

International Pole Sports Federation

ULTRA Pole Championships

Norme e Regolamenti 2018/2019



www.polesports.org

COPYRIGHT© IPSF LUGLIO 2019

Questo documento può essere usato esclusivamente per competizioni approvate dall'International Pole Sport Federation.

È crimine riprodurre o utilizzare il codice senza l'approvazione espressa dell' IPSF.



COS'E' L'ULTRA POLE

ULTRA POLE è un tipo di Pole-freestyle che consiste in una sfida durante la quale si susseguono brevi round dove gli sfidanti competono tra di loro, sfoderando il meglio delle loro capacità, al fine di battere l'avversario e venire incoronati "Campioni del Mondo di ULTRA POLE 20XX". Ogni battaglia di ULTRA POLE dura al massimo 2 minuti – ogni sfidante ha un massimo di 30 secondi per ogni round per lanciare la propria sfida e in questo modo alternando i round si dà modo ad ogni sfidante di mostrare cos'è in grado di fare. Non c'è un limite di durata minimo per round. Queste battaglie/sfide "uno contro uno" sono freestyle e non includono routine predeterminate

PUNTEGGIO

L'ULTRA POLE "Battle System" è basato su 5 approcci/metri principali di giudizio per ciascun round della battaglia; il sistema di punteggio è stato creato basandosi sul format freestyle dell'ULTRA POLE.

Ognuno di questi 5 elementi è un modo differente di valutare le diverse componenti della sfida.

Questi 5 elementi sono:

1. I rounds della battaglia
2. Grado di difficoltà
3. Esecuzione tecnica
4. Presentazione
5. Presentazione generale

Un ROUND è il TURNO dello sfidante all'interno dei complessivi due minuti della BATTAGLIA. La durata del round non deve superare i 30 secondi. Il round ha lo scopo di "rispondere" alla sfida dell'avversario rilanciando a propria volta la propria sfida. La combinazione dei round di ogni sfidante equivale ad una battaglia nella sua interezza.

Tre giudici qualificati vengono assegnati per giudicare, in maniera oggettiva, i diversi elementi; uno di loro è considerato il giudice "capo" (Master judge). Il vincitore è lo sfidante che ottiene il punteggio complessivo più alto.

Ogni sfidante verrà giudicato secondo il seguente schema:



FREESTYLE ULTRA POLE SCORE SHEET – USE AS A GUIDELINE ONLY

SCALA DI GIUDIZIO		Predominante: Punteggio Pieno	Non Predominante: Nessun Punteggio
DI GIUDICE		ATLETA 1 (SINISTRA):	ATLETA 2 (DESTRA):
ROUND DELLA BATTAGLIA	35 PUNTI	A1	A2
Impatto Visivo	5	5	5
Integrazione Musicale	5	5	5
Fluidità Dinamica	5	5	5
Acrobazie Creative	10	10	10
Trick innovativi	10	10	10
GRADO DI DIFFICOLTA'	25 PUNTI		
DOD - Acrobazie	5	5	5
DOD – Forza al Palo	5	5	5
DOD – Flessibilità al Palo	5	5	5
DOD - Spin	5	5	5
DOD – Lavoro a Terra	5	5	5
ESECUZIONE TECNICA	10 PUNTI		
Potenza e Controllo	5	5	5
Acrobazie e Abilità	5	5	5
PRESENTAZIONE	20 PUNTI		
Energia Esplosiva	5	5	5
Resistenza: Sfide senza sforzo	5	5	5
Proiezione, atteggiamento e sicurezza	5	5	5
Coinvolgimento della folla	5	5	5
PERFORMANCE COMPLESSIVA	10 PUNTI		
Impatto e Memorabilità	5	5	5
Motivazione	5	5	5
	SUB TOTAL:		
DEDUZIONI	- PUNTI		
Caduta	-2		
Volgarità (Vocale / nell'abbigliamento / nelle azioni)	-3		
Interrompere lo scambio di sfide	-3		
PUNTI TOTAL (100 è possibile)	TOTALE:		

PANORAMICA DEL PUNTEGGIO

Le capacità verranno giudicate secondo il format "tutto o niente". Se uno sfidante si dimostrerà dominante in uno degli elementi, allora riceverà il pieno punteggio. In caso contrario nessun punto gli verrà assegnato. La scheda dei punteggi viene utilizzata come guida per ricordare ai giudici quali abilità vengano o meno dimostrate, per poter far vincere in maniera equa i round.

DEFINIZIONE DI SISTEMA DI PUNTEGGIO

1. Round della battaglia

Questa sezione del Sistema dei punteggi copre essenzialmente la sfida nella sua totalità e come lo sfidante combini i vari movimenti e le varie combinazioni al fine di eseguire una sfida freestyle

Impatto Visivo:

Fa riferimento all'effetto che la rappresentazione visiva delle combinazioni degli elementi, nel corso della battaglia, ha sui giudici.

La presentazione ha effettivamente un valido impatto visivo (in termini di fattore WOW)?

Integrazione Musicale:

Dal momento che la musica verrà fornita dall'organizzatore della competizione, lo sfidante dovrà essere in grado di dimostrare la propria abilità nell'incorporare ed interpretare la musica attraverso la propria sfida. Lo sfidante deve sfruttare la musica di sottofondo alla propria sfida e sfruttarne gli accenti.

Fluidità Dinamica:

Trattandosi di una competizione freestyle, i giudici si aspetteranno una sfida in continuo movimento – questa dinamicità dovrà essere costantemente presente. Inoltre, le transizioni fra i vari trick dovranno essere sempre fluide e quindi contribuire alla dinamicità dell'intera sfida.

Acrobazie Creative:

Quanta creatività viene espresso durante la sfida? Lo sfidante dimostra di possedere un modo di pensare innovativo e creatività nelle acrobazie che combina tra loro in risposta alla sfida? I giudici osserveranno anche la creatività dimostrata dagli sfidanti durante le transizioni da un'acrobazia all'altra.

Trick innovativi:

Questo format in continua evoluzione di sfide di Pole è l'occasione migliore per mostrare ed utilizzare trick, combinazioni ed idee innovative. I giudici ricercheranno qualcosa fuori dall'ordinario e mai visto prima, premiando gli sfidanti che riusciranno a dimostrare di aver compreso il senso di questo tipo di format di sfide freestyle di Pole.

2. Grado di Difficoltà

I giudici ricercheranno diversi gradi di difficoltà all'interno dei componenti che costituiranno i vari round, come segue:

Acrobazie:

In riferimento al grado di difficoltà dimostrato nelle combinazioni delle acrobazie/tricks inclusi nel round.

Forza al Palo:

In riferimento al grado di difficoltà degli elementi di forza inclusi nel round.

Flessibilità al Palo:

In riferimento al grado di difficoltà degli elementi di flessibilità o contorsione inclusi nel round.

Spin:

In riferimento al grado di difficoltà degli elementi in spin inclusi nel round.

Lavoro a Terra:

In riferimento al grado di difficoltà degli elementi scelti per il lavoro a terra, a sé stanti e/o come transizioni per l'unione di altri elementi nel round.

3. Esecuzione Tecnica

Questa sezione fa riferimento all'esecuzione vera e propria delle varie componenti incorporate nei round.

Verranno giudicate le sezioni che seguono:

Potenza e Controllo:

I giudici ricercheranno una chiara dimostrazione di potenza e controllo per tutta la durata del round – lo sfidante dovrà dimostrare di essere in grado di completare ogni turno, così come controllare (il proprio corpo) per tutta la durata della sfida.

Acrobazie e Abilità:

Mentre il grado di difficoltà è utile alla sola valutazione della difficoltà delle acrobazie eseguite, questa sezione è usata per valutare l'esecuzione delle acrobazie così come le capacità utilizzate nel corso dell'intera battaglia. I giudici ricercheranno un'esecuzione di tutti i componenti con buona forma e padronanza.

4. Presentazione

Questa sezione ha lo scopo di valutare l'intera presentazione dei round della battaglia in termini di intrattenimento, coinvolgimento ed energia.

Energia Esplosiva:

Il format ULTRA POLE richiede un alto livello di energia e i giudici valuteranno in maniera positiva gli sfidanti che dimostrino di possedere in modo appropriato energia esplosiva e che seguino gli accenti musicali durante l'esecuzione dei loro movimenti.

Resistenza – Sfide senza sforzo:

Gli sfidanti devono dimostrare resistenza allo sforzo durante tutta la durata della battaglia. Essendo questo uno sport particolarmente impegnativo e ad alta richiesta di energia, i giudici presteranno particolare attenzione a qualsiasi indizio lasci intendere che i livelli di resistenza degli sfidanti siano in calo.

Proiezione, Atteggiamento e sicurezza:

Questa sezione è dedicata al come lo sfidante presenti la sfida al pubblico, ai giudici ed allo sfidante – i giudici presteranno attenzione alla tua proiezione in termini di presenza scenica, carisma, atteggiamento/portamento ed alla sicurezza durante la durata della sfida.

Coinvolgimento della folla:

Gli sfidanti sono invitati a coinvolgere il pubblico; più esso sarà coinvolto, maggiore sarà il riconoscimento da parte della giuria. Agli sfidanti è permesso interagire con il pubblico. Questa è una delle particolarità che distinguono il format ULTRA POLE dalle altre competizioni di pole.

5. Performance Complessiva

Poiché ULTRA POLE è incentrata sul coinvolgimento, i giudici valuteranno l'intera performance degli sfidanti ricercando le seguenti caratteristiche:

Impatto e Memorabilità:

I giudici ricercheranno il fattore "WoW". Quanto sono d'impatto gli sfidanti durante la durata dei round della battaglia? È il tipo di performance che farà alzare in piedi il pubblico, darà notizia e verrà ricordata? Sarà ciò di cui la gente parlerà il giorno dopo la competizione?

Motivazione:

Tale performance inciterà altri polers a prendere parte alla competizione? I giudici ricercheranno una performance che sarà in grado di motivare (ed ispirare) gli altri atleti nel loro percorso. La presentazione dell'intera performance invoglia a provare immediatamente ciò che si è appena visto?

6. Deduzioni

Caduta:

I giudici detrarranno punti per ogni caduta. Per caduta si intende un'improvvisa, rapida discesa senza controllo a causa della quale lo sfidante viene a contatto con il pavimento.

Volgarità (vocale/nell'abbigliamento/nelle azioni):

I giudici detrarranno punti se riterranno lo sfidante volgare (che sia nel vestiario, nei gesti o vocalmente). Volgarità e mancanza di rispetto nei confronti del pubblico possono portare uno sfidante alla squalifica, mentre piccoli malfunzionamenti del costume di scena (ad esempio la caduta di una bretella) verranno trascurate anche per l'intensità e l'energia richieste nella performance di ULTRA POLE; malfunzionamenti maggiori (come parti inferiori del costume che si spostano, top con scollature troppo profonde o parti del costume di scena pericolose per gli sfidanti) saranno causa di deduzioni. Malfunzionamenti che comportano l'esposizione di parti intime sono causa di immediata squalifica.

Interrompere lo scambio di sfide (tra gli sfidanti):

Uno sfidante perderà punti se cercherà di monopolizzare la durata della battaglia non permettendo allo sfidante di rispondere o infrangendo i tempi concessi, interrompendo così lo scambio di sfide fra i due. La penalità dovrà essere decisa dal Giudice Capo.

7. Regole

7.1 Criteri per la battaglia

- Si gareggia contro atleti dello stesso sesso.
- Possono competere solo sfidanti dai 16 anni compiuti in su, al giorno del World Ultra Pole Championships.
- Non ci sono restrizioni d'età.
- Ogni battaglia nella sua interezza durerà 2 minuti.
- Gli sfidanti si devono alternare nei round (Tipo botta e risposta) finché il tempo non si esaurisce.
- Ogni sfidante non deve superare la durata massima del round di 30 secondi. Non c'è un tempo minimo da rispettare.
- Il tempo complessivo di una battaglia verrà indicato da un cronometro.
- Ogni battaglia è ad eliminazione diretta.
- Il vincitore di ogni round passerà al round successivo finché non verrà dichiarato il vincitore finale.
- Verranno assegnate deduzioni nel caso in cui non vengano rispettate le tempistiche della battaglia o se venga superato il limite massimo di un round.
- I migliori trick e le migliori acrobazie e combinazioni sul palo ed intorno al palo verranno premiate con il punteggio più alto.
- Le interazioni scherzose e giocose tra gli sfidanti e gli sfidanti e il pubblico sono permesse ed incoraggiate; tuttavia sono proibiti il contatto tra gli sfidanti e le volgarità di qualsiasi genere.
- Il vincitore finale sarà l'ultimo sfidante vincitore che arriverà alla fine delle battaglie e dei round.

7.2 Giudici

- Giudicheranno ogni battaglia 3 giudici
- Uno dei giudici sarà il Giudice Capo
- Ogni giudice giudicherà tutti i criteri
- Ogni giudice alzerà una palette per indicare chi secondo lui debba vincere in base alla scheda di giudizio ed i punteggi.
- I giudici completeranno delle schede di punteggio dove scriveranno in quale abilità ciascun sfidante è stato predominante o non predominante.

7.3 Pali

- Ogni sfidante avrà il suo palo "personale".
- I pali saranno posizionati a 3 metri di distanza l'uno dall'altro.
- Verranno utilizzati pali di ottone da 45mm.
- Entrambi i pali saranno statici.
- Gli organizzatori possono scegliere di fornire dei tappetoni protettivi per assicurare agli sfidanti sicurezza durante le sfide.
- I pali verranno puliti tra ogni round.

7.4 Musica

- La musica sarà scelta dall'organizzazione.
- La musica verrà riprodotta in modalità casuale.
- La musica sarà tra i 120 e i 140 BPMs e a ritmo veloce.

7.5 Abbigliamento / Capelli / Trucco

- Ogni atleta può scegliere cosa indossare; l'abbigliamento può includere elementi "urban/street-style" ma non è limitato a questi.
- I vestiti devono essere non volgari e "family-friendly" (favorevoli alla famiglia).
- I piedi possono essere scalzi, o si possono indossare delle protezioni sui piedi. Sono consentita anche le Sneakers.
- Qualsiasi tipo di trucco è ammesso.
- Qualsiasi genere di pettinatura è ammessa.
- Pitture per il viso, accessori per capelli e cappelli possono essere indossati a patto che siano fissati per bene.
- Se una qualsiasi parte del costume si stacca, lo sfidante dovrà provvedere a rimuoverla dal palco alla fine della battaglia.

7.6 Proibiti

- No gioielli.
- No accessory/parti di abbigliamento considerati pericolosi.
- No maschere.
- Nessun'accessorio o capo di abbigliamento deve essere lasciato sul palco.
- No profanità o volgarità.
- No pittura, crème/olii o liquidi.
- No oggetti di scena.
- No fuoco.