



PROTOCOLLO LUDOSPORT

Revised 12 March 2018

1 | STRUTTURA GENERALE

1.1 | SLM

1. La Society of LudoSport Masters (SLM) ha come scopo la promozione del Light Saber Combat – codificato dai propri *Maestri Fondatori* – come sport unico e unitario, uguale in tutto il mondo per tecniche, disciplina e metodo didattico. In ogni parte del mondo, quindi, il praticante di Light Saber Combat dovrà trovare la medesima struttura accademica, gli stessi gradi, e veder riconosciuto il proprio rango e le proprie qualifiche, nonché avere la possibilità di praticare l'attività sportiva all'interno di qualunque Accademia in tutto il mondo (c.d. *principio di universalità*).
2. A parte i *Maestri Fondatori* Gianluca Longo e Simone Spreafico, SLM può essere rappresentata da diversi soggetti:
 - l'*Ambasciatore* è la più alta autorità vicaria sulla cultura, i valori, la strategia e gli aspetti disciplinari, ad ogni livello; i *Consoli* possono ricevere mandato di rappresentarlo ad ogni livello.
 - i *Maestri* sono la più alta autorità vicaria sulle tecniche e sul metodo didattico all'interno della Forma per la quale sono stati certificati.
3. SLM ha delegato la materia dei giudizi di gara alla *International Commission for Officials* (INCOM), costituita a questo scopo. INCOM è organismo subordinato a SLM, autonomo, e unico referente diretto delle Accademie per quanto riguarda i Giudici di Gara di Light Saber Combat Sportivo e le competizioni sportive in seno al network internazionale LudoSport.

1.2 | IL NETWORK LUDOSPORT INTERNATIONAL

4. SLM ha promosso la costituzione del network internazionale LudoSport, incaricato di organizzare operativamente le attività didattiche nel rispetto dei valori e dei principi stabiliti dai *Maestri Fondatori*. Il network ha l'incarico di garantire l'applicazione di tali valori e principi all'interno di ogni struttura LudoSport da parte di tutti i soggetti coinvolti.
5. Il network *LudoSport International* viene rappresentato, all'interno dell'Accademia, in ordine discendente di importanza:
 - dal *Rettore*;
 - dal *Preside*;
 - dai Docenti (*Maestri e Istruttori*), che sono certificati da SLM ma restano soggetti al *Preside* e al *Rettore* per tutte le questioni amministrative e operative.
 - dagli *Allievi*, che rappresentano la propria Accademia in pubblico, secondo il loro grado, nelle manifestazioni e gli eventi ufficiali in cui vestono la divisa LudoSport.

1.3 | I LUDOSPORT CLUB

4. Allo scopo di garantire la maggior diffusione della disciplina del Light Saber Combat, SLM ha promosso la costituzione di "LudoSport Club": piccole realtà di carattere amatoriale, di cui fanno parte non più di 30 persone, Docenti inclusi, e che sviluppano il programma didattico dei soli *Corsi Accademici* (vedi *infra*) con le limitazioni indicate nell'Appendice D del presente documento.
5. All'interno di ogni LudoSport Club deve essere sempre presente un Docente abilitato SLM secondo le norme del presente Protocollo, che assume la carica di *Direttore*.
6. Se all'interno di una medesima Nazione si costituiscono più Club, questi sono tenuti alla massima disponibilità alla cooperazione, in ossequio ai principi culturali e valoriali propri di SLM, specialmente per quanto riguarda le competizioni.
7. Gli allievi di un LudoSport Club entrano nel ranking internazionale gestito attraverso la piattaforma Myludosport, hanno accesso ai Duelli (vedi *infra*) e alle competizioni secondo le seguenti specifiche:



PROTOCOLLO LUDOSPORT

Revised 12 March 2018

- la competizione annuale all'interno del singolo Club assume il rango di *Torneo di Scuola* (vedi *infra*);
- la competizione tra gli allievi di più Club (in caso ve ne sia più di uno all'interno della medesima Nazione) assume il rango di *Torneo Accademico* (vedi *infra*);
- le Accademie garantiranno ai migliori allievi dei LudoSport Club, selezionati secondo criteri stabiliti dai loro *Direttori*, un adeguato numero di posti al *Torneo Nazionale* (vedi *infra*).

2 | LE ACCADEMIE

2.1 | STRUTTURA INTERNA

8. Le realtà all'interno delle quali viene insegnato, praticato e promosso il Light Saber Combat come codificato dai Maestri Fondatori di SLM fin dal 2006 sono, in ordine crescente di rilevanza:
 - le *Scuole*, dirette da un *Preside* dipendente da un *Rettore*;
 - le *Accademie*, dirette da un *Rettore*.
9. Un'Accademia è costituita da una o più Scuole. All'interno di ogni Scuola viene svolto il programma didattico generale attraverso le attività proprie delle "tre vie" indicate nel presente Protocollo: apprendimento, insegnamento e apprendistato.
10. Ogni gruppo di allievi che si riunisce sotto la guida di almeno un Docente (Maestro, Tecnico o Istruttore) prende il nome di Clan.
11. Ogni Clan svolge attività didattica all'interno di una Scuola secondo il programma accademico definito nel presente Protocollo sotto il controllo e le direttive del Preside.
Il numero minimo per la costituzione di un Clan è di quattro allievi, il numero massimo è quattordici per singolo Docente, con la possibilità di arrivare a ventotto con l'ausilio di un altro Docente.
12. La Scuola è l'insieme di uno o più Clan che svolgono l'attività didattica all'interno di uno o più luoghi deputati. L'Accademia è l'insieme di una o più Scuole all'interno di un determinato territorio.
Ogni Accademia è governata da un *Rettore*.
13. Ogni Accademia ha come scopi principali:
 - rispettare le indicazioni organizzative, amministrative e gestionali fornite dal network *LudoSport International*;
 - organizzare le attività didattiche nelle forme consentite, compatibilmente con le risorse economiche e il personale abilitato che ha a disposizione;
 - vigilare sulla corretta trasmissione delle tecniche e dei valori promossi dalla SLM attraverso il Light Saber Combat;
 - nominare Giudici di gara, in assenza di personale certificato SLM, per le competizioni ufficiali, secondo quanto indicato nel presente Protocollo.
14. Ogni Scuola ha come compiti principali:
 - verificare che ogni allievo o allieva abbia la divisa che compete al suo grado e l'attrezzatura necessaria richiesta;
 - attribuire onorificenze secondo quanto previsto nel presente Protocollo;
 - assicurare a tutti i Docenti una retribuzione proporzionale alle attività svolte, compatibilmente con le risorse economiche a disposizione.
15. Ogni Docente ha come compiti principali:
 - tenere le proprie lezioni con puntualità e diligenza, curando la preparazione di ciascuno dei propri allievi o allieve seguendo in ogni momento le linee guida e le indicazioni del proprio Preside;



PROTOCOLLO LUDOSPORT

Revised 12 March 2018

- nominare Iniziati gli allievi che abbiano mostrato un'evidente integrazione nella vita accademica attraverso la continua presenza e collaborazione alle attività ordinarie e straordinarie, a prescindere dalla capacità tecnica;
- farsi tramite per ogni comunicazione debba giungere agli allievi da parte della Scuola, dell'Accademia o direttamente di SLM e per ogni richiesta, dubbio o altra comunicazione provenga dagli allievi stessi.

2.2 | GERARCHIA

16. Nella gerarchia accademica internazionale, i Gradi sono la struttura portante. Sulla loro base, ogni allievo può ottenere Onorificenze, Titoli e Qualifiche (in ordine crescente di importanza).

2.2.1 | GRADI ACCADEMICI

17. I Gradi definiti e riconosciuti da SLM a livello internazionale rappresentano i diversi livelli nel percorso formativo accademico, e corrispondono al progressivo miglioramento, in ambito tecnico, nell'apprendimento delle Forme di Combattimento. Possono essere ottenuti per nomina o esami.

Apprendista Allievo o allieva di età compresa tra gli 8 e i 12 anni all'atto dell'iscrizione ai Corsi. Ogni *Apprendista* è affidato a un Istruttore che lo inserisce all'interno di un Clan. Può utilizzare una *light dagger* (spada corta) con lama esclusivamente di colore blu. La divisa ufficiale di un *Apprendista* prevede, alternativamente: *CombatPants* e *CombatTunic modello Accademico* indossata su una *CombatSubtunic* di colore bianco, con cintura ufficiale; *CombatPants* e *CombatSubtunic* di colore bianco, con cintura ufficiale. L'accesso è automatico all'atto dell'iscrizione.

Novizio / Novizia Allievo o allieva di età superiore ai 12 anni all'atto dell'iscrizione ai Corsi. Ogni *Iniziato* è affidato a un Istruttore che lo inserisce all'interno di un Clan. Può utilizzare una light saber con lama esclusivamente di colore blu. La divisa ufficiale di un *Iniziato* prevede *CombatPants* e *CombatTee* nera, senza cintura. L'accesso è automatico all'atto dell'iscrizione.

Iniziato / Iniziata Il *Novizio* o la *Novizia*, di età superiore ai 16 anni, che viene il Docente ritiene meritevole di tale Grado. La nomina presuppone la valutazione del grado di coinvolgimento dell'allievo nelle attività della Scuola attraverso la continua presenza e collaborazione alle attività ordinarie e straordinarie, a prescindere dalla capacità tecnica. La preparazione di un *Iniziato* all'esame di *Accademico* avviene attraverso un apprendistato presso un 'Maestro' (di grado minimo *Cavaliere*) che lo presenterà all'Esame di *Accademico*. In assenza di tale apprendistato, il Docente competente si occuperà della preparazione del *Iniziato*. Un *Iniziato* assiste alle lezioni come tutti gli altri allievi, e può essere coinvolto dal Docente del Corso come assistente nella fase didattica. Può utilizzare una saber con lama esclusivamente di colore blu. La divisa ufficiale di un *Apprendista* prevede, alternativamente: *CombatPants* e *CombatTunic modello Accademico* indossata su una *CombatSubtunic* di colore tortora, con cintura ufficiale; *CombatPants* e *CombatSubtunic* di colore tortora, con cintura ufficiale. L'accesso è subordinato alla nomina da parte del Docente.

Accademico / Accademica L'*Iniziato* o *Iniziata* che, dopo aver superato gli *Esami di Stile* relativi alle Forme 1 e 2 di Light Saber Combat, supera con profitto l'esame per l'ottenimento del Grado in oggetto dinanzi a un regolare Collegio Esaminatore. Può scegliere il colore della lama della propria saber. La divisa ufficiale di un *Accademico* prevede, alternativamente: *CombatPants* e *CombatTunic modello Accademico* indossata su una *CombatSubtunic* nei colori disponibili, con cintura ufficiale; *CombatPants* e *CombatSubtunic* nei colori disponibili, con cintura ufficiale. L'accesso è subordinato al superamento del relativo *Esame di Grado*.

Cavaliere / Cavaliera L'*Accademico* o *Accademica* che, dopo aver superato gli *Esami di Stile* relativi alle Forme 3 e 4 di Light Saber Combat, supera con profitto l'esame per l'ottenimento del Grado in oggetto



PROTOCOLLO LUDOSPORT

Revised 12 March 2018

dinanzi a un regolare Collegio Esaminatore. Il *Cavaliere* potrà scegliere un *Iniziato* per seguirlo nella sua preparazione all'esame di *Accademico*. In questo caso, al *Cavaliere* è concesso il titolo di 'Maestro', ma solo nei confronti del proprio *Iniziato*. La divisa ufficiale di un *Cavaliere* prevede, alternativamente: *CombatPants* e *CombatTunic modello Knight* indossata su una *CombatSubtunic* nei colori disponibili, con cintura ufficiale; *CombatPants* e *CombatSubtunic* nei colori disponibili, con cintura ufficiale. L'accesso è subordinato al superamento del relativo *Esame di Grado*.

Maestro di Scuola / Magistra di Scuola Il *Cavaliere* che soddisfa i seguenti requisiti:
a) aver superato gli *Esami di Stile* relativi alle Forme 5, 6 e 7 di Light Saber Combat;
b) aver superato con profitto l'esame per l'ottenimento del Grado in oggetto dinanzi a un regolare Collegio Esaminatore;
c) aver previamente portato un *Iniziato* al superamento dell'esame di *Accademico*.
La divisa ufficiale di un *Maestro di Scuola* prevede, alternativamente: *CombatPants* e *CombatTunic modello Master* indossata su una *CombatSubtunic* di colore bianco, con cintura ufficiale; *CombatPants* e *CombatSubtunic* di colore bianco, con cintura ufficiale. L'accesso è subordinato al superamento del relativo *Esame di Grado*.

2.2.2 | ONORIFICENZE

18. Le Onorificenze riguardano gli aspetti tecnici, gestionali e promozionali della Scuola. Possono essere attribuite a partire dal Grado di *Novizio* dal Preside della Scuola cui appartengono.
La collaborazione offerta dagli allievi negli ambiti onorifici è da intendersi sempre a titolo di volontariato, salvo quanto potranno disporre autonomamente le Scuole o le Accademie in base alle proprie disponibilità economiche e al loro prudente apprezzamento.

2.2.3 | TITOLI ACCADEMICI

19. I Titoli Accademici premiano i risultati agonistici raggiunti dagli allievi e il loro livello di competenza ed esperienza. Vengono così riconosciuti titoli alla categoria dei *Combattenti* – coloro che hanno raggiunto il podio nelle competizioni nazionali – e agli *Specialisti* – coloro che hanno frequentato con profitto appositi corsi di approfondimento delle Forme di Combattimento – secondo le seguenti regole:

Guardiano L'allievo che si distingue per particolari abilità in combattimento dimostrate ottenendo, nella propria carriera, tre piazzamenti – anche non consecutivi – sul podio di una competizione nazionale, tanto in ambito 'Arena' che in ambito 'Stile'.

Maestro d'Armi L'allievo che mostra un crescente miglioramento delle proprie abilità in combattimento distinguendosi per risultati in modo particolare nelle diverse competizioni e ottenendo, nella propria carriera, sei piazzamenti – anche non consecutivi – sul podio di una competizione nazionale, tanto in ambito 'Arena' che in ambito 'Stile'. Naturale evoluzione del titolo di *Guardiano*.

Maestro di Battaglia L'allievo che mostra una superiore abilità in combattimento distinguendosi per risultati in modo particolare nelle diverse competizioni, e ottenendo, nella propria carriera, dieci piazzamenti – anche non consecutivi – sul podio di una competizione nazionale, tanto in ambito 'Arena' che in ambito 'Stile'. Naturale evoluzione del titolo di *Maestro d'Armi*.

Specialista L'allievo che si distingue per la particolare abilità e padronanza di uno o più Stili, e che venga dichiarato *Specialista* in una Forma di combattimento.

Sentinella L'allievo che si distingue per la particolare abilità e padronanza di uno o più Stili, e che venga dichiarato *Specialista* in tre Forme di combattimento.



PROTOCOLLO LUDOSPORT

Revised 12 March 2018

<i>Custode di Stile</i>	L'allievo che si distingue per la particolare abilità e padronanza di uno o più Stili, e che venga dichiarato <i>Specialista</i> in cinque Forme di combattimento. Naturale evoluzione del titolo di <i>Sentinella</i> .
<i>Alfiere di Stile</i>	L'allievo che si distingue per la particolare abilità e padronanza di uno o più Stili, e che venga dichiarato <i>Specialista</i> in sette Forme di combattimento. Naturale evoluzione del titolo di <i>Custode di Stile</i> .
<i>Maestro di Stile</i>	L'allievo che si distingue per la particolare abilità e padronanza di uno o più Stili, e che venga dichiarato <i>Specialista</i> in nove Forme di combattimento. Naturale evoluzione del titolo di <i>Custode di Stile</i> .

2.2.4 | QUALIFICHE ACCADEMICHE

20. I Docenti LudoSport sono certificati da SLM attraverso un collegio esaminatore e appartengono a quattro categorie: *Maestri*, *Tecnici*, *Istruttori* e *Trainer*.
Tra i *Maestri*, particolare rilievo assumono i *Maestri Fondatori*, creatori della disciplina del Light Saber Combat. I Docenti LudoSport sono tenuti a insegnare esclusivamente lo Stile o gli Stili per i quali hanno ricevuto la certificazione.
21. I soggetti abilitati all'insegnamento del Light Saber Combat a livello internazionale sono, in ordine crescente di importanza:
 - *Trainer*
 - *Istruttori*
 - *Tecnici*
 - *Maestri*
22. I *LudoSport-Method Trainers* (comunemente chiamati *Trainer*) sono soggetti certificati all'insegnamento dei soli *Corsi Onelite*, che possono svolgersi in qualunque luogo garantisca la pratica sicura e controllata del Light Saber Combat. L'uniforme dei *Trainer* prevede *CombatPants* e *CombatTee* nera, senza cintura. Sulla *CombatTee* va apposta la patch "Onelite" sulla spalla sinistra, secondo le indicazioni specifiche del network.
La formazione di un *Trainer* avviene attraverso un *Percorso Formativo (EN Education Path)* dedicato ed è a rinnovo annuale.
23. Gli *Istruttori* LudoSport sono soggetti certificati all'insegnamento di uno o più Forme di Light Saber Combat Sportivo all'interno di *Corsi Accademici*. L'uniforme dell'Istruttore prevede, alternativamente: *CombatPants* e *CombatTunic* modello *Accademico* indossata su una *CombatSubtunic* nei colori disponibili, con cintura ufficiale; *CombatPants* e *Sottotunica* nei colori disponibili, con cintura ufficiale.
Alla cintura deve essere apposta la 'treccia', un elemento composto da tre fili di cuoio intrecciati della lunghezza massima di venti centimetri. La 'treccia' – elemento distintivo originario dei primi Istruttori LudoSport – sostituisce la striscia di cuoio presente sulle *CombatTunic* dei primi Istruttori; tali *CombatTunic* continuano a far parte dell'uniforme LudoSport per tutti quelli che ne sono venuti in possesso.
La formazione di un *Istruttore* avviene attraverso un *Percorso Formativo (EN Education Path)* dedicato.
24. I *Tecnici* LudoSport sono soggetti certificati all'insegnamento di uno o più Forme di Light Saber Combat Sportivo all'interno di *Corsi Formativi* oppure in *Corsi Accademici*. L'uniforme del *Tecnico* prevede, alternativamente: *CombatPants* e *CombatTunic Istruttore* indossata su una *CombatSubtunic* di color glicine, con cintura ufficiale; *CombatPants* e *CombatSubtunic* di color glicine, con cintura ufficiale. La formazione di un *Tecnico* avviene attraverso un *Percorso Formativo (EN Education Path)* dedicato.



PROTOCOLLO LUDOSPORT

Revised 12 March 2018

25. I *Maestri* LudoSport sono l'apice della conoscenza tecnica e didattica del Light Saber Combat Sportivo. Il titolo di *Maestri Fondatori* è riconosciuto unicamente ai soggetti che hanno creato la disciplina che prende il nome di LudoSport o di Light Saber Combat Sportivo e che fanno parte della *Society of LudoSport Masters*. La loro uniforme coincide con quella dei *Maestri di Scuola*, con l'eccezione della *CombatTunic*, la cui bandiera è presente anche sul lato posteriore.

3 | L'EQUIPAGGIAMENTO

3.1 | L'UNIFORME ACCADEMICA

26. L'uniforme o divisa accademica (*CombatSuit*) identifica l'allievo e il Docente all'interno delle gerarchie LudoSport. Ad essa va tributato il massimo rispetto. Essa è composta dai seguenti elementi:

- *CombatPants*;
- *CombatTee*;
- *CombatBelt*;
- *CombatTunic*;
- *CombatSubtunic*.

27. I *CombatPants* sono pantaloni neri con ribattiture in bianco, recanti il logo della spada LudoSport sullo stinco destro.

28. La *CombatTee* è una maglietta nera recante sulla scapola destra il logo dei 'Guerrieri'. Nell'incrocio del collo a "V" il bordo sinistro è sovrapposto al destro.

29. La *CombatBelt* è una cintura in cuoio dalla doppia fibbia senza ardiglioni che consente di annodarla alla stregua dei guerrieri medievali.

30. La *CombatTunic* è un unico capo dall'ampia scollatura a "V" in cui il lato sinistro è sovrapposto al destro fino al terminare delle costole, per poi proseguire con una alta fascia che scende fino alla vita. Sulla spalla sinistra è presente il logo 'Spada', mentre sulla scapola destra è presente il logo 'Guerrieri'. Dalla vita in giù il capo prosegue fin sotto la vita con due spaccature, una avanti e una dietro. Un ulteriore elemento mobile è unito al resto della *CombatTunic* da una cucitura orizzontale poco sotto la regione dell'ipogastrio. Tale elemento è denominato "bandiera" e assume diverse fogge e lunghezze:

- nel modello *Accademico* ha forma rettangolare e cade poco sopra le ginocchia;
- nel modello *Knight* ha forma trapezoidale con cucitura sulla base maggiore e scende fino all'altezza delle ginocchia;
- nel modello *Master* ha forma trapezoidale con cucitura sulla base maggiore e scende al di sotto delle ginocchia. I Docenti della categoria *Maestri* hanno la medesima bandiera anche sul lato posteriore della Tunic;
- nel modello *Tecnico* ha forma e lunghezza identiche al modello *Master*, con una striscia di stoffa color glicine sul lato destro.

31. La *CombatSubtunic* è una maglia smanicata con collo a "V", leggermente più ampio delle *CombatTee* ma non tanto quanto le *CombatTunic*. Scende fin sotto la vita per consentire l'allacciamento della cintura e l'eventuale sovrapposizione di una *CombatTunic*. Sulla scapola destra è presente il logo 'Guerrieri'.

È disponibile in diversi colori:

- bianco per gli *Apprendisti* e i *Maestri*;
- tortora per gli *Iniziati*;
- giallo, arancio, rosso, verde per gli *Accademici*;



PROTOCOLLO LUDOSPORT

Revised 12 March 2018

– glicine per i *Tecnici*.

32. La divisa accademica è universale e uguale per tutti, ciascuno al proprio livello. Non sono ammesse aggiunte, modifiche o alterazioni di alcun genere, salvo le seguenti:
- possibile aggiunta del logo ufficiale autorizzato del Clan al di sotto dello scollo della sola *CombatTee*;
 - possibile applicazione del *Cerchio Nazionale* sulla spalla destra della manica di *CombatTee* ovvero *CombatTunic*;
 - possibile applicazione di una patch di Stile sulla spalla sinistra della manica di *CombatTee*.
- Alle Accademie è affidato il compito di vigilare sul rispetto dell'uniforme da parte degli allievi e dei Docenti, con la possibilità di accogliere tradizioni storiche LudoSport come loro indicato.

3.2 | LE SPADE

33. Il Light Saber Combat viene praticato, all'interno delle Accademie LudoSport, utilizzando uno strumento particolare denominato genericamente Light Saber o Saber, ammesso in tre diverse tipologie:

<i>Spada corta o 'Light dagger'</i>	Utilizzata dagli <i>Apprendisti</i> per la pratica del programma specifico a loro dedicato e dagli allievi a partire dal Grado di <i>Accademico</i> per lo studio della Forma 8 che ne prevede due, una per mano.
<i>Spada standard o 'Light Saber'</i>	Utilizzata a partire dal Grado di Novizio per lo studio delle Forme di combattimento dalla 1 alla 7.
<i>Spada a doppia lama o 'Saber Staff'</i>	Utilizzata dagli allievi a partire dal Grado di <i>Accademico</i> per lo studio della Forma 9.

34. Lo sviluppo delle tecniche codificate dai Maestri Fondatori SLM prevede la possibilità di confronto alla pari con armi di diversa lunghezza, limitando le possibilità di confronto in base allo strumento prescelto dai combattenti.

	vs Spada corta	vs 2 Spade corte	vs Spada standard	vs Doppia lama
Spada corta	<i>Solo Apprendisti</i>	<i>Non ammesso</i>	<i>Non ammesso</i>	<i>Non ammesso</i>
2 Spade corte	<i>Non ammesso</i>	<i>Ammesso</i>	<i>Ammesso</i>	<i>Ammesso</i>
Spada standard	<i>Non ammesso</i>	<i>Ammesso</i>	<i>Ammesso</i>	<i>Ammesso</i>
Doppia lama	<i>Non ammesso</i>	<i>Ammesso</i>	<i>Ammesso</i>	<i>Ammesso</i>

35. Le specifiche tecniche sono indicate da SLM nel Regolamento Sportivo.

3.3 | LE PROTEZIONI

36. Tutti i praticanti il Light Saber Combat devono utilizzare guanti con protezioni adeguate su tutte le falangi, con particolari rinforzi sul pollice, l'indice e il mignolo. Non devono avere parti rigide che possano rappresentare un rischio in caso di contatto con il volto o con altre parti del corpo.
37. I praticanti possono utilizzare protezioni specifiche in base alle proprie esigenze come indicato alle Accademie.

4 | LA DIDATTICA ACCADEMICA

4.1 | NOMENCLATURA DELLE TECNICHE

38. I nomi delle tecniche di Light Saber Combat sono in italiano e in tale lingua vanno trasmessi. Per il resto, la didattica va resa nella lingua di più facile comprensione per gli allievi.



PROTOCOLLO LUDOSPORT

Revised 12 March 2018

4.2 | CRITERI BASE DI INSEGNAMENTO

39. Nelle Accademie LudoSport l'insegnamento dovrà sempre mantenere un perfetto bilanciamento degli elementi agonistici e di quelli ludici generando un clima di rispetto e collaborazione reciproca.

Ciò si ottiene attraverso:

- un'alta qualità della preparazione degli insegnanti, in quanto produce un'autorevolezza che non necessita autoritarismo;
- una relazione personale del Docente con ciascuno dei propri allievi, che non scada in personalismi o eccessive confidenze ma piuttosto identifichi il limite di ciascuno per poterlo migliorare;
- l'entusiasmo nella trasmissione della tecnica e il lavoro per obiettivi;
- il continuo richiamo al principio del Se.Cu.Ri e l'individuazione continua della sua applicazione negli esercizi e nel combattimento;
- il dialogo continuo e trasparente con la classe;
- la capacità di adattare in ogni momento la lezione alla situazione contingente, sfruttando al meglio le disposizioni degli allievi e le circostanze fisiche o psicologiche.

40. Le Scuole LudoSport sono luoghi di insegnamento e di pratica di combattimento.

Gli allievi vanno indirizzati fin da subito al rispetto per il proprio lavoro e quello altrui, per il luogo in cui praticano la disciplina del Light Saber Combat e per gli strumenti che vengono loro offerti.

41. La disciplina deve essere ferma e sorridente, esigente e garbata.

Dovendo effettuare un richiamo disciplinare, l'Istruttore preferirà soluzioni che prevedano esercizi volti a lavorare sulle parti del corpo meno sollecitate dal Light Saber Combat, allo scopo di favorire uno sviluppo armonico (es. piegamenti sulle braccia o addominali). Tali esercizi vanno sempre presentati in modo positivo, in un clima più affine al goliardico che al militare, evitando sempre e comunque atteggiamenti vessatori o umilianti.

4.3 | PROGRAMMA DIDATTICO

42. Le attività accademiche, in ogni sede, iniziano e terminano ogni anno di mercoledì, in memoria del primo giorno di attività didattica di Light Saber Combat sportivo nel 2006.

4.3.1 | STRUTTURA DELLE LEZIONI

43. Il Docente è responsabile del corretto svolgimento del programma accademico. Ha autonomia decisionale sui modi e i tempi di trasmissione delle tecniche e dei concetti base, in accordo con il proprio Preside.

44. Ogni lezione di Light Saber Combat si articola su tre momenti fondamentali: *riscaldamento*, *esercizi*, *combattimento*.

Il Docente ha facoltà di modulare i tempi di questi tre momenti in maniera diversa nel corso dell'anno accademico, anche eventualmente rinunciando a uno dei tre a beneficio degli altri, fatta eccezione per il riscaldamento che non può mai mancare. In termini assoluti, il momento più importante in una lezione di Light Saber Combat è il combattimento, che deve far parte del programma didattico fin dalla prima lezione.

Riscaldamento
(durata minima 15 min.)

È orientato alla preparazione del fisico alle fasi successive. Inizia con una corsa e prosegue con esercizi mirati alla sollecitazione di muscoli e articolazioni delle gambe, del bacino, delle spalle, dei polsi e del collo. Possono seguire esercizi effettuati a mano armata. Laddove richiesto dal carico di lavoro svolto nella singola lezione, il Docente può inserire al termine della lezione una breve fase di *defaticamento*.

Esercizi

Si incentra sulla spiegazione delle tecniche e i relativi esercizi per la loro corretta esecuzione, sviluppati in una graduale progressione di complessità per



PROTOCOLLO LUDOSPORT

Revised 12 March 2018

Combattimento
(durata suggerita 30 min.)

consentire a tutti di raggiungere il massimo risultato alla loro portata. All'interno di questa fase ha il suo spazio la parte ludica attraverso esercizi specifici.

Conclude la lezione ed è orientata all'esecuzione delle tecniche in un contesto agonistico, consentendo a ciascun allievo di sperimentare la validità delle tecniche apprese. Presente, anche in questa fase, la componente ludica.

45. Periodicamente è necessario inserire, all'interno del programma, momenti ludici orientati a finalità didattiche.

46. A meno di particolari esigenze, gli esercizi vanno eseguiti con la saber armata.

4.4 | NORME DI SICUREZZA SPECIFICHE

47. È compito del Docente abituare fin da subito i propri allievi al contatto fisico, facendo loro perdere la paura di essere toccati e acquisire fiducia nei compagni, abituando ciascuno a controllare i propri colpi raggiungendo il punto d'impatto con la giusta quantità di forza.

48. Nel Light Saber Combat il contatto a bersaglio non solo è previsto ma anche raccomandato. Per questa ragione sono previste precauzioni di due generi:

- *preventive*: il controllo dei colpi, insegnato fin dall'inizio e continuativamente;
- *protettive*: guanti, conchiglia, occhiali o maschera, ginocchiere e gomitiere per gli Stili che lo richiedono.

49. Sarà compito del Docente identificare una corretta progressione didattica che porti ogni classe – e ogni allievo – a raggiungere l'obiettivo del colpo a bersaglio senza che questo porti a eccessivo rischio.

4.5 | DISPOSIZIONI PARTICOLARI

50. Chiunque indossi una divisa LudoSport rappresenta la propria Accademia, lo sport che essa pratica e i Maestri Fondatori che l'hanno ideata e codificata. Il contegno di ogni praticante, allievo o Docente che sia, dovrà essere improntato alla massima esemplarità nel rispetto del Codice Etico emanato da SLM.

51. Le tecniche codificate di Light Saber Combat definite dai Maestri Fondatori SLM devono essere applicate solo ed esclusivamente alle light saber rispettose del regolamento sportivo SLM. Non è consentito praticare con attrezzi o armi di altro genere.

52. Le lezioni di Light Saber Combat sono sempre pubbliche.

Chi assiste alle lezioni può effettuare fotografie o riprese video previa autorizzazione del Docente presente e secondo le sue eventuali indicazioni.

5 | LE TRE VIE

53. Il percorso didattico del Light Saber Combat segue due strade principali: quella dell'apprendimento e quella dell'insegnamento. Ad esse si aggiunge l'apprendistato presso un 'Maestro'.

54. Il Light Saber Combat sportivo è disciplina nuova e originale. Il costante riferimento ai valori e al patrimonio culturale raccolto dai Maestri Fondatori SLM è essenziale per garantire uniformità di insegnamento in tutti gli aspetti, da quelli prettamente sportivi a quelli più marcatamente ludici, nella consapevolezza che entrambi sono essenziali al mantenimento della linea voluta fin dall'inizio da chi ha ideato la prima Accademia e ha voluto che si chiamasse – appunto – LudoSport.

5.1 | LA VIA DELL'APPRENDIMENTO

55. La via dell'apprendimento del Light Saber Combat si esplica attraverso diverse attività:



PROTOCOLLO LUDOSPORT

Revised 12 March 2018

5.1.1 | CORSI ONELITE

56. I *Corsi Onelite* sono indirizzati ad esterni e organizzati tanto all'interno di Scuole quanto in altre strutture. Il loro obiettivo è la diffusione della cultura sportiva e dei valori fondanti del Light Saber Combat, primo tra essi il Se.Cu.Ri.

Non fanno parte del programma formativo progressivo nelle sette Forme di Light Saber Combat, costituendone piuttosto le fondamenta. Sono rivolti a tutti coloro che per la prima volta si confrontano con questa disciplina sportiva e consentono un approccio meno impegnativo ma non per questo meno tecnico. Frequenza e durata delle lezioni sono a discrezione del docente, che prenderà comunque come riferimento il programma accademico di base.

Attraverso la trasmissione delle basi della Prima Forma, tali Corsi sviluppano un programma didattico incentrato sulla gestione armonica della propria fisicità, sulla preparazione atletica e il confronto sportivo attraverso esercizi di gruppo, a coppie e brevi combattimenti guidati. Il programma dei *Corsi Onelite* comprende la *Prima Croce* e la *Seconda Croce* di Forma 1. Gli allievi dei *Corsi Onelite* sono autorizzati a indossare le uniformi da *Novizio*, ma non sono parte del network accademico e non possono in alcun modo partecipare a competizioni ufficiali né essere inseriti nel rating internazionale.

5.1.2 | CORSI ACCADEMICI

57. I *Corsi Accademici* sono indirizzati agli allievi e organizzati all'interno di Scuole. Il loro obiettivo è la crescita formativa degli allievi attraverso il percorso didattico ordinario. Si dividono in base alle fasce di età e ai livelli di preparazione. L'accesso alle Classi è deliberato dal Preside di ciascuna Scuola in base alla sua prudente valutazione. L'età minima di accesso è di otto anni. Casi particolari potranno essere valutati dal Rettore su proposta dei Presidi delle Scuole. L'elenco dei *Corsi Accademici* è indicato in Appendice.

58. Nei *Corsi Accademici*, partendo dalla Forma 1 si iniziano a praticare le tecniche di Light Saber Combat. L'apprendimento segue una progressione di circa quattordici mesi per singola Forma, con variazioni possibili a giudizio del Docente, in base alla situazione particolare di ogni singola classe.

59. All'interno di ogni attività accademica, ogni allievo è tenuto a portare in combattimento (sia esso ufficiale o non ufficiale) unicamente tecniche apprese a lezione o – al di fuori del programma didattico ordinario – per le quali abbia ottenuto esplicita autorizzazione dal proprio Docente.

5.1.3 | ESPERIENZE ACCADEMICHE

60. Le *Esperienze Accademiche* sono momenti formativi privi di periodicità regolare, indirizzati agli allievi e organizzati all'interno delle Accademie, ancorché lo svolgimento non abbia luogo all'interno di locali direttamente legati a una Scuola. Possono svolgersi durante l'Anno Accademico o al di fuori di esso. Il loro obiettivo è la crescita formativa degli allievi. Si dividono in quattro categorie:

Lezioni Speciali La didattica degli allievi può essere arricchita o affiancata da momenti formativi specifici, dedicati a singoli individui ovvero a gruppi, finalizzati a un miglioramento o al recupero di parte del programma.

- *Lezioni Individuali* (o *Private*) possono essere richieste singolarmente dagli allievi a qualunque Docente certificato nella Forma oggetto della lezione.
- *Lezioni di gruppo* possono essere richieste dagli allievi (da un minimo di due a un massimo di sei) a qualunque Docente certificato nella Forma oggetto della lezione.

Seminari I *Seminari* sono momenti di approfondimento di una o più Forme del Light Saber Combat, ovvero di aspetti legati alla disciplina. Possono altresì essere utilizzati come *Sessioni di aggiornamento* (vedi *infra* Appendice C). La loro cadenza è definita dal Docente in accordo con il Rettore. Possono essere tenuti da un *Istruttore* certificato nella Forma oggetto



PROTOCOLLO LUDOSPORT

Revised 12 March 2018

del *Seminario* e possono avere una durata variabile da un minimo di due ore a un massimo di una giornata.

Workshop

I *Workshop* mostrano – grazie alla collaborazione di ospiti esterni – discipline sportive marziali e schermistiche di varia natura, diverse dal Light Saber Combat, con l'intento di allargare gli orizzonti culturali di allievi e docenti confrontando l'insieme delle tecniche viste a lezione con altri approcci culturali, filosofici e tecnici al confronto fisico di tipo sportivo. Sono tenuti da soggetti esperti nella singola disciplina oggetto del *Workshop*, hanno ordinariamente la stessa durata di un *Seminario* e una periodicità coerente con i programmi e gli obiettivi dell'Accademia. È importante che i Rettori valutino attentamente il curriculum e la serietà delle discipline proposte e degli insegnanti invitati, per garantire il massimo profitto ai propri allievi.

Adunanze

Le *Adunanze* consentono ad allievi di diverse Classi, Scuole o Accademie, in un clima di rispetto e reciproca curiosità tecnica, di trovarsi in un medesimo luogo e confrontarsi liberamente nella tecnica e nel combattimento sotto la guida dei Docenti. Possono essere anche momenti di svago in cui stimolare lo spirito di aggregazione. Le *Adunanze* possono essere eventi che si svolgono nella Scuola (es. giornata dedicata al combattimento, serata di giochi) o anche all'esterno (es. weekend fuori città con gli allievi per fare lezioni e un minitorneo) sotto la gestione e la supervisione del *Rettore* e dei *Presidi* eventualmente delegati.

5.1.4 | COMPETIZIONI

61. Le *Competizioni*, indirizzate agli allievi e organizzate all'interno di Scuole. Il loro obiettivo è la crescita formativa degli allievi attraverso il confronto reciproco nel combattimento sportivo.

Si dividono in due categorie: *Duelli* e *Tornei*.

62. I *Duelli* sono combattimenti tra due singoli allievi il cui esito ha validità ai fini del rating internazionale attraverso la piattaforma *MyLudosport*. Sono occasione di crescita tecnica e stimolano il mettersi in gioco con chiunque.

Le regole di ogni singolo Duello vengono definite dai contendenti, nel rispetto del Se.Cu.Ri, come delineato dal Codice Etico SLM, delle norme di legge applicabili e del senso comune.

63. I *Tornei* e tutte le altre competizioni – individuali o a squadre – favoriscono la pratica del combattimento nel rispetto delle regole stabilite dalla SLM, in apposite normative.

I Tornei ufficiali, che devono necessariamente svolgersi durante ciascun anno accademico, sono di quattro livelli:

- *Scolastico* o 'di Ordine' in cui si affrontano gli allievi di una medesima Scuola;
- *Accademico* in cui si affrontano gli allievi di una medesima Accademia;
- *Nazionale* in cui si affrontano gli allievi di una medesima Nazione;
- *Internazionale* in cui si affrontano gli allievi di tutto il mondo.

Altri Tornei di carattere internazionali potranno essere organizzati dall'Affiliante in qualunque momento, anche su richiesta delle Accademie.

SLM promuove l'organizzazione da parte delle Accademie di *Tornei Open* e altre competizioni non ufficiali, in cui allievi di diverse Scuole o Accademie si possano confrontare in Duello. I risultati di questi Tornei non rilevano ai fini del rating internazionale.

64. In ossequio ai propri principi culturali e valoriali, SLM richiede a tutte le Accademie la massima disponibilità alla collaborazione, specialmente per quanto riguarda le competizioni.

65. Annualmente SLM promuove una manifestazione internazionale (denominata *Champions' Arena*) alla quale verranno invitati i primi classificati a ciascun Torneo Nazionale più altri soggetti selezionati tra i migliori in ambito internazionale.



PROTOCOLLO LUDOSPORT

Revised 12 March 2018

66. In tutte le competizioni LudoSport, i risultati in combattimento e quelli nella categoria Stile hanno medesima dignità e deve essere loro tributato pari rilievo.
67. In tutte le competizioni ufficiali, di qualunque livello, dovranno essere impiegati di preferenza Giudici di gara certificati da INCOM. In assenza o nell'impossibilità di ricorrere a tali soggetti, il Responsabile dell'Evento in oggetto, in accordo con INCOM o con suoi delegati, sceglierà dei Giudici di gara tra allievi in possesso di almeno uno dei seguenti requisiti:
- Qualifica di *Istruttore*;
 - non partecipante alla competizione ufficiale in oggetto.

5.2 | LA VIA DELL'INSEGNAMENTO

68. La via dell'insegnamento del Light Saber Combat si esplica attraverso i *Percorsi Formativi* (EN Education Path), che mirano alla formazione dei Docenti. Sono aperti ad allievi e non allievi maggiori di età e hanno durate diverse e cadenza periodica.

I principali *Percorsi Formativi* sono:

- i *Corsi Trainer*, destinati a futuri Docenti di *Corsi Onelite*;
- i *Corsi Istruttori*, destinati a futuri Docenti di *Corsi Ordinari*;
- i *Corsi Tecnici*, destinati a futuri Docenti di *Corsi Istruttori*;
- le *Sessioni di aggiornamento*, destinate a garantire la continuità nella formazione, la sicurezza di una capillare conoscenza delle naturali evoluzioni delle tecniche di ciascuna Forma e il mantenimento di un alto livello di preparazione di tutto il corpo Docente. Sono affidate alla responsabilità dei singoli *Rettori*, che si preoccuperanno di offrirle a tutti i propri Docenti senza che la didattica ordinaria ne risenta.

Le specifiche relative ai *Percorsi Formativi* sono indicate in Appendice.

5.3 | LA TERZA VIA: L'APPRENDISTATO

69. A cavallo tra le due vie si trova l'*Apprendistato degli Iniziati* presso un *Cavaliere*, che in un personale rapporto di fiducia e di aiuto reciproco arricchisce tanto il Docente quanto il discente.

70. L'*Apprendistato* di un *Iniziato* presso un *Cavaliere* rappresenta esemplarmente i valori alla base del Light Saber Combat ideato e codificato dai Maestri Fondatori SLM e insegnato nelle Accademie LudoSport: la relazione personale docente-allievo; la serietà nella preparazione sportiva unita al rispetto della componente ludica; il mutuo arricchimento nel confronto fra soggetti di diverso livello.

71. La scelta di un *Iniziato* è decisione autonoma del *Cavaliere* e va effettuata con responsabilità. All'*Iniziato* andrà dedicato tempo, tanto per la formazione teorica quanto per una adeguata preparazione nel combattimento. Il *Cavaliere* sarà colui che presenterà l'*Iniziato* di fronte al Collegio Esaminatore per il sostenimento dell'Esame di *Accademico*.

72. Un *Cavaliere* può avere un solo *Iniziato* per volta. L'*Iniziato* può essere scelto all'interno di qualsiasi Accademia LudoSport a condizione che venga garantita la continuità e profondità dell'*Apprendistato*.

73. La scelta di un *Iniziato* da parte di un *Cavaliere* va comunicata previamente al Rettore dell'Accademia di cui l'*Iniziato* fa parte. Il *Rettore* sarà il supervisore dell'*Apprendistato*, e potrà essere consultato in ogni momento tanto dal *Cavaliere* quanto dall'*Iniziato* per ogni questione dovesse sorgere tra i due soggetti.

74. L'*Iniziato* è tenuto a chiamare il *Cavaliere* responsabile del suo *Apprendistato* con il titolo di 'Maestro'.

75. Anche un *Maestro* può prendere in carico l'*Apprendistato* di un *Iniziato*.

5.4 | IL RATING INTERNAZIONALE



PROTOCOLLO LUDOSPORT

Revised 12 March 2018

76. In ossequio al *principio di universalità*, SLM richiede l'inserimento – secondo le modalità indicate dal network – di ogni allievo all'interno di una classifica internazionale che tenga conto dei risultati sportivi e dell'esperienza accumulata da ciascuno allievo LudoSport.

6 | GLI ESAMI ACCADEMICI

77. Gli Esami di Light Saber Combat all'interno dei *Corsi Accademici* sono:
- *Esami di Stile*, al termine dello studio di ciascuna Forma di combattimento: mirano alla verifica della comprensione della filosofia e della dinamica delle tecniche e dei movimenti dello Stile secondo le capacità di ognuno: in ogni caso SLM non tollera alcuna forma di discriminazione;
 - *Esami di Grado*, al termine dello studio di almeno due Forme di combattimento: mirano alla verifica della capacità dell'allievo di praticare in combattimento gli Stili appresi e di rappresentare degnamente l'Accademia e il network.
78. L'accesso agli Esami di Stile e di Grado è consentito agli allievi che abbiano terminato il programma relativo alla materia oggetto dell'Esame all'interno dei relativi Corsi.
L'allievo che, in assenza di tale requisito, intenda comunque sostenere un Esame, dovrà farne esplicita richiesta al Preside, che lo autorizzerà o meno a presentarsi di fronte al Collegio Esaminatore.
In caso il candidato venga autorizzato, verrà presentato al Collegio Esaminatore dal Preside o da un suo delegato.
79. Gli Esami di Light Saber Combat all'interno dei *Percorsi Formativi* sono:
- *Esami di Trainer*, al termine del relativo Corso: mirano alla verifica della comprensione della tecnica e della didattica del programma studiato, relativo alla Forma 1 e alla preparazione del candidato all'insegnamento;
 - *Esami di Istruttore*, al termine del relativo Corso: mirano alla verifica della comprensione della tecnica e della didattica del programma studiato, relativo alla singola Forma, e alla preparazione del candidato all'insegnamento.
80. Gli allievi che devono sostenere *Esami di Grado* saranno presentati al Collegio Esaminatore dal loro Docente o – in sua assenza – dal Preside della loro Scuola.
Gli *Iniziati* che siano apprendisti di un *Cavaliere* che devono sostenere l'esame di Grado *Accademico* saranno presentati al Collegio esaminatore dal proprio 'Maestro'.
Gli allievi che devono sostenere Esami di *Istruttore* o di *Trainer* saranno presentati al Collegio Esaminatore dal Docente del relativo Corso.
81. Gli Esami di Light Saber Combat si svolgono dinanzi ad un Collegio Esaminatore, composto da uno o più soggetti, fino a un massimo di tre, nominati da SLM direttamente o attraverso delega.
Gli Esami sono pubblici, a meno che il Collegio Esaminatore non reputi opportuno svolgerli a porte chiuse.
L'esito dell'Esame è stabilito a maggioranza dei voti del Collegio Esaminatore. In caso di parità prevarrà il voto del più alto in Grado, Titolo o Qualifica. In caso di parità fra pari grado, l'Esame proseguirà fino a che non verrà trovato un parere comune.
82. Il Collegio Esaminatore ha una differente composizione a seconda del tipo di Esame.
- Per gli *Esami di Stile* è richiesto il solo Docente della classe;
 - Per gli *Esami di Grado* è richiesta la presenza di almeno un *Tecnico* o un soggetto, selezionato dal Rettore dell'Accademia e approvato da SLM, con qualifica di Istruttore nelle Forme oggetto di Esame. Questo soggetto – *Tecnico* o *Istruttore* – sceglierà un altro membro del Collegio scegliendo tra altri Istruttori di una delle Forme oggetto di Esame.
 - Per gli *Esami di Trainer* è richiesta la presenza di almeno un *Tecnico*, che sceglierà un altro membro del Collegio scegliendo tra altri Istruttori di Forma 1.
 - Per gli *Esami di Istruttore* è richiesta la presenza di almeno un *Tecnico*, che sceglierà un altro membro del Collegio scegliendo tra altri Istruttori di una delle Forme oggetto di Esame.
- In ogni caso i *Maestri* possono formare singolarmente un Collegio Esaminatore.



PROTOCOLLO LUDOSPORT

Revised 12 March 2018

I *Maestri Fondatori SLM* possono sempre nominare come loro delegato in un Collegio Esaminatore un membro del network, anche privo di uno dei requisiti indicati nel presente Protocollo.

83. Gli *Esami di Stile* possono svolgersi in gruppo, riguardando solitamente l'intero Clan. Gli allievi dovranno rispondere a domande tecniche sulla pratica sportiva e mostrare di saper sufficientemente eseguire le manovre richieste. L'unico elemento ostativo al superamento dell'*Esame di Stile* è una evidente mancanza di comprensione o applicazione del Se.Cu.Ri.
84. Gli *Esami di Grado* si eseguono singolarmente. Il candidato dovrà rispondere a domande tecniche sulla pratica sportiva e mostrare di saper sufficientemente eseguire le manovre richieste in combattimento, in particolare mescolando gli Stili conosciuti. L'allievo dovrà quindi mostrare una comprensione del Se.Cu.Ri come principio e dimostrare di saperlo applicare in combattimento.
85. Gli *Esami di Trainer* e gli *Esami di Istruttore* si eseguono singolarmente. Il candidato dovrà rispondere a domande tecniche sulla pratica sportiva e sui modi corretti di trasmetterla agli allievi, mostrando di saper eseguire le manovre richieste o quantomeno saperle spiegare; la capacità di osservazione, l'atteggiamento positivo di accoglienza nei confronti degli allievi e la comprovata capacità di leadership nei confronti di una classe sono elementi di valutazione ricercati in ogni candidato.
86. L'esito degli *Esami di Trainer* e degli *Esami di Istruttore* può essere, alternativamente:

'Certificato' Il candidato ha superato l'Esame ed è quindi qualificato all'insegnamento della Forma in oggetto.

'In attesa di certificazione' Il candidato ha superato l'Esame ma non è autorizzato a insegnare senza supervisione. In tal caso il Collegio Esaminatore delibera le modalità di conclusione del Percorso Formativo, che possono essere, alternativamente:

- un nuovo Esame, senza necessità di ripetere il Percorso, entro una data fissata dal Collegio;
- un apprendistato presso un Istruttore certificato nella Forma in oggetto, della durata indicata.

'Non qualificato' Il candidato non ha superato l'Esame. In tal caso il Collegio Esaminatore delibera le modalità di conclusione del Percorso Formativo, che possono essere, alternativamente:

- partecipare a una *Sessione Finale* da 24 ore;
- partecipare a un *Corso Standard* da 48 ore;
- partecipare a un *Corso Completo* da 84 ore.

Il *Trainer* non qualificato dovrà comunque ripetere il proprio Corso.

87. Il superamento dell'*Esame di Istruttore* comporta l'automatico superamento dell'*Esame di Stile* nella Forma in oggetto, laddove non sia stato precedentemente superato. Il superamento dell'*Esame di Trainer* non comporta invece tale automatismo.
88. Al momento dell'*Esame di Istruttore* per la Forma 2, la Forma 4 e la Forma 7 il candidato può chiedere al Collegio Esaminatore di poter sostenere l'*Esame di Grado* correlato, laddove ne ricorrano le condizioni. La richiesta deve essere fatta prima dell'inizio dell'Esame.
89. Gli esiti degli Esami sono definitivi e non possono essere oggetto di revisione.
90. Gli Esami possono essere ripetuti più volte senza limitazioni.

7 | DISPOSIZIONI FINALI



PROTOCOLLO LUDOSPORT

Revised 12 March 2018

91. Il presente Protocollo potrà in qualunque momento essere modificato unilateralmente da SLM, che ne darà comunicazione a tutte le Accademie affinché provvedano a un tempestivo adeguamento e ad una corretta trasmissione delle modifiche ai propri allievi.



PROTOCOLLO LUDOSPORT

Revised 12 March 2018

APPENDICE A) CORSI ACCADEMICI

A1. Corso Ordinario

Dedicato ad allievi di età minima 13 anni, si sviluppa in almeno 70 ore annue di didattica svolte in sessioni settimanali della durata di due ore ciascuna, o in sessioni bisettimanali della durata di un'ora e mezza ciascuna.

<i>Forma</i>	<i>Docente</i>	<i>Durata Corso</i>	<i>Al termine:</i>
Uno (F1)	Maestro F1, Tecnico F1, Istruttore F1	Un anno e mezzo	<i>Esame di Stile</i>
Due (F2)	Maestro F2, Tecnico F2, Istruttore F2	Un anno e mezzo	<i>Esame di Stile</i>
<i>Esame di Grado Accademico</i>			
Tre (F3)	Maestro F3, Tecnico F3, Istruttore F3	Un anno e mezzo	<i>Esame di Stile</i>
Quattro (F4)	Maestro F4, Tecnico F4, Istruttore F4	Un anno e mezzo	<i>Esame di Stile</i>
<i>Esame di Grado Cavaliere</i>			
Cinque (F5)	Maestro F5, Tecnico F5, Istruttore F5	Un anno e mezzo	<i>Esame di Stile</i>
Sei (F6)	Maestro F6, Tecnico F6, Istruttore F6	Un anno e mezzo	<i>Esame di Stile</i>
Sette (F7)	Maestro F7, Tecnico F7, Istruttore F7	Un anno e mezzo	<i>Esame di Stile</i>
<i>Esame di Grado Maestro di Scuola</i>			

Gli allievi che hanno iniziato lo studio della Forma 3 possono accedere, laddove disponibili, ai corsi di Forma 8 (due spade corte) e Forma 9 (doppia lama). I Corsi verranno resi disponibili alle Accademie non appena conclusa la fase di elaborazione della didattica da parte di SLM.

A2. Corso Apprendisti

Dedicato ad allievi di età fra gli 8 e i 12 anni, si sviluppa in almeno 60 ore annue di didattica svolte in sessioni settimanali o bisettimanali della durata di un'ora ciascuna. Lo studio affronta gli elementi essenziali delle Forma 1 e Due, adattati alle esigenze di allievi in fase di crescita, con particolare attenzione agli elementi ludici, alla corretta percezione di sé e al contenimento dell'elemento agonistico a favore della creazione di un vero spirito di gruppo. L'arma utilizzata è la *light dagger* (spada corta) singola.

Il *Corso Apprendisti* può essere tenuto da un *Istruttore* di Forma 1 e 2 con particolare esperienza – meglio se certificata – nella didattica dell'infanzia.

A3. Corso Specialisti

Dedicato a quegli allievi che intendono approfondire lo studio di una particolare Forma, si sviluppa in almeno 48 ore di didattica svolte in sessioni la cui cadenza è definita dal Docente in accordo con il Rettore.

Il *Corso Specialisti* può essere tenuto da un *Maestro* o un *Tecnico* della Forma in oggetto e ha una durata di almeno 48 ore. Non è previsto un esame finale, ma solo la valutazione del Docente sulla preparazione del singolo allievo.

A4. Altri Corsi

SLM promuove e sostiene – in modi e tempi diversi – diversi progetti improntati alla diffusione della disciplina del Light Saber Combat attraverso la presentazione delle tecniche codificate e le innumerevoli combinazioni possibili delle diverse Forme tra loro. Ad esempio, Corsi dedicati alla ricreazione di combattimenti in cui gli elementi spettacolari siano finalizzati al coinvolgimento dello spettatore e all'esaltazione del gesto tecnico.



PROTOCOLLO LUDOSPORT

Revised 12 March 2018

APPENDICE B) PERCORSI FORMATIVI

I *Percorsi Formativi* sono organizzati dal network LudoSport International ovvero da Accademie in cui è presente un Maestro o un Tecnico. Tutte le Accademie possono comunque essere parzialmente coinvolte in alcuni *Percorsi*.

B1. Percorso Trainer

Si esplica attraverso un Corso, della durata minima di 42 ore, affidato a un *Maestro* o ad un *Tecnico*, in cui viene presentata la Forma 1 in misura ridotta di quelle che sono le tecniche avanzate e le Armoniche.

Al termine del Corso, il candidato dovrà superare l'Esame che potrà certificarlo come Docente di *Corsi Onelite*.

B2. Percorso Istruttori

Può essere sviluppato in tre tipi: *esterno*, *misto* e *interno*.

Percorso Esterno La formazione di un Istruttore può avvenire attraverso un *Corso Completo*, della durata minima di 84 ore e che può essere tenuto da un Maestro o un Tecnico della Forma in oggetto. Requisito di accesso è aver terminato lo studio della Forma precedente, se esistente.

Percorso Misto La formazione di un Istruttore può anche avvenire attraverso due corsi, uno propedeutico (*Pre-Corso*) e uno conclusivo (*Corso Standard*), che devono svolgersi in necessaria sequenza temporale.

a) il *Pre-Corso* può essere tenuto da un *Istruttore* della Forma in oggetto e ha una durata di almeno 36 ore. Requisito di accesso è aver terminato lo studio della Forma precedente, se esistente.

b) il *Corso Standard* può essere tenuto da un *Maestro* o un *Tecnico* della Forma in oggetto e ha una durata di almeno 48 ore.

Percorso Interno Gli allievi che abbiano superato l'*Esame di Stile* relativo a una Forma, possono accedere alla *Sessione Finale*: un corso della durata minima di 24 ore che può essere tenuto da un *Maestro* o un *Tecnico* della Forma in oggetto.

B3. Percorso Tecnici

La formazione di un Tecnico (in ciascuna delle Forme di combattimento) avviene attraverso uno specifico Corso tenuto da un *Maestro*, a cui può accedere chiunque si trovi in possesso della qualifica di Istruttore nella Forma in oggetto. Chiunque tra i possibili aspiranti alla qualifica di *Tecnico* desideri candidarsi, dovrà indirizzare a SLM un dossier contenente:

a) una lettera di presentazione del candidato redatta dal Rettore dell'Accademia di cui fa parte, in cui vengano dichiarate le motivazioni della candidatura e una valutazione del contributo del candidato allo sviluppo positivo della disciplina e del network;

b) un curriculum didattico, sempre redatto dal Rettore, indicante:

– il numero di ore di docenza accumulate dal candidato nella Forma in oggetto lungo la sua carriera

– il numero di ore di assistenza (come allievo) accumulate dal candidato nella Forma in oggetto lungo la sua carriera.

Il numero minimo per una presa in considerazione della candidatura – sommando le due categorie – è 70.

c) l'indicazione di eventuali altre esperienze relative all'insegnamento (con particolare riguardo alla Forma in oggetto).

Al fine di ottenere la migliore selezione dei candidati, SLM potrà richiedere parere consultivo non vincolante ai Docenti del candidato nella sua formazione da Istruttore, a suoi colleghi di Corso Istruttori o a suoi allievi. L'obiettivo è garantire che i futuri Tecnici siano scelti fra coloro che contribuiscono fattivamente allo sviluppo del network e alla diffusione della disciplina.

Il *Corso Tecnici* ha una durata minima di 30 ore. Durante le quali viene approfondita la didattica relativa agli Istruttori e verificata la effettiva capacità del candidato di metterla in pratica con efficacia e autorevolezza. Al termine del Corso, il Docente comunica a ciascun candidato la valutazione relativa alla sua idoneità.

In caso di valutazione positiva, il candidato è nominato *Tecnico*. In caso di valutazione negativa, il candidato potrà richiedere una nuova valutazione non prima di tre mesi dalla fine del Corso. Tale valutazione potrà avere luogo al



PROTOCOLLO LUDOSPORT

Revised 12 March 2018

termine di un nuovo *Corso Tecnici* ovvero di un *Corso Istruttori (Standard o Completo)* in cui il candidato collabori in qualità di Assistente, sotto la supervisione di un *Maestro*.

La valutazione finale del Docente di un *Corso Tecnici* è definitiva e inappellabile.

B4. *Sessioni di aggiornamento*

Le *Sessioni di aggiornamento* hanno durata minima di 6 ore per Forma, e sono affidate ad un Maestro o ad un Tecnico. Ogni Istruttore è tenuto a partecipare ad almeno una Sessione all'anno.

L'Istruttore che insegna regolarmente in un Corso Accademico è esentato dall'aggiornamento annuale relativo alla Forma (o alle Forme) che insegna salvo specifiche indicazioni da parte di SLM.

Le *Sessioni di aggiornamento* possono essere svolte autonomamente, ovvero presentarsi sotto forma di *Seminari* o *Esperienze Accademiche* come *Adunanze* o *Lezioni Speciali*. Anche i *Workshop* possono far parte di Sessioni di aggiornamento, laddove il Docente lo ritenga opportuno, previa consultazione di SLM.



PROTOCOLLO LUDOSPORT

Revised 12 March 2018

APPENDICE C) GERARCHIA LUDOSPORT

- GERARCHIA TECNICA
- Maestro Fondatore
 - Maestro di Scuola | *Allievo che ha concluso lo studio della Forma 7*
 - Cavaliere | *Allievo che ha concluso lo studio della Forma 4*
 - Accademico | *Allievo che ha concluso lo studio della Forma 2*
 - Iniziato | *Allievo che entra ufficialmente in Accademia*
 - Novizio | *Allievo appena iscritto*
 - Apprendista | *Allievo tra gli 8 e i 12 anni*
- GERARCHIA DIDATTICA
- Maestro Fondatore
 - Maestro | *Tecnico selezionato da SLM*
 - Tecnico | *Docente di livello superiore in una Forma*
 - Istruttore | *Docente in una Forma*
 - Trainer | *Soggetto autorizzato all'insegnamento promozionale*
- GERARCHIA CULTURALE
- Maestro Fondatore
 - Ambasciatore
 - Console | *Rappresentante SLM in una Nazione*
- GERARCHIA GIUDICI
- Maestro Fondatore
 - Ambasciatore
 - Cancelliere INCOM | *Responsabile Formazione e Direzione Ufficiali di Gara*
 - Segretario Generale ONBOARD | *Responsabile Nazionale Ufficiali di Gara*
 - Ufficiale | *Giudice di competizione*



PROTOCOLLO LUDOSPORT

Revised 12 March 2018

APPENDICE D) CORSO CLUB

Dedicato ad allievi di età minima 13 anni, si sviluppa in almeno 70 ore annue di didattica svolte in sessioni settimanali della durata di due ore ciascuna, o in sessioni bisettimanali della durata di un'ora e mezza ciascuna.

<i>Forma</i>	<i>Docente</i>	<i>Durata Corso</i>	<i>Al termine:</i>
Uno (F1)	Maestro F1, Tecnico F1, Istruttore F1	Un anno e mezzo	<i>Esame di Stile</i>
Due (F2)	Maestro F2, Tecnico F2, Istruttore F2	Un anno e mezzo	<i>Esame di Stile</i>
			<i>Esame di Grado Accademico</i>
Prespecialistica (PS)	Maestro PS, Tecnico PS, Istruttore PS	Un anno	<i>Esame di Stile</i>