



APS

Sistema de Puntaje Internacional Pole Art y Aro Artístico

Este documento es para uso exclusivo de las competencias afiliadas a la Aerial & Pole Sports World League. Reproducirla o utilizarla sin el permiso expreso de la ASPWL es un acto delictivo y se sancionara con las normas aplicables que las normas internacionales prevean para dicho supuesto.



APS



APS
EUROPA LEAGUE



APS
ASIA LEAGUE



APS
AFRICA LEAGUE



APS
PANAMERICA LEAGUE

Introducción.

El Sistema artístico está compuesto por las siguientes seis secciones en las que los atletas serán evaluados:

1. COREOGRAFÍA
2. PROPUESTA DE MOVIMIENTO
3. ORIGINALIDAD Y CREATIVIDAD
4. EJECUCIÓN TÉCNICA
5. DESEMPEÑO EN GENERAL
6. PENALIZACIONES

La puntuación final será el resultado de la sumatoria de las seis secciones. La puntuación total mínima que puede recibir un atleta es cero y la máxima cien. El ganador es el atleta que obtenga la puntuación más alta. La calificación de los jueces es definitiva. El sistema de puntuación artístico será el mismo para las disciplinas de Pole Art y Aro Artístico.

Los atletas deberán cumplir las normas y reglamentos del sistema internacional de puntaje, incluyendo la elección de división, categoría, tema, maquillaje, uniforme, accesorios y música. Solo se permite presentar la rutina una vez.

Divisiones.

- A - atletas de nivel avanzado
- B - atletas de nivel intermedio
- C - atletas de nivel principiante o atletas infantiles

- DIVISIÓN "A"
Esta división es para atletas de nivel élite que pueden elegir combinaciones de mayor valor técnico y artístico.

- DIVISIÓN "B"
Esta división es para atletas que tengan experiencia y que sean capaces de elegir combinaciones con mayor valor técnico y artístico. No se permite la entrada a la división a los atletas que hayan competido en una división élite en los últimos años de cualquier competencia APSWL en su categoría.

- DIVISIÓN "C"
Esta división es para atletas que tienen experiencia básica y que solo pueden elegir combinaciones con los elementos técnicos y artísticos de un nivel más bajo, pueden participar en la división Amateur. Ningún atleta puede ingresar a la división Amateur si ha competido en una división Intermedia o Avanzada en los últimos años de cualquier competencia APSWL en su categoría.

Categorías y tiempos de rutina.

Categorías juveniles		Avanzado "A"	Intermedio "B"	Principiante "C"
Uno 1	6 años - 7 años			3 - 3:30 min.
Dos 2	8 años - 9 años			3 - 3:30 min.
Tres 3	10 años - 12 años		3:20 - 3:50 min	3:10 - 3:30 min
Cuatro 4	13 años - 14 años	3:40 - 3:50 min	3:30 - 3:50 min	3:10 - 3:30 min
Cinco 5	15 años - 17 años	3:40 - 3:50 min	3:30 - 3:50 min	3:10 - 3:30 min

Categorías adultos		Avanzado "A"	Intermedio "B"	Principiante "C"
Seis 6	18 años - 29 años	3:50 - 4 min	3:30 - 3:50 min	3:10 - 3:30 min
Siete 7	30 años - 39 años	3:50 - 4 min	3:30 - 3:50 min	3:10 - 3:30 min
Ocho 8	40 años - 49 años	3:50 - 4 min	3:30 - 3:50 min	3:10 - 3:30 min
Nueve 9	50 años - 59 años	3:40 - 4 min	3:20 - 3:50 min	3:10 - 3:30 min
Diez 10	60 años y más	3:30 - 4 min	3:10 - 3:50 min	3:10 - 3:30 min

Categoría grupal	Avanzado "A"	Intermedio "B"	Principiante "C"
	3:40 - 4 min	3:30 - 3:50 min	3:10 - 3:30 min

Nota: Los participantes deberán seguir las normas de la APS World League, las regulaciones y Código Ético de Conducta

Los criterios a evaluar en cada sección, así como su descripción son los siguientes:

Coreografía.

La sección “Coreografía” puede otorgar un máximo de **20 puntos** y consta de 4 criterios:

- Estructura Coreográfica 5 PTS.
- Temática 5 PTS.
- Producción 5 PTS.
- Proyección Escénica 5 PTS.

Estructura Coreográfica. Es la forma eficaz de combinar todos los elementos técnicos y artísticos que intervienen en la rutina,

Los jueces evalúan lo siguiente:

- Conexión entre los elementos técnicos y artísticos que integran la rutina.

Temática. Se refiere al tema de la rutina.

- Narrativa (usando la estructura de una historia que incluya principio, desarrollo y final)
- Conceptual (recurriendo a una estructura que no demande una dramaturgia literal y lineal)

En ambos casos el atleta deberá asegurarse de incluir referencias que permitan una apreciación clara del tema de su rutina, apoyándose de la producción, propuesta de movimiento y técnica.

Los jueces evalúan lo siguiente:

- Claridad en el tema seleccionado para la rutina.
- Capacidad de conectar y comunicar artísticamente con los jueces y el público.

Producción. Se refiere a los elementos materiales que apoyan la rutina, tales como vestuario, maquillaje, utilería, propuesta musical o diseño sonoro y accesorios (*props*) humanos (bailarines, actores, etc.)

Los jueces evalúan lo siguiente:

- Que los elementos de producción que integran la rutina vayan de acuerdo con el tema y apoye el desempeño general de la rutina.

Proyección escénica. Se refiere a la habilidad o capacidad del atleta para interpretar y comunicar la temática de la rutina, apoyándose en distintas cualidades de movimiento, expresiones faciales que vayan de acuerdo con la temática planteada, manejo del espacio escénico y generando la máxima atención posible tanto en el aparato, como en piso para obtener la máxima conexión con los jueces y el público.

Los jueces evalúan lo siguiente:

- La presencia escénica del atleta durante toda la rutina.

Propuesta de movimiento.

La sección “Propuesta de Movimiento” puede otorgar un máximo de **20 puntos** y consta de 2 criterios:

- Originalidad de Movimiento 10 PTS.
- Integración del movimiento en el aparato y en piso 10 PTS.

Lenguaje de Movimiento. Es la capacidad del atleta para integrar distintas cualidades de movimiento a la rutina buscando la fluidez en combinaciones, transiciones en el aparato y coreografía de piso. Incluye también el uso efectivo de los recursos de producción.

Los jueces evalúan lo siguiente:

- Fluidez, Cualidades de movimiento, habilidades artísticas y destreza física del atleta en la rutina,

Integración del movimiento en el aparato y piso. Es la destreza para conectar con el lenguaje de movimiento en el aparato con las secuencias de movimiento en el piso y transiciones.

Los jueces evaluarán lo siguiente:

- La armonía entre los movimientos y las transiciones que unen la coreografía del aparato al piso y viceversa.

Originalidad y Creatividad.

La sección “Originalidad y Creatividad” puede otorgar un máximo de **20 puntos** y consta de 2 criterios:

- Originalidad 10 PTS.
- Creatividad 10 PTS.

Originalidad. La rutina deberá asegurar un alto grado de imaginación, generando temáticas novedosas para la rutina.

Los jueces evalúan lo siguiente:

- Que la rutina proponga claramente un tema original.

Creatividad. Se refiere a la aptitud del atleta para materializar con originalidad la temática en su rutina, considerando todos los elementos anteriores.

Los jueces evalúan lo siguiente:

- La creatividad de la rutina en coherencia con la originalidad de la temática, la propuesta de movimiento y la estructura coreográfica.

Ejecución Técnica.

La sección “Ejecución Técnica” puede otorgar un máximo de **30 puntos** y consta de 3 criterios:

- Resistencia 10 PTS.
- Fluidez 10 PTS.
- Control 10 PTS.

Resistencia. Es la capacidad del atleta para mantener un esfuerzo físico por un largo período y aplicarlo tanto al trabajo en el aparato, como en el trabajo de piso.

Fluidez. Es el flujo continuo en el movimiento corporal, es decir, que la corriente o impulso del movimiento no se detienen, por el contrario, están en constante flujo, incrementando el movimiento en armonía y en coordinación con la interpretación que demande la rutina.

Control. Es la habilidad del atleta para mostrar una intención constante en el movimiento, evidenciando que los movimientos tengan conciencia corporal y espacial. Este criterio incluye la clara definición de líneas en el cuerpo en completa congruencia con la propuesta de movimiento.

Los jueces evaluarán lo siguiente:

- Limpieza en la ejecución durante toda la rutina cuidando la resistencia, la fluidez y el control tanto en el lenguaje de movimiento técnico como en las transiciones en completa integración con el movimiento coreográfico.

Desempeño General

La sección “Desempeño general” puede otorgar un máximo de **10 puntos** y consta de un (1) criterio:

- Desempeño General 10 PTS.

Desempeño General. Se refiere a la apreciación global generada por el atleta en la rutina, y directamente relacionada con el equilibrio que exista entre su desempeño técnico y artístico. Este criterio refleja la evaluación integral de la rutina y el impacto general que produce.

Los jueces evaluarán lo siguiente:

- Evaluación general de la rutina integrando contundencia y equilibrio artístico y técnico.

Deducciones.

Las deducciones se otorgan por los jueces en el caso de ocurrir fallos técnicos. Esta sección consta de 4 áreas:

- Pérdida de Control y Fluidez 1pto. por vez
- Caídas 3ptos. por vez
- Mal funcionamiento del vestuario 3ptos. por vez
- Mal funcionamiento de utilería y/o escenografía 1pto. por vez
- Mal uso de Props humanos (bailarines, actores, etc.) 1pto. por vez

Pérdida de Control y Fluidez

Definición: Un claro ejemplo de esta sección puede ser el resbalón obvio de manos o piernas, dando como resultado la ruptura de la fluidez y pérdida de control en el movimiento.

Los jueces evalúan lo siguiente:

- Pérdida de control y fluidez en la secuencia de movimientos a la hora de ejecutar la coreografía.

CAÍDAS

Definición: La caída se considera como una pérdida de equilibrio de forma repentina y en contra de la voluntad del atleta, hasta tocar el suelo con el cuerpo. Puede ser desde cualquier posición en el aparato o en el piso.

Los jueces evalúan lo siguiente:

- La pérdida del equilibrio y control repentino del atleta en el aparato o en el piso.

MAL FUNCIONAMIENTO DEL VESTUARIO

Definición: Cuando el vestuario no funciona correctamente causando una distracción en el panel de jueces, el público y/o en el atleta.

Los jueces evalúan lo siguiente:

- El mal funcionamiento del vestuario dentro de la coreografía, así como exposición de partes íntimas del atleta o que violen las normas y reglamentos de vestuario.

Mal funcionamiento de utilería y/o escenografía.

Definición: Es cuando la utilería y escenografía no funcionan o no ejecuta correctamente su función en el escenario causando una distracción del público, jueces y/o atletas, así como entorpecimiento en el desarrollo de la coreografía.

Los jueces evaluarán lo siguiente:

- El mal funcionamiento de utilería (props) y escenografía dentro de la coreografía.

Mal uso de props humanos.

Definición: Se entiende por props humanos a bailarines, actores, extras, etc. que participen en la rutina. Si su función en el escenario causa distracción del público, jueces y/o atletas, así como entorpecimiento en el desarrollo de la coreografía, será causa de deducción.

Los jueces evaluarán lo siguiente:

- La mala ejecución de los props humanos dentro de la rutina.

Dobles.

La categoría de Dobles será evaluada de acuerdo a los mismos criterios de la categoría individual. Los participantes de dobles deben tener en cuenta que ambos participantes serán evaluados en conjunto. Esta categoría está integrada por atletas del mismo grupo, es decir, atletas juveniles o atletas adultos. No se permite una mezcla entre ambos grupos.

Grupal.

En esta categoría, podrán participar grupos de mínimo 3 y máximo 6 atletas, en esta categoría. Está prohibido el uso de props humanos, ya que todos los atletas deben cumplir con el uso del aparato y el piso equilibradamente. Los atletas que participan en esta categoría pueden ser de los 8- 60 años y de categorías mixtas y de la misma división.

Puntos Otorgados.

En cada sección (con la excepción de deducciones), se otorgan puntos a los participantes en base a la mayoría global de la actuación. **La guía de puntuaciones es la siguiente:**

En criterios con VALOR 5

0 = Ausente	Inexistente o menos del 10% de la actuación.
1 = Pobre	Casi inexistente, menos de un 20% de la actuación.
2 = Suficiente	Presencia reducida, entre el 20% al 40% de la actuación
3 = Medio	Presencia adecuada, entre el 40% - 60% de la actuación.
4 = Bueno	Amplia presencia, entre 60% - 80% de la actuación.
5 = Excelente	Más de 80% de la actuación

En criterios con valor 10

0 = Ausente	Inexistente o menos del 10% de la actuación.
2 = Suficiente	Casi inexistente, menos de un 20% de la actuación.
4 = Justo	Presencia reducida, entre el 20% al 40% de la actuación
6 = Medio	Presencia adecuada, entre el 40% - 60% de la actuación.
8 = Bueno	Amplia presencia, entre 60% - 80% de la actuación.
10 = Excelente	Más de 80% de la actuación

PENALIZACIONES DEL COORDINADOR DEL PANEL DE JUECES SOBRE LA CALIFICACIÓN FINAL:

- 1.-No empezar o terminar la rutina en el escenario -5 puntos
- 2.-Accesorios que no se recogieron después del tiempo permitido -5 puntos
- 3.-Incumplir:
 - Lineamientos de la música -10 puntos
 - Reglas de peinado, maquillaje, joyería -5 puntos
 - Reglas de los accesorios: - 5 puntos
 - Lineamientos del vestuario: -10 puntos

DESCALIFICACIÓN

- 1.No entregar la música en la fecha límite
- 2.Proporcionar información falsa sobre el atleta, esto incluye edad, división, categoría, fecha de nacimiento
- 3.El atleta, entrenadores o personas ajenas al panel de jueces que se acerquen a la mesa o sala de jueces y/o que obstaculicen la visión de la competencia.
- 4.Usar productos que se queden adheridos a los aparatos y que no se remuevan en su totalidad.
- 5.Coreografías provocativas, con comportamiento lascivo o impropias para un espectáculo para toda la familia.
- 6.Usar lenguaje o gestos obscenos, profanación, lenguaje irrespetuoso hacia cualquier participante o público.
- 7.Intentar golpear o golpear a un oficial, participante, espectador, oficial deportivo o incitar a acciones violentas o abusivas.
- 8.Consumo de drogas, o alcohol antes o durante la competencia.
- 9.Exhibir desnudos antes, durante o después de la competencia.

RETROALIMENTACIÓN.

- La decisión de los jueces es definitiva e inapelable; los jueces y los organizadores de la competencia tiene prohibido dar retroalimentación a los atletas o entrenadores. El resultado será un promedio de los puntajes de los jueces y anunciado al finalizar la participación del atleta, junto con cualquier penalización del Coordinador del Panel de Jueces aplicada a este promedio.

FORMULARIO DE PUNTUACIÓN POLE ART Y ARO ARTÍSTICO



Nombre:	Fecha:
Nombre de Campeonato:	País:
División:	Categoría:
Juez:	

CATEGORÍAS DE EVALUACIÓN

0 = Ausente 1 = Pobre 2 = Suficiente 3 = Medio 4 = Bueno 5 = Excelente

COREOGRAFÍA

MÁXIMO: 20 PUNTOS .

	0	1	2	3	4	5	
Estructura Coreográfica.	<input type="checkbox"/>	TOTAL: <input type="text"/>					
Temática.	<input type="checkbox"/>						
Producción.	<input type="checkbox"/>						
Proyección Escénica.	<input type="checkbox"/>						

PROPUESTA DE MOVIMIENTO

MÁXIMO: 20 PUNTOS .

	0	2	4	6	8	10	
Originalidad de Movimiento.	<input type="checkbox"/>	TOTAL: <input type="text"/>					
Integración de movimiento en aparato y piso.	<input type="checkbox"/>						

ORIGINALIDAD Y CREATIVIDAD

MÁXIMO: 20 PUNTOS .

	0	2	4	6	8	10	
Creatividad	<input type="checkbox"/>	TOTAL: <input type="text"/>					
Originalidad	<input type="checkbox"/>						

EJECUCIÓN TÉCNICA

MÁXIMO: 30 PUNTOS .

	0	2	4	6	8	10	
Resistencia.	<input type="checkbox"/>	TOTAL: <input type="text"/>					
Fluidez.	<input type="checkbox"/>						
Control	<input type="checkbox"/>						

GENERAL

MÁXIMO: 10 PUNTOS .

0	<input type="checkbox"/>	2	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>	6	<input type="checkbox"/>	8	<input type="checkbox"/>	10	<input type="checkbox"/>	TOTAL: <input type="text"/>
---	--------------------------	---	--------------------------	---	--------------------------	---	--------------------------	---	--------------------------	----	--------------------------	-----------------------------

DEDUCCIONES

Pérdida de control y fluidez.	-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Mal uso de Props humanos (bailarines, actores, etc.)	-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Caídas.	-3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Mal funcionamiento de vestuario	-3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
Mal funcionamiento de utilería y/o escenografía	-1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
TOTAL: <input type="text"/>							

TOTAL DE PUNTOS (100 POSIBLES)