



RESOLUCIÓN No. 022
(23 de marzo de 2023)

Por medio de la cual **“SE MODIFICA LA RESOLUCIÓN No. 020 DE 2023 Y SE OFICIALIZA LA REALIZACIÓN DEL CAMPEONATO NACIONAL JUVENILES, GRUPOS DE EDADES Y SENIOR DE PARKOUR”**, a realizarse en la ciudad de Armenia del 27 de junio al 03 de julio de 2023.

El Comité Ejecutivo de la Federación Colombiana de Gimnasia en uso de sus facultades legales y estatutarias, y

CONSIDERANDO:

- a) Que, durante la Asamblea Extraordinaria de ligas, la Liga de Gimnasia de Quindío, solicitó la sede para organizar el “CAMPEONATO NACIONAL JUVENILES, GRUPOS DE EDADES Y SENIOR DE PARKOUR”
- b) Que este evento se encuentra establecido en el Calendario Único Nacional de la Federación Colombiana de Gimnasia 2023.
- c) Que es deber del Comité Ejecutivo de la FEDECOLGIM, organizar, dirigir y controlar las manifestaciones deportivas nacionales e internacionales.

RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO. – Se oficializa la realización del **“CAMPEONATO NACIONAL JUVENILES, GRUPOS DE EDADES Y SENIOR DE PARKOUR”**, a realizarse en la ciudad de Armenia del 27 al 02 de junio de 2023.

ARTÍCULO SEGUNDO. – designar al comité organizador:

1. Comité de Honor

CARGO	NOMBRE
Gobernador del Quindío	Sr. Roberto Jairo Jaramillo Cárdenas
Alcalde de Armenia	Sr. José Manuel Ríos Morales
Director Indeportes Quindío	Sr. Fernando Augusto Paneso Zuluaga
Director IMDERA Armenia	Sr. William Francisco Herrera Osorio



2. Responsable de Competencia

CARGO	NOMBRE
Federación Colombiana de Gimnasia	Sr. Samir Portillo Díaz o su Delegado
Liga de Gimnasia del Quindío	Sr. Jheison Gutiérrez
Coordinación Técnica Parkour	Sr. Yecid Díaz
Coordinación Juzgamiento Parkour	Sra. Angie Sánchez
Juez de Resultados	Sr. Marcos Pérez
	Sr. Daniel Torres

3. Comisión de Disciplina de la Competencia

CARGO	NOMBRE
Representante Federación	Sr. Samir Portillo (o su delegado)
Representante Liga del Quindío	Sr. Jheison Gutiérrez (o su delegado)
Representante de Ligas	Se escoge en la reunión de delegados

ARTÍCULO TERCERO. – Lugar y fecha

LUGAR: Liga de Gimnasia del Quindío
Coliseo de Gimnasia
Tel: 3185291807

CIUDAD: Armenia - Quindío.

ARTÍCULO CUARTO. – Tamaño de la Delegación Junior - AC

COMPOSICIÓN DE LA DELEGACIÓN POR ENTIDAD							
DEPORTISTAS	Femenin o Freestyle	Femenin o Speed	Femeni no Skill	Masculino Freestyle	Masculin o Speed	Masculin o Skill	Total
Junior	4	4		4	4		16
AC4	4	4		4	4		16
AC3		4	4		4	4	16
* Un deportista puede competir en Freestyle, Speed y Skill (dependiendo de su categoría) siempre y cuando se respete el límite de participantes por entidad en cada categoría.							
ENTRENADORE S	Femenin o Freestyle	Femenin o Speed	Femeni no Skill	Masculino Freestyle	Masculin o Speed	Masculin o Skill	Total
Junior	1			1			2
AC4	1			1			2
AC3		1			1		2



* En todo caso, una entidad no podrá inscribir más de seis entrenadores.

JUECES

* Una entidad debe asistir con 1 juez si su delegación tiene hasta 10 deportistas; y con 2 jueces si su delegación tiene 11 o más deportistas

DELEGADO	1
MÉDICO	1
FISIOTERAPUETA	1

Tamaño de la Delegación Grupos de participación

COMPOSICIÓN DE LA DELEGACIÓN POR ENTIDAD

DEPORTISTAS	Femenin o Freestyle	Femenin o Speed	Femeni no Skill	Masculino Freestyle	Masculin o Speed	Masculin o Skill	Total
GP4	4	4		4	4		16
GP3		4	4		4	4	16
GP2		4	4		4	4	16

* Un deportista puede competir en Freestyle, Speed y Skill (dependiendo de su categoría) siempre y cuando se respete el límite de participantes por entidad en cada categoría.

ENTRENADORE S	Femenin o Freestyle	Femenin o Speed	Femeni no Skill	Masculino Freestyle	Masculin o Speed	Masculin o Skill	Total
GP4	1			1			2
GP3		1			1		2
GP2		1			1		2

* En todo caso, una entidad no podrá inscribir más de seis entrenadores.

JUECES

* Una entidad debe asistir con 1 juez si su delegación tiene hasta 10 deportistas; y con 2 jueces si su delegación tiene 11 o más deportistas

DELEGADO	1
MÉDICO	1
FISIOTERAPUETA	1



Tamaño de la Delegación categoría Senior

COMPOSICIÓN DE LA DELEGACIÓN POR LIGA		
Formato y genero	Numero	Total
Deportistas Femenino FreeStyle	5	5
Deportistas Femenino Speed	5	5
Deportistas Masculino FreeStyle	5	5
Deportistas Masculino Speed	5	5
* Un deportista que compite en FreeStyle también se puede inscribir para competir en Speed		
Entrenadores FreeStyle	2	
Entrenadores Speed	2	
Jueces		1 ó 2
* Una liga debe asistir con 1 juez si su delegación tiene hasta 10 deportistas; y con 2 jueces si su delegación tiene 11 o más deportistas		
Delegado	1	
Médico	1	
Fisioterapeuta	1	


ARTÍCULO QUINTO. – Categorías y Formato de Competencia

Para la competencia se habilitarán las siguientes categorías:


CATEGORÍA	Modalidad	Formato	EDAD	NACIDOS EN
Senior	Speed Freestyle	Clasificación Finales	17+	2005
Junior	Speed Freestyle	Clasificación Finales	15 y 16	2006 y 2007
AC4	Speed Freestyle	Clasificación Finales	13 y 14	2009 y 2008
AC3	Speed Skill	Clasificación Finales	11 y 12	2011 y 2010
GP4	Speed Freestyle	Clasificación Finales	13, 14, 15 y 16	2009, 2008, 2007, 2006
GP3	Speed Skill	Clasificación Finales	11 y 12	2012 y 2010
GP2	Speed Skill	Clasificación Finales	8 y 10	2013 y 2012

Para las categorías GP se crearán subdivisiones por edades para la premiación dependiendo de la cantidad de inscritos, así:

- Edad 1: 15 a 16 años
- Edad 2: 13 a 14 años

 +57 310 343 3090

 fedecolg@hotmail.com
www.fedecolgin.co

 Transversal 21 bis #60-35
Bogotá - Colombia



- Edad 3: 11 a 12 años
- Edad 4: 8 a 10 años

1 deportista podrá competir solamente en una categoría (Junior, AC4, AC3, GP4, GP3 o GP2)

Las edades de los deportistas se calculan al 31 de diciembre del año 2022. Por ejemplo, si un deportista nació el 11 de diciembre de 2012, su edad será (2022 – 2012 = 10) 10 años.

Formato de Competencia:

Las competencias consisten en unas clasificaciones y unas finales por categoría. El puntaje de las clasificaciones no se tiene en cuenta en las finales; es decir todos los recorridos en las finales comienzan en 0 puntos.

Speed (velocidad)

Las competencias de Speed consisten en una carrera de velocidad, su factor principal de medida es el tiempo y se obtiene por medio de señales auditivas o visuales, el deportista al cruzar los puntos de control activa la señal y el tiempo se detiene.

Se organiza en una pista de obstáculos de dos carriles, donde dos deportistas corren en simultáneo en un carril asignado, cada tiempo se toma por separado y gana el menor tiempo de carrera.

Clasificaciones en Speed:

El orden de paso para el primer recorrido se determinará por sorteo; un ranking intermedio se establecerá tan pronto haya finalizado el primer recorrido. Los deportistas tendrán la opción de realizar un segundo recorrido, si así lo deciden deberán anunciarlo inmediatamente después del final de su primer recorrido levantando la mano después de conocer su tiempo. El orden de paso para el segundo recorrido (opcional) será determinado por el orden de paso del primer recorrido, pero solo con los deportistas que realizará un segundo recorrido.

Para los deportistas que escogieron realizar un segundo recorrido, el resultado obtenido será el que cuenta.



El ranking final de la clasificación se establecerá al final del segundo recorrido. En caso de un empate se aplicarán las reglas de desempate de la FIG.

Finales en Speed:

Los 10 mejores deportistas de la lista de las clasificaciones (máximo 2 por entidad) participarán en la final.

En la ronda final, el 9º y 10º, el 7º y 8º, el 5º y 6º, el 3º y 4º y el 1º y 2º corren por parejas. La clasificación final se basa en el tiempo.

El ranking final se establecerá por el tiempo. En caso de un empate se aplicarán las reglas de desempate de la FIG. En la final solo se puede realizar un recorrido.

Freestyle (estilo libre)

Las competencias de Freestyle consisten en una presentación de habilidades acrobáticas y de parkour dentro de una pista de obstáculos y un tiempo máximo de 70 segundos, en donde el deportista deberá demostrar dichas habilidades moviéndose libremente por la pista. Se califica bajo los criterios de Ejecución y Dificultad obteniendo un máximo de 30 puntos en caso de un puntaje perfecto.

Clasificaciones en Freestyle:

El orden de paso para el primer recorrido se determinará por sorteo

Los recorridos de 70 segundos serán evaluados basados en el criterio definido en el Código de Puntuación de la FIG; un ranking intermedio se establecerá tan pronto haya finalizado el primer recorrido. Los deportistas tendrán la opción de realizar un segundo recorrido, si así lo deciden deberán anunciarlo inmediatamente después del final de su primer recorrido (**antes** de que se muestre el puntaje) levantando la mano después de conocer su tiempo. El orden de paso para el segundo recorrido (opcional) será determinado por el orden de paso del primer recorrido, pero solo con los deportistas que realizará un segundo recorrido.



Para los deportistas que escogieron realizar un segundo recorrido, el resultado obtenido será el que cuenta.

El ranking final de la clasificación se establecerá al final del segundo recorrido. En caso de un empate se aplicarán las reglas de desempate de la FIG.

Finales en FreeStyle:

Los 10 mejores deportistas de la lista de las clasificaciones (máximo 2 por entidad) participarán en la final.

En caso de un empate se aplicarán las reglas de desempate de la FIG. En la final solo se puede realizar un recorrido

El orden de paso es establecido basado en el ranking después de la clasificación con los mejores deportistas comenzando de últimos.

Reglas de Desempate FIG:

Las reglas para romper empates en el ranking de Speed:

En caso de empate a puntos en cualquier lugar de la Clasificación y la Final, la clasificación se determinará según los siguientes criterios:

El tiempo se mide en milésimas de segundo, y se muestra en centésimas de segundo. Si hay un empate este se romperá usando el siguiente dígito hasta el último dígito de la milésima (el que no se muestra). Si aún persiste el empate entonces este no se romperá.

Excepción: Para determinar el orden de paso y las parejas en la final, los empates se romperán con un sorteo.



Las reglas para romper empates en el ranking de Freestyle:

En caso de empate a puntos en cualquier lugar de la Clasificación y la Final, la clasificación se determinará según 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 puntaje más alto y el más bajo
 4. El promedio de todos los puntajes de los jueces dados para D (Dificultad), sin eliminar el puntaje más alto y el más bajo.
- Si aún hay un empate, el empate no se romperá.

Excepción: Para determinar el orden de paso y las parejas en la final, los empates se romperán con un sorteo

Skill

Las competencias de Skill se organizan en las tres zonas de la pista cada zona tendrá de 2 hasta 4 retos por categoría.

Clasificaciones en Skill:

El orden de paso se determinará por sorteo

Los atletas deben completar todas las pistas con la menor cantidad de intentos, los primeros 8 atletas en completar el desafío con la menor cantidad de intentos clasifican a la final.

Finales en Skill:

Los 8 mejores deportistas de la lista de las clasificaciones (máximo 2 por entidad) participarán en la final.



ARTÍCULO SEXTO. - Programa Provisional (está sujeto a modificaciones de acuerdo con las inscripciones.)

FECHA	ACTIVIDAD	LUGAR
Miércoles, 28 de junio	Llegada de las delegaciones	Coliseo de Gimnasia
Jueves, 29 de junio	Entrenamientos programados Reunión de jueces Reunión técnica	
Viernes, 30 de junio	Categorías GP2- GP3- GP4 Clasificación	
Sábado, 1 de julio	Categorías AC3- AC4 -Junior, Senior Clasificación	
Domingo, 2 de julio	Categorías GP2- GP3- GP4- AC3- AC4 -Junior, Senior Finales.	
Lunes, 3 de julio	Salida de delegaciones	

ARTÍCULO SÉPTIMO. - Reglamentos

CATEGORÍA GP2 SPEED 8 A 10 AÑOS:

Distancia de la pista: 20 metros (un sentido), 5 obstáculos diferentes uno por cada categoría de movimiento (Aterrizajes – Técnicas De Vault- Elementos De Pared - Elementos De Barra – Balanceos), caídas máximas de 1 metro).

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

CATEGORÍA GP2 SKILL 8 A 10 AÑOS:

Consiste en cumplir desafíos de habilidades en la pista de obstáculos en los menores intentos posibles, la pista está dividida en tres zonas, cada zona tiene dos (2) desafíos por cumplir para un total 6 retos de habilidades y capacidades, el Traceurs o atleta tendrá cinco (5) intentos para cumplir cada desafío. Estos retos están basados (Aterrizajes – Técnicas De Vault- Elementos De Pared– Elementos De Barra – Balanceos. Menor intentos posibles continua en la siguiente fase, ronda general, ronda final.



CATEGORIA GP3 SPEED 11 A 12 AÑOS:

Distancia de la pista: 40 metros (20 metros de ida y 20 metros de regreso) 5 obstáculos diferentes (uno por cada categoría de movimiento (Aterrizajes – Técnicas De Vault- Elementos De Pared– Elementos De Barra – Balanceos, y caídas máximas de 1.50 metro).

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

CATEGORIA GP3 SKILL 11 A 12 AÑOS:

Consiste en cumplir retos de habilidades en la pista de obstáculos en los menores intentos posibles, la pista está dividida en tres zonas, cada zona tiene tres (3) desafíos por cumplir para un total 9 desafíos, el Traceurs o atleta tendrá tres intentos para cumplir cada reto de habilidades. Estos retos están basados (Aterrizajes – Técnicas De Vault- Elementos De Pared– Elementos De Barra – Balanceos. Menos intentos posibles continua en la siguiente fase, ronda general, ronda final.

CATEGORIA GP4 SPEED 13 A 14 - 15- 16:

Distancia de la pista: 40 metros, (un sentido), 6 obstáculos diferentes uno por cada categoría de movimiento (Aterrizajes – Técnicas De Vault- Elementos De Pared - Elementos De Barra – Balanceos), caídas máximas de 1.50 metro).

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

Nota: La categoría de 15 -16 correr 80 metros

CATEGORIA GP4 FREESTYLE:

En este formato de estilo libre - Freestyle, los atletas aprovechan la pista de obstáculos para mostrar su estilo y creatividad en 45 segundos mínimo máximo 60 segundos, mientras se juzga su desempeño en pista de (*Dificultad y Ejecución*),



CATEGORIA AC3 SPEED:

Distancia de la pista: 40m (un sentido, solo ida) Con al menos 8 obstáculos diferentes (uno por cada categoría de movimiento: Vault, swing, Wall run, y caídas máximas de 1m50. de altura)

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

CATEGORIA AC3 SKILL:

Consiste en cumplir retos de habilidades en la pista de obstáculos en los menores intentos posibles, la pista está dividida en tres zonas, cada zona tiene tres (3) desafíos por cumplir para un total 9 desafíos, el Tracuers o atleta tendrá tres intentos para cumplir cada reto de habilidades. Estos retos están basados (Aterrizajes – Técnicas De Vault- Elementos De Pared– Elementos De Barra – Balanceos. Menos intentos posibles continua en la siguiente fase, ronda general, ronda final.

CATEGORIA AC4 SPEED:

Distancia de la pista: 60m (doble sentido, ida y regreso) Con al menos 8 obstáculos diferentes (uno por cada categoría de movimiento: Vault, swing, Wall run, y caídas máximas de 2m. de altura)

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

CATEGORIA AC4 FREESTYLE:

En este formato de estilo libre - Freestyle, los atletas aprovechan la pista de obstáculos para mostrar su estilo y creatividad en 70 segundos, mientras se juzga su desempeño en pista de (*Dificultad y Ejecución*),



CATEGORIA JUNIOR SPEED:

Distancia de la pista: 80m (doble sentido, ida y regreso) Con al menos 6 obstáculos diferentes (uno por cada categoría de movimiento: Vault, swing, Wall run, y caídas máximas de 2m. de altura)

- i. 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.

CATEGORIA JUNIOR FREESTYLE:

En este formato de estilo libre - Freestyle, los atletas aprovechan la pista de obstáculos para mostrar su estilo y creatividad en 70 segundos, mientras se juzga su desempeño en pista de (*Dificultad y Ejecución*),

CATEGORIA SENIOR SPEED:

Distancia de la pista: 80m (doble sentido, ida y regreso) Con al menos 8 obstáculos diferentes (uno por cada categoría de movimiento: Vault, swing, Wall run, y caídas máximas de 2m. de altura)

- i. 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.

CATEGORIA SENIOR FREESTYLE:

En este formato de estilo libre - Freestyle, los atletas aprovechan la pista de obstáculos para mostrar su estilo y creatividad en 70 segundos, mientras se juzga su desempeño en pista de (*Dificultad y Ejecución*),

De acuerdo al manual de grupos de edades de la FIG vigente, <https://www.gymnastics.sport/site/pages/education/agegroup-pk-manual-s.pdf>



ARTICULO OCTAVO. - Inscripciones

- Las inscripciones se realizarán a través de la plataforma de SportEvents. <https://sportevents.com.co/home>, las entidades que no se han registrado, pueden hacerlo a través de <https://sportevents.com.co/admin/#/register> y posteriormente registrar sus deportistas y oficiales (entrenadores, jueces, médicos, fisioterapeutas y delegados) para así inscribirse a la competencia.
- La plataforma tiene un chat de soporte que atiende de lunes a viernes de 9 am a 6 pm, donde pueden resolver todas sus inquietudes con respecto al registro y a la inscripción.

INSCRIPCIONES	FECHA INICIO	FECHA LÍMITE	COSTO
Inscripción Numeral (Provisional)	MARZO 24	ABRIL 15	
Inscripción Definitiva (Nominal)	ABRIL 16	MAYO 05	Individual: \$151.000
Inscripciones Extemporáneas	MAYO 06	JUNIO 05	Individual: \$209.000

La COPIA DE LA CONSIGNACIÓN Por el valor de la inscripción debe ser cargada en la plataforma de SportEvents con la información solicitada para realizar la factura

La consignación debe realizarse con los siguientes datos:

Banco: Bancolombia
Tipo de Cuenta: **Cuenta Corriente**
Número de Cuenta: 35800012682
Nombre de la Cuenta: Federación Colombiana de Gimnasia
Nit: 860535259-7

ARTÍCULO NOVENO. - Requisitos Para Participar.

- Cada Liga, club o colegio debe adquirir un seguro colectivo contra accidentes, para todos los deportistas participantes o presentar certificado de pago EPS al día.

+57 310 343 3090

fedecolg@hotmail.com
www.fedecolgin.co

Transversal 21 bis #60-35
Bogotá - Colombia



- Todos los deportistas afiliados a los clubes deben pagar **\$35.000** por derechos de participación anuales de 2023; este valor se paga una sola vez en el año, en el primer evento en donde cada uno participará durante el año. El valor de los derechos de participación se liquidará junto con el de la inscripción en la plataforma de SportEvents.

ARTÍCULO DECIMO. - Juzgamiento.

Los jueces inscritos para estos campeonatos deben ser **nacionales y/o internacionales, ciclo XV (2022 – 2024)**.

Cada entidad deberá inscribir en el momento de la inscripción el siguiente número de jueces:

CRITERIO NUMERO DE JUECES	CUOTA JUEZ
Entidad que participe con hasta 10 deportistas	1
Entidad que participe con 11 o más deportistas	2

- ❖ Si la liga o club no puede inscribir juez al momento de la inscripción nominal debe hacerlo conocer a la federación y cancelar la suma de **\$ 1.044.000** por cada juez y la federación le asignará uno o dos (según el caso).
- ❖ Si la liga o club no puede inscribir juez al momento de la inscripción nominal extemporánea, debe hacerlo conocer a la Federación y cancelar la suma de **\$ 1.160.000** por cada juez y la Federación le asignará uno.
- ❖ Si definitivamente la liga no inscribe juez, no avisa a la federación sobre la consecución de juez en el tiempo o de manera extraordinaria **no podrá participar**.

ARTICULO DECIMO PRIMERO. - Funciones comisiones durante el campeonato **Comisión Técnica:**

Inspeccionar los sitios e implementos a utilizar en competencia. Verificar que se cumplan las condiciones técnicas y requisitos exigidos para el correcto desarrollo de la competencia.

Comisión de Juzgamiento:

Juzgar y supervisar el campeonato efectuado por la FEDECOLGIM.



ARTICULO DECIMO SEGUNDO. - De conformidad con lo aprobado en la asamblea ordinaria del 19 de febrero del 2011, el 50% del valor de las inscripciones recibidas en el campeonato corresponde a la liga organizadora del evento los deportistas de la liga sede deberán cancelar el valor total de la inscripción.

Nota: Sí la Liga sede no cumple o lo hace de manera parcial con las condiciones especificadas en el Artículo Cuarto de la Resolución 080 de 21 de diciembre de 2018 sobre "Responsabilidades", la Federación asumirá los costos necesarios y serán descontados del 50%.

ARTÍCULO DECIMO TERCERO. - *Las ligas que aspiren a sedes de eventos nacionales, deben encontrarse a paz y salvo con la federación y ofrecer las garantías técnicas, médicas, escenario y equipos adecuados que se especifican a continuación:*

Escenario

1. Pista de competencia adaptada según requerimiento de la competencia FIG, verificada por la comisión técnica
2. Colchonetas de Seguridad completas en buen estado.
3. Carbonato de Magnesio suficientes para los días de entrenamiento y los días de competencia.
4. Hidratación para los deportistas en pista para los días de entrenamiento y competencia.
5. Pista físicamente separada de la zona del público.
6. Baños para deportistas, entrenadores, jueces y personal de la organización en buen estado.
7. Baños para el público en buen estado.
8. Salones de reuniones de jueces (Uno por modalidad), Salón de Compilación con internet, equipos de cómputo, impresora(s) y fotocopidora.
9. Oficina para la Federación con acceso a internet.
10. Servicio permanente de aseo para los baños y las áreas comunes del escenario.

Hospedaje y Alimentación

1. Tres opciones como mínimo de hoteles cerca al sitio de competencia serán enviadas por la Liga un mes antes de la competencia a las Ligas participantes.
2. Variedad de precios para la acomodación por persona y/o grupos de personas en el que se especifique habitaciones doble o triple.



3. Diversos restaurantes y con múltiples opciones de precios para Desayuno, Almuerzo y Comida.
4. En caso de tener hoteles no cercanos al escenario, transporte entre el hotel y el escenario.
5. Almuerzo para jueces durante los días de Competencia.

Logística

1. Listado de nombres del personal de apoyo mínimo (6 voluntarios con conocimiento en parkour)
2. Coordinador de Transporte.
3. Coordinador de Hospedaje.
4. Coordinador de Alimentación (En pista para refrigerios y almuerzo Jueces ocasionalmente y en los hoteles).
5. Jefe de Pista (Encargado de los aparatos y el Aseo del Escenario).
6. Director de Competencia (Encargado del funcionamiento logístico de toda la competencia).
7. Sonido.
8. Ambulancia y servicio médico durante los días de entrenamiento y competencia.
9. Sayco y Acinpro.

ARTÍCULO DÉCIMO CUARTO. - Cada liga deberá traer el Himno y la bandera de su departamento.

ARTÍCULO DÉCIMO QUINTO. - La presente resolución rige a partir de la fecha de expedición.

COMUNIQUESE Y CUMPLASE.

SAMIR PORTILLO DÍAZ.
Presidente

JUAN MEDINA LOPEZ
secretario general