



Traditionl Forms

& 1. Definicja.

1. Traditional Forms (w skrócie TF), czyli *układy tradycyjne*, to konkurencja, w której zawodnicy startują pojedynczo, prezentując wcześniej przygotowany układ dowolny walki z jednym lub kilkoma, wyimaginowanymi przeciwnikami, zawierający oryginalne techniki pochodzące z orientalnych sztuk walki. Układy te mogą być wykonywane z tradycyjną bronią lub bez.

& 2. Muzyka, podział na style i długość trwania występu

1. W konkurencji TF nie ma podziału na style. Występuje tylko jeden styl form – styl twardy. Oznacza to, że wszystkie wykorzystane w układzie techniki ręczne i nożne oraz pozycje, muszą pochodzić z tradycyjnych, twardych stylów (np. karate, taekwondo). Poprawność wykonywanego układu z jego stylowym pierwowzorem, nie jest oceniana.

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. Podczas prezentowania układów, w obrębie pola walki, nie może być odtwarzana muzyka. Konkurencja ta rozgrywana jest w ciszy.

& 3. Obszar konkurencji, zasady występu.

1. Konkurencja TF 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 młodszego 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, według kolejności losowania, prezentując wcześniej przygotowany układ.

3. Zawodnik rozpoczyna swój układ na środku maty, w polu oznaczonym innym kolorem. Zawodnik wchodzi w pole występu, wykonując ukłon i pokazuje swoją gotowość przez podniesienie wyprostowanej ręki w górę, otrzymując pozwolenie od Przewodniczącego Stółki Sędziowskiej. W tym czasie zawodnik rozpoczyna prezentację układu i zostaje oceniany przez sędziów.

4. Zawodnik musi zakończyć układ w tym samym miejscu , w którym go rozpoczął, w środku maty, w polu wyznaczonym innym kolorem.

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

6. W konkurencji TF zawodnicy są zobowiązani przedstawić się, czyli wykonać tzw. prezentację. Prezentacja musi być wykonana bezpośrednio przed prezentowanym układem. Czas prezentacji nie może być dłuższy niż 20 sekund i nie jest wliczany w czas prezentowania formy. Prezentacja zawodnika nie jest brana pod uwagę w ocenie sędziów, lecz jest elementem wymaganym.

7. 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 tradycyjnych technik walki i pozycji.

& 4. Techniki

1. Dozwolone są wszystkie techniki ręczne i nożne pochodzące z orientalnych sztuk walki ze stylów twardych (np. karate, taekwondo),

2. Zabronione jest stosowanie elementów gimnastycznych i akrobatycznych (salta, szpagaty, stanie na rękach itp.),

3. Zabronione jest stosowanie trików oraz technik tanecznych.

4. Dozwolone jest stosowanie gwiazdy gimnastycznej, padów w przód, tył, bok, przewrotka w przód i tył, pad przez bark (jeżeli układ tego wymaga – element taki można wykonać tylko raz).

& 5. Ubiór zawodnika, sprzęt ochronny.

1. Zawodnicy startują boso.

2. Zawodnicy występują w tradycyjnych strojach do sztuk walki (kimono, dobok, judoka, karatega). Ubiór musi być czysty i zadbane i musi nawiązywać do prezentowanego stylu walki.

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

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

5. Długie włosy muszą być związane miękką opaską.

6. Strój nie może zawierać żadnych elementów twardych, szklanych, drewnianych, ani metalowych lub ostro zakończonych.
7. Strój zawodników musi być "zwarty" i nie może krępować ruchów podczas występu. Nie wolno prezentować technik z zakrytą twarzą lub zakrytymi oczami.
8. Zabrania się noszenia jakiejkolwiek 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.

& 6.

Kategorie wiekowe i inne.

1. O wszystkich kategoriach wiekowych decyduje data urodzenia.
2. W konkurencji TF 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
 - g) weteran (vetaeran) - zawodnik w wieku powyżej 40 lat dla mężczyzn oraz powyżej 36 dla kobiet.
3. W konkurencji TF 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).
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 TF nie ma podziału na staż treningowy lub kolor pasa.
6. W kategorii junior, senior i veteran rozgrywana jest również kategoria form tradycyjnych z bronią.

& 7.

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. 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 i weteranów.
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 (-0,3 pkt) można otrzymać za:
 - a) wyjście zawodnika obiema stopami poza tatami,
 - b) widoczne zachwianie równowagi podczas wykonywania układu (potknięcia lub upadek),
 - c) jeżeli zawodnik wykona jakiś inny nieokreślony ruch,
 - d) jeżeli czas prezentowania układu lub prezentacji będzie nieprawidłowy,
 - e) 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) za niedozwolony strój,
 - c) za wykonanie technik charakterystycznych dla miękkich stylów (capoiera, wushu) lub ruchów tanecznych i akrobatycznych – gimnastycznych,
 - d) jeżeli zawodnik upuścił broń.
9. Zawodnik może otrzymać naganę (żółtą kartkę) za niesportowe zachowanie własne lub swojego trenera (sekundanta). Do niewłaściwych zachowań, kwalifikujących się do przyznania nagany zalicza się:
 - a) szydzenie z drugiego zawodnika,
 - b) dyskusja z sędzią,
 - c) komentowanie werdyktu,
 - d) wulgarne zachowanie lub agresywne zachowanie.

10. Druga nagana (żółta karta) oznacza przyznanie czerwonej kartki, co automatycznie wiąże się z dyskwalifikacją zawodnika. W szczególnych przypadkach Przewodniczący Stolika Sędziowskiego za porozumieniem z pozostałymi Sędziami lub bezpośrednio Sędzia Główny zawodów, może za niesportowe zachowanie zawodnika lub jego trenera (sekundanta, opiekuna), przyznać od razu czerwoną kartkę, bez wcześniejszego pokazywania żółtej kartki.

& 8.

Dyskwalifikacja zawodnika.

1. Zawodnik zostaje dyskwalifikowany gdy:

- a) zawodnik przerwie swój występ przed czasem lub odniesiona kontuzja uniemożliwia dalszy start w zawodach,
- b) nie wstawi się na matę w czasie 2 minut od pierwszego wyczytania,
- c) po wyczerpaniu limitu 3 ostrzeżeń (fauli),
- d) zawodnik stosował efekty specjalne,
- e) zawodnik stosował rekwizyty,
- f) zawodnik lub trener zachowuje się niesportowo,
- g) zawodnik fałszywie wpisał wiek w formularzu rejestracyjnym,
- h) zawodnik otrzymał czerwoną kartkę,
- i) zawodnik po raz drugi upuścił broń.

2. Dyskwalifikacje zawodnika musi poprzedzać pokazanie czerwonej kartki w stronę zawodnika, przez Przewodniczącego Stolika Sędziowskiego lub Sędziego Głównego zawodów.

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

4. Punkty ujemne oraz dyskwalifikację przyznaje Przewodniczący Stolika Sędziowskiego (lub Sędzia Główny zawodów) po porozumieniu z pozostałymi Sędziami Technicznymi. Podczas przyznawania punktów ujemnych oraz dyskwalifikacji, sędziowie muszą zachować większość.

& 9.

Kryteria oceny.

1. Głównym kryterium oceny jest poprawność wykonania wszystkich technik ręcznych, nożnych i pozycji oraz dynamika prezentowania formy.

2. Pozostałe kryteria oceny sędziowskiej:

- a) stopień trudności prezentowanych technik ,
- c) dynamika oraz płynność całego układu,
- d) ekspresja zawodnika (skupienie, oddech, okrzyk, mimika twarzy),
- e) zakończenie układu w miejscu, w którym się rozpoczęło.

& 10.

Rekwizyty i broń.

1. W konkurencji TF nie można stosować żadnych rekwizytów.
2. W konkurencji TF w trzech ostatnich kategoriach wiekowych, rywalizują również w układach z bronią

& 11. Efekty specjalne.

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

& 12. 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 i udaje się na środek maty. Wtedy zaczyna być odliczany czas układu.
3. Prezentacja zawodników (czas od wejścia na tatami zawodnika do wskazania gotowości) nie może być dłuższy od 20 sekund.
4. Prezentacja ma charakter przedstawienia się zawodnika i nie jest oceniana przez sędziów.
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.

& 13. Sędziowie.

1. Konkurencję TF 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 TF nie muszą sędziować mistrzowie sztuk walki, a ich stopnie mistrzowskie nie muszą być wyższe od, stopni startujących zawodników.

& 14. 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 sąđenja, 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 zacyzerpnąć opinii Delegata MF Sport Federation.

9. Materiał wideo nie jest podstawą do rozpatrzenia protestu.

& 15. 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.

& 16.
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