

ECLIPSA

POLE CUP

REGLAMENTO E INSTRUCTIVO 2025

INTRODUCCION

Presentamos la segunda edición de la competencia deportiva Eclipsa Pole Cup, un campeonato de pole dance donde los participantes puedan exponer el trabajo que vienen realizando y a la par foguarse con otros atletas del medio, posicionando a Medellín como una de las ciudades eje en la promoción y práctica de esta disciplina deportiva.

Eclipsa Pole Cup es un escenario donde los atletas convergen para mostrar sus habilidades únicas y su pasión por las artes aéreas. A medida que las luces se atenúan y las emociones se elevan, se revela un mundo de elegancia y poder que trasciende la gravedad y lleva el arte del pole dance a nuevas alturas.

Daremos pautas sencillas y claras pero no menos específicas, a ser aplicadas en base a criterios claros y transparentes, bajo la mirada de un jurado notoriamente especializado y experimentado. Es en este marco que se extiende el presente REGLAMENTO, que regirá los términos y condiciones de la competencia.

Email: info@eclipsapolecup.com

Web: www.eclipsapolecup.com

IG: [@eclipsapolecup](https://www.instagram.com/@eclipsapolecup)

WhatsApp +57 3234369090

2. OBJETIVOS

El presente Reglamento tiene como objetivo establecer las pautas de mayor relevancia que regirán la inscripción, campeonato y premiación de la competencia. Encontrarán en él, el contenido de mayor pertinencia a tal fin: información respecto de categorías, niveles, requisitos para la participación, puntajes y todo aquello que el participante necesita conocer para acondicionar su entrenamiento en miras a la competencia.

Los interesados y participantes podrán comunicarse a través de los canales de contacto para evacuar dudas e incertidumbres, y serán informados en prudente tiempo y forma de las especificaciones complementarias a lo dispuesto en el presente Reglamento.

3. ETAPAS DE LA COMPETENCIA

Eclipse Pole Cup será una competencia donde los pole dancers tanto principantes como profesionales podrán enseñarnos sus estilos únicos y diversos. Desde sport, Art hasta exotic son bienvenidos.

INICIO POSTULACIÓN	Martes 13 de Agosto
CIERRE POSTULACIONES ETAPA 1	Viernes 27 de Septiembre
CIERRE POSTULACIONES ETAPA 2	Viernes 15 de Noviembre
CIERRE POSTULACIONES ETAPA 3	Viernes 17 de Enero
FECHA LIMITE ENVIO MUSICA	Viernes 24 de Enero
FECHA LIMITE PREGUNTAS	Viernes 24 de Enero
FECHA LIMITE ENVIO SEGURO MEDICO	Viernes 31 de Enero
PRUEBA DE TUBOS Y MÚSICA, ENTREGA DE KITS	Viernes 14 de Febrero
CAMPEONATO	Sábado 15 y Domingo 16 de Febrero 2025

No se realizarán excepciones ante el incumplimiento del cronograma a menos que exista una causa grave y fehaciente que justifique la demora por no más de una semana desde la fecha límite para el cumplimiento del requisito en cuestión.

De acuerdo a la cantidad de atletas inscritos se confirmará la fecha de prueba de tubos y salida de los atletas.

4. LUGAR Y FECHA

La competencia tendrán lugar en la Ciudad de Medellín, República de Colombia, los días [15 y 16] del mes de [Febrero] de 2025. Lugar se informará oportunamente.

5. INSCRIPCIÓN Y COMPETENCIA

5.1. Inscripción

Puede participar de la competencia toda persona de cualquier nacionalidad, mayor de 8 años, sin distinción de género, que cumpla con las directivas dispuestas en el presente Reglamento. No podrán participar personas embarazadas ni personas que no se encuentren médicamente aptas para realizar la actividad.

Quien desee participar de la competencia deberá cumplir con los plazos establecidos en el cronograma:

A. Ingresar al sitio web www.eclipsapolecup.com y completar el formulario de inscripción online con:

A.1. Su información personal.

A.2. Sus antecedentes en la práctica de la disciplina.

A.3. La aceptación de los términos y condiciones de la competencia, que contará con el carácter de declaración jurada.

B. Abonar el arancel correspondiente a su categoría y nivel, de acuerdo a lo establecido en el punto 7 del presente Reglamento.

C. Enviar una copia del comprobante de pago del arancel de preselección a info@eclipsapolecup.com, de acuerdo a lo establecido en el punto 7 del presente Reglamento.

Se considera inscrito todo aquel que complete los items anteriormente mencionados en su totalidad.

5.2. Competencia

Todos los atletas deberán en el plazo establecido dentro del cronograma, confirmar su participación a través del cumplimiento de los siguientes requisitos, de acuerdo a lo establecido en el punto 7 del presente Reglamento:

A. Pago del arancel de atleta correspondiente a la categoría y rango inscrito, de acuerdo a lo establecido en el punto 8 del presente Reglamento.

B. Envío de una copia escaneada del comprobante de pago del arancel del atleta a info@eclipsapolecup.com.

C. Envío de copia de certificado Afiliación a seguridad social emitido por la entidad reglamentaria a info@eclipsapolecup.com; en caso de ser participante internacional copia de su seguro Vigente con cobertura en Colombia.

D. Envío de la pista de audio a utilizar, también pueden enviar video a reproducir en la pantalla (en formato mp4 y bajo la siguiente denominación: apellido y nombre, categoría, nivel) a info@eclipsapolecup.com. No estará permitido el cambio de música

una vez que el organizador confirme la recepción del mismo.

6. ARANCELES Y FORMAS DE PAGO

El valor de la inscripción será:

Atletas Colombiananos \$170.000 ETAPA 1/\$200.000 ETAPA 2 / \$ 230.000 ETAPA 3.

Atletas Internacionales \$50 USD / \$55 USD / \$65USD

Acompañante Backstage Se deberá abonar un valor idéntico al que se publicará como valor de la entrada general en venta anticipada.

Los aranceles deberán ser abonados en las fechas establecidas en el cronograma y mediante alguna de las siguientes formas de pago:

A. Mediante transferencia bancaria (solicitar datos de la cuenta por privado a info@eclipsapolecup.com).

B. Mediante Paypal. El participante asume el valor de la comisión cobrada por la entidad. Atletas de Ecuador tendrán la posibilidad de hacer depósito o transferencia a cuenta Pichicha o Produbanco.

Si el medio de pago elegido requiriera del abono de una tarifa extra por el uso del servicio, esa tarifa será abonada por el participante.

7. DIVISIONES Y CATEGORIAS

7.1. Divisiones

Los interesados podrán elegir participar en una de las siguientes divisiones, de acuerdo a su edad, género y nivel de manejo de la disciplina:

Todas las **divisiones** y categorías son mixtas.

Duplas y atletas individuales (ECLIPXOTIC Y ECLIPSART) Pole Exotic no tendrá habilitada la división menores

Menores	8 a 17 años
Adultos	18 a 39 años
Master	+ 40

Atletas Individuales (ECLIP SPORT)

Kids	8 a 11 años
Juvenil	12 a 17 años
Adultos	18 a 29 años
Adultos	30 a 39 años
Master A	40 a 49 años
Master B	+ 50 Años

Elige Brillar

7.2. Niveles de Experiencia

AURORA A

Para atletas que tienen su primera experiencia en competencias, que llevan pocos meses de entrenamiento en el deporte (máximo 24 meses).

AURORA B

Para atletas que han competido previamente, tienen poca experiencia y llevan (máximo 36 meses) practicando la disciplina.

NEBULOSA A

Para atletas que han competido previamente, o han participado de presentaciones internas en sus academias, estos atletas tienen mayor experiencia en la disciplina.

NEBULOSA B

Para atletas que han competido previamente, o han participado de presentaciones internas en sus academias, estos atletas tienen mayor experiencia en la disciplina.

ESTRELLA

Para atletas que han competido previamente en otras categorías y divisiones, tienen gran experiencia en la disciplina. Pueden ser profesores.

COMETA – EXHIBICIÓN

Es un espacio inclusivo y sin presiones donde los atletas pueden mostrar su pasión, creatividad y habilidades en el pole dance sin la preocupación de la competencia.

El atleta será libre de presentarse en la categoría que elija, sin embargo será juzgado por sus destrezas en el manejo de la disciplina y reubicado de categoría si fuera el caso.

7.3. Categorías

ECLIPXOTIC

En esta categoría los tacones son un elemento junto al pole, para impresionarnos con tus movimientos y fluidez.

En esta categoría la musicalidad y uso de los tacones de forma correcta y adaptado a su estilo (hard, flow, old school, adaptación personal), es lo más representativo e importante, En ECLIPSA queremos dejar volar tu imaginación creando para esta categoría una coreografía única que nos seduzca con movimientos correctamente ejecutados llevados

por la intención del ritmo musical escogido, estos pueden ser movimientos líquidos e infinitos, o marcados y explosivos, todo va a depender de tu estilo y creación, sabiendo que todos los estilos y la fusión de los mismos son válidos.

La sensualidad es una característica inherente del exotic pole, pero te llevamos a un desafío mayor invitándote a crear una obra que logren despertar la atención del teatro, llevando la energía del mismo a otro nivel.

El uso del pole giratorio o de 2 poles es opcional el atleta tendrá la libertad de elegir cual usar; sin embargo en esta categoría debes cumplir con algunos requerimientos técnicos.

ECLIPSART

Esta categoría te permite hacer una puesta en escena, usar accesorios, elementos por medio de los cuales nos cuentes la historia con la que quieres brillar. La coherencia entre tu historia, la música, el vestuario y los elementos escenográficos que uses será la clave para eclipsarnos. Esta categoría es libre de requerimientos técnicos.

ECLIPSPORT

Si tu estilo es mas dinámico, deportivo, esta categoría es para ti! Tiene una guía de trucos y requerimientos técnicos que debes cumplir.

De acuerdo al grupo de inscritos por división, se realizará sorteo para garantizar la homogeneidad de los niveles y categorías. Siendo así subdivididos con el máximo de 5 atletas por grupo.

Quienes cuenten con la edad necesaria para participar de las categorías Infantil o Juvenil podrán elegir entre inscribirse en la categoría correspondiente a su rango etario o en la categoría correspondiente a su nivel en el manejo de la disciplina.

8. REGLAMENTO GENERAL

8.1. Participantes

Los participantes menores de edad (entre 8 y 17 años) deben firmar el consentimiento con sus padres y el día del evento estar acompañados por un adulto responsable.

Los participantes deben acatar las normas dictadas en este reglamento.

Los participantes deberán realizar las pruebas de tubos el día estipulado y reclamar su kit de deportista, de no hacerlo en los horarios estipulados no podrá reprogramarse.

Los participantes de la competencia se atenderán a los siguientes lineamientos:

- A. Consulte a su médico antes de participar el cualquier tipo de actividad física.

B. No podrán tener contacto en forma privada con los jurados ni podrán haber sido entrenados por ellos para la competencia.

C. Deberán mantener el decoro, la buena conducta y el respeto hacia sus competidores, miembros del jurado, miembros de la Organización, miembros de la Dirección y el personal asistente durante todas las etapas de la competencia.

D. No podrán referirse en forma injuriosa o irrespetuosa hacia otros participantes, miembros del jurado, miembros de la Organización, miembros de la Dirección o en la competencia durante todo el tiempo que transcurra entre la apertura de las inscripciones y la finalización de la competencia.

E. Ceden el derecho al uso de todas las imágenes de su persona tomadas durante la Final.

F. Autorizan a la Organización y a la Dirección a utilizar su nombre e imagen con fines publicitarios, comerciales y de promoción de la competencia y de sus ediciones posteriores sin compensación u obligación económica.

G. Aceptan conocer que todo el material fotográfico y videográfico producido en el marco de la competencia se considera propiedad de la Organización y de la Dirección.

H. Declaran conocer, entender y aceptar voluntariamente todas las disposiciones del presente Reglamento.

I. Declaran conocer y aceptar que la disciplina practicada es de alto riesgo y, por tanto, aceptan en forma voluntaria sus riesgos y asumen la responsabilidad de velar por minimizar la posibilidad de accidentes que pudieran afectar su integridad física durante de la competencia.

J. Son responsables de la veracidad de toda la información brindada en cumplimiento de los requisitos del presente Reglamento.

K. No podrán participar de las presentaciones presenciales de la competencia bajo los efectos del alcohol o drogas.

L. Deberán asistir el día de su participación en la competencia con un documento que acredite su identidad (oficial, original y válido como identificación en el país) y presentarlo cuando se lo solicite.

M. Deberán estar presentes al momento de anuncio de finalistas y de la premiación, o en todo momento en que se les haya requerido.

N. Deberán mantener las instalaciones del teatro limpias y en perfectas condiciones.

O. Responderán económicamente, en forma personal, por todo daño que ocasionen en las instalaciones del teatro. De corresponder, deberán resarcir a la Organización y a la Dirección por cualquier daño, gasto o reclamo ocasionado en virtud de su acción u omisión.

8.2. Aspectos obligatorios de las presentaciones

8.2.1. Duración de la presentación

De acuerdo al nivel en el que el competidor se encuentre inscrito, deberá ajustarse a los siguientes parámetros de duración de su presentación:

Aurora A:	Máximo 00:02:30 minutos
Aurora B:	Máximo 00:02:45 minutos
Nebulosa A:	Máximo 00:03:30 minutos
Nebulosa B:	Máximo 00:03:30 minutos
Estrella:	Máximo 00:04:00 minutos
Cometa:	Libre

No será juzgado ningún movimiento que se ejecute por fuera del tiempo máximo permitido de acuerdo al nivel del competidor.

La duración mínima en todas las categorías es de 30 segundos menos que el máximo indicado.

8.2.2. Pole giratorio

El competidor, durante su presentación, deberá cumplir con un tiempo mínimo de contacto activo con el pole giratorio (cada momento de contacto suma para llegar al tiempo requerido), que será distinto para cada una de las categorías. Para la categoría Kids no es obligatorio. El tiempo mínimo de contacto con el pole giratorio para cada una de las categorías será el siguiente:

CONTACTO ACTIVO la utilización de la barra para la realización y ejecución de un giro o trucos con la barra girando y con los pies en el aire.

Nota: al perder el contacto activo , el cronometro se detendrá automáticamente , hasta el próximo contacto activo . El tiempo de giratorio puede ser distribuido durante toda la coreografía .

Aurora A:	Mínimo 00:00:30 segundos
Aurora B:	Mínimo 00:00:30 segundos
Nebulosa A:	Mínimo 00:00:50 segundos
Nebulosa B:	Mínimo 00:00:50 segundos
Estrella:	Máximo 00:01:00 minutos
Cometa:	Libre

8.2.3. Trucos obligatorios y prohibidos por niveles de experiencia y categoría

8.2.3.1. Categorías Eclixotic y EclipsArt

No cuentan con trucos obligatorios, debe cumplir con las condiciones de tiempo.

En el escenario, dispondremos de dos tipos de tubos: uno estático y otro giratorio. Los artistas podrán utilizarlos durante el tiempo que consideren necesario para su performance. No existe obligación de usar ambos tubos; esta decisión queda a discreción de cada atleta, siempre y cuando su elección esté en consonancia con la propuesta escénica que desean presentar

8.2.3.2. Categoría EclipSport

Ver ANEXO 1

Escenario

Los Pole a usar tanto estático y giratorio es de 45mm de diámetro, 4 metros de altura. Ubicados a la derecha el fijo y a la izquierda el giratorio, teniendo como referencia la espalda del atleta. Los tubos entredrán 2 metros de distancia entre ellos, esta distancia esta sujeta a cambios de acuerdo a parametros del teatro.

Música

El competidor podrá elegir libremente la pista de audio a utilizar durante su presentación, dentro de los siguientes parámetros: 1) la pista de audio no podrá durar más tiempo que el requerido para el nivel (y su rango de tolerancia); 2) la pista de audio no podrá ser idéntica a la de otro participante (tendrá prioridad quien la haya informado primero a la organización); 3) la pista de audio podrá incluir cortes, ediciones, mash-ups o combinación de dos o más canciones/pistas de audio.

La música deberá ser enviada a través de un correo electrónico a info@eclipsapolecup.com en formato MP4 en las fechas estipulados. La competencia contará con pantallas donde podrán proyectarse videos. Una vez cumplidas las fechas la música no puede ser cambiada. Además, el competidor deberá llevar consigo una memoria USB que contenga el material de audio en caso de que sea requerido

Vestuario

El competidor podrá elegir su vestuario y maquillaje libremente, dentro de los siguientes parámetros: 1) el vestuario deberá tener relación y armonía con la coreografía a presentar; 2) el vestuario deberá cubrir por completo las partes íntimas; 3) el uso único (es decir, sin ropa que los cubra) de prendas de vestir estilo tanga, hilo dental y pezoneras (o similar) estará prohibido (el incumplimiento de esta prohibición se considerará "exhibición de partes íntimas" a los fines del presente Reglamento); 4) el vestuario no podrá alterar la calidad del grip (agarre) de las manos en contacto con el pole; 4.1) No se permitirá el uso de vestuario hecha de cuero, goma, látex o similar en corvas y manos 5) estará permitida la utilización de calzado acorde a lo referido en el punto 9 del presente Reglamento; 6) estará permitida la utilización de rodilleras. 7) no se permite el body painting ya que no puede estar en

contacto con la barra el maquillaje.

Accesorios y Acompañantes

Durante la actuación, está permitido el uso de diversos accesorios y utilería, siempre y cuando no involucren líquidos, fuego, arena, polvos, agujas, confeti, armas reales o cualquier otro elemento que pueda poner en peligro la seguridad del competidor o de otros participantes.

Los accesorios deben ser fáciles de montar y desmontar del escenario en un máximo de 2 minutos. En cuanto al calzado, se permiten tacones sin plataforma, zapatos, botas y zapatillas de danza en esta competencia, pero se prohíben los guantes antideslizantes.

Deben relacionarse en el formulario los accesorios a usar en el performance.

Es necesario que, con anticipación, se registren las personas que estarán en el escenario junto a cada participante. Cada artista recibirá un formulario de registro en el que deberán proporcionar su información de seguro médico. Es importante destacar que este registro no garantiza la entrada de estas personas al teatro para presenciar el resto de la competencia. Aquellos que deseen ver otras actuaciones deberán adquirir sus entradas por separado.

En la actuación, se permite que las personas tengan contacto con los tubos, pero es importante señalar que esto no se tendrá en cuenta para el puntaje técnico. Además, no conllevará ningún costo adicional para el atleta en concepto de inscripción

8.3. Aspectos permitidos en las presentaciones

Durante las presentaciones estará permitido (opcionalmente):

- A. La utilización de calzado (zapatos de baile, calzado de ballet, calzado deportivo, etc.).
- B. La utilización de grips sobre las manos y el cuerpo (Addherence, Dry Hands, Fulltack, magnesio).

8.4. Aspectos prohibidos en las presentaciones

8.4.1. Aspectos generales

Durante las presentaciones estará prohibido:

- A. Arrojar objetos al público.
- B. Utilizar elementos peligrosos para sí mismos, para otros competidores, para el público o para la integridad del espacio (pinturas, elementos inflamables, elementos cortantes, armas, etc.), y todos aquellos elementos que contraríen las previsiones dispuestas en el punto 9 del presente Reglamento respecto de elementos escénicos.
- C. Utilizar prendas que contraríen lo dispuesto en el punto "Vestuario" del presente Reglamento.

- D. Utilizar elementos escénicos no declarados oportunamente.
- E. Utilizar elementos (joyería, accesorios, piercings, etc.) que puedan dañar los poles.
- F. Utilizar aceites y cremas corporales.
- G. Utilizar resina.
- H. Utilizar elementos que arrojen residuos dentro o fuera del escenario y requieran de limpieza posterior del espacio.

9. CRITERIOS DE EVALUACION

Para la evaluación de las presentaciones se utilizarán criterios técnicos y criterios artísticos, de acuerdo al detalle expuesto a continuación.

La mesa de jurados estará compuesta por 3 jueces técnicos con experiencia en Pole Dance y 2 jueces controladores de tiempos y resultados.

Las evaluaciones serán registradas en planillas electrónicas en un formulario con los nombres de los jueces y serán mantenidos en privado. La decisión del Jurado en definitiva y no hay espacio a reclamos.

9.1. Criterios Técnicos

Elementos de fuerza	Se evaluará la calidad, cantidad y dificultad (acorde al nivel) de los trucos y movimientos de fuerza, particularmente de aquellos obligatorios según la categoría (figuras de fuerza, deadlift), ejecutados durante la presentación.
Elementos de elongación	Se evaluará la calidad, cantidad y dificultad (acorde al nivel) de los trucos y movimientos de elongación, particularmente de aquellos obligatorios según la categoría (figuras de elongación), ejecutados durante la presentación.
Elementos dinámicos	Se evaluará la calidad, cantidad y dificultad (acorde al nivel) de las combinaciones dinámicas, particularmente de aquellas obligatorias según la categoría (combos, drops), ejecutados durante la presentación.
Elementos acrobáticos	Se evaluará la calidad, cantidad y dificultad (acorde al nivel) de los elementos acrobáticos, particularmente de aquellos obligatorias según la categoría (flips, jump in / jump out, regrips, acrobacias de piso), ejecutados durante la presentación.

Giros	Se evaluará la calidad y dificultad de los giros ejecutados durante la presentación.
Dominio del elemento	Se evaluará la calidad de dominio del pole (facilidad, limpieza y precisión en el armado y desarmado de trucos, transiciones, elementos dinámicos y elementos acrobáticos, manejo del pole giratorio –velocidad y control–, limpieza en ascensos y descensos).

9.2. Criterios Artísticos

Originalidad	Se evaluará la originalidad y novedad en los movimientos, trucos y transiciones.
Interpretación y teatralidad	Se evaluará la expresividad, teatralidad e interpretación durante toda la presentación, la capacidad de transmisión de emociones y la confianza escénica del competidor (seguridad en escena, conexión con el público, capacidad de entretener).
Composición coreográfica y musicalidad	Se evaluarán la armonía, fluidez, calidad, precisión, complejidad y ejecución de los movimientos en particular y de la coreografía en general, así como también el manejo musical y rítmico durante todo el transcurso de la presentación.
Maquillaje y vestuario	Se evaluará la elección del maquillaje y del vestuario en cuanto a su función expresiva y su armonía con la temática general de la presentación.
Líneas y terminaciones	Se evaluarán la postura, el uso del peso del cuerpo, la índole de los movimientos y el correcto dominio de pies y empeines.

10. PUNTUACIÓN, DEDUCCIONES Y DESCALIFICACIÓN

10.1. Puntuación

El puntaje máximo será de 150 puntos en total, divididos de la siguiente manera según la categoría:

- EclipXotic: 50 componente artístico y 100 componente técnico.
- EclipsArt: 45 componente técnico y 105 componente artístico.
- EclipSport: 82 componente técnico y 68 componente artístico.

Las evaluaciones se registrarán en planillas, El atleta recibirá los puntajes generales, detallando subtotales en criterios Técnicos, Artísticos y deducciones una vez digitalizados por parte de la organización, en un plazo no mayor a 15 días luego del evento.

EclipXotic:

COMPONENTE TÉCNICO	PUNT MAX
ELEMENTOS FUERZA	10
ELEMENTOS ELONGACIÓN	10
ELEMENTOS ACROBATICOS	10
GIROS	10
DOMINIO ELEMENTO	10
BASE PISO	10
FLUIDEZ Y MOVIMIENTO	10
MANEJO DE ZAPATOS	15
ACROBACIAS	5
FLEXIBILIDAD	5
SECUENCIAS	5
PUNTOS MAXIMOS 100	100

COMPONENTE ARTÍSTICO	PUNT MAX
ORIGINALIDAD	10
INTERPRETACION Y TEATRALIDAD	10
COMPOSICIÓN COREOGRÁFICA Y MUSICALIDAD	20
MAQUILLAJE Y VESTUARIO	5
LÍNEAS Y TERMINACIONES	5
PUNTOS MAXIMOS 100	50

EclipsArt

COMPONENTE TÉCNICO	PUNT MAX
EQUILIBRIO DE LOS ELEMENTOS	10
HABILIDADES TÉCNICAS EN EL POLE	10
LIMPIEZA DE LAS EJECUCIONES	10
ELEMENTOS ACROBATICOS	5
GIROS	5
DOMINIO DEL ELEMENTO	5
PUNTOS MAXIMOS 45	45

COMPONENTE ARTÍSTICO	PUNT MAX
ORIGINALIDAD	15
INTERPRETACION Y TEATRALIDAD	25
COMPOSICIÓN COREOGRÁFICA Y MUSICALIDAD	25
MAQUILLAJE Y VESTUARIO	20
LÍNEAS Y TERMINACIONES	20
PUNTOS MAXIMOS	105

EclipSport

COMPONENTE TÉCNICO	PUNT MAX
FUERZA	20
ELONGACIÓN	20
COMBO DE MOVIMIENTOS	10
ACROBACIA	10
GIRO EN TUBO GIRATORIO (ROTACIÓN MIN. 720°)	3
GIRO EN TUBO ESTÁTICO (ROTACIÓN MIN 360°)	4
REGRIP	5
JUMP IN / JUMP OUT.	5
DROP.	5
PUNTOS MAXIMOS 82	82

COMPONENTE ARTÍSTICO	PUNT MAX
ORIGINALIDAD	10
INTERPRETACION Y TEATRALIDAD	15
COMPOSICIÓN COREOGRÁFICA Y MUSICALIDAD	10
MAQUILLAJE Y VESTUARIO	20
LÍNEAS Y TERMINACIONES	13
PUNTOS MAXIMOS	68

10.2. Deduciones para todas las categorías

Se aplicarán a todas las categorías las siguientes deducciones (acumulables entre sí, sin tope máximo y, en los casos en los que nada se indica, repetibles), que se descontarán del puntaje total obtenido:

EclipXotic:

DEDUCCIONES	PUNT MAX
Incumplimiento de un obligatorio	10
Ejecución de truco prohibido	10
Reajuste o falla en la ejecución de un elemento	10
Caída del pole	10
Secarse las manos	5
Resbalarse o perder el equilibrio en el piso	10
Acomodarse el vestuario o el cabello	5
Finalizar la coreografía luego de finalizada la música (a aplicar por única vez)	5
Falla no intencional del vestuario o de un elemento escénico (a aplicar por única vez)	5
Defecto en las líneas	5
MAXIMO DEDUCCIÓ	75

EclipsArt

DEDUCCIONES	PUNT MAX
Reajuste o falla en la ejecución de un elemento	5
Caída del pole	10
Secarse las manos	5
Acomodarse el vestuario o el cabello	5
Finalizar la coreografía luego de finalizada la música (a aplicar por única vez)	5
Falla no intencional del vestuario o de un elemento escénico (a aplicar por única vez)	5
Defecto en las líneas	5
MAXIMO DEDUCCIÓ	40

EclipSport

DEDUCCIONES	PUNT MAX
Incumplimiento de elemento obligatorio	10
Ejecución de truco prohibido	10
Reajuste o falla en la ejecución de un elemento	5
Caída del pole	10
Resbalarse o perder el equilibrio en el piso o sobre el pole	5
Secarse las manos	5
Acomodarse el vestuario o el cabello	5
Incumplimiento de tiempo mínimo del pole giratorio (a aplicar por única vez)	10
Finalizar la coreografía luego de finalizada la música (a aplicar por única vez)	5
Falla no intencional del vestuario o de un elemento escénico (a aplicar por única vez)	5
Defecto en las líneas	5
PUNTOS MAXIMOS	75

10.3. Descalificación para todas las categorías

Serán motivo de descalificación los siguientes:

A. Abandono injustificado del escenario antes de la finalización de su presentación. Los únicos motivos justificados, en los que no se aplicaría la descalificación, son aquellos descritos en el punto 10.4. del presente Reglamento.

B. Incumplimiento de cualquiera de los compromisos del participante establecidos en el punto 8.1. del presente Reglamento.

C. Falsedad o inexactitud de la información brindada en el marco de su inscripción y participación.

D. Falta de cumplimiento de alguno de los requisitos de participación dentro de las fechas establecidas en el cronograma dispuesto en el punto 3 del presente Reglamento.

E. Incumplimiento de los aspectos prohibidos enumerados en el ANEXO 1

F. Exhibición de partes íntimas.

10.4. Posibilidad de repetir la presentación

Los competidores solo estarán justificados para abandonar el escenario antes de la finalización de su presentación sin ser descalificados en los siguientes casos:

- A. Inconvenientes en la reproducción de la pista musical.
- B. Inconvenientes técnicos de causa ajena al competidor.

10.5. Ganadores

Para cada nivel de cada categoría se anunciarán 3 puestos ganadores (en orden de tercero, segundo y primer puesto).

En caso de empate, obtendrá una mejor posición quien cuente con mayor cantidad de puntos en la sumatoria de (a) elementos técnicos. Si el empate persistiera, obtendrá una mejor posición quien cuente con mayor cantidad de puntos en la sumatoria de (b) elementos artísticos. Si aún persistiera, obtendrá una mejor posición quien cuente con mayor cantidad de puntos en el concepto de (c) originalidad. Si contaran con la misma cantidad de puntos en los totales de estos tres conceptos, se lo considerará un empate. En este caso, los competidores en cuestión compartirán el número de puesto y, si se tratara del primer lugar de su nivel y categoría, se repartirán el premio económico en partes iguales.

10.6. Premios

Se entregarán premios de los sponsors a los competidores anunciados ganadores de primer, segundo y tercer puesto y medallas correspondientes al lugar obtenido, obsequios de patrocinadores.

A todos los atletas medalla de participación.

Se otorgará mención especial mejor puntaje artístico, mejor puntaje técnico, mejor maquillaje, mejor vestuario, mejor puesta en escena.

Se entregarán:

4 pases directos a la competencia En Equilibrio. Chile

2 pases directos al IPSF/POLE FIRE en Colombia

1 pase directo al Revolution. Colombia

Se otorgarán premios en efectivo a los ganadores de 1ros puestos, la asignación será informada por nuestras redes sociales.

La dirección continua trabajando la premiación de más aspectos deportivos, esperen sorpresas.

11. ORGANIZACIÓN Y DIRECCIÓN

La competencia es organizada y dirigida por Leidy Marulanda Morales (en adelante, la "Organización").

La Organización y la Dirección:

- A. No se hacen responsables por el daño o pérdida de los objetos personales propiedad de los participantes que lleven consigo en el teatro el día de la final de la competencia.
- B. No se hacen responsables por los daños o perjuicios que por la participación de esta competencia pueda ocasionarse un atleta así mismo o a otras personas e incluso en el caso de terceras personas causen daño al participante.
- C. Pueden modificar las pautas establecidas en el presente Reglamento en cualquier momento.
- D. Decidirán sobre aquellas cuestiones no incluidas en el presente Reglamento, y su decisión será vinculante para todos los participantes.
- E. Pondrán a disposición de los participantes un profesional de la salud durante el transcurso de la Final de la competencia. En caso de lesión el profesional de salud tiene la decisión final, respecto de la continuidad de la/el candidato en competencia.
- F. Tendrán la decisión final en aquellos casos en que existan dudas respecto de la aplicación de alguna pauta del presente Reglamento, en base al criterio que considere apropiado.
- G. Políticas de devolución. **No Reembolsable:** Los valores pagados por inscripción no son aptos para devolución en caso de que el atleta decida retractarse de su participación en el evento.

12. ÉTICA DE LA COMPETENCIA

La competencia persigue valores de transparencia e igualdad que busca alcanzar en cada una de sus etapas, desde el inicio de su planificación hasta su finalización, y que anhela transmitir a sus participantes, jurados y público. Promueve, además, los valores transmitidos por la práctica del deporte (compañerismo, constancia, responsabilidad).

Tanto la Organización como la Dirección y los jurados de la competencia se regirán por los valores mencionados para dirigir su accionar, y nunca tomarán decisiones que se aparten de ellos.

13. TRATAMIENTO DE DATOS PERSONALES

Para el tratamiento de sus datos personales cumpliremos con la Ley 1581 de 2012 y las normas que la reglamenten. Para ejercer los derechos de actualización, rectificación, cancelación y oposición sobre sus datos personales, podrá dirigirse al correo electrónico el de la competencia.

14. DEFINICIONES TECNICAS DE LOS TRUCOS

Cascada (Cascade): Un movimiento en pole dance que implica una serie de transiciones fluidas y elegantes en las que el bailarín desciende desde una posición elevada en el pole hacia el suelo, creando un efecto visual de caída continua similar a una cascada. Durante una cascada, el atleta utiliza una combinación de movimientos de piernas y brazos, así como cambios de agarre, para descender de manera controlada y artística.

Deadlift (Levantamiento desde el Suelo): Un movimiento en pole dance en el cual el atleta comienza desde una posición sentada en el suelo y levanta su cuerpo hacia arriba, utilizando únicamente la fuerza de los brazos y la parte superior del cuerpo para agarrar del pole y elevarse. Durante un deadlift, el atleta debe mantener el control y la estabilidad mientras levanta sus piernas del suelo, llevando el cuerpo en una posición vertical o cerca del pole.

Drop (Caída): Un movimiento en pole dance que implica un descenso controlado desde una posición elevada en el pole hacia el suelo. Debe ser mínimo de un metro para que tenga valor en el puntaje. Durante un drop, el atleta utiliza una combinación de fuerza, equilibrio y técnica para descender de manera elegante y controlada, manteniendo la seguridad en todo momento.

Flip (Giro): Se refiere a un movimiento acrobático donde el pole dancer realiza un giro o voltereta en el aire, generalmente usando el pole como soporte o punto de pivote. Este movimiento puede incluir volteretas hacia adelante, hacia atrás, o laterales, y a menudo implica un alto nivel de fuerza, coordinación y control corporal.

Jump In / Jump Out (Entrada y Salida en Salto): Una secuencia de movimientos en pole dance que implica que el atleta se desplace desde el suelo hacia el pole o desde el pole hacia el suelo utilizando saltos y transiciones controladas. En la fase "Jump In", el atleta utiliza un salto o un movimiento similar para acceder al pole y comenzar una rutina. En la fase "Jump Out", el atleta realiza una transición desde el pole hacia el suelo de manera elegante y controlada, finalizando la rutina o preparándose para otra serie de movimientos.

Regrip (Cambio de Agarre): Un movimiento en pole dance que implica cambiar la posición de las manos o el agarre del pole durante una rutina. El cambio de agarre puede ser necesario para permitir la transición a diferentes movimientos o posturas en el pole.

ANEXO 1

		SPORT		
RANGOS		POLE	PISO	FLEX
AURORA A	SI	A. Figuras de fuerza. (2) B. Figuras de elongación. (2) C. Combo de 3 movimientos. (1) D. Giro en tubo estático. (1)	E. Acrobacia de piso. (1) F. Se debe dividir el tiempo entre trabajo de piso artístico (de interpretación y danza) G. uso de la barra fija y uso de la barra giratoria(obligatoria)	No hay un rango de flexibilidad específico y obligatorio
	PROHIBIDO	Todos los trucos obligatorios de la categoría Nebulosa, y estrella que no estén estipulados para su categoría y de la guía de movimientos nivel intermedio y avanzados. Inversiones aéreas, cascadas, drops, mortales, figuras, re-grips, flips, jump on, jump out, giro phoenix.		
AURORA B	SI	A. Figuras de fuerza. (3) B. Figuras de elongación. (3) C. Combo de 3 movimientos. (1) D. Giro en tubo estático. (1)	E. Acrobacia de piso. (2) F. Se debe dividir el tiempo entre trabajo de piso artístico (de interpretación y danza) , G. Uso de la barra fija y uso de la barra giratoria(obligatoria)	No hay un rango de flexibilidad específico y obligatorio
	PROHIBIDO	Todos los trucos obligatorios de la categoría Nebulosa, y estrella que no estén estipulados para su categoría y de la guía de movimientos nivel intermedio y avanzados. Inversiones aéreas, cascadas, drops, mortales, figuras, re-grips, flips, jump on, jump out, giro phoenix.		
NEBULOSA A	SI	A. Figuras de fuerza. (3) B. Figuras de elongación. (3) C. Combo de 4 movimientos. (1) D. Giro en tubo estático. (1) E. Giro en tubo giratorio (dos vueltas completas) F. Regrip (1)	G. Acrobacia de piso. (2) H. Se debe dividir el tiempo entre trabajo de piso artístico (de interpretación y danza) , I. Uso de la barra fija y uso de la barra giratoria(obligatoria)	El rango de flexibilidad obligatorio es de 160° a 180°
	PROHIBIDO	1.Todos los trucos obligatorios de la categoría Estrella que no estén estipulados para su categoría y de la guía de movimientos nivel intermedio y avanzados. Flips		
NUBULOSA B	SI	A. Figuras de fuerza. (3) B. Figuras de elongación. (3) C. Combo de 4 movimientos. (1) D. Giro en tubo giratorio (dos vueltas completas) E. Giro en tubo estático (una vuelta completa) F. Regrip (1) G. Jump in/ jump out. H. Drop	I. Acrobacia de piso. (2) J. Se debe dividir el tiempo entre trabajo de piso artístico (de interpretación y danza) , K. uso de la barra fija y uso de la barra giratoria(obligatoria)	El rango de flexibilidad obligatorio es de 160° a 180°
	PROHIBIDO	1.Todos los trucos obligatorios de la categoría Estrella que no estén estipulados para su categoría y de la guía de movimientos nivel intermedio y avanzados. Flips Acrobacias de piso avanzadas (ej. flic flac, rueda libre, paloma)		
ESTRELLA	SI	A. Figuras de fuerza. (4) B. Figuras de elongación. (4) C. Combo de 5 movimientos. (1) D. Giro en tubo giratorio (dos vueltas completas) E. Giro en tubo estático (una vuelta completa) F. Regrip (3) (soltar 3 veces el agarre) G. Jump in/ jump out. H. Drop I. Deadlift (1)	J. Acrobacia de piso. (2) K. Se debe dividir el tiempo entre trabajo de piso artístico (de interpretación y danza) , L. Uso de la barra fija y uso de la barra giratoria(obligatoria)	El rango de flexibilidad obligatorio es de 180° y mas.
	PROHIBIDO			