

STOPNIE W AKADEMII SABERARTS - 2025

1 - Adept - podstawowy stopień przyznawany już po pierwszym treningu.

Wymogi:

- akceptacja przez Mistrza do uczestnictwa w treningach.
- przestrzeganie regulaminu Akademii

2 - Padawan/Akolita - sprawdzony członek Akademii, który zakończył podstawowe szkolenie.

Wymogi:

- minimum 7 treningów
- posiadanie swojego miecza świetlnego [świecącego i zdatnego do walki]
- [egzaminacyjne](#) zaliczenie podstawowych układów Shii-Cho, Makashi, Soresu i [improwizacji](#) (wraz z sygnałami i odgrywaniem trafień). Po zaliczonym egzaminie padawan wskazuje rekomendacją jedną osobę która najabrdziej się przysłużyła się jego nauce czy rozwojowi. Może to być (choć nie musi) - jego przyszły mentor.

Uprawnia do uczestniczenia w treningach dla zaawansowanych.

Na tym etapie należy wybrać lub uzyskać unikalne w Akademii imię/pseudonim. Jeśli takiego nie masz, nada je instruktor - UWAGA, wyjątkowo trudny do wypowiedzenia lub długi pseudonim może się nie przyjąć - polecamy maks 2 sylaby ;)

Zwyczajowo, Padawan otrzymuje po egzaminie [opaskę](#) oraz kryształ kyber

3. Stopnie Specjalistyczne (Konsul i Sentinel/Strażnik)

Specjalizacje dzielą się na miękkie (Konsularne, pokazowe) oraz twarde (Sentinel - waleczne)

Isnieje kilka dróg otrzymania stopni specjalistycznych - prezentacja przed Akademią, przed Mistrzem lub przez nagranie.

[Pełna lista technik znajduje się tu](#)

1. Specjalizacja Choreograficzna (Konsul)

- Choreografia na minimum 40 ruchów przygotowana pod okiem Mentora, następnie nagrana i opublikowana lub zaprezentowana na publicznym wydarzeniu.
- Choreografia musi mieć przynajmniej jeden nietrywialny element zwykle nie stosowany w improwizacji

2. Specjalizacja Aktorska (Konsul)

- Umiejętność odegrania jednej ~2-5 minutowej sceny z uniwersum
- Umiejętność odgrywania ran, odgrywania efektów mocy, grania głosem
- Umiejętność odegrania improwizowanej sceny z dialogami (minimum 5 zdań)
- Występ na przynajmniej jednym, publicznym wydarzeniu z improwizowanymi choreografiami (np May the 4th, WOŚP itp)

3. Specjalizacja Dydaktyczna (Konsul)

- Przeprowadzenie minimum 5 treningów dodatkowych z minimum 4 osobami [zgodnie z ogólnymi wytycznymi](#)
 - Napisanie swojego planu treningów
 - Konsultacja z Mentorem na temat prowadzenia treningów
- Uprawnia do prowadzenia treningów ogólnych.**

4. Specjalizacja Kuglarska - Rzutów mieczem (Konsul)

- Znajomość technik i pojęć kuglarskich oraz wysoka płynność w wykonaniach i skuteczność (maksylanie 2 upuszczenia/złe złapania na egzamin)
- Umiejętność zastosowania przerzutów miecza w improwizacji

5. Specjalista **Akrobatyczny (Konsul)**

- a. Umiejętność wykonania m.in. przewrotów z biegu z przeskokiem, padów, gwiazdy, butterfly (B-Kick) oraz przynajmniej jednej figury z tych: salto (w przód lub tył), sprężyna, gwiazda bez podparcia, salto "od ściany", salto przez partnera lub aerial
- b. Umiejętność zastosowania minimum przewrotu, padu i B-Kick w improwizowanej walce, z mieczem w ręku.

6. Specjalista **Podwójnego** miecza (**Sentinel**)

- a. Znajomość 20 technik i pojęć kuglarskich
- b. Umiejętność bezpiecznego i skutecznego improwizowania walk
- c. Umiejętność wytłumaczenia wybranych technik.

7. Specjalista **Dwóch** mieczy (Jar-Kai) (**Sentinel**)

- a. Znajomość 20 technik i pojęć kuglarskich
- b. Umiejętność bezpiecznego i skutecznego improwizowania walk
- c. Umiejętność wytłumaczenia wybranych technik.

8. Specjalista **Springowy** (**Sentinel**)

- a. Stworzenie swojego miecza springowego
- b. Wysoka skuteczność w sparingach (klasyfikacja na minimum 4 miejscu na 8 uczestników turnieju)
- c. Umiejętność sędziowania i samosędziowania (przyznawania się do trafień)

9. Specjalista **Zwarć**, obezwładniania i finisherów (**Sentinel**)

- a. Znajomość 10 technik i układów ze zwarć
- b. Umiejętność zastosowania ich w improwizacji

10. Specjalista **Nierównej walki** (**Sentinel**)

- a. Znajomość 10 technik i układów w których pokonuje lub rozbija się przeciwnika nie będąc uzbrojonym (techniki np. z Aikido, Judo)
- b. Umiejętność zastosowania wybranych technik w improwizacji

11. Specjalista **Włóchni / Lightspear** (**Sentinel**)

- a. Umiejętność improwizacji walki z przeciwnikiem uzbrojonym w miecz świetlny i odwrotnie,
- b. Znajomość technik obezwładniających wykonywanych włóchnią
- c. Wymaga posiadania włóchni / glewni z mieczem świetlnym

12. Specjalista **Odwrotnego Trzymania** (**Sentinel**)

- a. Znajomość sekwencji z wykorzystaniem odwrotnego trzymania
- b. Umiejętność skutecznej i bezpiecznej improwizacji walki bez pomyłek z wykorzystaniem odwrotnego trzymania

4. **Opiekun (Guardian)**

- Minimum 3 zdane specjalizacje
- Posiadanie swojego [stroju](#) zgodnego z uniwersum
- Pomoc w przygotowaniach do egzaminu specjalistycznego, potwierdzona [rekomendacją](#) przy egzaminie specjalistycznym LUB minimum 3 rekomendacje z egzaminów padawańskich

5. **Rycerz (Knight)**

- Minimum 6 specjalizacji
- 3x Pomoc w przygotowaniach do egzaminu specjalistycznego, potwierdzona rekomendacją padawana.
- Ekspertyza w jednej z form, [zaprezentowana przed akademią w formie jednej długiej walki ze wszystkimi obecnymi.](#)

1. Shi-Cho - wymaga umiejętności walki z wieloma przeciwnikami, w tym nieuzbrojonych w miecze świetlne
2. Makashi - wymaga znajomości technik i formy + **specjalizacji sparingowej**
3. Soresu - wymaga znajomości obojętowania (non lethal techniques) ze **zwarć**
4. A'taru - wymaga specjalizacji **akrobatycznej** i umiejętności zastosowania jej w improwizowanej walce
5. Shien - wymaga specjalizacji w "odwrotnym trzymaniu"
6. Djem So - wymaga siłowych technik - **wymaga sparingowych mieczy**
7. Niman - przegląd technik z form 1-5. + **wymaga specjalizacji aktorskiej**
8. Juyo - znajomość "zwodów" - **wymaga sparingowych mieczy**
9. Vaapad - determinacja, prędkość i zasypywanie ciosami - **wymaga sparingowych mieczy, zwarć,**

6. Mistrz - najwyższy stopień Akademii. Członek Rady Mistrzów, decydujący o przyszłości Akademii.

Wymogi:

- 6x Pomoc w przygotowaniach do egzaminu specjalistycznego, potwierdzone rekomendacją, LUB 12 rekomendacji z egzaminów padawańskich
- minimum 9 specjalizacji
 - LUB stopień mistrzowski lub instruktorski w innej dyscyplinie sztuk walki bronią białą
 - LUB zwycięstwo na ogólnokrajowych zlotach lub turniejach walki bronią białą
- wykazywanie się dodatkową aktywnością (dodanie czegoś "od siebie", np organizacja pokazów, organizacją wydarzeń lub wyjazdów, rozwiniecie zakresu technik, zainicjowanie akademii w innym mieście, itp)
- Wyrobiona specjalizacja dydaktyczna - przeprowadzenie zbiorowych treningów, w tym treningów dla zaawansowanych z własnych specjalizacji

7. Wielki Mistrz - Przewodniczący Rady. Wybierany elekcyjnie przez Mistrzów do celów formalnych i reprezentacyjnych.

OZNACZANIE STOPNI - OPASKI SABERARTS

Każdy posiadacz stopnia może (nie musi) używać oznaczenia w formie paska przypiętego do ręki, pasa lub innej części stroju. Ilość zaznaczonych belek oznacza kolejne stopnie:

0 - padawan (samo logo) - symbolizuje "padawański warkocz"

1 belka - strażnik / konsul

2 belki - opiekun

3 belki - rycerz

4 belki - mistrz

[Pełna lista osób z ich stopniami znajduje się tu](#)



SESJE EGZAMINACYJNE

odbywać się będą regularnie co orientacyjne 3-6 miesięcy. Przykłady:

Kwiecień 2025 <https://youtu.be/sS7KBzjTDvo?t=2306>

Grudzień 2024 <https://youtu.be/vdUZSmRLesY?t=3042>

Styczeń 2023 <https://youtu.be/t1RQJkg40WI?t=3718>

Wymogi egzaminacyjne / dla egzaminujących

- Wszystkie sekwencje i ćwiczenia muszą być wykonywane bezpiecznie - zarówno dla partnera, otoczenia jak i siebie - Niedopuszczalne są przypadkowe trafienia czy upuszczenia miecza (wyjątek: podrzuty). Jeśli bezpieczeństwo jest notorycznie naruszane (po upomnieniu) egzamin powinien zostać przerwany.
- Konieczne są poprawne kierunki wykonywania technik, z dokładnością do strony i np. kończyny wykonywanego cięcia
- Techniki powinny być wykonywane w sposób pewny i powtarzalny - jeśli co do tego są wątpliwości, techniki powinny być powtórzone kilkakrotnie.
- Sam egzamin też jest lekcją, i powinien zawierać element ostatecznej uwagi lub komentarza dla ćwiczącego - przynajmniej jeden, najbardziej istotny wg egzaminującego
- Egzamin padawański lub na daną specjalizację nie powinien być krótszy niż 10 i dłuższy niż 20 minut (nie wliczając podsumowań)
- Egzamin powinien się dziać w atmosferze spokoju aby egzaminowany nie był rozprasany - widownia powinna siedzieć w ciszy. Widownia jest mile widziana i wręcz potrzebna do egzaminu, aby grupa też mogła się przekonać o umiejętnościach egzaminowanego. Sam prezentujący ma przez to doświadczenie bycia "przed publicznością" i w centrum uwagi.
- Egzaminacje muszą być nagrywane
- Egzaminator prowadzi egzamin. Kolejno ustawia ludzi na pozycjach, wywołuje pojęcia zgodnie z listą wymogów, domaga się poprawki w trakcie, wyraźnie zaznaczając co jest do poprawy (np, kierunki cięć i ruchów, pozycja nóg, tempo, stabilność, dokładność, pewność wykonania). Jeśli nawet po upomnieniu polecenie nie jest wykonane, egzamin należy uznać za niezaliczony.

Rekomendacje

- Rekomendacje mają na celu zachęcić do wymieniać się wiedzą i do wzajemnego uczenia się
- Po zaliczonym **bez znaczących błędów** egzaminie **specjalistycznym lub padawańskim**, egzaminator pyta a egzaminowany może wskazać jedną osobę która nauczyła go tego zakresu, tudzież pomagała w przygotowaniach lub miała największy wpływ na przyswojenie tej wiedzy.
- Wskazana osoba musi już posiadać daną specjalizację lub właśnie ją zaliczyć.
- Nie można wskazać samego siebie. Można za to nie wskazywać nikogo.

Nieopracowane, rozważane specjalizacje. Jeśli zostaną “uchwalone”, ilość wymaganych specjalizacji może ulec zmianie

13. Specjalista **rekrutacyjny** (Konsul) - przyprowadzenie 5 osób na treningi, które powołają się przy zapisach na polecenie od danej osoby
14. Specjalista Poi (lightball)
 - a. minimum 20 technik kuglarskich zaprezentowanych przed Akademią
15. Specjalista Levistick / saberthrow - miecza na żyłce
16. Specjalista odbijania blasterów
 - a. W formie “mieczy”, nerfów lub piłek - podobnie do baseball.
17. Trakata - zmiana długości miecza
18. Specjalista crossguard - bazując na europejskim mieczu.
19. Beskar - umiejętność wykorzystania zbroi oraz walki przeciwko zbroi.