



УТЬТРА ПИЛОН

Правила и Положения

Серии Фристайл на Пилоне



Этот документ должен использоваться только для соревнований, одобренных
Международной Федерацией Пилонного Sports (IPSF).
Воспроизведение или использование системы оценки без разрешения МФПС (IPSF)
является уголовным преступлением.

COPYRIGHT© МФПС (IPSF) ИЮЛЬ 2018
www.polesports.org

ЧТО ТАКОЕ УЛЬТРА ПИЛОН

Ультра Пилон (ULTRA POLE) – это разновидность фристайла на пилоне, который состоит из соревновательных раундов в стиле баттла, где соперники выходят, чтобы сразиться с товарищем по фристайлу на пилоне за титул чемпиона мира ULTRAPOLE20XX. Каждый баттл ULTRA POLE длится в общей сложности 2 минуты – у соперников есть максимум 30 секунд за раз, чтобы сделать вызов, чередуясь между собой на протяжении всего времени, что позволяет каждому участнику выступить минимум 2 раза, чтобы продемонстрировать свои навыки. Минимального времени не существует.

Баттлы проходят один на один - это фристайл, а не заранее подготовленные выступления.

ОЦЕНКА

Система баттлов ULTRA POLE основана на 5 основных подходах / перспективах судейства каждого раунда баттла; система подсчета очков была собрана для дополнения формата фристайла ULTRA POLE. Каждый из 5 элементов - это разный способ оценить различные компоненты баттла.

Эти 5 элементов:

1. Раунды баттла
2. Уровень сложности
3. Техническое исполнение
4. Презентация
5. Эффектность выступления

“РАУНД – это ОЧЕРЕДЬ участника в полном двухминутном БАТТЛЕ. Раунд должен продлиться не больше, чем 30 секунд за один раз. Необходимо использовать раунд, чтобы ответить на вызов соперника, а затем сделать собственный вызов ему. Комбинация раундов каждого участника вместе равняется одному баттлу в целом.

Три квалифицированных судьи назначаются для объективного оценивания всех критериев, причем один из трех судей является Мастером Судей. Победителем является участник с самыми высокими общими баллами.

Каждый участник будет оцениваться в соответствии с установленной структурой следующим образом:



ОЦЕНОЧНЫЙ ЛИСТ ФРИСТАЙЛ ULTRA POLE – ИСПОЛЬЗУЙТЕ КАК РУКОВОДСТВО

СПОРТСМЕН 1 (СЛЕВА):		СПОРТСМЕН 2 (СПРАВА):		СУДЬЯ:	
ШКАЛА ОЦЕНКИ:		Доминирующие: Полные баллы		Не доминирующие: Без баллов	
РАУНДЫ БАТТЛА		35 БАЛЛОВ	C1	C2	
Визуальное воздействие	5	5	5	5	
Музыкальная интеграция	5	5	5	5	
Динамическая целостность	5	5	5	5	
Креативные фишки	10	10	10	10	
Новизна трюков	10	10	10	10	
УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ		25 БАЛЛОВ			
DOD –Трюки	5	5	5	5	
DOD –Сила	5	5	5	5	
DOD –Гибкость/скручивания	5	5	5	5	
DOD – Вращения	5	5	5	5	
DOD –Базовая работа	5	5	5	5	
ТЕХНИЧЕСКОЕ ИСПОЛНЕНИЕ		10 БАЛЛОВ			
Сила и контроль	5	5	5	5	
Трюки и навыки	5	5	5	5	
ПРЕЗЕНТАЦИЯ		20 БАЛЛОВ			
Взрывная энергия	5	5	5	5	
Устойчивая выносливость: легкие баттлы	5	5	5	5	
Подача, позиционирование и уверенность	5	5	5	5	
Вовлечение зрителей	5	5	5	5	
ЭФФЕКТНОСТЬ ВЫСТУПЛЕНИЯ		10 БАЛЛОВ			
Воздействие и запоминаемость	5	5	5	5	
Мотивация	5	5	5	5	
		ПОДИТОГ:			
СБАВКИ		- БАЛЛЫ			
Падение	-2				
Вульгарность (речь и одежда)	-3				
Нарушение диалога	-3				
ОБЩИЙ БАЛЛ (100 Возможно)	ИТОГО:				

ОБЩИЙ ОБЗОР ОЦЕНОЧНОЙ СИСТЕМЫ

Навыки будут оцениваться в формате «все или ничего». Если участник демонстрирует преобладание в навыке, то ему будут начислены полные баллы. Если он не является преобладающим, баллы не будут начисляться. Оценочные листы используются в качестве ориентира для оказания помощи судьям в запоминании того, какие навыки были продемонстрированы, а какие нет, чтобы объективно оценить раунд.

ОПРЕДЕЛЕНИЯ СИСТЕМЫ ОЦЕНИВАНИЯ

1. Раунды баттла

Раздел «Раунды баттла» системы подсчета баллов, в основном, охватывает общий обзор баттла и то, как соперник сочетает различные движения и компоненты, чтобы сделать фристайл-вызов.

Визуальное воздействие:

Это относится к эффекту визуального представления комбинаций в баттле для судей. Имеет ли выступление общий «WOW-фактор» с точки зрения визуального внешнего вида и диалога?

Креативные фишки:

Сколько креативности было вложено в вызов? Представляет ли соперник инновационное мышление и творчество в трюках, которые он сочетает, как свой ответ и вызов? Судьи также будут смотреть на креативность, проявляемую соперниками в их переходах между трюками.

Динамическая целостность:

Поскольку эти соревнования проходят в формате фристайла, судьи будут оценивать брошенный сопернику за счет движения вызов – эта скоростная разновидность пилонного конкурса происходит за счет переходящих друг из друга движений. Наряду с этим, судьи будут оценивать переходы, которые должны быть гармоничными и, таким образом, поддерживать исполнение всего ответа или вызова.

Музыкальная интеграция:

Поскольку музыка будет предоставлена организатором соревнований, участник должен продемонстрировать свои способности в фристайле, интегрируя и интерпретируя музыку, предоставленную для их вызова. Претендент должен использовать музыку в своем выступлении и предугадывать музыкальные акценты и фразы.

Новизна трюков:

Этот развивающийся формат пилонна – лучшее место, чтобы продемонстрировать ваши новейшие и самые инновационные трюки, комбинации и идеи. Судьи будут искать необычные и ранее не замеченные у других участников трюки, которые демонстрируют изобретательность и понимание направления формата ULTRA POLE, что, в свою очередь будет в значительной степени вознаграждено при подсчете баллов.

2. Уровень сложности

Судьи будут оценивать уровень сложности компонентов, составляющих баттл. Это включает в себя следующее:

Трюки:

Относится к степени сложности, отображаемой в комбинациях демонстрируемых трюков.

Сила:

Судьи будут оценивать уровень сложности силовых элементов, демонстрируемых в раундах соревнования.

Гибкость/Скручивания:

Судьи будут оценивать уровень сложности гибкости или трюков со скручиваниями, демонстрируемых в раундах соревнования.

Вращение:

Судьи будут оценивать уровень сложности применения вращений и компонентов вращения в выступлении.

Базовая работа:

Базовая работа относится к уровню сложности партерной работы, любого перехода на полу или с пола, комбинаций и движений, используемых для соединения с другими компонентами выступления.

3. Техническое исполнение

В этом разделе описывается фактическое техническое исполнение компонентов, включенных в соревновательный раунд. Будут оценены следующие разделы:

Сила и контроль:

Судьи будут оценивать силу и контроль на всех этапах баттла – соперники должны будут продемонстрировать, что у них есть силы завершить свои раунды, а также контроль на протяжении всей презентации своего вызова.

Трюки и навыки:

Не смотря на уровень сложности, используемый для оценки того, насколько трудны выполняемые трюки, этот раздел используется для оценки непосредственного исполнения трюков и навыков, используемых для выступления во всех раундах. Судьи также будут оценивать выполнение всех компонентов с точки зрения формы и мастерства.

4. Презентация

Этот раздел используется для оценки всего выступления в раундах с точки зрения развлечения, вовлечения и энергии.

Взрывная энергия:

Дисциплина ULTRA POLE представляет собой высокоэнергетический формат, и судьи, таким образом, оценивают соперников, которые соответствующим образом демонстрируют взрывную энергию и акцентируют музыку своими действиями.

Устойчивая выносливость - Легкие баттлы:

Претенденты должны демонстрировать устойчивую выносливость на протяжении всего баттла. Поскольку это высокоэнергичная дисциплина, судьи будут оценивать любые признаки того, что у спортсменов снижается уровень выносливости.

Подача, позиционирование и уверенность:

В этом разделе рассматривается то, как участник делает свой вызов аудитории, судьям и своему сопернику – судьи будут оценивать подачу с точки зрения сценического воздействия, харизмы, отношения и уверенности во время выступления.

Вовлечение зрителей:

Претендентам предлагается общаться с аудиторией; чем больше зрители вовлечены в процесс, тем больше будет вознагражден участник. Претендентам разрешено использовать зрителей. Это один из компонентов, который отличает ULTRA POLE от других соревнований по пилону.

5. Эффектность выступления

Поскольку ULTRA POLE занимается привлечением внимания, судьи будут обращать внимание на общую производительность участников, оценивая следующее:

Воздействие и запоминаемость:

Судьи будут искать этот фактор. Какое влияние на зрителя оказали соперники на протяжении своих боевых раундов? Тот ли это тип эффектности, который заставит толпу сесть, принять увиденное к сведению и запомнить выступление после того, как закончится день? Будут ли люди говорить об этом завтра?

Мотивация:

Будет ли это одно из тех выступлений, которые побуждают будущих спортсменов принять вызов? Судьи будут искать выступление, которое, по их мнению, будет мотивировать других в их занятии пилоном. Вызывает ли презентация всего выступления желание вскочить и попробовать это немедленно?

6. Сбавки

Падение:

Судьи будут сбавлять баллы за каждое падение. Падение определяется, как внезапный и неконтролируемый спуск, когда участник вступает в контакт с полом.

Вульгарность (речь, одежда и действия):

Судьи будут вычитать баллы, если они посчитают, что претендент был пошлым (будь то в одежде, жестуляции или разговоре). Вульгаризм и неуважение к аудитории могут привести к дисквалификации соперника. В то время, как незначительные сбои в работе костюма (например, при падении лямки) будут упущены из внимания из-за ожидаемой интенсивности и высокой энергичности в ULTRA POLE.

За основные неисправности (такие как задираание шорт, слишком глубокий вырез на топе или части костюма претендента расходятся и представляют опасность для другого участника) будут производиться вычеты.

Неисправности, приводящие к раскрытию гениталий, приводят к немедленной дисквалификации.

Нарушение диалога:

Участник потеряет баллы, если попытается монополизировать время сражения и таким образом сломать баттл, не позволяя своему сопернику отвечать или делать свой вызов. Это наказание применяется Мастером Судей.

7. Правила

7.1. Критерии конкурса

- Сражаются представители одного пола.
- Только участники, достигшие 16 лет на время проведения Мировых Чемпионатов по Ультра Пилону и старше, допускаются к участию в соревнованиях.
- Каждый баттл длится ровно 2 минуты.
- Участники должны чередоваться до тех пор, пока время не закончится.
- Каждый участник не должен превышать лимит в 30 секунд за вызов в раунде. Минимального ограничения по времени нет.
- Полное время каждого раунда будет обозначено звуковым сигналом.
- Баттлы будут проходить на выбывание.
- Победитель из каждого раунда переходит в следующий раунд до тех пор, пока не будет определен окончательный победитель.
- За ненужные нарушения очередности и диалога в раунде будут производиться сбавки.
- Лучшие фишки и комбинации /трюки на и вокруг пилона будут награждены высшими баллами.
- Взаимодействие между участниками и зрителями допускается и поощряется, например, игривое издевательство; однако контакт между конкурентами или пошлость любого рода запрещены.
- Последний победитель будет последним соперником, стоящим в конце раундов на вылет.
- За третье место будет произведен дополнительный баттл – каждый проигравший предпоследний раунд будет соревноваться друг с другом за третье место.

7.2 Судейство

- 3 судьи будут судить каждый баттл.
- Один из судей будет Мастером Судей.
- Каждый судья будет оценивать все критерии.

- Каждый судья поднимет карточку, чтобы указать своего предпочтительного победителя на основе набранных баллов/ на основе своего оценочного листа.
- Судьи будут заполнять оценочные листы, основываясь на том, преобладал ли каждый из навыков или нет.

7.3 Пилоны

- Для каждого участника будет свой пилон.
- Пилоны будут расположены на расстоянии 3 м друг от друга.
- Используются 45-миллиметровые медные пилоны.
- Оба пилон будут находиться в статическом положении.
- Организаторы могут сделать выбор в пользу подкладки из защитных матов, чтобы убедиться в безопасности участников во время исполнения фишек. Организаторы проинформируют участников, если им будет предоставлен мат.
- Пилоны будут очищены между каждым раундом.

7.4 Музыка

- Музыка выбирает организатор.
- Музыка воспроизводится в случайном порядке.
- Громкость музыки будет составлять от 120 до 140 ДБ, музыка будет в быстром темпе.

7.5 Одежда / Прическа / Макияж

- Спортсмен может выбрать свой тип одежды, который может включать, но не ограничиваться уличным или городским стилями.
- Одежда должна быть приемлема для семейного просмотра.
- Стопы могут быть голыми, разрешается надеть протекторы. Кроссовки также разрешены.
- Разрешен любой стиль макияжа.
- Разрешен любой стиль прически.
- Краска для лица, элементы волос и шляпы можно использовать, если они зафиксированы.
- Если какая-либо часть костюма теряется, участник должен обязательно удалить ее со сцены в конце баттла.

7.6 Запрещено

- Любые украшения.
- Любые предметы одежды, которые могут вызвать опасность.
- Любые маски.
- Оставлять на сцене предметы одежды и т. д.
- Любые профанации или пошлости.
- Любые краски, лосьоны или жидкости.
- Любой реквизит.
- Огонь.