

International Pole Sports Federation

ULTRA Pole Championships

Κανόνες και Κανονισμοί 2018 / 2019



www.polesports.org

Copyright © 2018 IPSF

Το παρόν έγγραφο πρέπει να χρησιμοποιείται μόνο για διαγωνισμούς που εγκρίνονται από την Διεθνή Ομοσπονδία Αθλητισμού Πυλών.

Είναι ποινικό αδίκημα η αναπαραγωγή ή η χρήση αυτού του Κώδικα Σημείων χωρίς τη ρητή άδεια του IPSF.



Τι είναι το ULTRA POLE

Το ULTRA POLE είναι μια μέθοδος ελεύθερου στυλ κινήσεων στους στύλους που αποτελείται από αγωνιστικούς γύρους στυλ μάχης, όπου οι διεκδικητές επιστρατεύουν όλες τις κινήσεις για να πολεμήσουν τους αντίπαλους διεκδικητές ώστε να στεφθούν η ULTRA POLE Παγκόσμιος Πρωταθλητής 20XX. Κάθε μάχη ULTRA POLE διαρκεί συνολικά 2 λεπτά - οι διεκδικητές έχουν το πολύ 30 δευτερόλεπτα κάθε φορά για να καθορίσουν την πρόκλησή τους, εναλλάσσοντας έτσι τον χρόνο και επιτρέποντας σε κάθε διεκδικητή να αγωνιστεί τουλάχιστον 2 φορές για να δείξει τι μπορεί να κάνει. Δεν υπάρχει ελάχιστο χρονικό όριο. Αυτές οι μάχες ένας προς ένας είναι ελεύθερο στυλ (freestyle) και όχι προκαθορισμένες ρουτίνες.

Βαθμολογία

Το Σύστημα Μάχης ULTRA POLE βασίζεται σε 5 βασικές προσεγγίσεις / προοπτικές κρίσης για κάθε γύρο μάχης. το σύστημα βαθμολόγησης έχει συγκεντρωθεί για να επαινέσει τη μορφή ελεύθερου στυλ του ULTRA POLE. Κάθε ένα από τα 5 στοιχεία είναι ένας διαφορετικός τρόπος αξιολόγησης των διαφορετικών συνιστωσών της μάχης.

Αυτά τα 5 στοιχεία είναι:

1. Γύροι μάχης
2. Βαθμός δυσκολίας
3. Τεχνική εκτέλεση
4. Παρουσίαση
5. Συνολική απόδοση

Ένας γύρος είναι η σειρά του διεκδικητής μέσα σε μια μάχη δύο λεπτών. Χρησιμοποιήστε τον γύρο σας δεν θα διαρκέσει περισσότερο από 30 δευτερόλεπτα τη φορά. Χρησιμοποιήστε τον γύρο σας για να απαντήσετε στην πρόκληση του διεκδικητή σας. Ο συνδυασμός των γύρων του κάθε διεκδικητή ισούται με μια μάχη στο σύνολο της.

Τρεις ειδικευμένοι κριτές ανατίθενται να κρίνουν αντικειμενικά όλα τα κριτήρια, με έναν από τους τρεις δικαστές να είναι ο κύριος δικαστής. Ο νικητής είναι ο διεκδικητής με τη μεγαλύτερη βαθμολογία συνολικά.

Κάθε διεκδικητής θα κριθεί σύμφωνα με μια καθορισμένη δομή ως εξής:



ULTRA POLE ΦΥΛΛΟ ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑΣ – ΧΡΗΣΗ ΜΟΝΟ ΩΣ ΟΔΗΓΙΑ

ΑΘΛΗΤΗΣ 1(ΑΡΙΣΤΕΡΑ):	ΑΘΛΗΤΗΣ 2 (ΔΕΞΙΑ):	ΚΡΙΤΗΣ:
ΚΛΙΜΑΚΑ ΚΡΙΣΗΣ:	Κυριαρχεί: Πλήρεις Βαθμοί	Δεν Κυριαρχεί: Κανένας Βαθμός

ΓΥΡΟΙ ΜΑΧΗΣ	35 ΒΑΘΜΟΙ	A1	A2
Οπτική Επίδραση	5	5	5
Μουσική Ολοκλήρωση	5	5	5
Δυναμική Ροή	5	5	5
Δημιουργία Ακροβατικών	10	10	10
Καινοτομία Τρικ	10	10	10
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ	25 ΒΑΘΜΟΙ		
DOD - Ακροβατικά	5	5	5
DOD – Δύναμη στον στύλο	5	5	5
DOD - Pole Flex/contort	5	5	5
DOD – Περιστροφές στον στύλο	5	5	5
DOD – Εργασία Δαπέδου	5	5	5
ΤΕΧΝΙΚΗ ΕΚΤΕΛΕΣΗ	10 ΒΑΘΜΟΙ		
Δύναμη και Έλεγχος	5	5	5
Ακροβατικά και Ικανότητα	5	5	5
ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ	20 ΒΑΘΜΟΙ		
Εκρηκτικότητα	5	5	5
Διατηρημένη Αντοχή: Αβίαστες μάχες	5	5	5
Προβολή, στάση, αυτοπεποίθηση	5	5	5
Συμμετοχή πλήθους	5	5	5
ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΠΟΔΟΣΗ	10 ΒΑΘΜΟΙ		
Impact and Memorability	5	5	5
Motivational/Κινητικότητα	5	5	5
	ΥΠΟΣΥΝΟΛΟ:		
ΠΟΙΝΕΣ	- ΒΑΘΜΟΙ		
Πτώση	-2		
Χυδαιότητα (Φωνή και ρούχα)	-3		
Διάλειμμα στη διάρκεια της μάχης	-3		
ΣΥΝΟΛΟ ΒΑΘΜΩΝ (100 πιθανό)	TOTAL:		

Επισκόπηση Αποτελεσμάτων

Οι δεξιότητες θα κριθούν σε μια μορφή όλα ή τίποτα. Εάν ο διεκδικητής επιδεικνύει υπεροχή σε μια δεξιότητα, τότε στον διεκδικητή θα απονεμηθούν πλήρεις βαθμοί. Αν δεν είναι κυρίαρχος, δεν θα δοθούν βαθμοί. Τα φύλλα βαθμολογίας χρησιμοποιούνται ως κατευθυντήρια γραμμή για να βοηθήσουν τους δικαστές να θυμούνται τις δεξιότητες που επιτεύχθηκαν ή όχι, προκειμένου να απονεμηθεί δίκαια ο γύρος.

Ορισμοί του συστήματος βαθμολόγησης

1. Γύροι μάχης

Το τμήμα “Γύρος Μάχης” του συστήματος βαθμολόγησης καλύπτει ουσιαστικά την επισκόπηση της μάχης και τον τρόπο με τον οποίο ο διεκδικητής συνδυάζει διάφορες κινήσεις και συστατικά για να δημιουργήσει μια πρόκληση ελεύθερου στυλ.

Οπτική επίδραση:

Αυτό αναφέρεται στην επίδραση της οπτικής αναπαράστασης των συνδυασμών για μάχη στον κριτή. Η παρουσίαση έχει έναν συνολικό παράγοντα όσον αφορά την οπτική εμφάνιση;

Δημιουργική εκτέλεση ακροβατικών:

Πόση δημιουργικότητα ενσωματώθηκε στην πρόκληση που έχει τεθεί; Ο διεκδικητής προβάλλει καινοτόμο τρόπο σκέψης και δημιουργικότητας στα ακροβατικά που συνδυάζει ως απάντηση και πρόκληση; Οι κριτές θα εξετάσουν επίσης τη δημιουργικότητα που παρουσιάζουν οι διεκδικητές στις μεταβάσεις τους μεταξύ των ακροβατικών τους.

Δυναμική ροή:

Δεδομένου ότι πρόκειται για έναν ελεύθερο ανταγωνισμό, οι κριτές θα αναζητούν μια πρόκληση που κινείται συνεχώς - αυτή η γρήγορη έκδοση της μάχης θα πρέπει να ρέει συνεχώς. Μαζί με αυτό, οι κριτές θα αναζητούν μεταβάσεις που είναι ομαλές και έτσι βοηθούν τη ροή ολόκληρης της απάντησης ή της πρόκλησης.

Μουσική ολοκλήρωση:

Δεδομένου ότι η μουσική θα παρασχεθεί από τον διοργανωτή του διαγωνισμού, ο διεκδικητής πρέπει να αποδείξει την ελεύθερη ικανότητα στυλ του ενσωματώνοντας και ερμηνεύοντας τη μουσική που παρέχεται στην πρόκληση του. Ο διεκδικητής πρέπει να χρησιμοποιήσει τη μουσική στη μάχη και να προβλέψει την κίνηση της μουσικής.

Καινοτομία κόλπου:

Αυτή η εξελισσόμενη μορφή στύλου είναι το καλύτερο μέρος για να παρουσιάσετε τα νεότερα και πιο καινοτόμα κόλπα, συνδυασμούς και ιδέες. Οι κριτές θα ψάχνουν για κάτι εκτός συνηθισμένων κόλπων από τους διεκδικητές οι οποίοι αποδεικνύοντας την εφευρετικότητα και την κατανόηση της εξέλιξης της μορφής ULTRA POLE θα ανταμείβονται σε μεγάλο βαθμό στη βαθμολογία.

2. Βαθμός Δυσκολίας

Οι κριτές θα αναζητούν βαθμό δυσκολίας σε όλα τα στοιχεία που αποτελούν ένα γύρο μάχης. Αυτό περιλαμβάνει τα εξής:

Ακροβατικά:

Αυτό αναφέρεται στον βαθμό δυσκολίας που εμφανίζεται στους συνδυασμούς των ακροβατικών που περιλαμβάνονται

Δύναμη στύλου:

Οι κριτές θα εξετάσουν το βαθμό δυσκολίας των συστατικών αντοχής που περιλαμβάνονται στους γύρους μάχης.

Pole Flex / Contortion:

Οι κριτές θα αναζητούν βαθμό δυσκολίας, ευελιξίας ή κόλπα contortion που περιλαμβάνονται στους γύρους μάχης.

Περιστροφές:

Οι κριτές θα αναζητούν βαθμό δυσκολίας στην ενσωμάτωση των περιστροφών και των περιστρεφόμενων συνιστωσών στους γύρους μάχης.

Βασική εργασία:

Η βασική εργασία αναφέρεται στον βαθμό δυσκολίας οποιασδήποτε ροής με βάση το δάπεδο ή το πάτωμα, συνδυασμούς και κίνηση που χρησιμοποιούνται για τη σύνδεση των άλλων στοιχείων των γύρων μάχης.

3. Τεχνική Εκτέλεση

Αυτή η ενότητα καλύπτει την πραγματική τεχνική εκτέλεση των στοιχείων που ενσωματώνονται στο γύρο μάχης. Τα παρακάτω τμήματα θα κριθούν:

Ισχύς και έλεγχος:

Οι κριτές θα αναζητούν μια επίδειξη εξουσίας και ελέγχου σε όλους τους γύρους μάχης - ο διεκδικητής θα πρέπει να αποδείξει ότι έχει την δύναμη να ολοκληρώσει τους γύρους, καθώς και τον έλεγχο σε όλη την παρουσίαση της πρόκλησης..

Ακροβατικά και δεξιότητες:

Ενώ ο βαθμός δυσκολίας χρησιμοποιείται για να εκτιμηθεί πόσο δύσκολη είναι η εκτέλεση των ακροβατικών, αυτό το τμήμα χρησιμοποιείται για να αξιολογήσει την εκτέλεση των ακροβατικών, καθώς και την ικανότητα που χρησιμοποιείται για να παρουσιάσει ολόκληρους γύρους μάχης. Οι κριτές θα εξετάσουν επίσης την εκτέλεση όλων των συνιστωσών όσον αφορά τη μορφή και την κυριαρχία.

4. Παρουσίαση

Αυτό το τμήμα χρησιμοποιείται για την αξιολόγηση ολόκληρης της παρουσίασης των γύρων μάχης από την άποψη της διασκέδασης, της εμπλοκής και της ενέργειας.

Εκρηκτική ενέργεια:

Το ULTRA POLE είναι μια μορφή υψηλής ενέργειας, και οι δικαστές αναζητούν έτσι τους διεκδικητές που εμφανίζουν κατάλληλα την εκρηκτική ενέργεια και προβάλλοντας την ένταση της μουσικής μέσω των ενεργειών τους.

Σταθερή αντοχή – Αβίαστες μάχες:

Οι διεκδικητές πρέπει να εμφανίζουν σταθερή αντοχή σε όλη τη μάχη. Καθώς πρόκειται για αθλητισμό υψηλής ενέργειας, οι κριτές θα αναζητούν κάθε ένδειξη ότι τα επίπεδα αντοχής των διεκδικητών μειώνονται.

Προβολή, στάση και εμπιστοσύνη:

Αυτή η ενότητα αφορά τον τρόπο με τον οποίο παρουσιάζετε την πρόκλησή σας στο κοινό, τους κριτές και τους συνδιεκδικητές σας - οι κριτές θα αναζητούν την προβολή σας όσον αφορά τη σκηνική παρουσία, το χάρισμα, τη στάση και την εμπιστοσύνη στην πρόκλησή σας.

Συμμετοχή κοινού:

Οι αμφισβητίες ενθαρρύνονται να συνεργαστούν με το κοινό. Όσο περισσότερο εμπλέκεται ο κόσμος, τόσο πιο διεκδικητής ανταμείβεται. Οι διεκδικητές επιτρέπεται να χρησιμοποιούν το πλήθος. Αυτό είναι ένα από τα συστατικά που θέτει το ULTRA POLE εκτός από άλλους διαγωνισμούς στύλων.

5. Συνολική Απόδοση

Δεδομένου ότι το ULTRA POLE αφορά την εμπλοκή, οι κριτές θα αξιολογήσουν τη συνολική απόδοση των διεκδικητών αναζητώντας τα παρακάτω:

Αντίκτυπος και απομνημόνευση:

Οι κριτές θα αναζητούν τον παράγοντα γουάου. Ποιος ήταν ο αντίκτυπος που πέτυχαν οι διεκδικητές κατά τη διάρκεια των γύρων μάχης τους; Είναι αυτό το είδος των επιδόσεων που θα κάνουν το πλήθος να ξεσηκωθεί, να κερδίσει την προσοχή του, και να το θυμάται μετά την ημέρα που γίνεται; Είναι αυτό που οι άνθρωποι θα μιλάνε αύριο;

Κινητήρια δύναμη:

Θα είναι αυτή μια από αυτές τις παρουσιάσεις που θα οδηγήσουν τους μελλοντικούς διεκδικητές να αναλάβουν την πρόκληση; Οι κριτές θα αναζητήσουν μια παράσταση που πιστεύουν ότι θα παρακινήσει τους άλλους στο δικό τους ταξίδι στύλων. Μήπως η παρουσίαση της συνολικής μάχης σας κάνει να θέλετε να πηδήξετε και να το δοκιμάσετε αμέσως?

6. Κρατήσεις

Πτώση:

Οι κριτές θα αφαιρέσουν βαθμούς ανά περιστατικό. Μια πτώση ορίζεται ως ξαφνική, γρήγορη κάθοδος χωρίς έλεγχο, όπου ο διεκδικητής έρχεται σε επαφή με το πάτωμα.

Χυδαιότητα (φωνή, ένδυση και ενέργειες):

Οι κριτές θα αφαιρέσουν βαθμούς αν θεωρήσουν ότι ο διεκδικητής είναι χυδαίος (είτε σε ρούχα, χειρονομίες ή φωνητικά). Η λιτότητα και η έλλειψη σεβασμού προς το κοινό μπορεί να οδηγήσει σε αποκλεισμό ενός διεκδικητή. Ενώ οι μικρές δυσλειτουργίες στο κοστούμι (όπως πτώση του strap) θα παραβλεφθούν λόγω της αναμενόμενης έντασης και της υψηλής ενέργειας στο ULTRA POLE σημαντικές δυσλειτουργίες όπως ρούχα να ανεβαίνουν, tops να κόβονται πολύ χαμηλά η κομμάτια να χαλαρώνουν με κίνδυνο να γίνουν επικίνδυνα για τον αθλητή θα υπάρχουν κυρώσεις. Δυσλειτουργίες που οδηγούν σε έκθεση των γεννητικών οργάνων οδηγούν σε άμεση αποβολή.

Διάλειμμα στη διάρκεια μάχης:

Ένας διεκδικητής θα χάσει πόντους αν προσπαθήσει να μονοπωλήσει τον χρόνο μάχης και έτσι να σπάσει τη διαδικασία μάχης μη επιτρέποντας στους συναδέλφους τους διεκδικητές να απαντήσουν ή να καθορίσουν την πρόκλησή τους. Η ποινή αυτή θα αποφασιστεί από τον επικεφαλής κριτή.

7. Κανόνες

7.1 Κριτήρια Μάχης

- Οι μάχες είναι ανά φύλο.
- Μόνο οι διεκδικητές ηλικίας 16 ετών και άνω κατά τη διάρκεια του παγκόσμιου πρωταθλήματος Ultra Pole μπορούν να αγωνιστούν.
- Κάθε μάχη στο σύνολό της θα διαρκέσει ακριβώς 2 λεπτά.
- Κάθε διεκδικητής πρέπει να εναλλάσσεται σε μια μάχη μέχρι να τελειώσει η ώρα..
- Κάθε αμφισβητίας δεν πρέπει να υπερβαίνει τα 30 δευτερόλεπτα ανά πρόκληση στο γύρο. Δεν υπάρχει ελάχιστο χρονικό όριο.
- Ο πλήρης χρόνος κάθε μάχης θα υποδεικνύεται από ένα ηχητικό σήμα / από τον εκφωνητή.
- Οι μάχες θα είναι σε μορφή νοκ άουτ.
- Ο νικητής από κάθε γύρο περνά στον επόμενο γύρο μέχρι να βρεθεί ο τελικός νικητής
- Θα γίνονται κρατήσεις βαθμών για περιττές διακοπές στη διαδικασία
- Τα καλύτερα κόλπα και combos / cascade στον στύλο και γύρω από αυτόν θα λάβουν την υψηλότερη βαθμολογία
- Επιτρέπεται και ενθαρρύνεται η αλληλεπίδραση μεταξύ διεκδικητών και θεατών, όπως παιχνίδια πειράγματος.Εντούτοις, απαγορεύεται η επαφή μεταξύ ανταγωνιστών ή η χυδαιότητα οποιουδήποτε είδους.
- Ο τελικός νικητής θα είναι ο τελευταίος διεκδικητής που στέκεται στο τέλος των γύρων νοκ-άουτ.
- Μια μάχη θα διεξαχθεί για την τρίτη θέση - ο ηττημένος από κάθε μια από τις τελευταίες μάχες θα μάχεται ο ένας τον άλλον για την τρίτη θέση.

7.2 Κρίση

- 3 δικαστές θα κρίνουν κάθε μάχη
- Ένας από τους κριτές θα είναι ο επικεφαλής κριτής
- Κάθε κριτής θα κρίνει σε όλα τα κριτήρια

- κριτής θα σηκώσει ένα σημαία με βαθμολογία βασισμένο στις σημειώσεις του.
- Οι κριτές θα ολοκληρώσουν τις κάρτες βαθμολογίας με βάση το αν κάθε δεξιότητα ήταν κυρίαρχη ή όχι.

7.3 Στύλοι

- Κάθε διαγωνιζόμενος θα έχει τον δικό του στυλό.
- Οι στύλοι θα τοποθετηθούν 3 μέτρα μακριά ο ένας από τον άλλον.
- Θα χρησιμοποιηθούν στύλοι ορείχαλκου 45mm.
- Και οι δύο στύλοι θα είναι στατικοί.
- Ο διοργανωτής μπορεί να επιλέξει να παρέχει ένα προστατευτικό στρώμα για να εξασφαλίσει την ασφάλεια των αθλητών κατά τη διάρκεια των ακροβατικών. Ο διοργανωτής θα ενημερώσει τους διεκδικητές εάν θα παρασχεθούν στρώματα.
- Οι στύλοι θα καθαρίζονται μεταξύ κάθε γύρου.

7.4 Μουσική

- Η μουσική θα είναι επιλογή του διοργανωτή.
- Η μουσική θα αναπαράγεται τυχαία.
- Η μουσική θα είναι μεταξύ 120-140 BPM και γρήγορη.

7.5 Ρούχα / Μαλλιά / Μακιγιάζ

- Οι αθλητές μπορούν να επιλέξουν μόνοι τους την ενδυμασία τους που μπορεί να περιλαμβάνει αλλά χωρίς να είναι περιορισμένο σε κάποιο στυλ.
- Τα ρούχα πρέπει να είναι φιλικά προς την οικογένεια.
- Τα πόδια μπορεί να είναι γυμνά ή προστατευτικά ποδιών μπορούν να φορεθούν.
- Επιτρέπεται οποιοδήποτε στυλ μακιγιάζ.
- Κάθε στυλ μαλλιών επιτρέπεται.
- Face paint πράγματα στα μαλλιά ή καπέλα πρέπει να είναι προσαρμοσμένα στο κεφάλι.
- Εάν κάποιο μέρος της φορεσιάς χαλαρώσει, ο διεκδικητής πρέπει να το βγάλει από τη σκηνή στο τέλος της μάχης.

7.6 Απαγορεύσεις

- Κοσμήματα.
- Ρούχα που μπορεί να προκαλέσουν κίνδυνο
- Μάσκες.
- Δεν επιτρέπεται να παραμείνουν στη σκηνή κομμάτια ένδυσης κλπ.
- Ασέβεια και χυδαιότητα
- Βαφή, λοσιόν ή υγρό.
- Στηρίγματα.
- Φωτιά.