# REGLAS DE COMPETENCIA

# PARKOUR DEPORTIVO

# AÑO 2019

Imagen que contiene exterior, texto

Descripción generada automáticamente

## REGLAMENTO TÉCNICO ELABORADO POR LA COMISIÓN TÉCNICA PK

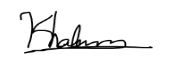
### Validez: 2019

**ESTE DOCUMENTO PERTENECE A LA CONFEDERACIÓN ARGENTINA DE GIMNASIA Y SU COMISIÓN TÉCNICA DE PARKOUR DENTRO DE LA MISMA.**

**ESTE DOCUMENTO ES APTO PARA UTILIZAR EN LAS FECHAS DE COMPETENCIAS PREVISTAS PARA EL AÑO 2019 DENTRO DE TODO EL TERRITORIO.**

**ESTE ARCHIVO ES DESARROLLADO POR PROFESIONALES IDONEOS DEL DEPORTE Y DEBE USARSE ÚNICAMENTE CON EL CONTROL DE ESTAS PARTES.**

**LOS ABAJO FIRMANTES SE INVOLUCRAN COMO DIRECTIVOS DE ESTAS COMPETENCIAS, ASÍ COMO DESARROLLADORES DE LA RAMA DENTRO DE LA CONFEDERACIÓN ARGENTINA DE GIMNASIA, Y SUS RESPECTIVAS FEDERACIONES PROVINCIALES.**

****

**BUONO PUGH, MICAELA J.**

**Presidente de la comisión técnica PK CAG**

**INDICE**

**1. GENERALIDADES**

**1.1 DEFINICIONES**

**1.2 EDADES Y FORMATOS DE COMPETENCIA**

**1.3 EMERGENCIA MÉDICA**

**1.4 SEGURO MÉDICO**

**1.5 CEREMONIAS**

**2. ATLETAS**

**2.1 TOMA DE RIESGOS**

**2.2 CODIGO DE VESTIMENTA**

**2.3 CODIGO DE CONDUCTA**

**2.4 CONTROL DE SUSTENCIAS**

**2.5 SANCIONES**

**3. REGLAS DE LOS FORMATOS DE COMPETENCIA**

**3.1 SPEED RUN**

**3.2 SKILLS**

**3.3 FREE STYLE**

**3.4 CARRERA POR POSTAS**

**3.5 CAPTURA**

**4. DESEMPATES**

**4.1 SPEED, FREE STYLE Y CARRERA POR POSTAS**

**4.2 SKILLS**

**4.3 CAPTURA**

**5. JUECES**

**5.1 CODIGO DE CONDUCTA**

**5.2 CODIGO DE VESTIMENTA**

**5.3 SANCIONES**

**1. GENERALIDADES**

**1.1. Definición**

Parkour (PK) es un deporte urbano de tiempo libre competitivo que consiste en desplazarse de un lugar a otro superando (sin equipo de asistencia) utilizando diferentes obstáculos durante el trayecto, de la forma más rápida, segura y eficiente posible, con movimientos ágiles y técnicas descriptas en el Anexo 1 adjunto a este documento.

Todos los siguientes formatos de competencia están contemplados como válidos:

**Speed (SP)** consiste en una carrera cronometrada donde el objetivo es ir de un punto "A" a un punto "B" con eficiencia, utilizando movimientos específicos de Parkour para superar los obstáculos.

**Freestyle (FS)** consiste en un recorrido, donde el objetivo es desplazarse con estilo, fluidez y maestría, durante un tiempo máximo de 80 segundos, utilizando: -movimientos de Parkour específicos para superar obstáculos, - movimientos acrobáticos en zonas específicas del recorrido para mostrar creatividad y maestría.

**Skills (SK)** Este tipo de formato está destinado a proporcionar desafíos en una pista compuesta por una cadena de movimientos basados en movimientos básicos con maestría o dominio total del gesto técnico. (versatilidad).

**Carrera por Postas (CP)** consiste en una carrera por velocidad de 2 integrantes intercambiando en determinado punto una posta. Se divide en categorías: Hombres, Mujeres y Mixto

**Captura (CAP) c**onsiste en capturar el velcro de color del adversario a través del espacio delimitado dentro de la pista de obstáculos. Se divide en las siguientes modalidades: 1vs1, 2vs2, 4vs4

Todos los formatos de competencia se basan en un sistema de puntuación que comienzan en 0 puntos, y se restablecen con cada etapa.

**2.2. Edades y formatos de competencia**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Menores** | **Edad 9-13** | **Reglas específicas Speed  Skills CP CAP** |
| **Junior** | **Edad 14-16** | **Reglas FIG modificadas**  **Speed**  **Free Style**  **Skills** |
| **Senior** | **FIG Edades = 17+** | **Reglas FIG**  **1x speed run**  **1x freestyle** |

**1.3. EMERGENCIA MÉDICA**

Durante todo el evento, es obligatoria la presencia de personal certificado para prestar primeros auxilios, y contar mínimamente con un área protegida o servicio de ambulancia para traslados. Dicho vehículo deberá operado por personal calificado y equipado regulado por la ley. El Comité Organizador tomará las medidas necesarias para que los vehículos de emergencia tengan acceso fácil y rápido el área de competencia. El comité organizador garantizará el acceso rápido y eficiente de los vehículos de emergencia al sitio del concurso.

**1.4. SEGURO MÉDICO OBLIGATORIO**

Todos los atletas al momento de la inscripción al torneo deberán presentar póliza de seguro de accidentes personales con cláusula de NO REPETICIÓN. En caso de no tenerlo, el Comité organizador local (LOC) deberá proveer vendiendo este seguro al momento de la acreditación a estos deportistas.

**1.5. CEREMONIAS**

En las ceremonias de apertura y cierre de evento, el comité organizador deberá proporcionar un espacio a la secretaría técnica de Parkour de la Confederación Argentina de Gimnasia para proporcionar todos los anuncios pertinentes a la actividad, así mismo brindar un espacio para los patrocinadores, sponsors y comisión organizadora del evento.

Todas las competiciones de Parkour deben incluir actividades tales como exhibiciones, talleres abiertos, sesiones educativas y oportunidades de práctica para jóvenes y un público general, para desarrollar el Parkour y promover el deporte de manera inclusiva.

Deberá existir una ceremonia de entrega de premios, medalla y menciones a los participantes y entidades pertinentes, acuerdo con las necesidades presentadas en el Anexo 1 a este documento.

**2. ATLETAS**

**2.1. TOMA DE RIESGOS**

La seguridad de los atletas es imprescindible. Los atletas deben practicar y realizar su desempeño con total seguridad y el más alto grado técnico posible. La seguridad y el riesgo personal será la mayor responsabilidad individual de cada atleta. En caso de que el atleta tome un riesgo excesivo en la competencia de estilo libre, el juez que también actúa como Presidente del Panel de jueces deberá deducir 4 puntos del puntaje final del jurado

**2.2. Código de Vestimenta**

La vestimenta de competición debe ser deportiva y reconocible como acorde al cuerpo del atleta. La impresión general debe ser limpia y deportiva (sin agujeros o vestimentas rasgadas).

La vestimenta de la competencia no debe, bajo ninguna circunstancia, obstaculizar al atleta en su desempeño y ejecución, y garantizar que todos los movimientos puedan ejecutarse con total seguridad. No se permiten artículos sueltos y adicionales.   
La vestimenta de la competencia no puede mostrar ningún texto, símbolo o dibujo con temas de guerra, violencia, religión, política, alcohol, sexo y drogas o cualquier otro tema ofensivo. No se permiten lentejuelas en la vestimenta de competición y joyas. No se permite pintura corporal. Los atletas pueden usar camisetas, camisas de polo, suéter con o sin mangas. Pueden usar pantalones cortos, pantalones de chándal o pantalones no demasiado anchos, que pongan en peligro la seguridad del atleta. Los atletas deben usar calzado deportivo o calzado adecuado a su elección.

**Penalizaciones**

El incumplimiento de las reglas mencionadas anteriormente conlleva una penalización de 2 segundos añadida al resultado final de la prueba de Speed y una deducción de 2 puntos del puntaje total del panel de jueces en la prueba de Free Style y Skills.

**2.3 CÓDIGO DE CONDUCTA**

* Los atletas deberán reportar a la oficina de competencia al menos una hora antes del comienzo de la competición en Cada día de competición.
* Los atletas deberán familiarizarse con el área de competencia y las instalaciones, teniendo acceso al mismo al menos 2 (dos) días antes de la competencia.
* Los atletas respetarán y aceptarán el juicio del jurado.
* Todos los atletas deben liberar a la pista de competencia cuando su horario haya finalizado. En caso de incumplimiento, el mismo puede ser advertido o suspendido según el criterio del panel de jueces.
* Todos los competidores que tienen medallas o premios, deben asistir a la ceremonia de entrega de premios, se indica que si el atleta no está presente durante la ceremonia de premiación, se premia al siguiente gimnasta
* Cada atleta es responsable de cualquier daño o destrucción intencionada, daños a la propiedad ajena o daño a la imagen del parkour deportivo.

**2.5. Infracciones y sanciones:**

a) El consumo de bebidas alcohólicas y drogas o en la zona y en los alrededores: Suspensión del evento.

b) Agresión física a los jueces o miembros del personal: Suspensión del evento, con posibilidad de perder su licencia como atleta.

c) Gestos de insultos a los jueces o miembros del personal: Advertencia verbal. Ante reincidencia, la suspensión de uno a seis meses según determine la COMISIÓN DE DISCIPLINA DE LA CAG según informe elevado por la secretaría técnica de PK CAG.

d) Tirar basura o cualquier tipo de objeto en el área de la competición: Advertencia verbal. Ante reincidencia, la suspensión de uno a seis meses según determine la COMISIÓN DE DISCIPLINA DE LA CAG SEGÚN INFORME de la secretaría técnica de PK CAG.

e) Agresiones verbales en la zona del evento: Advertencia verbal. Ante reincidencia, la suspensión de uno a seis meses según determine la COMISIÓN DE DISCIPLINA DE LA CAG según informe de la secretaría técnica de PK CAG.

f) Daño deliberado a la propiedad del organizador: suspensión, más gastos de reparación en el material dañado. Además, puede variar desde una suspensión del evento en cuestión, a suspensión total del año, y la pérdida de puntos en el ranking según determine la secretaría técnica de PK CAG.

g) La agresión física a la prensa: Suspensión automática de 6 a 12 meses, según determine la secretaría técnica de PK CAG.

h) Las quejas exacerbadas o agresiones por de las personas vinculadas directamente a un atleta (ejemplos: jefes de equipo, patrocinadores, familiares, etc.) pueden resultar en sanciones para los atletas.

i) Todos los involucrados en el evento como patrocinadores, directores deportivos, organizadores, miembros organizadores, las personas que participan directamente en los acontecimientos, la prensa, también están sujetos a estas sanciones.

j) El infractor tendrá el derecho de decisión de la apelación, siempre que se haga por escrito y en un plazo máximo de 48 horas después de la formalización de la pena que debe imponerse a los atletas por la entidad.

k) Cualquier tema controvertido o no cubierto por el presente Reglamento serán definidos por el Jefe de jueces y el Comité Organizador, e incluso por la secretaría técnica de PK CAG.

**3. REGLAS DE LOS FORMATOS DE COMPETICIÓN**

Todos los eventos se basan en un sistema de puntuación que comienzan en 0 puntos, y se restablecen con cada etapa.

Las etapas de competencia consisten en Clasificaciones y Finales.

El orden inicial para la primera carrera de calificación será determinada por un sorteo. Al final de la primer carrera será establecido un ranking. Los atletas podrán elegir tener una segunda carrera (SP y FS). El orden inicial de esta segunda carrera (opcional) será determinado por lista. Para los atletas que han elegido tener una segunda carrera, sólo cuenta el resultado de la segunda pasada. El ranking final de calificaciones será establecido al final de las segundas carreras. En caso de un empate, en cualquier lugar, aplicar las reglas de desempate que figuran en el art. 4. en el artículo correspondiente a cada formato.

**3.1. Speed**

**Categoría Junior Speed** - Distancia de la pista: 20m (doble sentido, ida y regreso) Con al menos 6 obstáculos diferentes (uno por cada categoría de movimiento: Vault, swing, wallrun, y caídas máxima de 2m. de altura)

1. 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.
2. Seguridad: El atleta NO debe caer sobre superficies duras para los descensos. La pista puede estar compuesta por superficies blandas y colchonetas

**Categoría SENIOR Speed** - Distancia de la pista: 40m (doble sentido, ida y regreso) Con al menos 10 obstáculos diferentes (uno por cada categoría de movimiento: Vault, swing, wallrun, y caídas máxima de 2m50. de altura)

1. 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.
2. Seguridad: El atleta debe caer sobre superficies duras para los descensos. La pista NO puede estar compuesta por superficies blandas y colchonetas, siendo estas las reglas FIG.

**Comienzo y fin de la corrida:**

La zona de inicio y llegada de la pista debe estar marcada por una cinta de color contrastante en el suelo de al menos 10cms de ancho y con un área de 1 metro cuadrado para asegurar la seguridad del atleta.

Los atletas deben estar listos para ser llamados por el orador para presentarse en la línea de salida de acuerdo con la lista de inicio. Cuando el orador solicita al atleta que se presente en la línea de salida, el atleta debe hacerlo sin demora. Si no se presenta en la línea de salida después de 30 segundos (controlado por el juez del ST) después de haber sido llamado, se descalificará esa carrera.

Una vez que el atleta se presenta, El juez de línea de salida y de tiempo (ST) preguntará si el atleta está listo. Cuando el atleta indica verbalmente que está listo, comienza una cuenta regresiva que debe ser señalada verbalmente por el juez con una bocina y/o por un reloj de cuenta regresiva adyacente a la línea de salida. A la orden de “Listo”, “preparado”, “YA” el atleta debe comenzar su carrera, comenzando su tiempo. Si el atleta se inicia antes o durante la cuenta regresiva de este período, se descalificará esa carrera.

**Checkpoints**

Pueden existir puntos de verificación dentro de la pista que serán zonas, espacios o elementos a marcar por el atleta para dar como válida su carrera. Estos puntos deben estar claramente visibles y marcados. La falta de acceso o toque en estas determinadas pueden ser penalizadas con segundos adicionales o descalificación de la carrera según categoría y criterio de la mesa de jueces.

Inmediatamente después de que el atleta haya cruzado la línea de meta, los jueces de los puntos de control (CP) envían una señal al Presidente del panel de jueces en caso de que el atleta no haya pasado un punto de control correctamente. Si no se pasa correctamente a través de cualquier punto de control antes de cruzar la línea de meta, el Presidente del panel de jueces (CJP) descalificará al atleta para esta carrera.

**Sincronización**

El tiempo se mide con un sistema de cronometraje medido en 1/1000 de segundo. El tiempo que se muestra se redondeará a 1/100 de segundo, por ejemplo; tiempo medido: 20,349, tiempo mostrado: 20,35. En caso de, por ejemplo. 20.245 el redondeo se hará a favor del atleta, el tiempo que se muestra es 20,24.

Si no hay un sistema de cronometraje disponible o si hay un mal funcionamiento o una falla del sistema, el juez de ST medirá el tiempo, quien en cualquier caso, siempre medirá el tiempo manualmente como respaldo. En caso de que la línea de llegada no esté cerca de la línea de inicio, el juez de tiempo medirá el tiempo en la línea de llegada. La medición manual del tiempo con un cronómetro debe garantizarse al menos en 1/10 de segundo

**3.2. SKILLS**

El desafío presentado se basa en los movimientos requeridos, y tienen un cierto número de intentos para lograr la correcta ejecución. Los logros de estos desafíos son validados por su ejecución (por un entrenador o juez). En general, son secuencias bastante complejas que pueden estar compuestas por diferentes acciones motoras.

El espacio puede presentar diferentes pistas. Para cada pista habrá un juez (generalmente es uno de los entrenadores, con un supervisor en caso de ser de la misma escuela) para validar el logro de la carrera. El atleta tendrá una hoja de control, y Cada intento y logro se anota en la hoja por el juez.

La pista está compuesta por movimientos (1 o más, esto depende del nivel de los atletas) de cada una de las cinco categorías de habilidades presentadas en el Programa de Pruebas Técnicas presentado en este manual (vaults, elementos de pared, acrobacias, swings o balanceos, corrida, etc)

Estas reglas se aplican para niñas y niños por igual. Cada uno de ellos competirá en sus propias categorías, pero la dificultad de los movimientos debe ser la misma.

Para calificar, el atleta tiene un máximo de 3 a 5 intentos a definir por la organización para completar la secuencia de movimientos. Si el atleta no logra uno de los movimientos impuestos, la carrera en su totalidad no es válida. Para las finales, los recorridos deben ser válidos en un máximo de 1 a 3 intentos (depende directamente de la dificultad de los movimientos)

Para calificar, los atletas tendrían que completar todas las pistas con el menor número de intentos. Los primeros 8 atletas que completan el desafío con los menos intentos están calificados para la final.

Para las finales gana el atleta que logra completar la pista final con menos intentos.

**3.3. FREE STYLE**

**Comienzo y fin de la corrida:**

Los atletas deben estar listos para ser llamados por el orador para presentarse en la pista de acuerdo con la lista de inicio. El atleta debe hacerlo sin demora. Si no se presenta en la pista después de 30 segundos (controlado por el juez del ST) después de haber sido llamado, se descalificará esa carrera.

Una vez posicionado en donde elija dentro de la pista de competencia, debe dar una señal visual a los jueces para indicar el inicio de su carrera, pero no debe demorarse más de 2 minutos para comenzar. Su tiempo comienza a correr con el primer movimiento ejecutado.

**Categoría JUNIOR** – Tiempo límite de hasta 60 segundos. La altura límite de los obstáculos es de 2m.

1. La corrida tiene una duración máxima de 60 segundos.
2. Jueceo: Se utilizan los criterios oficiales del reglamento internacional de competencias FIG.
3. No está permitido el uso de colchonetas en ninguna zona de la corrida.
4. El atleta puede utilizar todos los elementos y obstáculos a su disposición, excepto que la organización delimite cierto espacio por cuestiones de seguridad.

**Categoría SENIOR** – Tiempo límite de hasta 80 segundos. La altura límite de los obstáculos es de 2m50.

1. La corrida tiene una duración máxima de 80 segundos.
2. Jueceo: Se utilizan los criterios oficiales del reglamento internacional de competencias FIG.
3. El atleta puede utilizar todos los elementos y obstáculos a su disposición, excepto que la organización delimite cierto espacio por cuestiones de seguridad.

Se dará una señal audible para los atletas 15, 10 y 5 segundos antes de que finalice su tiempo.

Si el atleta realiza durante más de 80 segundos, los jueces no considerarán ningún truco o movimiento más allá de este tiempo, excepto que este falle y sea perjudicial para su salud, los demás o la imagen deportiva.

**Criterios de evaluación**

Los jueces únicamente evaluaran aquello que vean, sin posibilidad de revisión excepto que sea posible.

Los 5, 4 o 3 jueces juzgarán el desempeño de los atletas de acuerdo con los siguientes tres criterios, al otorgarle al atleta entre 1 y 10 puntos por cada uno de los criterios. El puntaje máximo es por lo tanto 3 x 10 = 30 puntos. Los jueces también pueden dar la mitad de un punto (por ejemplo, 7,5 puntos).

1. ES Ejecución, seguridad y dominio:

• Seguridad, aterrizajes intencionados (1 a 4 apoyos)

• Flow, sin vacilaciones ni pasos dudosos

• Dominio del gesto técnico

2. Composición de CC Uso de la pista y creatividad

• Espacio cubierto de la pista

• Aplicación (uso único y / o hábil de los obstáculos)

Usar diferentes tipos / tamaños / ángulos de obstáculos durante la carrera, realizar trucos sobre / debajo / a través de un obstáculo o de obstáculo a otro.

• Conexiones (vinculación de movimientos única y / o hábil)

3. D Dificultad:

• ¿Qué tan difíciles son los trucos en general?

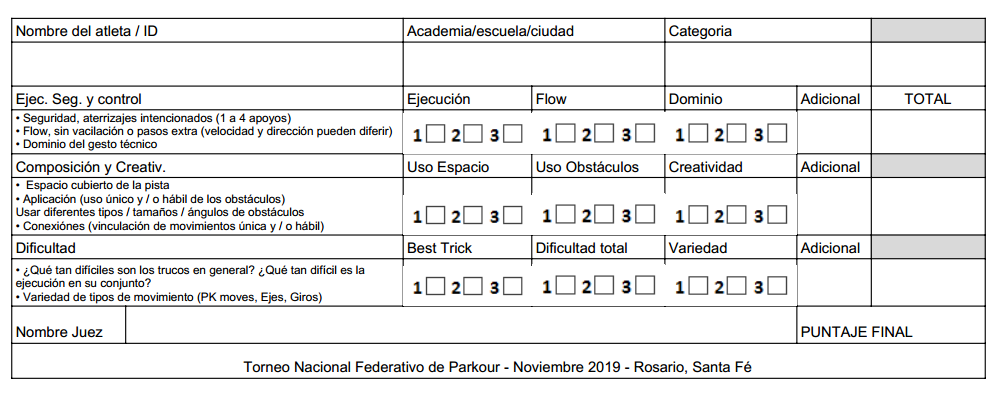
• ¿Qué tan difícil es la ejecución en su conjunto?

• Variedad de tipos de movimiento. (movimientos de Parkour, ejes y planos, giros)

**Escala de puntuación y puntos**

Para cada uno de los tres criterios mencionados anteriormente, los jueces asignan puntos de la

siguiente manera:

****

**3.4. CARRERA DE POSTAS**

Esta modalidad requiere de 2 atletas por equipo, según su categoría. El inicio y fin de cada atleta debe ser expresamente marcado y visible para todos, y debe ser en un área de al menos 1 metro cuadrado para el intercambio de la posta, controlado por el juez de línea. El atleta debe cruzar la línea de llegada y de salida indicada en la pista de manera visual con la posta en su poder para detener su tiempo.

Calificación:

El orden de inicio de primera corrida es determinada por un sistema de azar proporcionado por la organización.

Se determina el ranking final una vez finalizada todas las pasadas.

Final:

El top 4 del ranking de calificación son promovidos a la etapa final. La final está definida por una sola pasada. El orden establecido de salida es según el ranking de calificación, y los primeros lugares son quienes salen últimos. Se definen las posiciones por el menor tiempo por pasada.

En caso de empate en cualquier lugar, las reglas de desempate están establecidas en el art. 4

**3.5. CAPTURA**

Esta modalidad requiere de 2, 4 y hasta 8 atletas en la pista según la modalidad y categoría. Habrá 1 miembro por equipo con el velcro, los demás deberán contener a sus adversarios para que no lleguen hasta él. No está permitido el contacto físico intencional entre los atletas.

Calificación:

El orden de inicio de primera corrida es determinada por un sistema de azar proporcionado por la organización. Son 16 atletas o grupos (1vs1, 2vs2, 4vs4) que pasaran en 8 rondas eliminatorias por el primer puesto con una duración 30 segundos cada ronda. Pasa a la siguiente ronda quien despega primero el velcro del adversario.

En caso de empate en cualquier lugar, las reglas de desempate están establecidas en el art. 4 del presente reglamento

Final:

Mediante el sistema de eliminatorias simple, se define la semi-final, donde se enfrentarán el primer y segundo puesto por el primer lugar, y el tercer y cuarto puesto por el tercer lugar.

En caso de empate en cualquier lugar, las reglas de desempate están establecidas en el art. 4

**4. DESEMPATES**

**4.1 SPEED, FREE STYLE Y CARRERA DE POSTAS**

Si los tiempos o puntajes son equivalentes para dos o más atletas, se desempata evaluando la cantidad de movimientos (eficiencia) realizados en la misma carrera realizada. Quien realice menor cantidad de movimientos, es quien gana por diferencia de puntos.

**4.2 SKILLS**

En caso de empate, desafiarán de nuevo en 1 o incluso 2 pistas finales adicionales con mayor dificultad. En este caso el atleta tendrá sólo 1 intento.

**4.3. CAPTURA**

Si ninguno de velcros es removido en el tiempo establecido, se establece la modalidad de muerte súbita 1vs1, que puede ser en las modalidades grupales un delegado del mismo equipo competente y no necesariamente quien previamente había sido asignado, sin tiempo límite, en posición cuadrúpeda durante todo el round.

**5. JUECES**

**5.1. CODIGO DE CONDUCTA**

1. Respetar los derechos, la dignidad y el valor de los demás.

2. Sea justo, considerado y honesto en todo trato con los demás.

3. Ser profesional y aceptar la responsabilidad de sus acciones.

4. Comprometerse a brindar un servicio de calidad.

5. Conozca y mantenga una adhesión inquebrantable a la Confederación Argentina de Gimnasia y sus normativas, reglamentos y políticas de la Comisión Técnica de Parkour a nivel nacional.

6. Operar dentro de los principios de la misma.

7. No utilice su participación para promover sus propias creencias, comportamientos o prácticas donde estos son inconsistentes con aquellos de la Confederación Argentina de Gimnasia, una asociación miembro o un club afiliado.

8. Demostrar un alto grado de responsabilidad individual, sus palabras y acciones son un ejemplo a seguir por los allí presentes.

9. Mantega una actitud profesional, limpia y calmada.

10. Abstenerse de cualquier forma de acoso de los demás.

11. Abstenerse de cualquier comportamiento que pueda traer conflictos o desprestigiar a su federación y su comisión de Parkour.

12. Proporcionar un ambiente seguro para la realización de la actividad.

13. Mostrar preocupación y precaución hacia otras personas que pueden estar enfermas o lesionadas.

**5.2. CODIGO DE VESTIMENTA**

Los jueces pueden usar camisetas u otras camisas de manga corta o larga. Los jueces pueden usar jerseys o chaquetas. El hombre debe usar pantalones largos, las mujeres son libres de usar pantalones o faldas. Su atuendo debe estar libre de cualquier tipo de publicidad. Los logotipos de los fabricantes solo están permitidos hasta un tamaño máximo de 45 cm cuadrados en total por artículo.   
La comisión organizadora puede proporcionar atuendos oficiales en caso de disponer.

**5.3. SANCIONES**

Los jueces pueden ser sancionados por el jefe de jueces en caso de una falta al código de conducta, vestimenta o imprevisto. En caso de ser el jefe de jueces quien enfrente la acusación, el mismo será evaluado y sancionado por la comisión organizadora en conjunto con los miembros de la secretaría técnica de Parkour de la CAG. Estas sanciones pueden ir desde una suspensión definida o indefinida, hasta revocar su licencia como profesional de la CAG y la federación a la que pertenezca, según la gravedad de la acusación.