

Deportes internacionales de pole y aéreos Federación

Campeonatos ULTRA Pole

Normas y reglamentos 2024 - 2025



www.polesports.org

Copyright © 2023 IPSF

Este documento solo debe utilizarse para competiciones avaladas por la Federación
Internacional de Pole y Deportes Aéreos.

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



¿QUÉ ES ULTRA POLE

ULTRA POLE es un método de pole libre que consiste en rondas competitivas de estilo batalla donde los retadores dan todo para enfrentarse a otros polers de estilo libre y coronarse Campeones del Mundo ULTRA POLE 20XX. Cada batalla de ULTRA Pole dura un total de 2 minutos: los retadores tienen 30 segundos cada vez para lanzar su desafío, alternando el tiempo y permitiendo a cada uno un mínimo de 2 turnos para demostrar lo que puede hacer. Estos combates uno contra uno son estilo libre y no rutinas predeterminadas.

GOLEADORES

El Sistema de Batalla ULTRA Pole se basa en 5 enfoques principales y perspectivas de juicio para cada ronda de batalla ; el sistema de puntuación ha sido diseñado para complementar el formato freestyle de ULTRA Pole. Cada uno de los 5 elementos es una forma diferente de evaluar los distintos componentes de la batalla.

Estos 5 elementos son:

1. Rondas de Batalla
2. Grado de dificultad
3. Ejecución técnica
4. Presentación
5. Rendimiento general

"Una RONDA es el TURNO del retador dentro de la BATALLA completa de dos minutos. Tu ronda no durará más de 30 segundos cada vez. Usa tu ronda para responder al desafío de tu retador y luego para hacer tu propio desafío de vuelta. La combinación de cada ronda de retador equivale a una batalla en su totalidad.

Se asignan tres jueces cualificados para juzgar objetivamente todos los criterios, siendo uno de los tres juez el juez maestro. El ganador es el retador con la puntuación más alta en general.

Cada retador será evaluado según una estructura establecida de la siguiente manera:



HOJA DE PUNTUACIÓN DE FREESTYLE ULTRA POLE – USADA SOLO COMO GUÍA

ESCALA DE EVALUACIÓN:		Predominante: Puntos completos	No predominante: Sin puntos
JUEZ:		RETADOR 1(IZQUIERDA):	CHALLENGER 2 (DERECHA):
RONDAS DE BATALLA	35 PUNTOS	A1	A2
Impacto visual	5	5	5
Integración musical	5	5	5
Flujo dinámico	5	5	5
Trucos creativos	10	10	10
Innovación en trucos	10	10	10
GRADO DE DIFICULTAD	25 PUNTOS		
DOD - Acrobacias	5	5	5
DOD - Fuerza de los postes	5	5	5
DOD - Flexión/contorsión de la barra	5	5	5
DOD - Spin	5	5	5
DOD - Trabajo en la base	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
Resistencia sostenida: Combates sin esfuerzo	5	5	5
Proyección, actitud y confianza	5	5	5
Participación del público	5	5	5
RENDIMIENTO GENERAL	10 PUNTOS		
Impacto y memorabilidad	5	5	5
Motivación	5	5	5
	SUB TOTAL:		
DEDUCCIONES	- PUNTOS		
Caída	-2		
Vulgaridad (vocal y de vestimenta)	-3		
Conversación sobre pausas en la batalla	-3		

PUNTOS TOTALES (100 posibles)	TOTAL:		
-------------------------------	--------	--	--

RESUMEN DE LA PUNTUACIÓN

Las habilidades se evaluarán en un formato de todo o nada. Si el retador demuestra predominancia en una habilidad, entonces se le otorgarán la puntuación completa. 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, con el fin de otorgar la ronda de forma justa.

DEFINICIONES DEL SISTEMA DE PUNTUACIÓN

1. Rondas de Batalla

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

Impacto visual:

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

Trucos creativos:

¿Cuánta creatividad se incorporó en el desafío planteado? ¿Demuestra el retador pensamiento innovador y creatividad en las acrobacias que combina como respuesta y desafío? Los jueces también analizarán la creatividad que muestran los retadores en sus transiciones entre sus acrobacias.

Flujo dinámico:

Como es una competición de estilo libre, los jueces buscarán un reto que esté en constante movimiento; esta versión rápida de Pole debe fluir constantemente. Además, los jueces buscarán transiciones fluidas que faciliten el flujo de toda la respuesta o desafío.

Integración musical:

Dado que la música será proporcionada por el organizador de la competición, 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 trucos:

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

2. Grado de dificultad

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

Acrobacias:

Esto se refiere al grado de dificultad que se muestra en las combinaciones de acrobacias incluidas.

Resistencia de los postes:

Los jueces analizarán el grado de dificultad y los componentes de fuerza incluidos en las rondas de batalla.

Flexión del poste / Contorsión:

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

Spin:

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

Trabajo base:

El trabajo de base se refiere al grado de dificultad de cualquier flujo basado en el suelo o en el suelo, combinaciones y movimientos usados para unir los demás componentes de las rondas de batalla.

3. Ejecución técnica

Esta sección cubre la ejecución técnica real de los componentes incorporados en la ronda de batalla. Se evaluarán las siguientes secciones:

Potencia y control:

Los jueces buscarán una demostración de poder y control durante las rondas de batalla; el retador deberá demostrar que tiene la capacidad para completar sus asaltos, así como el control durante toda la presentación del desafío.

Acrobacias y habilidades:

Aunque el grado de dificultad se utiliza para evaluar cuán difíciles son las acrobacias realizadas, esta sección se utiliza para evaluar la ejecución de las acrobacias, así como la habilidad utilizada para presentar todas las rondas de batalla. Los jueces también analizarán la ejecución de todos los componentes 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, participación y energía.

Energía explosiva:

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

Resistencia sostenida - Combates sin esfuerzo:

Los aspirantes deben mostrar resistencia sostenida durante toda la batalla. Como es un deporte de alta energía, los jueces buscarán cualquier indicio de que el nivel de resistencia de los retadores esté disminuyendo.

Proyección, actitud y confianza:

Esta sección trata sobre cómo presentas tu desafío al público, a los jueces y a tu retador: los jueces buscarán tu proyección en términos de presencia escénica, carisma, actitud y confianza en tu desafío.

Participación del público:

Se anima a los retadores a interactuar con el público; cuanto más participe el público, más recompensará el retador. Se permite a los retadores usar al público. Este es uno de los componentes que diferencia a ULTRA Pole de otras competiciones de pole.

5. Rendimiento general

Como ULTRA POLE trata sobre el combate, los jueces evaluarán el rendimiento global del retador buscando lo siguiente:

Impacto y memorabilidad:

Los jueces buscarán ese factor sorpresa. ¿Qué impacto tuvieron los retadores durante sus rondas de batalla? ¿Es este el tipo de actuación que hará que el público se levante, se fije en ello y lo recuerde después del día? ¿Es de esto de lo que hablará la gente mañana?

Motivación:

¿Será esta una de esas demostraciones que motiven a los futuros polers a aceptar el reto? Los jueces buscarán una actuación que crean que motivará a otros en sus recorridos por la pole. ¿La presentación de la batalla general te hace querer saltar y probar esto inmediatamente?

6. Deducciones**Otoño:**

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

Vulgaridad (vocal, vestimenta y acciones):

Los jueces restarán puntos si consideran que el retador es vulgar (ya sea con la ropa, gesticulando o vocalmente). La vulgaridad y la falta de respeto hacia el público pueden llevar a la descalificación del retador. Mientras que pequeños fallos en el vestuario (como una correa que se cae) pasarán por alto debido a la intensidad y alta energía esperadas en ULTRA Pole, se deducirán fallos graves (como que la parte inferior se suba, la parte superior que se corte demasiado o que partes del atuendo del retador se aflojen y pongan peligro a otro retador). Los fallos que llevan a la exposición de genitales conducen a la descalificación inmediata.

Conversación sobre pausas en la batalla:

Un retador perderá puntos si intenta monopolizar el tiempo de batalla y así romper la conversación al no permitir que su compañero contestador responda o lance su desafío. Esta penalización debe decidirla el juez Maestro.

7. Reglas

7.1 Criterios de batalla

- Las batallas son de un solo género.
- Solo los aspirantes mayores de 16 años en el momento del Campeonato Mundial de Ultra Pole pueden competir.
- Cada batalla en su totalidad durará exactamente 2 minutos.
- Cada retador debe alternar en una conversación hasta que se acabe el tiempo.
- Cada desafiante no debe superar los 30 segundos por desafío dentro de la ronda.
- Los retadores deben permanecer en el escenario durante toda la batalla.
- El tiempo completo de cada combate se indicará con una bocina o por el locutor.
- Las batallas serán en formato de ronda eliminatoria.
- El ganador de cada ronda pasa a la siguiente ronda hasta que se encuentre al ganador final.
- Se concederán deducciones por pausas innecesarias en la conversación.
- Los mejores trucos y combinaciones/acrobacias en y alrededor del poste recibirán la puntuación más alta
- Se permite y fomenta la interacción entre competidores y espectadores, como las burlas juguetonas; sin embargo, el contacto entre competidores o cualquier tipo de vulgaridad está prohibido.
- El ganador final será el último retador en pie al final de las rondas eliminatorias.
- Se disputará una batalla por el tercer puesto: el perdedor de cada penúltima batalla se enfrentará por el tercer puesto.
- El diseño de las rondas de batalla será comunicado por el organizador de la competición, en función del número de retadores que compitan.
- El diseño final de la batalla queda a discreción del organizador de la competición, que consultará con el Juez Principal si es necesario.

7.2 Evaluación

- 3 jueces juzgarán cada batalla.
- Uno de los jueces será el juez maestro.
- Cada juez evaluará todos los criterios.
- Cada juez levantará una pala para indicar a su ganador preferido según los puntos / indicar al ganador según su hoja de puntuación.
- Los jueces completarán las tarjetas de puntuación según si cada habilidad fue predominante o no.
- El ganador se determinará por mayoría de votos del jurado.

7.3 Polos

- Cada competidor tendrá su propio pole.
- Los postes se colocarán a 3 m de distancia entre sí.
- Se usarán postes de latón de 45 mm.
- Ambos polos estarán en posición estática.
- El organizador proporcionará una esterilla protectora para garantizar la seguridad de los competidores durante las acrobacias. El
Las especificaciones para esto se encuentran en las normas del aparato.
- Los postes se limpiarán entre cada ronda.

7.4 Música

- La música será la elección del organizador.
- La música se reproduce de forma aleatoria.
- La música estará entre 120-140 BPM y será rápida.

7.5 Ropa / Peluquería / Maquillaje

- El deportista puede elegir su propio tipo de ropa, que puede incluir, pero no se limita a, estilo callejero o urbano.
- La ropa debe ser apta para toda la familia.
- Los pies pueden estar descalzos o se pueden usar protectores para los pies. También se permiten zapatillas.
- Se permite cualquier estilo de maquillaje.
- Cualquier estilo de pelo está permitido.
- Se pueden llevar pintura facial, adornos para el pelo y gorros siempre que estén fijos.
- Si alguna parte del disfraz se despega, el desafiante debe asegurarse de quitársela del escenario al final de su combate.

7.6 Prohibido

- Sin joyas.
- No hay prendas de ropa que puedan suponer un peligro.
- Sin máscaras.
- No se pueden dejar prendas de ropa ni nada en el escenario.
- Sin palabrotas ni vulgaridades.
- Nada de pintura, lociones ni líquidos.
- Sin atrezzo.
- No hay incendios ni extintores.
- No hay que tocar el aparejo ni el sistema de celosía.

7.7 Clasificación para el Campeonato Mundial de Ultra Pole

- Todos los aspirantes que hayan quedado 1º en su batalla de Ultra Pole en una competición nacional de Ultra Pole avalada por la IPSF serán automáticamente invitados a competir en el WUPC. Si el aspirante que quede en primer lugar no puede competir en el WUPC por cualquier motivo, se invitará al subcampeón (segundo clasificado) como suplente. La IPSF se reserva el derecho de implementar criterios adicionales de clasificación, que se anunciarán antes del WUPC.
- En caso de que 2 aspirantes del mismo país compitan y queden primeros en 2 competiciones abiertas diferentes, la IPSF mantiene el derecho a aplicar criterios adicionales de clasificación por vídeo.