizando una segunda carrera.
- Para los atletas que han optado por tener una segunda carrera, solo cuenta el resultado de la segunda carrera. La lista de clasificación final de la clasificación se establecerá al final de la segunda carrera. En caso de empate en cualquier lugar, se aplicarán las reglas de desempate establecidas en el art. 4.1 aplica.
- Carriles de corredores: el carril 1 es el más alejado de la torre de jueces y el carril 2 es el más cercano. Los carriles se asignan por sorteo.(p. 3)

Semifinales (máx. 3 por NF)

Formato de competición eliminatoria

De acuerdo a (Federación Internacional de Gimnasia, 2022, Regulaciones Técnicas)

- Los mejores atletas de la lista de clasificación final de la clasificación participan en las Semifinales.
- En caso de empate en cualquier lugar, se aplicarán las reglas de desempate establecidas en el art. 4.1 se aplica.
- El atleta con la clasificación más alta se enfrenta al atleta con la clasificación más baja, y el perdedor de esa carrera queda excluido de avanzar a la final. Otro ejemplo, el atleta clasificado en segundo lugar se enfrenta al penúltimo atleta de la clasificación y así

sucesivamente para que cada atleta sea emparejado contra el competidor apropiado, el perdedor de cada carrera está excluido de avanzar a la final. (p. 3)

Velocidad	11 o menos athleta	12-16 atletas	17 atletas o más
Semifinal sin comodín	sin semifinal	8 mejores tiempos de clasificación.	10 mejores tiempos de la clasificación.
Finales	6 mejores de la clasificación	6 totales 4 de knock-out + 2 siguientes mejores tiempos en general de Semi-Final.	6 totales 5 de eliminatorias siguiente mejor tiempo general de la semifinal.

Nota: Se agrega un atleta comodín para el país anfitrión en la semifinal si no clasifica. Si se agrega un comodín, se agrega un atleta adicional, según el siguiente mejor tiempo fuera de las clasificatorias para evitar una carrera en solitario. El atleta comodín debe ser el atleta mejor clasificado para ese país en la clasificación.

Ver la siguiente tabla:

Semifinal con comodín	sin semifinales	10 totales 8 mejores tiempos de la clasificación +1 comodín + 1 siguiente mejor tiempo de la clasificación.	12 totales 10 mejores tiempos de la clasificación +1 comodín +1 siguiente mejor tiempo de calificación.
Finales	6 mejores de la clasificación.	6 totales 5 de eliminatoria + 1 siguiente mejor tiempo de la clasificación.	6 totales 6 de knock-out de semifinal.

Finales (máx. 2 por NF)

De acuerdo a (Federación Internacional de Gimnasia, 2022, Regulaciones Técnicas)

- Los 6 mejores atletas de la lista de clasificación final de la clasificación o las semifinales participan en la final.
- En la ronda final, el 5º y 6º, el 3º y 4º y el 1º y 2º corren por parejas. La clasificación final está basada en el tiempo (sin knock out).

- En caso de empate en cualquier lugar, se aplicarán las reglas de desempate establecidas en el art. 4.1 aplica.
- La Final se disputa en una sola carrera.
- Carriles de los corredores: el carril 1 es el más alejado de la torre de jueces y el carril 2 es el más cercano, determinado por tiempo de calificación (mejor tiempo en el carril 1).

(p. 4)

Inicio y final

De acuerdo a (Federación Internacional de Gimnasia, 2022, FIG 2022-2024 Código de Puntos : Parkour.)

Los atletas deben estar listos para ser llamados por el orador para presentarse en la línea de salida. Según la lista de salida. Cuando el orador solicita al atleta que se presente en la línea de salida, el atleta debe hacerlo sin demora.

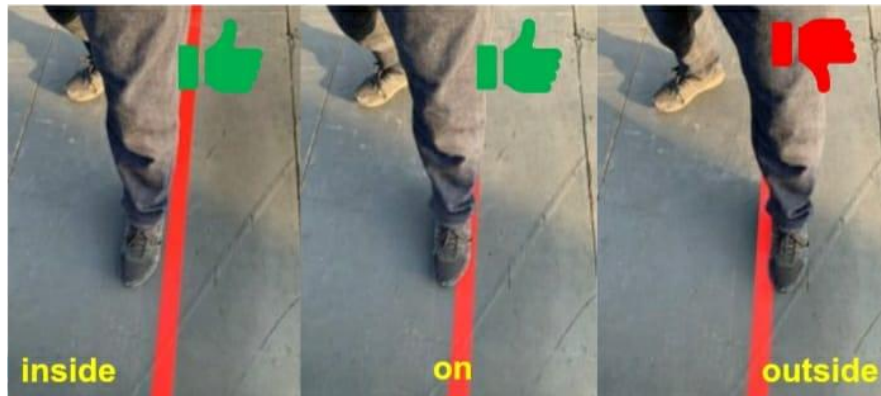
No estar presente en la línea de salida más de 30 segundos (controlado por el juez ST) después de haber sido llamado resultará en la descalificación de esa carrera. El juez de línea de salida y tiempo (ST) preguntará si el atleta está listo.

El iniciador dice "en sus marcas", "Listos", luego dispara el arma o la señal.

Atleta(s) de "Take your Mark" coloca sus pies detrás o sobre (pero no sobre) la línea de salida.

En "Set" el atleta(s) se prepara para la pistola/señal. El cronometraje comienza al inicio del disparo o señal. También se dará una señal visual en el arma o la señal, siempre que sea posible.

La línea



(Nota Fuente: (STS Material de Estudio Examen de Jueces de PK: Presentaciones SPEED))

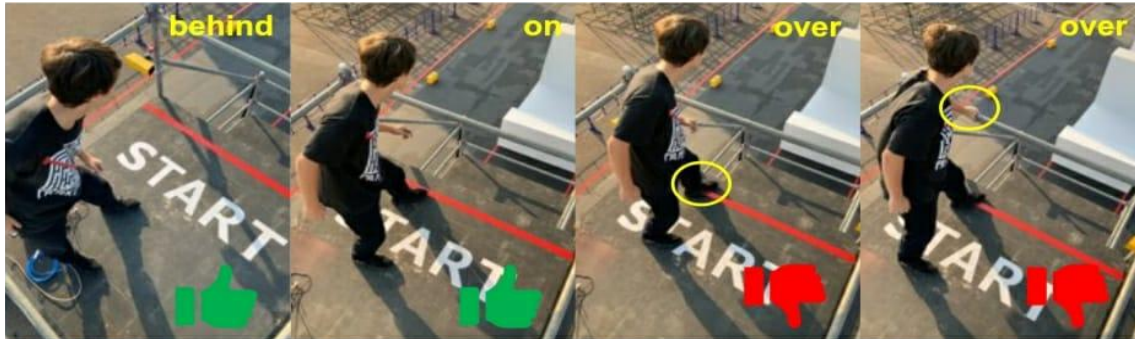
De acuerdo a (Federación Internacional de Gimnasia, 2022, FIG 2022-2024 Código de Puntos: Parkour.)

- Si un atleta pisa o coloca cualquier parte de su cuerpo fuera de los límites de su recorrido, será descalificado por el CJP previa señal del juez de línea respectivo.

Puntos de control (Checkpoints)

- (si es necesario) Entre la salida y la meta, los competidores deben pasar por múltiples puntos de control en cualquier secuencia. Estos puntos de control están claramente marcados.
- Si el atleta no pasa un punto de control, tiene la oportunidad de regresar y pasar el punto de control correctamente. La responsabilidad de pasar los puntos de control correctamente es enteramente del atleta.
- Inmediatamente después de que el atleta haya cruzado la línea de llegada, los jueces de control (CP) señalan al presidente del panel de jueces (CJP) en caso de que el atleta no haya pasado correctamente un punto de control.

- La falta de pasar correctamente por cualquier punto de control antes de cruzar la línea de meta resultará en la descalificación del atleta por parte del CJP para esta carrera, previa notificación del Juez de Línea/Punto de Control. (p. 5)



Nota Fuente: (STS Material de Estudio Examen de Jueces de PK: Presentaciones SPEED)

Si el deportista está ubicado en las barandas o se encuentra en lo alto de la pista, no afecta la delimitación, ya que la demarcación está ubicada en el suelo. Si se toca el suelo y cruzan la línea se aplica la regla, de lo contrario no. Sin embargo si rodea el obstáculo de la pista no está permitido y tiene sanción. (p. 5)



Nota Fuente: (STS Material de Estudio Examen de Jueces de PK: Presentaciones SPEED)

Tiempo

De acuerdo a (Federación Internacional de Gimnasia, 2022, FIG 2022-2024 Código de Puntos: Parkour.)

- El tiempo se mide con un sistema de cronometraje que mide en 1/1000 de segundo. El tiempo mostrado se redondeará a 1/100 de segundo, p. tiempo medido: 20,349, tiempo mostrando: 20,35.
- En caso de p.ej. 20.245 el redondeo se hará a favor del atleta, el tiempo indicado es 20,24.
- Si no hay un sistema de cronometraje disponible o si hay un mal funcionamiento o avería del el sistema, el tiempo será medido por el juez ST, que en cualquier caso, medirá siempre el tiempo manualmente como una copia de seguridad.
- En caso de que la línea de meta no esté cerca de la línea de salida, el tiempo será medido por un juez de tiempo en la línea de meta. La medición manual del tiempo con un cronómetro debe ser garantizado al menos en 1/10 de segundo

Jueces

De acuerdo a (Federación Internacional de Gimnasia,2022-2024 FIG Reglas generales de jueces : Parkour.)

Cantidad de los Jueces

PK	Cantidad	Cantidad x juez
SPEED	7	(1 ST, 2 T, 4 L)

(p. 20)

Función de los jueces

1. *Jefe de Panel (Chair of Judges Panel) x1*

Función: Verificar que la competencia se desarrolle según las reglas. Revisa, rectifica junto con el panel si hay un problema o reclamo y soluciona en tiempo real antes de proseguir con la competencia. (los delegados deben dirigirse al jefe de panel para reclamos).

De acuerdo a (Federación Internacional de Gimnasia, (STS Material de Estudio Examen de Jueces de PK: Presentaciones, SPEED Notas : CJP)

CJP (1 persona por panel)

- Informa a los atletas y entrenadores sobre el recorrido
- Controla el orden de salida
- Toma nota si un atleta solicita una segunda carrera
- Toma nota de las descalificaciones y violaciones del código de vestimenta reconocidas por algún juez, confirmado por el CJP.

2. *Juez de Inicio (Start Judge) x1*

Función: Visualiza al atleta, que esté posicionado en la línea de salida y listo para el inicio de la carrera.

3. *Juez de Tiempo (Time Judge) x2*

Función: Dan inicio al tiempo y operan los cronómetros desde el momento de la señal auditiva y detiene cronómetros en el momento que el atleta cruza la línea final.

4. *Juez de Línea (Line Judge) x4*

Función: Verifican que el atleta recorra el curso de la carrera dentro de la línea demarcada establecida y los puntos de control previamente definidos en la pista.

Formatos de evaluación

Los Jueces deben registrar por medio de un sistema de cronometraje, el tiempo de carrera de forma individual de cada atleta.

Sistemas de cronometraje

Sistema de cronometraje manual:

Se utiliza un sistema de cronómetros manuales. El control del tiempo lo llevan a cabo los jueces de inicio (Start Judge), quienes pueden ser cuatro en total. Para garantizar una mayor precisión

en la medición del tiempo, se recomienda ubicar dos jueces por línea de inicio de la pista y/o de ser necesario, contar con la cantidad suficiente de jueces para apoyar en la medición del tiempo de cada deportista.

Sistema de cronometraje de contacto de placa y botón:

Antes de iniciar la carrera, el atleta debe presionar con el pie una placa ubicada en el comienzo de la pista, la cual detecta el contacto y permite que comience el cronómetro automáticamente al quitar el pie en el momento de la señal de salida. Cuando el atleta finaliza la carrera, debe presionar un botón para detener el tiempo y registrar la marca obtenida.

Sistema de cronometraje por láser:

El sistema consta de dos módulos: un emisor y un receptor de luz láser, instalados en lados opuestos de la demarcación de la pista. Al comienzo de la carrera, el atleta interrumpe el receptor láser emitiendo una señal al cronómetro para que comience a registrar el tiempo. Para finalizar la carrera, el atleta debe cruzar la línea de meta y cortar el receptor láser, lo que detiene automáticamente el cronómetro y registra el tiempo total de carrera.

Nota: Estos tipos de sistemas de cronometrajes tienen como complementos diferentes software para su funcionamiento y se necesita una adecuada programación para su uso.

Ponderación de datos

A nivel internacional en las competencias actuales el tiempo cronometrado de cada deportista se registra en un software para obtener el valor total de la carrera. En el proceso, se obtienen dos tiempos por línea: el principal y el de respaldo. El de respaldo es usado en caso de que el sistema no funcione, el principal, es el tiempo final.

En caso de no contar con un sistema de cronometraje automático, cuando se va a realizar de forma manual, la cantidad de jueces de tiempo dependerá del sistema de juzgamiento a usar.

Ejemplo del formato de los datos digitados en excel

Nº	NOMBRE	T1	T2	T3	TF
1		23.7	22.7	25.9	24.100
2					#¡DIV/0!

Ejemplo:

En este ejemplo para medir el tiempo de la carrera, contamos con la ayuda de 3 jueces que registran cada uno el tiempo individualmente. Luego, se ponderan los tiempos obtenidos y se calcula el promedio.

Para obtener el promedio, se suman todas las calificaciones y se divide el resultado por el número de calificaciones que se sumaron.

Uso de las cartas y salidas en falso

Tipos de cartas:

Carta Verde: Carrera completa.

Carta Amarilla: Carrera con salida en falso.

Carta Roja: Doble salida en falso.

Ejemplo 1 - clasificatorias / Atletas A, B Y C

	<i>Carrera</i>	<i>Inicio</i>	<i>Final</i>	<i>Carta</i>	<i>Fin de la carrera</i>
1	Intento 2 atletas Athleta A y B	No hay salida en falso	Carrera completa x2, Athleta A Requiere 2da carrera.	Inicio-Verde Final-Verde	Mover al atleta A a la lista de inicio de la 2ª carrera. El atleta B terminó y está en la lista de clasificación.
2	Intento 2 atletas	Salida en falso por el atleta A	Campo acusado de salida en falso	Inicio - Verde	Prepararse para inmediatamente

	A y C (ambos de la lista de salida de la segunda carrera) - Repeticiones		(FS)	Final-Amarillo	iniciar la siguiente carrera.
3	Intento adicional 2 Athletes Atletas A y C	Salida en falso por el atleta C	Athleta C es removido (DSQ) Salida en falso atleta A - tuvo una salida en falso (FSF) en una carrera anterior en la misma fase	Inicio-amarillo Final-Rojo	El juez señala al atleta C por infracción, se mueve al atleta A al final de la lista de inicio de la 2ª carrera.
4	Ejecutar intento Solo el atleta A, a menos que otro atleta tenga una salida en falso al campo.	el atleta A sigue con salida en falso al campo No sale en falso	carrera completa x1	Inicio-amarillo Final- Verde	

Nota: False Start to Field (FSF)

Ejemplo 2 / Clasificatorias

	Carrera	Inicio	Final	Carta	Fin de carrera
1	Intento 2 atletas A y B.	Salida en falso por el atleta A.	Campo acusado de salida en falso (FS)	Inicio- Verde Final -Amarillo	Atletas A y B inmediatament e se preparan para correr de nuevo.
2	Intento adicional 2 Athletes A y B.	No hay salidas en falso, pero bajo salida en falso.	Ambos completan la carrera.	Inicio- Amarillo Final- Verde	Atleta A solicita una 2 ^a carrera, mueve al atleta A al final de la lista de inicio de la 2 ^a carrera.
3	Ejecutar intento 2 atletas	Salida en falso por el atleta C	Campo acusado de salida en	Inicio- Verde Final- Amarillo	Prepararse para inmediatament

	A y C (Ambos en la lista de 2ª carrera).		falso (FS)		e iniciar la siguiente carrera.
4	Ejecutar intento 2 atletas A y C bajo salida en falso.	No hay salidas en falso.	Ambos completan la carrera.	Inicio- Amarillo Final- Verde	Atleta A y C concluyen calificación.

Descalificaciones

De acuerdo a (Federación Internacional de Gimnasia, 2022, FIG 2022-2024 Código de Puntos: Parkour.)

- En el caso de que un atleta salga antes que el arma o la señal, es posible una salida en falso.
- Se cargarán al campo(ambos atletas) y serán llamados para comenzar de nuevo inmediatamente.
- Si un atleta con tarjeta amarilla,mostrando que estaba bajo un False Start (FSF) en una carrera anterior en la misma fase, luego hace un salida en falso en su siguiente corrida, son sancionados con descalificación (DSQ).

- El descalificado competidor de la carrera 1 tiene derecho a comenzar la carrera 2 en calificación al final de la lista de salida. En caso de más atletas descalificados, serán colocados en la lista de largada revisada en el orden original del sorteo de clasificación.
- Después de dos salidas en falso sucesivas en una fase, el atleta restante se mueve al final de la lista de salida.
- Un atleta debe completar con éxito una carrera para avanzar desde las semifinales (fase eliminatoria).
- Las asignaciones de carril siempre se realizan donde prevalece el mejor tiempo de calificación y se asigna a Lane 1.
- Se realizará un sorteo si esto no es posible. (p. 5)

Desempates

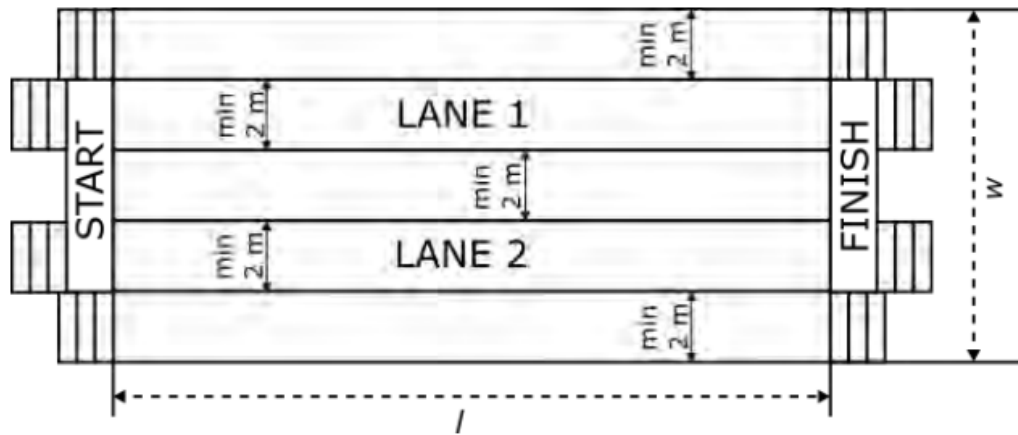
De acuerdo a (Federación Internacional de Gimnasia, 2022, Regulaciones Técnicas: Parkour)

- El tiempo se mide en 1/1000 de segundo y se muestra en 1/100 de un segundo
- Si hay un empate, el empate se romperá utilizando el siguiente dígito (1/1000 de un segundo).
- Si persiste el empate, no se romperá el empate. (p. 5)

Excepción:

Para determinar el orden de salida, los empates deben romperse por sorteo.

Pista



Medidas:

Se deberá cumplir al menos uno de los siguientes dos requisitos (1 y/o 2):

Longitud mínima 40 m

Ancho mínimo 10 m

Requisito mínimo de espacio 400 m²

Tipo A nivel del suelo

Tipo B 800 mm ± 200

Referencias bibliográficas

Federación Internacional de Gimnasia (2022). FIG 2022-2024 CODE OF POINTS: Parkour.

https://www.gymnastics.sport/publicdir/rules/files/en_2022-2024%20PK%20Code%20of%20Points.pdf

Federación Internacional de Gimnasia (2022). FIG Judges' Rules

https://www.gymnastics.sport/publicdir/rules/files/en_PK%20Specific%20Judges%20Rules%202022-2024.pdf

Federación Internacional de Gimnasia (2022). FIG Technical Regulations

https://www.gymnastics.sport/publicdir/rules/files/en_1.1%20-%20Technical%20Regulations%202023.pdf

Federación Internacional de Gimnasia (2022). PK CoP 2022-2024 Reference Lists 2023

https://www.gymnastics.sport/publicdir/rules/files/en_1.1%20-%20PK%20Code%20of%20Points%202022-2024%20-%20Table%20of%20tricks%202023.pdf

Federación Internacional de Gimnasia (2022). APPENDIX to the CODES of POINTS (COP)

https://www.gymnastics.sport/publicdir/rules/files/en_2022-2024%20Appendix%20to%20the%20CoP.pdf

STS Material de Estudio Examen de Jueces de PK: Presentaciones de juzgamiento de competencia(CT) – General (2022), FIG online judges' test. Fédération internationale de gymnastique.

Juzgamiento de grupos de edades

Programa de Desarrollo de Grupos de Edad FIG					
Parkour – Programa y estructura de Competencias					
Grupo Participación			Grupo Alta Competición		
Clase P1	Edad 8 - 9 Edad 10 - 12 Edad 13 - 15 Edad ≥16	1x Speed	Clase AC1	Edad 8 - 9	1x Speed
Clase P2	Edad 10 - 12 Edad 13 - 15 Edad ≥16	1x Speed	Clase AC2	Edad 9-10	1x Speed
Clase P3	Edad 10 - 12 Edad 13 - 15 Edad ≥16	1x Speed 1x Skill			
Clase P4	Edad 13 - 15 Edad ≥16	1 speed 1 skill 1x freestyle (60 sec)			
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; color: red; font-size: small;"> Glosario de términos para los estilos de competencia: Speed: Carrera por velocidad Skill: Carrera de habilidades Free Style: Carrera de estilo libre </div>			Clase AC3	Edad 11 - 12	1x Speed 1x Skill
			Clase AC4	Edad 13 - 14	1 speed 1 skill 1x freestyle (60sec)
			Junior	Edad 15-16	Reglas FIG modificadas 1x speed 1x freestyle
			Senior	FIG Edades = 17+	Reglas FIG

Nota: A continuación se muestran las categorías para grupos de edades especificadas en la resolución del campeonato nacional de parkour 2023 las cuales pueden variar a las que se especifican en el Programa de desarrollo y alta competición para grupos de edad en parkour 2021 de la FIG.

Skill

Este tipo de formato está orientado a ofrecer desafíos o retos en una pista compuesta por una cadena de movimientos básicos con maestría o dominio total del gesto técnico. Dicho desafío consta de cumplir correctamente los movimientos y el orden de ejecución específico de los mismos en la menor cantidad de intentos posibles.

En general son secuencias bastante complejas que pueden estar compuestas por diferentes acciones motoras.

Los desafíos o retos planteados deberán crearse en la misma pista en la que se realizan las competencias de velocidad y estilo libre, dividiendo está en tres zonas, donde cada una tendrá una cantidad de desafíos de acuerdo a las categorías. Los desafíos deberán ser planteados por los jueces o el comité organizador una vez se tenga elaborada la pista de competencias teniendo en cuenta las características mencionadas en este documento.

Desafíos e intentos por categoría:

CLASE	DESAFÍOS	INTENTOS
GP2 8 A 10 AÑOS	6	5 X SKILL
GP3 11 Y 12 AÑOS	9	3 X SKILL
AC3 11 Y 12 AÑOS	9	3 X SKILL

Nota: Los desafíos se deben distribuir en las tres zonas de la pista para optimizar el uso del espacio.

Categorías

GP2:

Ronda clasificatoria.

3 desafíos distribuidos por zona y 2 zonas de la pista para un total de 6 desafíos, cada uno con 5 intentos u oportunidades de ejecutarlo de la forma correcta. En esta ronda pasan los 8 mejores deportistas donde el criterio de clasificación es el menor número de intentos para el total de desafíos.

Ronda final.

3 desafíos de mayor dificultad distribuidos por zona y 2 zonas de la pista para un total de 6 desafíos, cada uno con 3 intentos u oportunidades de ejecutarlo de la forma correcta. En esta ronda se determinan los tres mejores deportistas teniendo en cuenta el menor número de intentos para el total de desafíos.

Distribución.

Cada desafío será asignado a un juez o entrenador de apoyo quien calificará la validez de la ejecución en dicho desafío, el deportista deberá llevar su planilla de juzgamiento a cada uno de los desafíos.

Movimientos que componen los desafíos.

Para esta categoría los desafíos pueden estar compuestos por:

Aterrizajes: rol hacia delante, strides precisión, carrera a precisión, salto de precisión a pies juntos, salto de brazo y retorno

Técnicas de Valut: gato o cat pass, speed, reverso, dash, gato precisión y doble gato a nivel con 1m de distancia

Elementos de pared: Tic tac, Wall run, salto de brazo y wallspin

Balancesos y elementos de barra: Balanceo o lache, entrada de pecho, underbar, regrap básico y combinaciones básicas de balanceos con aterrizajes (Buono, M; De la Riva, F; Perrière, C; y Fink, H, 2021)

GP3 y AC3 (cada uno competirá en su propia categoría, pero la dificultad de los movimientos debe ser la misma):

Ronda clasificatoria.

3 desafíos distribuidos por zona y 3 zonas de la pista para un total de 9 desafíos, cada uno con 3 intentos u oportunidades de ejecutarlo de la forma correcta. En esta ronda pasan los 8 mejores deportistas donde el criterio de clasificación es el menor número de intentos para el total de desafíos.

Ronda final.

3 desafíos de mayor dificultad distribuidos por zona y 3 zonas de la pista para un total de 9 desafíos, cada uno con 2 intentos u oportunidades de ejecutarlo de la forma correcta. En esta ronda se determinan los tres mejores deportistas teniendo en cuenta el menor número de intentos para el total de desafíos.

Distribución.

Cada desafío será asignado a un juez o entrenador de apoyo quien calificará la validez de la ejecución del deportista quien deberá llevar su planilla de juzgamiento a cada desafío.

Movimientos que componen los desafíos.

Para esta categoría los desafíos pueden estar compuestos por:

Aterrizajes: rol hacia delante, strides precisión, carrera a precisión, salto de precisión a pies juntos, salto de brazo y retorno 2m de distancia a desnivel y strides + precisión 180°

Técnicas de Valut: gato o cat pass, speed, reverso, dash, gato precisión, doblegato a nivel con 1m de distancia y gato precisión + precisión

Elementos de pared: Tic tac, Wall run, salto de brazo, wallspin, 360° Wall run y Wall flip.

Balancesos y elementos de barra: Balanceo o lache, entrada de pecho, underbar, regrap básico, combinaciones básicas de balanceos con aterrizajes y granada (cast a apoyar pies en la barra + underswing a precisión en obstáculo bajo o sin obstáculo) (Buono et al, 2021)

Nota: La selección de movimientos se realizó basado en el programa de prueba de habilidad técnica en parkour de acuerdo a los niveles de dificultad por edad que allí se plantean.

Cantidad de jueces - función - Formato de evaluación

Los logros de estos desafíos son validados por su correcta ejecución en técnica, orden y conexión a cargo de un juez o un entrenador designado a cada desafío. Nota: en el caso de apoyarse en entrenadores se buscará que estos no califiquen a deportistas de su propia delegación y en caso de no ser posible deberán estar acompañados por un supervisor.

Cantidad de jueces por categoría:

GP2 requiere 6 jueces

GP3 requiere 9 jueces

AC3 requiere 9 jueces

Formato de juzgamiento.

Skill Challenge				Tabla de puntuación						Total reto		
Deportista	edad	Categoría			Intentos:	1	2	3	4		5	X
		GP2	GP3	AC3	Puntos:	5	4	3	2	1	0	
Observaciones				reto N° 1								
Znoa 1				reto N° 2								
Juez 1				reto N° 3								
Juez 2				reto N° 4								
Juez 3				reto N° 5								
Observaciones				reto N° 6								
Znoa 2				reto N° 7								
Juez 4				reto N° 8								
Juez 5				reto N° 9								
Juez 6				Total final								
Observaciones												
Znoa 3												
Juez 7												
Juez 8												
Juez 9												

Esta tabla cumple con la función de registrar el número de intentos por desafío y el total de intentos con el objetivo de calificar a los deportistas participantes en Skill

Ejemplo de situación de competencia:

Un deportista de la categoría GP2 ejecuta un desafío compuesto por speed + cat pass + rol hacia delante; pero en su primer intento, en el cat pass o gato su cadera no está alineada con su cintura escapular es decir sus piernas pasan de lado el obstáculo lo cual demuestra que no existe un dominio del gesto técnico de este movimiento y por lo tanto este intento no será válido. Al segundo intento el deportista ejecuta correctamente todos los movimientos que componen el desafío incluyendo el gato, en el orden y conexión especificadas por el juez encargado de ese desafío, por lo tanto, se considera válido o logrado con éxito al segundo intento otorgando al deportista 4 puntos en este desafío.

Desempates

En caso de empate, los deportistas deberán enfrentar una nueva pista de desafíos con mayor dificultad o incluso hasta dos, en donde solo se otorgará un intento por desafío. Esto para todas las categorías en todas las rondas de competición (Buono et al, 2021)

Ponderación de los datos

Se asigna un puntaje a la cantidad de intentos que le toma al deportista completar su reto, así como se muestra en el formato de juzgamiento; esto con el objetivo de facilitar la labor del equipo de juzgamiento a la hora de determinar el orden de clasificación mediante ayudas tecnológicas.

Intentos = Puntos

1=5

2=4

3=3

4=2

5=1

X (no lograr el desafío) = 0

En el caso de las categorías que solo cuentan con 3 intentos por desafío no existe un cuarto intento por lo tanto 4 será igual a 0

Descalificaciones

1. No estar presente en el lugar de competencia después de 30 segundos de ser llamado por el juez, (esto aplica para cada desafío)
2. Negarse a realizar más de un desafío

Referencias bibliográficas

Buono, M; De la Riva, F; Perrière, C; y Fink, H. (2021). Programa de desarrollo y alta competición para grupos de edad en parkour. Lausanne, Switzerland: Fédération internationale de gymnastique

Speed

Para el formato de competición de velocidad en las categorías de grupos de edades se utilizan las mismas reglas y la misma dinámica general que en la categoría senior con la particularidad de que la distancia, altura y tipo de superficie para las recepciones varían de acuerdo a cada categoría en específico como se muestra a continuación.

GP2 8 A 10 AÑOS Speed (Equivalente FIG AC1 - AC2)

Distancia de la pista: 20m (un sentido) Con al menos 5 obstáculos diferentes (uno por cada categoría de movimiento: Vault, wallrun, y caídas máxima de 1m. de altura)

Composición de la pista: la pista debe permitir un ritmo de velocidad constante y fluido para el atleta. La pista puede ser de diferentes formas, por ejemplo lineal, forma de L, forma de S, forma de W, etc.

Seguridad : El atleta no debe caer sobre superficies duras para los descensos. La pista puede estar compuesta por superficies blandas y colchonetas

GP3 11 Y 12 AÑOS Speed (Equivalente FIG AC3)

Distancia de la pista: 50m (puede ser 25m ida y 25m regreso) Con al menos 6 obstáculos diferentes (uno por cada categoría de movimiento: Vault, swing, wallrun, y caidas máxima de 1m50. de altura)

Composición de la pista: la pista debe permitir un ritmo de velocidad constante y fluido para el atleta. La pista puede ser de diferentes formas, por ejemplo lineal, forma de L, forma de S, forma de W, etc.

Seguridad: El atleta no debe caer sobre superficies duras para los descensos. La pista puede estar compuesta por superficies blandas y colchonetas

GP4 13, 14, 15 Y 16 AÑOS Speed (Equivalentes FIG AC4 - JUNIOR)

Distancia de la pista: 60m (puede ser 30m ida y 30m regreso) Con al menos 6 obstáculos diferentes (uno por cada categoría de movimiento: Vault, swing, wallrun, y caidas máxima de 2m. de altura)

Composición de la pista: la pista debe permitir un ritmo de velocidad constante y fluido para el atleta. La pista puede ser de diferentes formas, por ejemplo, lineal, forma de L, forma de S, forma de W, etc.

Seguridad: El atleta no debe caer sobre superficies duras para los descensos. La pista puede estar compuesta por superficies blandas y colchonetas

AC3 11 Y 12 AÑOS Speed

Distancia de la pista: 50m (puede ser 25m ida y 25m regreso) Con al menos 6 obstáculos diferentes (uno por cada categoría de movimiento: Vault, swing, wallrun, y caidas máxima de 1m50. de altura)

Composición de la pista: la pista debe permitir un ritmo de velocidad constante y fluido para el atleta. La pista puede ser de diferentes formas, por ejemplo, lineal, forma de L, forma de S, forma de W, etc.

Seguridad: El atleta no debe caer sobre superficies duras para los descensos. La pista puede estar compuesta por superficies blandas y colchonetas

AC4 13 Y 14 AÑOS Speed

Distancia de la pista: 60m (puede ser 30m ida y 30m regreso)) Con al menos 6 obstáculos diferentes (uno por cada categoría de movimiento: Vault, swing, wallrun, y caidas máxima de 2m. de altura)

Composición de la pista: la pista debe permitir un ritmo de velocidad constante y fluido para el atleta. La pista puede ser de diferentes formas, por ejemplo lineal, forma de L, forma de S, forma de W, etc.

Seguridad: El atleta no debe caer sobre superficies duras para los descensos. La pista puede estar compuesta por superficies blandas y colchonetas.

(Buono, M; De la Riva, F; Perrière, C; y Fink, H, 2021, P. 18-19).

Junior Speed

Reglamento FIG, modificado.

Referencias bibliográficas

Buono, M; De la Riva, F; Perrière, C; y Fink, H. (2021). Programa de desarrollo y alta competición para grupos de edad en parkour. Lausanne, Switzerland: Fédération internationale de gymnastique

Freestyle

Para el formato de competición de estilo libre en las categorías de grupos de edades se utilizan las mismas reglas y la misma dinámica general que en la categoría senior con la particularidad de que las listas o tablas de referencia para cantidad de movimientos vinculados, tiempo y dificultad varían de acuerdo a cada categoría en específico como se muestra a continuación.

GP4 13, 14, 15 Y 16 AÑOS

GP4	
Table of Tricks for Men (D- Jury)	
0	Running
0,5	Parkour classics
1	handsprings
1,5	Basic flips, baby giants
2	180 and gaet flip
2,5	pistol-set backflip, ping back
3	360, cast backflips, giant, inward flips
3,5	540
4	720

4,5	900 and 1 ½ flips
5	More difficult moves than 4.5 or reached with connection-upgrade

Table of Tricks for Women (D- Jury)	
0	Running
0,5	roll, recepciones y saltos
1	Escaladas, movimientos de pared y barra
1,5	Vaults y saltos de precisión
2	handsprings
2,5	Basic flips, baby giants
3	180, gaet flip, pistol-set backflip, ping back
3,5	360, cast backflips, giant, inward flips

4	540
4,5	720
5	More difficult moves than 4.5 or reached with connection-upgrade

Reference List for Connection (E-jury)		
0	0	1
0,5	2	3
1	4	5
1,5	6	7
2	8	9

Reference List for Time (D-jury)		
0	0	10
1	11	20
2	21	+

AC4 13 Y 14 AÑOS

AC4	
Table of Tricks for Men (D- Jury)	
0	Running
0,5	Parkour classics
1	handsprings

1,5	Basic flips, baby giants
2	180, gaet flip, pistol-set backflip, ping back
2,5	360, cast backflips, giant, inward flips
3	540
3,5	720
4	900
4,5	1 ½ flips, double swing gainer
5	More difficult moves than 4.5 or reached with connection-upgrade
Table of Tricks for Women (D- Jury)	
0	Running
0,5	Recepciones, Saltos
1	Escaladas, movimientos de pared, Barra, Vault

1,5	handsprings
2	Basic flips, baby giants
2,5	180, gaet flip, pistol-set backflip, ping back
3	360, cast backflips, giant, inward flips
3,5	540
4	720
4,5	900
5	More difficult moves than 4.5 or reached with connection-upgrade

JUNIOR (15-16)

JUNIOR	
Table of Tricks for Men (D- Jury)	
0	Running

0,5	Parkour classics, handsprings
1	Basic flips, baby giants
1,5	180, gaet flip, pistol-set backflip, ping back
2	360, cast backflips, giant, inward flips
2,5	540
3	720
3,5	900
4	1 ½ flips, double swing gainer
4,5	Double flips, 1080
5	More difficult moves than 4.5 or reached with connection-upgrade
Table of Tricks for Women (D- Jury)	
0	Running

0,5	Parkour classics
1	handsprings
1,5	Basic flips, baby giants
2	180, gaet flip, pistol-set backflip, ping back
2,5	360, cast backflips, giant, inward flips
3	540
3,5	720
4	900
4,5	1 ½ flips, double swing gainer
5	More difficult moves than 4.5 or reached with connection-upgrade

Reference List for Time (D-jury)		
0	0	24
1	25	34
2	35	+

Reference List for Connection (E-jury)		
0	0	2
0,5	3	4
1	5	6

1,5	7	8
2	9	10