

International Pole and Aerial Sports Federation

ULTRA Pole Championships *Rules & Regulations 2022 / 2023*



www.polesports.org

Copyright © 2021 IPSF

Tämä dokumentti on tarkoitettu käytettäväksi vain International Pole Sports Federaation hyväksymissä kilpailuissa.

On laitonta uudelleenmuokata tai käyttää koodia muihin tarkoituksiin ilman IPSF:n lupaa.



MIKÄ ON ULTRA POLE

ULTRA POLE on freestyle-kilpailu, joka koostuu battle- tyylisestä kilpailukierroksista, joissa kilpailijat taistelevat toisiaan vastaan ja voittaja lunastaa ULTRA POLE -maailmanmestaruus 20XX tittelin. Jokainen ULTRA POLE -battle kestää yhteensä 2 minuuttia – kilpailijoilla on 30 sekuntia kerrallaan aikaa suorittaa vuorotellen battle, jokaisella kilpailijalla on vähintään 2 kierrosta näyttääkseen, mitä he osaavat. Nämä yksi yhtä vastaan-taistelut ovat freestyle-taisteluja eivätkä ennalta määrättyjä suorituksia.

PISTEYTYS

ULTRA POLE Battle pisteytys perustuu viiteen tärkeimpään osioon / näkökulmaan, jota arvioidaan jokaisella kierroksella; pisteytysjärjestelmä on koottu täydentämään ULTRA POLE:n freestyle-muotoa. Jokainen viidestä elementistä on erilainen tapa arvioida battlen eri osia.

These 5 elements are:

1. Battle kierrokset
2. Vaikeusaste
3. Tekninen toteutus
4. Esiintymistaidot
5. Kokonaissuoritus

Yksi kokonaisen kierros on 2 minuutin mittainen jokaisella kilpailijalla. Battle-vuoro ei saa kestää yli 30 sekuntia kerrallaan. Omalla vuorollaan vastataan toisen kilpailijan haasteeseen ja haastetaan takaisin. Kunkin haastajan kierrosten yhdistelmä vastaa yhtä taistelua kokonaisuudessaan.

Kolme tuomaria on määrätty arvioimaan kaikki kriteerit objektiivisesti, ja yksi kolmesta tuomarista on päätuomari. Voittaja on kilpailija, jolla on korkein kokonaispistemäärä.

Jokainen kilpailija arvostellaan seuraavien osioiden mukaisesti:



FREESTYLE ULTRA POLE SCORE SHEET – KÄYTÄ VAIN OHJEINA

JUDGING SCALE:		Vallitseva: täydet pisteet	Ei hallitseva: Ei pisteitä
TUOMARI:		KILPAILIJA 1 (VASEN):	KILPAILIJA 2 (OIKEA):
BATTLE KIERROKSET	35 POINTS	A1	A2
Visuaalinen vaikutelma	5	5	5
Musiikin yhdistäminen suoritukseen	5	5	5
Dynaaminen flow	5	5	5
Luovat temput	10	10	10
Temppujen kekseliäisyys	10	10	10
VAIKEUSASTE (DEGREE OF DIFFICULTY)	25 POINTS		
DOD – Temput	5	5	5
DOD - Voima	5	5	5
DOD – Liikkuvuus/venyvyys	5	5	5
DOD - Pyörähdykset	5	5	5
DOD - Lattiatyöskentely	5	5	5
TEKNINEN TOTEUTUS	10 POINTS		
Voima ja kontrolli	5	5	5
Temput ja taidot	5	5	5
ESIINTYMISTAITOT	20 POINTS		
Räjähävä energia	5	5	5
Kestävyys: vaivaton suoritus	5	5	5
Projisointi, asenne ja itsevarmuus	5	5	5
Yleisön haltuunotto	5	5	5
KOKONAISUORITUS	10 POINTS		
Vaikuttavuus ja mieleenpainuvuus	5	5	5
Motivoiva	5	5	5
	SUB YHTEENSÄ:		
VÄHENNYKSET	- POINTS		
Tippuminen/putoaminen	-2		
Vulgaarisuus (puhe ja asu/tai asu)	-3		
Battlen häirintä	-3		
KOKONAISPISTEET (100 Possible)	YHTEENSÄ:		

PISTEIDEN YLEISKATSAUS

Taidot arvioidaan kaikki tai ei mitään -taktiikalla. Jos haastaja osoittaa olevansa ylivoimaisesti taidokkaampi, haastaja saa täydet pisteet. Jos se ei ole, pisteitä ei jaeta. Pistetaulukoita käytetään ohjeena tuomareille muistilistana, johon kirjataan kumman/mitkä tuomarointikohdat on täyttynyt ja mitkä eivät, jotta kierros voidaan palkita oikeudenmukaisesti.

PISTEYTYSJÄRJESTELMÄN MÄÄRITELMÄT

1. Battle kierrokset

Pisteytysjärjestelmän Battle kierrokset -osio kattaa olennaisesti yleiskatsauksen battlesta ja siitä, kuinka haastaja yhdistää erilaisia liikkeitä ja komponentteja muodostamaan freestyle-haasteen.

Visuaalinen vaikutelma

Tämä viittaa visuaalisiin temppu yhdistelmiin, jotka vaikuttavat tuomariin. Onko esityksellä yleinen wow-tekijä, visuaalinen vaikutelma.

Luovat temput

Kuinka paljon luovuutta sisällytettiin esitettyyn suoritukseen? Osoittaako haastaja innovatiivista ajattelua ja luovuutta tempuissa, joita he yhdistävät vastauksena ja haasteena? Tuomarit tarkkailevat myös kilpailijoiden osoittamaa luovuutta siirtymissä.

Dynaaminen flow

Koska kyseessä on freestyle-kilpailu, tuomarit tarkkailevat jatkuvasti etenevää suoriutumista – tämän nopeatempoisen kilpailun pitäisi virrata jatkuvasti. Tämän ohella tuomarit tarkkailevat myös sujuvia siirtymiä suorituksessa.

Musiikin yhdistäminen suoritukseen

Koska musiikista vastaa kilpailun järjestäjä, kilpailijoiden tulee osoittaa freestyle- taitonsa sisällyttämällä ja tulkitsemalla tarjottua musiikkia suorituksessaan. Kilpailijoiden tulee käyttää musiikkia ja ennakoida musiikin liikettä.

Luovat temput

Tämä koko ajan kehittyvä kilpailumuoto on paras paikka esitellä uusimpia ja innovatiivisimpia tempujasi, kombojasi ja ideoitasi. Tuomarit tarkkailevat kilpailijoiden suorituksissa jotain poikkeavaa ja ennennäkemättömiä tempuja, jotka osoittavat kekseliäisyyttä ja ymmärrystä ULTRA POLE -formaatin kehityksestä, ja ne palkitaan pisteytyksissä.

2. Vaikeusaste

Tuomarit tarkkailevat vaikeusastetta battle- kierroksen muodostavien komponenttien välillä. Tämä sisältää seuraavat:

Temput

Tämä tarkoittaa mukana olevien temppu- yhdistelmien vaikeusastetta.

Voima

Tuomarit tarkastelevat battle- kierrosten vaikeusasteen voimakomponentteja.

Liikkuvuus/venyvyys

Tuomarit tarkkailevat notkeustemppujen tai contortion- liikkeiden vaikeusastetta battle-kierroksilla.

Pyörähdykset

Tuomarit tarkkailevat pyörähdysten ja pyörähdyskombojen vaikeusastetta.

Lattiatyöskentely

Lattiatyöskentelyllä tarkoitetaan minkä tahansa lattia- tai lattiapohjaisen flown vaikeusastetta, yhdistelmiä ja liikkeitä, joita käytetään yhdistämään battle-kierrosten muut komponentit.

3. Tekninen toteutus

Tämä osio kattaa battle-kierrokseen sisältyvien komponenttien varsinaisen teknisen toteutuksen.

Tämä sisältää seuraavat:

Voima ja kontrolli

Tuomarit tarkkailevat suorituksissa käytettävää voimaa ja hallintaa battle- kierroksilla – kilpailijan on osoitettava, että pystyy suorittamaan oman kierroksensa sekä hallita esiintymistään koko suorituksen ajan.

Temput ja taidot

Vaikka vaikeusastetta käytetään arvioitaessa suoritettujen temppujen vaikeutta, tässä osiossa arvioidaan temppujen suoritusta sekä koko battle-kierrosten suorittamiseen käytettyä taitoa. Tuomarit tarkkailevat kaikkien kilpailukomponenttien toteutusta.

4. Esiintymistaidot

Tässä osiossa tarkkaillaan battle-kierrosten viihdyttävyyttä ja energiaa:

Räjähtävä energia

ULTRA POLE on energiatehokas formaatti, joten tuomarit etsivät kilpailijoita, jotka näyttävät räjähtävää energiaa asianmukaisesti ja korostavat musiikkia suorituksillaan.

Kestävyys: vaivaton suoritus

Kilpailijoiden tulee osoittaa kestävyyttä koko battlen ajan. Koska tämä on korkean energian urheilulaji, tuomarit etsivät merkkejä siitä, että kilpailijan kestävyystasot ovat laskemassa.

Projisointi, asenne ja itsevarmuus

Tässä osiossa tarkkaillaan, kuinka esität haasteesi yleisölle, tuomareille ja kanssa kilpailijalle – tuomarit tarkkailevat lavapresentaatiota, karismaasi, asennettasi ja itseluottamustasi suoritukseen.

Yleisön haltuunotto

Kilpailijoita rohkaistaan vuorovaikutukseen yleisön kanssa; mitä enemmän yleisö osallistuu, sitä enemmän kilpailijaa palkitaan pisteillä. Kilpailijat saavat käyttää yleisöä. Tämä on yksi komponenteista, joka erottaa ULTRA POLEN muista tankokilpailuista.

5. Kokonaissuoritus

Koska ULTRA POLEssa on kyse sitoutumisesta, tuomarit arvioivat kilpailijoiden yleistä suorituskyykyä tarkkailemalla seuraavia asioita:

Vaikuttavuus ja mieleenpainuvuus

Tuomarit etsivät tuota Vau-efektiä. Kuinka paljon kilpailijat tekivät temppuja battle-kierrosten aikana? Onko tämä sellainen esitys, joka saa yleisön nousemaan seisomaan penkeistään ja muistamaan esityksen vielä päivän päätteeksi? Tästäkö ihmiset puhuvat huomenna?

Motivoiva

Onko tämä yksi niistä esityksistä, jotka saavat tulevat tankotanssijat tarttumaan haasteeseen? Tuomarit etsivät suoritusta, jonka he uskovat motivoivan muita tankotanssimatkallaan. Saako koko esitys sinut hyppäämään ylös ja kokeilemaan tätä heti?

6. Vähennykset

Tippuminen/putoaminen

Tuomarit vähentävät pisteitä per battle-kierros. Putoaminen määritellään äkilliseksi, nopeaksi ja hallitsemattomaksi liikkeeksi, jossa kilpailija päättyy kosketuksiin lattian kanssa.

Vulgaarisuus (puhe ja asu/tai asu)

Tuomarit vähentävät pisteitä, jos he katsovat haastajan olevan mauton (vaatteissa, elehtimisessä tai puheessa). Karkeus ja epäkunnioitus yleisöä kohtaan voivat johtaa kilpailijan hylkäämiseen.

Pienet puvun toimintahäiriöt (kuten strassin putoaminen) eivät johda vähennyksiin ULTRA POLE:n odotetun intensiteetin ja suuren energian vuoksi.

Suuret toimintahäiriöt (kuten alaosien nouseminen ylös, kilpailijan asun osien irtoaminen, toiselle haastajalle aiheutuva vaara) vähennetään. Sukuelinten paljastamiseen johtavat toimintahäiriöt johtavat välittömään hylkäämiseen.

Battlen häirintä

Kilpailija menettää pisteitä, mikäli häiritsee battlen kulkua, käyttää aikaansa tai vastustajan aikaa väärin. Tästä rangaistuksesta päättää päätuomari.

7. Säännöt

7.1 Battlen kriteerit

- Vain soolot.
- Vain 16-vuotiaat ja sitä vanhemmat kilpailijat voivat kilpailla Ultra Pole - maailmanmestaruuskilpailujen aikana.
- Jokainen battle kokonaisuudessaan kestää tasan 2 minuuttia.
- Each challenger must alternate in a conversation until time is up.
- Kukin kilpailija ei saa ylittää 30 sekuntia haastetta kohti kierroksen aikana.
- Kilpailijoiden on pysyttävä lavalla battlen ajan.
- Kunkin battlen koko aika ilmoitetaan kuuluttajan toimesta.
- Battlet käydään tyrmäskierroksilla.
- Jokaisen kierroksen voittaja etenee seuraavalle kierrokselle, kunnes lopullinen voittaja selviää.
- Tarpeettomista juttelutauoista tehdään vähennyksiä.
- Parhaat temput ja kombot tangolla ja lattialle palkitaan korkeimmilla pisteillä.
- Kilpailijoiden ja katsojien välinen vuorovaikutus on sallittua ja siihen kannustetaan. Kilpailijoiden välinen kontakti tai kaikenlainen vulgaarisuus on kuitenkin kiellettyä.
- Lopullinen voittaja on viimeinen haastaja, joka selviytyy pudotuskierroksilta viimeiseksi jäljellä olevaksi.
- Kolmannesta paikasta käydään taistelu- häviäjä jokaisesta toiseksi viimeisestä battlesta. taistelee kolmannesta sijasta.
- Battle-kierrosten suunnittelusta tiedottaa kilpailun järjestäjä, kilpailevien haastajien lukumäärän perusteella.
- Lopullisen battle-suunnitelman päättää kilpailun järjestäjä, joka neuvottelee tarvittaessa päätuomarin kanssa.

7.2 Tuomarointi

- 3 tuomaria tuomaroivat jokaisen battlen.
- Yksi tuomareista on päätuomari.
- Jokainen tuomari tuomaroivat kaikkia osa-alueita.
- Jokainen tuomari nostaa läpyskän osoittaakseen haluamansa voittajan pisteiden perusteella / ilmoittaa voittajan tulostaulukon perusteella.
- Tuomarit täydentävät tulokortteja sen perusteella, oliko kukin tuomaroitava osa-alue hallitseva vai ei.
- Voittajan päättää tuomaripaneelin äänten enemmistö.

7.3 Tangot

- Molemmilla kilpailijoilla on käytössä omat tangot.
- Tankojen välissä on 3 m.
- Tangon ovat paksuudeltaan 45 mm messinki tankoja.
- Molemmat tangot ovat staattisia.
- Järjestäjä toimittaa suoja maton varmistamaan kilpailijoiden turvallisuuden temppujen aikana. Tätä koskevat tekniset tiedot löytyvät
- Tangot putsataan jokaisen kierroksen välissä.

7.4 Musiikki

- Musiikista päättää järjestäjä.
- Musiikki soitetaan satunnaisesti.
- Musiikki on välillä 120-140 BPM ja nopeatempoista.

7.5 Esiintymisasu/hiukset/meikki

- Kilpailija voi valita oman esiintymisasun melko vapaasti, joka voi sisältää muun muassa katu- tai kaupunkityyliä.
- Esiintymisasun tulee olla perheystävällinen.
- Jalat voivat olla paljaat, päkiäsuojat ovat sallittu ja myös tennarit ovat sallittuja.
- Kaikentyylinen meikki on sallittu.
- Kaiken tyylliset kampaukset/hiukset ovat sallittu.
- Kasvomaaleja, hiusjatkkeita ja hattuja saa käyttää niin kauan kuin ne on kiinnitettyinä.
- Jos jokin osa asusta irtoaa, kilpailijan on poistettava se lavalta battle- kierroksen päätyttyä.
-

7.6 Kielletty

- Ei koruja.
- Ei vaatteita, jotka voivat aiheuttaa vaaran.
- Ei naamareita.
- Lavalle ei saa jättää vaatteita tms.
- Ei kiroilua tai vulgaarisuutta.
- Ei maalia, voiteita tai nestettä.
- Ei rekvisiittaa.
- Ei tulta tai sammuttimia.
- Ei kontaktia riggauksiin tai trussiin.