

Federación Internacional de Pole y Aerial Sports

Campeonatos ULTRA Pole

Reglas & Regulaciones 2022 / 2023



www.polesports.org

Copyright © 2021 IPSF

Este documento solo debe ser utilizado para competiciones avaladas por la Federación Internacional de Pole Sports.

Es un delito penal reproducir o utilizar este documento sin el permiso expreso de la IPSF.



Que es ULTRA POLE

ULTRA POLE es un método de pole de estilo libre que consiste en rondas competitivas de estilo de batalla en las que los retadores hacen todo lo posible para luchar contra otros polers de estilo libre para coronarse Campeón Mundial de ULTRA POLE 20XX. Cada batalla ULTRA POLE durará un total de 2 minutos: los retadores tienen 30 segundos a la vez para establecer su desafío, alternando el tiempo y permitiendo a cada retador un mínimo de 2 turnos para demostrar lo que pueden hacer. Estas batallas uno a uno son estilo libre y no rutinas predeterminadas.

PUNTUACIÓN

El sistema de batalla ULTRA POLE se basa en 5 enfoques/perspectivas principales de evaluación para cada ronda de batalla; el sistema de puntuación se ha elaborado para complementar el formato de estilo libre de ULTRA POLE. Cada uno de los 5 elementos es una forma diferente de evaluar los diferentes componentes de la batalla.

Estos 5 elementos son:

1. Rondas de batalla
2. Grado de Dificultad
3. Ejecución Técnica
4. Presentación
5. Actuación Global

“UNA RONDA es el TURNO del retador dentro de la BATALLA completa de dos minutos. Su ronda no debe durar más de 30 segundos a la vez. Usa tu ronda para responder al desafío de tu retador y luego para volver a hacer tu propio desafío. La combinación de las rondas de cada retador equivale a una batalla en su totalidad.

Se asignan tres jueces calificados para juzgar todos los criterios de manera objetiva, siendo uno de los tres jueces el juez principal. El ganador es el retador con la puntuación más alta en general.

Cada retador será juzgado de acuerdo con una estructura establecida de la siguiente manera:



HOJA DE PUNTUACIÓN ULTRA POLE FREESTYLE– USE COMO GUÍA

Escala de Jueceo:		Predominante: Todos los puntos	No Predominante: Ningún punto
JUEZ:		RETADOR 1(LEFT):	RETADOR 2 (RIGHT):
RONDA DE BATALLAS	35 PUNTOS	A1	A2
Impacto Visual	5	5	5
Integración Musical	5	5	5
Fluidez Dinámica	5	5	5
Acrobacias Creativas	10	10	10
Innovación en los trucos	10	10	10
GRADO DE DIFICULTAD	25 PUNTOS		
GDD - Acrobacias	5	5	5
GDD - Fuerza en el tubo	5	5	5
GDD - Pole flex/contorción	5	5	5
GDD - Giros	5	5	5
GDD - Trabajo de piso	5	5	5
EJECUCIÓN TÉCNICA	10 PUNTOS		
Potencia y Control	5	5	5
Acrobacias y habilidades	5	5	5
PRESENTACIÓN	20 PUNTOS		
Energía Explosiva	5	5	5
Fortaleza sostenida: Batalla sin esfuerzo	5	5	5
Proyección, actitud y confianza	5	5	5
Impacto en el público	5	5	5
ACTUACIÓN GLOBAL	10 PUNTOS		
Impacto y memorabilidad	5	5	5
Motivacional	5	5	5
	SUB TOTAL:		
DEDUCTIONS	- PUNTOS		
Caídas	-2		
Vulgaridad (vocal y vestuario)	-3		
Interrupción en la batalla	-3		
PUNTOS TOTALES (100 Posibles)	TOTAL:		

DESCRIPCIÓN DE LAS PUNTUACIONES

Las habilidades se evaluarán en un formato de todo o nada. Si el retador demuestra predominio en una habilidad, entonces el retador recibirá todos los puntos. Si no es predominante, no se otorgarán puntos. Las hojas de puntuación se utilizan como guía para ayudar a los jueces a recordar qué habilidades se demostraron y cuáles no, a fin de otorgar la ronda de manera justa.

DEFINICIONES DEL SISTEMA DE PUNTUACIONES

1. Rondas de Batalla

La sección Rondas de batalla del sistema de puntuación cubre esencialmente la descripción general de la batalla y cómo el retador combina varios movimientos y componentes para formar un desafío de estilo libre.

Impacto Visual:

Esto se refiere al efecto que tiene en el juez la representación visual de las combinaciones para la batalla. ¿Tiene la presentación un factor sorpresa general en términos de apariencia visual y la conversación de la batalla?

Acrobacias Creativas:

¿Cuánta creatividad se incorporó al desafío planteado? ¿El retador muestra un pensamiento innovador y creatividad en las acrobacias que combina como respuesta y desafío? Los jueces también observarán la creatividad exhibida por los retadores en sus transiciones entre sus acrobacias.

Fluidez Dinámica:

Como se trata de una competencia de estilo libre, los jueces buscarán un desafío que se mueva constantemente: esta versión rápida de Pole debe fluir constantemente. Junto con esto, los jueces buscarán transiciones que sean suaves y, por lo tanto, ayuden a la fluidez de la respuesta o del desafío entero.

Integración Musical:

Dado que la música será proporcionada por el organizador de la competencia, el retador debe demostrar su habilidad de estilo libre incorporando e interpretando la música proporcionada en su desafío. El retador debe usar la música en su batalla y anticipar el movimiento de la música.

Innovación en los trucos:

Este formato de pole en evolución es el mejor lugar para exhibir tus trucos, combos e ideas más nuevos e innovadores. Los jueces buscarán algo fuera de lo común y los trucos nunca antes vistos de los retadores que demuestren ingenio y comprensión de la evolución del formato ULTRA POLE serán fuertemente recompensados con la puntuación.

2. Grado de Dificultad

Los jueces buscarán el grado de dificultad en los elementos que componen una ronda de batalla. Esto incluye lo siguiente:

Acrobacias:

Hace referencia al grado de dificultad mostrado en las combinaciones de acrobacias incluidas.

Fuerza en el pole:

Los jueces observarán el grado de dificultad de los elementos de fuerza incluidos en las rondas de batalla.

Pole Flex / Contorción:

Los jueces buscarán el grado de dificultad de flexibilidad o trucos de contorsión incluidos en las rondas de batalla.

Giro:

Los jueces buscarán el grado de dificultad en la incorporación de giros y componentes giratorios en las rondas de batalla.

Trabajo en piso:

El trabajo en piso se refiere al grado de dificultad de cualquier elementos en piso, combinaciones y movimientos utilizados para unir los otros componentes de las rondas de batalla.

3. Ejecución Técnica

Esta sección cubre la ejecución técnica real de los elementos incorporados en la ronda de batalla. Serán juzgadas las siguientes secciones:

Poder y control:

Los jueces buscarán una demostración de poder y control a lo largo de las rondas de batalla: el retador deberá demostrar que tiene el poder para completar sus rondas, así como el control durante toda la presentación de su desafío.

Acrobacias y Habilidades

Mientras que el grado de dificultad se usa para evaluar qué tan difíciles son las acrobacias realizadas, esta sección se usa para evaluar la ejecución de las acrobacias, así como la habilidad utilizada para presentar las rondas de batalla completas. Los jueces también observarán la ejecución de todos los elementos en términos de forma y dominio.

4. Presentación

Esta sección se utiliza para evaluar la presentación completa de las rondas de batalla en términos de entretenimiento, compromiso y energía.

Energía Explosiva:

El formato ULTRA POLE es un formato de alta energía y, por lo tanto, los jueces buscan retadores que muestren energía explosiva de manera adecuada y muestren acentuación de la música a través de sus acciones.

Resistencia sostenida - Batallas sin esfuerzo:

Los retadores deben mostrar una resistencia sostenida durante toda la batalla. Como este es un deporte de alta energía, los jueces buscarán cualquier indicación de que los niveles de resistencia de los retadores están disminuyendo.

Proyección, actitud y confianza:

Esta sección trata sobre cómo presenta su desafío a la audiencia, los jueces y su retador: los jueces buscarán su proyección en términos de presencia en el escenario, carisma, actitud y confianza en su desafío.

Impacto en el público:

Se alienta a los retadores a interactuar con la audiencia; cuanto más participe la multitud, más se recompensará al retador. Los retadores pueden usar la multitud. Este es uno de los componentes que distingue a ULTRA POLE de otras competiciones de pole.

5. Actuación Global

Dado que ULTRA POLE se trata de interacción, los jueces evaluarán el desempeño general de los retadores buscando lo siguiente:

Impacto y Memorabilidad:

Los jueces buscarán ese factor Wow. ¿Cuánto impacto tuvieron los retadores a lo largo de sus rondas de batalla? ¿Es este el tipo de actuación que hará que la multitud se siente, tome nota y lo recuerde después de que termine el día? ¿Es esto de lo que la gente hablará mañana?

Motivacional:

¿Será esta una de esas demostraciones que impulsan a los futuros poleros a aceptar el desafío? Los jueces buscarán una actuación que creen que motivará a otros en su camino de la práctica del pole. ¿La presentación de la batalla general te hace querer saltar y probar esto de inmediato?

6. Deduciones

Caída:

Los jueces deducirán puntos por cada vez. Una caída se define como un descenso repentino, rápido y sin control, donde el retador entra en contacto con el suelo.

Vulgaridad (vocal, vestuario y comportamiento):

Los jueces deducirán puntos si consideran que el retador es vulgar (ya sea en la ropa, los gestos o la voz). La vulgaridad y la falta de respeto hacia la audiencia podrían llevar a la descalificación de un retador. Si bien las fallas menores en el vestuario (como la caída de una correa) se pasarán por alto debido a la intensidad esperada y la alta energía en ULTRA POLE, las fallas mayores (como la parte inferior de la parte de arriba que se sube, la parte de arriba demasiado corta o piezas del atuendo del retador que se sueltan y presentan peligro para otro retador) serán deducidos. Las fallas que conducen a la exposición de los genitales conducen a la descalificación inmediata.

Interrupción en la batalla:

Un retador perderá puntos si trata de monopolizar el tiempo de la batalla y, por lo tanto, rompe la conversación de la batalla al no permitir que su compañero retador responda o deje su desafío. Esta sanción será decidida por el juez Master.

7. Reglas

7.1 Criterios de la Batalla

- Las batallas son de un solo género.
- Solo podrán competir los retadores que tengan 16 años o más en el momento del Campeonato Mundial de Ultra Pole.
- Cada batalla en su totalidad durará exactamente 2 minutos.
- Cada retador debe alternar en una conversación hasta que se acabe el tiempo.
- Cada retador no debe exceder los 30 segundos por desafío dentro de la ronda.
- Los retadores deben permanecer en el escenario durante la batalla.
- El tiempo completo de cada batalla será indicado por una bocina/por el locutor.
- Las batallas tendrán un formato de ronda eliminatoria.
- El ganador de cada ronda pasa a la siguiente ronda hasta encontrar al ganador final.
- Se darán deducciones por pausas innecesarias en la conversación.
- Los mejores trucos y combos/acrobacias en y alrededor del tubo obtendrán los puntos más altos
- Se permite y fomenta la interacción entre los competidores y los espectadores, como las burlas en broma; sin embargo, está prohibido el contacto entre competidores o la vulgaridad de cualquier tipo.
- El ganador final será el último retador en pie al final de las rondas eliminatorias.
- Se llevará a cabo una batalla por el tercer lugar: el perdedor de cada una de las penúltimas batallas se enfrentará entre sí por el tercer lugar.
- El organizador de la competencia comunicará el diseño de las rondas de batalla, en función del número de retadores que compiten.
- El diseño final de la batalla queda a discreción del organizador de la competencia, quien consultará con el Juez Principal si es necesario.

7.2 Jueceo

- 3 jueces juzgarán cada batalla.
- Uno de los jueces será juez maestro.
- Cada juez juzgará todos los criterios.
- Cada juez levantará una paleta para indicar su ganador preferido basado en puntos / indicar ganador basado en su hoja de puntuación.
- Los jueces completarán las tarjetas de puntaje en función de si cada habilidad fue predominante o no.
- El ganador será determinado por mayoría de votos del panel de jueces.

7.3 Tubos

- Cada competidor tendrá su propio tubo.
- Los tubos se colocarán a 3 m de distancia entre sí.
- Se utilizarán tubos de latón de 45 mm.
- Ambos tubos estarán en la posición estática.
- El organizador proporcionará un colchón protector para garantizar la seguridad de los retadores durante las acrobacias. Las especificaciones para esto se pueden encontrar en las normas del aparato.
- Los tubos se limpiarán entre cada ronda.

7.4 Musica

- La música será a elección del organizador.
- La música se reproducirá aleatoriamente.
- La música tendrá entre 120 y 140 BPM y un ritmo rápido.

7.5 Vestuario / Cabello / Maquillaje

- El atleta puede elegir su propio tipo de vestimenta, que puede incluir pero no se limita al estilo de calle o urbano.
- La ropa debe ser familiar.
- Los pies pueden estar descalzos o se pueden usar protectores para los pies. Las zapatillas de deporte también están permitidas.
- Se permite cualquier estilo de maquillaje.
- Se permite cualquier estilo de cabello.
- Se puede usar pintura para la cara, postizos para el cabello y sombreros siempre que estén fijos.
- Si alguna parte del disfraz se suelta, el retador debe asegurarse de quitarlo del escenario al final de la batalla.

7.6 Prohibido

- Nada de joyas.
- Ninguna prenda de ropa que pueda causar un peligro.
- Sin máscaras.
- No se pueden dejar prendas de vestir, etc. en el escenario.
- Ninguna blasfemia o vulgaridad.
- Sin pintura, lociones o líquidos.
- Sin accesorios.
- Sin fuego ni extintores.
- Prohibido tocar el sistema de truss o rigging