



DYNAMIC HYBRID SPORTS

WOF Official Rules & Judging Regulations

AMADAAY

(**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)

داینامیک هایپرید اسپرتس

قوانین و مقررات رسمی ورزش های داینامیک هایپرید آمادای

آمادای Dynamic Hybrid Sports

آمادای یک الگوی رقابتی چندرشته‌ای فدراسیون جهانی او-اسپرت (WOF) است که در آن چند سطح ورزشی مستقل، به صورت هم‌زمان و مجزا برگزار می‌شوند و عملکرد ورزشکاران در هر سطح به طور جداگانه ارزیابی و امتیازدهی می‌شود. در ساختار فعلی، این رقابت شامل سه سطح اصلی است Tricking : که خود به دو دسته A-Tricking (Artistic Tricking) و M-Tricking (Martial Tricking) تقسیم می‌شود؛ Shadow Fighting که بر مهارت‌های حرکتی، تکنیک، سرعت، چابکی و اجرای مبارزه نمایشی تمرکز دارد؛ و Extreme Breaking که شامل شکست اجسام استاندارد با استفاده از حرکات و ضربات پرشی، چرخشی و آکروباتیک است. در پایان، امتیازات به دست آمده در تمامی سطوح و دسته‌ها به صورت تجمعی محاسبه شده و مجموع عملکرد ورزشکاران، نتیجه نهایی تیم را تعیین می‌کند. بدین ترتیب، Dynamic Hybrid Sports رقابتی است که تنوع مهارتی، پویایی حرکتی، قدرت، کنترل بدن، خلاقیت و اجرای تکنیکی را در قالب یک رقابت تیمی واحد با یکدیگر ترکیب می‌کند.

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 شده‌اند و شامل اصول، ساختار، نحوه اجرا، امتیازدهی، و پروتکل‌های تعیین برنده می‌باشند. این رشته یک رشته انفرادی مدرن است

ماده ۱ — عنوان و جایگاه رشته

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

این رشته بر پایه اجرای حرکات آکروباتیک، پرش‌ها، چرخش‌ها، حرکات هوایی، ترکیب حرکات، کنترل بدن، دشواری و خلاقیت ورزشکار است.

مسابقه به صورت انفرادی برگزار می‌شود 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 به ویژه 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 می‌شود.

سن ورزشکار بر اساس مقررات ثبت‌نام مسابقات تعیین خواهد شد.

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

ماده ۶ — نوع مسابقه

مسابقه A-Tricking به‌صورت انفرادی برگزار می‌شود.

هر ورزشکار یک اجرای مستقل ارائه می‌کند.

رتبه‌بندی ورزشکاران بر اساس امتیاز نهایی داوران انجام می‌شود.

ماده ۷ — محوطه مسابقه

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

۱۰ × ۱۰ متر

است.

محل اجرای مسابقه می‌تواند:

- 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 می شود.

ورزشکار می تواند 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 شرکت کنندگان باید مطابق استاندارد او-اسپرت باشد.

لباس 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 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

10.00

سطح اجرا

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 وزن دهی نهایی معیارها و روش محاسبه امتیاز نهایی طبق مقررات رسمی داوری WOF تعیین می شود.

ماده ۱۴ — تکنیک و کیفیت اجرا

داوران در ارزیابی تکنیک موارد زیر را در نظر می گیرند:

- 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 ساده تر و کاملاً کنترل شده دریافت نمی کند.

ماده ۱۵ — دشواری

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

عوامل قابل ارزیابی عبارتند از:

- پیچیدگی آکروباتیک
- تعداد و نوع چرخش ها
- 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 می کنند:

- 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

می تواند 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 می کنند.

ماده ۱۸ — خلاقیت

خلاقیت شامل:

- ترکیب های 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، می‌تواند 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 می‌شود.

داور موظف است:

- بی‌طرف 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 می‌شود.

ماده ۲۳ — تعیین رتبه و برنده

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

رتبه‌های بعدی نیز بر اساس امتیاز نهایی تعیین می‌شوند.

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

ماده ۲۴ — مسابقات مجازی

مسابقات A-Tricking می‌تواند به صورت مسابقات بین‌المللی مجازی برگزار شود.

در مسابقات مجازی، ورزشکار از هر نقطه جهان می‌تواند 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 فیلم‌برداری و ارسال ویدئو در آیین‌نامه مسابقات مجازی تعیین می‌شود.

ماده ۲۵ — استاندارد ویدئوی مسابقه مجازی

ویدئوی ارسالی باید شرایط تعیین‌شده 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 می‌شود.

ماده ۲۶ — اصالت ویدئو

ویدئوی ارسالی باید متعلق به ورزشکار ثبت‌نام‌شده باشد.

استفاده از موارد زیر ممنوع است:

- ویدئوی شخص دیگر
- ویدئوی خارج از شرایط مسابقه
- تغییر سرعت
- تدوین برای حذف خطا
- جلوه‌های دیجیتالی
- 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 ناراضی 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 پیش‌بینی نشده 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 آکروباتیک (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 آکروباتیک 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 آکروباتیک و رزمی است.

ماده ۲ — هدف مسابقه

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

- آکروباتیک
- حرکات هوایی
- لگدهای رزمی
- لگدهای چرخشی
- لگدهای پرشی
- ترکیب تکنیک‌های رزمی و آکروباتیک
- 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 آکروباتیک، 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 به خصوص 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 ثبت نام مسابقات تعیین می شود.

ورزشکار باید در رده سنی متناسب با سن قانونی خود ثبت نام 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 می تواند در انتخاب:

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

آزاد باشد، مشروط بر رعایت مقررات.

اجرای ورزشکار باید دارای انسجام، پیوستگی و کنترل باشد.

ماده ۱۲ — تکنیک های رزمی

تکنیک های رزمی بخش اصلی M-Tricking هستند.

داوران می توانند موارد زیر را ارزیابی کنند:

- دقت لگد
- مسیر صحیح تکنیک
- سرعت

- کنترل
- چرخش
- ارتفاع
- انعطاف پذیری
- زمان بندی
- 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.

۷-۱۶. استایل و فرم

فرم بدن، کیفیت ظاهری و سبک شخصی.

۸-۱۶. اجرای کلی

تسلط، انسجام و کیفیت کلی اجرای ورزشکار.

ماده ۱۷ — تکنیک و دقت

داوران موارد زیر را بررسی می کنند:

- 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:

- ترکیب‌های جدید
- زنجیره‌های متفاوت
- Transition های خلاقانه
- ترکیب غیر تکراری تکنیک‌های 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 می‌شود.

خروج عمدی یا تکراری می‌تواند 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 غیر ضروری و غیر قابل قبول باشد، می‌تواند متوقف یا مردود اعلام شود.

M-Tricking یک رشته اجرایی است و اجرای تکنیک‌ها با هدف تماس یا آسیب‌رساندن 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 می‌شود. داور موظف است:

- بی‌طرف 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 می‌آورد.

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 دیجیتال
- دستکاری اجرای واقعی

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

ماده ۲۸ — احراز هویت در مسابقات مجازی

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

روش احراز هویت و نحوه معرفی ورزشکار در ابتدای ویدئو مطابق آیین‌نامه مسابقات مجازی تعیین می‌شود.

ماده ۲۹ — اعتراض

اعتراض به نتیجه باید در مهلت تعیین‌شده 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 پیش‌بینی‌نشده، 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

- زمان بندی
- سرعت
- کنترل
- واقع گرایی مبارزه
- ترکیب تکنیک ها
- 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 مجموعه ای 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
- ضد حمله
- 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 ثبت‌نام مسابقات تعیین می‌شود.

ماده ۶ — نوع مسابقه

مسابقه Shadow Fighting به صورت انفرادی برگزار می‌شود.

هر ورزشکار یک اجرای مستقل ارائه می‌کند.

هیچ‌گونه مبارزه مستقیم میان دو ورزشکار در این رشته انجام نمی‌شود.

ماده ۷ — محوطه مسابقه

محوطه رسمی اجرای Shadow Fighting:

۱۰ × ۱۰ متر

است.

محل مسابقه می‌تواند:

- 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 کنترل‌شده‌ای 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 زمان بندی

ورزشکار باید فاصله فرضی خود با حریف را در طول اجرا به صورت منطقی حفظ کند. برای مثال، فاصله اجرای یک مشت کوتاه باید با فاصله اجرای یک لگد بلند متفاوت باشد. زمان بندی حمله، دفاع و ضدحمله باید با موقعیت فرضی حریف هماهنگ باشد.

ماده ۱۷ — واقع گرایی مبارزه

واقع گرایی یکی از معیارهای اصلی Shadow Fighting است.

ورزشکار باید به گونه ای اجرا کند که داور بتواند:

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

را در ذهن خود دنبال کند.

اجرایی که صرفاً مجموعه ای از حرکات رزمی بدون ارتباط مبارزاتی باشد، امتیاز کمتری در بخش واقع گرایی دریافت خواهد کرد.

ماده ۱۸ — ترکیب تکنیک ها

ورزشکار می تواند تکنیک ها 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	سطح اجرا
10.00	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 می‌کنند:

۲۰-۱. تکنیک رزمی

صحت، فرم و کیفیت تکنیک‌ها.

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

جابه‌جایی، تعادل و تغییر زاویه.

۶-۲۰. زمان‌بندی و فاصله

هماهنگی حمله، دفاع و فاصله فرضی.

۷-۲۰. واقع‌گرایی

قابل‌باور بودن مبارزه فرضی.

۸-۲۰. Combination.

کیفیت اتصال تکنیک‌ها.

۹-۲۰. 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 غیر عمدی 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 غیر ضروری ایجاد کنند
- رفتار خارج از چارچوب ورزشی
- هرگونه حرکت با هدف آسیب رساندن به شخص دیگر

Shadow Fighting یک اجرای انفرادی است و هیچ‌گونه 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 می‌شود.

داوران موظف‌اند:

- بی‌طرف 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 می‌آورد.

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 بین‌المللی را دارد.

ورزشکار می‌تواند از هر نقطه جهان در مسابقه شرکت کند.

استانداردهای اصلی مسابقه مجازی عبارت‌اند 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 آیین‌نامه مسابقات مجازی WOF تعیین می‌شود.

ماده ۳۰ — اصالت ویدئو

استفاده از:

- ویدئوی شخص دیگر
- ویدئوی قدیمی خارج از شرایط مسابقه
- تغییر سرعت
- تدوین برای حذف خطا

- جلوه‌های دیجیتال
- دستکاری اجرای واقعی

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

ماده ۳۱ — احراز هویت

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

روش معرفی ورزشکار و سایر الزامات امنیتی مطابق آیین‌نامه مسابقات مجازی تعیین می‌شود.

ماده ۳۲ — اعتراض

اعتراض به نتیجه باید در مهلت تعیین‌شده 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 پیش‌بینی‌نشده، 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 داینامیک هایبرید (Daynamic Hybrid)

DYNAMIC 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 — رده های سنی

مسابقات در شش رده برگزار می شود:

- **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 می تواند استیج، سکو یا تاتامی استاندارد باشد.

ماده ۵ — لباس

لباس ورزشکار مطابق استاندارد: O-SPORT

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

ماده ۶ — داوری

امتیازدهی در محدوده:

۸,۰۰۰ تا ۱۰,۰۰۰ انجام می شود.

معیارهای اصلی:

۱. Acrobatics
۲. Martial Techniques

Shadow Fighting	۳.
Difficulty	۴.
Combination & Transition	۵.
Creativity	۶.
Control	۷.
Style	۸.
Overall Performance	۹.

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، مهم ترین 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 یا تیمی دو نفره

قوانین رسمی مسابقات Extreme Breaking

EXTREME BREAKING

ماده ۱ — عنوان و جایگاه رشته

Extreme Breaking یکی از سطوح رسمی رقابت‌های **Dynamic Hybrid Sports** است که بر پایه شکست اجسام استاندارد شده با استفاده از ضربات پرشی، چرخشی و آکروباتیک طراحی شده است.

این رشته به صورت انفرادی برگزار می‌شود و امتیاز ورزشکار در پایان مسابقه، مطابق نظام امتیازدهی **Dynamic Hybrid Sports**، در امتیاز تجمعی تیم منظور خواهد شد.

ماده ۲ — هدف مسابقه

هدف **Extreme Breaking** ارزیابی توانایی ورزشکار در ترکیب:

- قدرت و توان انفجاری
- دقت ضربه
- سرعت اجرای تکنیک
- دشواری حرکت
- مهارت‌های پرشی و چرخشی
- کنترل بدن در فضا
- هماهنگی حرکتی
- زمان‌بندی
- تکنیک شکست
- کنترل فرود
- و کیفیت کلی اجرا

است.

بنابراین، صرفاً شکستن جسم معیار برتری ورزشکار نیست؛ بلکه نحوه رسیدن به شکست، سطح دشواری تکنیک و کیفیت کنترل حرکتی نیز در امتیاز نهایی تأثیر دارد.

ماده ۳ — ماهیت اجرا

ورزشکار باید در زمان مقرر، مجموعه‌ای از تکنیک‌های شکست را با استفاده از حرکات زمینی، پرشی، چرخشی و آکروباتیک اجرا کند.

اجرای ورزشکار می‌تواند شامل:

۱. ضربات مستقیم؛
۲. ضربات چرخشی؛
۳. ضربات پرشی؛
۴. ضربات پرشی - چرخشی؛
۵. تکنیک‌های ترکیبی؛
۶. تکنیک‌های آکروباتیک منتهی به ضربه؛
۷. ترکیب چند حرکت پیش از تماس با هدف؛
۸. و تکنیک‌های خلاقانه و دشوار مورد تأیید کمیته فنی

باشد.

حرکات باید هدفمند، کنترل شده و دارای ارتباط مشخص میان حرکت و تکنیک شکست باشند.

ماده ۴ — منطقه و تجهیزات مسابقه

محوطه استاندارد مسابقه مطابق ساختار Dynamic Hybrid Sports، ۱۰ × ۱۰ متر است.

تمام اجسام مورد استفاده برای شکست باید:

- استاندارد و مورد تأیید کمیته فنی باشند؛
- پیش از مسابقه بررسی شوند؛
- از نظر اندازه، جنس و میزان مقاومت در محدوده استاندارد قرار داشته باشند؛
- و برای سطح سنی و فنی ورزشکار مناسب باشند .

نوع، ابعاد، تعداد و درجه مقاومت اجسام شکستنی باید در جدول تجهیزات رسمی Extreme Breaking توسط کمیته فنی تعیین و ابلاغ شود.

استفاده از جسم یا تجهیزاتی که قبلاً تأیید نشده باشد، مجاز نیست.

ماده ۵ — ساختار اجرای ورزشکار

اجرای ورزشکار انفرادی و پیوسته است.

ورزشکار در انتخاب:

- ترتیب تکنیک‌ها؛
- نوع حرکت؛
- ترکیب حرکات؛
- مسیر حرکت؛
- نوع ورود به تکنیک؛

- نوع خروج و فرود؛
- و سبک شخصی اجرا

آزاد است، مشروط بر رعایت قوانین ایمنی و استانداردهای فنی.

اجرای موفق باید دارای انسجام، کنترل، تنوع و پیوستگی حرکتی باشد.

ماده ۶ — معیارهای داوری

داوران عملکرد ورزشکار را بر اساس معیارهای زیر ارزیابی می‌کنند:

۱ — Technique. تکنیک

صحت، دقت و کیفیت اجرای ضربه.

۲ — Difficulty. دشواری

سطح پیچیدگی حرکات و ترکیب‌های مورد استفاده.

۳ — Power. قدرت

توانایی تولید نیروی مؤثر برای شکست هدف.

۴ — Accuracy. دقت

توانایی اصابت دقیق به نقطه موردنظر.

۵ — Aerial & Rotational Skills. مهارت‌های پرشی و چرخشی

کیفیت کنترل بدن در هنگام پرش، چرخش و اجرای ضربه در هوا.

۶ — Body Control. کنترل بدن

کنترل وضعیت بدن پیش، حین و پس از ضربه.

۷ — Breaking Efficiency. کارایی شکست

توانایی تبدیل تکنیک اجراشده به شکست صحیح و مؤثر.

۸ — Combination & Transition. ترکیب و انتقال

کیفیت اتصال حرکات و انتقال از یک تکنیک به تکنیک دیگر.

۹ — Creativity. خلاقیت

تنوع و نوآوری در انتخاب و ترکیب تکنیک‌ها.

۱۰ — Overall Performance. کیفیت کلی اجرا

انسجام، تسلط، کیفیت و تأثیر کلی اجرای ورزشکار.

ماده ۷ — اصل برتری رشته

در Extreme Breaking ، شکست موفق جسم به تنهایی تضمین کننده امتیاز بالا نیست.

ورزشکاری برتری دارد که بتواند:

حرکت دشوار + تکنیک صحیح + قدرت مؤثر + دقت + کنترل بدن + شکست موفق

را در یک اجرای منسجم ارائه کند.

حرکتی که صرفاً به دلیل قدرت زیاد منجر به شکست شود، اما فاقد تکنیک، کنترل یا دشواری مناسب باشد، نمی تواند با اجرای فنی و کنترل شده یک ورزشکار برابری کند.

ماده ۸ — شکست ناموفق

در موارد زیر شکست ناقص یا ناموفق محسوب می شود:

- عدم شکست کامل هدف؛
- اصابت خارج از محدوده مجاز؛
- از دست دادن کنترل پیش از ضربه؛
- تماس نامناسب با هدف؛
- توقف یا تغییر غیرمجاز تکنیک در لحظه اجرا؛
- یا عدم تکمیل تکنیک .

شکست ناقص می تواند موجب کاهش امتیاز شود.

ماده ۹ — کنترل فرود

در حرکات پرشی و آکروباتیک، فرود ایمن و کنترل شده بخشی از اجرای تکنیک محسوب می شود.

فرود ناپایدار، سقوط، تماس غیرضروری با زمین یا از دست دادن کامل تعادل می تواند موجب کسر امتیاز شود.

در صورتی که وضعیت فرود، ایمنی ورزشکار را تهدید کند، داور یا کمیته فنی اختیار توقف اجرا را خواهد داشت.

ماده ۱۰ — دشواری تکنیک

سطح دشواری تکنیک بر اساس عواملی مانند:

- تعداد چرخش ها؛
- ارتفاع پرش؛
- ترکیب چند حرکت؛
- تغییر وضعیت بدن؛

- اجرای ضربه در هوا؛
- ترکیب حرکات آکروباتیک و ضربه؛
- میزان پیچیدگی مسیر حرکتی؛
- و سطح کنترل موردنیاز

تعیین می‌شود.

افزایش خطر به تنهایی معادل افزایش دشواری نیست.

حرکت دشوار باید از نظر فنی قابل کنترل و مطابق مقررات ایمنی باشد.

ماده ۱۱ — خلاقیت

ورزشکاران می‌توانند تکنیک‌ها و ترکیب‌های جدید ارائه کنند.

خلاقیت بر اساس:

- نوآوری حرکتی؛
- ترکیب غیرتکراری تکنیک‌ها؛
- استفاده خلاقانه از حرکات پرشی و چرخشی؛
- و ایجاد ارتباط مؤثر میان حرکت و شکست

ارزیابی می‌شود.

ماده ۱۲ — ایمنی

ایمنی اصل اساسی Extreme Breaking است.

تمام تکنیک‌ها باید تحت کنترل ورزشکار و مطابق استانداردهای کمیته فنی اجرا شوند.

استفاده از تکنیک یا تجهیزاتی که احتمال آسیب جدی ایجاد کند، می‌تواند موجب:

- کاهش امتیاز؛
- توقف اجرای تکنیک؛
- یا حذف ورزشکار از آن مرحله

شود.

کمیته فنی اختیار دارد هر تکنیکی را که فاقد استاندارد ایمنی تشخیص دهد، ممنوع اعلام کند.

ماده ۱۳ — زمان اجرا

زمان اجرای استاندارد Extreme Breaking مطابق ساختار سایر سطوح: Dynamic Hybrid Sports

۴۵ تا ۶۰ ثانیه

است.

زمان دقیق اجرا و نحوه اعلام شروع و پایان توسط داور اصلی تعیین می‌شود.

ماده ۱۴ — سیستم امتیازدهی

امتیاز اجرای Extreme Breaking مطابق سیستم عمومی Dynamic Hybrid Sports در بازه:

۸,۰۰۰ تا ۱۰,۰۰۰

ثبت می‌شود.

امتیاز نهایی ورزشکار بر اساس مجموع ارزیابی معیارهای فنی، دشواری، قدرت، دقت، شکست، کنترل، خلاقیت و کیفیت کلی اجرا تعیین می‌شود.

ماده ۱۵ — جایگاه Extreme Breaking در Dynamic Hybrid Sports

Extreme Breaking یکی از سطوح مستقل Dynamic Hybrid Sports است و امتیاز آن به‌صورت جداگانه ثبت می‌شود.

در ساختار تیمی، امتیاز این بخش با امتیازات سایر سطوح، شامل:

- A-Tricking
- M-Tricking
- Shadow Fighting
- Extreme Breaking

مطابق نظام تجمعی مسابقات جمع می‌شود و مجموع امتیازات، نتیجه نهایی تیم را مشخص می‌کند.

ماده ۱۶ — تساوی

در صورت تساوی امتیازات، اولویت تعیین برنده به‌ترتیب با معیارهای فنی تعیین‌شده توسط کمیته دآوری خواهد بود؛ از جمله:

Technique → Difficulty → Breaking Efficiency → Body Control → Overall Performance

در صورت استمرار تساوی، تصمیم کمیته فنی مطابق مقررات Tie-Break مسابقات اتخاذ خواهد شد.

ماده ۱۷ — کمیته فنی

کمیته فنی Extreme Breaking مسئول:

- استانداردسازی اجسام شکستنی؛

- تعیین درجه مقاومت اهداف؛
- تعیین تکنیک‌های مجاز و غیرمجاز؛
- نظارت بر ایمنی؛
- تعیین استاندارد تجهیزات؛
- نظارت بر داوری؛
- و تصمیم‌گیری درباره موارد پیش‌بینی نشده

است.

تصمیم‌گیری فنی باید با هدف حفظ ایمنی، عدالت، نظم مسابقه و استاندارد فنی اتخاذ شود.

مشخصات رسمی EXTREME BREAKING

رشته Extreme Breaking :

جایگاه Dynamic Hybrid Sports :

نوع مسابقه : انفرادی

محوطه اجرا : ۱۰ × ۱۰ متر

زمان اجرا : ۴۵-۶۰ ثانیه

سیستم امتیازدهی : ۸,۰۰۰-۱۰,۰۰۰

ماهیت : شکست اجسام با حرکات و ضربات پرشی، چرخشی و آکروباتیک

معیارهای اصلی : Technique – Difficulty – Power – Accuracy – Breaking Efficiency – Body Control – Creativity – Overall Performance

تبصره‌های عمومی و سیستم امتیازدهی مسابقات Dynamic Hybrid Sports

تبصره ۱ — ساختار تیمی :

مسابقات Dynamic Hybrid Sports یک رویداد سه‌سطحی است که در قالب یک تیم ورزشی ۳ نفره یا ۶ نفره برگزار می‌شود. در صورت برگزاری مسابقات در قالب تیم ۳ نفره، در هر یک از سه سطح مسابقه دو ورزشکار حضور خواهند داشت و در صورت برگزاری در قالب تیم ۶ نفره، ترکیب ورزشکاران هر سطح مطابق اعلام رسمی ستاد برگزاری مسابقات تعیین خواهد شد. امتیازات کسب‌شده در سطوح مختلف به‌صورت تجمعی محاسبه شده و مجموع امتیازات، نتیجه نهایی تیم را مشخص می‌کند.

تبصره ۲ — تعیین ترکیب سطوح مسابقه :

مسابقات Dynamic Hybrid Sports در سه سطح برگزار می‌شود و ستاد برگزاری مسابقات موظف است پیش از آغاز رویداد، یکی از چهار ترکیب رسمی زیر را به‌عنوان ساختار مسابقه اعلام و سازماندهی نماید:

حالت اول :

۱) M-Tricking — Martial Tricking .

۲. Shadow Fighting

۳. Extreme Breaking

حالت دوم:

۱. A-Tricking — Artistic/Acrobatic Tricking

۲. Shadow Fighting

۳. Extreme Breaking

حالت سوم:

۱. M-Tricking — Martial Tricking

۲. A-Tricking — Artistic/Acrobatic Tricking

۳. Extreme Breaking

حالت چهارم:

۱. M-Tricking — Martial Tricking

۲. A-Tricking — Artistic/Acrobatic Tricking

۳. Shadow Fighting

تبصره ۳ — اعلام ساختار مسابقه:

پس از اعلام ترکیب سه سطحی توسط ستاد برگزاری، هیچ سطح یا رشته‌ای خارج از ترکیب اعلام شده در محاسبه امتیازات آن رویداد منظور نخواهد شد. تمامی ورزشکاران و تیم‌ها موظف‌اند مطابق ساختار اعلام شده در هر سه سطح تعیین شده شرکت کنند.

تبصره ۴ — امتیازدهی مستقل سطوح:

هر یک از سه سطح مسابقه به صورت مستقل توسط داوران ارزیابی و امتیازدهی می‌شود. امتیاز هر سطح در بازه ۸,۰۰۰ تا ۱۰,۰۰۰ ثبت شده و هر سه سطح از ضریب یکسان برخوردار هستند.

تبصره ۵ — محاسبه امتیاز سطح:

چنانچه در هر سطح دو ورزشکار حضور داشته باشند، امتیاز آن سطح از میانگین امتیازات دو ورزشکار محاسبه می‌شود:

امتیاز سطح = (امتیاز ورزشکار اول + امتیاز ورزشکار دوم) ÷ ۲

تبصره ۶ — امتیاز نهایی تیم:

امتیاز نهایی تیم از مجموع امتیازات سه سطح به دست می‌آید:

امتیاز نهایی تیم = امتیاز سطح اول + امتیاز سطح دوم + امتیاز سطح سوم

بنابراین حداقل امتیاز تجمعی تیم ۲۴,۰۰۰ و حداکثر امتیاز تجمعی تیم ۳۰,۰۰۰ خواهد بود.

تبصره ۷ — معیارهای تخصصی امتیازدهی:

امتیاز هر ورزشکار بر اساس معیارهای تخصصی همان رشته تعیین می‌شود. در **Extreme Breaking** معیارهای اصلی شامل **Creativity**، **Body Control**، **Breaking Efficiency**، **Accuracy**، **Power**، **Difficulty**، **Technique** و

Overall Performance است. در **Tricking** و **Shadow Fighting** نیز معیارهای تخصصی مطابق مقررات اختصاصی همان رشته اعمال خواهد شد.

تبصره ۸ — برابری وزن سطوح:

هر سه سطح در نتیجه نهایی تیم دارای ارزش وزنی برابر هستند. هیچ یک از سطوح **Tricking**، **Shadow Fighting** یا **Extreme Breaking** به صورت ذاتی ضریب بالاتری نسبت به سطح دیگر ندارد.

تبصره ۹ — ثبات سیستم در چهار حالت مسابقه:

در هر یک از چهار ترکیب رسمی مسابقات، روش محاسبه امتیاز یکسان خواهد بود و تغییر ترکیب رشته‌ها موجب تغییر ضریب یا وزن هر سطح نمی‌شود. نتیجه نهایی تیم همواره بر اساس مجموع امتیازات سه سطح اعلام شده تعیین خواهد شد.

تبصره ۱۰ — تعیین رتبه تیم‌ها:

رتبه‌بندی تیم‌ها بر اساس امتیاز نهایی تجمعی انجام می‌شود و تیمی که بالاترین مجموع امتیازات سه سطح را کسب کند، رتبه نخست را به دست خواهد آورد.

تبصره ۱۱ — اصل عملکرد تیمی:

نتیجه نهایی در **Dynamic Hybrid Sports** حاصل عملکرد یک ورزشکار یا یک رشته به تنهایی نیست، بلکه برآیند عملکرد اعضای تیم در تمامی سطوح تعیین شده است. این ساختار، ماهیت چندرشته‌ای و تیمی مسابقات را حفظ می‌کند.

تبصره ۱۲ — موارد پیش‌بینی نشده:

در مواردی که در مقررات حاضر پیش‌بینی نشده باشد، کمیته فنی و داور مسابقات با رعایت اصول ایمنی، عدالت، استاندارد فنی و نظم مسابقه، تصمیم مقتضی را اتخاذ خواهد کرد.

WOF – WORLD O-SPORT FEDERATION

OFFICIAL COMPETITION & JUDGING RULEBOOK

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