

International Pole and Aerial Sports Federation

Championnats ULTRA Pole *Règles et Règlements 2022 / 2023*



www.polesports.org

Copyright © IPSF 2021

Ce document est à l'usage exclusif des compétitions reconnues par l'International Pole Sports Federation.

Toute reproduction ou utilisation du système de notation sans autorisation expresse d'IPSF constitue un délit.



QU'EST-CE QUE L'ULTRA POLE

L'ULTRA POLE est un style de pole freestyle constitué de battles au cours desquelles les concurrents vont sortir le grand jeu pour gagner contre des adversaires en freestyle et être couronnés champion de l'ULTRA POLE 20XX. Chaque battle ULTRA POLE dure 2 minutes au total. Les adversaires ont 30 secondes par passage pour lancer leur défi. Chaque adversaire passera en alternance un minimum de 2 fois pour montrer ce dont il est capable. Ces battles sont improvisées, et non prédéterminées.

NOTATION

Le système de Battle ULTRA POLE se base sur 5 critères essentiels pour évaluer chaque round ; le système de notation a été mis en place pour valoriser le format freestyle d'ULTRA POLE. Chacun des 5 éléments propose une manière différente d'évaluer les différents composants de la battle.

Ces 5 éléments sont:

1. Les Battle Rounds
2. Niveau de difficulté
3. Exécution technique
4. Présentation
5. Prestation globale

Un ROUND définit le TOUR d'un adversaire dans le cadre de la BATTLE qui dure deux minutes en tout. Chacun de vos rounds durera 30 secondes au maximum. Exploitez votre round pour répondre au défi de votre adversaire puis proposer votre propre défi. La somme des rounds de chaque adversaire compose une battle complète.

Trois juges qualifiés sont chargés d'évaluer tous les critères objectivement, un des trois juges fonctionnant comme Juge en Chef. Le gagnant est l'adversaire qui obtient la meilleure note globale.

Chaque adversaire sera jugé selon la structure fixe ci-dessous :



FICHE DE SCORES FREESTYLE ULTRA POLE – UTILISER COMME RÉFÉRENCE

CRITÈRES DE NOTATION:		Prédominant : tous les points	Pas prédominant : pas de point
JUGE:		ADVERSAIRE 1 (GAUCHE):	ADVERSAIRE 2 (DROITE):
BATTLE ROUNDS	35 POINTS	A1	A2
Impact Visuel	5	5	5
Intégration de la musique	5	5	5
Dynamisme du flow	5	5	5
Créativité des Acrobaties	10	10	10
Innovation des mouvements	10	10	10
NIVEAU DE DIFFICULTE (=DOD)	25 POINTS		
DOD – Acrobaties	5	5	5
DOD – Force	5	5	5
DOD – Flexibilité/contorsion	5	5	5
DOD – Spin	5	5	5
DOD – Travail au sol	5	5	5
EXECUTION TECHNIQUE	10 POINTS		
Puissance et contrôle	5	5	5
Acrobaties et compétences	5	5	5
PRESENTATION	20 POINTS		
Explosivité	5	5	5
Endurance: battles sans effort	5	5	5
Prestance attitude et confiance	5	5	5
Implication du public	5	5	5
PRESTATION GLOBALE	10 POINTS		
Impact et mémorabilité	5	5	5
Source d'inspiration	5	5	5
	SOUS TOTAL:		
PENALITÉS	- POINTS		
Chute	-2		
Vulgarité (verbale et vestimentaire)	-3		
Rupture dans le dialogue de la battle	-3		
TOTAL POINTS (100 Possible)	TOTAL:		

APERCU DE LA NOTATION

Les compétences seront jugées selon la méthode tout ou rien. Si un adversaire se montre supérieur dans une compétence, il se verra attribuer tous les points. S'il n'est pas meilleur, aucun point ne sera attribué. Les feuilles de notes seront utilisées comme ligne directrice pour aider les juges à se souvenir des compétences qui ont été utilisées ou non, de manière à juger équitablement le round.

DEFINITIONS DU SYSTEME DE NOTATION

1. Battle Rounds

La section Battle Rounds du système de notation couvre l'aspect global de la battle et la manière dont l'adversaire combine les différents mouvements et composants pour réaliser son défi freestyle.

Impact visuel:

Se réfère à l'effet que produit la présentation visuelle des combos sur le juge. Est-ce que la présentation fait un effet « wow » en termes visuels et de dialogue ?

Créativité des acrobaties:

A quel point le défi a-t-il été créatif ? Est-ce que l'adversaire fait preuve d'innovation dans sa manière de penser et de créativité dans les acrobaties qu'il combine pour proposer une réponse à un défi et proposer un contre-défi ? Les juges regarderont aussi la créativité des adversaires dans les transitions entre leurs acrobaties (stunts).

Dynamisme du flow:

Comme il s'agit d'une compétition freestyle, les juges rechercheront un défi en mouvement constant. Cette version accélérée de la pole doit démontrer une fluidité continue. En parallèle, les juges rechercheront des transitions fluides qui contribueront au flow dans le cadre du défi ou de la réponse au défi.

Intégration de la musique:

Comme la musique sera fournie par les organisateurs de la compétition, l'adversaire doit démontrer son aptitude à intégrer et interpréter la musique qui lui est proposée. L'adversaire devra utiliser la musique dans sa battle et en anticiper les accents.

Innovation des mouvements:

Ce style de pole évolutive représente la meilleure opportunité pour montrer vos mouvements, combos et idées les plus nouvelles et les plus innovantes. Les juges rechercheront des mouvements originaux et inédits. Les adversaires qui feront preuve d'ingéniosité et de compréhension de l'évolution de la catégorie ULTRA POLE seront très bien notés.

2. Niveau de difficulté

Les juges rechercheront le niveau de difficulté des différents composants qui entrent dans le round d'une battle. Cette recherche tiendra compte des:

Acrobaties:

Se réfère au niveau de difficulté des combinaisons acrobatiques.

Éléments de force:

Les juges s'attacheront au niveau de difficulté des éléments de force inclus dans les rounds.

Flexibilité / contorsion:

Les juges s'attacheront au niveau de difficulté des mouvements de souplesse ou contorsion inclus dans les rounds.

Spin:

Les juges s'attacheront au niveau de difficulté des spins et mouvements en rotation inclus dans les rounds.

Travail au sol:

Le travail au sol se réfère au niveau de difficulté de tout élément au sol ou principalement au sol ainsi que celui des combinaisons et des mouvements utilisés pour relier les autres éléments des rounds entre eux.

3. Exécution technique

Cette section couvre l'exécution technique des éléments intégrés dans le round. Les sections suivantes seront jugées :

Puissance et contrôle:

Les juges s'attacheront à la démonstration de puissance et de contrôle tout au long des battle rounds. L'adversaire devra démontrer qu'il a la puissance de terminer ses rounds et qu'il fait preuve de contrôle tout au long du challenge.

Acrobaties et compétences:

Alors que le niveau de difficulté est exclusivement utilisé pour évaluer la difficulté des acrobaties présentées, cette section s'attache à l'exécution des acrobaties aussi bien qu'au talent pour présenter l'ensemble des rounds. Les juges s'attacheront à la qualité et la maîtrise de tous les éléments.

4. Présentation

Cette section évalue la présentation globale des battle rounds en termes de divertissement, d'engagement et d'énergie.

Energie explosive:

L'ULTRA POLE est un format très intense en termes d'énergie; les juges sont à la recherche d'adversaires qui font preuve de l'énergie explosive appropriée et accentuent la musique lors de leurs performances.

Endurance – battles sans effort:

Les adversaires doivent faire preuve d'endurance durant toute la battle. Comme il s'agit d'un sport très énergique, les juges rechercheront tout signe de perte d'endurance.

Prestance, attitude et confiance:

Cette section s'attache à la manière dont le défi est présenté au public, aux juges et à votre adversaire. Les juges s'attacheront à votre prestance en termes de présence scénique, charisme, attitude et confiance dans votre défi.

Implication du public:

Les adversaires sont encouragés à faire participer le public. Plus le public réagit, mieux l'adversaire sera noté. Les adversaires peuvent utiliser le public. C'est un des points qui distingue l'ULTRA POLE de toutes les autres compétitions de pole.

5. Performance globale

Comme l'ULTRA POLE est centrée sur l'engagement, les juges s'attacheront à évaluer la prestation globale en recherchant les points suivants:

Impact et mémorabilité :

Les juges rechercheront le facteur "waow". Quel impact les adversaires ont-ils eu à travers leurs battle rounds? Est-ce le type de performance que le public aime et qui va le passionner ? Le public se souviendra-t-il de la prestation à la fin de la journée ? Est-ce le sujet dont les gens vont parler le lendemain ?

Source d'inspiration:

Est-ce que cette démonstration donne envie aux futures athlètes de la pole de relever le défi ? Les juges rechercheront une prestation de nature à inspirer les autres dans leur pratique de la pole. Est-ce que la présentation de l'ensemble de la battle donne envie de se lever et d'essayer immédiatement ?

6. Pénalités

Chute:

Les juges déduiront des points à chaque occurrence. Une chute est une descente soudaine, rapide et sans contrôle, au cours de laquelle l'adversaire entre en contact avec le sol.

Vulgarité (verbale, vestimentaire et gestuelle):

Les juges enlèveront des points s'ils considèrent que l'adversaire est vulgaire (que ce soit par sa tenue, ses gestes ou verbalement). La vulgarité et le manque de respect envers le public peuvent entraîner la disqualification de l'adversaire. Compte tenu de l'intensité et du côté énergique qui est la règle en ULTRA POLE, les incidents de costume mineurs (une bretelle qui tombe par ex.) ne seront pas pris en compte. Les problèmes conséquents (comme un bas/short qui remonte, un haut trop échancré ou des parties du costume qui se défont et constitueraient un danger pour l'autre adversaire) seront pénalisés. Si les parties génitales se trouvent exposées à cause d'un dysfonctionnement du costume, l'adversaire sera immédiatement disqualifié.

Interruption dans le dialogue de la battle:

Un adversaire perdra des points s'il essaie de monopoliser le temps de battle et interrompt en conséquence l'échange en ne permettant pas à son adversaire de répondre au défi ou de poser son propre défi. La pénalité sera décidée par le Master Juge.

7. Règles

7.1 Critères de la Battle

- Les battles sont unisexes.
- Seuls les concurrents âgés de 16 ans et plus au moment des World Ultra Pole Championships peuvent participer.
- Chaque battle dure exactement 2 minutes.
- Chaque adversaire doit proposer son défi en alternance jusqu'à ce que le temps soit écoulé.
- Les adversaires ne doivent pas dépasser une durée de 30 secondes par défi lors du round.
- Les adversaires doivent rester sur scène jusqu'à la fin de la battle.
- La fin de chaque battle sera annoncée par un sifflet ou par le présentateur.
- Les battles se jugent sur un système d'éliminatoires.
- Le gagnant de chaque round participe au round suivant jusqu'à désignation du vainqueur final.
- Les interruptions non nécessaires seront pénalisées.
- Les meilleurs mouvements et combos/acrobaties sur et autour de la barre remporteront les meilleures notes.
- L'interaction entre les adversaires et les spectateurs est autorisée et encouragée, par exemple le fait de narguer. Le contact entre les adversaires ainsi que toute forme de vulgarité sont toutefois interdits.
- Le vainqueur final sera le dernier adversaire restant à la fin des rounds éliminatoires.
- Une bataille aura lieu pour la troisième place - le perdant de chacune des avant-dernières batailles se battra pour la troisième place.
- L'organisation des battle rounds sera communiquée par l'Organisateur de la compétition, selon le nombre d'adversaires participant à la compétition.
- La battle finale est selon la convenance de l'organisateur de la compétition, qui consultera le Master Juge si nécessaire.

7.2 Le jury

- 3 juges officieront lors de chaque battle
- Un des juges sera un Master Juge
- Chaque juge notera tous les critères
- Chaque juge lèvera un panneau pour indiquer son favori sur la base des points / indiquer le vainqueur sur la base de leur feuille de scores.
- Les juges compléteront leurs fiches de scores en déterminant si une compétence était prédominante ou non.
- Le vainqueur sera déterminé par la majorité des votes obtenus de la part du jury.

7.3 Barres

- Chaque adversaire disposera de sa propre barre.
- Les barres seront espacées de 3 mètres.
- Les barres seront des modèles en laiton de 45mm
- Les deux barres seront en mode statique.
- L'organisateur fournira un tapis de protection pour assurer la sécurité des challengers lors des acrobaties. Veuillez trouver les spécifications de ce tapis dans le document Apparatus Norms.
- Les barres seront nettoyées entre chaque round.

7.4 Musique

- L'organisateur choisit la musique.
- La musique sera jouée de manière aléatoire.
- La musique aura une vitesse de 120-140 BPMs avec un tempo rapide.

7.5 Tenue / Coiffure / Maquillage

- L'athlète peut choisir son style d'habillement, ce qui inclut notamment les styles street ou urbains.
- La tenue choisie doit être tous publics
- Il est possible d'être pieds nus ou de porter des protège-pieds. Les baskets sont également autorisées.
- Tout style de maquillage est autorisé.
- Toutes les coiffures sont autorisées.
- La peinture faciale, les accessoires pour cheveux et les chapeaux sont autorisés pour autant qu'ils tiennent en place.
- Si une partie du costume venait à se détacher, le challenger doit s'assurer de l'enlever de la scène à la fin de la bataille.

7.6 Interdit

- Bijoux.
- Costume/accessoire qui pourrait causer un incident.
- Masques.
- Laisser des vêtements sur scène.
- Injures et vulgarité.
- Peinture, lotions, liquides.
- Accessoires.
- Feu ou extincteurs
- Toucher la structure porteuse