

INSTITUTO DISTRITAL DE RECREACIÓN Y DEPORTE
SUBDIRECCIÓN TÉCNICA DE RECREACIÓN Y DEPORTES
ÁREA DE DEPORTES**NUEVAS TENDENCIAS DEPORTIVAS (NTD)
DISTRITAL PARKOUR**

Las Nuevas Tendencias Deportivas (NTD), son todos aquellos deportes de carácter innovador y alternativo que incentiven el aprovechamiento del ocio, el tiempo libre y la sana convivencia con un componente deportivo.

ARTÍCULO 1. Objetivo: Los Juegos Nuevas Tendencias Deportivas NTD Distritales, son el conjunto de competiciones deportivas que Fomentan la calidad de vida colectiva y comunitaria de una forma organizada **sin discriminación alguna de raza, credo, condición, situación, orientación sexual y género**, para el aprovechamiento del tiempo libre, **con la finalidad de lograr** que las comunidades resignifiquen su vida personal y colectiva en los territorios; fortaleciendo vínculos familiares y comunitarios a través del desarrollo del valor de la solidaridad, confianza, trabajo en equipo y apropiación del espacio público y las manifestaciones de la conducta que los hacen evidentes en la vida de las y los bogotanos.

ARTÍCULO 2. Las categorías, edad y género es la siguiente:

CATEGORÍA	GENERO
Novatos	Masculino
Expertos	Masculino
Única	Femenino

PARÁGRAFO 1: Los y las participantes que se inscriban en la categoría que no les corresponda, automáticamente y respetando su identidad de género, serán ubicados por los jueces en la que pertenezcan.

PARÁGRAFO 2: La convocatoria para participar en la competencia distrital se realizará mediante página oficial del IDR: www.idrd.gov.co, redes sociales y/o correo electrónico.

Los interesados en participar del Torneo, se deberán inscribir mediante la página oficial del IDR, área de deportes, en el formulario online que se publicará por la organización o de forma presencial si la organización lo determina. Toda persona inscrita, deberá firmar el consentimiento informado; consentimientos adultos y/o menores de edad respectivamente.

ARTÍCULO 3: DE PARTICIPACIÓN

Podrán participar las personas que vivan, estudien o trabajen en alguna de las 20 localidades de Bogotá,

Nota: Para el Festival del mes de agosto las y los participantes pueden ser de otras regiones del país.

PARÁGRAFO 1: Para participar en cada una de las pruebas el deportista y cuerpo técnico debe presentar el documento original de identificación

PARÁGRAFO 2: el o la participante debe tener buena presentación personal, se penalizará a los participantes que no hagan uso adecuado de las prendas deportivas

PARÁGRAFO 3: El participante que sea menor de edad, debe presentarse con acompañante para el proceso de inscripción y su respectivo consentimiento informado, con su hidratación, ropa cómoda, casco y tapabocas.

ARTÍCULO 4: El participante debe cumplir con las indicaciones de la organización, como fecha, hora y lugar; se dará una flexibilidad o espera máximo de 5 minutos, de lo contrario, el participante que no se presente, quedará automáticamente eliminado por ausencia.

ARTÍCULO 5.- Está prohibido el consumo de bebidas alcohólicas y sustancias psicoactivas durante el desarrollo del evento a través de este artículo se promueve la apropiación del espacio público libre de contaminantes.

ARTÍCULO 6: Los competidores deben presentar el correspondiente Certificado de Afiliación al Sistema de Seguridad Social en Salud, ya sea a través de Régimen subsidiado o contributivo, además de cumplir con los respectivos protocolos de bioseguridad dispuesto por el Ministerio de salud.

ARTÍCULO 7: La dinámica de participación, responde a la dinámica o modalidad de competencia que puede ser carrera de velocidad, cazador y presa o retos de habilidad, para estas dinámicas a excepción de la última se realizarán enfrentamientos en donde clasifica el participante que logre un mejor tiempo. Para la dinámica de retos de habilidad cada participante se enfrenta solo a un número determinado de retos que deberá cumplir en la menor cantidad de intentos posible. Para todas las dinámicas los jueces tendrán en cuenta las especificaciones del escenario y los puntos de control o zonas delimitadas que debe respetar el participante.

ARTÍCULO 8. SISTEMA DE COMPETENCIA.

Las competencias consisten de 3 fases o instancias; clasificaciones, semifinales (en caso de necesitar) y finales. Los puntajes de cada fase no se suman, ni se transfieren. Todas las fases incluyendo las finales comienzan en cero puntos.

Inscritos	Fases de competición	Regla de clasificación
Expertos Femenino Novatos	3 fases: Clasificación Semifinal Final	Los 10 mejores tiempos de la clasificación disputan la semifinal, los 6 mejores tiempos de la semifinal participan en la final.

Esto aplica igual para las categorías de Expertos y Femenino en la dinámica de carrera de velocidad y Novatos con la dinámica de cazador y presa en donde la particularidad es que se debe tener en cuenta el tiempo que tarda el cazador en atrapar a la presa (el menor tiempo en el rol de cazador determina el ganador)

Para la dinámica de Retos de habilidad el factor que determina el ganador es la mayor cantidad de retos superados con éxito, en caso de empate se valora aquel participante que logro estos retos en el menor número de intentos, y en caso de empate nuevamente en cuanto a retos superados y numero de intentos ejecutados se debe realizar un último reto de desempate con un único intento hasta encontrar un ganador.

NOTA: Según el festival, actividad o evento lo requiera se pueden realizar una o más de estas dinámicas de competencia. El factor más importante a tener en cuenta es el escenario en donde se va a desarrollar y/o el mobiliario con el que se cuenta. El segundo factor a tener en cuenta es el enfoque u objetivo de la actividad a realizar.

ARTÍCULO 9. La obtención de puntos será de la siguiente manera:

- Para el caso de las dinámicas de carrera de velocidad y cazador y presa no se asignan valores de puntuación ya que lo que se debe tener en cuenta para calificar a los participantes es el tiempo que estos logren en su ejecución.
- Para la dinámica de retos de habilidad se asignan 3 puntos a cada reto superado con éxito en el primer intento, 2 puntos para dos intentos, 1 punto para tres intentos y 0 puntos para un reto no logrado.

ARTÍCULO 10. El participante deberá cumplir el recorrido o circuito en su totalidad pasando por los puntos de control en la dinámica de carrera de velocidad. En cuanto a la dinámica de Cazador y presa el enfrentamiento consta de un tiempo límite de 30 segundos.

Para la dinámica de Retos de habilidad los participantes tienen 5 intentos por reto en la fase de clasificación, 3 en la semifinal y 3 en la final; 1 intento para el desempate en caso de ser necesario.

PARÁGRAFO 1: el rendimiento de cada competidor se juzga en la impresión general que incluye, pero no se limita a:

- a. Tiempo que tarda en completar el recorrido / tiempo que tarda en atrapar a la presa
- b. Cumplir con los puntos de control del recorrido / respetar el espacio delimitado
- c. Participar en la totalidad de los retos
- d. Retos logrados con éxito
- e. Cantidad de intentos por reto

ARTÍCULO 11. El torneo tendrá una duración de dos días si por causa mayor no se puede completar el total de encuentros, se obtendrá el cuadro de honor con el total de puntos con corte al momento de la suspensión del torneo, igualando el número de encuentros para todos los equipos.

PARÁGRAFO 1: Para efectos del Artículo anterior, las consideraciones de causas de fuerza mayor:

Llámesese fuerza mayor:

- a. Factores climáticos.
- b. Carencia de luz artificial o natural.
- c. Invasión del terreno de juego y que no sea posible su evacuación.
- d. Mal estado del terreno de juego, que ofrezca peligro para la integridad física.
- e. Otros aspectos insalvables que el cuerpo arbitral y/o jueces consideren.
- f. Ausencia de árbitros o jueces.

ARTÍCULO 12. VALORES CIUDADANOS Y JUEGO LIMPIO.

Al desarrollar las actividades deportivas se promueve un escenario de encuentro que incluye la resignificación de los valores como la confianza, la solidaridad, el trabajo en equipo y la apropiación del espacio público. Para ello se considera la siguiente tabla de puntuación de valores ciudadanos y Juego Limpio que se aplicará de la siguiente forma:

MEDICIÓN VALORES	SI PARTICIPA	SI PARTICIPAN ALGUNOS	SI NO PARTICIPAN
Puntos para él o la participante que esté activamente en la actividad de juego cooperativo y reconocimiento con todos los integrantes del grupo de competencia de acuerdo al orden de participación.	3 PUNTOS o menos 30 centésimas de Segundo	2 PUNTOS o menos 20 centésimas	0 0 centésimas
El o la participante que se presente con el acompañamiento de dos (2) parientes de primer grado de consanguinidad (Papá, Mamá, Hermano), fortaleciendo la manifestación de la conducta de corresponsabilidad en el espacio público.	3 PUNTOS o menos 30 centésimas	2 PUNTOS o menos 20 centésimas	0 0 centésimas
El o la participante que quiera evidenciar a través de una representación las manifestaciones de la conducta relacionada con los valores (confianza, solidaridad, trabajo en equipo y apropiación del espacio público) al iniciar, durante y al finalizar su ronda de participación a través de prendas alusivas, representaciones gráficas o grafiti (en el espacio determinado).	5 o menos 50 centésimas	3 o menos 30 centésimas	0 0 centésimas
El participante que quiera evidenciar a través de una representación las manifestaciones de la conducta relacionada con los valores (confianza, solidaridad, trabajo en equipo y apropiación del espacio público) por medio del Hashtag #por-respetoalotro, cada vez que se termina una ronda por cada categoría y compartirlo en las redes sociales @IDRD.	5 o menos 50 centésimas	3 o menos 30 centésimas	0 0 centésimas
Puntos por prestar algún implemento deportivo para que otro participante pueda realizar su ronda, como manifestación de reconocimiento al otro enmarcado en el valor de la solidaridad.	20 o menos 20 centésimas	1 o menos 10 centésimas	0 0 centésimas
Puntos por presentarse a la zona de participación con objetos para reciclaje u objetos como papel, botellas, cajas, paquetes, tapas entre otros, que se encuentren dentro del escenario deportivo. Manifestación de la conducta del buen uso y disfrute del espacio público.	2 o menos 20 centésimas	1 o menos 10 centésimas	0 0 centésimas
Puntos a los deportistas de mayor trayectoria que compartan algo de su conocimiento en "trucos" específicos con los participantes de la categoría anterior o a los que no clasificaron a la siguiente ronda. Como una manifestación de la conducta de capacidad de compartir, ayuda, generosidad y compañerismo que se	2 o menos 20 centésimas	1 o menos 10 centésimas	0 0 centésimas

asocia al valor de la solidaridad.			
Es de vital importancia mantener una escucha activa, para así dar seguimiento de las instrucciones, fortaleciendo la apropiación y respeto al espacio público. Manifestación de la conducta de seguimiento a normas que se asocia al valor de trabajo en equipo.	2 o menos 20 centésimas	1 o menos 10 centésimas	0 0 centésimas

Nota: Para las dinámicas de carrera de velocidad, cazador y presa la calificación en valores se asignará restando centésimas de segundo al tiempo conseguido por el participante.

ARTÍCULO 13. ADMINISTRACIÓN DEL TORNEO.

El juzgamiento será realizado por un grupo de deportistas de trayectoria Nacional apoyados por profesionales del equipo de Nuevas Tendencias Deportivas.

PARÁGRAFO 1: El comité de penas y sanciones está conformado por:

- Monitor del programa de Nuevas Tendencias Deportivas.
- Coordinador/ Líder representante de la mesa distrital de Parkour
- Dos participantes postulados de manera autónoma.

ARTÍCULO 14 METODOLOGÍA DE COMPETENCIA PARA CARRERA DE VELOCIDAD:

- La competencia se dará bajo la dinámica de carrera de velocidad, en la cual se enfrentan dos participantes a la vez, superando una pista de obstáculos.

- El recorrido de la pista de obstáculos será de 30 metros ida y vuelta o 60 metros solo ida, en línea recta, forma de U o L. (solo ida o 30 metros para las mujeres)

-Nota importante: La línea o ruta puede variar en cada fase de competencia de ser decidido por el panel de jueces a cargo y será mostrado antes reiniciar cada competencia.

- Se realizará de forma aleatoria la distribución de los Vs. (participantes 1 y 2) En donde los mejores tiempos pasarán a la ronda siguiente.

-Línea o ruta: se debe cumplir en su totalidad de acuerdo a lo señalado, incluyendo los puntos de control. Lo cual estará a cargo de los jueces de línea o recorrido en su totalidad.

-En caso de que un participante no pase por alguno de los puntos de control éste deberá devolverse a pasar por el punto que le faltó.

- Debe existir un Juez de salida y planilla encargado de indicar la salida y registrar los tiempos, dos jueces de cronometraje encargados de tomar el tiempo de cada participante en su recorrido y un juez de recorrido o juez de línea encargado de verificar que se cumpla el recorrido y los puntos de control.

-Los participantes limpiarán el área de competencia y evitarán interferir de cualquier manera con el progreso de la actividad.

-Los participantes respetarán y aceptarán el juicio del jurado.

ARTÍCULO 15 METODOLOGÍA DE COMPETENCIA PARA CAZADOR Y PRESA:

- La competencia se dará bajo la dinámica de cazador y presa, en la cual se enfrentan dos participantes uno bajo el rol de cazador y el otro de presa que luego deberán intercambiar.

-La pista debe constar de un espacio delimitado de 10 x 10 metros con obstáculos de máximo 1,5 metros de alto distribuidos dentro de este espacio de tal manera que obligue a los participantes a hacer uso de los mismos.

- Se realizará de forma aleatoria la distribución de los Vs. (participante 1 y 2) En donde los mejores tiempos en el rol de cazador pasarán a la ronda siguiente.

-Debe existir un Juez de cronómetro o temporizador a 30 segundos, encargado de indicar el inicio y el fin del encuentro y de registrar los tiempos, dos jueces de línea encargados de señalar el contacto del cazador con la presa mediante una señal auditiva y visual; y un juez auxiliar encargado de verificar que los participantes respeten el espacio delimitado e indicar mediante señal auditiva y visual en caso de que alguno se salga.

-En caso de que la presa se salga por segunda vez del espacio delimitado se para automáticamente el tiempo

-El cazador debe realizar un contacto claro y evidente sobre la presa utilizando cualquiera de sus manos sobre cualquier superficie corporal de la presa, pero sin generar daño o golpes (no se permite agarrar ni abrazar)

-Los participantes limpiarán el área de competencia y evitarán interferir de cualquier manera con el progreso de la actividad.

-Los participantes respetarán y aceptarán el juicio del jurado.

ARTÍCULO 16 METODOLOGÍA DE COMPETENCIA PARA RETOS DE HABILIDAD

- La competencia se dará bajo la dinámica de retos de habilidad donde cada participante se enfrenta solo a la totalidad de los retos existentes.
- La pista o escenario de competencia no consta de medidas o especificaciones determinadas, pero debe permitir la proposición de 5 diferentes retos de habilidad a partir de la configuración y posibilidad de modificación del mobiliario.
- Se realizará de forma aleatoria la distribución de los retos. En donde los 10 participantes en lograr la mayor cantidad de retos pasarán a la ronda siguiente.
- Debe existir un Juez de control por cada uno de los 5 retos quien se encargará de verificar que el participante cumpla el reto de acuerdo a sus características obligatorias y la cantidad de intentos que le toma.
- El participante deberá cumplir con el reto de acuerdo a las características estipuladas por el juez de cada reto para considerarse logrado con éxito.
- Los participantes limpiarán el área de competencia y evitarán interferir de cualquier manera con el progreso de la actividad.
- Los participantes respetarán y aceptarán el juicio del jurado.
- Para todas las dinámicas de competencia se realizarán máximo tres llamados a competir para cada participante; de no presentarse a tiempo en la salida este será descalificado

ARTÍCULO 17. Las faltas de respeto de cualquier jugador, entrenador u oficial hacia cualquier oponente (jugador, entrenador u oficial) árbitro, espectador o compañero de equipo deberán ser sancionadas. Las faltas y anti-valores como respeto, groserías, contestar las decisiones de los jueces, faltas intencionadas o cualquier conducta que altere el espíritu de construir valores ciudadanos y juego limpio se sancionará de la siguiente manera.

- Una advertencia oral y descuento de 2 puntos en el puntaje final
- La agresión física a otro participante será causal de expulsión de la actividad.

ARTÍCULO 18. Los aspectos generales no contemplados en este reglamento serán resueltos por el comité organizador.



INSTITUTO DISTRITAL DE
RECREACIÓN Y DEPORTE

ORGANIZACIÓN PARKOUR

