

Судейство на турнире по саберфайтингу Gillard Classic

За основу при оценке выступлений на соревнованиях по саберфайтингу Gillard Classic берутся правила по арт-фехтованию, утвержденные Министерством спорта:

http://rafencing.ru/doc/pravila_minsport_artfextovanie2016.pdf

В документе по ссылке выше подробно изложены критерии оценки выступлений. На сайте турнира (саберфайтинг.рф) и в данном документе отражены особенности применения правил, уточнения и изменения, в том числе касающиеся продолжительности выступлений и нюансов оценки выступлений со световыми мечами. Оценка выступлений с аналогами исторического оружия приведена более подробно в действующей редакции правил для дисциплин “античность” и “от XVI века”.

Итоговая оценка за выступление складывается из оценки за технический и артистический аспекты. Побеждает выступление, получившее наиболее высокую оценку. В случае равенства итоговых оценок побеждает выступление, получившее наименьший штраф. В случае равенства итоговых оценок и штрафных баллов, побеждает выступление, получившее наиболее высокую оценку за Технический аспект. В случае равенства перечисленных оценок, побеждает выступление, набравшее наибольший балл за Технику исполнения (сумма оценок за Базовую технику, Мастерство владения оружием и Слаженность).

Максимальная оценка за выступление: 30 баллов

Максимальная оценка за технический аспект - 18 баллов

Максимальная оценка за артистический аспект - 12 баллов

Оценка за технический аспект складывается из составляющих:

Техника исполнения - 10 баллов (максимальная оценка)

Сложность композиции - 8 баллов (максимальная оценка)

Максимальная оценка отдельных составляющих технического и артистического аспектов для различных дисциплин устанавливается в соответствии с их особенностями.

Упражнение соло

Техника исполнения (10 баллов)

- Базовая техника (0-5)
- Мастерство владения оружием (безопасность, уверенность, четкость, легкость, сбои, потеря оружия) (0-5)

Сложность композиции (8 баллов)

- Насыщенность фехтовальными элементами и их комбинациями, темп работы (0-4)
- Общий уровень, репертуар действий, органичность сочетания элементов программы (0-4)

Артистический аспект (12 баллов)

- Артистизм (0-4)
- Выразительность (0-3)
- Композиционное построение (0-2)
- Соответствие эпохе: костюмы, сюжет, персонажи. Оформление номера (0-2)
- Общее впечатление (0-1)

Упражнение группа

Техника исполнения (10 баллов)

- Базовая техника (0-5)
- Мастерство владения оружием, безопасность, слаженность действий (синхронность, каскадность), ровность линий в перестроениях, сбои, потеря оружия) (0-5)

Сложность композиции (8 баллов)

- Технически сложные комбинации, темп работы, количество перестроений, количество спортсменов (0-4)
- Общий уровень, репертуар действий, насыщенность фехт. действиями, единство ансамбля (0-4)

Артистический аспект (12 баллов)

- Артистизм (0-2)
- Выразительность (0-4)
- Композиционное построение (0-3)
- Соответствие эпохе: костюмы, сюжет, персонажи. Оформление номера (0-2)
- Общее впечатление (0-1)

Дуэт

Техника исполнения (10 баллов)

- Базовая техника (0-3)
- Мастерство владения оружием, безопасность (0-4)
- Слаженность действий, сбои, потеря оружия (0-3)

Сложность композиции (8 баллов)

- Технически сложные комбинации, темп работы (0-4)
- Общий уровень, репертуар действий, насыщенность фехт. действиями (0-4)

Артистический аспект (12 баллов)

- Артистизм (0-3)
- Выразительность (0-3)
- Композиционное построение (0-3)
- Соответствие эпохе: костюмы, сюжет, персонажи. Оформление номера (0-2)
- Общее впечатление (0-1)

Группа

Техника исполнения (10 баллов)

- Базовая техника (0-3)
- Мастерство владения оружием, безопасность (0-4)
- Слаженность действий, сбои, потеря оружия (0-3)

Сложность композиции (8 баллов)

- Технически сложные комбинации, кол-во участников, перекрестное взаимодействие, темп работы (0-4)
- Общий уровень, репертуар действий, насыщенность фехт. действиями (0-4)

Артистический аспект (12 баллов)

- Артистизм (0-3)
- Выразительность (0-3)
- Композиционное построение (0-3)
- Соответствие эпохе: костюмы, сюжет, персонажи. Оформление номера (0-2)
- Общее впечатление (0-1)

Оценка технического аспекта

Техника исполнения: Базовая техника + Мастерство владения оружием

Базовая техника

При оценке Базовой техники учитываются:

- техника принятия позиций и защит;
- техника выполнения ударов и уколов;
- техника выполнения прокруток и разворотов.

Каждый из перечисленных критериев оценивается с учетом положений тела и конечностей в боевой стойке и работы корпуса.

Мастерство владения оружием (включая безопасность и слаженность)

При оценке Мастерства учитываются:

- уверенность исполнения, сохранение равновесия, легкость движений, перемещений и выполнения боевых действий и переходов между ними;
- выполнение атак и защит с разворотами;
- сочетание атакующих и защитных действий с прокрутками;
- ускорения в заключительной фазе атакующих и защитных действий;
- преимущественное взятие защит "сильной" частью клинка и выполнение ударов "слабой" частью, точность нанесения ударов и уколов;
- отсутствие лишнего давления на клинок противника при выполнении атакующих и защитных действий;
- контроль оружия и точность выполнения действий на оружие противника: захватов, завязываний и батманов;
- подбор дистанции для выполнения приемов, контроль за расположением на площадке.

Сложность программы: Технически сложные комбинации + Общий уровень, репертуар и насыщенность

Технически сложные комбинации

При оценке учитываются:

- многоактные схватки с различными боевыми действиями;
- обезоруживания, пленения, ранения, уклонения
- фехтование в сочетании с элементами акробатики, рукопашного боя, танца и жонглирования оружием при условии их обоснованного и качественного исполнения
- темп ведения боя (без потери качества исполнения): высокий, средний, низкий

Общий уровень, репертуар действий, насыщенность фехтовальными действиями и их комбинациями

Оценивается репертуар действий:

Разновидности атак:

- простые, с прокрутками, с действием на оружие, комбинированные;
- основные, повторные, ответные;
- на месте, с шагом, с разворотом;
- лезвием, боковой частью клинка, обухом, острием (уколы);
- с отскоком, с фиксацией на клинке противника, режущие (поперек клинка противника), скользящие (вдоль клинка противника)

Разновидности защит:

- прямые, полукруговые, круговые, с прокрутками;
- подстановкой, отведением, ударные, уступающие, проходящие;

Переходы между атаками, защитами и прокрутками.

А также оценивается насыщенность выступления фехтовальными элементами и их комбинациями (высокая, средняя, низкая), общий уровень и органичность программы.

При подготовке программ с использованием световых мечей рекомендуем тренерам обратить внимание на характерные особенности фехтования на световых мечах:

1. Преобладание плавных переходов и непрерывной работы
2. Преобладание амплитудных круговых траекторий на ударах, защитах и переходах между приемами
3. Преобладание работы всем телом
4. Преобладание двуручного удержания
5. Преобладание ударов над уколами
6. Условная легкость оружия (работа в большей степени на скорость и частоту действий, а не на силу отдельных редких ударов)
7. Наличие замаха на удары и уколы
8. Преобладание в дуэтах и группах ударов с отскоком, в соло и упражнении группа - разрубающих ударов
9. Преобладание в дуэтах и группах защит подстановкой, в соло и упражнении группа - проходящих защит
10. Преобладание передвижений непрерывным шагом (со сменой стойки, без остановки на каждом отдельном шаге)
11. Сохранение узнаваемой манеры движений в течение всего боя, отсутствие резко выраженных заимствований, выбивающихся из стилистики фехтования на световых мечах (явное копирование других техник без учета специфики "Звездных войн")

Примеры успешного построения поединков в стиле "Звездных Войн" можно найти на YouTube канале постановщика боев 1-3 эпизодов Звездных Войн Ника Гилларда:
<https://www.youtube.com/@Gillardstunts>