



REGLAMENTO-ATLETA JUNIOR

Skill Challenge Parkour 2026

Categoría Junior (14-17 años)

1. OBJETIVO Y FILOSOFÍA

El Skill Challenge es una prueba técnica de parkour que evalúa la precisión, control, creatividad y eficiencia en la ejecución de movimientos específicos. No se trata de velocidad ni de estilo, sino de dominio técnico en una secuencia predeterminada de habilidades. En la categoría junior, se busca fomentar la progresión hacia el nivel absoluto, premiando la capacidad de resolución rápida y la ejecución técnica pulida.

2. ESTRUCTURA DEL EVENTO

Fase 1: Calificación

- Cada atleta realiza 3 retos técnicos individuales. Se suma la puntuación total.
- Mínimo de 8/10 participantes, 15 ideal y máximo de 25.

Fase 2: Final

- Los 8 mejores puntuados acceden a una ronda final con 2 nuevos retos.

3. FORMATO SKILL CHALLENGE

Definición

- Cada reto consiste en una secuencia de 3 a 5 movimientos técnicos.
- El atleta debe completar la secuencia sin caídas, rebotes ni toques involuntarios.

Tipos de retos

Tipo	Descripción
Estático	Movimientos en línea recta o sobre obstáculos fijos.
Dinámico	Movimientos con desplazamiento y cambios de dirección.
Creativo	El atleta debe añadir un toque personal sin alterar la secuencia base.

4. PUNTUACIÓN JUNIOR

Criterio	Puntos	Descripción
Base por completar	50	Completar la secuencia sin caídas

Bonificación intento	1º: +20 / 2º: +10 / 3º: +0	Cuanto antes lo consiga, más puntos
Ejecución técnica	20	Precisión, limpieza, control del cuerpo y aterrizaje
Fluidez	10	Transiciones sin pausas ni rebotes
Máximo por reto	100 puntos	

Penalizaciones junior:

Infracción	Puntos
Rebote involuntario	-5 puntos
Toque no autorizado (mano/pierna en suelo u obstáculo)	-5 puntos
Exceder 90 segundos	-10 puntos

Cero puntos si el atleta:

- Se cae o toca el suelo con una parte del cuerpo que no sean pies o manos
- Salta un obstáculo o altera el orden de la secuencia
- No completa la secuencia en 3 intentos
- Se retira del reto

Ejemplo de puntuación: Si un atleta completa en 1º intento (50+20=70), con buena ejecución técnica (+20) y fluidez perfecta (+10) = 100 puntos. Si en ese intento tuviera 1 rebote: 100 - 5 = 95 puntos.

5. REGLAS GENERALES

- Edad: 14-17 años (cumplidos en el año de la competición).
- Atuendo obligatorio:
 - Zapatillas de suela plana y sin tacos.
 - Ropa ajustada que no pueda engancharse.
 - Permitido: Uso opcional de rodilleras.
 - Prohibido: Guantes, coderas o elementos que alteren el contacto con los obstáculos.

6. SEGURIDAD Y JUECES

Aspecto	Especificación
Superficie	Obstáculos homologados con materiales antideslizantes y radios de seguridad de 1,5 m
Altura máxima obstáculos	1,80 m
Jueces principales	3 jueces

Juez de seguridad	1 juez con poder de parar el intento por riesgo
Revisión de pista	7 minutos de observación antes de cada ronda
Entrenamiento en pista	No se permite

7. DESEMPATES

En caso de empate:

- 1 Se repite el reto con una variante técnica decidida por el juez principal.
- 2 Si persiste, se evalúa la puntuación técnica pura (base + ejecución técnica + fluidez, sin bonificación por intento).
- 3 Si aún persiste, se evalúa quién tiene menos penalizaciones acumuladas en la competición.

8. SANCIONES Y DESCALIFICACIONES

Infracción	Consecuencia
Alterar la secuencia	Descalificación inmediata del reto (0 puntos)
Uso de ayuda externa	Descalificación de la competición
Conducta antideportiva	-15 puntos o expulsión
Reclamo sin fundamento	-8 puntos

9. APELACIONES

- Plazo: 10 minutos tras la puntuación.
- Proceso: Por escrito al juez principal. Se revisa con el comité técnico.
- Decisión: Inapelable.

10. PREMIOS Y RECONOCIMIENTOS

- Los podios de las tres categorías se clasifican para la final y la medalla de la primera Skill Challenge oficial de España.
- Cada Skill Challenge (Valencia, Almería, Madrid...) tendrá premios diferentes.
- Podio o Finalistas: 50% de descuento en próximos eventos.

11. ANEXO (descargables)

- Cuadro de puntuación oficial junior (Excel / PDF)
- Hoja de registro de intentos con bonificaciones

12. CONSEJOS PARA ATLETAS JUNIOR

Preparación

Llega con tiempo suficiente para calentar y observar la pista. Planifica tu estrategia de intentos.

Estrategia

Valora si arriesgar a la primera para maximizar puntos o asegurar la base en el segundo intento.

Respeto

No interrumpas a los jueces ni a otros atletas.

Seguridad

Si ves algo peligroso, avisa al juez de seguridad.

Concentración

Mantén la calma y confía en tu entrenamiento. La presión es parte de la competición.

13. HOJA DE INSCRIPCIÓN JUNIOR (para firmar)

Datos del atleta:

- Nombre completo: _____
- Fecha de nacimiento: //____
- Categoría: Junior (14-17)

Firma:

Firma del atleta: _____

Si menor de edad, firma del tutor: _____

Declaración:

"He leído y acepto el reglamento completo de la competición Skill Challenge Parkour 2026."

Acepto que se puedan tomar fotografías/vídeos del atleta para uso promocional del evento.

Versión Junior 2026 | Adaptado para atletas de 14 a 17 años