

1. Origini del parkour

Il parkour, o Art du Déplacement, o ancora Free Running, nasce alla fine del XX secolo come pratica fisica e mentale basata sul superamento degli ostacoli urbani attraverso movimenti naturali, fluidi, efficaci o coreografici. Il suo scopo principale è l'auto miglioramento e la sfida con se stessi sul piano dello sviluppo della forza, della resistenza, dell'agilità e altre doti fisiche olistiche, ma anche migliorare la conoscenza dei propri limiti, il coraggio, la creatività, la determinazione e altre doti prettamente mentali. Data la vastità degli ambiti e delle modalità di pratica, non esiste e non può esistere un modello di competizione che possa valutare globalmente un atleta di parkour o assegnargli un livello tecnico.

Il presente regolamento nasce per offrire un'occasione ufficiale di gioco competitivo all'interno del contesto UISP, pensata per chi desidera mettersi alla prova, confrontarsi in modo sano con gli altri e valorizzare le proprie capacità. Questa proposta non modifica né sovrascrive l'identità del parkour, che resta una pratica libera e personale. La dimensione competitiva introdotta in questa sede è uno strumento al servizio della crescita individuale e collettiva, creare dei tornei e stimolare le piccole associazioni ad organizzare delle "gare" come momenti di allenamento e confronto, aiuterà la creazione di una rete di collaborazione tra le varie associazioni che praticano il parkour, e darà un'occasione ai giovani atleti di conoscere i loro coetanei appassionati di parkour, condividere esperienze divertenti, sfidanti e formative e stimolare la creazione della comunità del parkour del futuro.

Anche nel contesto della competizione, i partecipanti sono invitati a portare con sé i valori originari della disciplina: non mettersi in pericolo inutilmente, accettare le differenze, costruire forza per condividerla, non per primeggiare sugli altri.

2. Spirito della gara

La gara è un'occasione per mettersi alla prova, non per dimostrare superiorità. Si svolge in un clima di rispetto, sicurezza e partecipazione, in linea con i valori del parkour e dello statuto etico UISP.

Le fasi eliminatorie si basano sull'autogestione: non ci sono giudici, ma fiducia e responsabilità tra pari. Le finali prevedono una giuria con criteri chiari, sempre nel segno dell'espressione personale e della crescita collettiva.

La manifestazione promuove inclusione, trasparenza, correttezza e rifiuta ogni forma di abuso, esclusione o comportamento pericoloso. Anche nella competizione, restano centrali il rispetto per sé, per gli altri e per l'ambiente.

3. Categorie e requisiti di partecipazione

La gara è aperta a tutte le persone regolarmente tesserate UISP che abbiano compiuto almeno 9 anni d'età e siano in possesso dei requisiti previsti. L'organizzazione ha scelto di suddividere i partecipanti in **categorie d'età**.

Le categorie sono così articolate:

- **Categoria Piccoli:** dai 9 ai 12 anni (nati dal 2013 al 2016)
- **Categoria Medi:** dai 13 ai 16 anni (nati dal 2009 al 2012)
- **Categoria Over 16:** dai 17 anni in su (nati nel 2008 o prima)

Le categorie sono **miste** e non prevedono suddivisioni per sesso o identità di genere.

Requisiti obbligatori per la partecipazione:

- **Tesseramento UISP in corso di validità**, appartenente a un'associazione affiliata o in forma individuale;
- **Certificato medico** per attività sportiva agonistica in corso di validità; (necessario solo per essere inclusi nella classifica ufficiale, **partecipazione consentita** anche a chi ha certificato per attività non agonistica)
- **Liberatoria firmata** da un genitore o tutore, per i minorenni;
- **Iscrizione tramite modulo ufficiale** entro i termini stabiliti dall'organizzazione
<https://www.xtremedays.com/activity/parkour> ;

Ogni partecipante presentare il giorno dell'evento:

- documento d'identità
- numero tessera UISP
- copia del certificato medico

In assenza di uno dei requisiti richiesti, l'accesso alla gara non potrà essere consentito.

L'iscrizione implica l'accettazione integrale del presente regolamento e l'impegno a rispettarne i contenuti.

4. Struttura della gara e sistema di valutazione

La competizione è divisa in due parti, una prima fase eliminatoria e le finali con un numero di atleti ridotto.

4.1 Fase eliminatoria

La fase eliminatoria non necessita di giudizio né di controllo esterno. Tutta la valutazione delle singole performance è affidata all'auto giudizio dei partecipanti. L'organizzazione sceglie le location in cui si terranno le sfide.

Per ogni location l'organizzazione propone delle challenge (elementi di parkour composti da singoli movimenti o una successione di movimenti) e fornisce il dettaglio della corretta esecuzione.

Ai partecipanti viene consegnata una mappa e una scheda di valutazione in cui indicare le challenge che si è riusciti ad eseguire correttamente.

Al termine della fase eliminatoria, le schede dei partecipanti vengono raccolte e viene assegnato il punteggio.

4.2 Assegnazione del punteggio fase eliminatoria

Il punteggio per ogni challenge viene pesato in base a quanti partecipanti hanno dichiarato di aver eseguito correttamente la sfida.

Un punteggio più basso verrà assegnato a chi ha eseguito challenge che in molti sono riusciti ad eseguire e un punteggio più alto verrà assegnato a chi ha eseguito challenge completati da pochi.

10 punti per challenge / n di partecipanti hanno completato la challenge correttamente.

La somma dei punteggi collezionati da ogni partecipante andrà a creare la classifica della fase eliminatoria, divisa per categorie.

Cause di esclusione e contenziosi: premesso che lo spirito del contest è quello dell'autodisciplina e della correttezza, l'Organizzazione si riserva a suo insindacabile giudizio l'esclusione dalla finale di concorrenti per i quali i giudici avessero rilevato una registrazione dei punteggi non veritiera.

4.3 Le finali

Saranno selezionati cinque finalisti per ogni categoria, si sfideranno in 3 challenge più difficili per la finale, avranno a disposizione 3 tentativi a testa, chi chiude la challenge regolarmente al primo tentativo prenderà 5 punti, al secondo 2 punti, al terzo, 1 punto, se non la completa 0 punti.

Alla fine delle 3 prove eventuali pareggi saranno risolti valutando il punteggio di accesso alla finale, in caso di ulteriore parità verrà condiviso il piazzamento.

PROGRAMMA GARA:

DOMENICA 1 GIUGNO

10:00 presentazione e spiegazione contest

10-16 Qualifiche Skills Contest (autovalutato)

17-18 Finale Skills Contest