

# International Pole Sports Federation

## Campionati di Artistic Pole

### *Sistema di Punteggio 2018/19*



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



Questo documento può essere usato esclusivamente per competizioni approvate dall' International Pole Sport Federation. È crimine riprodurre o utilizzare il codice senza l'approvazione espressa dell' IPSF.

**COPYRIGHT© IPSF LUGLIO 2018**

# **Indice**

<b>INTRODUZIONE</b> .....	<b>3</b>
<b>DIVISIONI</b> .....	<b>3</b>
<b>CATEGORIE</b> .....	<b>3</b>
<b>COREOGRAFIA</b> .....	<b>4</b>
Efficacia visiva.....	4
Combinazioni creative .....	4
Interpretazione creativa .....	4
Fluidità.....	5
Interpretazione musicale .....	5
“Raccontare” una storia .....	5
Tema.....	5
Originalità.....	6
<b>ESECUZIONE</b> .....	<b>6</b>
Equilibrio di elementi .....	6
Resistenza & Controllo .....	6
Abilità tecniche e tricks .....	7
Linee e posizionamento .....	7
<b>PRESENTAZIONE</b> .....	<b>7</b>
Autenticità .....	8
Energia: livello della performance .....	8
Resistenza: routine eseguita senza sforzo .....	8
Proiezione, Portamento e Sicurezza .....	8
<b>PRESENTAZIONE GENERALE</b> .....	<b>9</b>
Impatto e memorabilità .....	9
Ispirazione .....	9
<b>DEDUZIONI</b> .....	<b>9</b>
Scivolata .....	9
Caduta .....	10
Abbigliamento difettoso/malfunzionamento .....	10
<b>COPPIE</b> .....	<b>10</b>
<b>ASSEGNAZIONE DEI PUNTEGGI</b> .....	<b>10</b>
<b>FEEDBACK</b> .....	<b>11</b>
<b>SCHEDA PUNTEGGI</b> .....	<b>11</b>
<b>INCIDENTE FISICO DURANTE LA ROUTINE</b> .....	<b>13</b>
<b>Norme e Regolamenti</b> .....	<b>14</b>
<b>DEFINIZIONI</b> .....	<b>15</b>

<b>IDONEITÀ .....</b>	<b>15</b>
1. Divisione .....	15
2. Categorie .....	16
3. Età .....	16
4. Processo di selezione dei performer .....	16
<b>PROCESSO D'ISCRIZIONE .....</b>	<b>17</b>
5. Iscrizione iniziale.....	17
6. Scelta della musica .....	17
<b>PROCESSO DI REGISTRAZIONE .....</b>	<b>18</b>
7. Registrazione del performer.....	18
<b>PERFORMANCE .....</b>	<b>18</b>
8. Durata della performance .....	18
9. Costume.....	18
10. Acconciatura e Trucco .....	19
11. Grip .....	19
12. Palco .....	19
13. Pali .....	20
14. Filmati .....	20
<b>SISTEMA DI GIUDIZIO .....</b>	<b>20</b>
15. Giudici e Sistema di giudizio .....	20
16. Squalifica.....	20
17. Risultati.....	21
18. Premiazioni .....	21
<b>DIRITTI E RESPONSABILITÀ .....</b>	<b>21</b>
19. Diritti e responsabilità del Performer.....	21
20. Diritti e responsabilità degli organizzatori .....	21
<b>RECLAMI .....</b>	<b>22</b>
21. Reclami generali .....	22
<b>SISTEMA DI PUNTEGGIO IPSF .....</b>	<b>23</b>
<b><u>IPSF "NO-SHOW POLICY" (IN CASO DI MANCATA PARTECIPAZIONE) .....</u></b>	<b>24</b>

## Introduzione

Il sistema Artistico IPSF è suddiviso in quattro parti, Coreografia, Livello di difficoltà, Esecuzione e Presentazione. I Performer saranno giudicati in tutte e quattro le sezioni. Il punteggio finale è la combinazione delle 4 parti e il performer con il maggior punteggio ottenuto sarà il vincitore. Il punteggio minimo che un performer può ottenere è ZERO e il punteggio massimo è 100. Sono assegnati fino a 40 punti per le sezioni "livello di difficoltà" ed "esecuzione", fino a 60 punti per la sezione "performance". Non ci sono elementi obbligatori, i punteggi più alti saranno assegnati per il talento nell'eseguire la performance, piuttosto che per le abilità tecniche.

Si noti che i giudici IPSF sono altamente qualificati nel Sistema di Punteggio IPSF dell'Artistic Pole; ad ogni modo, si tenga in considerazione che a causa della natura artistica della performance, la componente soggettiva non potrà essere del tutto eliminata. I punteggi dei giudici sono definitivi.

## Divisioni

- Amatori
- Semi-Professional
- Professional

## Categorie

- Junior (14 – 17 anni)
- Senior Uomini (18 – 39 anni)
- Senior Donne (18 – 39 anni)
- Masters 40+ (che può essere a sua volta divisa in uomini e donne)
- Coppie 18+

La lista sottostante è un piccolo riassunto di cosa valuteranno i giudici. Uno schema dettagliato delle quattro sezioni si può leggere in questo documento per permettere ai performer di combinarle insieme per una routine di successo.

## Coreografia

- Compiere una performance visivamente d'effetto
- Essere creativi con le combinazioni
- Esibirsi con fluidità
- Seguire il tempo musicale e fondere il movimento con la musica
- Essere in tema o avere un'associazione con il brano scelto
- Essere originali quando si utilizza il palo ma anche quando non lo si utilizza

## Esecuzione

- Controllare i movimenti in modo efficace
- Eseguire abilità tecniche al massimo livello
- Mostrare linee e posizionamento del corpo adeguati

## Presentazione

- Esibirsi con energia
- Esibirsi con apparente semplicità e senza sforzo
- Esibirsi con sicurezza
- Coinvolgere il pubblico e i giudici durante la performance

Vedere le Norme e i Regolamenti per le linee guida su brani musicali, acconciatura, trucco, costume e grip consentiti.

Attenzione: i performer saranno penalizzati se non aderiranno alle Norme, ai Regolamenti e al Codice Etico di condotta IPSF.

## Coreografia

Per la parte coreografica può essere totalizzato un massimo di 40 punti. Questa sezione comprende 8 aree:

- Efficacia visiva
- Combinazioni creative
- Interpretazione creativa
- Fluidità
- Interpretazione musicale
- Raccontare una storia
- Tema
- Originalità

I giudici ricercheranno la coreografia eseguita con apparente facilità, grazia e creatività, sia sul palo sia a terra.

Questa sezione è suddivisa nelle aree seguenti:

### **EFFICACIA VISIVA**

**Definizione:** se la performance ha efficacia visiva, vuol dire che ha la capacità di comunicare a pieno l'essenza della performance.

Cosa cercheranno i giudici:

- Bellezza nell'esecuzione
- Fluidità
- Intrattenimento
- Coinvolgimento emotivo del pubblico
- Combinazione di luci, musica, costume, coreografia e talento
- L'intero completo dell'esecuzione

PUNTEGGIO MASSIMO ASSEGNABILE - 5pt

### **COMBINAZIONI CREATIVE**

**Definizione di "Creative":** la creazione di un lavoro, al palo e al suolo, utilizzando immaginazione e idee originali.

**Definizione di "Combinazioni":** combinare insieme due o più movimenti senza interruzioni, per creare una sequenza fluida, sul palo e non. Questo include combinazioni di danza, movimenti a terra e sul palo.

Cosa cercheranno i giudici:

- Combinazioni diverse, interessanti ed originali, sia sul palo che a terra.
- Combinazioni coreografiche creative sulla base musicale.

PUNTEGGIO MASSIMO ASSEGNABILE - 5pt

### **INTERPRETAZIONE CREATIVA**

**Definizione di "Creative":** la creazione di un lavoro, al palo e al suolo, utilizzando immaginazione e idee originali.

**Definizione di "Interpretazione":** la capacità di spiegare il significato di qualcosa.

Cosa cercheranno i giudici:

- La capacità di interpretare un tema.
- La capacità di comunicare un messaggio in modo originale.

PUNTEGGIO MASSIMO ASSEGNABILE - 5pt

## FLUIDITÀ

**Definizione:** la grazia nel movimento o nella danza del performer. Il termine fluidità è anche utilizzato per indicare qualcosa di continuo, senza interruzioni, ciò vuol dire che la sequenza del movimento non deve interrompersi. Un bravo ballerino ha una buona fluidità nel movimento e dà l'impressione che ciò che sta facendo sia semplice e senza sforzo.

Cosa cercheranno i giudici:

- Transizioni senza interruzioni tra i vari passaggi
- Transizioni senza interruzioni tra i movimenti al suolo/sul palco
- Transizioni senza interruzioni tra i movimenti al palo
- Controllo della fluidità
- Come la fluidità venga utilizzata per riflettere il brano musicale

PUNTEGGIO MASSIMO ASSEGNABILE - 5pt

## INTERPRETAZIONE MUSICALE

**Definizione:** l'interpretazione musicale è l'interazione tra musica, movimento e creatività. La musicalità nella danza ha due componenti principali, **ricettività** e **creatività**.

**Ricettività musicale** è l'abilità nel ricevere, comprendere, essere sensibile a, e avere una conoscenza pratica dei concetti musicali, come ritmo, tempo, fraseggio e la tipologia di musica.

**Creatività musicale (o Arte musicale)** è l'abilità nell'essere in sintonia con l'accompagnamento musicale, interpretare la musica o le frasi, e aggiungere movimenti dinamici collegati alla musica anche in assenza di accompagnamento, in maniera unica e interessante. La musicalità nella danza inoltre può essere considerata il grado in cui un ballerino è ricettivo e creativo nel rendere la musica attraverso il movimento. Questo è un elemento chiave nella dimostrazione artistica di un ballerino.

Cosa cercheranno i giudici:

- Interpretazione della musica attraverso il movimento
- Interpretazione della musica attraverso il costume.
- Interpretazione della musica attraverso l'utilizzo di un oggetto di scena (se utilizzato)

PUNTEGGIO MASSIMO ASSEGNABILE - 5pt

## RACCONTARE UNA STORIA

**Definizione:** l'attività di raccontare storie attraverso l'interpretazione della musica e il movimento, trasmettere un messaggio o un significato.

Cosa cercheranno i giudici:

- La storia era chiara? La performance era focalizzata sulla storia e coinvolgente?
- Era presente un ovvio flusso narrativo? (Es: inizio, parte centrale e fine?)

PUNTEGGIO MASSIMO ASSEGNABILE - 5pt

## TEMA

**Definizione:** un'idea unica e dominante che sia un elemento ricorrente nel lavoro artistico. Un tema che sposti musica, costume, coreografia e movimenti insieme così che il concetto possa essere capito e compreso dal pubblico.

Cosa cercheranno i giudici:

- Una chiara connessione tra musica e coreografia
- Una comunicazione visiva del tema durante tutta la performance

PUNTEGGIO MASSIMO ASSEGNABILE - 5pt

## **ORIGINALITÀ**

**Definizione:** la creazione di un lavoro sul palo e/o a terra con l'utilizzo d'immaginazione ed idee originali.

Cosa cercheranno i giudici:

- Originalità e/o immaginazione nei movimenti e nella coreografia del performer
- Originalità e/o immaginazione nei trick, nelle combinazioni e nelle transizioni del performer

PUNTEGGIO MASSIMO ASSEGNABILE - 5pt

## **Esecuzione**

Un massimo di 20 punti possono essere assegnati per l'esecuzione. Tale sezione giudica 4 aree:

- Equilibrio di elementi
- Resistenza & Controllo
- Abilità Tecniche e Tricks
- Linee e Posizionamento del corpo

I giudici ricercheranno movimenti eseguiti con un alto livello di esecuzione e linee corrette.

Questa sezione è suddivisa nelle seguenti aree:

### **EQUILIBRIO DI ELEMENTI**

**Definizione:** avere diversi elementi in proporzione corretta.

Cosa cercheranno i giudici:

- L'abilità di utilizzare un'ampia varietà di elementi/strumenti per raccontare la storia (es: Floor work, aerial, danza, acrobatica, immobilità)
- L'abilità di utilizzare costumi, oggetti di scena e lo spazio disponibile sul palco per rafforzare il tema/storia/messaggio che si vogliono raccontare

PUNTEGGIO MASSIMO ASSEGNABILE - 5pt

### **RESISTENZA & CONTROLLO**

**Definizione di resistenza:** l'abilità di sostenere uno sforzo fisico prolungato.

**Definizione di controllo:** l'abilità di controllare il corpo, dimostrando che il movimento sia consapevole ed intenzionale durante l'intera durata della performance.

Cosa cercheranno i giudici:

- Controllo degli arti
- Equilibrio nei movimenti
- Il controllo di tutti i movimenti, in modo che la coreografia sia eseguita con precisione e pulizia.

PUNTEGGIO MASSIMO ASSEGNABILE - 5pt

## **ABILITÀ TECNICHE E TRICKS**

**Definizione:** la combinazione di tricks avanzati e/o nuovi durante l'intera performance, su entrambi i pali e a terra. È richiesta un'esecuzione pulita durante l'intera durata della performance.

Cosa cercheranno i giudici:

- Corretto posizionamento del corpo e allineamento pulito, sia al palo che a terra
- Pulizia del movimento in entrata ed uscita dai trick e dalle combinazioni
- Pulizia nella tecnica

**PUNTEGGIO MASSIMO ASSEGNABILE- 5pt**

## **LINEE E POSIZIONAMENTO**

**Definizione di Linee:** "linea" è il termine che descrive il profilo completo del corpo del ballerino durante l'esecuzione dei passi di danza, di pose e dei movimenti. Ciò vuol dire che i giudici valuteranno le linee dell'artista nel complesso, dalle punte dei piedi alla testa (compreso tutto quello che c'è nel mezzo). In relazione alle linee specifiche del piede, si nota principalmente il collegamento fra i punti chiave e il posizionamento delle dita del piede e della caviglia, la forma del piede e la sua relazione con il polpaccio; lo stesso principio vale per le gambe e le braccia.

**Definizione di Posizionamento:** posizionamento si riferisce al dove e al come l'intero corpo e le varie parti del corpo siano posizionate, su e giù dal palo.

Cosa cercheranno i giudici:

- Punte dei piedi sempre tirate (dalla caviglia alle dita) eccetto quando vengono flesse intenzionalmente
- No piedi a banana/martello
- Braccia e gambe totalmente tese e tirate
- Postura corretta quando il busto è eretto, schiena e testa sono dritte e le spalle sono lontane dalle orecchie
- Corretto posizionamento del corpo in entrata/uscita dal movimento
- Fluidità e controllo del posizionamento del corpo
- Corretto posizionamento del corpo nell'esecuzione del movimento

**PUNTEGGIO MASSIMO ASSEGNABILE - 5pt**

## **Presentazione**

Un massimo di 20 punti possono essere assegnati per la presentazione. Tale sezione giudica 4 aree:

- Autenticità
- Energia: livello della performance
- Resistenza: routine eseguita senza sforzo
- Proiezione, portamento e sicurezza

I giudici ricercheranno la performance con un alto livello di sicurezza nei movimenti e che abbia la capacità di coinvolgere il pubblico ed i giudici. Il performer deve essere in grado di mantenere un elevato livello di energia durante l'intera durata della performance, indipendentemente dal fatto che la musica sia lenta o veloce.

Questa sezione è suddivisa nelle seguenti aree:



## **AUTENTICITÀ**

**Definizione:** Quello che si sta trasmettendo deve essere sincero, vero, genuino.

Cosa cercheranno i giudici:

- Il performer è riuscito a trasmettere e a comunicare e la giuria ha sentito e capito e percepito la sua storia?
- Il performer si è impegnato in ogni movimento e gesto?
- Il performer ha fatto credere chi lo osservava alla sua storia?

PUNTEGGIO MASSIMO ASSEGNABILE - 5pt

## **ENERGIA: LIVELLO DELLA PERFORMANCE**

**Definizione:** un elemento di danza che si concentra sul peso, la struttura e la fluidità del movimento; ad esempio oscillazioni, movimenti improvvisi e netti, armonia ed esplosività sono componenti richieste per una performance di successo.

Cosa cercheranno i giudici:

- Il controllo reale del movimento quando l'artista è nel pieno controllo del proprio corpo, sotto tutti gli aspetti, in relazione alla musica
- Equilibrio e variazioni durante la performance
- Consistenza nei livelli di energia

PUNTEGGIO MASSIMO ASSEGNABILE - 5pt

## **RESISTENZA: ROUTINE ESEGUITA SENZA SFORZO**

**Definizione:** l'abilità nel far sembrare semplice la routine, durante tutta la sua durata, dimostrando allo stesso tempo un elevato livello di energia e resistenza.

Cosa cercheranno i giudici:

- Energia continuativa durante la routine
- Che il performer non si dimostri stanco in nessun momento della routine
- Perdita di fluidità o del tempo musicale dovuti ad un calo di resistenza

MAXIMUM POINTS AWARDED - 5pt

## **PROIEZIONE, PORTAMENTO E SICUREZZA**

**Definizione - Proiezione:** l'abilità del performer di proiettare, mostrare e trasmettere le proprie emozioni profonde ed i propri sentimenti durante la performance

**Definizione - Portamento:** l'abilità nello stare composto ed elegante durante l'intera performance

**Definizione - Sicurezza:** l'abilità nell'eseguire la routine con semplicità, dimostrando un totale controllo delle sequenze in qualsiasi momento.

Cosa cercheranno i giudici:

- Il livello di sicurezza deve essere mantenuto ad un alto livello e non deve calare in nessun momento
- Che il performer mantenga la sua compostezza di fronte a qualsiasi problema possa presentarsi
- Che il performer non si dimostri nervoso ma rimanga elegante durante tutta la performance

PUNTEGGIO MASSIMO ASSEGNABILE - 5p

## PRESENTAZIONE GENERALE

Un massimo di 20 punti possono essere assegnati per la presentazione generale della performance. Tale sezione giudica 2 aree:

- Impatto e Memorabilità
- Ispirazione

I giudici ricercheranno la performance che lasci un'impressione duratura e/o stimolante.

Tale sezione è suddivisa nelle seguenti aree:

### IMPATTO E MEMORABILITÀ

**Definizione:** una performance che colpisca ed influenzi i giudici e che lasci un ricordo positivo duraturo.

Cosa cercheranno i giudici:

- Una coreografia stimolante
- Una performance che in qualche modo sia differente nella creatività, nei trick, nella musicalità o nella coreografia.
- Qualcosa di nuovo o che sia stato adattato in maniera differente, lasciando un'impressione duratura.

PUNTEGGIO MASSIMO ASSEGNABILE - 10pt

### ISPIRAZIONE

**Definizione:** una performance che fornisce un'ispirazione creativa.

Cosa cercheranno i giudici:

- Una performance che sia in qualche modo influente
- Una performance che lasci il pubblico ispirato/stimolato

PUNTEGGIO MASSIMO ASSEGNABILE - 10pt

## DEDUZIONI

Le deduzioni sono assegnate "ogni volta che..." (si scivoli, si cada, il costume non copra o si rompa) con l'eccezione di una deduzione che viene assegnata una sola volta per mancanza d'impegno nella realizzazione del costume.

Tale sezione è suddivisa in 3 aree:

- Scivolata
- Caduta
- Costume difettoso

I giudici dedurranno a causa di errori evidenti.

Questa sezione è suddivisa nelle seguenti aree:

### SCIVOLATA

**Definizione:** un'ovvia perdita di presa delle mani o delle gambe, con conseguente interruzione della fluidità del movimento.

Cosa cercheranno i giudici:

- Una perdita di presa di mani o gambe con conseguente interruzione della fluidità
- La scivolata deve essere evidente. Le deduzioni non saranno applicate per i 'riaggiustamenti'.

PUNTI DEDOTTI OGNI VOLTA - -1pt

## CADUTA

**Definizione:** Una definizione di caduta è un'improvvisa rapida caduta incontrollata sul pavimento. Questa può avvenire da qualsiasi posizione su e/o giù dal palo.

Cosa cercheranno i giudici:

- Quando l'artista ha bisogno di recuperare il proprio baricentro posizionando le mani a terra per salvarsi/tutelarsi dalla caduta
- Le cadute devono essere ovvie ed evidenti

PUNTI DEDOTTI OGNI VOLTA - -3pt

## COSTUME DIFETTOSO

**Definizione:** quando una parte del costume si stacca accidentalmente, cade, o il costume diventa eccessivamente scollato/indecente:

Cosa cercheranno i giudici:

- Un costume che stia fermo sul corpo
- Nessuna esposizione dei genitali

PUNTI DEDOTTI OGNI VOLTA - -3pt

## **COPPIE**

Le Coppie verranno valutate con gli stessi criteri sopra indicati. Le coppie devono essere consapevoli che entrambi i partner saranno giudicati nell'insieme secondo i criteri indicati.

## **ASSEGNAZIONE DEI PUNTEGGI**

In ogni sezione (con l'eccezione della sezione deduzioni), saranno assegnati agli artisti dei punteggi in base alla presentazione complessiva della performance.

Le linee guida di giudizio sono le seguenti:

0= Assente (Absent)	Inesistente, meno del 10% della performance
1= Scarsa (Poor)	Quasi inesistente, meno del 20% della performance
2= Sufficiente (Fair)	Una piccola quantità, tra il 20% - 40% della performance
3= Media (Average)	Una media quantità, tra il 40% - 60% della performance
4= Buona (Good)	Una grande quantità, tra il 60% - 80% della performance
5= Eccellente (Excellent)	Oltre l'80% della performance

## FEEDBACK

La decisione dei giudici è definitiva e nessun ulteriore dibattito / feedback sarà consentito sia dai giudici che dall'organizzatore della competizione. Il risultato indicato sarà una media dei punteggi dei giudici, con eventuali penalità del Giudice Capo applicate a questa media prima di calcolare il punteggio finale.

## SCHEMA PUNTEGGI

NOME:		DIVISIONE:		GIUDICE:		
SCALA DI GIUDIZIO	5= Eccellente	4= Buona	3= Media	2= Sufficiente	1= Scarsa	0= ASSENTE

<b>CHOREOGRAPHY - COREOGRAFIA</b>		<b>40 POINTS</b>	
Visual effectiveness - Effetti visivi		5	
Creative combinations - Combinazioni creative		5	
Creative interpretation - Interpretazione creativa		5	
Flow - Fluidità		5	
Musical interpretation - Interpretazione musicale		5	
Storytelling - Raccontare una storia		5	
Theme - Tema		5	
Originality - Originalità		5	
	<b>TOTAL:</b>		
<b>EXECUTION - ESECUZIONE</b>		<b>20 POINTS</b>	
Balance of elements - Equilibrio di elementi		5	
Stamina & Control - Resistenza & Controllo		5	
Technical skills and Tricks - Abilità tecniche e trick		5	
Lines and placement - Linee e posizionamento		5	
	<b>TOTAL:</b>		
<b>PRESENTATION - PRESENTAZIONE</b>		<b>20 POINTS</b>	
Authenticity - Autenticità		5	
Energy: performance level - Energia :livello della performance		5	
Stamina: effortless routine - Resistenza: Routine senza sforzo		5	
Projection, poise & confidence - Proiezione, portamento e sicurezza		5	
	<b>TOTAL:</b>		
<b>OVERALL PERFORMANCE - PERFORMANCE GENERALE</b>		<b>20 POINTS</b>	
Impact and Memorability - Impatto e Memorabilità		10	
Inspirational - Ispirazione		10	
	<b>TOTAL:</b>		
<b>DEDUCTIONS - DEDUZIONI</b>		<b>- POINTS</b>	
Slip - Scivolata		-1	
Fall - Caduta		-3	
Costume malfunction - Abbigliamento difettoso/malfunzionante		-3	
Penalità del Giudice Capo			
<b>TOTAL POINTS (100 Possible)</b>	<b>TOTAL:</b>		

## Penalità del Giudice Capo:

Un atleta può ricevere penalità da parte del Giudice Capo durante la competizione in seguito alle seguenti infrazioni:

Principio	Limitazioni	Penalità
La musica è stata inviata oltre la data stabilita	Musica inviata in ritardo fino a 48 ore prima della data della competizione	-1 per ogni giorno
	Musica ricevuta entro 48 ore dalla data della competizione	Squalifica
La musica non è conforme alle norme ed ai regolamenti	Vedere le norme	-3
Fornire informazioni false o imprecise sull'application form	Fornire informazioni false o inaccurate	-5 per ogni volta
	Informazioni false su età, divisione o categoria	Squalifica
Arrivare tardi sul palco quando annunciati	Fino a 60 secondi di ritardo	-1
	L'atleta non arriva entro 1 minuto	Squalifica
Tempo della musica	5 secondi o meno al di fuori del tempo consentito	-3
	Più di 5 secondi al di fuori del tempo consentito	-5
Interruzioni	Si è scoperto che gli atleti sono stati aiutati da fuori dal palco durante la loro performance	-1
	Atleti e/o i loro allenatori/rappresentanti che si avvicinano al tavolo e/o alla sala dei Giudici o ostacolano la vista dei giudici in qualsiasi momento durante la competizione	-3
Non iniziare o terminare la routine sul palco	Non iniziare o terminare la routine sul palco	-1 per ogni volta
Grip permessi	Applicare il grip direttamente sul palo	- 5
	Usare grip vietati	Squalifica
Presenza di gioielli e oggetti di scena non conformi alle Norme e ai regolamenti	Presenza di gioielli/piercing (esclusi orecchini a bottone)	-3
	Uso di un oggetto di scena che assiste alla prestazione e che non è stato approvato dal giudice capo	-5
Coreografia, costume, capelli e trucco non conformi alle Norme ed ai regolamenti	- Costume non conforme alle regole	-1
	- Parole promozionali, loghi, connotazioni religiose, connotazioni negative	-3
	- Costume o coreografia provocatori (compresi tessuti come pelle e lattice)	-5
	- Coreografia aggressiva provocatoria e comportamento osceno	Squalifica
Infrazione delle regole generali	- Usare gesti osceni, linguaggio volgare o irrispettoso in privato o pubblicamente a qualsiasi partecipante sportivo	-10
	- Tentare o addirittura colpire ufficiale, un concorrente, uno spettatore o un altro ufficiale sportivo intenzionalmente o coinvolgere o incitare altri atleti e / o spettatori a partecipare ad azioni violente - Uso di droghe (tranne che per scopi medici), consumo di alcol prima o durante la competizione - Esibire la nudità prima, durante o dopo la competizione. - Multiple o gravi violazioni delle norme e dei regolamenti	Squalifica

## **Incidente durante la routine**

Se il capo giuria ritiene necessario l'intervento di un medico, egli è tenuto ad interrompere la routine qualora il performer non l'abbia conclusa od interrotta di suo. Se il performer è in grado di continuare entro il primo minuto dall'avvenuto incidente, egli può riprendere la performance immediatamente dal punto in cui l'aveva interrotta o, se non è possibile, è consentito un periodo di 10 secondi prima della continuazione della routine. Se l'artista non è in grado di continuare non sarà assegnato alcun punteggio e l'artista sarà considerato ritirato. Lo stesso principio si applica nel caso in cui venisse data l'opportunità all'artista di continuare la propria performance dal punto in cui è stata interrotta ma egli non è in grado di continuare. È permessa una sola interruzione.

*Non è permesso iniziare da capo la routine, eccetto che per traccia musicale difettosa.*

Campionati di Artistic Pole  
*NORME E REGOLAMENTI*



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

COPYRIGHT© IPSF Luglio 2018

Tale documento è in fase di elaborazione e pertanto è soggetto a modifiche

## Definizioni

**Categoria** si riferisce ai gruppi suddivisi per età e sesso di ogni divisione.

**Competizione** si riferisce a tutte le competizioni autorizzate dall'IPSF.

**Divisione** si riferisce ai livelli di difficoltà all'interno della competizione.

**Documento** si riferisce a questo documento.

**IPSF** si riferisce all'International Pole Sport Federation (Federazione Internazionale di Pole Sport).

**Organizzatori** si riferisce a tutti coloro che partecipano all'organizzazione delle gare IPSF.

**Performance** si riferisce alla routine di ogni performer, dall'inizio alla fine, e include la coreografia, gli spins, le transizioni, le inversioni, le tenute, le figure, i trick, i deadlift, le salite, gli elementi acrobatici, gli elementi ginnici, le scivolate, i drop, le spaccate e il floor work.

**Performer** si riferisce alla persona invitata a partecipare alla competizione.

**WAPC** si riferisce al "World Artistic Pole Championship (Campionato Mondiale di Artistic Pole).

## Idoneità

### 1. DIVISIONE

- Amatori
- Semi-Professional
- Professional

#### 1.1 Amatori

Performer con un'esperienza di base. Non sono ammessi nella divisione Amatori i candidati che:

- abbiano già gareggiato nella divisione Semi-Professional o Professional in competizioni nazionali/internazionali di "Artistic Pole" organizzate dall'IPSF negli anni passati, e/o
- Si siano classificati per due volte sul podio in una Divisione Amatori di un Campionato IPSF di Artistic Pole Nazionale/Internazionale negli anni passati, e/o
- è o è stato/a un istruttore/trainer/ nel pole sport/pole dance/ pole fitness, e/o
- abbiano ricevuto un compenso economico per performance di Pole Dance o pubblicità.

#### 1.2 Semi-Professional

Performer con una buona esperienza possono partecipare nella Divisione Semi-Professional se:

- studenti di livello intermedio/avanzato, e/o
- sono o sono stati istruttori/insegnanti o allenatori, e/o
- non hanno gareggiato nella categoria Professional in competizioni nazionali/internazionali di Artistic Pole organizzate dall'IPSF negli anni passati,
- Performer che si sono classificati per due volte sul podio in una divisione Semi-Professional di un Campionato IPSF di Artistic Pole Nazionale/Internazionale negli anni passati, e/o
- abbiano ricevuto un compenso economico per performance di Pole Dance o pubblicità.

#### 1.3 Professional

La divisione Professional è per i performer con un'elevata esperienza e in grado di competere contro performer altrettanto forti, rappresentando il proprio paese. I performer della divisione Professional in genere sono:

- Studenti di livello avanzato, e/o
- Istruttori/insegnanti/allenatori nel presente o che lo siano stati nel passato, e/o
- Performer che hanno già gareggiato nella divisione Professional in competizioni nazionali/internazionali di "Artistic Pole" organizzate dall'IPSF negli anni passati, e/o
- Performer che si sono classificati per due volte sul podio di una divisione Semi-Professional di un Campionato IPSF di Artistic Pole Nazionale/Internazionale negli anni passati.



## 2. CATEGORIE

Ognuna delle seguenti categorie devono essere aperte a livello nazionale nella divisione Professional per le qualificazioni al WAPC.

- Junior (14 – 17 anni)
- Senior Donne (18 – 39 anni)
- Senior Uomini (18 – 39 anni)
- Master (40+)
- Coppie Miste (18+)

Tutte le competizioni Open devono offrire la divisione Professional con tutte le categorie. I performer che gareggiano in competizioni Open non possono gareggiare nelle divisioni Semi-Professional o Amatori.

## 3. ETÁ

L' idoneità dell'età per ogni categoria è determinata dall'età del performer alla fine dell'anno in cui si svolgerà la competizione, alla data del Campionato Mondiale di "Artistic Pole".

- Junior - età 14 – 17 alla data del WAPC
- Senior - età 18 – 39 alla data del WAPC
- Master 40+ - età 40+ alla data del WAPC
- Coppie Miste - 18+ alla data del WAPC

*\* Esempio: un performer della categoria Senior avrà 39 anni quando si svolgeranno le gare regionali/internazionali nel proprio paese, ma avrà 40 anni alla data dello svolgimento del WAPC; Il performer dovrà competere nella sua categoria in entrambe le competizioni, regionali e nazionali, per essere considerato idoneo a competere nella sua categoria al WAPC.*

## 4. PROCESSO DI SELEZIONE DEGLI ARTISTI

- 4.1 Tutti i candidati alle competizioni nazionali devono avere la cittadinanza o la residenza nel paese in cui gareggeranno, tranne quando si tratta di una competizione Open.
- 4.2 Le date di scadenza devono essere assolutamente rispettate. Se un performer è in ritardo con la consegna dell'application form, non gli sarà permesso partecipare. Tutti gli atleti subiranno delle deduzioni per le musiche consegnate in ritardo, oltre la data di scadenza.
- 4.3 La partecipazione dei performer avviene tramite qualificazione, ad esempio tramite semifinali, batterie regionali o tramite video. Il processo di selezione sarà espresso dagli organizzatori della competizione nazionale.
- 4.4 Gli atleti devono essere nella categoria esatta in base all'età.
- 4.5 L'ordine di uscita degli atleti sarà determinato a sorteggio.
- 4.6 Tutti gli artisti dovranno presentare un video, se richiesto, per la fase semifinale, per potersi qualificare alle finali; i performer si esibiranno una sola volta.
- 4.7 Un performer può ricominciare la propria performance nei seguenti casi:
- Errore tecnico con la traccia musicale;
  - Mancanza di sicurezza, ad esempio problemi con l'attrezzatura, come un palo che si sgancia o presenza di detersivo sul pavimento. Questo non include pali scivolosi, poiché ciò è soggettivo per ogni performer;
  - A discrezione del capo giuria.

*\* Attenzione: se un'artista sceglie di continuare la propria performance nonostante un errore/guasto tecnico (ad esempio la musica), non gli sarà permesso ricominciare la coreografia.*

4.8 Gli atleti di ogni categoria con il punteggio più alto andranno direttamente in finale.

4.9 Numero di finalisti per la categoria\* Professional (elite):

- 10-15 finalisti per tutte le categorie a discrezione dell'organizzatore.

*\* Il numero esatto di partecipanti sarà annunciato dopo la chiusura delle iscrizioni. Tutte le categorie Professional devono essere aperte per permettere agli atleti di ogni categoria di poter guadagnarsi l'accesso al Campionato Mondiale di Artistic Pole, anche se si dovesse iscrivere un solo performer.*

- 4.10 I vincitori saranno i performer con il più alto punteggio nella loro categoria. Nel caso in cui due performer abbiano ottenuto lo stesso punteggio finale, il performer con il più alto punteggio nella sezione Coreografia sarà il vincitore. Nel caso in cui due performer abbiano ottenuto lo stesso punteggio finale e lo stesso punteggio nella sezione Coreografia, il performer con il più alto punteggio nella sezione Presentazione sarà dichiarato vincitore.
- 4.11 Il titolo di Campione nazionale/mondiale di Artistic Pole 20XX o di Campione di Artistic Pole Open 20XX (se previsto) in tutte le categorie, sarà un titolo con durata a vita.
- 4.12 Performer che si sono classificati al 1 posto nella categoria Professional di un campionato Nazionale IPSF di Artistic Pole sono automaticamente inseriti nella IPSF World Ranking. I primi 10 performer per categoria all'interno di questa World Ranking saranno poi selezionati per gareggiare ai WAPC.

## **Processo d'iscrizione (Application Form)**

### **5. ISCRIZIONE INIZIALE**

Non rispettare ciò indicato di seguito può portare alla squalifica dalla competizione.

5.1 Tutti i performer qualificati devono:

- Scaricare l'application form dal sito web degli organizzatori, completarlo, firmarlo e rimandarlo agli organizzatori via e-mail entro la data di scadenza. Se il Form non è disponibile sul sito contattare gli organizzatori per richiederlo. Questo vale anche per gli atleti che gareggeranno in una competizione Open.
- Pagare la tassa d'iscrizione, che non è rimborsabile. Tutte le info e i dettagli sul pagamento si trovano nell'application form.
- Spedire la musica in formato mp3 all'indirizzo mail indicato nell'application form entro le scadenze indicate.
- Fornire informazioni riguardo il genere sessuale. Se richiesto, dovrà essere presentata una copia del certificato di nascita.

5.2 Tutti gli Application form devono essere compilati nella lingua del paese ospitante. Tutti gli application per le competizioni Open devono essere completati in Inglese.

5.3 Tutti i performer devono essere in buono stato di salute e non devono essere in stato interessante. Se richiesto, ogni performer deve presentare una documentazione del medico come conferma del buono stato di salute. Tutte le informazioni saranno trattate in maniera confidenziale.

5.4 I performer possono partecipare alle competizioni nazionali solo se hanno la cittadinanza o la residenza permanente in quel paese. Nel caso in cui un performer abbia doppia cittadinanza, questi potrà rappresentare un solo paese al WAPC. I performer che desiderano cambiare il paese di rappresentanza devono lasciar trascorrere un anno competitivo prima poter effettuare il passaggio.

5.5 Le iscrizioni non saranno completamente processate se non incontreranno tutti i requisiti di cui sopra entro il termine di scadenza.

### **6. SCELTA DELLA MUSICA**

- 6.1 I performer possono scegliere liberamente la propria musica; (può essere un mix di varie musiche e artisti, può contenere le parole).
- 6.2 La musica non deve avere alcuna connotazione religiosa o dispregiativa. Le parolacce (indipendentemente dalla lingua) sono proibite.
- 6.3 La musica deve essere consegnata entro il termine previsto, altrimenti verrà applicata una penalità. Se la musica non verrà consegnata entro le 48 ore precedenti l'inizio della competizione, il performer sarà squalificato.
- 6.4 La musica deve essere consegnata in formato mp3 entro il termine prefissato dagli organizzatori e deve essere nominata indicando nome e categoria del performer.
- 6.5 Una copia su CD o pennetta USB deve essere visibilmente etichettata con nome, cognome e categoria del performer e mostrata al momento della registrazione. Non presentare la copia della traccia nelle modalità su descritte consegnerà nell'impossibilità di eseguire la propria performance.

## Processo di registrazione

### 7. REGISTRAZIONE DEL PERFORMER

Nel caso in cui un performer non si presenti alla registrazione senza un valido motivo sarà bandito da tutte le competizioni IPSF, di tutto il mondo, per un periodo di un anno. I nomi degli atleti banditi saranno pubblicati su [www.polesports.org](http://www.polesports.org). I performer possono cancellare la propria partecipazione senza ricevere penalità entro 21 giorni lavorativi dalla data della competizione. Saranno fatte eccezioni solo per ragioni mediche ed emergenze; la documentazione medica e i biglietti di viaggio dovranno essere consegnati agli organizzatori come prova, almeno un giorno prima della competizione. I performer che non si presenteranno il giorno della registrazione a causa di un'emergenza hanno un massimo di 7 giorni dopo che la competizione sia terminata per consegnare la documentazione necessaria a conferma di tale emergenza. Non saranno fatte altre eccezioni. *Vedere anche: IPSF No-Show Policy (in caso di mancata partecipazione) allegato a questo documento.*

- 7.1 Tutti i performer devono presentarsi per la registrazione all'orario stabilito dagli organizzatori, a meno che non abbiano un permesso scritto.
- 7.2 Tutti i performer, incluse le Coppie, se richiesto dagli organizzatori dovranno fornire certificato di cittadinanza o di residenza.
- 7.3 Tutti i performer devono firmare (e confermare) i seguenti punti al momento della registrazione:
- Aver letto ed accettato Norme e Regolamenti
  - Aver letto ed accettato il Codice Etico IPSF; confermare che il performer s'impegnerà a comportarsi nel modo degno e adatto ad una persona sportiva professionale;
  - Tutti i costi a carico del performer sono sua responsabilità e non degli organizzatori;
  - Rinunciare a tutti i diritti d'immagine, accettando che le immagini possano essere utilizzate dall'IPSF per promuovere il Pole Sport nel mondo, e/o da Federazioni nazionali appartenenti all'IPSF. I performer non riceveranno alcun tipo di compenso per foto/video fatte durante la competizione;
  - Accettare di essere intervistati, filmati o fotografati dai media approvati dagli organizzatori;
  - Accettare di partecipare al test anti-doping conformemente al codice WADA;
  - Accettare di iscriversi a competizioni nazionali o Open a proprio rischio. Qualsiasi lesione, danno o incidente possa incorrere, è responsabilità del performer e non degli organizzatori della competizione IPSF;
  - Rispettare e seguire gli orari delle prove e della performance in gara;
  - Essere presente al momento della cerimonia di premiazione salvo per problemi di salute improvvisi.
- 7.4 Nel caso cui i performer provochino interruzioni durante la competizione saranno squalificati.

## PERFORMANCE

Le regole sottostanti sono applicate per regionali, semifinali e finali.

### 8. DURATA DELLA PERFORMANCE

I performer devono aderire alle regole seguenti:

- 8.1 La performance non deve durare meno di 3.30 minuti e non più di 4.00 minuti.
- 8.2 La musica sarà sfumata dopo i 4 minuti.

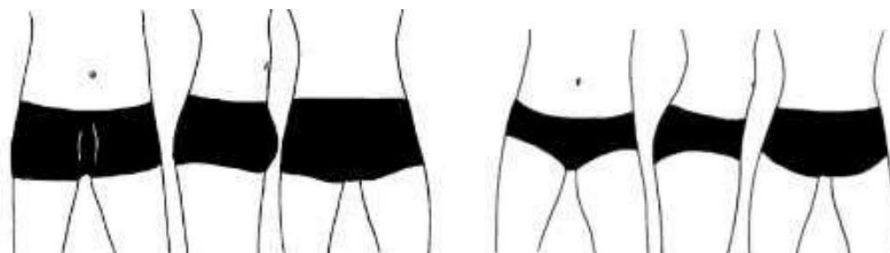
### 9. TEMA, COSTUME E OGGETTI DI SCENA

Tutti i temi devono essere approvati dal Giudice Capo due (2) settimane prima della competizione. Non verranno approvati i temi ritenuti inappropriati o contrari alle linee guida sull'etica di IPSF. Ti chiediamo di ricordare che si tratta di una competizione Family Friendly, con giovani concorrenti, e che potrebbero esserci spettatori sensibili tra il pubblico: assicurati che il tuo tema sia appropriato.

Il costume deve essere appropriato ad una competizione artistica. Esso deve coprire interamente le parti intime e l'area dei glutei (vale per i performer di ambo i sessi) e coprire il seno per le donne. I costumi e gli oggetti di scena devono essere controllati dal Giudice Capo due (2) settimane prima della competizione. I performer che non aderiranno ai requisiti di seguito elencati saranno squalificati:

- 9.1 A tutti i performer è permesso d'indossare un costume a due pezzi o un body (anche tipo trikini); indossare un costume formato dal solo pantaloncino è permesso esclusivamente agli uomini.

- 9.2 Il top deve coprire interamente l'area del seno per le donne e non deve mostrare aggiunte o scollature non necessarie.
- 9.3 Il taglio del pantaloncino non deve essere più alto della piega dell'anca davanti (dove le cosce e i fianchi s'incontrano), e deve coprire le ossa pelviche completamente. Il pantaloncino deve coprire interamente l'area dei glutei.
- 9.4 Il pantaloncino deve coprire anche la piega dei glutei, in tutta la sua lunghezza (es: la piega che si forma quando i glutei e le cosce s'incontrano deve essere coperta).



Pantaloncino da uomo

Pantaloncino da donna

- 9.5 Possono essere indossati pantaloni lunghi, leggings o gonne.
- 9.6 Non è permesso utilizzare qualsiasi accessorio/oggetto di scena che possa compromettere la sicurezza del performer o dell'attrezzatura. In caso di dubbi contattare gli organizzatori.
- 9.7 Scarpe: l'artista può esibirsi sia scalzo sia con scarpe da ginnastica/danza. Non sono ammesse scarpe con il tacco o stivali.
- 9.8 Il costume non deve includere:
- Intimo.
  - Abbigliamento trasparente che non copra il seno, le parti intime e i glutei.
  - Pelle, latex, PVC o gomma.
  - Qualsiasi cosa che interferisca con la performance o che possa considerarsi un problema di sicurezza.
  - Olio o creme in nessuna parte del corpo.
- 9.9 Abbigliamento esterno come giacche, mantelli e cappelli possono essere rimossi, purché l'artista sia adeguatamente vestito sotto. Violare tali regole può portare alla squalifica.
- 9.10 Il costume non può contenere loghi.
- 9.11 Non sono permessi come oggetti di scena armi o oggetti che imitano le armi.
- 9.12 Gli esseri umani possono essere usati come oggetti di scena ma il performer deve presentare per iscritto la misura in cui utilizzeranno l'oggetto umano e come questo si aggiunge alla storia che stanno raccontando. Il Giudice Capo si riserva il diritto di non permettere oggetti umani se questi non contribuiscono attivamente alla storia.

## **10. ACCONCIATURA E TRUCCO**

- 10.1 I capelli possono essere messi in qualsiasi modo si voglia.
- 10.2 Il trucco deve rispecchiare il tema della performance.

## **11. GRIP**

- 11.1 Può essere utilizzato qualsiasi prodotto grip eccetto quelli indicati nella lista dei grip vietati disponibile sul sito dell'IPSF. Attenzione: nessun grip può essere applicato direttamente sul palo ma solo sulle mani e sul corpo dell'atleta. Fare riferimento all'intera lista aggiornata sul sito dell'IPSF.

## **12. PALCO**

- 12.1 Il palco ha un minimo di 3 metri di distanza dalla parte frontale, di lato e dietro ad ogni palo. Tra un palo e l'altro c'è una distanza tra i 2.90 metri e i 3.10 metri.

### **13. PALI**

- 13.1 I pali da competizione hanno un diametro di 45mm, 4.00 metri di altezza utilizzabile e sono costituiti da un pezzo unico di ottone.
- 13.2 Tutti gli performer possono scegliere la configurazione dei pali, previa indicazione nella fase d'iscrizione.
- 13.3 Pulizia dei pali:
- Tutti i pali saranno puliti prima dell'esibizione di ogni performer da un minimo di due pole cleaner (una o due per palo). I pali saranno puliti nella loro interezza; prima con un liquido sgrassante, poi con un panno asciutto.
  - I performer possono verificare i pali prima di esibirsi e chiedere una seconda pulizia se lo reputano necessario.
  - I performer, se preferiscono, possono pulire loro stessi i pali, ma devono utilizzare i prodotti forniti dagli organizzatori.
  - Ai performer non è permesso pulire i pali con i propri prodotti. L'eccezione a tale regola può essere una forte allergia al prodotto utilizzato dagli organizzatori, documentata da certificato medico.

### **14. FILMATI**

- 14.1 Tutti i performer, prendendo parte a qualsiasi Campionato IPSF, accettano di rinunciare a tutti i diritti per essere filmati e fotografati e accettano di non ricevere alcun tipo di compenso per foto e video durante l'evento. Tutti i performer accettano che la loro immagine possa essere utilizzata per pubblicità, corsi, a scopo commerciale o promozionale in eventi organizzati dall'IPSF e/o da Federazioni Nazionali che ne fanno parte.
- 14.2 Tutti i performer accettano di essere intervistati, filmati e/o fotografati dai media ufficiali dell'IPSF o delle Federazioni Nazionali appartenenti.
- 14.3 Tutti i performer accettano di essere filmati/fotografati in qualsiasi momento prima, durante e dopo la competizione (ad esempio workshops, interviste, performances, ecc.).
- 14.4 Non è permesso riprendere e fotografare negli spogliatoi, eccetto con permesso degli organizzatori.
- 14.5 Tutte le foto e i filmati generati i giorni dell'evento sono di proprietà degli organizzatori.

## **SISTEMA DI GIUDIZIO**

### **15. GIUDICI E SISTEMA DI GIUDIZIO**

- 15.1 I giudici sono aiutati da una figura che raccoglie i risultati insieme.
- 15.2 I risultati vengono comunicati alla fine della competizione.
- 15.3 I giudici devono essere separati dagli artisti e dal pubblico per tutta la durata della competizione.
- 15.4 Giudici e performer saranno squalificati se verranno sorpresi a parlare di qualsiasi argomento in qualsiasi momento durante la competizione.
- 15.5 La giuria sarà composta da un minimo di 3 giudici di cui (2) giudici e (1) Giudice Capo, ma può anche essere composta da ancora più giudici purchè questi siano sempre un numero negativo di giudici.

## **16. SQUALIFICA**

Un performer può essere squalificato a discrezione del Capo Giuria per i seguenti motivi:

- 16.1 Non sarà tollerata alcuna appropriazione culturale o religiosa.
- 16.2 Non saranno ammesse armi o oggetti di scena usati per indicare le armi.
- 16.3 Infrangere le norme, i regolamenti e il Codice Etico.
- 16.4 Fornire informazioni false/imprecise nell'applicazione form.
- 16.5 Usare intenzionalmente l'attrezzatura e la struttura di sostegno come parte prevista nella performance.
- 16.6 Costume o musica inappropriati.
- 16.7 Arrivare tardi alla registrazione e alle prove senza una precedente autorizzazione
- 16.8 Arrivare tardi sul palco prima di esibirsi.
- 16.9 Arrivare tardi sul palco o non presentarsi quando annunciati.
- 16.10 Atteggiamento non sportivo, o mettere in cattiva luce la competizione, gli organizzatori o IPSF.
- 16.11 Mettere in pericolo la vita o la sicurezza di un'artista, un organizzatore, un giudice o uno spettatore.
- 16.12 Usare grips proibiti.
- 16.13 Rivolgersi direttamente al tavolo della giuria per discutere la competizione, o influenzare direttamente o indirettamente i giudici, prima o dopo la competizione.
- 16.14 Usare un linguaggio volgare o gesti offensivi verso un ufficiale IPSF.

## **17. RISULTATI**

- 17.1 Tutti i risultati saranno raccolti via computer.
- 17.2 I risultati saranno annunciati alla fine della competizione.
- 17.3 Tutti i risultati saranno pubblicati dagli organizzatori sul sito web entro le 24 ore successive alla premiazione.
- 17.4 Tutti gli atleti che si qualificano per il WAPC saranno indicati sulla pagina web dell'IPSF entro 24 ore.

## **18. PREMIAZIONI**

- 18.1 Ai Campionati Nazionali, ogni performer compete per il titolo di Campione Nazionale di Artistic Pole 20XX. Ai Campionati Open ogni performer compete per il titolo di Campione di Artistic Pole Open 20XX.
- 18.2 Durante la cerimonia di premiazione si può accedere al palco solo con scarpe da ginnastica o a piedi nudi.
- 18.3 Tutti gli altri performer riceveranno un attestato di partecipazione.

## **Diritti e responsabilità**

### **19. DIRITTI E RESPONSABILITÀ DEI PERFORMER**

- 19.1 Tutti i performer devono aver letto norme, regolamenti e tutti gli aggiornamenti.
- 19.2 Tutti i performer devono rispettare le normative dell'IPSF e le regole del Codice Etico.
- 19.3 Tutti i performer devono firmare il Codice Etico e comportarsi di conseguenza.
- 19.4 Tutti i performer devono presentarsi alla competizione con un documento d'identità.
- 19.5 Tutti i performer sono responsabili del proprio stato di salute. Per evitare lesioni/danni, è consigliato ai performer di non cimentarsi nell'eseguire elementi di cui non hanno piena padronanza e controllo.
- 19.6 Tutti i performer partecipano ai Campionati Nazionali o Open a proprio rischio, accettando che qualsiasi danno fisico possa occorrere ne è loro piena responsabilità.
- 19.7 L'utilizzo di alcool o sostanze stupefacenti prima o durante la competizione è severamente vietato.
- 19.8 Tutte le spese sostenute sono a carico del performer e non degli organizzatori. La conferma di ciò avviene al momento della registrazione con una firma.

19.9 Tutti i performer qualificati ai Campionati Open devono procurarsi un visto per entrare nel paese in cui si svolgerà la competizione. In caso di bisogno di assistenza contattare gli organizzatori.

19.10 Tutti i performer hanno il diritto di ricevere le informazioni disponibili riguardo al sistema di punteggio o la competizione in generale, il tutto disponibile sul sito: [www.polesports.org](http://www.polesports.org)

19.11 Durante le semifinali e le finali:

- Tutti i performer devono competere nella categoria dello stesso genere, eccetto per le coppie della categoria mista.
- Tutti i performer devono rimanere fuori dal palcoscenico e aspettare di essere annunciati prima di fare ingresso sul palco.

## **20. DIRITTI E RESPONSABILITÀ DEGLI ORGANIZZATORI**

IPSF e/o gli organizzatori hanno i seguenti diritti:

- 20.1 Modificare norme e regolamenti riguardo la competizione in qualsiasi momento. Qualsiasi cambiamento dovrà essere comunicato immediatamente sul sito [www.polesports.org](http://www.polesports.org).
- 20.2 Fare riferimento al Capo Giuria se c'è un performer che viola le regole o le normative del Codice Etico per considerare deduzioni o squalifiche.
- 20.3 Fare riferimento al Capo Giuria se c'è un giudice che viola le regole o le normative del Codice Etico per considerare la squalifica.
- 20.4 Prendere decisioni, prima o durante la competizione, su qualsiasi argomento non già trattato nelle norme e nei regolamenti del Codice Etico.
- 20.5 Gli organizzatori provvederanno al primo soccorso in caso d'incidente o assistenza medica nel caso di gravi danni fisici. Sta al medico rappresentante decidere se il performer può continuare la performance o deve fermarsi.
- 20.6 IPSF e gli organizzatori non sono responsabili per danni subiti agli atleti o all'attrezzatura ufficiale.

**Gli organizzatori sono obbligati a:**

- 20.7 Pubblicare i criteri della competizione come indicato in precedenza.
- 20.8 Annunciare qualsiasi cambiamento riguardo la competizione sul sito web.
- 20.9 Provvedere agli spogliatoi per i performer, comprensivi di bagni, che sono separati da quelli per i giudici e gli spettatori.
- 20.10 Verificare l'installazione e il buon funzionamento dei pali.
- 20.11 Dare la possibilità agli artisti di provare i pali prima della competizione.
- 20.12 Assicurare la pulizia dei pali prima di ogni performance.
- 20.13 Mettere al corrente i giudici di tutte le informazioni riguardo la competizione.
- 20.14 Provvedere al primo soccorso in caso d'incidente.

## **Reclami**

### **21. RECLAMI GENERALI**

- 21.1 Non è permesso ai performer fare appello per il punteggio ottenuto; il punteggio finale dei giudici è Immutabile e definitivo.
- 21.2 Qualsiasi reclamo per motivi diversi dovrà essere presentato per iscritto agli organizzatori entro 7 giorni lavorativi.
- 21.3 Per maggiori informazioni contattare gli organizzatori.

## **Scoring System (Punteggi) IPSF**

Di seguito le informazioni per performer e coach sul sistema di punteggio utilizzato nei Campionati Nazionali, indicando le modalità di assegnazione dei punteggi, di comunicazione dei risultati finali e informazioni aggiuntive.

### **Punteggio personale**

Il punteggio personale sarà annunciato alla fine della competizione. Nessun'altra comunicazione verrà trasmessa dai giudici.

### **Finalisti (nel caso di semifinali)**

I finalisti di ogni categoria in caso di semifinali con video verranno annunciate tramite il sito degli organizzatori entro 14 giorni dalla chiusura delle iscrizioni.

### **Finali**

I risultati di tutte le categorie della finale saranno annunciati alla fine della competizione durante la cerimonia di premiazione. I performer devono essere pronti a salire sul palco 15 minuti dopo l'ultima performance. Ogni categoria sarà invitata a salire sul palco dove saranno annunciati i vincitori con i relativi punteggi. Inoltre, tutti i punteggi finali saranno pubblicati sul sito web degli organizzatori, con le qualificazioni ai Campionati Mondiali di Artistic Pole.

### **Guida al punteggio personale**

Vedere la scheda punteggi e le relative regole.



## **IPSF "NO-SHOW POLICY" (IN CASO DI MANCATA PARTECIPAZIONE)**

### **Obiettivi**

Questa politica delinea l'approccio della Federazione Internazionale di Pole Sport verso i performer che si iscrivono alle competizioni, sia nazionali sia internazionali, ma poi non si presentano e non partecipano.

### **Contesto**

Questa politica è stata introdotta in seguito a molte occasioni in cui i performer non si sono presentati e non hanno gareggiato senza aver avvisato gli organizzatori di tale assenza. Questa politica aiuterà a eliminare i seguenti problemi:

- Impedire la partecipazione di altri performer alla competizione
- Causare ritardi agli organizzatori
- Fans e spettatori insoddisfatti
- Interruzioni al programma della competizione
- Creare problemi con gli sponsor

### **Possibilità di informare gli organizzatori della competizione**

I performer impossibilitati a partecipare alla competizione devono aderire almeno a uno dei seguenti punti ed essere a conoscenza delle giuste tempistiche per cancellare la loro presenza:

1. Gli atleti devono informare gli organizzatori della competizione nazionale o internazionale che non saranno presenti alla gara. Il limite di tempo per far ciò è tre (3) settimane prima della data della competizione. E' responsabilità del performer conoscere la data limite.
2. Gli atleti che vogliono cancellare la propria partecipazione dopo la data limite **devono** informare gli organizzatori il prima possibile (è sufficiente farlo per proprio conto). Un certificato medico (con una copia tradotta in inglese se il certificato originale non è in inglese dovrà essere presentato agli organizzatori).
3. I performer che non hanno una motivazione medica dietro alla comunicazione in ritardo della loro non partecipazione, dovranno fornire agli organizzatori una piccola descrizione dei motivi per i quali non si presenteranno alla competizione, per permettere al Comitato Esecutivo dell'IPSF di decidere se accettare tali ragioni. Se le ragioni non saranno accettate, l'atleta subirà delle sanzioni.

### **IPSF – Procedure di notificazione**

1. I performer hanno fino a sette (7) giorni dopo la competizione per consegnare la documentazione, come specificato sopra.
2. Se il form non viene consegnato entro sette (7) giorni dopo la competizione, IPSF chiederà al performer di spiegare il motivo della sua mancata dichiarazione di assenza alla competizione.
3. Se IPSF non ottiene risposta, registrerà il performer come "assente", con le conseguenti sanzioni (specificate sotto).
4. Per registrare una richiesta, il performer deve farlo entro sette (7) giorni dalla ricezione dell'inizio delle registrazioni per gli assenti. La richiesta deve essere valutata dal Comitato Esecutivo dell'IPSF.

### **Sanzioni**

I performer che non soddisfano i criteri per l'assenza alle competizioni nazionali o internazionali saranno registrati come 'assenti' e saranno banditi dalle competizioni nazionali e internazionali per un periodo di un anno a partire dalla data della competizione. Tutti i dettagli (nomi e competizioni) saranno pubblicati sul sito dell'IPSF e degli organizzatori nazionali.