



POLE CHAMPIONSHIP NETWORK

REGULAMENTOS DE 2026 - TODAS AS CATEGORIAS

Os seguintes critérios aplicam-se a todas as competições pertencentes à POLE CHAMPIONSHIP NETWORK, sob a supervisão da Organização e dos Juízes.

I. Categorias

Os atletas podem escolher a categoria em que desejam participar dentre as detalhadas abaixo. Essa escolha deve ser indicada no formulário de inscrição online disponível em: www.polechampionship.net/inscripcion.

IMPORTANTE: Consulte as etapas de inscrição no documento de Regulamento disponível no site.

- Iniciante Feminino (18+ anos): Atletas femininas de nível básico
- Iniciante Masculino (18+ anos): Atletas masculinos de nível básico
- Amador Feminino (18+ anos): Atletas femininas de nível intermediário
- Amador Masculino (18+ anos): Atletas masculinos de nível intermediário
- Profissional Feminino (18+ anos): Atletas femininas de nível avançado
- Profissional Masculino (18+ anos): Atletas masculinos de nível avançado
- Elite Feminino (18+ anos): Atletas femininas de nível de elite
- Elite Masculino (18+ anos): Atletas masculinos de nível de elite
- Duplas (Mixtas) Mayor de 18 años. Ambos Sexos
- Master (Misto) (+40) Amador: Acima de 40 anos. Ambos os sexos
- Master (Misto) (+40) Profissional: Acima de 40 anos. Ambos os sexos
- Master (Misto) (+50) Amador: Acima de 50 anos. Ambos os sexos – NOVO
- Master (Misto) (+50): Profissional. Acima de 50 anos. Ambos os sexos – NOVO
- Master (Misto) (+60): Acima de 60 anos. Ambos os sexos – NOVO
- Júnior (Misto): Entre 15 e 17 anos. Ambos os sexos
- Infantil A (Misto): Entre 7 e 10 anos. Ambos os sexos
- Infantil B (Misto): Entre 11 e 14 anos. Ambos os sexos
- Parapole: Acima de 18 anos. (Misto). Atletas com certos tipos de deficiências físicas, mentais e/ou sensoriais.
- POLE THEATER EXPERIENCE ART Amador (Misto): 14 anos ou mais. (*)
- POLE THEATER EXPERIENCE ART Profissional (Misto): 14 anos ou mais. (*)
- POLE THEATER EXPERIENCE ART Elite (Misto): 14 anos ou mais. (*)
- Pole Stars (Mixtas) (*) (**)
- Flying Pole Amateur (Misto): 14 anos ou mais. Atletas nivel Intermedio (*) (**)
- Flying Pole Profesional (Misto): 14 anos ou mais. Atletas nivel Avanzadas (*) (**)

(*) As categorías POLE THEATRE EXPERIENCE, FLYING POLE e POLE STARS possuem regulamentos TÉCNICOS separados que devem ser baixados em www.polechampionship.net

() As categorías POLE TE EXOTIC / FLYING POLE e POLE STARS não se aplicam a todos os torneios da Championship Network.**

1

©COPYRIGHT 2026 / 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

Alteração de Categoria.

A organização reserva-se o direito de alterar a categoria de um atleta após avaliar os vídeos de inscrição e a atribuição de categorias em cada torneio.

Idades.

As idades exigidas para cada categoria devem ser as vigentes na data da competição.

Se um atleta que venceu uma competição da Pole Championship Network se inscrever em outra competição da rede e seu aniversário for anterior a essa competição, ultrapassando o limite de idade da categoria, ele deverá mudar de categoria. Por exemplo: um vencedor da Categoria Nacional Infantil completa 15 anos antes do torneio regional ele deverá competir na categoria Júnior.

Atletas com mais de 40/50 anos podem optar por competir na categoria Acima de 18 anos, de acordo com seu nível técnico (Amador/Profissional/Elite) ou Master (+40/50).

Outras Categorias.

A Pole Championship Network poderá, sem aviso prévio, dividir uma categoria em duas caso ela não seja homogênea. Um exemplo disso seria Júnior 1 e Júnior 2, sendo o nível 1 o mais alto tecnicamente e o nível 2 o mais baixo.

A Pole Championship Network pode, sem aviso prévio, combinar as categorias feminina e masculina do mesmo nível técnico para criar uma estrutura de categorias mais homogênea.

2. Seleção Musical

Os atletas têm permissão para escolher a música de acompanhamento, que pode ser uma mistura de músicas e artistas. ou Duração Máxima. Depende da categoria da competição, conforme indicado abaixo:

- Amador/Iniciante: 2:30 minutos no máximo
- Profissional: 3:00 minutos no máximo
- Elite: 4:00 minutos no máximo
- Duplas: 4:00 minutos no máximo
- Master +40 +50 +60: 3:00 minutos no máximo
- Júnior: 3:00 minutos no máximo
- Infantil A e B: 3:00 minutos no máximo
- Parapole: 2:30 minutos no máximo

Músicas que excedam o tempo definido para cada categoria não são permitidas. **NÃO É PERMITIDO EXCEDER O TEMPO.**

IMPORTANTE

Duração mínima. A duração mínima em todas as categorias é 30 segundos menor que a duração máxima indicada. O tema musical deve ser enviado por e-mail ao organizador com até 20 dias de antecedência da competição, em formato MP3. O nome do arquivo deve indicar claramente: Competição, Categoria, Sobrenome e Nome, nessa ordem (ex.: Argentina Amadora Feminina Méndez Rosario). O corpo do e-mail deve incluir: Nome e Sobrenome do(a) atleta, Título da música, Artista e Duração.

INSCRIÇÕES QUE NÃO ESTIVEREM DE ACORDO COM ESSES FORMATOS SERÃO REJEITADAS.

Caso o tema musical seja 100% idêntico ao de outro(a) participante, o organizador poderá solicitar que o(a) participante anterior o(a) substitua e reenvie o e-mail com um novo tema.



POLE CHAMPIONSHIP NETWORK

Ou, caso a organização não receba o tema antes da data estipulada, o concorrente será desclassificado imediatamente.

Alterações nas versões musicais NÃO são permitidas após a confirmação de recebimento pela organização.

A organização poderá solicitar uma alteração de versão caso o arquivo apresente qualidade de som inadequada para a acústica do teatro.

Recomendações:

- Os direitos autorais da música selecionada podem não permitir a publicação posterior dos vídeos, portanto, recomendamos que isso seja levado em consideração ao fazer sua seleção.
- A seleção e edição da música fazem parte da evolução artística da apresentação na competição. Por favor, tenha cuidado ao fazê-la.

3. Vestuário e Outros

Permitido

- É permitido o uso de roupas esportivas, de ginástica e de patinação artística.
- É permitido o uso de até duas peças em qualquer categoria. Duas peças são definidas como uma blusa/camisa e shorts.
- É permitido o uso de fita adesiva nas roupas para evitar que elas se desloquem.
- Apenas atletas do sexo masculino, em qualquer categoria, podem usar o torso nu.
- O uso de fita adesiva é permitido para fins médicos ou artísticos.
- Produtos para aderência na barra (pó de magnésio, Mighty Grip, Itac, Addherence, etc.) são permitidos apenas no corpo do atleta. Esses produtos não podem ser fixados na barra.
- É permitido o uso de acessórios. Acessórios são definidos como qualquer item que não esteja preso à roupa principal (até duas peças) e que faça parte do traje. Exemplos incluem tornozeleiras, pulseiras, arreios, colares, lenços, chapéus, perucas, etc. Itens que são adicionados visivelmente à fantasia e não são removidos durante a apresentação tornam-se adereços e são considerados proibidos, resultando em desclassificação (ver ponto 9).

Itens Proibidos

- Roupas feitas de couro, borracha, látex, PVC ou materiais similares não podem ser usadas na parte de trás dos joelhos e das mãos. Nada que facilite a preensão através da fantasia é permitido. Esses materiais podem ser usados em outras partes da fantasia.
- O uso de tangas ou roupas estilo biquíni é proibido.
- Nenhum tipo de nudez é permitido, e as roupas devem cobrir o peito (para atletas femininas), a parte inferior do corpo e a virilha durante toda a competição.
- O uso de luvas e meias-calças é proibido.
- O uso de adereços/elementos é proibido. Adereços são definidos como qualquer elemento externo.
- A apresentação só pode ser feita descalça.
- É proibido o uso de resinas.
- É estritamente proibido remover a roupa.

Qualquer violação das regras acima resultará na desclassificação automática do(a) atleta. Consulte o item “Ponto 9. Desclassificações” neste documento.



POLE CHAMPIONSHIP NETWORK

Em caso de dúvidas, envie uma foto ou vídeo SOMENTE para info@polechampionship.net.

4. Apresentação e Aspectos Artísticos para todas as categorias - 150 pontos no total

4.1 Apresentação (todas as categorias) - 50 pontos no total

* Fator X (30): A aparência e a imagem transmitidas devem capturar a atenção dos jurados durante toda a apresentação, utilizando técnicas de caracterização e movimento. O contato e a expressão facial, a presença de palco e o envolvimento com o público serão avaliados. A capacidade de entreter e cativar o público também será avaliada. Deve haver consistência entre a música, os figurinos, a maquiagem, a coreografia e o tema escolhido. O(A) atleta deve transmitir uma emoção, personagem ou persona durante a apresentação.

Elementos artísticos a serem considerados:

- Comunicação clara do tema escolhido utilizando dança, teatro, acrobacias, técnicas de pole dance, figurinos, etc.
- Recursos artísticos para capturar a atenção dos jurados e do público.

*Música (10): Os seguintes aspectos serão avaliados:

- A escolha musical apropriada ao tema artístico escolhido.
- A originalidade da escolha musical. Originalidade é entendida como a combinação de sons, melodias, textos e/ou canções.
- Rigor na edição musical: Qualidade do som, cortes musicais e finais.

* Figurino e Maquiagem (10): A maquiagem deve ser cênica, teatral ou relacionada à narrativa da dança. A adequação do figurino escolhido à visão artística será avaliada, e não sua produção. O uso de acessórios, calçados e adereços de qualquer tipo não é permitido. (VER SEÇÃO FIGURINOS E OUTROS, PONTO 3)

4.2 Artístico (todas as categorias) - 100 Pontos Totais

- * Trabalho de dança e/ou acrobacias fora da barra (25): Fluidez de movimento durante a apresentação. Graciosidade e elegância. Não há limite para a incorporação de diferentes técnicas de dança e/ou acrobacias. O uso/movimento em todo o espaço do palco será avaliado.
- * Trabalho na barra (25): Será avaliada a consistência e a continuidade da dança e/ou da interpretação artística em contato com a barra, tanto acima quanto abaixo dela.
- * Interpretação rítmica (20): Execução dos movimentos na barra ou no solo, em consonância com a música e seu tempo. O final da apresentação deve coincidir com o final da música. Caso haja marcações musicais, estas devem ser utilizadas.
- * Finalizações e linhas (30): Alinhamento e execução corretos dos movimentos. Finalizações definidas na execução na barra e no solo (estiramento do peito do pé, extensão do joelho, posição das mãos, etc.).



POLE CHAMPIONSHIP NETWORK

5. Técnica (todas as categorias, exceto Duplas e Parapole) - 150 Pontos Totais

- * Truques de Força na Barra (30): Truques que envolvem força e alta carga (isométrica, concêntrica ou excêntrica) com dois ou mais pontos de contato com a barra. Quanto mais truques, maior o uso dos grupos musculares e maior a dificuldade dos truques escolhidos, maior a pontuação obtida.
- * Truques de Flexibilidade e Contorção na Barra (30): Truques que envolvem flexibilidade e/ou contorção em um ou mais grupos musculares. Quanto mais truques, maior o uso de diferentes grupos musculares e maior a dificuldade dos truques escolhidos, maior a pontuação obtida.
- * Drops (15): Uma queda é definida como um movimento que começa e termina na mesma posição, ou em uma posição diferente, onde **TODO O CORPO** cai de uma distância mínima de **UM METRO** do ponto de partida ao ponto de aterrissagem, desde que o ponto de aterrissagem seja na barra e não no chão.

Para ser considerada uma queda, o corpo deve deslizar rapidamente, com contato mínimo com a barra e com uma aterrissagem firme, clara e controlada. Quanto maior a dificuldade, maior a pontuação.

Elementos necessários para uma queda:

- 1) Impacto claro
- 2) Velocidade
- 3) Distância mínima de um metro
- 4) Movimento no ar entre os pontos de partida e chegada
- 5) Aterrissagem controlada, clara e firme

IMPORTANTE: Se algum desses pontos estiver ausente na execução da queda, os juízes técnicos atribuirão nota zero ou baixa, de acordo com os elementos faltantes.

* Movimentos Dinâmicos (15): Movimentos ativos, enérgicos e potentes em qualquer direção (para cima ou para baixo), seja na barra ou em direção a ela.

Exemplos: Jump on, Jump out, Re Grip, Flip out, Flip on, Mortal, Agarres acrobáticos, Escapes, Cartwheel aéreos, combinações dinâmicas de giros (quer comecem e terminem no chão ou comecem no chão e terminem na barra, desde que essas combinações conttenham momentos aéreos dinâmicos).

Escape

Um escape é definido como a combinação de três ou mais movimentos dinâmicos, que devem ser executados de forma dinâmica, rápida e sucessiva (sem pausas), onde o corpo deve mudar de posição entre a combinação dessas figuras em movimento, sempre em direção **DESCENDENTE**, partindo de um ponto fixo (movimento estático) e continuando com os movimentos mencionados.

Isso pode incluir (ej. Geminis a Geminis), re grip, drops, switch, flips, jump, mov. Acrobáticos (ej: fonji)



POLE CHAMPIONSHIP NETWORK

IMPORTANTE: Se os movimentos descritos não apresentarem dinamismo (velocidade, altura e potência), eles não serão considerados pelos juízes técnicos, resultando em uma pontuação zero ou baixa de acordo com os elementos ausentes na execução.

A dificuldade e a quantidade dos movimentos dinâmicos determinarão a pontuação de acordo com sua seleção e execução.

Exemplos de dificuldade:

Baixa: Jump on, Jump out, e combinações de giros de acordo com a dificuldade.

Média: Re grip e combinações de giros de acordo com a dificuldade.

Altos: Escapes, flips on, flips out, agarrões acrobáticos e artwheel aéreos.

* Links e Transições (20): A fluidez, simplicidade, qualidade, precisão e originalidade com que o atleta transita de um movimento para outro serão avaliadas.

* Barra Giratória (10): O desempenho na barra giratória é avaliado. Manuseio, controle e fluidez são avaliados, assim como as sequências escolhidas (combinações de movimentos) para o uso correto da barra.

A execução dos movimentos na barra não é avaliada, pois já foi avaliada nas seções anteriores.

* Giros (10): Um giro é definido como a execução de uma trajetória circular do corpo ao redor da barra fixa com um ou mais pontos de contato. Isso envolve o uso de um impulso inicial e/ou mais durante a execução. O giro deve incorporar a inércia e a resistência do ar do corpo em relação à barra, atingindo pelo menos uma rotação de 360 graus. A execução das manobras aéreas, o impulso, o controle, a variedade e a dificuldade dessas manobras serão avaliados. • Se um atleta executar uma combinação de giros dinâmicos, ele será avaliado em ambos os pontos (Movimentos Dinâmicos e Giros).

* Execução (20): Execução correta dos movimentos e acrobacias na barra: transições fluidas, entradas corretas nas acrobacias, linhas incorporadas, preparação e finalização das acrobacias. Clareza e precisão concisa durante cada movimento, transição e acrobacia.

5.1 Técnica 150 Pontos Totais Categoria Duplas

* Truques de Força na Barra (30): Truques que envolvem força e alta carga (isométrica, concêntrica ou excêntrica) com dois ou mais pontos de contato com a barra. Quanto mais truques, maior o uso dos grupos musculares e maior a dificuldade dos truques escolhidos, maior a pontuação obtida.

* Truques de Flexibilidade e Contorção na Barra (30): Truques que envolvem flexibilidade e/ou contorção em um ou mais grupos musculares. Quanto mais truques, maior o uso de diferentes grupos musculares e maior a dificuldade dos truques escolhidos, maior a pontuação obtida.

* Barra Giratória (20): Avalia-se o desempenho na barra giratória. São avaliados o manuseio, o controle e a fluidez, bem como as sequências escolhidas (combinação de truques) para o uso correto da barra.



POLE CHAMPIONSHIP NETWORK

A execução de truques na barra fixa não é avaliada, pois estes são avaliados nas seções anteriores.

* Quedas (20): Uma queda é definida como um movimento que começa e termina na mesma posição, ou em uma posição diferente, onde **TODO** o corpo cai de uma altura mínima de um metro, do ponto de partida ao ponto de aterrissagem, desde que o ponto de aterrissagem seja na barra e não no chão. Para ser considerada uma queda, o corpo deve deslizar rapidamente, com contato mínimo com a barra e com uma aterrissagem firme, limpa e controlada. Em duplas, as quedas devem ser sincronizadas. Quanto maior a dificuldade, maior a pontuação.

IMPORTANTE: Se algum desses pontos detalhados estiver ausente na execução da queda, os juízes técnicos a considerarão uma queda, e a pontuação será zero ou baixa, de acordo com os elementos ausentes.

Elementos que uma queda válida deve ter:

- 1) Impacto limpo
- 2) Velocidade
- 3) Distância mínima de um metro
- 4) Espaço livre entre o início e o fim da queda
- 5) Aterrissagem controlada, limpa e firme.
- 6) Sincronização de ambos os atletas

*Giros e piruetas conjuntas (10): Giros em que apenas o atleta 1 está em contato com a barra e o atleta 2 está em contato com o atleta 1, sem tocar na barra.

*Sequência de truques paralelos sincronizados na barra rotativa ou estática (20): Trabalho sincronizado, complementar e/ou espelhado (truques, movimentos e acrobacias).

IMPORTANTE: Se o trabalho não for sincronizado, não será considerado pelos juízes técnicos e a pontuação será zero.

*Truques em pares baseados no equilíbrio (10): Truques em que um dos atletas está em equilíbrio, em contato com o outro atleta, com ambos potencialmente em contato com a barra.

*Truques entrelaçados (10): Giros ou movimentos em que os atletas estão em contato com várias partes do corpo e ambos estão em contato com a barra.

5.2 Categoria Técnica - Total de 100 Pontos para Pole Dance

* Truques de Força no Pole Dance (50): Truques que envolvem força e alta carga (isométrica, concêntrica ou excêntrica) com dois ou mais pontos de contato com a barra. Quanto mais truques, maior o uso dos grupos musculares e maior a dificuldade dos truques escolhidos, maior a pontuação obtida.

* Truques de Flexibilidade e Contorção no Pole Dance (40): Truques que envolvem flexibilidade e/ou contorção em um ou mais grupos musculares. Quanto mais truques, maior o uso de diferentes grupos musculares e maior a dificuldade dos truques escolhidos, maior a pontuação obtida.



POLE CHAMPIONSHIP NETWORK

* Links e Transições (10): A fluidez, simplicidade, qualidade, precisão e originalidade com que a atleta transita de um truque para outro serão avaliadas.

6. Importante para todas as categorías

Uma atleta poderá se apresentar novamente apenas nos seguintes casos:

- Devido a um problema técnico com a música, o piso ou as barras.
- Devido a um problema de saúde, após a intervenção médica correspondente e com a autorização do médico assistente, desde que isso ocorra dentro do período da competição e não tenha havido alterações na banca examinadora. Caso o(a) atleta não receba liberação médica para executar a coreografia novamente, suas notas serão registradas até o momento em que a apresentação foi interrompida.

7. Sistema de Pontuação - CONSULTE A SEÇÃO DE APÊNDICES

7.1. Pontuação de Apresentação e Artística para todas as categorías

A. Apresentação Pontuação total: 50

- Fator X: de 1 a 30 pontos.
- Música: de 1 a 10 pontos.
- Figurino e Maquiagem: de 1 a 10 pontos.

B. Pontuação Artística Pontuação total: 100

- Trabalho de dança e/ou acrobacias fora da barra: de 1 a 25 pontos.
- Trabalho de dança em contato com a barra: de 1 a 25 pontos.
- Interpretação Rítmica: de 1 a 20 pontos.
- Finalizações e linhas: de 1 a 30 pontos.

7.2. Critérios de Pontuação Técnica para todas as categorías (exceto Duplas e Parapole) - Critérios Técnicos: Total de pontos a serem atribuídos: 150

- Truques de Força na Barra: de 1 a 30 pontos
- Truques de Flexibilidade e Contorcionismo: de 1 a 30 pontos
- Drop: de 1 a 15 pontos
- Movimentos Dinâmicos: de 1 a 15 pontos
- Ligações e Transições: de 1 a 20 pontos
- Giros na Barra: de 1 a 10 pontos
- Giros: de 1 a 10 pontos
- Execução: de 1 a 20 pontos

7.3. Pontuação Técnica - Categoría Duplas - Critérios Técnicos: Total de pontos a serem atribuídos: 150

8

© COPYRIGHT 2026 / 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

- Truques de Força na Barra: de 1 a 30 pontos
- Truques de Flexibilidade e Contorcionismo: de 1 a 15 pontos (total de 30 pontos)
- Giros na Barra: de 1 a 20 pontos
- Quedas em Dupla: de 1 a 20 pontos
- Giros e Voos em Conjunto (um participante tocando a barra): de 1 a 10 pontos
- Sequência de Truques Sincronizados em Paralelo: de 1 a 20 pontos
- Truques de Equilíbrio em Dupla: de 1 a 10 pontos
- Truques Entrelaçados: de 1 a 10 pontos

7.4. Pontuação das Técnicas de Parapoleamento - Pontuação Técnica: 100 pontos no total

- Truques de Força na Barra: de 1 a 50 pontos
- Truques de Flexibilidade e Contorcionismo: de 1 a 40 pontos
- Ligações e Transições: de 1 a 10 pontos

8. Sistema de Penalidades/Deduções para todas as categorias, exceto Pole Dance/Iniciante (*) – VER APÊNDICE

(*) Embora não se apliquem deduções e penalidades à categoria iniciante, se o(a) atleta executar acrobacias e/ou manobras dinâmicas de nível técnico superior ao da categoria, a critério exclusivo e absoluto do júri técnico e do controlador, será imediatamente recategorizado(a) para Amador, e as deduções e penalidades correspondentes à categoria serão aplicadas.

8.1 Deduções - Não cumprimento dos requisitos obrigatórios - Cinco (5) pontos cada. Nos seguintes casos:

- Se a apresentação não incluir as Drop obrigatórias (em Duplas, apenas em sincronizado) conforme descrito no ponto 5 (individual) e 5.1 (duplas).
- Se a apresentação não incluir pelo menos dois (2) movimentos dinâmicos conforme descrito no ponto 5 (individual).
- Se a apresentação não incluir pelo menos uma (1) volta, atingindo pelo menos uma rotação de 360 graus.
- Se a apresentação não incluir saltos conjuntos conforme descrito no ponto 5.1 (Duplas).

8.2 Penalidades - Três (3) pontos para cada ocorrência, até 3 vezes (pontuação máxima de dedução por item: 15 pontos):

- Se a ginasta escorregar (perda de controle do movimento: mãos, pés ou qualquer parte do corpo em geral), independentemente de tocar ou não o chão.
- Falha no figurino: Rasgos de qualquer tipo. Partes do figurino (roupa ou adereço de cabeça) que se desprendem no palco. Figurinos que se deslocam da posição correta sem necessariamente expor partes íntimas. Corrigir a posição do figurino durante a coreografia é considerado uma falha no figurino.



POLE CHAMPIONSHIP NETWORK

- Reajustes: Quando a ginasta precisa corrigir visivelmente um movimento ou truque para sua execução correta, ajustando a pegada ou a posição, interrompendo assim o fluxo do movimento ou combinação; tanto na barra quanto fora dela. Secar as mãos no vestiário é considerado um reajuste, pois interrompe o fluxo da coreografia.

Dez (10) pontos – Para cada ocorrência, sem limite de deduções:

- Quedas. Se o atleta perder o controle do movimento de forma completa e visível, caindo no chão. Seja durante um movimento na barra ou fora dela.
- Se alguma parte íntima ficar exposta durante a execução.
- ✓ Mamilos parcial ou totalmente expostos (Atletas Femininas)
- ✓ Genitais parcial ou totalmente expostos.
- ✓ Nádegas totalmente expostas

8.3 Esquema de Dedução Adicional para a Categoria Elite

Além das deduções indicadas no ponto 8 acima, as seguintes deduções serão aplicadas para a categoria Elite:
Não execução do **Dead lift aéreo**. - Dez (10) pontos:

- Se o leva **Dead Lift Aereo** NÃO estiver incluído na execução.

Consiste em levantar todo o corpo, partindo de uma posição sem contato com o solo e com o corpo suspenso fora da barra. O levantamento é iniciado sem o uso de qualquer impulso ou balanço além da força (uma clara demonstração de controle do movimento), até que o corpo esteja fixo e mantido em posição invertida. Pode ser realizado em uma barra fixa ou giratória.

Não execução de pelo menos 2 exercícios obrigatórios - Dez (10) pontos:

- Serão deduzidos 10 pontos adicionais se o atleta não incluir pelo menos 2 dos exercícios obrigatórios detalhados neste regulamento em sua rotina.

Os exercícios obrigatórios são definidos como:

- 2 exercícios dinâmicos
- 1 DROP
- 1 exercício de rotação
- 1 Dead Lift Aereo

9. Desclassificações

A organização poderá desclassificar ou penalizar, antes, durante e após a competição, qualquer atleta que não cumprir as regras e regulamentos.

A desclassificação imediata ocorrerá pelos seguintes motivos:

- Ausência na cerimônia de abertura, na apresentação da sua categoria e na entrega dos resultados e/ou prêmios.



POLE CHAMPIONSHIP NETWORK

- Uso de adereços de qualquer tipo. Consulte a Seção 3, Figurinos.
 - Uso inadequado de figurinos. Consulte a Seção 3, Figurinos.
 - Roupas feitas de couro, borracha, látex, PVC ou materiais similares na parte de trás dos joelhos e das mãos.
 - É proibido o uso de tangas ou roupas estilo biquíni.
 - É proibido o uso de luvas e meias-calças.
 - A apresentação só poderá ser feita descalça.
 - É proibido o uso de resinas.
 - É estritamente proibido remover as roupas.
-
- Não conclusão da apresentação:
 - sem motivos técnicos (barras, música, palco).
 - sem motivos médicos (lesões).
 - Qualquer conduta antidesportiva, a critério exclusivo da organização e do júri.
 - Descumprimento dos protocolos e regras de conduta estabelecidos pela organização local.

10. Resultados

O vencedor geral será aquele que obtiver a maior pontuação acumulada (TÉCNICA + ARTÍSTICA – PENALIDADES). Critérios de desempate:

1. Em caso de empate, o candidato com o maior número de pontos na seção TÉCNICA será o vencedor.
2. Se o número de pontos na seção TÉCNICA também for desempate, o candidato com o maior número de pontos na seção ARTÍSTICA será o vencedor.
3. Se o empate persistir, o candidato com o maior número de pontos na categoria APRESENTAÇÃO será o vencedor.
4. Se as competidoras ainda tiverem o mesmo número de pontos, será realizada uma "Disputa Final" para decidir a vencedora.

A Disputa Final é a apresentação final entre as atletas, que dançarão por 2 minutos cada para determinar a vencedora. Os juízes decidirão quem receberá o primeiro lugar sem atribuir notas.

Os resultados totais serão publicados após a cerimônia de premiação, no máximo 15 dias após o evento.

11. Prêmios e Cerimônia de Premiação

Prêmios adicionais poderão ser concedidos durante a competição, a critério da organização.

MANOBRAS NO POLE = maior número de pontos atribuídos na categoria Técnica.

ARTE NO POLE = maior número de pontos atribuídos nas categorias Artística e Apresentação.

12. Julgamento da Competição

As avaliações dos juízes serão registradas online usando o sistema eletrônico de julgamento POLE CHAMPIONSHIP NETWORK. As notas individuais de cada juiz serão mantidas em sigilo. A competidora receberá a pontuação geral, detalhando os subtotais para Apresentação e Artística, Técnica e Penalidades.

Número mínimo de juízes exigido para TODAS AS COMPETIÇÕES: Um Juiz Técnico, um Juiz Artístico e um Juiz Controlador. Os juízes não podem conversar com nenhum dos competidores após o início da competição e até o anúncio dos resultados do pódio. Os juízes são indicados pela POLE CHAMPIONSHIP NETWORK.



POLE CHAMPIONSHIP NETWORK

13. Especificações da Barra para a Competição

Serão utilizadas barras profissionais, fixadas com segurança em ambas as extremidades. Uma inspeção de segurança deve ser realizada pelo Juiz Controlador antes de cada competição, e as barras não devem ser deixadas sem supervisão após o término da competição, devendo ser verificadas novamente antes da próxima competição. A saúde e a segurança dos competidores são primordiais.

Especificações Técnicas:

Material: Aço inoxidável, acabamento espelhado

* Diâmetro: 45 mm => 1 3/4 polegadas

Espessura mínima da parede: 3 mm

* Comprimento (mínimo de 4 metros / máximo de 5 metros)

* Distância entre as barras: 4 metros

* Barra giratória do lado direito para quem está de frente para o palco a partir da plateia.

* Distância mínima das barras até o final do palco: 2 metros de cada lado.

Tipos de Barras

Estática: Barra que não gira. Localizada à esquerda para quem olha para o palco a partir da plateia.

* Rotativa: Barra que gira em ambas as direções. Localizada à direita para quem olha para o palco a partir da plateia.

Quaisquer alterações nas especificações estabelecidas por motivos técnicos devem ser comunicadas ao atleta com antecedência.

14. Primeiros Socorros / Atendimento Médico

A organização disponibiliza um fisioterapeuta e/ou um médico no evento em caso de lesão. Em caso de lesão, o responsável pelos primeiros socorros tem a palavra final sobre a continuidade da participação do(a) atleta na competição.

15. Dúvidas sobre as Regras

Todas as dúvidas técnicas sobre as regras serão respondidas **SOMENTE** pelo e-mail info@polechampionship.net. Respostas fornecidas por juízes e/ou organizadores não serão consideradas respostas **OFICIAIS** da Pole Championship Network.

★ POLE CHAMPIONSHIP NETWORK

ANEXO 1

Femenino Amateur - ARTISTIC / ARTISTICO / ARTISTICA														
		Overall Presentation / Presentación / Apresentação					Artistics / Artística / Artística					<div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 2px;">TOP 10</div> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 2px;">ARG</div> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 2px;">RESET</div>		
		Scenic presence - X Factor / Presencia escénica - Factor X / Presença de palco	Costume and make Up / Indumentaria y maquillaje /	Music / Música / Música	Total	Dance and/or acrobatic work OUTSIDE the pole / Trabajo de danza y/o acrobacias FUERA de la	Dance work ON the pole / Trabajo de danza EN la barra / trabalho de dança NO pole	Rhythmic Interpretation / Interpretación Rítmica / Interpretação rítmica	Body lines / Terminaciones y Líneas / Linha de dança	Total				
Order / Orden / Orden	Country / País	Competitor / Competidor / Concorrente	30	10	10	50	25	25	20	30	100	150	POS	Comments / Comentarios / Comentários
1	Pais 1	Femenino Amateur Competidor 1				0					0	0		
2	Pais 2	Femenino Amateur Competidor 2				0					0	0		
3	Pais 3	Femenino Amateur Competidor 3				0					0	0		
4	Pais 4	Femenino Amateur Competidor 4				0					0	0		
5	Pais 5	Femenino Amateur Competidor 5				0					0	0		
6	Pais 6	Femenino Amateur Competidor 6				0					0	0		
7	Pais 7	Femenino Amateur Competidor 7				0					0	0		
8	Pais 8	Femenino Amateur Competidor 8				0					0	0		
9	Pais 9	Femenino Amateur Competidor 9				0					0	0		
10	Pais 10	Femenino Amateur Competidor 10				0					0	0		

ANEXO 2

Femenino Amateur - TECHNICAL / TECNICO / TECNICA													
		Pole tricks / Trucos de Pole 150										<div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 2px;">TOP 10</div> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 2px;">ARGENTINA</div> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 2px;">RESET</div>	
		Streight tricks on the pole / Trucos de Fuerza en la barra / Truques de força na barra	Contortion and Flexibility tricks / Trucos de Flexibilidad y contorsión / flexibilidade e Contortion truques	Drops / Caídas / Quedas	Dynamic Movements / Movimientos Dinámicos / Movimentos dinámicos	Links and transition s / Enlaces y transiciones / Ligações	Spinning pole / Pole Giratorio / Bar giratório	Spins around fixed pole / Giros alrededor del pole fijo / Giros em torno do polo fixo	Execution / Ejecución / Execução	Total			
Order / Orden / Orden	Country / País	Competitor / Competidor / Concorrente	30	30	15	15	20	10	10	20		POS	Comments / Comentarios / Comentários
1	Pais 1	Femenino Amateur Competidor 1									0		
2	Pais 2	Femenino Amateur Competidor 2									0		
3	Pais 3	Femenino Amateur Competidor 3									0		
4	Pais 4	Femenino Amateur Competidor 4									0		
5	Pais 5	Femenino Amateur Competidor 5									0		
6	Pais 6	Femenino Amateur Competidor 6									0		
7	Pais 7	Femenino Amateur Competidor 7									0		
8	Pais 8	Femenino Amateur Competidor 8									0		
9	Pais 9	Femenino Amateur Competidor 9									0		
10	Pais 10	Femenino Amateur Competidor 10									0		

ANEXO 3

Duplas - TECHNICAL / TECNICO / TECNICA													
		Pole tricks / Trucos de Pole - 150										<div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 2px;">TOP 10</div> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 2px;">ARGENTINA</div> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 2px;">RESET</div>	
		Streight tricks on the pole / Trucos de Fuerza en la barra / Truques de força na barra	Contortion and Flexibility tricks / Trucos de Flexibilidad y contorsión / flexibilidade e Contortion	Spinning pole / Pole Giratorio / Bar giratório	Drops / Caídas / Quedas	Spins and flights together (only one touches the pole) / Giros y voladas juntos (uno solo toca el	Synchronized parallel tricks sequence / Secuencia de trucos paralelos sincronizados / Paralelas truques de sequência	Equilibrium based doubles tricks / Trucos en dupla basados en equilibrio / Truques duo com base em balanco	Interlaced tricks / Trucos entrelazados / truques entrelaçados	0	Total		
Order / Orden / Orden	Country / País	Competitor / Competidor / Concorrente	30	30	20	20	10	10	10	0		POS	Comments / Comentarios / Comentários
1	Pais Dup 1	Duplas 1									0		
2	Pais Dup 2	Duplas 2									0		
3	Pais Dup 3	Duplas 3									0		
4	Pais Dup 4	Duplas 4									0		
5	Pais Dup 5	Duplas 5									0		
6	Pais Dup 6	Duplas 6									0		
7	Pais Dup 7	Duplas 7									0		
8	Pais Dup 8	Duplas 8									0		
9	Pais Dup 9	Duplas 9									0		
10	Pais Dup 10	Duplas 10									0		