

International Pole Sports Federation

ULTRA Pole Championships

Rules & Regulations 2019 / 2020



www.polesports.org

Copyright © 2019 IPSF

この文書は IPSF の発行した英語版を日本語へ訳したもので、英語版が原本となります。英語版と日本語版に解釈の違い、不明瞭な説明や解釈の捉え方に違いがある場合は英語版が優先されます。

本書は、IPSF に認定された競技大会のみに使われるものとします。

IPSF の許可なく、本書の複製や使用を行うことは、違法行為となることがあります。



ウルトラポールとは

ウルトラポールとは、バトル形式で行われるフリースタイルのポールで競うものであり、フリースタイルで行うポール競技者達の中で勝ち抜いた者がULTRA POLE World Champion 20XXの優勝者として称号を得る。ウルトラポールバトルは2分間であり、それぞれの挑戦者は最大で30秒ずつ対戦相手を負かすべくポールを競い、時間が来たら対戦相手と交代、それを2回繰り返し2分のバトル終了となる。何秒以上という最小タイムリミットは無い。これらのワンオンワンのバトルはフリースタイルで行うものであり、事前に決められたルーティンではない。

スコアシステム

ウルトラポールバトルの採点システムは、審査員による、5つの主要アプローチ/評価に基づいて行われる。スコア採点システムはウルトラポールのフリースタイルが称賛されるような形になっているかどうかも着目する。次の5つの評価項目は、それぞれのバトルの挑戦者の組み合わせによっても異なった評価となり得る。

5つの評価項目：

1. バトルラウンド
2. 技の難易度
3. テクニカルスキル
4. プレゼンテーション力
5. 全体のパフォーマンス力

挑戦者が各自のラウンドを交代しながら2分間で競うバトルである。30秒を超えて踊ることはできない。自分のポールチャレンジが終わると対戦相手がポールチャレンジを行い、また自分のポールチャレンジの番となる。それぞれのラウンドを2分間のバトルで同じ回数平等に行われなければならない。

3名の資格のある審査員（そのうち一人はマスタージャッジである）が全ての評価基準にそって客観的に審査する。総合点が一番高い者が優勝者となる。それぞれの挑戦者は下記のような形式によって審査される。



FREESTYLE ULTRA POLE SCORE SHEET – USE AS A GUIDELINE ONLY

ATHLETE 1(LEFT):挑戦者 1 (左)	ATHLETE 2 (RIGHT):挑戦者 2 (右)	JUDGE:審査員名	
JUDGING SCALE:	優れている方: 全ポイントを付与	劣っている方: ポイント無し	
BATTLE ROUNDS バトルラウンド	35 POINTS	A1	A2
Visual impact ビジュアルインパクト	5	5	5
Musical integration 音楽解釈	5	5	5
Dynamic Flow ダイナミックフロー	5	5	5
Creative stunts クリエイティブな離れ業	10	10	10
Trick innovation トリックの新しさ	10	10	10
DEGREE OF DIFFICULTY 技の難易度	25 POINTS		
DOD – Stunts 離れ業	5	5	5
DOD - Pole Strength パワーカ	5	5	5
DOD - Pole Flex/contort 柔軟力	5	5	5
DOD – Spin スピン	5	5	5
DOD - Base work ベースワーク	5	5	5
TECHNICAL EXECUTION テクニカルスキル	10 POINTS		
Power and control パワー/コントロール	5	5	5
Stunts and skills 離れ業/スキル	5	5	5
PRESENTATION プレゼンテーション力	20 POINTS		
Explosive Energy 爆発的エネルギー	5	5	5
Sustained Stamina: Effortless battles スタミナ/楽にこなす力	5	5	5
Projection, attitude and confidence 表現、表情、自信	5	5	5
Crowd engagement 観客の引き込み	5	5	5
OVERALL PERFORMANCE 全体パフォーマンス	10 POINTS		
Impact and Memorability インパクトと印象を残す	5	5	5
Motivational モチベーション	5	5	5
	SUB TOTAL:		
DEDUCTIONS 減点	- POINTS		
Fall 落下	-2		
Vulgarity (vocal and clothing) 下品さ	-3		
Break in battle conversation 割り込み	-3		
TOTAL POINTS (100 Possible)	TOTAL:		

スコアリング概説

スキル審査は、全ポイントを付与されるか、ポイント無しがどちらかの審査となる。対戦相手よりスキルで優れている場合、その挑戦者が全ポイントを得る。もし、対戦相手より優れていなかった場合、ポイントはもらえない。スコアシートはラウンドを公平に審査する為、またどのスキルが実行されたかされていないかを確認する為のガイドラインとして使用される。

スコアシステムの定義

1. バトルラウンド

バトルラウンド分野は、本質的なバトルの概観に着目し、どのようにして挑戦者が様々なムーブメントや構成の組み合わせをフリースタイルで実行しているかを審査する。

ビジュアルインパクト:

これは、審査員に与えるバトルでの視覚的描写のインパクトのことであり、視覚的にも観客との会話においても全体を通してwow factor(驚くべき要因)を与えられているかを審査する。

クリエイティブな離れ業:

どれくらいクリエイティブ性がポールチャレンジに含まれているか？挑戦者は革新的な思考や発想力をもって離れ業を行い、対戦相手とのバトル会話の受け答えができているか？審査員はまた、それぞれの離れ業の合間、移行する際のクリエイティブ性をもみる。

ダイナミックフロー:

フリースタイルの大会であるため、審査員は止まることなく常に動き、流れるように素早いペースでポールチャレンジを実行することを求めている。そのため審査員は、挑戦者のスムーズにバトル会話の受け答えが途切れなく続いているトランジション力をみる。

音楽解釈:

使用音楽は大会オーガナイザーによって提供されるため、挑戦者はその場で提供された音楽に対し自身のフリースタイル力を音楽に合わせ、解釈し実行しなければならない。挑戦者はその音楽を利用して、音楽の予測をしながらバトルをしなければならない。

トリックの新しさ:

このウルトラポールは、挑戦者の新しい、独自で生み出したトリック、技のコンビネーションやアイデアを見せるに恰好な場所であると言える。審査員は、一般的ではない、これまで見たことのないトリックを挑戦者が創意工夫をし、ウルトラポール形式を進化させていく理解力があるかを見ており、高評価の対象となる。

2. 難易度

審査員はバトルラウンドで行われる構成技や動きの難易度のレベルを審査する。これは下記項目に分かれている：

離れ業:

これは人並み外れた離れ業を含んだコンビネーションが行われているかの難易度をみる。

ポールのパワーカ:

審査員はバトルラウンドに含まれている動きのパワーカ、力強さの難易度をみる。

ポールの柔軟カ / コントーション:

審査員はバトルラウンドに含まれている柔軟技またはコントーショントリックの難易度をみる。

スピン:

審査員はバトルラウンドで行われるスピンの組み合わせやスピニングカの難易度をみる。

ベースワーク:

ベースワークとはバトルラウンドで行われるいかなるフロア上、またはフロアベースの動き、コンビネーション、ムーブメントを他の構成トリックや動きとどのように繋ぎ合わせているかの難易度をみる。

3. テクニカルスキル

このセクションでは、バトルラウンドで行われる挑戦者の実際のテクニカル技術をみる。下記項目を審査:

パワー/コントロールカ:

審査員はバトルラウンド全体を通してのパワーカとコントロールカをみる。挑戦者は各自のラウンドを力強く完全にこなし、ポールチャレンジ技の実行コントロールカが必要。

離れ業/スキル:

難易度セクションでは、単に行われる離れ業の難易度がどうかを審査するが、このセクションでは、バトルラウンド全体で行われる技の技術力と同様に離れ業をどうに行うかの実行能力を評価する。審査員は行われる技の完成度と熟達度をも審査。

4. プレゼンテーション

このセクションではバトルラウンド全体で繰り広げるプレゼンテーション力が、観客を楽しませるもので、交戦的で、エネルギーに満ちたものであるかを審査。

爆発的エネルギー:

ウルトラポールは高いエネルギーを持って構成、進行していく大会である為、審査員は挑戦者の爆発的エネルギー力が適切に提示されているか、また動きが音楽の盛り上がりには合わせているかをみる。

持続的なスタミナ/楽にこなすバトル力:

挑戦者は全バトルを通して持続的なスタミナを持っていなければならない。この大会は高いエネルギーの要るスポーツである為、審査員は挑戦者が持続力/スタミナレベルが衰えていくかどうかをみる。

表現、表情、自信:

このセクションは観客、審査員、そして対戦相手に対して挑戦者がどのようにプレゼンをするか、ステージ力、カリスマ性、対戦相手への態度と自信がどのようであるかを審査。

観客の引き込み:

挑戦者は観客を引き込まなければならない。観客をより引き込んだ挑戦者が、より高評価を受ける。これは、ウルトラポールが他のポール大会と違う大きな構成ポイントとなっている。

5. 全体パフォーマンス力

ウルトラポールは対戦的である為、審査員は下記項目についてパフォーマンス全体において挑戦者を審査:

インパクトと印象を残す:

審査員はWowFactor（ワオファクター；アッと驚かせる要因）を求めている。どれほどのインパクトを挑戦者はバトルラウンドを通して与えているか？このパフォーマンスは座っている観客を立たせ、注目し、翌日も忘れられないほど印象を残すか？明日になっても人々が話題にするものであるか？

モチベーション:

この挑戦者のデモンストレーションが未来の次なるポールチャレンジャーを駆り立てる任務を果たすだろうか？審査員はポールの歴史の中で人々を駆り立てるようなパフォーマンスをしているかをみる。挑戦者のバトルを見て今にもやりたくなったり、参加したくなるような気持ちにさせるものがあるか。

6. 減点

落下:

審査員は都度減点を行う。落下の定義は、突然、素早くコントロールされることなく下降し、挑戦者が床に落ちることを指す。

下品さ（発言、衣装、行動の）:

審査員は挑戦者が下品であるとみなした場合（衣装、ジェスチャー、発言など）減点を行う。観客に対して下劣で不敬な態度や行動をとった挑戦者は資格剥奪となる。一方で小さな衣装の不備（肩ひもが落ちるなど）は、ウルトラポールという集中力と高エネルギーを必要とする大会である点を考慮して大目にみるが、程度の大きい衣装の不備（下のボトムスがずれ落ちたり、トップスのカッティングが過度にきわどい、衣装が外れて脱げたり、対戦相手に危険を伴うようなもの）は減点となる。性器部分が露出するような不備は即座に資格剥奪となる。

バトルへの割り込み:

挑戦者がバトル時間を独占し、対戦相手のポールチャレンジをできなくしたり、相手のラウンドを明け渡すことをしなかった場合減点となる。この減点はマスタージャッジが行う。

7. ルール

7.1 バトル規定

- バトルは男女別々で開催。
- 参加可能な年齢はWorld Ultra Pole Championships開催時に16歳以上でなければならない。
- 各バトルは2分ちょうどである。
- 各挑戦者は時間が来たら対戦相手に交代しなければならない。
- 各挑戦者のラウンドでの1回ごとのポールチャレンジ時間は30秒を超えてはならない。
- 各バトルの試合終了時間はホーン（クラクション）/アナウンサーによって合図される。
- バトルはノックアウトラウンド形式。
- 各ラウンドの勝者が次の試合ラウンドへ進み、ファイナル優勝者が決まるまでの勝ち抜き戦となる。
- バトル対戦への予期せぬ割り込みがあった場合は減点となる。
- 最も優れたポール上でのトリックやコンビネーション/離れ業に対して最も高いスコアが与えられる。
- 挑戦者同士や観客との交流（ふざけたり、からかいを含めた）は認められており、積極的に促進するが、挑戦者同士が触れあいや、不敬な言動は禁止。
- ノックアウトラウンド試合で勝ち抜き残ったものがファイナル優勝者となる。
- バトルは3位が決まるまで行われる、つまり2回戦目で敗者になった者同士が3位の座を争うべく対戦する。
- 最終対戦の組み合わせは大会主催者側の裁量によって行われるが、必要とあればヘッドジャッジに相談をしてもよい。

7.2 審査 規定

- 3名の審査員が各バトルを審査する。
- 審査員のうち一人はマスタージャッジである。
- 各審査員が全ての項目を審査する。
- 各審査員がスコアによって決まった（スコアシートを基に決まった）勝者がどちらであるかを指し示すラケットを持ち上げて公表。
- 審査員は各スキル項目についてどちらの挑戦者の方が卓越しているかを審査しスコアシートを作成する）

7.3 ポール

- 各挑戦者につき1本のポールを割り当てる。
- ポール間の距離は3メートルである。
- 使用するポールは45mmのプラスポール。
- ポールは2本ともスタティックポールである。
- 開催側は挑戦者の行う離れ業に対する安全の確保の為、安全保護マットの使用が可能。安全保護マットの使用の有無は大会開催側が挑戦者に事前に知らせる。
- ポールは各ラウンドごとに清掃される。
- クラッシュマットは大会開催側によって提供される。

7.4 音楽

- 音楽は開催側で用意される。
- 音楽はランダムにプレイされる。
- 音楽の速さは120から140BPMのものとなる。

7.5 衣装/ヘア/メイクアップ

- 選手は自身で衣装を決めることができる、ストリート系またはアーバンスタイルに限らない。
- 裸足、または足のプロテクターを履いても良い。スニーカーも可。
- メイクアップは自由、どんなスタイルでも可。
- ヘアスタイルも自由である。
- フェイスペイント、ヘアピース、帽子は固定されているものであれば可。
- もし衣装の一部が落ちた場合、挑戦者はバトル終了後にステージから必ず持ち去ること。

7.6 禁止事項

- ジュエリー、アクセサリ類の装着は禁止。
- 危険の可能性のある衣装のアイテムは禁止。
- マスクの着用は禁止。
- 衣装以外のアイテムの持ち込みは禁止、ステージ袖に置いて出ること。
- 下品や不敬な行動は禁止。
- 体のペイント、ローションや液体の使用は禁止。
- 小道具の使用は禁止。
- 火および可燃物の使用は禁止。