

International Pole Sports Federation

ULTRA POLE Versenyek

Versenyszabályzat 2018 / 2019



www.polesports.org

Copyright © 2018 IPSF

Jelen dokumentum kizárólag az International Pole Sports Federation által elismert versenyeken használható. A szabálykönyv másolása vagy az IPSF kifejezett engedélye nélküli felhasználása, bűncselekménynek minősül.



MI AZ ULTRA POLE

Az ULTRA POLE egy szabadstílusú verseny, mely párbaj fordulók/párbaj körökből áll, ahol a versenyzők mindent bevetve párbajoznak a versenytársaikkal szemben, hogy elnyerjék az ULTRA POLE Szabadstílusú Országos- vagy Világbajnok 20XX címet. Minden párbaj összesen 2 percig tart – a versenyzők váltakozva vesznek részt, egyidejűleg legfeljebb 30 másodpercük van, ezáltal minden versenyző minimum 2 forduló során mutathatja meg, hogy mit tud. Nincs minimum időkorlát. Ezek az egymás elleni párbajok szabadstílusúak, kötetlenek és a gyakorlatok nem előre meghatározottak.

PONTOZÁSI RENDSZER

Az ULTRA POLE Párbaj-rendszere, a párbajok bírálata 5 fő megközelítésen / perspektíván alapul; a pontozási rendszer az ULTRA POLE versenyek szabadstílusú formáját lekövetve lett összeállítva. Az 5 kategória mindegyike más szempontok alapján értékeli a párbaj különböző elemeit.

Az 5 kategória a következő:

1. Párbaj fordulók
2. Nehézségi fok
3. Technikai kivitelezés
4. Előadásmód
5. Összteljesítmény

"A PÁRBAJ FORDULÓ" a versenyző lehetősége a teljes kétperces párbajban. Egy forduló legfeljebb 30 másodpercig tarthat. Használd a párbaj fordulót válaszként a versenytársad kihívására, hogy aztán ő is reflektáljon a tiédre. Az egyes kihívók párbaj fordulói együttesen tesznek ki egy csatát.

Három képesített bíró foglal helyet a bírói panelban, hogy objektíven bírálják az összes kritériumot, a három bíró egyike a mester bíró. A győztes a legmagasabb összpontszámmal rendelkező versenyző.

Minden versenyző az alábbiak szerinti meghatározott struktúra alapján kerül elbírálásra:



SZABADSTÍLUSÚ ULTRA RÚDVERSENY PONTOZÓLAPJA KIZÁRÓLAG ÚTMUTATÓUL

BÍRÓI SKÁLA:		Meghatározó: Összes pont	Nem meghatározó: Nincs pont
BÍRÓ:		VERSENYZŐ 1 (BAL):	VERSENYZŐ 2 (JOB):
PÁRBAJ FORDULÓK	35 PONT	A1	A2
Vizuális hatás	5	5	5
Zenei integráció	5	5	5
Dinamikus folyamatosság	5	5	5
Kreatív trükkök	10	10	10
Innovatív trükkök	10	10	10
NEHÉZSÉGI FOK (Degree of Difficulty – DOD)	25 PONT		
DOD – Trükkök/Mutatványok	5	5	5
DOD – Erőelemek Rúdon	5	5	5
DOD – Hajlékonyság	5	5	5
DOD - Forgások	5	5	5
DOD - Talajgyakorlat	5	5	5
TECHNIKAI KIVITELEZÉS	10 PONT		
Erő és Kontroll	5	5	5
Mutatványok és Technikai tudás	5	5	5
ELŐADÁSMÓD	20 PONT		
Kirobbanó energia	5	5	5
Fenntartott állóképesség: könnyed párbaj	5	5	5
Megjelenítés, magatartás és önbizalom	5	5	5
Magával ragadó a nézők számára	5	5	5
ÖSSZTELJESÍTMÉNY	10 PONT		
Hatás és Emlékezetesség	5	5	5
Motiváló előadás	5	5	5
	RÉSZPONTSZÁM:		
LEVONÁSOK	- PONTOK		
Esés	-2		
Vulgáris viselkedés (ének és ruházat)	-3		
Párbaj megzavarása	-3		
ÖSSZPONTSZÁM (100 lehetséges)	ÖSSZESEN:		

A PONTOZÁS ÁTTEKINTÉSE

A bírók a képességeket mindent vagy semmit alapon értékelik. Ha a versenyző meghatározó egy képesség bemutatásában, akkor a versenyző megkapja a teljes pontszámot. Ha nem meghatározó, nem kap pontot. A pontozólapok útmutatóul szolgálnak és segítik a bírókat abban, hogy emlékezzenek a versenyzők mely képességeket bizonyították, és melyeket nem, annak érdekében, hogy igazságosan ítéljék oda a fordulót.

A PONTOZÁSI RENDSZER DEFINÍCIÓI

1. Párbaj fordulók

A pontozási rendszer Párbaj fordulók szekciója, alapvetően lefedi a párbaj áttekintését, és azt, hogy a versenyző hogyan egyesíti a különböző mozdulatokat és összetevőket a freestyle/szabadstílusú gyakorlatnak megfelelően.

Vizuális hatás:

Ez a rész arra vonatkozik, hogy vizuális szempontból a kombinációknak van-e hatása a bírókra. Van-e a gyakorlatnak egy átfogó Wow-faktora (különleges, rendkívül lenyűgöző jellemzője) a vizuális megjelenés és a párbaj szempontjából?

Kreatív mutatványok:

Mennyire volt kreatív a gyakorlat? A versenyző innovatív gondolkodást és a kreativitást mutatott be a mutatványok kombinálása során? A bírók megfigyelik a versenyzők kreativitását a mutatványok közötti átkötésnél is.

Dinamikus folyamatosság:

Mivel ez egy freestyle/szabadstílusú verseny, a bírók olyan gyakorlatot keresnek, amely folyamatosan mozog – a rudazás ezen gyorstempójú váltázatának folyamatosnak kell lennie. Ezzel együtt a bírók olyan átmeneteket keresnek, amelyek egyenletesek, és így segítik a „válasz gyakorlat” teljes egészének áramlását.

Zenei integráció:

Mivel a zenét a verseny szervezője biztosítja, a versenyzőnek be kell mutatniuk azt a képességüket, hogy hogyan tudják beépíteni és értelmezni a zenét a gyakorlat során. A versenyzőnek a párbaj során használnia kell a zenét, és előre látnia/kiszámítania annak mozgását.

Innovatív trükkök:

A rudazás ezen fejlődő ága a legjobb hely a legújabb és leginnovatívabb trükkök, kombinációk és ötletek bemutatására. A bírók olyan, a hétköznapiól eltérő és soha nem látott trükköket várnak a versenyzőktől, melyek a pontozást nagyban befolyásolják, akik bizonyítják az ULTRA POLE fejlődésének leleményességét és megértését.

2. Nehézségi fok (Degree of Difficulty - DOD)

A bírók nehézségi fokot figyelik meg az összetevők között, amelyek egy párbaj fordulót alkotnak. Ez a következőket foglalja magában:

Trükkök:

Ez a trükkök kombinálása során bemutatott nehézségi fokra vonatkozik.

Erőelemek:

A bírók a párbaj forduló során bemutatott erőelemek nehézségi fokát figyelik meg.

Hajlékonyság:

A bírók a párbaj forduló során bemutatott (extrém) hajlékonysági trükkök nehézségi fokát figyelik meg.

Forgások:

A bírók a párbaj forduló során bemutatott forgások és forgó elemek nehézségi fokát figyelik meg.

Talajgyakorlat:

A talajgyakorlat a párbaj forduló során bemutatott, talajon vagy talajhoz köthető, bármely kombináció és mozdulat nehézségi fokára vonatkozik, melyek összekötik a párbaj egyéb elemeit.

3. Technikai Kivitelezés

Ez a rész a párbaj-fordulóba beépített elemek technikai kivitelezését tartalmazza. A következő szekciókat értékeli:

Erő és Kontroll:

A bírók a párbaj forduló során bemutatott erőt és kontrollt figyelik meg – a versenyzőnek bizonyítaniuk kell, hogy képesek befejezni és kontrollálni a teljes gyakorlatot a párbaj forduló során.

Trükkök és Technikai tudás:

Míg a nehézségi fokot a bemutatott trükkök nehézségének értékelésére használják, ez a szakasz a trükkök kivitelezésének módját, valamint a teljes párbaj forduló során bemutatott képességet értékeli. A bírók minden elem kivitelezését vizsgálják, forma és kiválóság szempontjából.

4. Előadásmód

Ez a rész a teljes párbaj fordulók értékelésére szolgál, a szórakoztatás, lenyűgözés és energia szempontjából.

Kirobbanó energia:

Az ULTRA POLE egy nagy energiájú verseny, és a bírók olyan versenyzőket keresnek, akik megfelelő kirobbanó energiával rendelkeznek és a mozdulataikkal a zenét hangsúlyozni tudják.

Fenntartott állóképesség – könnyed párbaj:

A versenyzőknek hosszantartó állóképességet kell mutatniuk a teljes párbaj során. Mivel ez egy nagy energiájú sport, a bírók az állóképesség csökkenésére utaló jelzéseket figyelik meg.

Megjelenítés, magatartás és önbizalom:

Ez a rész arról szól, hogy miképpen jeleníted meg a gyakorlatod a közönségnek, a bíróknak és a többi ellenfélnek – a bírók a színpadi jelenléteket, a karizmát, a magatartást és az önbizalmat figyelik meg a gyakorlat során.

Magávalragadó a közönség számára:

A versenyzőket arra ösztönzik, hogy a közönséget minél lenyűgözze, a versenyző annál többet nyerhet, minél jobban magával ragadja a közönséget. A versenyzők használhatják a közönséget. Ez az egyik olyan elem, amely az ULTRA POLE-t elkülöníti a többi rúdversenytől.

5. Összteljesítmény

Mivel az ULTRA POLE a lenyűgözésről/magával ragadásról szól, a bírók az alábbiakat keresve értékelik a versenyzők teljesítményét:

Hatás és Emlékezetesség:

A bírók a Wow-faktort keresik, ami különleges és rendkívül lenyűgöző. Mekkora hatással voltak a versenyzők a párbaj fordulók során? Az a fajta a előadás, mely leköti a nézőket, megjegyzik és másnap is emlékezi fognak rá? Ez az, amiről az emberek holnap beszélni fognak?

Motiváló előadás:

Vajon ez lesz az egyik olyan bemutató, mely a jövőbeli rudazókat arra fogja ösztönözni, hogy ők is részt vegyenek egy ilyen kihíváson? A bírók olyan teljesítményt keresnek, amelyről úgy vélik, hogy motiválni fognak másokat a rudas útnak során. Arra ösztönöz a párbaj teljes előadása, hogy te is azonnal kipróbáld?

6. Levonások

Esés:

A bírók alkalmanként vonják le a pontokat. Az esés meghatározása: az a hirtelen, gyors és kontrollálatlan süllyedés, amelyben a versenyző a talajhoz ér.

Vulgáris viselkedés (ének, ruházat és mozdulatok):

A bírók levonják a pontokat, ha úgy ítélik meg, hogy a kihívó versenyző vulgáris (akár a ruházata, akár a mozdulatai vagy énekléssel/beszéddel). A közönséggel szembeni vulgáris és tiszteletlen viselkedés a versenyző kizárását eredményezheti. Az ULTRA POLE várható intenzitása és nagy energiája miatt a kisebb jelmezhibákat (mint például egy pánt leesése) figyelmen kívül hagyják, azonban jelentős kosztümhibák (például az alsó rész elcsúszik, a felsőrész túlzottan kivágott vagy a versenyző felszerelésének egy része leválik és veszélyt jelent a többi versenyző számára) pontlevonást vonnak maguk után. Azonnali kizáráshoz vezetnek az olyan kosztümhibák, mely során a nemi szervek látszódnak.

A párbaj megzavarása:

A versenyző pontokat fog veszíteni, ha megpróbálja kisajátítani a párbaj idejét, és így megzavarja a párbajt, nem teszi lehetővé, hogy a többi versenyző is részt vegyen a párbajon. A mester bíró dönt a büntetésről.

7. Szabályok

7.1. A párbajok követelményei

- A párbajok egyéni versenyszámok.
- Csak 16 éven felüli vagy a World Ultra Pole Championships napjáig 16. életévüket betöltött versenyzők versenyezhetnek.
- Minden párbaj pontosan 2 percig tart.
- Minden versenyzőnek váltakozva kell részt vennie a párbaj ideje alatt.
- A versenyzők nem léphetik túl a 30 másodperc / gyakorlat időtartamot egy fordulón belül. Nincs minimum időkorlát.
- Az egyes fordulók idejét egy kürttel jelzik vagy a párbaj vezetője jelzi.
- A párbajok kieséses fordulókból állnak.
- Minden párbaj győztese a következő párbajban vesz részt, az utolsó forduló győztese lesz a nyertes.
- A párbaj szükségtelen megzavarása büntetést von maga után.
- A legjobb trükköket és kombinációkat a rúdon és a rúd körül értékelik a legmagasabb pontokkal.
- A versenyzők és a közönség közötti interakció megengedett és bátorított, például játékos irónia; azonban a versenyzők közötti kapcsolat/érintkezés vagy vulgáris viselkedés tilos.
- A végső győztes az a versenyző, aki az utolsó fordulót megnyeri.
- A harmadik helyezéért párbajozni kell – az utolsó előtti párbajok vesztesei küzdenek meg egymással a harmadik helyért.

7.2. A bírói tevékenység

- Minden párbajt 3 bíró értékeli.
- A bírók egyike a mester bíró.
- Minden bíró mindegyik pontozási kritériumot értékeli.
- Minden bíró egy tábla felemelésével jelzi a pontok alapján kikerült győztest.
- A bírók a pontozólapokat az alapján töltik ki, hogy az egyes készségek mennyire voltak dominánsak.

7.3. Rudak

- Minden versenyzőnek saját rúdja van.
- A rudak közötti távolság 3 méter.
- A versenyen használatos rudak 45mm átmérőjű réz rudak.
- Mindkét rúd fix rúd.
- A szervező dönthet úgy, melyről tájékoztatja a versenyzőket, hogy védőszőnyeget biztosít a versenyzők biztonsága érdekében a párbajok során.
- A rudakat minden egyes forduló előtt megtisztítják.

7.4. Zene

- A zene a szervező választása.
- A zene véletlenszerűen kerül lejátszásra.
- A zene 120-140 bpm ütemű és gyors tempójú.

7.5. Ruházat / Haj / Smink

- A versenyző megválaszthatja a kosztüm / ruházat típusát, amely akár utcai viselet is lehet.
- Családbarát ruházat engedélyezett.
- Elő lehet adni mezítláb, illetve viselhető lábvédő. Tornacipő megengedett.
- Bármilyen stílusú smink megengedett.
- Bármilyen hajviselet megengedett.
- Arcfestés, hajdíszek és kalap viselése engedélyezett, amennyiben rögzítve vannak.
- Amennyiben a kosztüm bármely része meglazul/leválik, a versenyzőnek a ruhadarabot a párbaj végén el kell távolítani a szinpadról.

7.6. Tilos / Tiltott

- Ékszer(ek) viselése.
- Olyan ruházat viselése, amely veszélyt okozhat.
- Maszk viselése.
- A szinpadon nem maradhat ruhadarab.
- Káromkodás vagy vulgáris viselkedés.
- Testfesték(ek), krém(ek), folyadék(ok) használata.
- Kellékek használata.
- Tűz használata.