

rfeg

real federación española de gimnasia



NORMATIVA TÉCNICA 2020
GIMNASIA
PARKOUR

NORMATIVA TÉCNICA PARKOUR 2020

1. GENERALIDADES

Desde el pasado 2017 la Federación Internacional de Gimnasia incorporó a través de su Asamblea General celebrada el pasado 2 de diciembre de 2018 la especialidad de Parkour como un nuevo deporte dentro del ámbito de la gimnasia internacional.

Siguiendo los pasos del organismo principal en este deporte, la Real Federación Española de Gimnasia (RFEG), realizó el mismo trámite, incorporando y modificando el artículo 4 de sus estatutos en la pasada Asamblea General celebrada el pasado 17 de julio de 2018 en Madrid con la incorporación del Parkour como un nuevo deporte en la categoría de las especialidades no-olímpicas.

Esta decisión fue ratificada por la comisión directiva del Consejo Superior de Deportes.

A raíz de estos acontecimientos la RFEG plantea a través de esta nueva Normativa Técnica 2020 un proyecto y estrategia deportiva para tratar de reforzar y promocionar este deporte a través de actividades de promoción y competición.

Siendo conocedores de la información que se está desarrollando a nivel internacional con el nuevo Código de Puntuación, así como los próximos eventos internacionales FIG para el 2020, desde la RFEG se abren dos vías de trabajo:

1.1. Equipo Nacional

El desarrollo del Parkour en el ámbito internacional será responsabilidad de la RFEG y por ello se crearán programas de seguimiento de los/as mejores deportistas que representarán a España en las competiciones internacionales FIG.

Dentro del programa deportivo FIG, el objetivo principal para el año 2020 será la participación del equipo español en el 1er Campeonato del Mundo de Parkour que se celebrará en la ciudad de Hiroshima en el mes de mayo.

A través del departamento deportivo de la RFEG se detallarán las bases para la participación de los mejores deportistas españoles en dicho campeonato del mundo.

1.2. Desarrollo y promoción del Parkour desde la Base

El imparable crecimiento de este deporte catalogado como urbano, es una de las fortalezas a desarrollar para impulsar el Parkour desde la RFEG en todo el ámbito nacional de nuestro país.

Una imagen renovada, moderna, segura y con las necesidades actuales de la práctica deportiva en la sociedad joven, nos motiva a generar programas de desarrollo y promoción del Parkour desde los más pequeños.

La principal responsabilidad de la RFEG será la de organizar y desarrollar el calendario competitivo nacional, con la puesta en marcha de diferentes competiciones nacionales oficiales. Para ello a través de esta normativa se marcan las líneas generales de participación y funcionamiento.

Este documento corresponde a la Normativa específica de Parkour existiendo en las normas de la RFEG un documento general denominado "Reglamento General de Competiciones" donde ya está incluido el Parkour como nueva especialidad. <http://rfegimnasia.es/reglamentos>
Se detallan algunas de las generalidades para casos específicos:

- a.**-Todos los participantes deberán ajustarse al Reglamento General de Competición y Reglamento de Licencias en vigor de la RFEG.
- b.**-En caso de discrepancia entre lo establecido en esta Normativa Técnica y el Reglamento General de Competición, prevalecerá lo establecido en el Reglamento General de Competición vigente.
- c.**-En aquellos casos extraordinarios, no contemplados en esta Normativa Técnica, se aplicará lo estipulado para tal efecto en el Código FIG de Parkour.
- d.**-En el caso de participación de gimnastas extranjeros se aplicará lo establecido por el Reglamento General de competiciones de la RFEG (art. 51).

Asimismo, dentro de la estructura técnica del desarrollo del Parkour en España se ha nombrado un Comité Técnico compuesto por personal federativo, así como deportistas en activo. Dicho comité está compuesto por:

Todos ellos están a disposición de cualquier sugerencia o aportación para el desarrollo de esta normativa técnica, así como para las acciones de promoción del deporte del Parkour en el ámbito federado.

2. COMPETICIONES DEPORTIVAS OFICIALES RFEG

2.1. ESPECIALIDADES DEPORTIVAS

El código de puntuación de la FIG detalla dos modalidades de competición el ámbito internacional:

- **Freestyle:** Los participantes realizarán sus movimientos y elementos en el recorrido del circuito de la competición, a fin de demostrar sus capacidades. Dichas rutinas durarán un máximo de 70 segundos y serán puntuadas por los jueces según el Código FIG aplicado en esta normativa.
- **Speed:** Los participantes realizarán un recorrido que será cronometrado en un circuito preestablecido, con el objetivo de llegar a un punto determinado en el menor tiempo posible.

2.2. INSCRIPCIONES

Todos los participantes deberán contar con carácter previo a la inscripción, de una licencia deportiva registrada en la RFEG en el estamento de Parkour. Toda la información relacionada con el trámite de licencias se podrá consultar en el documento "Reglamento de Licencias" <http://rfegimnasia.es/reglamentos>

Las Federaciones Autonómicas podrán inscribir a cuantos participantes consideren con nivel técnico suficiente dentro de cada categoría. Para ello, cada federación autonómica deberá incorporar la especialidad de Parkour dentro de sus correspondientes estatutos.

Cada federación autonómica tendrá la obligación de inscribir a un técnico que acompañe en todo momento, se responsabilice, asesore y aconseje al deportista en la competición. Durante el próximo 2020 desde la RFEG se realizarán los cursos de formación necesarios para los técnicos de esta especialidad deportiva. Desde la Escuela Nacional de Gimnasia se irá informando de todo lo relacionado con el apartado de formación.

En caso no existir competición autonómica, la federación autonómica deberá enviar un video de la actuación de los deportistas en categorías Sub-16 y Absoluto al Comité Técnico de la RFEG que podrán acreditar si procede la suficiencia del nivel técnico requerido.

Requisitos del vídeo

- Se deberá enviar un video por participante con una duración máxima de 60" en la que se deberán mostrar las habilidades del deportista.
- Toda la atención del video debe estar en el deportista.
- Solo podrá aparecer el deportista en el video.

- En cada toma deberá verse de forma clara la cara del deportista por lo menos una vez por toma.
- No se permite utilizar colchonetas, el video tiene que ser acorde a la competición.
- Tiene que verse de forma clara toda la escena incluida la zona de salto y de recepción.
- Se debe enviar los videos por correo electrónico a Parkour@rfegimnasia.es
- El video deberá ser enviado 7 días antes de la fecha de fin de inscripción. No se aceptarán videos una vez finalizado este plazo.

La lista final de participantes admitidos en la competición será comunicada una vez finalizado el plazo de inscripción.

El plazo de inscripción finalizará 30 días antes de la celebración del evento realizándose el sorteo de la competición una semana después de la finalización de la inscripción.

Una vez realizado el sorteo, no se podrán realizar inscripciones a la competición.

2.3. DERECHOS DE PARTICIPACIÓN

2.3.1. Deportistas

Cada deportista podrá participar individualmente en cada modalidad o en ambas (Speed y Freestyle).

Los deportistas deben practicar y realizar sus ejercicios con ~~total~~ máxima seguridad en todo momento siendo esta la prioridad para el buen desarrollo de la competición.

En el caso de que un deportista tome riesgos excesivos en la competición de Freestyle, el juez que actúa como Jurado Superior informará al personal técnico de la RFEG y de seguir en esa línea de trabajo, la RFEG se reserva el derecho de cancelar la participación de un deportista que este asumiendo riesgos son control.

2.3.2. Técnicos

Los técnicos nivel 3 o ya habilitados por la RFEG en otras especialidades, podrán solicitar a través de un curso específico una habilitación para obtener licencia temporal de técnico en Parkour y poder inscribirse en la competición.

Asimismo, licenciados en ciencias de la actividad física y el deporte, magisterio en la especialidad de educación física y técnicos en actividades físico deportivas, podrán solicitar a través de un curso

específico una habilitación temporal para obtener licencia de técnico en Parkour.

Asimismo, otros interesados podrán solicitar mediante envío de curriculum a través de la Escuela Nacional de Gimnasia una habilitación temporal para obtener licencia de técnico en Parkour. Dicha habilitación será analizada en función del currículum y experiencia deportiva demostrada en la especialidad de Parkour.

NOTA: Las habilitaciones serán temporales hasta que la RFEG realice sus cursos de formación de Técnico de Parkour. Las tasas y cuotas sobre las habilitaciones estarán recogidas en el documento "Tasas y Cuotas" www.rfegimnasia.es/reglamentos

2.3.3. Jurado de la competición

Los jueces para las competiciones nacionales serán seleccionados por el Presidente del Comité de Jueces de la RFEG y habilitados por la Escuela Nacional de Gimnasia.

- **Speed**

El panel de Speed estará compuesto por el Jurado Superior, 1 Juez Crono y 3 jueces de check-point.

- **Freestyle**

El panel de Freestyle estará compuesto por 1 Juez Superior y 4 jueces efectivos, donde a cada juez efectivo le corresponderá juzgar uno de los siguientes criterios de evaluación (el cual será determinado por sorteo)

- Juez Crono
- Juez Ejecución E
- Juez Composición, uso de la pista y creatividad (C)
- Juez Dificultad (D)

Estos criterios y la escala de puntos se emplean según el Código FIG.

2.4. DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN

2.4.1 Speed

- **Clasificaciones**

El orden de salida de la primera carrera de Clasificación se determinará con un sorteo. El ranking será establecido una vez completadas las primeras carreras.

Los deportistas tienen la opción de realizar una segunda carrera (solo en las jornadas de clasificación). El orden de salida de esta segunda carrera (opcional), se determinará con un sorteo.

En el caso de los deportistas que opten por realizar una segunda carrera, será la nota de esta segunda la que será tomada en cuenta para la clasificación final.

Se establecerá el ranking final de la clasificación una vez realizada la segunda carrera. En el caso de empates, se aplicarán las reglas de desempate establecidas en el Código FIG.

- **Finales**

Los 8 mejores deportistas del ranking final de la Clasificación participarán en la Final, compuesta por una única carrera.

En el caso de un empate en cualquier puesto, se aplicarán las reglas de desempate establecidas en el Código de puntuación FIG.

Una vez finalizadas las jornadas de clasificación, se establecerá el siguiente orden de salida en la final:

Clasificación	Orden salida Final
1º	8º
2º	7º
3º	6º
4º	5º
5º	4º
6º	3º
7º	2º
8º	1º

- **Sistema de salida**

Paso 1: Según el orden establecido de salida, los/as deportistas deben estar preparados/as para la llamada del speaker, estando presentes en la línea de salida.

Paso 2: Una vez anunciado por megafonía, si el deportista no está presente en la línea de salida después de haber transcurrido 30", (controlado por el Jurado Superior), resultará penalizado con 2 puntos y quedando descalificado a partir de los 60 segundos. No podrá participar en dicha carrera.

Paso 3: Una vez que el juez confirme que el deportista está preparado, procederá a dar la señal de salida tras decir: "A sus marcas" y "Preparados".

Los deportistas pueden empezar detrás de la línea de salida con la distancia preferida de cada uno, siempre que no se salga del circuito.

La carrera será considerada nula solo para el deportista que, antes de recibir la señal de salida, pase por delante de la línea de salida o las líneas de la calle con cualquier parte del cuerpo.

- **Check-points (CP)**

Entre las líneas de inicio y fin, los deportistas deben pasar por varios CP con orden libre. Estos CP están bien marcados en uno o una combinación de los planos horizontales y verticales.

Si al deportista le falta un CP, tiene la posibilidad de volver a pasar por dicho CP adecuadamente. La responsabilidad del paso de los CP reside totalmente con el deportista.

Inmediatamente al pasar la línea de meta, los jueces de CP informarán adecuadamente al Jurado Superior en el caso de que el deportista no pase algún CP de modo correcto.

Por el incumplimiento de cualquier CP antes de pasar la línea de meta resultará en la descalificación de la carrera de este deportista por el Jurado Superior.

- **Tiempo**

Se cronometra con un sistema que mide en 1/1000 de segundo. El tiempo que se muestra se redondeará al 1/100 de segundo, por ejemplo; tiempo medido: 20,349, tiempo mostrado: 20,35. En el caso del ejemplo de un tiempo como 20,245 se redondeará a favor del deportista, mostrando el tiempo como 20,24.

Si no se dispone de ningún sistema de crono, o si el sistema presente no funciona correctamente, será el Juez Crono el responsable de medir el tiempo.

En cualquier caso, el juez crono siempre debe medir el tiempo manualmente como recurso necesario. Cuando no se encuentre la línea de inicio cerca de la línea de meta, el tiempo será medido por un juez posicionado en la línea de meta. Se debe garantizar que, al usar un cronómetro, el tiempo se mida por décimas de segundo.

2.4.2. Freestyle

- **Clasificaciones**

El orden de salida para la primera carrera de Clasificación será determinado por sorteo.

Las carreras tendrán una duración máxima de 70 segundos, y se aplicará el criterio definido en el punto 2.4.

Al finalizar la primera carrera, se realizará un ranking provisional acorde con los resultados conseguidos.

Los deportistas podrán optar voluntariamente por realizar una segunda carrera, realizando el orden de salida por sorteo y será esta segunda nota la que se tendrá en cuenta para la clasificación final. La opción de realizar la segunda carrera no es posible en las finales.

Se establecerá el ranking final de la clasificación una vez realizadas las dos carreras. En el caso de empates, se aplicarán las reglas de desempate establecidas en el Código FIG.

- **Finales**

Participarán en la Final los ocho mejores deportistas del ranking de la jornada de Clasificación.

La final consistirá en una sola carrera y en caso de empate, se aplicarán las reglas de desempate según Código de puntuación FIG.

Una vez finalizadas las jornadas de clasificación, se establecerá el siguiente orden de salida en la final:

Clasificación	Orden salida Final
1º	8º
2º	7º
3º	6º
4º	5º
5º	4º
6º	3º
7º	2º
8º	1º

- **Sistema de salida**

Los deportistas deben estar preparados para subir al pódium según el orden de salida, siempre a la hora de ser llamados por el speaker.

Cuando el speaker solicite al deportista que suba al pódium, el deportista deberá estar presente para no producir retrasos en el desarrollo de la competición. Este deberá empezar su ejercicio al recibir la señal de salida.

No estar presente en el punto de inicio de la zona de competición transcurridos 30 segundos tras haber recibido la llamada del speaker, resultará en la deducción de 2 puntos del Jurado Superior.

- **Tiempo**

El tiempo de la ejecución del ejercicio (con un máximo de 70 segundos) dará comienzo una vez recibida la señal de salida. El deportista podrá terminar su rutina en un punto de su elección dentro del circuito de competición.

Si la rutina del deportista durara menos de 30 segundos o más de 70 segundos, resultará en la deducción de 2 puntos por el Jurado Superior. Asimismo, los jueces no puntuarán aquellos elementos que se realicen a partir de los 70 segundos.

Se realizarán señales acústicas entre los 60 y 65 segundos de su rutina, seguida por otra señal al acabar los 70 segundos con el fin de avisar al deportista de su tiempo.

- **Puntuación**

3 jueces puntuarán la rutina de cada deportista teniendo en cuenta los 3 criterios que se definen a continuación, proporcionando entre 1 y 10 puntos para cada criterio. El resultado máximo entonces, será $3 \times 10 = 30$ puntos. Los jueces pueden puntuar con medios puntos, por ejemplo: 7,5).

Primer Criterio: E (Ejecución)

- Aterrizaje seguro y sin errores de ejecución. El movimiento deberá ser finalizado antes de aterrizar y sin perder el control.
- Ejecución fluida y sin pausas al tomar los pasos.
- Ejecución con seguridad, maestría y amplitud.

Segundo Criterio: C (Composición, uso de la pista y creatividad)

- Mínimo de 4 elementos/trucos.
- Elementos de acrobacia sin límite.
- Uso total de obstáculos utilizados en el ejercicio.
- Aplicación del uso excepcional y/o magistral de la pista y los obstáculos.
- Se valorará el uso de los obstáculos como apoyo en la realización de un elemento.
- El uso de varios tipos/tamaños/ángulos de los obstáculos durante la rutina.
- La ejecución de elementos por encima, por debajo o a través de un obstáculo a otro.
- La unión de movimientos únicos y/o magistrales

Tercer Criterio: D (Dificultad)

- La dificultad de los elementos y la rutina (dónde y cómo se ejecuta.)
- La variedad de los movimientos.

Deducciones

El Jurado Superior tiene la responsabilidad de anotar cualquier infracción o incumplimiento de las normas técnicas de competición. Se restará del total de los 3 jueces cualquier penalización que la actividad del deportista incurra a lo largo de la duración del día de competición.

Infracciones que suponen una deducción de 2 puntos o penalización de 2 segundos

- El incumplimiento del Código de vestimenta .
- No estar presente al ser llamado por el speaker (más de 30 segundos).
- Retrasar la carrera por motivos ajenos a la organización de la competición.

Infracciones que suponen la descalificación del deportista

- Obstaculizar el recorrido de otro deportista.
- Comportamiento general no adecuado.
- No estar presente al ser llamado por el speaker (más de 60 segundos.)
- Incumplimiento grave del Código de puntuación o normativa técnica.
- Cruzar la zona de competición en medio de otra carrera.

• **Código de vestimenta de deportistas**

La vestimenta de competición debe procurar ser limpia, deportiva y que la línea corporal del deportista sea reconocible.

La vestimenta en ningún caso puede impedir al deportista su ejecución y debe garantizar que todos los movimientos puedan ser ejecutados con seguridad absoluta. Objetos y accesorios sueltos no están permitidos.

La vestimenta no puede mostrar ningún tipo de texto, símbolo ni otros dibujos que lleven conductas racistas, xenófobas, intolerantes o cualquier otro tema ofensivo. Se prohíbe el uso de lentejuelas y joyas en la vestimenta, tanto como la pintura corporal.

Se permite que los deportistas lleven camisetas, polos, leotardos y sudaderas con o sin manga. Tienen la elección libre de llevar puesto pantalones cortos, bermudas, chándal, pantalones (sin que queden muy anchos por la seguridad del deportista), y mallas. Los deportistas deben llevar calzado adecuado, sea deportivo o de correr, lo cual será elección de cada uno.

En cuanto a la publicidad, el marketing y logotipos de fábricas, deberá ser aprobado por el departamento de marketing de la RFEG.

- **Código de vestimenta para jueces**

Los jueces tienen la libertad de llevar camisetas, polos, camisas u otra prenda de manga larga o corta. También se permite el uso de sudaderas y abrigos. Los hombres pueden llevar pantalón largo o corto, y las mujeres pueden elegir entre pantalón largo, corto y falda.

Su ropa no puede llevar ningún elemento de marketing o publicidad. En los Campeonatos del Mundo, Copa del Mundo y eventos multideportes, la FIG o el comité organizador podrá suministrar a los jueces camisetas, polos u otra ropa oficial que deberán usarse obligatoriamente.

- **Calentamiento**

El calentamiento será realizado 30 minutos antes de la competición separando a los participantes de Freestyle and Speed. Los deportistas compartirán la zona de competición con otros competidores durante el calentamiento, limitando la cantidad de personas presentes en la zona de competición.

- **Ceremonias de entregas de medallas y trofeos**

En las ceremonias de entregas de trofeos y medallas, los/as ganadores/as de las medallas no pueden permanecer en el pódium con el torso desnudo. El incumplimiento de esta norma puede acarrear la descalificación de los deportistas implicados.

- **Acompañamiento musical**

Todos los ejercicios en la modalidad de Freestyle se realizan con música. Están prohibidas letras inapropiadas (p.e. sexual, ofensiva, agresiva, violentas, etc.).

El uso de la música durante el ejercicio no es más que una cuestión estética para favorecer la experiencia del público y los participantes, y en ningún caso deberá ser evaluado por los jueces como parte del ejercicio.

3. CATEGORIAS

En el calendario de la RFEG, se organizará un campeonato nacional anual, cuya inscripción estará abierta para las federaciones afiliadas a la RFEG.

Las categorías para la participación en competiciones nacionales serán las siguientes:

- Base
- Sub-16

- Absoluto

En la categoría base deberán aprender la mayor técnica posible, todos los movimientos básicos de Parkour y acrobacia básica para crear una buena base de cara al futuro.

La competición base se realizará bajo un programa deportivo específico para esta categoría.

En las categorías Sub-16 y Absoluto se competirá bajo el Código FIG.

CAMPEONATO DE ESPAÑA 2020

Modalidades: Speed y Freestyle

Categorías: Base, Sub-16 y Absoluto.

Parkour Kids: de 6 a 12 años (Base)

- Edad Nacidos entre 2007 y 2013
- Programa Técnico Individual
- Duración del ejercicio Freestyle – 20"- 70"
Speed – 10"- 60"

Sub-16: de 13 a 16 años

- Edad Nacidos entre 2003 y 2006
- Programa Técnico Individual
- Duración del ejercicio Freestyle – 30"- 70"
Speed – 10"- 60"

Absoluto: 16 años en adelante

- Edad Nacidos en 2003 y anteriores.
- Programa Técnico Individual
- Duración del ejercicio Freestyle – 30"- 70"
Speed – 10"- 6"

Participación:

- Abierta según inscripciones.
- Cada deportista podrá participar individualmente en cada modalidad o en ambas (Speed y Freestyle).

- Habrá una fase de clasificación y finales de cada modalidad para tanto hombres como mujeres. En cada modalidad clasificarán para la final un total de 16 deportistas (8 hombres y 8 mujeres).

Formato y programa técnico Campeonato de España 2020

- El programa técnico de la competición será determinado en enero del 2020.
- Se realizará una reunión con la comunidad del Parkour en España para perfilar y consensuar los formatos de competición en diciembre 2019.