



ARTISTIC HYBRID SPORTS

WOF Official Rules & Judging Regulations

Tricking

(Olympic Dream)

WOF Secretariat: O-SPORT Complex, Seventh Golestan, Alvand Tow, Hamedan, Iran

WhatsApp /Telegram: +98 912 842 8004, Tel: +98 81 34250097, 3425 1191



www.o-sport.info



<https://www.instagram.com/osport.info>



https://t.me/osport_info



wofederation@gmail.com

فدراسیون جهانی او-اسپرت (ووف)

آرتیستیک هایپرید اسپرتس

قوانین و مقررات رسمی تریکینگ، شادو فایت و آرتیستیک هایپرید

الف) قوانین رسمی مسابقات تریکینگ آکروباتیک (A-Tricking)

ARTISTIC TRICKING

این قوانین به عنوان چارچوب رسمی فدراسیون جهانی او-اسپرت (WOF) برای برگزاری مسابقات Artistic Hybrid تدوین شده اند و شامل اصول، ساختار، نحوه اجرا، امتیازدهی، و پروتکل های تعیین برنده می باشند. این رشته یک رشته انفرادی مدرن است

ماده ۱ — عنوان و جایگاه رشته

آکروباتیک تریکینگ (A-Tricking) یکی از رشته های رسمی مسابقات فدراسیون جهانی او-اسپرت است.

این رشته بر پایه اجرای حرکات آکروباتیک، پرش ها، چرخش ها، حرکات هوایی، ترکیب حرکات، کنترل بدن، دشواری و خلاقیت ورزشکار است.

مسابقه به صورت انفرادی برگزار می شود و ورزشکار باید در زمان مقرر یک اجرای منسجم و پیوسته ارائه کند.

ماده ۲ — هدف مسابقه

هدف مسابقه A-Tricking، ارزیابی و انتخاب ورزشکاری است که بتواند بالاترین سطح مهارت را در زمینه:

- آکروباتیک
- کنترل بدن
- حرکات هوایی
- چرخش و پرش
- دشواری حرکات
- ترکیب حرکات
- خلاقیت
- استایل
- کیفیت کلی اجرا

به نمایش بگذارد.

ماده ۳ — ماهیت A-Tricking

محور اصلی A-Tricking، حرکات آکروباتیک و مهارت‌های حرکتی است.

ورزشکار می‌تواند حرکات مختلف آکروباتیک را به صورت منفرد یا ترکیبی اجرا کند.

از جمله:

- پرش‌ها
- چرخش‌ها
- حرکات هوایی
- سالتوها
- تغییر جهت
- حرکات ترکیبی
- Transition
- حرکات ابتکاری
- ترکیبات آکروباتیک

ماده ۴ — تفاوت A-Tricking با M-Tricking

A-Tricking و M-Tricking دو رشته مستقل فدراسیون جهانی او-اسپرت هستند.

در **A-Tricking** تمرکز اصلی بر آکروباتیک و مهارت‌های حرکتی است.

در **M-Tricking — Martial Tricking** حرکات آکروباتیک با فنون رزمی و به‌ویژه لگدهای چرخشی و تکنیک‌های پیشرفته رزمی ترکیب می‌شوند.

بنابراین اگر اجرای ورزشکار عمدتاً بر فنون رزمی و لگدهای پیشرفته استوار باشد، اجرای مربوطه در چارچوب **M-Tricking** ارزیابی خواهد شد.

ماده ۵ — رده‌های سنی

مسابقات A-Tricking در رده‌های سنی رسمی فدراسیون جهانی او-اسپرت برگزار می‌شود.

رده‌های سنی عبارت‌اند از:

۱. Children — کودکان
۲. Cadets — نونهالان
۳. Juniors — نوجوانان
۴. Youth — جوانان
۵. Adults — بزرگسالان
۶. Masters — پیشکسوتان

محدوده دقیق سنی هر رده مطابق مقررات سنی فدراسیون جهانی O-SPORT تعیین می شود.

سن ورزشکار بر اساس مقررات ثبت نام مسابقات تعیین خواهد شد.

شرکت ورزشکار در رده ای غیر از رده سنی قانونی خود، تابع مقررات WOF است.

ماده ۶ — نوع مسابقه

مسابقه A-Tricking به صورت انفرادی برگزار می شود.

هر ورزشکار یک اجرای مستقل ارائه می کند.

رتبه بندی ورزشکاران بر اساس امتیاز نهایی داوران انجام می شود.

ماده ۷ — محوطه مسابقه

محوطه رسمی اجرای A-Tricking به شکل مربع و با ابعاد:

۱۰ × ۱۰ متر

است.

محل اجرای مسابقه می تواند:

- استیج
- سکوی استاندارد
- تاتامی مناسب

باشد.

سطح اجرا باید:

- صاف
- پایدار
- بدون مانع
- مناسب اجرای حرکات آکروباتیک

باشد.

مرزهای محوطه ۱۰×۱۰ متر باید به وضوح مشخص باشند.

فضای ایمنی خارج از محدوده مسابقه نیز باید متناسب با شرایط محل مسابقه تأمین شود.

ماده ۸ — زمان اجرا

مدت اجرای هر ورزشکار:

حداقل: ۴۵ ثانیه

حداکثر: ۶۰ ثانیه

زمان اجرا از آغاز اولین حرکت عمدی ورزشکار محاسبه می‌شود.

ورزشکار می‌تواند پیش از پایان ۶۰ ثانیه اجرای خود را به پایان برساند.

عبور از حداکثر زمان مجاز مطابق مقررات کسر امتیاز ارزیابی خواهد شد.

ماده ۹ — لباس رسمی ورزشکار

لباس رسمی تمام شرکت‌کنندگان باید مطابق استاندارد او-اسپرت باشد.

لباس ورزشکار شامل:

- شورت ورزشی او-اسپرت
- تیشرت آستین حلقه‌ای او-اسپرت

است.

رنگ لباس: قرمز یا آبی است.

عبارت **O-SPORT** باید روی لباس درج شده باشد.

لباس باید مناسب اجرای حرکات آکروباتیک باشد و مانع مشاهده صحیح حرکات بدن ورزشکار نشود.

ماده ۱۰ — لباس رسمی داوران

داوران مسابقات رسمی فدراسیون جهانی او-اسپرت موظف به استفاده از لباس رسمی فدراسیون هستند.

لباس رسمی داوران شامل:

- پیراهن مشکی
- آرم طلایی رنگ WOF روی سینه
- آرم طلایی رنگ WOF در پشت پیراهن
- کراوات طلایی
- شلوار مشکی

• کفش مشکی بدون پاشنه

است.

لباس داور باید رسمی، تمیز و یکدست باشد.

داوران موظفاند هنگام انجام وظایف رسمی خود از لباس مقرر فدراسیون استفاده کنند.

ماده ۱۱ — ساختار اجرای ورزشکار

ورزشکار باید یک اجرای پیوسته و انفرادی ارائه کند.

ترتیب حرکات آزاد است و ورزشکار می تواند سبک شخصی خود را ارائه کند.

ورزشکار در انتخاب:

- ترتیب حرکات
- ترکیب حرکات
- مسیر حرکت
- ورود و خروج از حرکات
- Transition
- استایل اجرایی

آزاد است، مشروط بر رعایت قوانین مسابقه.

اجرای ورزشکار باید دارای انسجام، پیوستگی و کنترل باشد.

ماده ۱۲ — معیارهای فنی

داوران اجرای ورزشکار را بر اساس کیفیت موارد زیر ارزیابی می کنند:

۱۲-۱. تکنیک

صحت و کیفیت اجرای حرکات.

۱۲-۲. دشواری

سطح پیچیدگی حرکات و ترکیب آنها.

۱۲-۳. کنترل بدن

کنترل بدن در پرش، چرخش، حرکات هوایی و فرود.

۱۲-۴. ترکیب و پیوستگی

نحوه اتصال حرکات و روان بودن زنجیره حرکتی.

۱۲-۵. خلاقیت

نوآوری، ترکیب‌های متفاوت و استفاده از سبک شخصی.

۱۲-۶. استایل و فرم

فرم بدن، کیفیت ظاهری حرکات و سبک اجرایی ورزشکار.

۱۲-۷. اجرای کلی

کیفیت کلی، هماهنگی، تسلط و انسجام اجرای ورزشکار.

ماده ۱۳ — سیستم امتیازدهی

امتیازدهی A-Tricking بر اساس مقیاس:

۸,۰۰۰ تا ۱۰,۰۰۰

انجام می‌شود.

هر معیار توسط داور در محدوده تعیین‌شده ارزیابی می‌شود.

تفسیر عمومی امتیاز

امتیاز	سطح اجرا
10.00	اجرای استثنایی و بسیار عالی
9.50-9.99	عالی
9.00-9.49	بسیار خوب
8.50-8.99	خوب
8.00-8.49	قابل قبول

جزئیات وزن‌دهی نهایی معیارها و روش محاسبه امتیاز نهایی طبق مقررات رسمی داوری WOF تعیین می‌شود.

ماده ۱۴ — تکنیک و کیفیت اجرا

داوران در ارزیابی تکنیک موارد زیر را در نظر می‌گیرند:

- اجرای صحیح حرکت
- فرم مناسب بدن
- کنترل چرخش
- کنترل در هوا
- دقت حرکت
- کیفیت ورود به حرکت
- کیفیت خروج از حرکت
- کیفیت فرود

حرکت دشوار اما ناقص الزاماً امتیاز بالاتری از حرکت ساده‌تر و کاملاً کنترل شده دریافت نمی‌کند.

ماده ۱۵ — دشواری

سطح دشواری بر اساس پیچیدگی واقعی حرکت و ترکیب حرکات تعیین می‌شود.

عوامل قابل ارزیابی عبارت‌اند از:

- پیچیدگی آکروباتیک
- تعداد و نوع چرخش‌ها
- ارتفاع پرش
- تغییر جهت
- ترکیب چند حرکت
- اجرای حرکات پشت سر هم
- میزان کنترل در حرکات دشوار

ماده ۱۶ — کنترل و فرود

کنترل ورزشکار در تمام مراحل اجرا اهمیت دارد.

داوران موارد زیر را ارزیابی می‌کنند:

- کنترل در هوا
- وضعیت صحیح بدن
- کنترل چرخش
- کیفیت فرود
- حفظ تعادل
- ادامه صحیح زنجیره حرکتی پس از فرود

مواردی مانند:

- افتادن

- از دست دادن تعادل
- استفاده از دست برای جلوگیری از سقوط
- فرود شدید یا غیرکنترل شده

می‌تواند موجب کاهش امتیاز شود.

ماده ۱۷ — ترکیب و پیوستگی

حرکات باید تا حد امکان به صورت یک زنجیره منسجم اجرا شوند.

داوران کیفیت:

- Transition
- اتصال حرکات
- روان بودن اجرا
- کنترل بین حرکات
- استفاده مناسب از فضای مسابقه

را ارزیابی می‌کنند.

ماده ۱۸ — خلاقیت

خلاقیت شامل:

- ترکیب‌های جدید
- ورود و خروج متفاوت از حرکات
- Transition های خلاقانه
- استفاده مناسب از فضای اجرا
- سبک شخصی

است.

تکرار بیش از حد حرکات مشابه بدون تنوع می‌تواند بر ارزیابی خلاقیت تأثیر منفی داشته باشد.

ماده ۱۹ — خروج از محوطه

ورزشکار موظف است اجرای خود را در محدوده ۱۰×۱۰ متر انجام دهد.

خروج از محدوده مسابقه، در صورت غیرعمدی بودن، طبق مقررات کسر امتیاز ارزیابی می‌شود.

خروج عمدی یا تکراری می‌تواند موجب کاهش امتیاز یا اخطار شود.

ماده ۲۰ — حرکات خطرناک

ایمنی ورزشکار اصل اساسی مسابقه است.

هر حرکتی که از نظر کمیته فنی یا مسئول ایمنی، خطر غیرضروری و غیرقابل قبول ایجاد کند، می تواند متوقف یا مردود اعلام شود.

ورزشکار موظف است حرکات متناسب با سطح مهارت خود را انتخاب و اجرا کند.

ماده ۲۱ — موسیقی

استفاده از موسیقی در مسابقه A-Tricking تابع مقررات اجرایی مسابقات است.

در صورت مجاز بودن موسیقی، موسیقی نباید موجب اختلال در ارزیابی فنی اجرای ورزشکار شود.

ماده ۲۲ — داوران

مسابقه توسط هیئت داوران واجد شرایط فدراسیون جهانی او-اسپرت داوری می شود.

داور موظف است:

- بی طرف باشد.
- اجرای واقعی ورزشکار را ارزیابی کند.
- تحت تأثیر نام، کشور یا شهرت ورزشکار قرار نگیرد.
- مقررات فنی مسابقه را رعایت کند.
- امتیاز خود را مستقل تعیین کند.

تعداد داوران و روش نهایی محاسبه امتیاز طبق مقررات داوری WOF تعیین می شود.

ماده ۲۳ — تعیین رتبه و برنده

ورزشکاری که پس از اعمال مقررات داوری، بالاترین امتیاز نهایی را کسب کند، رتبه اول را به دست می آورد.

رتبه های بعدی نیز بر اساس امتیاز نهایی تعیین می شوند.

در صورت تساوی، مقررات Tie-Break فدراسیون جهانی او-اسپرت اعمال خواهد شد.

ماده ۲۴ — مسابقات مجازی

مسابقات A-Tricking می تواند به صورت مسابقات بین المللی مجازی برگزار شود.

در مسابقات مجازی، ورزشکار از هر نقطه جهان می تواند مطابق مقررات WOF در مسابقه شرکت کند.

اجرای مجازی باید مطابق استانداردهای مسابقه باشد:

- اجرای انفرادی
- محوطه ۱۰×۱۰ متر
- زمان ۴۵ تا ۶۰ ثانیه
- لباس رسمی او-اسپرت
- اجرای کامل
- نمایش کامل بدن ورزشکار
- امکان بررسی توسط هیئت داوران

جزئیات فنی مربوط به فیلم برداری و ارسال ویدئو در آیین نامه مسابقات مجازی تعیین می شود.

ماده ۲۵ — استاندارد ویدئوی مسابقه مجازی

ویدئوی ارسالی باید شرایط تعیین شده توسط برگزارکننده را رعایت کند.

ویدئو باید:

- اجرای کامل ورزشکار را نشان دهد.
- تمام بدن ورزشکار را در کادر قابل مشاهده نگه دارد.
- محدوده اجرای مسابقه را تا حد امکان مشخص نشان دهد.
- شرایط واقعی اجرای ورزشکار را نمایش دهد.
- قابل بررسی توسط داوران باشد.

مشخصات نهایی مربوط به:

- رزولوشن
- فرمت فایل
- حجم فایل
- نحوه ارسال
- مدت ویدئو
- زاویه دوربین
- فاصله دوربین

در مقررات اجرایی مسابقات مجازی تعیین می شود.

ماده ۲۶ — اصالت ویدئو

ویدئوی ارسالی باید متعلق به ورزشکار ثبت نام شده باشد.

استفاده از موارد زیر ممنوع است:

- ویدئوی شخص دیگر
- ویدئوی خارج از شرایط مسابقه
- تغییر سرعت
- تدوین برای حذف خطا
- جلوه‌های دیجیتال
- دستکاری اجرای واقعی
- استفاده از فناوری برای تغییر عملکرد واقعی ورزشکار

در صورت اثبات تخلف، ورزشکار می‌تواند از مسابقه حذف و نتیجه وی باطل شود.

ماده ۲۷ — احراز هویت در مسابقات مجازی

شرکت‌کننده موظف است مطابق دستورالعمل برگزارکننده، هویت خود را احراز کند.

روش احراز هویت، کد مسابقه، نحوه معرفی ورزشکار در ابتدای ویدئو و سایر الزامات امنیتی در آیین‌نامه مسابقات مجازی تعیین می‌شود.

ماده ۲۸ — اعتراض

اعتراض به نتیجه باید در مهلت تعیین‌شده توسط کمیته مسابقات ثبت شود.

اعتراض باید:

- مشخص
- مستند
- مرتبط با مقررات

باشد.

اعتراض صرفاً بر اساس نارضایتی از امتیاز داور، بدون استناد به مقررات، قابل پذیرش نیست.

ماده ۲۹ — کمیته فنی

کمیته فنی مسابقات مسئول نظارت بر اجرای مقررات است.

کمیته فنی در موارد پیش‌بینی‌نشده می‌تواند برای حفظ:

- ایمنی
- عدالت
- نظم مسابقه
- استاندارد فنی

تصمیم مقتضی اتخاذ کند.

تصمیمات جدید باید در بازنگری‌های بعدی مقررات ثبت شوند.

ماده ۳۰ — مقررات نهایی

کلیه ورزشکاران، داوران، مربیان و عوامل اجرایی موظف به رعایت قوانین فدراسیون جهانی او-اسپرت هستند.

شرکت در مسابقه به منزله پذیرش مقررات رسمی مسابقات است.

در مواردی که این آیین‌نامه حکم صریحی نداشته باشد، مقررات عمومی فدراسیون جهانی او-اسپرت و تصمیم کمیته فنی ملاک عمل خواهد بود.

مشخصات رسمی A-TRICKING

رشته A-Tricking — Acrobatic Tricking :

مرجع WOF — World O-Sport Federation :

مبنای مقررات : مصوب مجمع جهانی — WOF همدان ۲۰۱۸

نوع مسابقه : انفرادی

محوطه اجرا : ۱۰ × ۱۰ متر

زمان اجرا : ۴۵ تا ۶۰ ثانیه

لباس ورزشکار : شورت و تیشرت آستین حلقه‌ای او-اسپرت

رنگ لباس ورزشکار : قرمز یا آبی

لباس داوران : پیراهن مشکی با آرم طلایی WOF در سینه و پشت، کراوات طلایی، شلوار مشکی و کفش مشکی بدون پاشنه

سیستم امتیازدهی : ۸،۰۰۰ تا ۱۰،۰۰۰

رده‌های سنی : Children / Cadets / Juniors / Youth / Adults / Masters :

ب) قوانین رسمی مسابقات تریکینگ آکروباستیک (M-Tricking)

M-TRICKING

MARTIAL TRICKING

ماده ۱ — عنوان و جایگاه رشته

M-Tricking مارشال تریکینگ یکی از رشته‌های رسمی مسابقات فدراسیون جهانی او-اسپرت است.

این رشته ترکیبی از مهارت‌های آکروباستیک و تکنیک‌های رزمی است و محور اصلی آن، اجرای حرکات Tricking همراه با فنون پیشرفته لگد، چرخش، پرش و تکنیک‌های رزمی است.

هدف مسابقه، ارزیابی توانایی ورزشکار در اجرای حرکات دشوار، دقیق، کنترل‌شده و خلاقانه و ترکیب مؤثر مهارت‌های آکروباستیک و رزمی است.

ماده ۲ — هدف مسابقه

هدف مسابقه M-Tricking، شناسایی ورزشکاری است که بتواند بالاترین سطح مهارت را در ترکیب:

- آکروباستیک
- حرکات هوایی
- لگدهای رزمی
- لگدهای چرخشی
- لگدهای پرشی
- ترکیب تکنیک‌های رزمی و آکروباستیک
- کنترل بدن
- دقت
- سرعت
- دشواری
- خلاقیت
- استایل

به نمایش بگذارد.

ماده ۳ — ماهیت M-Tricking

M-Tricking بر پایه ترکیب **Acrobatic Tricking + Martial Techniques** شکل گرفته است.

در این رشته ورزشکار باید علاوه بر مهارت‌های آکروباستیک، توانایی اجرای تکنیک‌های رزمی پیشرفته را نیز نشان دهد.

حرکات می‌توانند به صورت منفرد یا ترکیبی اجرا شوند.

از جمله:

- لگدهای مستقیم
- لگدهای چرخشی
- لگدهای پرشی
- لگدهای چندمرحله‌ای
- چرخش‌های رزمی
- حرکات آکروباتیک
- ترکیب Kick + Trick
- ترکیب Trick + Kick
- ترکیب‌های چندحرکتی
- Transition های رزمی و آکروباتیک

ماده ۴ — تفاوت M-Tricking با A-Tricking

A-Tricking بر مهارت‌های آکروباتیک و حرکات حرکتی تمرکز دارد.

M-Tricking علاوه بر آکروباتیک، اجرای فنون رزمی و به‌خصوص تکنیک‌های پیشرفته لگد و چرخشی را در مرکز ارزیابی قرار می‌دهد.

بنابراین استفاده از تکنیک‌های رزمی باید بخش قابل تشخیص و معناداری از اجرای M-Tricking باشد.

اجرایی که فاقد بخش قابل توجه تکنیک‌های رزمی باشد، می‌تواند در چارچوب A-Tricking ارزیابی شود.

ماده ۵ — رده‌های سنی

مسابقات M-Tricking در شش رده سنی برگزار می‌شود:

۱. **Children:** ۷ تا ۹ سال
۲. **Cadets:** ۱۰ تا ۱۳ سال
۳. **Juniors:** ۱۴ تا ۱۷ سال
۴. **Adults:** ۱۸ تا ۳۵ سال
۵. **Masters I:** ۳۶ تا ۴۵ سال
۶. **Masters II:** ۴۶ تا ۵۵ سال

سن ورزشکار بر اساس مقررات رسمی ثبت‌نام مسابقات تعیین می‌شود.

ورزشکار باید در رده سنی متناسب با سن قانونی خود ثبت‌نام کند.

ماده ۶ — نوع مسابقه

مسابقه M-Tricking به صورت انفرادی برگزار می شود.

هر ورزشکار یک اجرای مستقل ارائه می کند.

رتبه بندی ورزشکاران بر اساس امتیاز نهایی داوران انجام می شود.

ماده ۷ — محوطه مسابقه

محوطه رسمی اجرای M-Tricking به شکل مربع و با ابعاد:

۱۰ × ۱۰ متر

است.

محل اجرای مسابقه می تواند:

- استیج
- سکوی استاندارد
- تاتامی مناسب

باشد.

سطح اجرا باید:

- صاف
- پایدار
- بدون مانع
- مناسب اجرای حرکات آکروباتیک و رزمی

باشد.

مرزهای محوطه ۱۰×۱۰ متر باید به وضوح مشخص باشند.

فضای ایمنی خارج از محدوده مسابقه باید متناسب با شرایط محل مسابقه تأمین شود.

ماده ۸ — زمان اجرا

مدت اجرای هر ورزشکار:

حداقل: ۴۵ ثانیه

حداکثر: ۶۰ ثانیه

است.

زمان از آغاز اولین حرکت عمدی ورزشکار محاسبه می شود.

ورزشکار می تواند اجرای خود را پیش از پایان ۶۰ ثانیه به پایان برساند.

عبور از حداکثر زمان مجاز مطابق مقررات کسر امتیاز ارزیابی خواهد شد.

ماده ۹ — لباس رسمی ورزشکار

لباس رسمی شرکت کنندگان باید مطابق استاندارد او-اسپرت باشد.

پوشش ورزشکار شامل:

- شورت ورزشی او-اسپرت
- تیشرت آستین حلقه ای او-اسپرت

است.

رنگ لباس: قرمز یا آبی است.

عبارت **O-SPORT** باید روی لباس درج شده باشد.

لباس باید برای اجرای حرکات آکروباتیک و رزمی مناسب باشد و مانع مشاهده صحیح حرکات بدن ورزشکار نشود.

ماده ۱۰ — لباس رسمی داوران

داوران مسابقات رسمی فدراسیون جهانی او-اسپرت موظف به استفاده از لباس رسمی فدراسیون هستند.

لباس رسمی داوران شامل:

- پیراهن مشکی
- آرم طلایی رنگ WOF روی سینه
- آرم طلایی رنگ WOF در پشت پیراهن
- کراوات طلایی
- شلوار مشکی
- کفش مشکی بدون پاشنه

است.

لباس داور باید رسمی، تمیز و یکدست باشد.

ماده ۱۱ — ساختار اجرای ورزشکار

ورزشکار باید یک اجرای پیوسته و انفرادی ارائه کند.

ترتیب حرکات آزاد است.

ورزشکار می‌تواند در انتخاب:

- ترتیب حرکات
- ترکیب تکنیک‌ها
- مسیر حرکت
- Transition
- ورود و خروج از تکنیک‌ها
- استایل اجرایی

آزاد باشد، مشروط بر رعایت مقررات.

اجرای ورزشکار باید دارای انسجام، پیوستگی و کنترل باشد.

ماده ۱۲ — تکنیک‌های رزمی

تکنیک‌های رزمی بخش اصلی M-Tricking هستند.

داوران می‌توانند موارد زیر را ارزیابی کنند:

- دقت لگد
- مسیر صحیح تکنیک
- سرعت
- کنترل
- چرخش
- ارتفاع
- انعطاف‌پذیری
- زمان‌بندی
- وضعیت بدن
- کیفیت اتصال تکنیک رزمی به حرکت آکروباتیک

ماده ۱۳ — لگدهای چرخشی و پیشرفته

اجرای تکنیک‌های پیشرفته لگد، به‌ویژه لگدهای چرخشی و پرشی، از عناصر مهم M-Tricking است.

پیچیدگی تکنیک می‌تواند از طریق موارد زیر افزایش یابد:

- چرخش بیشتر
- پرش
- تغییر جهت
- ترکیب چند تکنیک
- اجرای تکنیک پس از حرکت آکروباتیک
- اجرای حرکت آکروباتیک پس از تکنیک
- ترکیب چند مرحله‌ای

ارزیابی دشواری باید همراه با کیفیت و کنترل اجرا انجام شود.

ماده ۱۴ — ترکیب آکروباتیک و رزمی

ویژگی اصلی M-Tricking، اتصال حرکات آکروباتیک و رزمی است.

ورزشکار می‌تواند از ترکیب‌هایی مانند:

Kick → Trick

Trick → Kick

Kick → Acrobatics → Kick

یا زنجیره‌های پیچیده‌تر استفاده کند.

هرچه اتصال حرکات طبیعی‌تر، کنترل‌شده‌تر و خلاقانه‌تر باشد، کیفیت اجرای ترکیب بالاتر ارزیابی می‌شود.

ماده ۱۵ — سیستم امتیازدهی

امتیازدهی M-Tricking بر اساس مقیاس:

۸,۰۰۰ تا ۱۰,۰۰۰ انجام می‌شود.

تفسیر عمومی امتیاز

امتیاز	سطح اجرا
10.00	اجرای استثنایی و بسیار عالی
9.50–9.99	عالی
9.00–9.49	بسیار خوب
8.50–8.99	خوب
8.00–8.49	قابل قبول

ماده ۱۶ — معیارهای داوری

داوران اجرای ورزشکار را بر اساس معیارهای زیر ارزیابی می‌کنند:

۱۶-۱. تکنیک رزمی

کیفیت، دقت و صحت اجرای فنون رزمی.

۱۶-۲. مهارت آکروباتیک

سطح و کیفیت اجرای حرکات آکروباتیک.

۱۶-۳. دشواری

پیچیدگی حرکات و زنجیره‌های ترکیبی.

۱۶-۴. کنترل بدن

کنترل بدن در پرش، چرخش، تکنیک و فرود.

۱۶-۵. ترکیب و Transition

کیفیت اتصال حرکات رزمی و آکروباتیک.

۱۶-۶. خلاقیت

نوآوری و استفاده از ترکیب‌های جدید.

۱۶-۷. استایل و فرم

فرم بدن، کیفیت ظاهری و سبک شخصی.

۱۶-۸. اجرای کلی

تسلط، انسجام و کیفیت کلی اجرای ورزشکار.

ماده ۱۷ — تکنیک و دقت

داوران موارد زیر را بررسی می‌کنند:

- دقت تکنیک
- فرم صحیح
- کنترل لگد

- کنترل چرخش
- کنترل بدن
- کیفیت حرکت
- زمان بندی
- فرود

تکنیک دشوار اما ناقص الزاماً امتیاز بالاتری از تکنیک ساده تر و کاملاً کنترل شده دریافت نمی کند.

ماده ۱۸ — کنترل و فرود

ورزشکار باید کنترل بدن خود را در تمام مراحل اجرا حفظ کند.

موارد قابل ارزیابی:

- کنترل در هوا
- کنترل چرخش
- حفظ تعادل
- کیفیت فرود
- آمادگی برای حرکت بعدی

افتادن، از دست دادن تعادل، فرود غیرکنترل شده یا استفاده از دست برای جلوگیری از سقوط می تواند موجب کاهش امتیاز شود.

ماده ۱۹ — خلاقیت

خلاقیت شامل:

- ترکیب های جدید
- زنجیره های متفاوت
- Transition های خلاقانه
- ترکیب غیر تکراری تکنیک های رزمی و آکروباتیک
- استفاده مناسب از فضای مسابقه
- سبک شخصی

ماده ۲۰ — خروج از محوطه

ورزشکار باید اجرای خود را در محدوده ۱۰×۱۰ متر انجام دهد.

خروج از محدوده، در صورت غیر عمدی بودن، طبق مقررات کسر امتیاز ارزیابی می شود.

خروج عمدی یا تکراری می تواند موجب کاهش امتیاز یا اخطار شود.

ماده ۲۱ — حرکات خطرناک

ایمنی ورزشکار اصل اساسی مسابقه است.

حرکتی که از نظر کمیته فنی یا مسئول ایمنی دارای خطر غیرضروری و غیرقابل قبول باشد، می تواند متوقف یا مردود اعلام شود.

M-Tricking یک رشته اجرایی است و اجرای تکنیک ها با هدف تماس یا آسیب رساندن به شخص دیگر مجاز نیست.

ماده ۲۲ — موسیقی

استفاده از موسیقی تابع مقررات اجرایی مسابقات است. در صورت مجاز بودن موسیقی، موسیقی نباید مانع ارزیابی صحیح اجرای ورزشکار شود.

ماده ۲۳ — داوران

مسابقه توسط داوران واجد شرایط فدراسیون جهانی O-SPORT داوری می شود. داور موظف است:

- بی طرف باشد.
- اجرای واقعی ورزشکار را ارزیابی کند.
- تحت تأثیر شهرت یا کشور ورزشکار قرار نگیرد.
- قوانین مسابقه را رعایت کند.
- امتیاز خود را مستقل تعیین کند.

ماده ۲۴ — تعیین رتبه و برنده

ورزشکاری که بالاترین امتیاز نهایی را کسب کند، رتبه اول را به دست می آورد.

در صورت تساوی، مقررات Tie-Break فدراسیون جهانی O-SPORT اعمال خواهد شد.

ماده ۲۵ — مسابقات مجازی

M-Tricking می تواند به صورت مسابقات بین المللی مجازی برگزار شود.

ورزشکاران از هر نقطه جهان می توانند مطابق مقررات WOF در مسابقه شرکت کنند.

استانداردهای اصلی اجرای مجازی عبارتند از:

- اجرای انفرادی
- محوطه ۱۰×۱۰ متر
- زمان ۴۵ تا ۶۰ ثانیه
- لباس رسمی O-SPORT

- نمایش کامل بدن
- اجرای کامل
- امکان بررسی توسط هیئت داوران

ماده ۲۶ — استاندارد ویدئوی مسابقه مجازی

ویدئوی ارسالی باید اجرای واقعی ورزشکار را نشان دهد.

ویدئو باید:

- اجرای کامل را نمایش دهد.
- بدن ورزشکار را به طور کامل در کادر نگه دارد.
- امکان مشاهده محوطه اجرا را فراهم کند.
- قابل بررسی توسط داوران باشد.

مشخصات دقیق فرمت، رزولوشن، حجم فایل، زاویه دوربین و نحوه ارسال در آیین نامه مسابقات مجازی تعیین می شود.

ماده ۲۷ — اصالت ویدئو

استفاده از:

- ویدئوی شخص دیگر
- ویدئوی خارج از شرایط مسابقه
- تغییر سرعت
- تدوین برای حذف خطا
- جلوه های دیجیتالی
- دستکاری اجرای واقعی

ممنوع است. و در صورت اثبات تخلف، ورزشکار می تواند از مسابقه حذف و نتیجه وی باطل شود.

ماده ۲۸ — احراز هویت در مسابقات مجازی

شرکت کننده موظف است مطابق دستورالعمل برگزارکننده هویت خود را احراز کند.

روش احراز هویت و نحوه معرفی ورزشکار در ابتدای ویدئو مطابق آیین نامه مسابقات مجازی تعیین می شود.

ماده ۲۹ — اعتراض

اعتراض به نتیجه باید در مهلت تعیین شده توسط کمیته مسابقات ثبت شود.

اعتراض باید مشخص، مستند و مرتبط با مقررات باشد.

اعتراض صرفاً بر اساس نارضایتی از امتیاز داور، بدون استناد به مقررات، قابل پذیرش نیست.

ماده ۳۰ — کمیته فنی

کمیته فنی مسئول نظارت بر اجرای مقررات M-Tricking است.

در موارد پیش‌بینی نشده، کمیته فنی می‌تواند برای حفظ:

- ایمنی
- عدالت
- نظم مسابقه
- استاندارد فنی

تصمیم مقتضی اتخاذ کند.

مشخصات رسمی M-TRICKING

رشته M-Tricking — Martial Tricking :

مرجع WOF — World O-Sport Federation :

مبنای مقررات : مصوب مجمع جهانی — WOF همدان ۲۰۱۸

نوع مسابقه : انفرادی

محوطه اجرا : ۱۰ × ۱۰ متر

زمان اجرا : ۴۵ تا ۶۰ ثانیه

لباس ورزشکار : شورت و تیشرت آستین حلقه‌ای O-SPORT

رنگ لباس ورزشکار : قرمز یا آبی

لباس داوران : پیراهن مشکی با آرم طلایی WOF در سینه و پشت، کراوات طلایی، شلوار مشکی و کفش مشکی بدون پاشنه

سیستم امتیازدهی : ۸،۰۰۰ تا ۱۰،۰۰۰

رده‌های سنی : ۷-۹ | ۱۰-۱۳ | ۱۴-۱۷ | ۱۸-۳۵ | ۳۶-۴۵ | ۴۶-۵۵ سال

نوع اجرای مجازی Virtual International Competition :

(ج) قوانین رسمی مسابقات شادو فایت (Shadow Fight)

قوانین رسمی مسابقات

SHADOW FIGHTING / مبارزه با حریف فرضی

ماده ۱ — عنوان و جایگاه رشته

Shadow Fighting یکی از رشته‌های رسمی مسابقات فدراسیون جهانی O-SPORT است.

Shadow Fighting یک اجرای انفرادی است که در آن ورزشکار با استفاده از تکنیک‌های رزمی، حرکات دفاعی، حملات، جاخالی، ضدحمله، جابه‌جایی و ترکیب‌های مبارزاتی، یک مبارزه فرضی با حریفی نامرئی را به نمایش می‌گذارد. در این رشته هیچ حریف واقعی در مقابل ورزشکار وجود ندارد.

ماده ۲ — هدف مسابقه

هدف مسابقه Shadow Fighting، ارزیابی توانایی ورزشکار در شبیه‌سازی یک مبارزه واقعی و ارائه یک اجرای رزمی منسجم، دقیق، کنترل‌شده و خلاقانه است.

داوران موارد زیر را ارزیابی می‌کنند:

- تکنیک رزمی
- حمله
- دفاع
- ضدحمله
- جابه‌جایی
- فاصله‌سنجی
- زمان‌بندی
- سرعت
- کنترل
- واقع‌گرایی مبارزه
- ترکیب تکنیک‌ها
- خلاقیت
- استایل
- اجرای کلی

ماده ۳ — ماهیت Shadow Fighting

Shadow Fighting یک مبارزه نمایشی - تکنیکی انفرادی است.

ورزشکار باید حضور یک حریف فرضی را در اجرای خود به صورت قابل تشخیص نشان دهد.

اجرای ورزشکار باید شامل تعامل فرضی میان:

Attack → Defense → Counter → Movement

باشد.

صرفاً اجرای مجموعه‌ای از ضربات بدون وجود ساختار مبارزاتی، امتیاز کامل Shadow Fighting را دریافت نخواهد کرد.

ماده ۴ — حریف فرضی

حریف در Shadow Fighting وجود فیزیکی ندارد.

ورزشکار باید با استفاده از:

- جهت نگاه
- جهت بدن
- فاصله
- حرکت پا
- تغییر زاویه
- دفاع
- جاخالی
- ضدحمله
- واکنش

موقعیت حریف فرضی را برای داور قابل تشخیص کند.

ورزشکار می‌تواند در طول اجرا با بیش از یک حریف فرضی نیز مبارزه را شبیه‌سازی کند، مشروط بر اینکه موقعیت و تغییر جهت‌ها برای داور قابل تشخیص باشد.

ماده ۵ — رده‌های سنی

مسابقات Shadow Fighting در شش رده سنی برگزار می‌شود:

۱. **Children:** ۷ تا ۹ سال
۲. **Cadets:** ۱۰ تا ۱۳ سال
۳. **Juniors:** ۱۴ تا ۱۷ سال
۴. **Adults:** ۱۸ تا ۳۵ سال
۵. **Masters I:** ۳۶ تا ۴۵ سال

۶. Masters II: ۴۶ تا ۵۵ سال

سن ورزشکار بر اساس مقررات رسمی ثبت نام مسابقات تعیین می شود.

ماده ۶ — نوع مسابقه

مسابقه Shadow Fighting به صورت انفرادی برگزار می شود.

هر ورزشکار یک اجرای مستقل ارائه می کند.

هیچ گونه مبارزه مستقیم میان دو ورزشکار در این رشته انجام نمی شود.

ماده ۷ — محوطه مسابقه

محوطه رسمی اجرای Shadow Fighting:

۱۰ × ۱۰ متر

است.

محل مسابقه می تواند:

- استیج
- سکوی استاندارد
- تاتامی مناسب

باشد.

سطح اجرا باید صاف، پایدار و بدون مانع باشد.

مرزهای محوطه باید کاملاً مشخص باشند.

فضای ایمنی خارج از محدوده مسابقه باید تأمین شود.

ماده ۸ — زمان اجرا

مدت اجرای هر ورزشکار:

حداقل: ۴۵ ثانیه

حداکثر: ۶۰ ثانیه

است.

زمان از آغاز اولین حرکت عمدی ورزشکار محاسبه می‌شود.

ورزشکار می‌تواند پیش از پایان ۶۰ ثانیه اجرای خود را خاتمه دهد.

عبور از حداکثر زمان مجاز مطابق مقررات کسر امتیاز ارزیابی می‌شود.

ماده ۹ — لباس رسمی ورزشکار

لباس رسمی ورزشکار باید مطابق استاندارد O-SPORT باشد.

لباس شامل:

- شورت ورزشی O-SPORT
- تیشرت آستین حلقه‌ای O-SPORT

است.

رنگ لباس: قرمز یا آبی است.

عبارت O-SPORT باید روی لباس درج شده باشد.

ماده ۱۰ — لباس رسمی داوران

لباس رسمی داوران شامل:

- پیراهن مشکی
- آرم طلایی رنگ WOF روی سینه
- آرم طلایی رنگ WOF در پشت
- کراوات طلایی
- شلوار مشکی
- کفش مشکی بدون پاشنه

است.

داوران باید در زمان انجام وظایف رسمی خود از لباس مقرر فدراسیون استفاده کنند.

ماده ۱۱ — ساختار اجرای مبارزه

اجرای ورزشکار باید دارای ساختار مبارزاتی مشخص باشد.

یک اجرای کامل می‌تواند شامل:

Stance → Movement → Attack → Defense → Counter → Combination → Finishing Sequence

باشد.

ترتیب این عناصر اجباری نیست، اما اجرای باید به گونه‌ای باشد که داور بتواند روند مبارزه فرضی را تشخیص دهد.

ماده ۱۲ — تکنیک‌های هجومی

ورزشکار می‌تواند از تکنیک‌های رزمی مختلف استفاده کند، از جمله:

- Punch
- Kick
- Knee
- Elbow
- ضربات ترکیبی
- لگدهای چرخشی
- لگدهای پرشی
- تکنیک‌های دست و پا
- حملات ترکیبی

تکنیک‌ها باید با کنترل کامل و بدون هدف ایجاد آسیب به شخص واقعی اجرا شوند.

ماده ۱۳ — تکنیک‌های دفاعی

دفاع یکی از عناصر اساسی Shadow Fighting است.

ورزشکار می‌تواند از:

- Block
- Parry
- Slip
- Dodge
- Evade
- تغییر زاویه
- عقب‌نشینی
- جابه‌جایی جانبی
- تغییر سطح

استفاده کند.

دفاع باید در پاسخ به یک حمله فرضی قابل تشخیص باشد.

ماده ۱۴ — ضدحمله

ضدحمله یکی از عناصر مهم ارزیابی است.

ورزشکار باید بتواند پس از یک دفاع یا جاخالی، واکنش رزمی مناسب و کنترل شده‌ای ارائه کند.

کیفیت ارتباط میان:

Defense → Counterattack

در امتیازدهی لحاظ می‌شود.

ماده ۱۵ Footwork — و جابه‌جایی

حرکت پا بخش مهمی از Shadow Fighting است.

داوران موارد زیر را ارزیابی می‌کنند:

- تعادل
- سرعت جابه‌جایی
- تغییر جهت
- کنترل فاصله
- تغییر زاویه
- حرکت جلو و عقب
- حرکت جانبی
- چرخش و Pivot

جابه‌جایی باید با روند مبارزه فرضی هماهنگ باشد.

ماده ۱۶ — فاصله و زمان‌بندی

ورزشکار باید فاصله فرضی خود با حریف را در طول اجرا به‌صورت منطقی حفظ کند.

برای مثال، فاصله اجرای یک مشت کوتاه باید با فاصله اجرای یک لگد بلند متفاوت باشد.

زمان‌بندی حمله، دفاع و ضدحمله باید با موقعیت فرضی حریف هماهنگ باشد.

ماده ۱۷ — واقع‌گرایی مبارزه

واقع‌گرایی یکی از معیارهای اصلی Shadow Fighting است.

ورزشکار باید به‌گونه‌ای اجرا کند که داور بتواند:

- موقعیت حریف

- حمله حریف
- واکنش ورزشکار
- دفاع
- ضدحمله
- تغییر فاصله

را در ذهن خود دنبال کند.

اجرایی که صرفاً مجموعه‌ای از حرکات رزمی بدون ارتباط مبارزاتی باشد، امتیاز کمتری در بخش واقع‌گرایی دریافت خواهد کرد.

ماده ۱۸ — ترکیب تکنیک‌ها

ورزشکار می‌تواند تکنیک‌ها را در قالب Combination اجرا کند.

برای مثال:

Punch → Punch → Kick

یا:

Defense → Counter → Kick

یا:

Dodge → Spin → Counter

ترکیب‌های پیچیده‌تر می‌توانند در ارزیابی دشواری و خلاقیت امتیاز بالاتری دریافت کنند، مشروط بر اینکه کیفیت اجرا حفظ شود.

ماده ۱۹ — سیستم امتیازدهی

امتیازدهی Shadow Fighting بر اساس مقیاس:

۸,۰۰۰ تا ۱۰,۰۰۰

انجام می‌شود.

تفسیر عمومی امتیاز

امتیاز

10.00

سطح اجرا

اجرای استثنایی

9.50-9.99	عالی
9.00-9.49	بسیار خوب
8.50-8.99	خوب
8.00-8.49	قابل قبول

ماده ۲۰ — معیارهای داوری

داوران اجرای ورزشکار را بر اساس معیارهای زیر ارزیابی می کنند:

۲۰-۱. تکنیک رزمی

صحت، فرم و کیفیت تکنیک ها.

۲۰-۲. حمله

تنوع، دقت و کیفیت حملات.

۲۰-۳. دفاع

کیفیت دفاع و واکنش به حملات فرضی.

۲۰-۴. ضدحمله

کیفیت تبدیل دفاع به حمله.

۲۰-۵. Movement, Footwork

جابه جایی، تعادل و تغییر زاویه.

۲۰-۶. زمان بندی و فاصله

هماهنگی حمله، دفاع و فاصله فرضی.

۲۰-۷. واقع گرایی

قابل باور بودن مبارزه فرضی.

۲۰-۸. Combination

کیفیت اتصال تکنیک ها.

۲۰-۹. خلاقیت

نوآوری و استفاده از ترکیب‌های متفاوت.

۱۰-۲۰. استایل و اجرای کلی

تسلط، فرم و کیفیت کلی اجرا.

ماده ۲۱ — کنترل

تمام تکنیک‌ها باید با کنترل کامل اجرا شوند.

هدف Shadow Fighting نمایش مهارت رزمی است، نه آسیب‌رساندن به شخص دیگر.

از دست دادن کنترل، حرکات بی‌هدف یا اجرای خطرناک می‌تواند موجب کاهش امتیاز شود.

ماده ۲۲ — حرکات آکروباتیک

حرکات آکروباتیک در Shadow Fighting مجاز هستند، مشروط بر اینکه در خدمت ساختار مبارزه فرضی قرار گیرند.

حرکات آکروباتیک نباید جایگزین ماهیت رزمی رشته شوند.

استفاده گسترده از حرکات آکروباتیک بدون ارتباط با مبارزه فرضی می‌تواند موجب کاهش امتیاز در بخش تکنیک و واقع‌گرایی شود.

ماده ۲۳ — خروج از محوطه

ورزشکار باید اجرای خود را در محدوده ۱۰×۱۰ متر انجام دهد.

خروج از محدوده، در صورت غیرعمدی بودن، طبق مقررات کسر امتیاز ارزیابی می‌شود.

خروج عمدی یا تکراری می‌تواند موجب کاهش امتیاز یا اخطار شود.

ماده ۲۴ — حرکات ممنوع

موارد زیر ممنوع است:

- تماس عمدی با شخص دیگری
- حمله به شخص واقعی
- استفاده از سلاح
- اجرای حرکاتی که خطر غیرضروری ایجاد کنند
- رفتار خارج از چارچوب ورزشی
- هرگونه حرکت با هدف آسیب‌رساندن به شخص دیگر

Shadow Fighting یک اجرای انفرادی است و هیچ گونه تماس مبارزاتی واقعی در آن وجود ندارد.

ماده ۲۵ — موسیقی

استفاده از موسیقی تابع مقررات اجرایی مسابقات است.

در صورت مجاز بودن موسیقی، موسیقی نباید مانع ارزیابی تکنیک و ساختار مبارزه شود.

ماده ۲۶ — داوران

مسابقه توسط داوران واجد شرایط فدراسیون جهانی O-SPORT داوری می شود.

داوران موظفاند:

- بی طرف باشند.
- اجرای واقعی ورزشکار را ارزیابی کنند.
- ساختار مبارزه فرضی را بررسی کنند.
- تحت تأثیر شهرت یا کشور ورزشکار قرار نگیرند.
- امتیاز مستقل ارائه کنند.

ماده ۲۷ — تعیین رتبه و برنده

ورزشکاری که بالاترین امتیاز نهایی را کسب کند، رتبه اول را به دست می آورد.

در صورت تساوی، مقررات Tie-Break فدراسیون جهانی O-SPORT اعمال خواهد شد.

ماده ۲۸ — مسابقات مجازی

Shadow Fighting قابلیت برگزاری به صورت مسابقه مجازی بین المللی را دارد.

ورزشکار می تواند از هر نقطه جهان در مسابقه شرکت کند.

استانداردهای اصلی مسابقه مجازی عبارتند از:

- اجرای انفرادی
- محوطه ۱۰×۱۰ متر
- زمان ۴۵ تا ۶۰ ثانیه
- لباس رسمی O-SPORT
- نمایش کامل بدن
- اجرای کامل
- امکان بررسی توسط هیئت داوران

ماده ۲۹ — استاندارد ویدئوی مسابقه مجازی

ویدئوی ارسالی باید اجرای کامل ورزشکار را نشان دهد. و بدن ورزشکار باید در تمام مدت اجرا قابل مشاهده باشد.

ویدئو باید امکان ارزیابی:

- تکنیک
- Footwork
- حمله
- دفاع
- ضدحمله
- فاصله
- حرکت
- ساختار مبارزه

را برای داوران فراهم کند.

مشخصات فنی ویدئو در آیین نامه مسابقات مجازی WOF تعیین می شود.

ماده ۳۰ — اصالت ویدئو

استفاده از:

- ویدئوی شخص دیگر
- ویدئوی قدیمی خارج از شرایط مسابقه
- تغییر سرعت
- تدوین برای حذف خطا
- جلوه های دیجیتال
- دستکاری اجرای واقعی

ممنوع است. و در صورت اثبات تخلف، ورزشکار می تواند از مسابقه حذف و نتیجه وی باطل شود.

ماده ۳۱ — احراز هویت

شرکت کننده موظف است مطابق مقررات مسابقات مجازی هویت خود را احراز کند.

روش معرفی ورزشکار و سایر الزامات امنیتی مطابق آیین نامه مسابقات مجازی تعیین می شود.

ماده ۳۲ — اعتراض

اعتراض به نتیجه باید در مهلت تعیین شده توسط کمیته مسابقات ثبت شود.

اعتراض باید مشخص، مستند و مرتبط با مقررات باشد.

ماده ۳۳ — کمیته فنی

کمیته فنی مسئول نظارت بر اجرای مقررات Shadow Fighting است. و در موارد پیش‌بینی نشده، کمیته فنی می‌تواند برای حفظ:

- ایمنی
- عدالت
- نظم مسابقه
- استاندارد فنی

تصمیم مقتضی اتخاذ کند.

مشخصات رسمی SHADOW FIGHTING

رشته Shadow Fighting :

تعریف: مبارزه انفرادی با حریف فرضی

مرجع WOF — World O-Sport Federation :

مبنای مقررات: مصوب مجمع جهانی WOF — همدان ۲۰۱۸

نوع مسابقه: انفرادی

محوطه اجرا: ۱۰ × ۱۰ متر

زمان اجرا: ۴۵ تا ۶۰ ثانیه

لباس ورزشکار: شورت و تیشرت آستین حلقه‌ای O-SPORT

رنگ لباس ورزشکار: قرمز یا آبی

لباس داوران: پیراهن مشکی با آرم طلایی WOF در سینه و پشت، کراوات طلایی، شلوار مشکی و کفش مشکی بدون پاشنه

سیستم امتیازدهی: ۸،۰۰۰ تا ۱۰،۰۰۰

رده‌های سنی: ۷-۹ | ۱۰-۱۳ | ۱۴-۱۷ | ۱۸-۳۵ | ۳۶-۴۵ | ۴۶-۵۵ سال

نوع اجرای مجازی Virtual International Competition :

(د) قوانین رسمی مسابقات آرטיستیک هایبرید (Artistic Hybrid)

ARTISTIC HYBRID

ترکیب A-Tricking + M-Tricking + Shadow Fighting

ماده ۱ — تعریف رشته

Artistic Hybrid یک رشته ترکیبی هنری از سه رشته رسمی او-اسپرت است:

A-Tricking — Acrobatic

+

M-Tricking — Martial

+

Shadow Fighting

ورزشکار باید هر سه عنصر را در یک اجرای پیوسته و هماهنگ ارائه کند.

ماده ۲ — ماهیت اجرا

اجرای **Artistic Hybrid** باید دارای یک زنجیره حرکتی منسجم باشد و شامل:

- حرکات آکروباتیک
- تکنیک‌های رزمی و لگدهای پیشرفته
- مبارزه فرضی
- حمله
- دفاع
- ضدحمله
- جابه‌جایی
- ترکیب حرکات

باشد.

اجرای سه بخش به صورت جداگانه و بدون ارتباط با یکدیگر، امتیاز کامل دریافت نخواهد کرد.

ماده ۳ — رده‌های سنی

مسابقات در شش رده برگزار می‌شود:

- **Children:** ۷-۹ سال
- **Cadets:** ۱۰-۱۳ سال
- **Juniors:** ۱۴-۱۷ سال
- **Adults:** ۱۸-۳۵ سال

• Masters I: ۳۶-۴۵ سال

• Masters II: ۴۶-۵۵ سال

ماده ۴ — محوطه و زمان

محوطه: ۱۰ × ۱۰ متر

زمان اجرا: ۴۵ تا ۶۰ ثانیه

محوطه می‌تواند استیج، سکو یا تاتامی استاندارد باشد.

ماده ۵ — لباس

لباس ورزشکار مطابق استاندارد: O-SPORT

- شورت O-SPORT
- تیشرت آستین حلقه‌ای O-SPORT
- رنگ قرمز یا آبی
- درج عبارت O-SPORT روی لباس

ماده ۶ — داوری

امتیازدهی در محدوده:

۸,۰۰۰ تا ۱۰,۰۰۰ انجام می‌شود.

معیارهای اصلی:

۱. Acrobatics
۲. Martial Techniques
۳. Shadow Fighting
۴. Difficulty
۵. Combination & Transition
۶. Creativity
۷. Control
۸. Style
۹. Overall Performance

ماده ۷ — اصل برتری رشته

ورزشکاری که بتواند سه بخش را به صورت طبیعی، خلاقانه و یکپارچه در یک زنجیره اجرا کند، امتیاز بالاتری دریافت خواهد کرد.

یکپارچگی سه رشته، مهم‌ترین ویژگی Artistic Hybrid است.

ماده ۸ — ایمنی

اجرای حرکات باید کاملاً کنترل شده باشد.

تماس با حریف واقعی مجاز نیست.

حرکات خطرناک یا فاقد کنترل می توانند موجب کاهش امتیاز یا توقف اجرا شوند.

ماده ۹ — مسابقات مجازی

Artistic Hybrid به صورت مسابقات مجازی بین المللی نیز قابل برگزاری است.

ورزشکار از هر نقطه جهان می تواند با ارسال ویدئوی اجرای خود شرکت کند.

ویدئو باید:

- اجرای کامل را نشان دهد.
- تمام بدن ورزشکار را در کادر داشته باشد.
- محوطه اجرا را مشخص کند.
- قابل ارزیابی توسط داوران باشد.
- بدون تدوین یا دستکاری عملکرد واقعی باشد.

ماده ۱۰ — رتبه بندی

ورزشکاری که بالاترین امتیاز نهایی را کسب کند، قهرمان Artistic Hybrid خواهد بود.

در صورت تساوی، مقررات Tie-Break فدراسیون جهانی O-SPORT اعمال می شود.

مشخصات رسمی

A-Tricking + M-Tricking + Shadow Fighting

محوطه: ۱۰ × ۱۰ متر

زمان: ۴۵-۶۰ ثانیه

امتیاز: ۸,۰۰۰-۱۰,۰۰۰

نوع: انفرادی

WOF – WORLD O-SPORT FEDERATION

OFFICIAL COMPETITION & JUDGING RULEBOOK

www.o-sport.info / www.o-sport.ir