



# POLE CHAMPIONSHIP NETWORK

## REGLAMENTO 2024 - TODAS LAS CATEGORIAS

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](http://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
- Máster (Mixta) (+50): Mayor de 50 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.
- Pole Theatre Experience Amateur (Mixtas): Mayor de 14 años Ambos Sexos. Hasta 8 competidores (\*)
- Pole Theatre Experience Profesional (Mixtas): Mayor de 14 años Ambos Sexos. Hasta 8 competidores (\*)
- Pole Theatre Experience Elite (Mixtas): Mayor de 14 años Ambos Sexos. Hasta 8 competidores (\*)
- Pole Stars (Mixtas) (\*)

**(\*) Las categoría POLE THEATRE EXPERIENCE & POLE STARS tiene un reglamento TECNICO aparte que deberá ser bajado de [www.polechampionship.net](http://www.polechampionship.net)**

**1**

© COPYRIGHT 2024 / POLE CHAMPIONSHIP NETWORK- Todos los derechos reservados. Prohibida la reproducción total o parcial de los contenidos de este documento por cualquier medio o procedimiento y con cualquier destino. Este documento, su diseño y contenidos (escritos e imágenes) son propiedad intelectual exclusiva de ART DANCE STUDIO al igual que sus correspondientes marcas registradas, patentes y derechos de autor conforme establecen las leyes y convenios nacionales e internacionales que regulan y tutelan estos derechos incluyendo, sin carácter taxativo, la Ley 11.723 de la República Argentina.



# POLE CHAMPIONSHIP NETWORK

## IMPORTANTE

- Cambio de categoría.  
La organización se reserva el derecho de cambiar al atleta de categoría una vez evaluados los videos de aplicación y armado de categorías dentro de cada torneo.
- 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 40/50 pueden elegir competir en la categoría Mayores de 18 años acorde a su nivel técnico (Amateur / Profesional / Elite) o Máster (+ 40/50).
- 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 puede definir sin previo aviso juntar las categorías femenino y masculino del mismo nivel técnico para el armado homogéneo de la categoría.

## 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 +50: 3:00 minutos máximos
  - Juvenil: 3:00 minutos máximos
  - Infantil A y B: 3:00 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.

**2**

© COPYRIGHT 2024 / POLE CHAMPIONSHIP NETWORK- Todos los derechos reservados. Prohibida la reproducción total o parcial de los contenidos de este documento por cualquier medio o procedimiento y con cualquier destino. Este documento, su diseño y contenidos (escritos e imágenes) son propiedad intelectual exclusiva de ART DANCE STUDIO al igual que sus correspondientes marcas registradas, patentes y derechos de autor conforme establecen las leyes y convenios nacionales e internacionales que regulan y tutelan estos derechos incluyendo, sin carácter taxativo, la Ley 11.723 de la República Argentina.



# POLE CHAMPIONSHIP NETWORK

- 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.

### 3. Vestuario & Otros

#### Permitidos

- El uso ropa deportiva, ropa para gimnasia y patinaje artístico está permitido.
- El uso de hasta 2 piezas en cualquier categoría está permitido, se entiende por 2 piezas: Top/ remera y short.
- 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 para fines médicos o artísticos.
- Pole Grips están permitidos (polvo de magnesio, Mighty Grip, Itac, Addherence etc.) solo en el cuerpo del atleta. No está permitido incorporar estos productos a la barra.
- El uso de accesorios esta permitido: Se entiende por accesorios todo aquello que no está unido al traje principal (hasta 2 piezas) y forma parte del vestuario. Ej.: Tobilleras, pulseras, arneses, collares, pañuelos, sombreros, pelucas, etc. que notablemente se adicione al vestuario y no son retirados durante la performance es tal caso se transforman en utilería y forma parte de los no permitidos y su descalificación (ver punto 9)

#### No Permitidos

- La ropa no puede ser hecha de cuero, goma, látex, PVC o similar en corvas y manos. Nada que facilite el agarre a través del vestuario será permitido. Si puede usarse estos materiales para otras partes del vestuario.
- El uso de tangas o ropa estilo bikini está prohibido
- Ningún tipo de desnudez está permitido y la ropa debe cubrir el pecho en atletas femeninos, parte inferior e ingle en todo momento durante la competencia.
- El uso de guantes, panty medias está prohibido.
- El uso de utilería / elementos está prohibido** Se entiende por utilería a cualquier elemento externo.
- Una performance solamente podrá ser hecha usando pies descalzos.
- El uso de resinas está prohibido
- Sacarse la ropa está estrictamente prohibido.

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

**Ver “Punto 9. Descalificaciones” en este documento**

**Ante cualquier duda consultar enviando foto o video a [info@polechampionship.net](mailto:info@polechampionship.net) UNICAMENTE.**



# POLE CHAMPIONSHIP NETWORK

## 4. Presentación & Artística para todas las categorías

### 4.1 Presentación (todas las categorías) - 50 Puntos Totales

\* Factor X (30): 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. 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:

- Clara transmisión de la temática elegida utilizando los recursos de danza, teatro, acrobáticos, técnicas de pole, vestuario, etc.
- Recursos artísticos para capturar la atención de los jueces & públicos.

\* Música (10): Se evaluará:

- La Elección musical acorde a la temática artística elegida.
- La originalidad en la elección musical. Se entiende como original la combinación de sonidos, melodías, textos y/o canciones.
- **La prolijidad en las ediciones musicales: Calidad de sonido, cortes musicales y finales**

\* 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 de este.

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 y/o acrobacias fuera de la barra (25): Fluidez de los movimientos durante la Performance. Gracia y desenvoltura. No hay límite en la incorporación de diferentes técnicas de danza y/o Acrobacias. Se evaluará el uso/recorrido del espacio escénico total.

\* Trabajo de danza en la barra (25): Se evaluará la consistencia y continuidad de la danza y/o interpretación artística en contacto con la barra, tanto arriba como debajo de la misma.

\* 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.)



# POLE CHAMPIONSHIP NETWORK

## 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 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 los trucos elegidos, mayor será el puntaje obtenido.

\* Caídas (Drop) (15): 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 será considerada por los jurados técnicos siendo la calificación nula o baja acorde a los elementos faltantes en la ejecución.*

\* Movimientos Dinámicos (15): 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).

### **Escape**

Se entiende por escape la unión de tres o más trucos en movimiento, los cuales deben ser ejecutados de manera dinámica, veloz y en sucesión (sin pausa), donde el cuerpo debe tener cambio de posición entre la unión de dichas figuras en movimiento, siempre de forma DESCENDENTE, Iniciando desde un punto fijo (truco estático ) y luego continuar con lo mencionado.

Estos pueden incluir, trucos (ej. Geminis a Geminis), re grip, drops, switch, flips, jump, mov. Acrobáticos (ej: fonji)

### **IMPORTANTE**

*Si los movimientos descriptos no contienen dinamismo (Velocidad, Aire y Potencia) los misma no será considerada por los jurados técnicos siendo la calificación nula o baja acorde a los elementos faltantes en la ejecución.*

**La dificultad y cantidad de los movimientos dinámicos va a determinar el puntaje de acuerdo con la elección y la ejecución de estos.**



# POLE CHAMPIONSHIP NETWORK

## Ejemplo de dificultad:

**Baja:** Jump on, Jump out, combinaciones de giro acorde a dificultad.

**Media:** Re grips, combinaciones de giro acorde a dificultad.

**Alto:** Escapes, Flip on, Flip out, Agarres acrobáticos, Cartwheel aéreos.

\* 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): Se evalúa el desempeño en la barra giratoria. Se evalúa el manejo, control y fluidez de este 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.

\* Giros (10): Se entiende por giro la ejecución de un trayecto circundante del cuerpo alrededor de la barra fija con uno o más puntos de contactos. Utilizando un impulso inicial y/o más durante la ejecución. El giro debe contener inercia y aire del cuerpo con respecto a la barra, logrando por lo menos trasladarse 360 grados  
Se evaluará la ejecución de los vuelos realizados, el impulso, control, variedad y dificultad de estos.

- Si un atleta realiza una combinación de giros dinámica serán evaluados en ambos puntos (Movimientos Dinámicos y en Giros)

\* 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.

## 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 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 los trucos elegidos, mayor será el puntaje obtenido.

\* Pole Giratorio (20): Se evalúa el desempeño en la barra giratoria. Se evalúa el manejo, control y fluidez de este 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.

\* 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.



# POLE CHAMPIONSHIP NETWORK

*IMPORTANTE: Si cualquiera de estos puntos detallados no se encuentra en la ejecución de la caída, la misma será considerada por los jurados técnicos siendo la calificación nula o baja acorde a los elementos faltantes en la ejecución.*

## **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

\*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 técnicos siendo la calificación nula.*

\*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 (50): 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 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 los trucos elegidos, mayor será el puntaje obtenido.

\* 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.

## **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





# POLE CHAMPIONSHIP NETWORK

el jurado. Si el atleta no recibiera el alta médica para realizar nuevamente la coreografía sus evaluaciones serán hasta el momento donde la misma se interrumpió.

## 7. Sistema de Puntuación - VER SECCION DE ANEXOS

### 7.1. Puntuación Presentación & Artística de todas las categorías

**A. Presentación** Puntos que serán otorgados en total: 50

- Factor X: desde 1 – hasta 30 puntos.
- Música: desde 1 – hasta 10 puntos.
- Indumentaria y Maquillaje: desde 1 – hasta 10 puntos.

**B. Artístico** Puntos que serán otorgados en total: 100

- Trabajo de danza y/o Acrobacias fuera de la barra: desde 1 – hasta 25 puntos.
- Trabajo de danza en contacto con la barra: desde 1 – hasta 25 puntos.
- Interpretación Rítmica: desde 1 – hasta 20 puntos.
- Terminaciones y líneas: desde 1 – hasta 30 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 15 puntos
- Movimientos Dinámicos: desde 1 – hasta 15 puntos
- Enlaces y Transiciones: desde 1 – hasta 20
- Pole Giratorio: desde 1 – hasta 10 puntos
- Giros: 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 20 puntos
- Trucos en duplas basados en equilibrio desde 1 – hasta 10 puntos
- Trucos entrelazados desde 1 – hasta 10 puntos

### 7.4. Puntuación Técnicas de Parapole

8

© COPYRIGHT 2024 / POLE CHAMPIONSHIP NETWORK- Todos los derechos reservados. Prohibida la reproducción total o parcial de los contenidos de este documento por cualquier medio o procedimiento y con cualquier destino. Este documento, su diseño y contenidos (escritos e imágenes) son propiedad intelectual exclusiva de ART DANCE STUDIO al igual que sus correspondientes marcas registradas, patentes y derechos de autor conforme establecen las leyes y convenios nacionales e internacionales que regulan y tutelan estos derechos incluyendo, sin carácter taxativo, la Ley 11.723 de la República Argentina.





# POLE CHAMPIONSHIP NETWORK

**C. Técnicos** Puntos que serán otorgados en total 100

- Trucos de Fuerza en la barra: desde 1 – hasta 50 puntos
- Trucos de Flexibilidad y Contorsión: desde 1 – hasta 40 puntos
- Enlaces y Transiciones: desde 1 – hasta 10

## **8. Esquema de Penalizaciones / Deduciones para todas las categorías – (excepto Para Pole) – VER ANEXO**

**8.1 Deduciones - No Cumplimiento de los Obligatorio** - Cinco Puntos (5) cada una. En los siguientes casos:

- 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).
- Si no incluye en su performance Voladas juntos según la descripción del punto 5.1 (Duplas).

**8.2 Penalizaciones** - Tres Puntos (5) por cada concurrencia hasta 3 veces (máximo puntaje de deducción por ítem 15 puntos):

- Si resbalan (pérdida del control del movimiento: manos, pies o cualquier parte del cuerpo en general) habiendo o no tocado el piso.
- 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.
- 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.

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.
- Si queda al descubierto algunas de las partes íntimas durante la performance.
  - ✓ Pezones en forma parcial o total (Atletas femenino)
  - ✓ Genitales en forma parcial o total.
  - ✓ Glúteos en forma total

### **8.1 Esquema de Deduciones 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):

**9**

© COPYRIGHT 2024 / POLE CHAMPIONSHIP NETWORK- Todos los derechos reservados. Prohibida la reproducción total o parcial de los contenidos de este documento por cualquier medio o procedimiento y con cualquier destino. Este documento, su diseño y contenidos (escritos e imágenes) son propiedad intelectual exclusiva de ART DANCE STUDIO al igual que sus correspondientes marcas registradas, patentes y derechos de autor conforme establecen las leyes y convenios nacionales e internacionales que regulan y tutelan estos derechos incluyendo, sin carácter taxativo, la Ley 11.723 de la República Argentina.



# POLE CHAMPIONSHIP NETWORK

- Si NO incluye en su performance un Dead lift aéreo. Consiste en la elevación del cuerpo completo 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** (notoria muestra del control del movimiento), hasta fijar y mantener el cuerpo en otra posición invertida. Puede realizarse tanto en una barra fija como en una giratorio.

## 9. 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 utilería de cualquier tipo. **Ver Punto 3 vestuarios**
- Uso inadecuado del Vestuario. **Ver Punto 3 vestuarios**
  - ✓ Hecha de cuero, goma, látex, PVC o similar en corvas y manos.
  - ✓ El uso de tanguas o ropa estilo bikini está prohibido
  - ✓ El uso de guantes, panty medias está prohibido.
  - ✓ Una performance solamente podrá ser hecha usando pies descalzos.
  - ✓ El uso de resinas está prohibido
  - ✓ Sacarse la ropa está estrictamente prohibido.
- No terminar la performance:
  - ✓ sin motivos técnicos (barras, música, escenario).
  - ✓ sin motivos médicos (lesiones).
- Cualquier conducta antideportiva a exclusivo criterio del organizador y el jurado.
- El no cumplimiento de los protocolos y normas de comportamiento establecidos por la organización local.

## 10. Resultados

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

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 15 días luego del evento.



# POLE CHAMPIONSHIP NETWORK

## 11. 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.

## 12. 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 subtotales en Presentación & Artístico, Técnico y Penalizaciones.

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 podios. Los jurados son designados por POLE CHAMPIONSHIP NETWORK.

## 13. 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.

### **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.

### **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

Cualquier cambio en lo establecido por cuestiones técnicas deberá ser informado al atleta con antelación.

## 14. 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.

★  
**POLE CHAMPIONSHIP**  
**NETWORK**

**15. Consulta de Reglamento**

Todas las consultas técnicas del reglamento se responderán UNICAMENTE por el siguiente mail:

[info@polechampionship.net](mailto:info@polechampionship.net) . Las repuesta proporcionadas por jurados y/o organizadores no será una respuesta OFICIAL de Pole Championship Network

**ANEXO 1 – PLANILLA DE PUNTUACION JURADO ARTISITICO**

JURADO ARTISITICO										
CATEGORIA	ATLETA	FACTOR X (30)	MUSICA (10)	VESTUARIO & MAQUILLAJE (10)	DANZA & ACROBACIAS DE PISO (25)	DANZA & ACROBACIAS EN LA BARRA (25)	MUSICALIDAD (20)	LINEAS (30)	TOTAL	
1.1										
1.2										
1.3										
1.4										
1.5										
1.6										
1.7										
1.8										
1.9										
1.10										

**ANEXO 2 – PLANILLA DE PUNTUACION JURADO TECNICO**

JURADO TECNICO										
TECNICO	ATLETAS	FUERZA (30)	FELX (30)	DROPS (15)	ENLACES & DINAMICO S (15)	TRANSICIONES (20)	GIRATORIO (10)	GIROS (10)	EJECUCION (20)	TOTAL
1.1										
1.2										
1.3										
1.4										
1.5										
1.6										
1.7										
1.8										
1.9										
1.10										

**ANEXO 3 – PLANILLA DE PUNTUACION JURADO TECNICO – DUPLAS**

★  
**POLE CHAMPIONSHIP**  
**NETWORK**

**JURADO TECNICO DUPLAS**

TECNICO	ATLETA	FUERZA (30)	FLEX (30)	GIRATORIO (20)	DROPS (20)	VOLADAS (10)	SINCRO (20)	EQUILIBRIO (10)	ENTRELAZADOS (10)	TOTAL
1.1										
1.2										
1.3										
1.4										
1.5										
1.6										
1.7										
1.8										
1.9										
1.10										

**ANEXO 4 - PLANILLA DE PENALIZACIONES / DESCALIFICACIONES**

**JURADO CONTROLLER**

ATLETA	OBLIGATORIOS				PENALIZACIONES					DESCALIFICACIONES	TOTAL	
	5 puntos (Unica vez)		5 puntos (Unica vez solo Duplas)	10 puntos (Solo Elite)	5 puntos (Maximo 15)			10 puntos (Por ocurrencia)		ESPECIFICAR MOTIVOS		
	Dops	Dinamicos (Minimo 2)	Voladas Juntos	Dead lift aéreo	SI RESVALA	FALLA DE VESTUARIO	REAJUSTE	CAIDAS	PARTES INTIMAS			
1.1 EJEMPLO 1	5	5	NO PALICA		5			5				20
1.2 EJEMPLO 2							5			10		15
1.3 EJEMPLO 3											NO TERMINO	X
1.4 EJEMPLO 4 - DUPLAS	5	NO PALICA		5	NO PALICA			5				15
1.5												