

Міжнародна Федерація Спорту на Пілоні

Чемпіонати з УЛЬТРА Поул (ULTRA Pole)

Правила та положення 2019/2020



www.polesports.org

Copyright © 2019 IPSF

Цей документ використовується лише для змагань, що схвалені Міжнародною федерацією спорту на пілоні (IPSF).

Відтворення або використання цього документу без дозволу IPSF є протизаконним та карається кримінальною відповідальністю.



ЩО TAKE ULTRA POLE

ULTRA POLE - це вільний стиль спорту на пілоні, який складається з змагальних раундів, де суперники змагаються, не шкодуючи сил, з такими ж спортсменами за титул чемпіона світу ULTRA POLE 20XX. Кожен баттл ULTRA POLE триває в цілому 2 хвилини - у суперників максимум 30 секунд за раз, щоб показати себе, таким чином, відбувається чергування і надається кожному супернику мінімум 2 виходи, щоб показати все, на що він здатен. Не існує мінімального обмеження за часом. Ці силові єдиноборства є фрістайлом, а не заздалегідь визначеними комплексами.

ПІДРАХУНОК БАЛІВ

Система проведення змагання ULTRA POLE заснована на 5 основних підходах / видах суддівства кожного раунду баттла; система підрахунку балів була сформована для доповнення формату фрістайлу ULTRA POLE. Кожен з 5 елементів оцінюється різними способами для оцінки різних компонентів баттла.

Ці 5 елементів включають в себе:

1. Раунди баттла
2. Ступінь складності
3. Технічне виконання
4. Подання
5. Загальна результативність

РАУНД - це ВИХІД учасника протягом двохвилинного БАТТЛА. Ваш раунд триває не більше 30 секунд. Використовуйте свій раунд, щоб відповісти на виклик вашого суперника, а потім зробити свій власний виклик у відповідь. Комбінація раундів кожного учасника об'єднується в один баттл.

Три кваліфікованих судді призначаються для об'єктивного оцінювання всіх критеріїв, причому один з трьох суддів є старшим суддею. Переможцем є учасник з найвищим загальним балом.

Кожен претендент буде оцінюватися відповідно до встановленої структури наступним чином:



ПРОТОКОЛ ЗМАГАНЬ FREESTYLE ULTRA POLE- ВИКОРИСТОВУВАТИ ТІЛЬКИ В ЯКОСТІ КЕРІВНИЦТВА

ШКАЛА СУДДІВСЬКИХ ОЦІНОК:		Домінуючі: Всі бали	Недомінуючі: 0 балів
СУДДЯ:		ПРЕТЕНДЕНТ 1 (ЛІВОРУЧ)	ПРЕТЕНДЕНТ 2 (ПРАВОРУЧ)
Раунд баттл	35 БАЛІВ	A1	A2
Візуальний ефект	5	5	5
Музичний супровід	5	5	5
Динамічний перехід	5	5	5
Творчі елементи	10	10	10
Інновація трюків	10	10	10
РІВЕНЬ СКЛАДНОСТІ (РС)	25 БАЛІВ		
РС - Елементи	5	5	5
РС - Силові елементи на пілоні	5	5	5
РС - Гнучкість на пілоні / пластика	5	5	5
РС - Обертання	5	5	5
РС - Робота на підлозі	5	5	5
ТЕХНІЧНЕ ВИКОНАННЯ	10 БАЛІВ		
Сила та контроль	5	5	5
Елементи та майстерність	5	5	5
ПРЕЗЕНТАЦІЯ	20 БАЛІВ		
Вибухова енергія	5	5	5
Тривала витривалість: Легкі баттли	5	5	5
Створення образу, подача та впевненість	5	5	5
Зацікавленість публіки	5	5	5
ЗАГАЛЬНА РЕЗУЛЬТАТИВНІСТЬ	10 БАЛІВ		
Вплив та запам'ятовуваність	5	5	5
Мотивація	5	5	5
	ВСЬОГО:		
ЗНИЖЕННЯ БАЛІВ	- БАЛІВ		
Падіння	-2		
Вульгарність (вокал та одяг)	-3		
Перерва в баттлі	-3		
ВСЬОГО БАЛІВ (100 можливих)	РАЗОМ:		

ОГЛЯД ПІДРАХУНКУ БАЛІВ

Навички будуть оцінюватися в форматі «все або нічого». Якщо учасник демонструє перевагу в навичку, то учаснику будуть присуджені бали. Якщо у нього немає такої переваги, бали йому не присуджуються. Протоколи змагань використовуються в якості орієнтира, щоб суддям було легше запам'ятати, які навички були продемонстровані, а які ні, для справедливої оцінки раунду.

ВИЗНАЧЕННЯ СИСТЕМИ ПІДРАХУНКУ БАЛІВ

1. Раунди баттла

Розділ «Раунди баттла» системи підрахунку балів в основному відноситься до огляду баттла і як учасник поєднує в собі різні рухи і компоненти, щоб сформувати виклик-фрістайл.

Візуальний ефект:

Відноситься до ефекту, який має візуальний ефект комбінацій баттла на суддю. Чи має вистава загальну миттєву привабливість з точки зору зовнішнього вигляду і діалогу?

Творчі елементи:

Скільки креативності було включено в поставлену задачу? Чи представляє суперник інноваційне мислення і творчість в елементах, які поєднуються з відповіддю і викликом? Судді також будуть дивитися на креативність, яку проявляють учасники в своїх переходах між елементами.

Динамічний перехід:

Оскільки це фрістайл-змагання, судді будуть шукати виклик, який постійно переміщається - це версія поул-денсу, яка швидко розвивається і повинна постійно рухатися. Окрім цього, судді будуть шукати плавні переходи, таким чином, будуть сприяти потоку всієї відповіді або виклику.

Музичний супровід:

Оскільки музика буде надана організатором змагань, учасник повинен продемонструвати свої здібності у вільному стилі, використовуючи і інтерпретуючи музику, надану для них. Учасник повинен використовувати музику в своєму баттлі і передбачити переходи музики.

Інновація трюків:

Цей інноваційний формат поул-денсу - найкраще місце, щоб продемонструвати ваші найновіші та інноваційні трюки, комбінації і ідеї. Судді будуть шукати незвичайні і ніколи не бачені раніше трюки, і учасники, які демонструють винахідливість і розуміння розвитку формату ULTRA POLE, будуть в значній мірі винагороджені при підрахунку балів.

2. Ступінь складності

Судді будуть звертати увагу на ступінь складності компонентів, складових баттлу. Вони включають в себе наступне:

Елементи:

Відноситься до якого ступеня складності, що відображається в комбінаціях включених трюків.

Силові елементи на пілоні:

Судді будуть звертати увагу на ступінь складності силових елементів, що входять в раунди баттлу.

Гнучкість на пілоні / пластику:

Судді будуть звертати увагу на ступінь складності гнучкості або пластики трюків, включених в раунди баттлу.

Обертання:

Судді будуть звертати увагу на складність при включенні обертань та обертових елементів в раунди баттлу.

Робота на підлозі:

Робота на підлозі відноситься до ступеня складності перекатів, комбінацій і рухів на підлозі, використовуваних для з'єднання інших компонентів раундів баттлу.

3. Технічне виконання

У цьому розділі описується фактичне технічне виконання компонентів, включених в раунд баттлу. Будуть оцінені такі розділи:

Сила та контроль:

Судді будуть звертати увагу на демонстрацію сили і контролю протягом усіх раундів баттлу - учаснику потрібно буде продемонструвати, що у нього є сила завершити свої раунди, а також підтримувати контроль протягом усієї вистави свого виклику.

Елементи та майстерність:

Хоча ступінь складності використовується для оцінки того, наскільки важкі виконуються трюки, цей розділ використовується для оцінки виконання трюків, а також професіоналізму, використовуваного для подання всіх раундів баттлу. Судді також звертатимуть увагу на виконання всіх компонентів з точки зору форми і майстерності.

4. Презентація

Цей розділ використовується для оцінки всієї презентації раундів баттлу з точки зору видовищності, зацікавленості та енергії.

Вибухова енергія:

Формат ULTRA POLE є високоенергетичним форматом, і судді, таким чином, звертають увагу на суперників, які відповідним чином демонструють вибухову енергію і демонструють акцентування музики в своїх діях.

Тривала витривалість - Легкі баттли:

Учасники повинні демонструвати тривалу витривалість протягом усього баттла. Оскільки це високоенергетичний вид спорту, судді будуть звертати увагу на будь-які ознаки того, що у спортсменів рівень витривалості знижується.

Створення образу, подача та впевненість:

У цьому розділі розповідається про те, як ви уявляєте свій виклик аудиторії, суддям і вашому суперникові - судді будуть звертати увагу на ваш прогноз з точки зору сценічної чарівності, харизми, подачі і впевненості при прийнятті виклику.

Зацікавленість публіки:

Суперникам пропонується спілкуватися з аудиторією; чим більше буде залучена публіка, тим більше буде винагороджений учасник. Суперникам дозволено використовувати публіку. Це один з компонентів, який відрізняє ULTRA POLE від інших змагань з поул-денсу.

5. Загальна результативність

Оскільки змагання ULTRA POLE орієнтовані на залучення уваги, судді будуть оцінювати загальну результативність учасників, звертаючи увагу на наступне:

Вплив та запам'ятовуваність:

Судді будуть звертати увагу на ефект миттєвої привабливості. Який вплив надали суперники протягом своїх раундів баттлу? Така результативність дасть струс натовпі, змусить звернути на себе увагу і запам'ятати після закінчення дня? Це те, про що люди будуть говорити завтра?

Мотивація:

Чи буде це одна з тих демонстрацій, які спонукають майбутніх спортсменів з поул-денсу до прийняття цього виклику? Судді будуть звертати увагу на уявлення, яке, на їхню думку, буде мотивувати інших приїжджати на змагання з поул-денсу. Чи спонукає вас презентація всього баттлу схопитися і спробувати свої сили негайно?

6. Зниження балів

Падіння:

Судді будуть віднімати бали за кожен такий випадок. Падіння визначається як раптовий, швидкий спуск без контролю, де учасник торкається підлоги.

Вульгарність (вокал, одяг та дії):

Судді будуть віднімати бали, якщо вони вважатимуть, що учасник був вульгарним (будь то в одязі, жестукуляції або вокально). Вульгарність і неповага до аудиторії можуть стати причиною дискваліфікації учасника. У той час як незначні недоліки костюма (наприклад, при падінні ремінця) будуть ігноруватися через передбачувану інтенсивність і високу енергію ULTRA POLE, при істотних недоліках (наприклад, нижня частина одягу з'їжджає, занадто коротка верхня частина або елементи спорядження учасника розходяться і представляють небезпеку для іншого учасника) будуть зняті бали. Недоліки, в результаті яких оголюються геніталії, ведуть до негайної дискваліфікації.

Перерва в баттлі:

Учасник втрачає бали, якщо він спробує монополізувати час баттла і, таким чином, перервати баттл, не дозволивши своєму супернику відповісти або висунути свій виклик. Це покарання визначається старшим суддею.

7. Правила

7.1 Критерії баттла

- У баттлі беруть участь суперники однієї статі.
- Тільки суперники, які досягли віку 16 років і старше на момент проведення Чемпіонату світу Ultra Pole, можуть брати участь в змаганні.
- Кожен баттл триватиме рівно 2 хвилини.
- Кожен учасник повинен чергуватися в змаганні до тих пір, поки час не закінчиться.
- Кожен учасник не повинен витратити більше 30 секунд за виклик в раунді. Мінімального обмеження часу немає.
- Повний час кожного баттла буде ідентифікуватися звуковим сигналом / диктором.
- Баттли будуть в форматі кваліфікаційних раундів.
- Переможець кожного раунду переходить до наступного раунду до тих пір, поки не буде визначено остаточного переможця
- Бали будуть зніматися за непотрібні перерви в баттлі
- Кращі трюки та комбінації / елементи на і навколо пілона будуть відзначені вищими балами
- Взаємодія між учасниками і глядачами допускається і заохочується, наприклад, грайливе піддрознювання; проте контакт між суперниками або вульгарність будь-якого роду заборонені.
- Остаточним переможцем буде останній учасник, який вистоїть в кінці кваліфікаційних раундів.
- Баттл відбудеться за третє місце - той, хто програв від кожного з других останніх баттлів битиметься один з одним за третє місце.
- Фінальний баттл визначається на розсуд організатора змагань, який при необхідності проконсультується з головним суддею.

7.2 Суддівство

- 3 судді будуть судити кожен баттл.
- Один із суддів буде старшим суддею.
- Кожен суддя буде оцінювати всі критерії.
- Кожен суддя підніме картку, вказуючи свого переважного переможця на основі балів / вказуючи переможця на основі свого протоколу змагання.
- Судді будуть заповнювати протоколи змагань, ґрунтуючись на тому, чи переважає кожне вміння чи ні.

7.3 Пілони

- Для кожного учасника буде свій пілон.
- Пілони будуть розташовані на відстані 3 м один від одного.
- Використовуються 45-міліметрові латунні пілони.
- Обидва пілона будуть знаходитися в статичному положенні
- Організатор може вибрати запасний килимок для забезпечення безпеки спортсменів під час виконання трюків. Організатор повідомить учасникам, чи будуть надані мати.
- Пілони будуть очищатися після кожного раунду.
- Страхувальні килимки будуть надані організатором змагань.

7.4 Музика

- Музику вибирає організатор.
- Музика відтворюється у випадковому порядку.
- Гучність музики становитиме від 120 до 140 ДБ.

7.5 Одяг / Зачіска / Макіяж

- Спортсмен може вибрати свій тип одягу, який може включати, крім іншого, вуличний або міський стилі.
- Одяг повинен бути прийнятним для сімейного перегляду.
- Стопи повинні бути голими, дозволяється надіти протектори. Кеди також допускаються
- Дозволено будь-який стиль макіяжу.
- Дозволено будь-який стиль зачіски.
- Фарба для лиця, перуки і капелюхи можна використовувати, якщо вони зафіксовані.
- Якщо будь-яка частина костюма втрачається, учасник повинен обов'язково видалити її зі сцени в кінці баттла.

7.6 Заборонено

- Будь-які прикраси.
- Будь-які предмети одягу, які можуть становити небезпеку.
- Будь-які маски.
- Залишати на сцені предмети одягу і т.д.
- Будь-які профанації або вульгарності.
- Будь-які фарби, лосьйони або рідини.
- Будь-який реквізит.
- Вогонь.