

# International Pole Sports Federation

## УТЬТРА Пилон

### Правила и Положения 2019 / 2020



[www.polesports.org](http://www.polesports.org)

*Copyright © 2019 МФПС (IPSF)*

Этот документ должен использоваться только для соревнований, одобренных  
Международной Федерацией Пилонного Спорта (IPSF).

Воспроизведение или использование системы оценки без разрешения МФПС (IPSF)  
является уголовным преступлением.



## **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	
<b>РАУНДЫ БАТТЛА</b>		<b>35 БАЛЛОВ</b>	<b>C1</b>	<b>C2</b>	
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	
<b>УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ</b>		<b>25 БАЛЛОВ</b>			
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	
<b>ТЕХНИЧЕСКОЕ ИСПОЛНЕНИЕ</b>		<b>10 БАЛЛОВ</b>			
Сила и контроль	5	5	5	5	
Трюки и навыки	5	5	5	5	
<b>ПРЕЗЕНТАЦИЯ</b>		<b>20 БАЛЛОВ</b>			
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	
<b>ЭФФЕКТНОСТЬ ВЫСТУПЛЕНИЯ</b>		<b>10 БАЛЛОВ</b>			
Воздействие и запоминаемость	5	5	5	5	
Мотивация	5	5	5	5	
		<b>ПОДИТОГ:</b>			
<b>СБАВКИ</b>		<b>- БАЛЛЫ</b>			
Падение	-2				
Вульгарность (речь и одежда)	-3				
Нарушение диалога	-3				
<b>ОБЩИЙ БАЛЛ (100 Возможно)</b>	<b>ИТОГО:</b>				

## **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 пилона – 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.

## **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, жестикуляции 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 меднёные 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.