



Musical Forms

Musical Weapons Forms

& 1. Definicja.

1. Musical Forms (w skrócie MF), czyli *dowolne układy wschodnich sztuk walki do muzyki*, to konkurencja, w której zawodnicy startują pojedynczo, prezentując wcześniej przygotowany układ dowolny walki z jednym lub kilkoma, wyimaginowanymi przeciwnikami, do odtwarzanej muzyki, zawierający techniki pochodzące z orientalnych sztuk walki.

2. Musical Weapons Forms (w skrócie FWF), czyli *dowolne układy wschodnich sztuk walki do muzyki z bronią*, to konkurencja, w której zawodnicy startują pojedynczo, prezentując wcześniej przygotowany układ dowolny walki z jednym lub kilkoma, wyimaginowanymi przeciwnikami, do odtwarzanej muzyki z wykorzystaniem tradycyjnych broni, pochodzących z orientalnych sztuk walki.

3. W obu przypadkach dobór muzyki jest indywidualny.

& 2. Rytm muzyczny, podział na style i długość trwania utworu.

1. W konkurencji MF oraz MWF nie ma podziału na style. Układy są dowolne i mogą zawierać zarówno techniki pochodzące z tzw. miękkich stylów walki (kung fu, wu shu), jak i z twardych systemów (karate, taekwondo, muay thai itp.).

2. Czas wykonywania układu nie może być krótszy niż 45 sekund, ani dłuższy od 2 minut i zaczyna być mierzony od pokazania gotowości do występu przez zawodnika, poprzez podniesienie wysoko w górę, wyprostowanej ręki. Czas jest zatrzymywany gdy zawodnik wykona wyraźny ukłon w stronę sędziów na koniec występu.

3. Zawodnik musi dysponować własnym nośnikiem z podkładem muzycznym. Dozwolone nośniki to płyta DVD, CD, pamięć flash, zewnętrzny dysk twardy; a dozwolone formaty podkładu muzycznego to rozszerzenie .wav lub .mp3. Zawodnik ponosi odpowiedzialność za prawa autorskie do nagranych podkładu muzycznego.

& 3. Obszar konkurencji, zasady występu.

1. Konkurencja MF oraz MWF rozgrywana jest na specjalnej macie (tatami), która przeznaczona jest do tego typu występów. Wymiary maty (pola występu) wynoszą 6 x 6 dla grup wiekowych dziecko i starsze dziecko, 7 x 7 dla grup młodszy kadet i kadet, oraz 8 x 8 dla konkurencji junior, senior i weteran. W zawodach mniejszej rangi dozwolone jest stosowanie maty o wymiarach 7 x 7.

2. Zawodnicy występują pojedynczo, prezentując wcześniej przygotowany układ z bronią lub bez, do odtwarzanej muzyki. Zawodnik rozpoczyna swój układ, wchodząc w pole występu, wykonując ukłon i pokazując swoją gotowość przez podniesienie wyprostowanej ręki w górę i otrzymanie pozwolenia od Przewodniczącego Stolika Sędziowskiego. W tym czasie odtwarzany zostaje podkład muzyczny i zawodnik zostaje oceniany przez sędziów.

3. Po zakończeniu występu zawodnik oczekuje na macie na werdykt sędziowski. Po okazaniu not sędziowski zawodnik wykonuje ukłon i schodzi z maty.

4. Zarówno w konkurencji form z bronią, jak i bez broni, zawodnicy są zobowiązani przedstawić się, czyli wykonać tzw. prezentację. Czas prezentacji nie może być dłuższy niż 30 sekund i nie jest wliczany w czas prezentowania formy do muzyki. Prezentacja zawodnika nie jest brana pod uwagę w ocenie sędziów, lecz jest elementem wymaganym.

5. Prezentacja zawodnika musi zawierać przedstawienie się zawodnika (imię, nazwisko), przedstawienie swoich barw klubowych, a w przypadku zawodów międzynarodowych – kraju, oraz przedstawienie nazwy wykonywanego układu. Podczas przedstawienia się dozwolone jest wykonywanie technik walki oraz elementów akrobatyczno, gimnastycznych, które nie będą wliczane w dozwoloną ich liczbę w trakcie całego występu.

6. Prezentacja zawodnika może odbywać się w dwojaki sposób:

a) Przed wykonywanym układem do muzyki, zanim muzyka zostanie włączona. Jest to czas od momentu wejścia zawodnika na tatami, przybliżenia się do stolika sędziowskiego (w dowolny sposób), przedstawienia się i pokazania gotowości, przez uniesienie wyprostowanej ręki w górę.

b) Podczas wykonywanego układu do muzyki. W takim przypadku czas prezentacji to suma czasu mierzona od wejścia zawodnika na tatami do momentu podniesienia w górę wyprostowanej ręki i czasu zmierzone w trakcie prezentowanego układu, gdy zawodnik przedstawia się sędziom wykonując swoją prezentację i kończąc ją ukłonem.

& 3.

Obowiązkowy ubiór zawodników.

1. Nie ma żadnego ograniczenia co do stroju zawodników prezentujących układ. Ubiór musi być czysty i zadbane.

2. Zawodnicy muszą mieć krótko obcięte paznokcie w dłoniach i stopach.

3. Zawodnicy noszący okulary mogą startować wyłącznie w szklach kontaktowych na własną odpowiedzialność.

4. Długie włosy muszą być związane miękką opaską.

5. Strój nie może zawierać żadnych elementów twardych, szklanych, drewnianych, ani metalowych lub ostro zakończonych.

6. Strój zawodników musi być "zwarty" i nie może krępować ruchów podczas występu. Oznacza to, że nie można prezentować technik obronnych w długich płaszczach bądź

luźnych, odpiętych bluzach lub kurtkach . Nie wolno prezentować technik z zakrytą twarzą (wyjątkiem jest tradycyjny strój ninja) lub zakrytymi oczami.

7. Zawodnicy startują boso, bez obuwia.

8. Zabrania się noszenia jakiegokolwiek biżuterii (łańcuszki, kolczyki itp.).

9. Mężczyźni mogą występować z odkrytym torsem.

10. Dozwolone jest stosowanie makijażu lecz makijaż ten nie może zmywać się (ścierać) podczas wykonywania układu . Nie dozwolone jest stosowanie kremów, olejków ani innych lepkich i śliskich substancji.

11. Dozwolone jest noszenie opasek bawełnianych na rękach.

12. Dozwolone jest noszenie ściągaczy na stawy.

& 4.

Kategorie wiekowe i inne.

1. O wszystkich kategoriach wiekowych decyduje rok urodzenia.

2. W konkurencji MF oraz MWF obowiązują następujące kategorie wiekowe:

- a) dziecko (kinder) – do 7 lat
- b) starsze dziecko (older kinder) – do 7-9 lat
- c) młodszy kadet (yanger kadet) - zawodnik w wieku 10 - 12 lat
- d) kadet (kadet) - zawodnik w wieku 13 - 15 lat
- e) junior (junior) - zawodnik w wieku 16 - 17lat
- f) senior (senior) –18 lat i wyżej

3. W konkurencji MF oraz MWF w czterech pierwszych, najmłodszych kategoriach wiekowych, nie ma podziału na płeć (chyba że Sędzia Główny wraz z delegatem MF Sport Federation zarządzi inaczej i zostanie to ogłoszone w komunikacie o zawodach lub bezpośrednio przed rozpoczęciem zawodów, w przypadku zawodów niższej rangi lub gdy w danej kategorii brakuje konkurencji). W dwóch pozostałych kategoriach (junior, senior) występuje podział na płeć (chyba, że Sędzia Główny zdecyduje inaczej w przypadku braku konkurencji w danej kategorii).

4. Zawodnicy nie mogą startować w niższej lub wyższej kategorii startowej (chyba, że Sędzia Główny zdecyduje inaczej w przypadku braku konkurencji w danej kategorii).

5. W konkurencji M(W)F nie ma podziału na staż treningowy lub kolor pasa.

& 5.

System punktowania.

1. Zawodnicy oceniani są przez 3 Sędziów Technicznych, w przypadku zawodów ligowych oraz przez 5 Sędziów Technicznych, w przypadku zawodów wyższej rangi.
2. Po zakończonym występie zawodnicy otrzymują punkty od Sędziów Technicznych. Wynik not jest sumowany. Końcowa ocena to suma not wszystkich sędziów, minus punkty ujemne za faule. W przypadku oceniania zawodów wyższej rangi, sędziów technicznych musi być 5. Najniższa i najwyższa nota jest wówczas odrzucana. Noty skrajne nie są sumowane z pozostałymi.
3. W przypadku remisu przy 5 sędziach, wygrywa zawodnik o wyższej sumie not otrzymanych od wszystkich pięciu sędziów (minus punkty ujemne). Jeżeli nie można wyłonić zwycięzców (zarówno w przypadku sędziowania 3 sędziów, jak i 5), zawodnicy w takiej samej sytuacji punktowej startują w dogrywce. Wówczas po drugim zakończonym występie sędziowie wyłaniają zwycięzców, po przez wskazanie.
4. Punktacja dla poszczególnych kategorii wiekowych wygląda następująco:
 - a) noty od 5,0 do 7,0 - dla kategorii dziecko, starsze dziecko i młodszy kadet,
 - b) noty od 6,0 do 8,0 - dla kadetów,
 - c) noty od 7,0 do 9,0 - dla juniorów,
 - d) noty od 8,0 do 9,9 - dla seniorów.
5. Gradacja stopni wynosi 0,1 pkt.
6. Zawodnik podczas wykonywania układu może otrzymać ostrzeżenie (faul) oraz minus 0,3 punktu, do końcowej sumy not wszystkich trzech sędziów.
7. Ostrzeżenie można otrzymać za:
 - a) wyjście zawodnika obiema stopami poza tatami lub pas bezpieczeństwa (jeżeli występuje).
 - b) widoczne zachwianie równowagi podczas wykonywania układu (potknięcia lub upadek podczas wykonywania elementu gimnastycznego, akrobatycznego, trików lub technik walki),
 - c) jeżeli zawodnik wykona jakiś inny nieokreślony ruch,
 - d) jeżeli wykona więcej niż określona liczba ruchów akrobatycznych lub gimnastycznych,
 - e) jeżeli czas prezentowania układu lub prezentacji będzie nieprawidłowy,
 - f) nieprawidłowe rozpoczęcie i zakończenie występu.
8. Zawodnik może otrzymać minus 1,5 punktu za:
 - a) niedbałość w wykonywaniu technik oraz wykonywanie technik w sposób niebezpieczny,
 - b) jeżeli zawodnik upuści broń,
 - c) za niedozwolony strój,
 - d) stosowanie ruchów typowych dla tańca.
9. Zawodnik zostaje dyskwalifikowany gdy:
 - a) po raz drugi upuści broń,
 - b) zawodnik przerwie swój występ przed czasem,
 - c) w użytym podkładzie muzycznym zawodnika występują słowa wulgarne, nie cenzuralne,
 - d) stosował efekty specjalne,
 - e) stosował rekwizyty,
 - f) wyczerpał dozwoloną liczbę 3 ostrzeżeń.

10. Zawodnik zdyskwalifikowany nie otrzymuje not sędziowskich i nie może dalej uczestniczyć w rywalizacji sportowej w danej konkurencji, w której został zdyskwalifikowany.

11. Punkty ujemne oraz dyskwalifikację przyznaje Przewodniczący Stolika Sędziowskiego po porozumieniu z pozostałymi Sędziami Technicznymi. Podczas przyznawania punktów ujemnych oraz dyskwalifikacji, sędziowie muszą zachować większość.

& 6.

Kryteria oceny.

1. Głównym kryterium oceny jest zgodność wszystkich wykonywanych ruchów (techniki walki, poruszanie się) z rytmem muzycznym (tzw. synchronizacja). Muzyka spokojna, wolna powinna odwzorowywać u zawodnika ruchy delikatne i powolne. Muzyka szybka i dynamiczna wymusza na zawodniku odpowiednio szybkie i dynamiczne ruchy zgodne z rytmem. Wszelkie zmiany tempa utworu muzycznego oraz charakterystyczne motywy w ścieżce dźwiękowej, powinny być w odpowiedni sposób akcentowane przez zawodnika, prezentującego wyreżyserowany układ sztuk walki z bronią lub bez.

2. Pozostałe kryteria oceny sędziowskiej:

- a) stopień trudności prezentowanych technik,
- b) poprawność wykonywania technik,
- c) dynamika oraz płynność całego układu,
- d) widowiskowość, pomysłowość (okrzyki, gra aktorska, markowanie ciosów, itp.)

& 7.

Rekwizyty i broń.

1. W konkurencji MF oraz MWF nie można stosować żadnych rekwizytów.

2. Broń wykorzystywana przez zawodnika w konkurencji MWF nie może być ostra, a sposób demonstrowania technik bronią, nie może zagrażać bezpieczeństwu zawodnikowi, ani innym osób znajdującym się w pobliżu tatami. Broń musi być zatwierdzone przed występem przez Sędziego Głównego zawodów lub Przewodniczącego Stolika Sędziowskiego.

&8.

Efekty specjalne.

1. Zabrania się stosowania jakichkolwiek efektów specjalnych typu: lasery, dymy, ognie, eksplozje itp. Naruszenie powyższej reguły prowadzi do natychmiastowej dyskwalifikacji

& 9.

Prezentacja zawodników, wejście i zejście z maty.

1. Od momentu wyczytania zawodnika, obowiązuje odpowiedni sposób prezentacji, godny sposób wejścia na matę oraz zejścia z maty po zakończeniu układu.
2. Wyczytany zawodnik wstawia się na macie w narożniku maty. Przemieszcza się wówczas w stronę stolika sędziowskiego. Gdy dojdzie do stolika sędziowskiego (odległość 2 metrów), wykonuje ukłon i przedstawia się. Po przedstawieniu się oczekuje gestu ze strony Przewodniczącego Stolika Sędziowskiego o możliwości rozpoczęcia występu. Wykonuje wówczas ukłon, deklarując swoją gotowość. Wtedy zaczyna być odliczany czas układu i odtwarzany zostaje podkład muzyczny.
3. Prezentacja zawodników (czas od wejścia na tatami zawodnika do wskazania gotowości) nie może być dłuższy od 30 sekund.
4. Prezentacja ma charakter przedstawienia się zawodnika oraz wskazania jego zalet, charakteru prezentowanego układu. Można podczas prezentacji stosować elementy gimnastyczne, akrobatyczne oraz triki (elementy te nie są wliczane w dopuszczalną ich liczbę w całym układzie).
5. Zejście z maty po zakończeniu występów musi mieć również odpowiedni charakter. Zawodnik po zakończeniu występu wykonuje ukłon w stronę stolika sędziowskiego. W tym czasie zatrzymany jest czas prezentowania układu. Zawodnik wówczas oczekuje w pozycji baczność na noty sędziów. Po wskazaniu not przez wszystkich sędziów zawodnik wykonuje ukłon i wycofuje się tyłem w stronę końcowej linii maty.

& 10. Sędziowie.

1. Konkurencję MF oraz MWF sędziują następujący sędziowie:
 - a) Sędzi Główny Zawodów
 - b) Sędzia Techniczny
 - c) Sędzia Sekretarz
 - d) Przewodniczący Stolika Sędziowskiego
2. Sędzia Techniczny to sędzia, który wystawia noty zawodnikom. W przypadku sędziowania zawodów ligowych, w skład stolika sędziowskiego wchodzi 3 Sędziów Technicznych. W przypadku zawodów wyższej rangi, Sędziów Technicznych musi być 5.
3. Sędzia Główny Zawodów wyłania spośród wszystkich Sędziów Technicznych, Przewodniczącego Stolika Sędziowskiego. Musi to być sędzia o największym doświadczeniu w sędziowaniu tej konkurencji. Przewodniczącym Stolika Sędziowskiego nie może zostać osoba o niższej klasie sędziowskiej od pozostałych sędziów.
4. Sędzia Główny zawodów może pełnić funkcję Przewodniczącego Stolika Sędziowskiego.
5. Zawody ligowe sędziują sędziowie Klasy C. Dopuszczalne jest, aby zawody ligowe sędziowali sędziowie wyższych klas. Zawody rangi krajowej muszą sędziować sędziowie posiadający minimum Klasę B. Sędziowie z najwyższą klasą sędziowską A, mogą sędziować zawody międzynarodowe. Klasy sędziowskie analogicznie określają Sędziów Sekretarzy.

6. Wszyscy sędziowie muszą występować w oficjalnym stroju sędziowskim oraz posiadać przy sobie właściwy identyfikator (licencję).
7. Każdy Sędzia Techniczny musi przejść obowiązkowe szkolenie na Sędziego Sekretarza. Każdy Sędzia Techniczny, w chwili otrzymania licencji Sędziego Technicznego posiada również uprawnienia Sędziego Sekretarza dla swojej Klasy sędziowskiej. Sędziowie Techniczni mogą zastępować na zawodach różnej rangi, Sędziów Sekretarzy.
8. Liczba Sędziów Sekretarzy na zawodach, przy jednym stoliku sędziowskim, to jedna osoba w przypadku zawodów ligowych i dwie osoby, w przypadku zawodów wyższej rangi.
9. Do obowiązków Sędziego Sekretarza należy:
- a) właściwe prowadzenie list startowych,
 - b) odnotowywanie not sędziowskich, punktów ujemnych oraz sumowanie not,
 - c) wyczytywanie zawodników (może zastąpić go inna, wydelegowana przez niego osoba),
 - d) ogłaszanie not (może zastąpić go inna, wydelegowana przez niego osoba),
 - e) pomiar czasu (może zastąpić go inna, wydelegowana przez niego osoba),
 - f) pokazywanie punktów ujemnych (nie przyznawanie).
10. Sędzia Główny Zawodów zostaje wydelegowany przez Zarząd Modern Fighting Sport Federation. Organizator zawodów może zgłosić swojego kandydata na to stanowisko.
11. Przy stoliku sędziowskim oraz w jego pobliżu nie mogą znajdować się żadne inne osoby nieuprawnione przez Przewodniczącego Stolika Sędziowskiego oraz Sędziego Głównego. Sędziowie „nie aktywni”, którzy nie zostali wydelegowani do sędziowania danej kategorii, nie mogą zasiadać przy stoliku sędziowskim.
12. Konkurencje M(W)F nie muszą sędziować mistrzowie sztuk walki, a ich stopnie mistrzowskie nie muszą być wyższe od, stopni startujących zawodników.

& 11. Protest.

1. Istnieje możliwość zgłoszenia protestu przez pełnoletniego zawodnika, ustawowego opiekuna zawodnika niepełnoletniego, trenera, czy lidera grupy. W celu zgłoszenia protestu należy zgłosić się, w trakcie trwania zawodów, do Sekretarza Zawodów, złożyć wniosek oraz dokonać odpowiedniej opłaty. Złożony wniosek musi zawierać dokładny opis sytuacji, w której zawodnik został pokrzywdzony, a w szczególności musi zawierać wszystkie potrzebne dane zawodnika, kategorie, konkurencje i okoliczności powstania błędu sędziowskiego. Wnioskodawca musi powołać się na właściwy punkt regulaminu sportowego lub inny dokument, który wyjaśniał by sporną sytuację.
2. Sytuacje w których istnieje podstawa do złożenia protestu:
- a) błąd w tabeli (gdy zawodnik na podstawie przyznanych punktów miał podstawy do sądenia, że przeszedł w konkursie dalej, a tak się nie stało),
 - b) niewłaściwe przyznanie punktów lub punktów ujemnych,
 - c) niedozwolony ubiór,

d) podejrzenie że zawodnik fałszywie zadeklarował swój wiek, co spowodowało przypisanie go do innej kategorii.

3. Protest musi być złożony u Sekretarza Zawodów, najpóźniej 30 minut po zakończonej konkurencji. Po tym czasie protesty nie będą rozpatrywane.

4. Sędzia Główny powołuje komisję techniczną do rozpatrzenia protestu możliwie szybko (natychmiast). W skład komisji wchodzi sędziowie oceniający występ do którego został złożony protest.

5. Decyzja komisji sędziowskiej (technicznej) jest ostateczna i nieodwołalna.

6. Jeżeli wniosek zostanie rozpatrzony pozytywnie przez Sędziego Głównego, wówczas wynik konkurencji dotyczącej bezpośrednio zawodnika, który zgłosił uzasadniony protest musi zostać zmieniony. Dopuszcza się możliwość powtórzenia konkretnego występu lub całej kategorii, jak również anulowania wyniku.

7. W przypadku jeśli protest jest rozpatrzony pozytywnie – wadium ulega zwrotowi.

8. W przypadku zawodów wyższej rangi Sędzia Główny przy rozpatrywaniu protestu musi zaczerpnąć opinii Delegata MF Sport Federation.

9. Materiał wideo nie jest podstawą do rozpatrzenia protestu.

& 12. Doping.

1. Stosowanie środków dopingujących pod każdą postacią jest zabronione.

2. Zawodnicy, trenerzy, instruktorzy, sekundanci, sędziowie, obsługa zawodów zażywający środki dopingujące, spożywający alkohol będą zdyskwalifikowani lub usunięci z zawodów.

3. Zawodnik który odmówi poddania się badaniom antydopingowym będzie zdyskwalifikowany.

& 13.
Inne postanowienia.

1. W sprawach spornych, nie ujętych w regulaminie, decyzję w trakcie zawodów podejmuje Sędzia Główny.
2. Sędzia Główny po zakończeniu zawodów sporządza protokół końcowy.
3. W sprawach nieuregulowanych niniejszym regulaminem mają zastosowanie inne regulaminy MF Sport Federation.
4. Wszelkie kwestie sporne w trakcie trwania zawodów rozstrzyga Sędzia Główny Zawodów.
5. Regulamin został zatwierdzony na Walnym Zebraniu Delegatów w dniu 23.11.2015 r.

Zatwierdził

Sędzia Główny MF Sport Federation

Robert Szindler