



POLE CHAMPIONSHIP NETWORK

REGLAMENTO - TODAS LAS CATEGORIAS EDICION 2018

Los siguientes criterios son aplicables durante todas las competencias pertenecientes a la red POLE CHAMPIONSHIP NETWORK bajo la supervisión de la Organización y los Jurados.

1. Categorías

Los atletas pueden elegir la categoría en la que quieren participar, entre las detalladas a continuación, la cual debe ser indicada en la planilla de inscripción ON LINE disponible en: www.polechampionship.net/inscripcion (ver pasos a seguir para la inscripción en el documento de Normas disponible en dicha web)

- Amateur Femenino: Mayor de 18 años. Sexo Femenino: Atletas nivel Intermedio
- Amateur Masculino: Mayor de 18 años. Sexo Masculino: Atletas nivel Intermedio
- Profesional Femenino: Mayor de 18 años. Sexo Femenino: Atletas nivel Avanzadas
- Profesional Masculino: Mayor de 18 años. Sexo Masculino. Atletas nivel Avanzados
- Elite Femenino: Mayor de 18 años. Sexo Femenino: Atletas nivel Elite
(Con experiencia previa y/o podios en competencias Nacionales o Internacionales en categorías similares)
- Elite Masculino: Mayor de 18 años. Sexo Masculino. Atletas nivel Elite
(Con experiencia previa y/o podios en competencias Nacionales o Internacionales en categorías similares)
- Duplas (Mixtas) Mayor de 18 años. Ambos Sexos
- Máster (Mixta) (+40): Mayor de 40 años. Ambos Sexos
- Juvenil (Mixta): Entre 15 y 17 años. Ambos Sexos
- Infantil A (Mixta): Entre 7 y 10 años. Ambos Sexos
- Infantil B (Mixta): Entre 11 y 14 años. Ambos Sexos
- Parapole: Mayor de 18 años Ambos Sexos. Atletas con ciertos tipos de discapacidades físicas, mentales y/o sensoriales.

IMPORTANTE

- Cambio de categoría.
La organización se reserva el derecho de cambiar al atleta de categoría una vez evaluados los videos de aplicación.
- Edades.
Las edades requeridas por cada categoría deben ser las vigentes a la fecha de la competencia.
Si un atleta ganador de una competencia de Pole Championship Network aplica a otra competencia de la red y cumpliera años antes de esta competencia y excediera el límite de edad exigido en la categoría deberá cambiar de categoría. Ej.: Una ganadora de un Nacional de Categoría Infantil cumple 15 años antes del torneo regional → deberá pasar a la categoría Juvenil.
Los atletas Mayores de 40 pueden elegir competir en la categoría Mayores de 18 años o Máster (+ 40).
- Otras categorías.
Pole Championship Network puede definir sin previo aviso dividir una categoría en dos si la misma no es homogénea. Un ejemplo de esto sería Amateur 1 y Amateur 2 o Juvenil 1 y Juvenil 2, siendo el nivel 1 el de mayor nivel técnico y el de nivel 2 el de menor nivel técnico.



POLE CHAMPIONSHIP NETWORK

2. Selección de la Música

A los atletas se les permite una elección personal de acompañamiento que puede ser una mezcla de músicas y artistas.

- Duración Máxima. Depende de la categoría de competición según se indica a continuación:
 - Amateur: 2,30 minutos máximo
 - Profesional: 3:00 minutos máximos
 - Elite: 4:00 minutos máximos
 - Duplas: 4:00 minutos máximos
 - Máster + 40: 3:00 minutos máximos
 - Juvenil: 2:30 minutos máximos
 - Infantil A y B: 2:30 minutos máximos
 - Parapole: 2:30 minutos máximos

No se permitirán músicas que excedan los minutos definidos en cada categoría. **NO HAY SEGUNDOS EXCEDENTES PERMITIDOS.**

IMPORTANTE

- Duración Mínima. La duración mínima en todas las categorías es 30 segundos menos que el máximo indicado.
- El tema musical debe ser enviado por mail al organizador hasta 20 días antes de la competencia en un archivo MP3 aclarando en el nombre del archivo: Competencia, Categoría, Apellido y Nombre en ese orden (ej: **Argentina Amateur Femenina Méndez Rosario**) y en el texto del mail: Nombre y Apellido del atleta, Nombre del tema, Intérprete y Duración. **EN EL CASO DE NO CUMPLIR CON LOS FORMATOS SERA RECHAZADO.**
- En el caso que el tema musical sea idéntico en un 100% al de otro concursante el organizador puede pedir al último concursante reemplazarlo y re-enviar el mail con un nuevo tema.
- En el caso que la organización no reciba el tema antes de la fecha estipulada el competidor quedará descalificados inmediatamente.
- **NO está permitido el cambio de las versiones musicales una vez que el organizador confirme la recepción del mismo.**
- El organizador puede pedir el cambio de versión si el archivo se encuentra con un sonido no adecuado para la acústica del teatro.
- Recomendaciones:
 - ✓ Los derechos de autor de las músicas seleccionadas pueden no permitir la posterior publicación de los videos por lo que les recomendamos tomar esta consideración al momento de la elección.
 - ✓ La elección y edición de lo música forma parte de la evolución artística de la performance en competencia. Sea cuidadoso al realizar las mismas.



POLE CHAMPIONSHIP NETWORK

3. Vestuario & Otros

Permitidos

- El uso ropa deportiva, ropa para gimnasia y patinaje artístico solamente está permitido.
- El uso de hasta 2 piezas en cualquier categoría está permitido, se entiende por 2 piezas: Top/ remera y short.
- La ropa no puede ser hecha de cuero, goma, látex, PVC o similar
- El uso de cinta adhesiva para vestido será permitido para prevenir que la ropa se desplace de su lugar
- Solo se permite el torso descubierto en los atletas masculina de cualquier categoría.
- El uso de taping está permitido.
- Los accesorios pequeños solamente en la cabeza están permitidos: Extensiones, tiaras, cintas, etc.
- Pole Grips están permitidos (polvo de magnesio, Mighty Grip, Itac, etc.) solo en el cuerpo del atleta. No está permitido incorporar estos productos a la barra.

No Permitidos

- El uso de tangas o ropa estilo bikini está prohibido
- Ningún tipo de desnudez está permitido y la ropa debe cubrir el pecho, parte inferior e ingle en todo momento durante la competencia.
- El uso de pantalones, guantes, accesorios, panty medias o calzas está prohibido
- El uso de accesorios está prohibido** Se entiende por accesorios todo aquello que no está unido al traje principal (hasta 2 piezas) y forma parte del vestuario. Ej.: Tobilleras, pulseras, collares, pañuelos, sombreros, pelucas, etc. que notablemente se adicione al vestuario.
- Una performance solamente podrá ser hecha usando pies descalzos.
- El uso de resinas está prohibido
- El uso de utilería y elementos está prohibido
- Sacarse la ropa está estrictamente prohibido.

Cualquier incumplimiento de lo anteriormente mencionado provocara la automática descalificación del atleta.

Ante cualquier duda consultar enviando foto o video a info@polechamp.com.ar



POLE CHAMPIONSHIP NETWORK

4. Presentación & Artística para todas las categorías

4.1 Presentación (todas las categorías) - 50 Puntos Totales

* Factor X (40): La apariencia e imagen transmitidas debe capturar la atención de los jueces durante la duración total de la performance utilizando recursos de caracterización y movimiento. Contacto y expresión facial, presencia escénica y captación de la atención de la audiencia. Recorrido escénico: cómo es utilizada la superficie del escenario. Se juzgará la habilidad de entretener y capturar a la audiencia. Debe existir concordancia entre la música, vestuario, maquillaje, coreografía y temática elegida. El atleta debe transmitir una emoción, caracterización o personaje durante su performance.

Elementos artísticos que considerar:

- Elección musical acorde a la temática artísticas elegida.
- Clara transmisión de la temática elegida utilizando los recursos de danza, teatro, acrobáticos, técnicas de pole, vestuario, espacios del escenario, etc.
- Recursos artísticos para capturar la atención de los jueces & públicos.

* Indumentaria y Maquillaje (10): El maquillaje debe ser de escenario, teatro o que sea relativo al relato bailado. Se evaluará la concordancia del vestuario elegido con la propuesta artística y no la producción del mismo. Solamente se permite el uso de ropa deportiva, para gimnasia o patinaje artístico. No está permitido el uso de accesorios, calzado y utilería de ningún tipo. (VER SECCION VESTUARIOS & OTROS PUNTO 3)

4.2 Artística (todas las categorías) - 100 Puntos Totales

* Trabajo de danza en la barra y fuera de la barra (30): Fluidez de los movimientos durante la Performance. Gracia y desenvoltura. No hay límite en la incorporación de diferentes técnicas de danza. La evolución de este punto será realizada tanto en el piso como en la barra. Si la misma se perdiera en la barra el puntaje será menor.

* Interpretación rítmica (20): Ejecución de movimientos en la barra o de danza, acordes a la música y a los tiempos musicales. El final de la performance debe coincidir con el final de la música. De existir golpes musicales los mismos deben ser utilizados.

* Terminaciones y líneas (30): Correcta alineación y presentación de trucos. Terminaciones definidas en la ejecución en la barra y en el trabajo de piso (Empeines estirados, extensión de rodillas, posición de las manos, etc.)

* Trabajo de piso Acrobático (20): Construcción de figuras que requieren fuerza, flexibilidad, propulsión y equilibrio. Los movimientos de acrobacia de piso como transiciones de unas figuras a otras. Paradas de mano, mortales, verticales, media lunas, puente, etc. *No se considera trabajo acrobático de piso si una parte del cuerpo entra en contacto con la barra.* En el caso de Duplas el trabajo debe ser realizado en una combinación entre los dos atletas.



POLE CHAMPIONSHIP NETWORK

Elementos por considerar:

La dificultad de las acrobacias va a determinar el puntaje de acuerdo con la elección y a la ejecución de la misma.

Ejemplo:

- Puntaje bajo: Roll en todas sus versiones, media luna, puentes.
- Puntaje Medio: Parada de manos, verticales simples, media luna puente combinadas.
- Puntaje alto: mortales, flips, verticales avanzadas, media luna sin manos.

5. Técnico (todas las categorías excepto Duplas & Parapole) - 150 Puntos Totales

* Trucos de Fuerza en la barra (30): Trucos que impliquen fortaleza y gran carga de fuerza (isométrica, concéntrica o excéntrica) con dos o más puntos de contacto con la barra. A mayor cantidad de trucos, mayor utilización de los grupos musculares y mayor dificultad en el los trucos elegidos, mayor será el puntaje obtenido.

* Trucos de Flexibilidad y Contorsión en la barra (30): Trucos que impliquen flexibilidad y/o contorsión en uno o más grupos musculares. A mayor cantidad de trucos, a mayor utilización de los distintos grupos musculares y a mayor dificultad en el los trucos elegidos, mayor será el puntaje obtenido.

* Caídas (Drop) (20): Se entiende por caída a un movimiento que se inicia en una posición y termina en la misma, o en una posición diferente, en la que el CUERPO COMPLETO cae con un mínimo de UN METRO de distancia desde el punto de origen y el punto de final, siempre que el punto de final sea en la barra y no en el piso.

Para ser considerada una caída el cuerpo debe deslizarse velozmente, con el menor contacto posible con la barra y con final firme, claro y controlado. A mayor dificultad mayor será el puntaje obtenido.

. Elementos que debe tener una caída:

- 1) Inciso claro
- 2) Velocidad
- 3) Mínimo un metro de distancia
- 4) Que contenga aire entre en inicio y el final.
- 5) Final controlado, claro y firme.

IMPORTANTE: Si cualquiera de estos puntos detallados no se encuentra en la ejecución de la caída, la misma no será considerada por los jurados controller.

* Movimientos Dinámicos (20): Movimientos activos, enérgicos y fuertes en cualquier dirección (Ascendentes o Descendentes) ya sean en la barra, hacia la barra.

Ejemplos: Jump on, Jump out, Re Grip, Flip out, Flip on, Mortal, Agarres acrobáticos, Escapes, Cartwheel aéreos, combinaciones dinámicas de giros (ya sea que empiecen y terminen en el suelo o que empiecen en el suelo y terminen en el pole, siempre que dichas combinaciones contengan momentos aéreos dinámicos).

Escapes: Son combinaciones dinámicas y veloces de tres o más trucos que impulsan el cuerpo en sentido DESCENDENTE. (Puede incluir el contacto con las manos).



POLE CHAMPIONSHIP NETWORK

No está permitido saltar de pole en pole, así como tampoco colgarse de la estructura que tensa o sostiene a las barras si la hubiera.

IMPORTANTE

Si los movimientos descriptos no contienen dinamismo los misma no será considerada por los jurados controllers.

* Enlaces y Transiciones (20): Se evaluará la fluidez, simpleza, calidad, prolijidad y originalidad con la que el atleta transita desde un truco a otro truco.

* Pole Giratorio (10): *Utilización activa de la barra giratoria con un mínimo de tiempo requerido según cada categoría.*

Se evalúa el desempeño en la barra giratoria. Se evalúa el manejo, control y fluidez del mismo como así también las secuencias elegidas (combinación de trucos) para el correcto uso de dicha barra.

Nos se evalúan la ejecución de los trucos en dicha barra ya que los mismos son evaluados en los puntos anteriores.

Categoría	Utilización Mínima
Amateur	50 segundos
Profesional	1 minuto
Elite	1 minuto 30 segundos
Duplas	1 minuto 30 segundos
Master (+40)	1 minuto
Juvenil	50 segundos
Infantil	50 segundos
Parapole	Sin límites mínimos

Para que el tiempo de utilización mínima sea considerado el contacto con la barra debe ser **Activo**.

Se entiende como **Contacto Activo** la utilización de la barra para la realización y ejecución de un giro o trucos con la barra girando y con los pies en el aire.

IMPORTANTE: *El contacto con la barra sin el cumplimiento de lo antedicho no será considerado como activo.*

Después de perder contacto activo el cronómetro se detendrá automáticamente, hasta el próximo contacto activo.

El tiempo de giratorio puede estar repartido durante toda la coreografía.

El competidor deberá utilizar activamente la barra durante el tiempo mínimo requerido.

* Ejecución (20): Correcta ejecución de movimientos y trucos en la barra: transiciones fluidas, frentes correctos de los trucos, líneas incorporadas, armado y desarme de los trucos. Claridad y precisión concisa durante cada movimiento, transición y truco.



POLE CHAMPIONSHIP NETWORK

5.1 Técnico 150 Puntos Totales Categoría Duplas

* Trucos de Fuerza en la barra (30): Trucos que impliquen fortaleza y gran carga de fuerza (isométrica, concéntrica o excéntrica) con dos o más puntos de contacto con la barra. A mayor cantidad de trucos, mayor utilización de los grupos musculares y mayor dificultad en el los trucos elegidos, mayor será el puntaje obtenido.

* Trucos de Flexibilidad y Contorsión en la barra (30): Trucos que impliquen flexibilidad y/o contorsión en uno o más grupos musculares. A mayor cantidad de trucos, a mayor utilización de los distintos grupos musculares y a mayor dificultad en el los trucos elegidos, mayor será el puntaje obtenido.

* Pole Giratorio (20): *Utilización activa de la barra giratoria con un mínimo de tiempo requerido según cada categoría.*

Se evalúa el desempeño en la barra giratoria. Se evalúa el manejo, control y fluidez del mismo como así también las Secuencias elegidas (combinación de trucos) para el correcto uso de dicha barra.

Nos se evalúan la ejecución de los trucos en dicha barra ya que los mismos son evaluados en los puntos anteriores. Utilización mínima para la categoría Duplas: 1,30 minutos

Para que el tiempo de utilización mínima sea considerado el contacto con la barra debe ser **Activo**.

Se entiende como **Contacto Activo** la utilización de la barra para la realización y ejecución de un giro o trucos con la barra girando y con los pies en el aire.

IMPORTANTE: El contacto con la barra sin el cumplimiento de lo antedicho no será considerado como activo.

Después de perder contacto activo el cronómetro se detendrá automáticamente, hasta el próximo contacto activo.

El tiempo de giratorio puede estar repartido durante toda la coreografía. El tiempo de giratorio puede ser ejecutado por uno o los dos atletas que conforman la dupla.

El competidor deberá utilizar activamente la barra durante el tiempo mínimo requerido.

* Caídas (Drop) (20): Se entiende por caída a un movimiento que se inicia en una posición y termina en la misma, o en una posición diferente, en la que el cuerpo COMPLETO cae con un mínimo de un metro de distancia desde el punto de origen y el punto de final, siempre que el punto de final sea en la barra y no en el piso. Para ser considerada una caída el cuerpo debe deslizarse velozmente, con el menor contacto posible con la barra y con final firme, claro y controlado. En Duplas las caídas deben ser sincronizadas. A mayor dificultad mayor será el puntaje obtenido.

IMPORTANTE: Si cualquiera de estos puntos detallados no se encuentra en la ejecución de la caída, la misma no será considerada por los jurados controllers.

. Elementos que debe tener una caída:

- 1) Inciso claro
- 2) Velocidad
- 3) Mínimo un metro de distancia
- 4) Que contenga aire entre en inicio y el final.
- 5) Final controlado, claro y firme.
- 6) Sincronismo de los dos atletas



POLE CHAMPIONSHIP NETWORK

IMPORTANTE: Si cualquiera de estos puntos detallados no se encuentra en la ejecución de la caída, la misma no será considerada por los jurados controller.

*Giros y Voladas Juntos (10): Giros donde sólo el atleta 1 está en contacto con la barra y el atleta 2 está en contacto con el atleta 1, sin tocar la barra.

* Secuencia de trucos paralelos sincronizado en la barra giratoria o estática (20): Trabajo sincronizado, complementario y/o en espejo (trucos, movimientos y acrobacias).

IMPORTANTE: Si el trabajo no se encuentra en sincronía no será considerado por los jurados controllers.

*Trucos en duplas basadas en equilibrio (10): Trucos donde uno de los atletas está en equilibrio, en contacto con el otro atleta, pudiendo ambos estar en contacto con la barra.

*Trucos entrelazados (10): Giros o movimientos donde los atletas están en contacto con varias partes del cuerpo y ambos están en contacto con la barra.

5.2 Técnico 100 Puntos Totales Categoría Para Pole

* Trucos de Fuerza en la barra (40): Trucos que impliquen fortaleza y gran carga de fuerza (isométrica, concéntrica o excéntrica) con dos o más puntos de contacto con la barra. A mayor cantidad de trucos, mayor utilización de los grupos musculares y mayor dificultad en el los trucos elegidos, mayor será el puntaje obtenido.

* Trucos de Flexibilidad y Contorsión en la barra (40): Trucos que impliquen flexibilidad y/o contorsión en uno o más grupos musculares. A mayor cantidad de trucos, a mayor utilización de los distintos grupos musculares y a mayor dificultad en el los trucos elegidos, mayor será el puntaje obtenido.

* Movimientos Dinámicos (10): Movimientos activos, enérgicos y fuertes en cualquier dirección (Ascendentes o Descendentes) ya sean en la barra, hacia la barra.

Ejemplos: Jump on, Jump out, Re Grip, Flip out, Flip on, Mortal, Agarres acrobáticos, Escapes, Cartwheel aéreos, combinaciones dinámicas de giros (ya sea que empiecen y terminen en el suelo o que empiecen en el suelo y terminen en el pole, siempre que dichas combinaciones contengan momentos aéreos dinámicos).

Escapes: Son combinaciones dinámicas y veloces de tres o más trucos que impulsan el cuerpo en sentido DESCENDENTE. (Puede incluir el contacto con las manos).

No está permitido saltar de pole en pole, así como tampoco colgarse de la estructura que tensa o sostiene a las barras si la hubiera.

* Enlaces y Transiciones (10): Se evaluará la fluidez, simpleza, calidad, prolijidad y originalidad con la que el atleta transita desde un truco a otro truco.



POLE CHAMPIONSHIP NETWORK

6. Importante todas las categorías

Un atleta puede realizar nuevamente su performance solo en los siguientes casos:

- Por una falla técnica con la música, el piso o con las barras.
- Por un problema de salud luego de la intervención médica correspondiente y con autorización del médico interviniente, siempre que esto último suceda en el plazo donde se está realizando la competencia y no hubo cambios en el jurado.

7. Sistema de Puntuación

7.1. Puntuación Presentación & Artística de todas las categorías

A. Presentación Puntos que serán otorgados en total: 50

- Factor X: desde 1 – hasta 40 puntos.
- Indumentaria y Maquillaje: desde 1 – hasta 10 puntos.

B. Artístico Puntos que serán otorgados en total: 100

- Trabajo de danza en la barra y fuera de la barra: desde 1 – hasta 30 puntos.
- Interpretación Rítmica: desde 1 – hasta 20 puntos.
- Terminaciones y líneas: desde 1 – hasta 30 puntos.
- Trabajo Acrobático de Piso: desde 1 – hasta 20 puntos

7.2. Puntuación Técnicas de todas las categorías (menos Duplas & Parapole)

C. Técnicos Puntos que serán otorgados en total 150

- Trucos de Fuerza en la barra: desde 1 – hasta 30 puntos
- Trucos de Flexibilidad y Contorsión: desde 1 – hasta 30 puntos
- Caídas: desde 1 – hasta 20 puntos
- Movimientos Dinámicos: desde 1 – hasta 20 puntos
- Enlaces y Transiciones: desde 1 – hasta 20
- Pole Giratorio: desde 1 – hasta 10 puntos
- Ejecución: desde 1 – hasta 20

7.3. Puntuación Técnica Categoría Duplas

C. Técnico Puntos que serán otorgados en total 150

- Trucos de Fuerza en la barra: desde 1 – hasta 30 puntos
- Trucos de Flexibilidad y Contorsión: desde 1 – hasta 30 puntos
- Pole Giratorio: desde 1 – hasta 20 puntos
- Caídas en Duplas: desde 1 – hasta 20 puntos
- Giros y Voladas Juntos (un solo participante tocando el pole): desde 1 – hasta 10 puntos
- Secuencia de Trucos paralelo-sincronizados: desde 1 – hasta 10 puntos
- Trucos en duplas basados en equilibrio desde 1 – hasta 10 puntos
- Trucos entrelazados desde 1 – hasta 10 puntos



POLE CHAMPIONSHIP NETWORK

7.4. Puntuación Técnicas de Parapole

C. Técnicos Puntos que serán otorgados en total 100

- Trucos de Fuerza en la barra: desde 1 – hasta 40 puntos
- Trucos de Flexibilidad y Contorsión: desde 1 – hasta 40 puntos
- Movimientos Dinámicos: desde 1 – hasta 10 puntos
- Enlaces y Transiciones: desde 1 – hasta 10

8. Esquema de Deducciones & Penalizaciones para todas las categorías – (excepto Para Pole)

Se realizarán deducciones en los siguientes casos:

8.1 No Cumplimiento de los Obligatorios - Cinco Puntos (5) cada una:

- Si no incluye en su performance las **caídas obligatorias** (En Duplas solo en sincro) según la descripción del punto 5 (individual) y 5.1 (duplas).
- Si no incluye en su performance al menos 2 (dos) **Movimientos Dinámicas** según la descripción del punto 5 (individual). SOLO PARA CATEGORIAS INDIVIDUALES.
- Falta de cumplimiento de los **tiempos mínimos requeridos del pole giratorio** según cada categoría. Para que el tiempo de utilización mínima sea considerado el contacto con la barra debe ser **Activo**. Se entiende como **Contacto Activo** la utilización de la barra para la realización y ejecución de un giro o trucos con la barra girando y con los pies en el aire. Después de perder contacto activo el cronómetro se detendrá automáticamente, hasta el próximo contacto activo. El contacto con la barra sin la realización de estas consideraciones no será considerado como activo. El tiempo de giratorio puede estar repartido durante toda la coreografía

8.2 Penalizaciones

Tres Puntos (3) por cada concurrencia hasta 3 veces (máximo puntaje de deducción por ítem 9 puntos):

- Si resbalan (pérdida del control del movimiento: manos, pies o cualquier parte del cuerpo en general) habiendo o no tocado el piso.
- Reajustes: Cuando el atleta notablemente tiene que corregir un movimiento o trucos para la realización correcta, ajustar el agarre o traba haciendo que se quiebre el flujo del movimiento o combinación; tanto sobre como fuera de la barra. Secarse las manos en el vestuario es considerado reajuste por cortar el flujo de la coreografía.
- Falla de vestuario: Roturas de cualquier tipo. Parte del vestuario (traje o tocado que se caen en el escenario). Vestuarios que se corren de su posición correcta sin necesidad de que revele las partes íntimas. Corregir la posición del traje durante la coreografía es considerado falla de vestuario. Importante la pérdida durante la performance de piedras, lentejuelas o plumas no se consideran falla de vestuario.

Diez Puntos (10) – Por cada ocurrencia sin límite de deducciones:

- Caídas. Si el atleta pierde total y notablemente el control del movimiento terminando en el piso. Ya sea en algún movimiento en la barra o fuera de este.



POLE CHAMPIONSHIP NETWORK

8.3 Esquema de Deducciones adicionales para la categoría Duplas

Además de las indicadas precedentemente en el punto 8. se aplicarán las siguientes deducciones para la categoría Duplas:

No Cumplimiento de los Obligatorios - Cinco Puntos (5) cada una:

- Si no incluye en la performance la realización de secuencia de trucos sincronizados en espejo.
- Si no incluye Voladas juntos.
- Si no incluye caídas sincronizadas.

8.4 Esquema de Deducciones adicionales para la categoría Elite

Además de las indicadas precedentemente en el punto 8 se aplicarán las siguientes deducciones para la categoría Elite:

No Cumplimiento de los Obligatorios - Diez Puntos (10):

- Si NO incluye en su performance un Dead lift aéreo.
Consiste en la elevación del cuerpo que se inicia desde una posición sin contacto con el suelo y con el cuerpo suspendido fuera de la barra, iniciando la elevación sin la utilización de ningún tipo de impulso o balanceo más que el uso de la fuerza, hasta fijar y mantener el cuerpo en otra posición. Puede iniciarse desde una posición estática o desde un giro siempre que este último no sea utilizado como impulso que facilite la elevación del cuerpo.

4. Descalificaciones

La organización puede descalificar o penalizar, antes, durante y posteriormente a la competencia, si cualquiera de los atletas no cumple con las normas y reglamentos.

Se producirá la **descalificación inmediata** por los siguientes motivos:

- No estar presente a la hora de la apertura, en la presentación de su categoría y al momento de la entrega de los resultados y/o premios.
- El uso de accesorios o utilería de cualquier tipo. Se entiende por accesorios todo aquello que no está unido al traje principal y forma parte del vestuario. Ej: Tobilleras, pulseras, collares, etc, que notablemente se adicionó al vestuario. Se entiende por utilería todo elemento usado en la coreografía. Ej: Pañuelos, cintas, sombrero, etc.
- No terminar la performance:
 - ✓ sin motivos técnicos (barras, música, escenario).
 - ✓ sin motivos médicos (lesiones).
- Si queda al descubierto algunas de las partes íntimas durante la performance.
 - ✓ Pechos en forma parcial o total (Atletas femenino)



POLE CHAMPIONSHIP NETWORK

- ✓ Genitales en forma parcial o total.
- ✓ Glúteos en forma total.
- Cualquier conducta antideportiva a exclusivo criterio del organizador y el jurado.

5. Resultados

El ganador general será aquel que obtenga el mayor puntaje acumulado (TECNICO + ARTISTICO – DEDUCCIONES)

Resolución de empates:

1. En el caso de empate el candidato con mayor cantidad de puntos acreditados en la sección TECNICO será el ganador.
2. En el caso que la cantidad de puntos en TECNICO también esté empatada, el candidato con mayor cantidad de puntos obtenidos en la sección de ARTISTICO será el ganador.
3. En caso de persistir el empate el candidato con mayor cantidad de puntos obtenidos en la categoría PRESENTACION será el ganador.
4. Si los competidores todavía cuentan con la misma cantidad de puntos se mantendrá un “Pole down” para decidir el ganador final. Un Pole Down es la performance final entre los atletas quienes bailarían cada uno por 2 minutos para decidir que atleta es el ganador. Los jueces decidirán a quién se le otorgará la primera posición sin necesidad de realizar puntuaciones.

Los resultados totales serán publicados luego de las premiaciones en un plazo no mayor a 10 días luego del evento.

6. Premios y Premiación

Podrán entregarse premios adicionales durante la competencia a criterio del organizador.

POLE TRICKS = mayor número de puntos otorgados en Técnico.

POLE ART = mayor número de puntos otorgados en Artístico + Presentación.

7. Juzgado de la competencia

Las evaluaciones del Jurado serán registradas en planillas electrónicas en forma on-line utilizando el sistema de juzgado electrónico de POLE CHAMPIONSHIP NETWORK. Las calificaciones individuales de cada Juez serán mantenidos en privado. El competidor recibirá los puntajes generales, detallando subtotaes en Presentación & Artístico, Técnico y Deducciones.

Jurados mínimos requeridos para TODAS LAS COMPETENCIAS: Un Jurado Técnico, Un jurado Artístico, Un Jurado Controller. El Jurado no podrá entablar conversaciones con ninguno de los competidores una vez iniciado el certamen y hasta la publicación de los puntajes. Los jurados son designados por POLE CHAMPIONSHIP NETWORK.

8. Especificaciones de las Barras para la Competencia

Se utilizarán Barras Profesionales, seguramente amarradas en ambos extremos. Una revisión de seguridad debe ser completada con anterioridad a cada competencia por el Jurado Controller, y los Poles no deben quedar desatendidos una vez finalizada y deberán ser chequeados nuevamente antes de una nueva competición. La salud y seguridad de los competidores es prioritaria.



POLE CHAMPIONSHIP NETWORK

8.1. Especificaciones Técnicas:

- * Material: Acero Inoxidable, acabado espejado
- * Diámetro: 45 mm => 1 3/4 Pulgada
- * Mínimo espesor de las paredes: 3 mm
- * Largo (4 metros mínimo / 5 metros máximo)
- * Distancia entre Barras: 4 metros
- * Barra giratoria lado derecho mirando desde el público al escenario.
- * Distancia desde las barras al final del escenario 2 metros mínimos de cada lado.

8.2. Tipos de Barras

- * Estático, una barra que no puede rotar. Ubicada del lado izquierdo mirando desde el público al escenario
- * Giratoria, una barra que gira en ambos sentidos. Ubicada del lado derecho mirando desde el público al escenario

10. Primeros Auxilios / Cuidados Médicos

La organización provee un fisioterapeuta y/o un médico en el evento para el caso de lesión.

En el caso de lesión el representante de primeros auxilios tiene la decisión final respecto de la continuidad del candidato en la competencia.

11. Consulta de Reglamento

Todas las consultas técnicas del reglamento se responderán únicamente por el siguiente mail: info@polechamp.com.ar