

Międzynarodowa Federacja Pole and Aerial Sports

Mistrzostwa ULTRA Pole

Rasady & Regulacje 2022 / 2023



www.polesports.org

Copyright © 2021 IPSF

Ten dokument może być użyty tylko na potrzeby zawodów aprobowanych przez International Pole Sports Federation.

Korzystanie, kopiowanie lub używanie systemu oceniania bez wyraźnego zezwolenia IPSF jest przestępstwem.



CZYM JEST ULTRA POLE

ULTRA POLE to metoda freestyle na rurze, która składa się z rund w stylu bitew, podczas których zawodnicy konkurują ze sobą nawzajem, wygrywając poszczególne rundy, aby na końcu zostać ukoronowanym tytułem ULTRA POLE World Champion 20XX. Każda z bitew ULTRA POLE będzie trwać 2 minuty – zawodnicy mają 30 sekund na prezentację swojego freestyła, zmieniając się z drugim zawodnikiem, na co najmniej 2 tury, aby mogli zaprezentować swoje umiejętności. Bitwa jest freestylem jeden na jeden, z nieustalonymi wcześniej choreografiami.

PUNKTACJA

System bitew ULTRA POLE jest oparty na głównych 5 podejściach / perspektywach sędziowania dla każdej rundy bitew; system punktacyjny został pogrupowany w celu uzupełnienia formatu freestyle ULTRA POLE. Każdy z 5 elementów, to inny sposób oceniania różnych elementów bitwy.

Tymi 5 elementami są:

1. Rundy Bitewne
2. Stopień Trudności
3. Wykonanie Techniczne
4. Prezentacja
5. Ogólny występ

RUNDA jest to KOLEJ zawodnika w ciągu całej, dwuminutowej BITWY. Twoja runda powinna trwać nie dłużej, niż 30 sekund za każdym razem. Wykorzystaj swoją rundę, aby odpowiedzieć na wyzwanie swojego partnera – kontr-zawodnika oraz do stworzenia swojego własnego wyzwania dla partnera z bitwy. Połączenie rund każdego z dwóch zawodników w całość tworzy bitwę.

Trzech wykwalifikowanych sędziów asystuje obiektywnie w ocenianiu wszystkich kryteriów, z czego jeden sędzia z trzech, jest sędzią głównym. Zwycięzcą jest zawodnik z najwyższym wynikiem całościowym.

Każdy zawodnik będzie oceniany według poniższych struktur:



FORMULARZ FREESTYLE ULTRA POLE – UŻYJ JAKO WSKAZÓWEK

SKALA SĘDZIOWANIA:		Dominuje: Pełna punktacja	Nie dominuje: Brak punktów
SĘDZIA:		ZAWODNIK 1(LEWO):	ZAWODNIK 2 (PRAWO):
RUNDY BITEWNE	35 PKT.	A1	A2
Wpływ wizualny	5	5	5
Integracja z muzyką	5	5	5
Dynamiczne Flow	5	5	5
Kreatywne akrobacje	10	10	10
Innowacyjne triki	10	10	10
STOPIEŃ TRUDNOŚCI	25 PKT.		
DOD – Figury akrobatyczne	5	5	5
DOD – Siła na rurze	5	5	5
DOD – Rozciągnięcie na rurze/kont.	5	5	5
DOD - Spiny	5	5	5
DOD – Praca podst.	5	5	5
WYKONANIE TECHNICZNE	10 PKT.		
Moc i kontrola	5	5	5
Akrobacje i umiejętności	5	5	5
PREZENTACJA	20 PKT.		
Wybuchowa energia	5	5	5
Ciągła wytrzymał.: walka bez wysiłku	5	5	5
Prezent., postawa i pewność siebie	5	5	5
Zaangażowanie tłumu	5	5	5
OGÓLNY WYSTĘP	10 PKT.		
Wpływ i pamięć	5	5	5
Motywacja	5	5	5
	RAZEM		
	:		
ODJĘCIA	- PKT.		
Upadki	-2		
Wulgarność (słowa i ubiór)	-3		
Przerwa w 'rozmowie'	-3		
CAŁOŚĆ PKT (100 Możliwych)	CAŁOŚĆ:		

PRZEGLĄD OCENIANIA

Umiejętności będą ocenione w formacie maksymalnym lub zerowym. Jeśli zawodnik zaprezentuje swoje umiejętności jako dominujące, wtedy zostanie nagrodzony maksymalną ilością punktów. Jeśli jego umiejętności nie dominują, nie zostaną mu przyznane punkty. Formularz punktowy jest wykorzystywany jako wytyczne dla sędziów, pamiętając o tym, które zostały pokazane, a które nie, aby sprawiedliwie wskazać zwycięzcę.

DEFINICJE SYSTEMU OCENIANIA

1. Rundy Bitewne

Sekcja Rund Bitewnych w systemie oceniania zasadniczo obejmuje ogólny wyraz bitwy oraz jak zawodnik łączy różne ruchy i elementy, tworząc występ freestyle.

Wpływ wizualny:

Odnosi się do efektu wizualnego przedstawienia kombinacji, jaki wywołuje na sędziego. Czy prezentacja ma ogólny efekt 'wow' pod względem wizualnym i współpracy?

Kreatywne akrobacje:

Ile kreatywności zostało włożonej do określonego wyzwania? Czy zawodnik objawia innowacyjne myślenie i kreatywność w akrobacjach, które łączy jako odpowiedź na wyzwanie? Sędziowie będą szukali również kreatywności wśród zawodników w ich przejściach między akrobacjami.

Dynamiczne Flow:

Jako, że są to zawody freestyle, sędziowie będą szukali zawodnika, który jest cały czas w ruchu – taka „szybka wersja rury” powinna być nieustannie prezentowana. Wraz z tym, sędziowie będą poszukiwać płynnych przejść i płynnego połączenia pytań i odpowiedzi zawodnika.

Integracja z muzyką:

Biorąc pod uwagę fakt, iż muzyka będzie dostarczona przez organizatora, zawodnik musi zademonstrować połączenie i interpretację muzyki, która jest dostarczona. Zawodnik powinien wykorzystać muzykę w swojej bitwie i przewidywać ruch pod nią.

Innowacyjne triki:

Ten rozwijający się format zawodów jest najlepszym miejscem na prezentację najnowszych i najbardziej innowacyjnych trików, połączeń czy pomysłów. Sędziowie będą poszukiwać nieordynarnych i nigdy wcześniej niewidzianych trików wśród zawodników, którzy wykażą się największą pomysłowością i zrozumieniem formatu ULTRA POLE, za co będą nagrodzeni największą ilością punktów.

2. Stopień trudności

Sędziowie będą poszukiwać stopnia trudności wśród komponentów składających się na rundę. Obejmuje to:

Figury akrobatyczne:

Odnosi się to do stopnia trudności zawartej w kombinacjach figur akrobatycznych.

Siła na rurze:

Sędziowie będą poszukiwać stopnia trudności w siłowych komponentach, zawartych w rundzie.

Rozciągnięcie / Kontorsja na rurze:

Sędziowie będą szukać stopnia rozciągnięcia lub kontorsji wśród trików zawartych w rundzie.

Spiny:

Sędziowie będą szukać stopnia trudności we włączonych spinach i spinowych kombinacjach podczas rund bitewnych.

Praca podstawowa:

Praca podstawowa to stopień trudności jakichkolwiek figur na podłodze, kombinacji i ruchów, które są połączone z innymi komponentami podczas rund bitewnych.

3. Wykonanie Techniczne

Ta sekcja obejmuje rzeczywiste wykonanie techniczne komponentów zawartych w rundzie bitewnej. Następujące sekcję będą tu oceniane:

Moc i kontrola:

Sędziowie będą szukać demonstracji mocy i kontroli podczas rund bitewnych – zawodnik powinien zademonstrować swoją wystarczającą moc, aby ukończyć swoje rundy, jak i zarówno dobrą kontrolę podczas całości swojego występu.

Moc i kontrola:

Sędziowie będą szukać demonstracji mocy i kontroli podczas rund bitewnych – zawodnik powinien zademonstrować swoją wystarczającą moc, aby ukończyć swoje rundy, jak i zarówno dobrą kontrolę podczas całości swojego występu.

4. Prezentacja

Ta sekcja służy do oceny całości prezentacji rund bitewnych pod względem rozrywki, zaangażowania i energii.

Wybuchowa energia:

Format ULTRA POLE jest formatem „wysokiej energii”, a sędziowie szukają zawodników, którzy odpowiednio wyeksponują swoją energię, a dzięki swoim działaniom podkreślą też muzykę.

Ciągła wytrzymałość – walka bez wysiłku:

Zawodnicy muszą wykazywać ciągłą wytrzymałość podczas całej bitwy. Jako, że jest to bardzo energetyczny sport, sędziowie będą szukać oznak bardzo dobrej kondycji i wytrzymałości zawodnika

Prezentacja, postawa i pewność siebie:

W tej sekcji znajdziesz informacje o tym, jak prezentować swoje wyzwanie publiczności, sędziom i Twojemu konkurentowi – sędziowie będą poszukiwać Twojej prezentacji względem obecności na scenie, charyzmy, postawy i pewności siebie.

Zaangażowanie tłumu:

Zachęca się zawodników do nawiązywania kontaktów z widownią; im bardziej widzowie będą zaangażowani, tym więcej zawodnik zostanie nagrodzony. Uczestnikom wolno angażować tłum. Jest to jeden z elementów, które wyróżniają ULTRA POLE wśród innych zawodów z rury

5. Całościowy występ

Ponieważ ULTRA POLE dotyczy zaangażowania, sędziowie będą oceniali całościowy występ szukając poniższych:

Wpływ i Pamięć:

Sędziowie będą szukali czynnika 'wow'. Jak duży wpływ wywierali zawodnicy podczas ich rund bitewnych? Czy jest to typ występu, na którym widz usiadzie, zanotuje i będzie pamiętał na następny dzień? Czy to będzie występ, o który ludzie będą opowiadać na następny dzień?

Motywacja:

Czy będzie to jeden z tych występów, który zmotywuje innych do podejmowania wyzwań? Sędziowie będą szukali występu, w którym będą widzieli motywację dla innych w ich rozwoju rurowym. Czy prezentacja całej bitwy spowoduje, że będzie chcieli się wskoczyć i spróbować tego samego?

6. Odjęcia**Upadki:**

Sędziowie będą odliczać punkty za zdarzenie. Upadek jest zdefiniowany jako nagły, gwałtowny bez kontroli, kiedy zawodnik nagle znajduje się w kontakcie z podłogą.

Wulgarność (słowa, ubrania i zachowanie):

Sędziowie będą odejmować punkty, jeśli uznają, że zawodnik jest wulgarny (jakkolwiek w swoim ubiorze, gestykulacji czy słowach). Wulgarność i niegrzeczność wobec widowni może skutkować dyskwalifikacją. Podczas gdy niewielkie problemy z kostiumem (takich jak spadek ramiączka) będą uznane jako konsekwencja intensywności i dużej energii ULTRA POLE, główne problemy (takie jak spadek góry, zbyt krótko obcięty top lub kawałki stroju, które są luźne i odpadają oraz powodują zagrożenie dla innych zawodników) będą powodowały odjęcia. Problemy powodujące odsłonięcie genitaliów powodują natychmiastową dyskwalifikację.

Przerwa w rozmowach:

Zawodnik straci swoje punkty w przypadku 'monopolizowania' czasu bitwy, a tym samym przerywając rozmowę z przeciwnikiem oraz uniemożliwiając zadawanie pytań i odpowiedzi podczas wyzwania. Kara jest przyznawana przez Sędziego Głównego.

7. Zasady

7.1 Kryteria Bitwy

- Bitwy są między jedną płcią.
- Tylko zawodnicy w wieku 16 lat i więcej, na czas Mistrzostw Świata Ultra Pole, mogą brać udział.
- Każda bitwa trwa dokładnie 2 minuty.
- Każdy zawodnik musi zamienić występ w rozmowę do samego końca.
- Każdy zawodnik nie powinien przekraczać 30 sekund swojego występu, podczas każdej rundy.
- Zawodnicy muszą pozostać na scenie przez cały czas trwania bitwy.
- Pełen czas każdej bitwy będzie wskazywany przez klakson.
- Bitwy będą miały charakter nokautowy.
- Zwycięzca każdej rundy przechodzi do kolejnej rundy, aż do momentu wyłonienia zwycięzcy całkowitego.
- Odjęcia będą przyznawane za niepotrzebne przerwy i przestoje w konwersacji.
- Najlepsze triki i połączenia / akrobacje na i dookoła rury będą nagradzane najwyższą ilością punktów.
- Interakcje między zawodnikami, a widzami są dozwolone i zalecane, tak jak zabawne śmiechy; jednakże kontakt między zawodnikami lub wulgaryzmy jakiegokolwiek rodzaju są zabronione.
- Ostatecznym zwycięzcą będzie ostatni zawodnik, wygrywający wszystkie rundy eliminacyjne.
- - O trzecie miejsce zostanie rozegrana bitwa - przegrany z każdej z ostatnich drugich bitew będzie walczył ze sobą o trzecie miejsce.
- Projekt rund bitewnych zostanie przekazany przez organizatora w oparciu o ilość zgłoszonych zawodników.
- Ostateczny projekt bitwy zależy od uznania organizatora zawodów, który w razie potrzeby skonsultuje się z Sędzią Głównym.

7.2 Sędziowanie

- 3 sędziów będzie oceniać każdą bitwę
- Jeden z sędziów będzie sędzią głównym
- Każdy z sędziów ocenia wszystkie kryteria
- Każdy sędzia będzie podnosił znacznik, aby wskazać swojego zwycięzcę, opierając się na punktach / wskazując zwycięzcę w oparciu o swoje formularze punktacyjne.
- Sędziowie uzupełniają kartę wyników bazując na ocenie czy dana umiejętność była dominująca, czy też nie.
- Zwycięzca będzie wyłoniony na podstawie większości głosów w panelu sędziowskim.

7.3 Rury

- Każdy zawodnik będzie miał do dyspozycji swoją rurę.
- Rury będą ustawione 3m od siebie.
- Będą użyte rury mosiężne 45mm.
- Obie rury będą statyczne.
- Organizator dostarczy matę ochronną dla zawodników, aby zapewnić bezpieczeństwo zawodnikom podczas akrobacji. Specyfikację techniczną można znaleźć w normach technicznych.
- Rury będą czyszczone pomiędzy każdą z rund.

7.4 Muzyka

- Muzyka będzie wybrana przez organizatora.
- Muzyka będzie odtwarzana losowo.
- Tempo muzyki będzie między 120-140 BPMs i będzie szybkie.

7.5 Ubiór / Włosy / Makijaż

- Zawodnik może wybrać własny styl ubioru, który może zawierać, ale nie jest limitowany - styl uliczny czy miejski.
- Ubiór musi być „przyjazny rodzinie”.
- Stopy mogą być bose lub z ochroniaczami stop. Trampki również są dozwolone.
- Dowolny styl makijażu jest dozwolony.
- Dowolny styl fryzury jest dozwolony.
- Farba do twarzy, doczepki z włosów czy nakrycia głowy są dozwolone, dopóki są dobrze zamocowane .
- Jeśli jakakolwiek część kostiumu będzie (stanie się) luźna, zawodnik musi być pewny, że usunie ją ze sceny (jeśli spadnie) na koniec swojej bitwy.

7.6 Zabronione

- Biżuteria.
- Rzeczy lub części ubrania nawiązujące do hazardu.
- Maski.
- Rzeczy czy części ubrania itd. pozostawione na scenie.
- Profanacja i wulgarność.
- Farby, balsamy czy płyny.
- Rekwizyty.
- Ogień lub gaśnice.
- Dotykanie kratownicy i olinowania.