

International Pole and Aerial Sports Federation

ULTRA POLE Mästerskapen

Regelverk 2022 / 2023



www.polesports.org

Upphovsrätt © 2021 IPSF

Detta dokument får endast användas för tävlingar som godkänts av Internationella polesport förbundet.

Det är ett brott att reproducera eller använda dessa regler utan uttryckligt tillstånd från IPSF.



VAD ÄR ULTRA POLE?

ULTRA POLE är en freestyle tävling för pole som består utav att två atleter tävlar mot varandra i en så kallad "battle". Atleterna utmanar varandra genom att leverera sina bästa rörelser/trick för att vinna över sin motståndare och kröns ULTRA POLE World Champion 20XX. Varje ULTRA POLE-omgång pågår i totalt 2 minuter – utmanarna har 30 sekunder på sig per gång för att visa upp sina rörelser, vilket gör att varje utmanare har 2 omgångar på sig att visa vad de kan göra. Dessa en mot en "battles" är i freestyle form och inte förbestämda rutiner.

POÄNG

ULTRA POLE poängsystem är baserat på 5 olika delar som bedöms varje omgång; poängsystemet har satts ihop för att komplettera freestyle-formatet för ULTRA POLE. De fem olika delarna är sätt att utvärdera de olika komponenterna under omgångarna.

Dessa 5 delar bedöms under tävlingen:

1. "BattleRundor"
2. Svårighetsgrad
3. Tekniskt utförande
4. Presentation
5. Framförandets helhet

En så kallad "runda" är utmanarens tur inom den två minuters långa "battlen" att visa upp sina trick. Rundan får inte pågå längre än 30 sekunder per gång. Använd din runda för att besvara din utmanare för att sedan göra din egen utmaning tillbaka. Kombinationen av varje utmanares rundor tillsammans motsvarar framförandet i sin helhet.

Tre kvalificerade domare tilldelas att bedöma alla kriterier/delar objektivt, varav en av de tre domarna är huvuddomaren. Vinnaren är utmanaren med högst poäng totalt.

Varje utmanare kommer att bedömas enligt följande:



FREESTYLE ULTRA POLE POÄNGKORT– ANVÄNDS ENDAST SOM RIKTLINJE

BEDÖMNINGSSKALA:		Dominerande: Full poäng	Inte dominerande: Inga poäng
Domare:		UTMANARE 1(VÄNSTER):	UTMANARE 2 (HÖGER):
BATTLE OMGÅNGAR	35 POÄNG	A1	A2
Visuell Effekt	5	5	5
Musikalisk inlevelse	5	5	5
Dynamiskt flöde	5	5	5
Kreativa häftiga trick	10	10	10
Trick innovation	10	10	10
SVÅRIGHETSGRAD	25 POÄNG		
Häftiga trick	5	5	5
Styrka	5	5	5
Vighet	5	5	5
Snurrar	5	5	5
Golv rörelser	5	5	5
TEKNISKT UTFÖRANDE	10 POÄNG		
Kraft och kontroll	5	5	5
Trick och skicklighet	5	5	5
PRESENTATION	20 POÄNG		
Explosiv energi	5	5	5
Uthållighet	5	5	5
Framförande, attityd och självförtroende	5	5	5
Publikens engagemang	5	5	5
UPPTRÄDANDETS HELHET	10 POÄNG		
Påverkan/Minnesrik	5	5	5
Motiverande	5	5	5
	DELSUMMA:		
AVDRAG	- POÄNG		
Fall	-2		
Vulgaritet (sång, kostym & rörelser)	-3		
Avbrott under "battle"	-3		
TOTALT POÄNG (MAX 100 POÄNG)	Totalt:		

BEDÖMNINGSÖVERSIKT

Varje del kommer att bedömas i ett "allt eller inget" format. Om utmanaren visar dominans i en färdighet, så kommer utmanaren tilldelas full poäng i den färdigheten. Om den inte dominerar kommer inga poäng att delas ut. Poängkorten används enbart som en riktlinje för att hjälpa domarna att komma ihåg vilka delar som visades upp samt vilka som inte uppfylldes, detta är för att rättvist kunna bedöma rundan.

DEFINITIONER AV POÄNGSYSTEM

1. Battle runda

Avsnittet Battle runda i poängsystemet täcker i huvudsak helheten av framförandet, och hur utmanaren kombinerar olika rörelser och komponenter för att bilda en freestyle-utmaning.

Visuell effekt:

Detta syftar på det visuella framförandet av kombinationer och hur det påverkar domarna. Har framförandet en övergripande "WOW" faktor när det gäller utseende och samspråk?

Kreativa häftiga trick:

Hur mycket kreativitet förmedlades i den utmaning som framfördes? Visade utmanaren innovativt tänkande och kreativitet i de häftiga trick de kombinerade som sitt svar och utmaning? Domare kommer också att titta på den kreativitet som framförs av utmanare i sina övergångar mellan sina trick.

Dynamiskt flöde:

Eftersom detta är en freestyle tävling, kommer domarna att leta efter en runda som ständigt rör på sig - denna snabba version av Pole bör ha gott med flöde under hela rutinen. Tillsammans med detta kommer domarna att leta efter övergångar som är smidiga och därmed hjälpa flödet av hela omgången eller utmaningens helhet.

Musikalisk inlevelse:

Eftersom musiken kommer att tillhandahållas av tävlingsarrangören, måste utmanaren ha förmåga att framföra inlevelse och tolka den musik som tillhandahålls i deras utmaning. Utmanaren bör använda sig av musiken i sin omgång och anpassa rörelserna efter musiken.

Trick innovation:

Detta utvecklande format av pole är det bästa tillfället att visa upp dina nyaste och mest innovativa trick, kombinationer och idéer. Domare kommer att leta efter något utöver det vanliga och aldrig tidigare sedda tricks från utmanare som visar uppfinningsrikedom och förståelse för utvecklingen av ULTRA POLE-formatet kommer att belönas kraftigt i poäng.

2. Svårighetsgrad

Domarna kommer att leta efter svårighetsgrad över de delar som ingår i en runda. Detta inkluderar följande:

Häftiga trick:

Detta hänvisar till graden av svårighet som visas upp i kombinationer av häftiga trick.

Styrka:

Domarna kommer att titta på svårighetsgraden på de styrkemoment som ingår i omgångarna.

Vighet:

Domarna kommer att titta på svårighetsgraden av de flexibilitets/vighets moment som ingår i omgångarna.

Snurrar:

Domarna kommer att titta på svårighetsgraden av snurrar/snurrande moment som ingår i omgångarna.

Golv rörelser:

Golv rörelser avser svårighetsgraden av golvbaserade rörelser och dess flöde, kombinationer och rörelser som används för att knyta ihop de andra komponenterna i omgångarna.

3. Tekniskt genomförande

Detta avsnitt täcker det faktiska tekniska utförandet av de trick som ingår i omgångarna. Följande delar kommer att bedömas:

Kraft och kontroll:

Domarna kommer att leta efter kraft och kontroll under hela "Battlen". Utmanaren kommer att behöva visa att de har kraften att slutföra sina rundor, samt kontroll under hela framträdandet.

Trick och skicklighet:

Medan svårighetsgraden används för att utvärdera hur svåra de utförda tricken är, används detta avsnitt för att utvärdera själva utförandet av tricken, liksom den skicklighet som används för att presentera hela sin omgång. Domarna kommer också att titta på genomförandet av alla komponenter i form och behärskning.

4. Presentation

Detta avsnitt används för att utvärdera hela framträdandet av rundorna i form av underhållning, engagemang och energi.

Explosiv energi:

ULTRA POLE-formatet är ett högt energiformat, och domarna letar alltså efter utmanare som visar explosiv energi och visar accentuering av musiken genom sina rörelser.

Uthållighet:

Utmanarna måste visa ihållande uthållighet under hela "battlen". Eftersom detta är en hög energisk sport kommer domarna att leta efter någon indikation på att utmanarens uthållighet avtar.

Framförande, attityd och självförtroende:

Detta avsnitt handlar om hur du presenterar din utmaning för publiken, domarna och din utmanare - domarna kommer under ditt framförande utvärdera din scennärvaro, karisma, attityd och självförtroende för din utmaning.

Publikens engagemang:

Utmanare uppmuntras att engagera sig med publiken; ju mer publiken engagerar sig, desto mer kommer utmanaren att belönas. Detta är en av de komponenter som skiljer ULTRA POLE från andra pole tävlingar.

5. Uppträdandets helhet

Eftersom ULTRA POLE handlar om engagemang, kommer domarna att utvärdera utmanarnas övergripande prestation genom att leta efter följande:

Påverkan och minnesrik:

Domarna kommer att leta efter "WOW" faktor. Hur stor påverkan gjorde utmanarna under sina rundor? Är detta den typ av framförande som kommer att få publiken att ställa sig upp, få inspiration, och komma ihåg efter dagen är slut? Är det vad folk kommer att prata om i morgon?

Motiverande:

Kommer detta vara ett av de framträdanden som motiverar framtida utövare att ställa upp i Ultra pole i framtiden? Domarna kommer att leta efter ett framträdande som de tror kommer att motivera andra i deras pole utveckling. Har framträdandet påverkat dig till att vilja hoppa upp och prova detta omedelbart?

6. Avdrag

Fall:

Domarna kommer att dra av poäng per tillfälle. Ett fall definieras som en plötslig, snabb nergång utan kontroll, där utmanaren kommer i kontakt med golvet.

Vulgaritet (sång, kostym och rörelser):

Domarna kommer att dra av poäng om de anser att utmanaren är vulgär (vare sig i kostym, gestikulerande eller ton). Vulgaritet och respektlöshet mot publiken kan leda till att en utmanare diskvalificeras. Medan mindre kostym fel (t.ex. ett band faller ner) kommer att förbises på grund av den förväntade intensiteten och hög energi som uppstår i ULTRA POLE, stora fel (såsom hotpants åker upp, toppar skär för lågt ner eller delar av utmanarens kostym lossnar och utgör fara för en annan utmanare) kommer att dras av. Kostymfel som leder till att könsorgan exponeras leder till omedelbar diskvalificering.

Avbrott under "battle":

Utmanare kommer att förlora poäng om de försöker avbryta "battlen" och inte låta sin motståndare svara eller utföra sin utmaning. Detta straff ska avgöras av huvuddomaren.

7. Regler

7.1 "Battle" kriterier

- Battle's är köns uppdelat
- Endast utmanare som är 16 år eller äldre vid tiden för Världsmästerskapen i ultrapolen får tävla.
- Varje "battle" i sin helhet kommer att pågå exakt 2 minuter.
- Varje utmanare måste alternera framförandet tills tiden är slut.
- Varje utmanare får inte överstiga 30 sekunder per runda inom battlen.
- Utmanarna måste stanna på scenen under hela battlen.
- När tiden är slut för varje runda kommer det att indikeras av en signal.
- Battles kommer att vara i ett "knockout" format.
- Vinnaren från varje battle går vidare till nästa omgång tills den slutliga vinnaren är utsedd.
- Avdrag ges för onödiga avbrott i omgången.
- De bästa tricken och kombinationerna på och runt stängen kommer att tilldelas de högsta poängen
- Interaktion mellan tävlande och publiken är tillåtet och uppmuntras, såsom lekfullt hån. Kontakt mellan konkurrenter eller vulgaritet av något slag är dock förbjudet.
- Den slutliga vinnaren blir den utmanaren som står kvar i slutet av samtliga utslagsrundor.
- En "battle" kommer att hållas om tredje plats - förloraren från var och en av de näst sista striderna kommer att kämpa mot varandra om tredje plats.
- Upplägget på battle rundor kommer kommuniceras av tävlingsarrangören beroende på hur många utmanare som deltar
- Den slutliga omgångens upplägg kommer att bestämmas av tävlingsarrangören, i samråd med huvuddomaren om det behövs.

7.2 Domarpanel

- 3 domare kommer att döma varje "battle"
- En av domarna kommer att vara huvuddomare
- Varje domare kommer att bedöma alla kriterier
- Varje domare kommer att lyfta en paddel för att ange vinnare baserat på poäng / deras poängkort.
- Domarna kommer att slutföra poängkort baserat på om varje tävlande var dominerande eller inte.
- Vinnaren kommer utses av majoritetens röster av domarpanelen.

7.3 Stolpar

- Varje utmanare kommer att ha sin egen stolpe.
- Stolpar kommer att placeras 3m från varandra.
- 45mm mässingsstolpar kommer att användas.
- Båda stolparna kommer att vara i statiskt läge.
- Arrangören kommer att tillhandahålla en skyddsmatta för att säkerställa utmanarnas säkerhet under tricken. Specifikation av dessa mattor kan man hitta i dokumentet "Apparatus Norms"
- Stolparna kommer att rengöras mellan varje runda av funktionärer.

7.4 Musik

- Musik kommer att levereras av arrangören.
- Musik kommer att spelas upp slumpmässigt.
- Musik kommer att vara mellan 120–140 BPMs och högt tempo.

7.5 Kostym / Hår / Smink

- Tävlade kan välja sin kläder, som kan inkludera men är inte begränsad till "street" eller "urban" stil.
- Kläder måste vara familjevänliga.
- Fötter kan vara barfota, eller fotskydd kan bäras. Gymnastikskor är också tillåtna.
- Alla sminkstilar är tillåtna.
- Alla håruppsättningar är tillåtna.
- Ansiktsfärg, håraccessoarer och hattar kan bäras så länge de sitter fast.
- Om någon del av kostymen lossnar, måste utmanaren ta bort den från scenen i slutet av runda.

7.6 Förbjudet

- Inga smycken.
- Ingen klädsel som kan orsaka fara.
- Inga masker.
- Inga klädesplagg får lämnas kvar på scenen.
- Inga svordomar eller vulgaritet.
- Ingen kroppsfärg, lotion eller vätska.
- Ingen rekvisita.
- Ingen eld eller eldsläckare
- Ingen kontakt med riggen eller tross systemet.