



REGLAMENTO - INSTRUCTIVO

1. INTRODUCCIÓN

Exotic Battles es una nueva línea organizada por Eclipsa Pole Cup para darle al Pole Exotic un escenario propio dentro del universo Eclipsa.

Aunque el Exotic ya hace parte de Eclipsa Pole Cup como categoría oficial, este formato nace para ampliar su lugar, reconocer su lenguaje particular y llevarlo a una experiencia de batalla: más directa, más escénica y más audiovisual.

En este evento, dos atletas se enfrentan por rounds frente a un solo pole, con música, jurado y público en tiempo real. La propuesta celebra los elementos propios del Pole Exotic: tacones, floorwork, musicalidad, presencia, personaje, actitud, control corporal y capacidad de responder bajo presión.

Exotic Battles no reemplaza a Eclipsa Pole Cup; lo complementa y fortalece su ecosistema, manteniendo el compromiso de Eclipsa con la organización seria, la seguridad, el respeto por las atletas y la construcción de comunidad.

2. ETAPAS

INICIO POSTULACIÓN	Viernes 10 de Julio
CIERRE POSTULACIONES ETAPA 1	Domingo 16 de Agosto
CIERRE POSTULACIONES ETAPA 2	Jueves 1 de Octubre
FECHA LIMITE ENTREGA VIDEOS POSTULACIÓN	Jueves 1 de Octubre
SELECCION ATLETAS	Viernes 16 de Octubre
FECHA LIMITE ENVIO MUSICA	Viernes 30 de Octubre
PRUEBA DE TUBOS Y MÚSICA, ENTREGA DE KITS	Domingo 15 de Noviembre
BATALLA	Domingo 15 de Noviembre

3. LUGAR Y FECHA

La Batalla tendrán lugar en la Ciudad de Medellín (Antioquia), República de Colombia, El día 15 de Noviembre en Mero Bar.

4. INSCRIPCIONES

Exotic Battles está abierta a atletas de cualquier nacionalidad y género, a partir de los 18 años de edad, que cumplan con las condiciones establecidas en este reglamento; son bienvenidos todos los estilos, Flow - Floorwork, Old School, Hard, Frame up, urbano y todas sus variantes.

Requisitos de salud: Por seguridad, no podrán participar personas en estado de embarazo o que no cuenten con aptitud médica para la práctica deportiva.

** Los atletas inscritos y participantes de Exotic Battles by Eclipsa tendrán acceso a un descuento especial en su inscripción a Eclipsa Pole Cup, cuyas condiciones serán anunciadas oportunamente.*

4.1 Proceso de Inscripción

Para asegurar tu lugar en la batalla, debes completar estos pasos dentro de las fechas establecidas:

Registro online. Formulario de Exotic Battles en <https://eclipsapolecup.com/exotic-battles>

Pago de arancel. Según indicaciones del formulario

Presentar video de audición de máximo 90 segundos en el formato solicitado.

Confirmación

Tu inscripción estará completa únicamente cuando hayas cumplido con todos estos pasos.



4.2. Reubicación de división

La organización se reserva el derecho de reubicar a cualquier atleta en la división que corresponda a su nivel real, con base en el video de audición, trayectoria, experiencia docente y dominio técnico. Esta decisión se comunicará antes de la confirmación oficial.

4.3. Ajuste por número de atletas

Si no se completan 8 atletas en una división, la organización podrá ajustar la estructura competitiva, incluyendo la posibilidad de un bracket general de 16 atletas que integre ambas divisiones. Cualquier ajuste se comunicará con anticipación y transparencia.

5. ARENCELES Y PAGOS

Aurora Nocturna – División emergente

División	ETAPA 1	ETAPA 2
Atletas Colombianos	\$240.000	\$320.000
Atletas internacionales	\$80 USD	\$107 USD

Estrella Eclipsada – División elite

División	ETAPA 1	ETAPA 2
Atletas Colombianos	\$300.000	\$380.000
Atletas internacionales	\$100 USD	\$127 USD

FORMAS DE PAGO

Elige la opción que mejor se adapte a ti:

- Transferencia bancaria: Solicita los datos de nuestra cuenta escribiendo a exoticbattles@eclipsapolecup.com
- PayPal: Disponible para todos los participantes (las comisiones van por cuenta del atleta)
- Atletas de Ecuador: Depósito o transferencia a cuentas Pichincha o Produbanco



6. DIVISIONES

La primera edición tendrá dos divisiones independientes, cada una con 8 atletas. Cada división tendrá sus propias fases clasificatorias y su propia campeona. Las finales de ambas divisiones se realizarán en un bloque conjunto al finalizar la noche.

6.1. Aurora Nocturna – División emergente

Aurora Nocturna está dirigida a atletas con base real en Pole Exotic, manejo seguro de tacones, nociones de floorwork, musicalidad, presencia escénica y capacidad para sostener una intervención de 45 segundos con intención y control.

No es una división para principiantes ni para atletas sin experiencia en el lenguaje Exotic. La organización podrá rechazar o reubicar postulaciones que no cumplan el nivel mínimo requerido o que evidencien un nivel superior al perfil de la división.

6.2. Estrella Eclipsada – División elite

Estrella Eclipsada está dirigida a atletas con trayectoria escénica, competitiva, docente o artística en Pole Exotic, con alto dominio técnico, presencia escénica consolidada y capacidad para sostener una batalla de alto nivel.

Es una división para atletas que no solo ejecutan Pole Exotic, sino que lo habitan con identidad, control, musicalidad y fuerza escénica.

7. FORMATO COMPETITIVO

El evento se desarrolla en tres bloques. El Bloque 1 y el Bloque 2 corresponden a las fases competitivas de cada división hasta semifinal. El Bloque 3 concentra las finales de ambas divisiones y la premiación.

Bloque	Contenido	Resultado
Bloque 1	Aurora Nocturna – Fases 1, 2 y 3	Quedan 2 finalistas de Aurora
Bloque 2	Estrella Eclipsada – Fases 1, 2 y 3	Quedan 2 finalistas de Estrella
Bloque 3	Sentencia Final: Final Aurora + Final Estrella + Premiación	Se definen las dos campeonas

• FASES COMPETITIVAS

Cada división pasa por las mismas cuatro fases en el mismo orden. Las Fases 1, 2 y 3 se desarrollan dentro de su bloque de división. La Fase 4 se desarrolla al final del evento, en el Bloque 3, junto con la final de la otra división.

Durante las Fases 1, 2 y 3, las atletas de la división activa podrán permanecer en una zona escénica o área designada por producción, visible para el público cuando las condiciones técnicas, de seguridad, espacio, cámaras y operación del venue lo permitan. Esta zona no debe interferir con el área del pole, el jurado, el flujo técnico ni el registro audiovisual.



FASE 1 – RITUAL DE APERTURA – EL CONJURO

Todas las atletas de la división se presentan individualmente con su música propia. Es el momento de establecer identidad, presencia y personaje. Nadie es calificada ni eliminada en esta fase.

Elemento	Detalle
Participantes	Las 8 atletas de la división, en el orden que determine el sorteo de urna
Duración por atleta	45 segundos
Música	Enviada previamente por la atleta (Conjuro personal)
Calificación	No hay calificación ni eliminación en esta fase

La Fase Conjuro no elimina ni otorga puntaje acumulado. Su objetivo es presentar a las atletas y permitir al público reconocer su identidad escénica. El jurado podrá observarla como contexto general, pero la competencia inicia formalmente en las batallas directas.

FASE 2 – CUARTOS DE FINAL – BATALLAS DIRECTAS (8→4)

Las 8 atletas se enfrentan en 4 batallas 1vs1. El orden de las batallas y la conformación de oponentes se determina por sorteo de urna. Al finalizar esta fase, 4 atletas avanzan a semifinal.

Elemento	Detalle
Batallas	4 batallas 1vs1
Sistema	Eliminación directa · gana quien obtiene 2 de 3 rounds
Sorteo de batalla	La organización saca un nombre de la urna; esa atleta sale al escenario y extrae aleatoriamente el nombre de su oponente. Ambos nombres quedan fuera de la urna hasta finalizar la fase.
Música Round 1	La atleta que salió primero de la urna extrae una canción de la urna musical.
Música Round 2	La atleta oponente extrae una canción de la urna musical.
Música Round 3 (si aplica)	El presentador / DJ extrae una canción de la urna musical.
Duración por round	45 segundos por atleta
Transición entre rounds	Máximo 1 minuto para limpieza o verificación del pole
Urnas musical	Canciones de la playlist oficial · cada canción se retira de la urna al ser usada · no se repiten dentro de la misma división
Urnas de nombres	Al inicio de la Fase 2 la urna tiene los 8 nombres · cuando un nombre sale, se retira de la urna



FASE 3 – SEMIFINAL – BATALLAS DIRECTAS (4→2)

Las 4 atletas clasificadas se enfrentan en 2 batallas 1vs1 con el mismo sistema de sorteo. Al finalizar, 2 atletas avanzan a la final de su división.

La urna de nombres se recarga con los 4 nombres clasificados al inicio de la Fase 3. La urna musical continúa con las canciones disponibles que no se han usado en la misma división.

Elemento	Detalle
Batallas	2 batallas 1vs1
Sistema	Eliminación directa · gana quien obtiene 2 de 3 rounds
Duración por round	45 segundos por atleta
Música	Mismo sistema de urna de la Fase 2
Resultado	Quedan 2 finalistas de la división

FASE 4 – SENTENCIA FINAL

Las finales de Aurora Nocturna y Estrella Eclipsada se realizarán en un bloque conjunto denominado Sentencia Final. A este bloque llegarán cuatro finalistas: dos de Aurora Nocturna y dos de Estrella Eclipsada. Aunque las cuatro finalistas podrán estar presentes en escena o en una zona designada por producción, cada división mantiene su final independiente, su evaluación propia y su campeona correspondiente.

Elemento	Detalle
Participantes en escena	Las 4 finalistas · 2 de Aurora Nocturna y 2 de Estrella Eclipsada
Orden	Final Aurora Nocturna · pausa corta · Final Estrella Eclipsada
Rounds	Mejor de 3 rounds · gana quien obtiene 2 de 3
Duración por round	60 segundos por atleta
Música Round 1	La atleta A extrae una canción de la Urna Sentencia Final
Música Round 2	La atleta B extrae una canción de la Urna Sentencia Final
Música Round 3 (si aplica)	El presentador / DJ extrae una canción de la Urna Sentencia Final
Sudden Eclipse Round	Si hay empate 1-1 después de 2 rounds, el tercer round es el Sudden Eclipse Round: 60 segundos, música sorpresa de alto impacto, decisión final del jurado

La Sentencia Final tendrá una urna musical especial, compuesta por canciones de alto impacto curadas por la organización. Esta urna busca garantizar que el cierre del evento conserve fuerza escénica, tensión y calidad audiovisual.



8. PRESENCIA EN ESCENARIO Y UBICACIÓN ATLETAS

8.1. Durante las Fases 1, 2 y 3 de cada división

Durante el desarrollo de cada división, las atletas deberán permanecer en las zonas indicadas por la organización, ya sea en escenario, zona de espera, camerino o área designada.

Cuando no estén compitiendo, podrán acompañar la energía del evento desde el lugar asignado, siempre respetando el espacio de competencia, el turno de las demás atletas y las indicaciones del equipo de producción.

La organización podrá modificar la ubicación de las atletas en cualquier momento por razones de seguridad, orden del evento o condiciones del lugar.

No se permitirá maquillaje en sitio y no están permitidos acompañantes en camerinos.

8.2. Sillas y ubicación del público

La organización no garantiza silla específica a ninguna atleta después de su presentación. Las atletas eliminadas o que hayan finalizado su participación podrán ubicarse en zona general únicamente si existen sillas disponibles no reservadas y si la operación del evento lo permite.

Las atletas interesadas en tener acompañantes que les reserven un lugar podrán coordinarlo directamente con sus acompañantes en zona general. Esto no garantiza ubicación permanente ni acceso a zona VIP. La zona VIP estará sujeta a boletería adquirida, invitaciones oficiales, patrocinadores, jurados, producción o decisiones logísticas de la organización.

8.2.1. Finalistas de Aurora Nocturna durante el Bloque 2

Las dos finalistas de Aurora Nocturna permanecerán en camerino o zona designada por producción durante el desarrollo del Bloque 2, procurando reservar su reaparición escénica para el Bloque 3. Esta reaparición hará parte de la dramaturgia del evento, siempre que las condiciones logísticas y de seguridad lo permitan.

9. POLE Y ESCENARIO

Para la primera edición se utilizará un solo pole en escena. Esta decisión concentra la atención del público en el duelo, facilita la evaluación del jurado y refuerza la teatralidad del enfrentamiento individual.

La organización informará oportunamente las especificaciones técnicas del pole.

9.1. Limpieza y grip

La organización contará con un equipo de pole cleaners encargado de limpiar el pole y verificar el estado del piso entre turnos, dentro del tiempo máximo establecido por producción. Cada atleta puede usar su grip personal siempre que no deje residuos peligrosos.

Está prohibido el uso de aceites, cremas, sustancias resbalosas, polvos sueltos, líquidos o productos no autorizados sobre cuerpo, calzado, vestuario, piso o pole.



10. ROUND Y MÚSICA

10.1. Duración de rounds

Round	Fases 1, 2 y 3	Fase 4 – Sentencia Final
Conjuro / Round 1	45 segundos / atleta	60 segundos / atleta
Round 2	45 segundos / atleta	60 segundos / atleta
Round 3 – Sudden Eclipse Round	45 segundos / atleta (si aplica)	60 segundos / atleta (si aplica)

10.2. Sistema de urna musical

La playlist oficial tendrá aproximadamente 40 pistas distribuidas por energía y atmósfera. Las canciones se dividirán en urnas independientes por división y una urna especial para Sentencia Final. Cada canción sorteada se retira de la urna y no se vuelve a usar dentro de la misma división, salvo decisión excepcional de producción por razones técnicas.

Round	¿Quién elige?	Cómo
Conjuro (Fase 1)	La atleta	Música enviada previamente; no proviene de la urna
Round 1	Atleta A	Extrae un papelito de la urna musical correspondiente
Round 2	Atleta B	Extrae un papelito de la urna musical correspondiente
Round 3 / Sudden Eclipse	Presentador / DJ	Extrae un papelito de la urna musical o Urna Sentencia Final

10.3. Universo sonoro de la playlist

La música de las batallas será seleccionada por la organización y hará parte de una playlist oficial creada para el formato Eclipse Exotic Battles.

La playlist será publicada previamente y estará disponible para conocimiento de todas las atletas inscritas. Las canciones estarán pensadas para acompañar distintas atmósferas del Pole Exotic: flow, piso, musicalidad, actitud, tensión escénica e impacto de batalla.

La asignación musical se realizará mediante sorteo o mecanismo definido por la organización. Una canción utilizada no se repetirá dentro de la misma división, salvo decisión excepcional por razones técnicas.

10.4. Requisitos para el Conjuro – música de la atleta

- Formato: MP3 (320 kbps) o WAV según indique la organización.
- Duración: exactamente 45 segundos.



- Nombre del archivo: Apellido_Nombre_Division_Conjuro.
- No se aceptarán cambios después de la fecha límite oficial.
- La atleta debe llevar respaldo en USB el día del evento.

11. VIDEO DE AUDICION

La postulación incluye un video libre de máximo 90 segundos. Debe demostrar que la atleta entiende el lenguaje del Pole Exotic y tiene condiciones reales para sostener una batalla. No debe presentarse como una rutina de competencia tradicional. Entregarse en la fecha indicada por la organización.

11.1. Requisitos mínimos

- Duración máxima: 90 segundos.
- La atleta debe verse de cuerpo completo durante la mayor parte del video.
- Deben verse claramente el pole, los pies y los tacones.
- Debe incluir uso real del pole, no solamente floorwork.
- Debe incluir floorwork con intención artística.
- Debe evidenciar musicalidad, control corporal, manejo de tacones y presencia escénica.
- Audio claro y continuo, sin cortes que alteren la evaluación de la ejecución.

11.2. Videos no válidos

- Sin uso de pole.
- Sin tacones, salvo excepción médica aprobada por la organización.
- Sin cuerpo completo visible.
- Con edición excesiva que impida evaluar continuidad y control.
- De competencias anteriores presentados como material de audición.
- Que no correspondan al lenguaje del Pole Exotic.

12. JURADOS Y SISTEMA DE DESICIÓN

La primera edición contará con 3 jurados principales. Cada jurado votará round a round: la atleta que obtenga la mayoría de votos ganará ese round. La atleta que gane 2 de 3 rounds ganará la batalla.

El jurado será seleccionado por la organización según su trayectoria, criterio y experiencia en Pole Exotic, pole dance, danza, artes escénicas, performance o disciplinas afines.

Las decisiones del jurado serán definitivas e inapelables. Cada jurado deberá marcar su voto por round en una ficha física o digital para respaldo interno de la organización.



13. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

El jurado no usa planilla numérica. Vota por quien considera ganadora de cada round. La decisión es holística, soberana y por mayoría simple, considerando los siguientes criterios:

Criterio	Qué se evalúa
Técnica exotica y control corporal	Limpieza, seguridad, control de peso, entradas y salidas, estabilidad y dominio general del movimiento.
Manejo de tacones	Uso consciente de plataformas, empeines, líneas, cambios de peso, deslizamientos, estabilidad y calidad estética.
Musicalidad e interpretación	Respuesta al ritmo, acentos, silencios, atmósfera, cambios de energía y relación cuerpo-música.
Floorwork y transiciones	Fluidez entre piso, pole y verticalidad; continuidad, intención y limpieza de movimiento.
Dominio del pole	Entradas, salidas, giros, apoyos, figuras, transiciones y uso seguro del pole.
Presencia escénica y personaje	Actitud, mirada, intención, seguridad, identidad y comunicación con público y jurado.
Impacto de batalla	Capacidad de sostener tensión, cerrar fuerte, responder al formato y dejar una impresión memorable.

14. VESTUARIO, TACONES Y ELEMENTOS

14.1. Vestuario

El vestuario puede ser sensual, teatral, oscuro, poderoso, provocador o conceptual. El límite es artístico, legal y seguro.

- No se permite desnudez total ni exposición explícita de genitales.
- No se permiten actos sexuales explícitos.
- No se permiten aceites, cremas, sustancias resbalosas ni maquillajes que entren en contacto con el pole.

14.2. Tacones

El uso de tacones de Pole Exotic es obligatorio durante toda la participación, salvo excepción médica aprobada por la organización por escrito antes del evento.

Los tacones deberán estar en condiciones seguras para la competencia. No se permitirán tacones rotos, inestables, con partes filosas, sueltas o elementos que puedan dañar el piso, afectar el pole o poner en riesgo a la atleta, a otras participantes o al equipo de producción.

14.3. Elementos permitidos

- Rodilleras, accesorios de vestuario seguros y removibles.
- Maquillaje artístico que no entre en contacto con el pole.
- Grip personal aprobado: Addherence, Dry Hands, Fulltack, magnesio u otros autorizados.



15. CONDUCTAS Y ELEMENTOS PROHIBIDOS

Las siguientes prohibiciones aplican durante ensayos, backstage, escenario y áreas de competencia:

- Animales vivos de cualquier especie.
- Fuego, velas, pirotecnia, humo no autorizado o cualquier elemento inflamable.
- Líquidos, aceites, escarcha suelta, polvos, pinturas o sustancias que manchen, resbalen o dificulten la limpieza del escenario.
- Vidrios, elementos cortopunzantes, armas reales o cualquier objeto que genere riesgo físico.
- Presentarse a competir bajo efectos de alcohol o sustancias psicoactivas.
- Consumir alcohol o sustancias psicoactivas antes o durante la participación activa en el evento.
- Contacto físico agresivo, invasivo o no autorizado con la oponente, el público, el jurado o el equipo de trabajo.
- Insultos, humillación, discriminación, acoso o cualquier conducta que afecte la dignidad de otra persona.
- Uso de elementos no declarados que afecten la seguridad, limpieza o tiempos de producción

Y serán causales de descalificación directa.

16. PENALIZACIONES

Las penalizaciones pueden aplicarse por round o sobre la batalla completa, según la gravedad.

Situación	Consecuencia posible
Exceder el tiempo del round	Advertencia o penalización según recurrencia
Uso de elemento no autorizado	Penalización, retiro del elemento o descalificación
No presentarse al llamado	Pérdida del round o la batalla, según cronograma
Vestuario inseguro o exposición no permitida	Solicitud de ajuste, penalización o descalificación



17. DERECHOS AUDIOVISUALES E IMAGEN

Eclipsa Exotic Battles se concibe como un producto audiovisual. La primera edición es el material fundacional del circuito latinoamericano. La participación implica autorización expresa para registro, edición, publicación y uso de imagen con fines promocionales, comerciales, documentales y de consolidación del circuito.

La atleta autoriza a la organización a fotografiar, grabar, editar, publicar y difundir su imagen, voz, nombre artístico, ciudad, país, división y participación en cualquier medio digital, físico o audiovisual, incluyendo fragmentos del Conjuero, todas las batallas y la Sentencia Final.

18. PREMIACIÓN

Eclipsa Exotic Battles contará con una bolsa de premiación base garantizada. Esta bolsa podrá aumentar con la vinculación de patrocinadores, aliados estratégicos o marcas colaboradoras.

Premio	Valor / Beneficio
Campeona Estrella Eclipsada	\$1.500.000 COP + título oficial + medalla + cupo protegido al circuito
Campeona Aurora Nocturna	\$1.000.000 COP + título oficial + medalla + cupo protegido al circuito
People's Eclipsa	Bono patrocinado y/o reconocimiento económico sujeto a aliados vinculados

18.1. Clasificación al circuito

Las ganadoras de Aurora Nocturna y Estrella Eclipsada obtendrán, además de la bolsa económica, un cupo protegido de clasificación al circuito Eclipsa Exotic Battles. (no incluye traslados ni tiquetes). Solo los fees relacionados con inscripciones. Este beneficio podrá operar como acceso directo, cabeza de serie, invitación prioritaria o clasificación a una etapa futura del circuito, según la estructura oficial que la organización anuncie para siguientes ediciones. La clasificación es personal, no transferible y sujeta al cumplimiento del reglamento y condiciones vigentes del circuito.

19. DISPOSICIONES FINALES

La organización se reserva el derecho de interpretar, complementar o modificar este reglamento cuando sea necesario para garantizar seguridad, equidad, viabilidad técnica, coherencia artística y correcto desarrollo del evento. Cualquier modificación se comunicará oficialmente a las personas confirmadas.

Cualquier situación no contemplada en este documento será resuelta por la organización, el jurado y la dirección técnica de competencia. Su decisión es definitiva.

La inscripción y participación en Eclipsa Exotic Battles implica aceptación integral de este reglamento, sus anexos, actualizaciones y comunicaciones oficiales. No hay reembolso posterior a la inscripción por retiro voluntario, inasistencia o incumplimiento de requisitos.

