

International Pole Sports Federation

ULTRA Pole Meisterschaften

Regeln & Vorschriften 2019 / 2020



www.polesports.org

Copyright © 2019 IPSF

Dieses Dokument darf nur für Wettbewerbe verwendet werden, die von der International Pole Sports Federation unterstützt werden.
Es ist strafbar, den Code ohne ausdrückliche Genehmigung der IPSF zu reproduzieren oder zu verwenden.



WAS IST ULTRA POLE

ULTRA POLE ist eine Pole-Freestyle-Methode, die aus Battlestil-Wettbewerbsrunden besteht, in denen Herausforderer alle Register ziehen, um gegen andere Freestyle-Poler zu kämpfen, um zum ULTRA POLE-Weltmeister 20XX gekrönt zu werden. Jeder ULTRA POLE Battle dauert insgesamt 2 Minuten – Herausforderer haben maximal 30 Sekunden am Stück, um ihre Herausforderung zu legen, wodurch die Zeit abwechselnd wird und jedem Herausforderer mindestens 2 Runden erlaubt werden, um zu zeigen, was er kann. Es gibt keine Mindestzeitlimit. Diese Eins-gegen-Eins-Battles sind Freestyle und keine vorbestimmten Routinen.

WERTUNG

Das ULTRA POLE Battle System basiert auf 5 Hauptansätzen / Bewertungsperspektiven für jede Battlerunde; das Wertungssystem wurde zusammengestellt, um das Freestyle-Format von ULTRA POLE zu ergänzen. Jedes der 5 Elemente ist einen anderen Weg, die verschiedenen Komponenten des Battles zu bewerten.

Diese 5 Elemente sind:

1. Battle-Runden
2. Schwierigkeitsgrad
3. Technische Ausführung
4. Präsentation
5. Gesamtleistung

"Eine RUNDE ist wenn ein Herausforderer, innerhalb der gesamten zweiminütigen BATTLE dran ist. Ihre Runde darf nicht länger als 30 Sekunden am Stück dauern. Nutze deine Runde, um die Herausforderung deines Herausforderers zu beantworten und dann deine eigene Herausforderung zurück zu stellen. Die Kombination der Runden jedes Herausforderers entspricht einem Battle in seiner Gesamtheit.

Drei qualifizierte Wertungsrichter werden beauftragt, alle Kriterien objektiv zu beurteilen, wobei einer der drei Wertungsrichter der Haupt-Wertungsrichter ist. Der Gewinner ist der Herausforderer mit der höchsten Gesamtpunktzahl.

Jeder Herausforderer wird nach einer festgelegten Struktur wie folgt bewertet:



FREESTYLE ULTRA POLE WERTUNGSBOGEN – NUR ALS LEITFADEN NUTZEN

BEWERTUNGSSKALA:		Vorherrschend: Volle Punkte	Nicht-Vorherrschend: Keine Punkte
WERTUNGSRICHTER:		HERAUSFORDERER 1 (LINKS):	HERAUSFORDERER 1 (REHTS):
BATTLE RUNDEN		A1	A2
35 PUNKTE			
Visuelle Auswirkungen	5	5	5
Musikalische Integration	5	5	5
Dynamischer Fluss	5	5	5
Kreative Stunts	10	10	10
Trick-Innovation	10	10	10
SCHWIERIGKEITSGRAD (DOD)	25 PUNKTE		
DOD – Stunts	5	5	5
DOD – Pole-Kraftelemente	5	5	5
DOD – Pole Flexibilitätselemente	5	5	5
DOD – Spin	5	5	5
DOD – Basisarbeit	5	5	5
TECHNISCHE AUSFÜHRUNG	10 PUNKTE		
Kraft und Kontrolle	5	5	5
Stunts und Fähigkeiten	5	5	5
PRÄSENTATION	20 PUNKTE		
Explosive Energie	5	5	5
Nachhaltige Ausdauer: Mühelose Battles	5	5	5
Projektion, Einstellung und Zuversicht	5	5	5
Miteinbeziehen des Publikums	5	5	5
GESAMTLEISTUNG	10 PUNKTE		
Wirkung und Einprägsamkeit	5	5	5
Motivierend	5	5	5
	ZWISCHEN-SUMME:		
ABZÜGE	- PUNKTE		
Sturz	-2		
Vulgarität (Stimmlich und Kleidung)	-3		
Unterbrechung der Battle-Konversation	-3		
GESAMTPUNKTZAHL (100 Möglich)	SUMME:		

WERTUNGSÜBERSICHT

Fähigkeiten werden in einem Alles-oder-Nichts-Format beurteilt. Wenn der Herausforderer die Vorherrschaft in einer Fertigkeit zeigt, erhält er volle Punkte. Wenn sie nicht vorherrscht, werden keine Punkte vergeben. Die Wertungsbögen dienen als Leitfaden, um die Wertungsrichter bei der Erinnerung zu unterstützen, welche Fähigkeiten nachgewiesen wurden und welche nicht, um die Runde fair zu vergeben.

DEFINITIONEN DES BEWERTUNGSSYSTEMS

1. Battle-Runden

Der Battle-Runden-Abschnitt des Wertungssystems behandelt im Wesentlichen den Überblick über den Battle und wie der Herausforderer verschiedene Bewegungen und Komponenten zu einer Freestyle-Herausforderung kombiniert.

Visuelle Auswirkungen:

Dies bezieht sich auf die Wirkung, die die visuelle Darstellung der Kombinationen des Battles, auf den Wertungsrichter hat. Hat die Präsentation einen Gesamtwow-Faktor in Bezug auf das visuelle Erscheinungsbild und die Konversation?

Kreative Stunts:

Wie viel Kreativität wurde in die Herausforderung inkorporiert, die gestellt wurde? Zeigt der Herausforderer innovatives Denken und Kreativität in den Stunts, die sie kombinieren, als Antwort und Herausforderung? Die Wertungsrichter werden sich auch mit der Kreativität der Herausforderer in ihren Übergängen zwischen ihren Stunts befassen.

Dynamischer Fluss:

Da es sich um einen Freestyle-Wettbewerb handelt, werden die Wertungsrichter nach einer Herausforderung suchen, die sich ständig in Bewegung setzt – diese rasante Version von Pole sollte ständig fließen. Zusammen mit diesem, die Wertungsrichter werden nach Übergängen suchen, die flüssig sind und so den Fluss der gesamten Antwort oder Herausforderung zu unterstützen.

Musikalische Integration:

Da die Musik vom Veranstalter zur Verfügung gestellt wird, muss der Herausforderer sein Freestyle-Können unter Beweis stellen, indem er die bereitgestellte Musik in seine Herausforderung einbezieht und interpretiert. Der Herausforderer sollte die Musik in ihrem Battle verwenden und die Bewegung der Musik antizipieren.

Trick-Innovation:

Dieses sich entwickelnde Format von Pole ist der beste Ort, um Ihre neuesten und innovativsten Tricks, Kombinationen und Ideen zu präsentieren. Die Wertungsrichter werden nach etwas außergewöhnlichem suchen und nie zuvor gesehenen Tricks der Herausforderer, die Einfallsreichtum und Verständnis für die Entwicklung des ULTRA POLE-Formats zeigen, werden in der Wertung stark belohnt.

2. Schwierigkeitsgrad (DOD - Degree of Difficulty)

Die Wertungsrichter werden nach dem Schwierigkeitsgrad in den Komponenten suchen, aus denen sich ein Battle zusammenstellt. Dies beinhaltet folgendes:

Stunts:

Dies bezieht sich auf den Schwierigkeitsgrad, der in den Stuntkombinationen angezeigt wird.

Pole-Kraftelemente:

Die Wertungsrichter werden nach dem Schwierigkeitsgrad der Kraft-Komponente suchen, die in den Battle Runden enthalten sind.

Pole-Flexibilitätselemente:

Die Wertungsrichter werden nach dem Schwierigkeitsgrad der Flexibilität, oder Contortion-Tricks, die in den Battle Runden enthalten sind.

Spin:

Die Wertungsrichter werden nach dem Schwierigkeitsgrad bei der Eingliederung von Spins und Spin-Komponente in den Battle Runden.

Basisarbeit:

Basisarbeit bezieht sich auf den Schwierigkeitsgrad jeder Boden- oder Bodenbasierten Fluss, Kombinationen und Bewegung, die verwendet werden, um die anderen Komponenten der Battle Runden miteinander zu verbinden.

3. Technische Ausführung

Dieser Abschnitt behandelt die tatsächliche technische Ausführung der in die Battle Runde eingebauten Komponenten. Folgende Abschnitte werden bewertet:

Kraft und Kontrolle:

Die Wertungsrichter werden während der gesamten Battle Runden nach einer Demonstration von Kraft und Kontrolle suchen – der Herausforderer / die Herausforderin muss zeigen, dass er / sie die Kraft hat, seine / ihre Runden zu vollenden, sowie die Kontrolle während der gesamten Präsentation seiner / ihrer Herausforderung zu behalten.

Stunts und Fähigkeiten:

Während der Schwierigkeitsgrad verwendet wird, um zu bewerten, wie schwierig die durchgeführten Stunts sind, wird dieser Abschnitt verwendet, um die Ausführung der Stunts zu bewerten, sowie die Fähigkeit, die verwendet wird, um die gesamten Battle Runden zu präsentieren. Die Wertungsrichter werden sich auch mit der Ausführung aller Komponenten in Form und Beherrschung befassen.

4. Präsentation

Dieser Abschnitt wird verwendet, um die gesamte Präsentation der Schlachtrunden in Bezug auf Unterhaltung, Engagement und Energie zu bewerten.

Explosive Energie:

Das ULTRA POLE-Format ist ein Hochenergieformat, und die Wertungsrichter suchen daher nach Herausforderern, die explosive Energie angemessen zeigen und die Musik durch ihre Aktionen akzentuieren.

Nachhaltige Ausdauer: Mühelose Battles:

Die Herausforderer müssen anhaltende Ausdauer während des gesamten Battles zeigen. Da dies ein Hochenergiesport ist, werden die Wertungsrichter nach Hinweiss suchen, dass die Ausdauerniveaus der Herausforderer abnehmen.

Projektion, Einstellung und Zuversicht:

In diesem Abschnitt geht es darum, wie Sie Ihre Herausforderung dem Publikum, den Wertungsrichtern und Ihrem Herausforderer / Ihrer Herausfordererin präsentieren – die Wertungsrichter werden Ihre Projektion in Bezug auf Bühnenpräsenz, Charisma, Einstellung und Zuversicht in Ihre Herausforderung suchen.

Miteinbeziehen des Publikums:

Die Herausforderer werden ermutigt, sich mit dem Publikum zu engagieren; Je mehr sich das Publikum engagiert, desto mehr wird der Herausforderer / die Herausforderin belohnt. Herausforderer dürfen das Publikum nutzen. Dies ist eine der Komponenten, die ULTRA POLE von anderen Pole-Wettbewerben unterscheidet.

5. Gesamtleistung

Da es bei ULTRA POLE um Engagement geht, bewerten die Wertungsrichter die Gesamtleistung der Herausforderer, indem sie nach folgendes suchen:

Wirkung und Einprägsamkeit:

Die Wertungsrichter werden nach diesem Wow-Faktor suchen. Wie groß war der Einfluss, den die Herausforderer während ihrer Battle Runden hatten? Ist dies die Art von Performance, die das Publikum aufsetzt, zur Kenntnis nimmt und sich daran erinnern wird, nachdem der Tag vorbei ist? Ist das, worüber die Menschen morgen sprechen werden?

Motivierend:

Wird dies eine jener Demonstrationen sein, die zukünftige Poler dazu bringt, sich der Herausforderung zu stellen? Die Richter werden nach einer Leistung suchen, von der sie glauben, dass sie andere auf ihren Pole-Reisen motivieren wird. Macht die Präsentation des Gesamtbattles Lust zum aufspringen und es selbst sofort versuchen?

6. Abzüge

Sturz:

Die Wertungsrichter ziehen Punkte pro Vorkommen ab. Ein Sturz ist definiert als ein plötzlicher, schneller Abstieg ohne Kontrolle, bei dem der Herausforderer mit dem Boden in Berührung kommt.

Vulgarität (Stimmlich, Kleidung und Handlungen):

Die Wertungsrichter ziehen Punkte ab, wenn sie den Herausforderer für vulgär halten (egal ob in Kleidung, Gestik, oder stimmlich). Vulgarität und Respektlosigkeit gegenüber dem Publikum könnten dazu führen, dass ein Herausforderer disqualifiziert wird. Während kleinere Kostümstörungen (z. B. ein herunterfallender Gurt) aufgrund der erwarteten Intensität und hohen Energie in ULTRA POLE übersehen werden, werden für größere Fehlfunktionen Punkte abgezogen (z. B. Hose, die nach unten rutschen, zu tief geschnittene Oberteile oder Teile des Outfits des Herausforderers, die sich lösen und Gefahr für einen anderen Herausforderer darstellen). Fehlfunktionen, die zur Exposition der Genitalien führen, führen zu einer sofortigen Disqualifikation.

Unterbrechung der Battle-Konversation:

Ein Herausforderer verliert Punkte, wenn er versucht, die Battlezeit zu monopolisieren und so die Battle-Konversation zu unterbrechen, indem er es seinem Mitherausforderer nicht erlaubt, seine Herausforderung zu beantworten oder zu legen. Diese Strafe ist vom Meister-Wertungsrichter zu entscheiden.

7. Regeln

7.1 Battle Kriterien

- Die Battles sind Geschlechtsspezifisch.
- Nur Herausforderer ab 16 Jahren zur Zeit der Ultrapole-Weltmeisterschaften dürfen antreten.
- Jedes Battle in seiner Gesamtheit dauert genau 2 Minuten.
- Jeder Herausforderer muss sich in einer Battle-Konversation abwechseln, bis die Zeit vorbei ist.
- Jeder Herausforderer sollte 30 Sekunden pro Herausforderung innerhalb der Runde nicht überschreiten. Es gibt keine Mindestzeit.
- Die volle Zeit jedes Battles wird durch ein Signalhorn/durch den Ansager angezeigt.
- Die Battles werden in einem K.O.-Runde-Format dargestellt.
- Der Gewinner jeder Runde geht in die nächste Runde, bis der Finalsieger gefunden ist.
- Abzüge werden für unnötige Battle-Konversationsunterbrechungen gewährt
- Die besten Tricks und Kombinationen/Stunts auf und um die Pole erhalten die höchsten Punkte.
- Interaktion zwischen Konkurrenten und Zuschauern ist erlaubt und gefördert, wie z. B. spielerische Verspottung; der Kontakt zwischen Wettbewerbern oder Vulgarität jeglicher Art ist jedoch verboten.
- Der End-Sieger wird der letzte Herausforderer sein, der am Ende der K.O.-Runden steht.
- Es wird um den dritten Platz gekämpft – der Verlierer jeder der vorletzten Battles kämpft um den dritten Platz.
- Das entgeltliche Gestalten des Battles liegt im Ermessen des Wettkampfsveranstalters, der sich bei Bedarf mit dem Haupt-Wertungsrichter beraten wird.

7.2 Richten

- 3 Wertungsrichter werden jeden Battle bewerten.
- Einer der Wertungsrichter wird der Meister-Wertungsrichter sein.
- Jeder Wertungsrichter bewertet alle Kriterien.
- Jeder Richter hebt ein Paddel, um seinen bevorzugten Gewinner basierend auf Punkten/ basierend auf ihr Bewertungsbogen zu ermitteln.
- Die Wertungsrichter füllen die Wertungsbögen aus, je nachdem ob eine Fertigkeit vorherrschend war oder nicht.

7.3 Stangen

- Jeder Teilnehmer hat seine eigene Stange
- Die Stangen werden 3m voneinander entfernt positioniert.
- Es werden 45mm Messing Stangen benutzt.
- Beide Stangen werden in Static-Modus eingestellt.
- Der Veranstalter kann eine Schutzmatte zur Verfügung stellen, um die Sicherheit der Herausforderer während Stunts zu gewährleisten. Der Veranstalter wird die Herausforderer darüber informieren, ob Matten bereitgestellt werden.
- Die Stangen werden zwischen den einzelnen Runden gereinigt.
- Sicherheitsmatten werden vom Wettkampfsveranstalter zur Verfügung gestellt.

7.4 Musik

- Die Musik vom Wettkampfsveranstalter gewählt.
- Die Musik wird zufällig abgespielt.
- Die Musik wird zwischen 120-140 BPMs und schnelllebig sein.
- Der Athlet kann seine eigene Art von Kleidung wählen, die beinhalten kann, aber nicht beschränkt auf dem Street- oder städtischen Stil ist.
- Die Kleidung muss familienfreundlich sein.
- Barfuß ist erlaubt, oder Fußprotektoren können getragen werden. Sneakers sind ebenfalls erlaubt.
- Jede Art von Make-Up ist erlaubt.
- Jede Art von Frisur ist erlaubt.
- Gesichtsfarbe, Haarschmuck und Hüte können getragen werden, solange sie fixiert sind.
- Wenn sich ein Teil des Kostüms löst, muss der Herausforderer es am Ende des Battles von der Bühne entfernen.

7.5 Kleidung/Haar/Make-up

- Der Athlet kann seine eigene Art von Kleidung wählen, die Street- oder Urbanen Stil enthalten kann, aber nicht darauf beschränkt ist.
- Kleidung muss familienfreundlich sein.
- Der Athlet darf Barfuß, oder mit Fußprotektoren antreten. Sneakers sind ebenfalls erlaubt.
- Jede Art von Make-up ist erlaubt.
- Jede Frisur ist erlaubt.
- Gesichtsfarbe, Haarteile und Hüte können getragen werden, solange sie fixiert sind.
- Wenn sich ein Teil des Kostüms löst, muss der Herausforderer es am Ende des Battles von der Bühne entfernen.

7.6 Verboten

- Kein Schmuck
- Keine Kleidungsstücke, die eine Gefahr verursachen können.
- Keine Masken.
- Es dürfen keine Kleidungsstücke usw. auf der Bühne zurückgelassen werden.
- Keine Profanität oder Vulgarität
- Keine Farbe, Lotionen oder Flüssigkeiten.
- Keine Requisiten.
- Kein Feuer