

Règlement pour les catégories et niveaux de participation Pole & Aerial Compétition Amateur – Kids 2022

Cette compétition veut donner la chance à tous les compétiteurs amateurs de concourir sur scène et d’être jugé dans un classement qui correspond à son niveau.

Art. 1 : Général (POLE & CERCEAU)

- Les compétiteurs doivent se référer strictement à ce document pour annoncer leur niveau et catégorie d'âge. En cas de doute, la demande doit être faite par email (kids@pacaswiss.ch) aux organisateurs. Toute tentative de fraude sur le niveau de participation ne sera tolérée et pourra aller jusqu'à la disqualification. L'organisation insiste pour que chaque participant soit jugé équitablement avec les candidats du même niveau.
- Les organisateurs se réservent le droit de modifier votre catégorie d'âge ou de niveau s'il s'avère que vous ne remplissez pas les conditions requises pour la catégorie ou le niveau saisi.
- Les organisateurs se réservent le droit de vous demander de fournir la preuve de votre niveau et de votre catégorie, en cas de doute, afin d'assurer que vous pouvez concourir en respect du présent règlement.

Art. 2 : Nombre de compétition en fonction du niveau et de la catégorie d'âge (POLE & CERCEAU)

- Les catégories d'âge ou les niveaux ne seront séparés que s'il y a suffisamment d'inscriptions enregistrées. Seules les catégories: Pré-novice/novice et pré-junior/junior peuvent être regroupées ensemble.

Art. 3 : Participation en duo (POLE & CERCEAU)

- Les compétiteurs concourant en duo, la catégorie d'âge du compétiteur le plus élevé sera retenue pour la sélection de la catégorie.
- Le niveau du compétiteur le plus élevé sera retenu.

Art. 4 : Catégories d'âges(POLE & CERCEAU)

Pré-Novice	de 6 à 8 ans
Novice	de 9 à 11 ans
Pré-Junior	de 12 à 14 ans
Junior	de 15 à 17 ans

Art. 5 : Niveaux de participation (POLE & CERCEAU)

- La PACA – Kids est une compétition destinée aux amateurs exclusivement. Ainsi, seul le niveau de participation amateur est représenté pour toutes les catégories d'âges citées précédemment (Art.3)
- Les compétiteurs du niveau indiqué ci-dessous ne peuvent pas participer à la compétition :
 - Semi-professionnel (professeurs ou assistants avec ou sans rémunération, performeur ou ayant participé à une autre compétition en semi-professionnel)
 - Professionnel (artiste travaillant dans le domaine du spectacle, performeur ou acrobate expérimenté)
 - Elite
- En cas d'inscription malgré que le compétiteur ait un niveau équivalent à ceux cités ci-dessus les juges se réservent le droit de disqualifier le compétiteur. (cf. critère de jugement).

Art. 6 : Discrimination des niveaux et critères (POLE & CERCEAU)

a. Discrimination des niveaux

La catégorie Amateur 3 a pour objectif d'être inclusive, alors que les catégories Amateur 1 et 2 sont volontairement plus restrictives pour préserver les compétiteurs avec peu d'expérience.

Amateur 1

Sont considérées et doivent obligatoirement s'inscrire et concourir en Amateur 1 les compétiteurs remplissant toutes les conditions ci-dessous :

- Les personnes pratiquant la pole/le cerceau qui n'ont jamais participé à une compétition de pole/de cerceau ;
- Les personnes qui pratiquent de manière régulière la discipline depuis 1 année au maximum;
- Les personnes sans ou avec maximum 1 an d'antécédents sportifs tels que: la gymnastique agrès, artistique, rythmique et sportive, la danse classique, le rock acrobatique, la natation synchronisée, les arts du cirque.

Amateur 2

Sont considérées et doivent obligatoirement s'inscrire et concourir en Amateur 2 les compétiteurs remplissant toutes les conditions ci-dessous :

- Les personnes qui n'ont jamais gagné plus d'une fois une compétition de pole/de cerceau en niveau amateur ou supérieur;
- Les personnes qui pratiquent de manière régulière la discipline depuis 3 années au maximum;
- Les personnes sans ou avec maximum 1 an d'antécédents sportifs tels que: la gymnastique agrès, artistique, rythmique et sportive, la danse classique, le rock acrobatique, la natation synchronisée, les arts du cirque.

Amateur 3

Sont considérées et doivent obligatoirement s'inscrire et concourir en Amateur 3 les compétiteurs remplissant toutes les conditions ci-dessous :

- Les personnes qui n'ont jamais gagné plus d'une fois une compétition de pole/de cerceau en niveau amateur ou supérieur;
- Pas de limitation minimum ou maximum de la pratique de la discipline,
- Les personnes avec ou sans antécédents sportifs tels que: la gymnastique agrès, artistique, rythmique et sportive, la danse classique, le rock acrobatique, la natation synchronisée, les arts du cirque.

b. Critères selon les niveaux en pole

Le document de référence est le code des points IPSF de pole sports publié sur le site de la Fédération suisse.

Code des points en pole : [Français](#) - [Allemand](#) - [Anglais](#)

c. Critères selon les niveaux en cerceau

Le document de référence est le code des points IPSF d'Aerial Sports publié sur le site de la Fédération suisse. Code des points en cerceaux : [Français](#) - [Allemand](#) - [Anglais](#)

Attention : Le code des points est utilisé en tant que document de référence pour le choix des figures uniquement. Aucune règle du Code des Points tels que les critères d'exécution des figures, le nombre de figures par catégorie, l'ajout de bonus techniques ou artistiques, etc., n'est appliquée lors de la compétition PACA Kids.

RÈGLES PARTICULIÈRES EN POLE

Commun aux Amateurs 1, 2 et 3

- Sont autorisées toutes les figures non inversées, toutes catégories confondues du code des points IPSF (F, S, SP et toutes les figures chez les doubles) avec une valeur de points de 0.1 à 0.5.
- Il est autorisé d'exécuter une variante d'une figure comprise entre 0.1 et 0.5, pour autant que la règle de non-inversion soit respectée. Il est ainsi possible de :
 - Exécuter une figure avec un angle d'écart supérieur à la valeur indiquée dans la figure comprise entre 0.1 et 0.5: par exemple, Chopstick à 180° au lieu de 160°;
 - Modifier la position des bras ou des jambes ;
 - La figure du Code des Points doit rester identifiable par un juge.
- Toutes les montées à la barre en position non inversée sont autorisées (basic climb, monkey climb, side climb, ...).
- Les Drop, Jump Out et Jump On sont autorisés.
- Les combinaisons dynamiques sont autorisées pour autant que l'athlète garde toujours un contact avec la barre exemple : aerial balerine + drop.
- Les acrobatic catches sont autorisés pour autant que le compétiteur respecte la règle de non inversion.
- Le compétiteur peut compléter sa chorégraphie en exécutant d'autres figures qui ne sont pas dans le code des points, à condition qu'elles respectent les règles ci-dessus.

<u>Niveau</u>	<u>Figures annoncées</u>	<u>Inversion</u>	<u>Interdiction d'exécution</u>
Amateur 1	<p>4 figures parmi le code des points doivent être annoncées.</p> <p>Les 4 figures doivent être tenues 2 secondes minimum.</p> <p>Si élément en écart, l'angle d'exécution doit être respecté pour les figures annoncées uniquement.</p>	<p>Aucune figure en inversion (hauteur des hanches toujours inférieure aux épaules), ni depuis le sol, ni en hauteur depuis la barre.</p> <p><u>Exception pour :</u> -Les figures comportant l'intitulé « Layback », qui sont autorisées.</p>	<p>-Flip avec ou sans contact (rotation complète du corps) -Fongi -Re-grip</p>
Amateur 2	<p>5 figures parmi le code des points doivent être annoncées.</p> <p>Les 5 figures doivent être tenues 2 secondes minimum.</p> <p>Si élément en écart, l'angle d'exécution doit être respecté pour les figures annoncées uniquement.</p>	<p>Figure avec inversion autorisée uniquement depuis le sol. Aucune inversion en hauteur depuis la barre pour les figures demandant de la force (ex: shoulder mount, inverted V, inverted crucifix)</p> <p><u>Exceptions autorisées :</u> -Les figures comportant l'intitulé: "Layback" - les figures pour lesquelles un genou est croché via une montée à la barre</p>	<p>-Flip avec ou sans contact (rotation complète du corps) -Fongi -Re-grip</p>
Amateur 3	<p>6 figures parmi le code des points doivent être annoncées.</p> <p>Les 6 figures doivent être tenues 2 secondes minimum.</p> <p>Si élément en écart, l'angle d'exécution doit être respecté pour les figures annoncées uniquement.</p>	<p>Aucune limitation d'inversion.</p>	<p>-Flip sans contact (rotation complète du corps) -Fongi -Re-grip</p>

RÈGLES PARTICULIÈRES EN CERCEAU

Commun aux Amateurs 1, 2 et 3

- Sont autorisées toutes les figures, toutes catégories confondues du code des points IPSF (souplesse, force, équilibre) avec une valeur de points de 0.1 à 0.6 ;
- Il est autorisé d'exécuter une variante d'une figure comprise entre 0.1 et 0.6, pour autant que la règle de non-utilisation de la partie supérieure soit respectée. Il est ainsi possible de :
 - Exécuter une figure avec un angle d'écart supérieur à la valeur indiquée dans la figure comprise entre 0.1 et 0.6: par exemple, Swallow à 180° au lieu de 160°;
 - Modifier la position des bras ou des jambes.
 - La figure du Code des Points doit rester identifiable par un juge.
- Les Jump Out sont autorisés
- Le compétiteur peut compléter sa chorégraphie en exécutant d'autres figures qui ne sont pas dans le code des points, à condition qu'elles respectent les règles ci-dessus.

<u>Niveau</u>	<u>Figures annoncées</u>	<u>Barre supérieur du cerceau (partie haute du cerceau)</u>	<u>Interdiction d'exécution</u>
Amateur 1	<p>4 figures parmi le code des points doivent être annoncées.</p> <p>Les 4 figures doivent être tenues 2 secondes minimum.</p> <p>Si élément en écart, l'angle d'exécution doit être respecté pour les figures annoncées uniquement.</p>	<p>Aucune figure ne doit être réalisée en utilisant la partie supérieure du cerceau.</p> <p><u>Exception pour :</u> L'utilisation est autorisée en tant que point d'appui ou pour se repositionner.</p>	-Flip out avec (rotation complète du corps sans contact avec le cerceau)
Amateur 2	<p>5 figures parmi le code des points doivent être annoncées.</p> <p>Les 5 figures doivent être tenues 2 secondes minimum.</p> <p>Si élément en écart, l'angle d'exécution doit être respecté pour les figures annoncées uniquement.</p>	Aucune limitation d'utilisation de la partie supérieure du cerceau ;	-Flip out avec (rotation complète du corps sans contact avec le cerceau)
Amateur 3	<p>6 figures parmi le code des points doivent être annoncées.</p> <p>Les 6 figures doivent être tenues 2 secondes minimum.</p> <p>Si élément en écart, l'angle d'exécution doit être respecté pour les figures annoncées uniquement..</p>	Aucune limitation d'utilisation de la partie supérieure du cerceau ;	-Flip out avec (rotation complète du corps sans contact avec le cerceau)

Art. 7 : Divers

- a. En cas de doute, veuillez-vous adresser aux organisateurs par email (kids@pacaswiss.ch)