



II Protocollo **LUDOSPORT**

Elementi essenziali di Light Saber Combat Sportivo
promulgati dalla Society of LudoSport Masters

Update Febbraio 2021



slm.ludosport.net

1. Struttura generale

1.1 SLM

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 Sala in tutto il mondo (**c.d. principio di universalità**).

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.

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 e dei Club 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

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.

Il network LudoSport International viene rappresentato, all'interno della Sala, 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 o Direttore per tutte le questioni amministrative e operative;
- dai **Direttori e Assistenti**, che supportano la diffusione dello Sport;
- dagli **Allievi**, che rappresentano la propria Accademia o Club in pubblico, secondo il loro grado, nelle manifestazioni e gli eventi ufficiali in cui vestono la divisa LudoSport.

1.3 | LE ACCADEMIE LUDOSPORT

Le principali 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.

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.

Ogni gruppo di allievi che si riunisce per la prima volta sotto la guida di un Docente (Maestro, Tecnico o Istruttore) costituisce una **Classe**. Ogni Classe 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 una Classe 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.

La Scuola è l'insieme di uno o più Classi 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.

L'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.



Ed. 02 / 2021

1. Struttura generale

La Scuola ha come compiti principali:

- verificare che ogni allievo o allieva abbia la divisa che compete al suo grado e l'attrezzatura necessaria richiesta;
- assicurare a tutti i Docenti una retribuzione proporzionale alle attività svolte, compatibilmente con le risorse economiche a disposizione.

Il 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;
- 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 del network o di SLM e per ogni richiesta, dubbio o altra comunicazione provenga dagli allievi stessi.

1.4 | I LUDOSPORT CLUB

Allo scopo di garantire la maggior diffusione della disciplina del Light Saber Combat, SLM ha promosso la costituzione di **LudoSport Club**, al cui interno opera personale autorizzato da SLM con la qualifica di **Assistente**, incaricato di supervisionare la didattica con l'ausilio di materiale fornito online.

L'**Assistente** che gestisce un **Club** è denominato **Direttore**.

I LudoSport Club e i loro allievi accedono alla **Seconda Divisione** di competizioni (vedi infra).

Gli allievi dei LudoSport Club mantengono il Grado di **Novizio**.



Ed. 02 / 2021

2. Gerarchie e simboli

2.1 | GRADI

Nella gerarchia accademica internazionale, i Gradi sono la struttura portante. Sulla loro base, ogni allievo può ottenere Onorificenze e Titoli, come definito da SLM in specifiche previsioni.

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.

Novizio / Novizia	Allievo o allieva di età superiore ai 12 anni all'atto dell'iscrizione ai Corsi. Ogni Novizio è affidato a un Istruttore che lo inserisce all'interno di una Classe. Utilizza una spada lunga con lama esclusivamente di colore blu. 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 dell'Iniziato. Un Iniziato assiste alle lezioni come tutti gli altri allievi, e può essere coinvolto dal Docente del Corso come assistente nella fase didattica. Utilizza una spada lunga con lama esclusivamente di colore blu.
Accademico / Accademica	L'Iniziato o Iniziata che, dopo aver superato gli Esami di Stile relativi al Ciclo Primario, 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.
Cavaliere / Cavaliere	L'Accademico o Accademica che abbia terminato uno dei percorsi del Ciclo Secondario, specializzandosi in una delle tre armi, dopo aver superato con profitto l'esame per l'ottenimento del Grado in oggetto 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.
Maestro di Scuola / Magistra di Scuola	Il Cavaliere o Cavaliere che soddisfa i seguenti requisiti: a) aver superato gli Esami di Stile relativi alle Forme del Ciclo Superiore; 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.

2.2 | QUALIFICHE

I soggetti abilitati all'insegnamento del Light Saber Combat a livello internazionale sono, in ordine crescente di importanza:

Assistenti	Soggetti autorizzati all'assistenza nell'insegnamento, affidato titolarmente a SLM. Non vengono quindi considerati Docenti. La loro formazione avviene attraverso un Percorso Formativo dedicato.
Docenti: Istruttori	Soggetti certificati all'insegnamento di uno o più Forme di Light Saber Combat Sportivo all'interno del network LudoSport International. La loro formazione avviene attraverso un Percorso Formativo dedicato.
Docenti: Tecnici	Soggetti certificati all'insegnamento di uno o più Forme di Light Saber Combat Sportivo all'interno del network LudoSport International, in particolare nei confronti degli Istruttori. La loro formazione avviene attraverso un Percorso Formativo dedicato.
Docenti: Maestri	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.

Docenti e Assistenti LudoSport sono tenuti a insegnare esclusivamente la Forma o le Forme per le quali hanno ricevuto la certificazione o l'abilitazione.



Ed. 02 / 2021

2.3 | UNIFORMI

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**.

2.3.1 | ELEMENTI DELL'UNIFORME

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

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.

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

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:

modello ' Accademico '	ha forma rettangolare e cade poco sopra le ginocchia.
modello ' Knight '	ha forma trapezoidale con cucitura sulla base maggiore e scende fino all'altezza delle ginocchia.
modello ' Master '	ha forma trapezoidale con cucitura sulla base maggiore e scende al di sotto delle ginocchia. I Docenti del Grado <i>Maestro di Scuola</i> hanno la medesima bandiera anche sul lato posteriore della Tunica.

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	tortora	giallo / arancio / rosso / verde	glicine
per i Maestri	per gli Iniziati	per gli Accademici	per i Tecnici

L'uniforme accademica è universale e uguale per tutti, ciascuno al proprio livello. Non sono ammesse aggiunte, modifiche o alterazioni di alcun genere, salvo quelle indicate da SLM in specifiche previsioni.

Le uniformi si dividono in 'regolare' e 'alta': quest'ultima è richiesta nelle cerimonie ufficiali e in altre circostanze su richiesta delle autorità competenti LudoSport. L'Alta Uniforme può comunque essere sempre indossata in ogni occasione.

2. Gerarchie e simboli

Di seguito il riepilogo delle varie possibili composizioni a seconda del Grado o della Qualifica.

	<i>Uniforme Regolare:</i>	<i>Alta Uniforme:</i>
Novizio / Novizia	CombatPants e CombatTee nera, senza cintura.	– non prevista.
Iniziato / Iniziata	CombatPants e CombatSubtunic di colore tortora, con cintura ufficiale.	CombatPants e CombatTunic modello Accademico indossata su una CombatSubtunic di colore tortora, con cintura ufficiale.
Accademico / Accademica	CombatPants e CombatSubtunic nei colori disponibili, con cintura ufficiale.	CombatPants e CombatTunic modello Accademico indossata su una CombatSubtunic nei colori disponibili, con cintura ufficiale.
Cavaliere / Cavaliere	CombatPants e CombatSubtunic nei colori disponibili, con cintura ufficiale.	CombatPants e CombatTunic modello Knight indossata su una CombatSubtunic nei colori disponibili, con cintura ufficiale.
Maestro di Scuola / Magistra di Scuola	CombatPants e CombatSubtunic di colore bianco, con cintura ufficiale.	CombatPants e CombatTunic modello Master indossata su una CombatSubtunic di colore bianco, con cintura ufficiale.
Assistente	CombatPants e CombatTee nera, senza cintura.	– non prevista.
Istruttore	CombatPants e CombatSubtunic 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 internazionali; tali CombatTunic continuano a far parte dell'uniforme LudoSport per tutti quelli che ne sono venuti in possesso.	CombatPants e CombatTunic modello Accademico o Knight (a seconda del Grado) indossata su una CombatSubtunic nei colori disponibili, con cintura ufficiale.
Tecnico	CombatPants e CombatSubtunic di color glicine, con cintura ufficiale. Alla cintura deve essere apposto un passante di color glicine.	CombatPants e CombatTunic modello Accademico o Knight (a seconda del Grado) indossata su una CombatSubtunic di color glicine, con cintura ufficiale.
Maestro	CombatPants e CombatSubtunic di colore bianco, con cintura ufficiale.	CombatPants e CombatTunic modello Master indossata su una CombatSubtunic di colore bianco, con cintura ufficiale.

Durante le lezioni, i Duelli e altri momenti di allenamento o pratica non direttamente finalizzati al contatto con pubblico esterno, tutti gli allievi sono autorizzati all'utilizzo della TrainingTee in sostituzione della CombatSubtunic e CombatBelt, a meno che l'autorità competente LudoSport non disponga altrimenti.

Durante le competizioni di qualunque genere, sia ufficiali che non ufficiali, le Qualifiche non rilevano in alcun modo. Tutti i segni distintivi dell'essere Istruttore, Tecnico o Maestro vanno quindi evitati, e quindi: CombatTunic con strisce di cuoio o color glicine, Treccie, CombatSubtunic color glicine.

Alle Accademie e ai Club 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. La pratica sportiva

3.1 | LE ARMI

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

Doppia Spada Corta

Utilizzata dagli allievi a partire dal **Ciclo Secondario**. Le specifiche tecniche sono indicate da SLM nel Regolamento Sportivo.

Spada lunga

Utilizzata dagli allievi a partire dai 12 anni di età lungo l'intero percorso didattico e in particolare nel **Ciclo Primario**, che costituisce la base delle successive possibili specializzazioni. Le specifiche tecniche sono indicate da SLM nel Regolamento Sportivo.

Bastone

Utilizzato dagli allievi a partire dal **Ciclo Secondario**. Le specifiche tecniche sono indicate da SLM nel Regolamento Sportivo.

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.

3.2 | SICUREZZA

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.

I praticanti possono utilizzare protezioni specifiche in base alle proprie esigenze come indicato alle Accademie e ai Club.

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.

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.

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.

3. La pratica sportiva

3.3 | IL PERCORSO DIDATTICO

La didattica LudoSport si sviluppa in Cicli: Primario, Secondario e Superiore.

Nel **Ciclo Primario** vengono affrontati i fondamenti schermistici e, nel Corso Y, poste le basi didattiche per consentire un indirizzo dell'allievo verso una delle tre armi. Il percorso è unitario e si sviluppa progressivamente: ogni Forma è accessibile solo avendo completato la precedente.

Nel **Ciclo Secondario** si lavora specificamente su ciascuna delle diverse armi contro sé stessa. Chi ha terminato il Corso Y può accedere a qualunque corso del Ciclo Secondario potendo poi cambiare arma, ancorché sia suggerito il completamento del percorso legato a una sola delle armi, necessario per ottenere il Grado di Cavaliere.

Nel **Ciclo Superiore** vengono approfondite tecniche specifiche utilizzabili da ogni arma contro tutte le altre.

Doppia Spada Corta	Spada Lunga	Bastone
	Forma 1	
	Forma 2	
Corso Y		
Forma 3D	Forma 3S	Forma 3B
Forma 4D	Forma 4S	Forma 4B
Forma 5D	Forma 5S	Forma 5B
Forma 6		
Forma 7		

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.

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

3.4 | CRITERI DIDATTICI

Nelle Sale 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.

Le Sale 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.

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 militaresco, evitando sempre e comunque atteggiamenti vessatori o umilianti.

Il Docente è responsabile del corretto svolgimento del programma didattico. Ha autonomia decisionale sui modi e i tempi di trasmissione delle tecniche e dei concetti base, nel rispetto delle linee guida emanate da SLM e in accordo con il proprio Preside.

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.



Ed. 02 / 2021

3. La pratica sportiva

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 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.
Combattimento (durata suggerita 30 min.)	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.

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

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

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

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.

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.



Ed. 02 / 2021

3. La pratica sportiva

3.5 | LE TRE VIE

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'.

3.5.1 | LA VIA DELL'APPRENDIMENTO

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

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. Casi particolari potranno essere valutati dal Rettore su proposta dei Presidi delle Scuole.

Nei **Corsi Accademici**, partendo dalla Forma 1 si iniziano a praticare le tecniche di Light Saber Combat in sessioni settimanali o bisettimanali e lungo cicli didattici. L'apprendimento segue ordinariamente una progressione annuale per singola Forma, con variazioni possibili a giudizio del Docente, in base alla situazione particolare di ogni singola classe. Durata minima della singola lezione è 1 ora e mezza.

All'interno di ogni attività accademica, ogni allievo è tenuto a portare in combattimento (sia esso ufficiale o non ufficiale) unicamente tecniche apprese da Docenti qualificati LudoSport.

Corso	Possibile Docente		
	Istruttore	Tecnico	Maestro
Ciclo Primario	✓	✓	✓
Ciclo Secondario	✓	✓	✓
Ciclo Superiore	✓	✓	✓

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.

3. La pratica sportiva

Esperienze Accademiche

Sono momenti formativi privi di periodicità regolare, indirizzati agli allievi e organizzati all'interno delle Sale o in altri locali adatti. 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:

<i>Lezioni Speciali</i>	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. – Le <i>Lezioni Individuali</i> (o <i>Private</i>) possono essere richieste singolarmente dagli allievi a qualunque Docente certificato nella Forma oggetto della lezione. – Le <i>Lezioni di gruppo</i> possono essere richieste dagli allievi (da un minimo di due a un massimo di sei) a qualunque Docente certificato nella Forma oggetto della lezione.
<i>Seminari</i>	Si tratta di 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 <i>infra</i> Appendice). La loro cadenza è definita dal Docente in accordo con il Rettore. Possono essere tenuti da un Istruttore certificato nella Forma oggetto del Seminario e possono avere una durata variabile da un minimo di due ore a un massimo di una giornata.
<i>Workshop</i>	Queste esperienze 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.
<i>Adunanze</i>	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.

3. La pratica sportiva

3.5.2 | LA VIA DELL'INSEGNAMENTO

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

I principali Percorsi Formativi sono:

Percorso Assistente

Destinato ai futuri Assistenti di Corsi Accademici, si svolge attraverso:

- la **Sessione Online** prevista per gli Istruttori, al termine della quale si può svolgere un esame, il cui passaggio autorizza all'acquisto di
- uno **Starter-Kit** che fornisce il materiale da somministrare alla classe.

Percorso Istruttori

Destinato ai futuri Docenti di Corsi Accademici, si svolge attraverso la frequenza di:

- una **Sessione Online** al termine della quale si può svolgere un esame, il cui passaggio autorizza a partecipare a
- una **Sessione in presenza** che termina la preparazione, con esame finale.

Per accedere al Percorso Istruttori relativo a una Forma viene suggerita una previa conoscenza della Forma stessa, ottenuta attraverso Corsi, Seminari, Lezioni online o in presenza.

Laddove non sia disponibile il relativo Corso Online, e solo fino a quando il Corso Online non sia disponibile, il Percorso Istruttori può essere sviluppato secondo modalità differenti, proposte in accordo con SLM.

	Durata	Possibile Docente		
		Istruttore	Tecnico	Maestro
Sessione in presenza	48 ore	✗	✓	✓

Percorso Tecnici

La formazione di un Tecnico (in ciascuna delle Forme di combattimento) avviene attraverso uno specifico **Corso in presenza** con esame finale, tenuto da un Maestro. Possono accedere al Percorso Tecnici tutti coloro si trovino in possesso della qualifica di Istruttore nella Forma in oggetto. Una previa esperienza nel ruolo di Istruttore è raccomandata per il positivo superamento dell'esame.

	Durata	Possibile Docente		
		Istruttore	Tecnico	Maestro
Corso Tecnico	30 ore	✗	✗	✓

A titolo di **aggiornamento professionale**, ogni Docente dovrà effettuare ogni anno, entro il 31 dicembre, un **esame online** relativo alla Forma per la quale intende mantenere l'insegnamento.

Il mancato superamento o svolgimento dell'esame comporta la cancellazione dagli elenchi del personale abilitato all'insegnamento con conseguente impossibilità a insegnare per l'anno successivo nella Forma il cui esame non è stato superato o svolto.

Allo scadere del terzo anno di assenza dagli elenchi il soggetto perde definitivamente la qualifica di Istruttore e per riottenerla dovrà frequentare nuovamente la sola **Sessione Online** relativa alla Forma in questione, passando il relativo esame.

Il primo obbligo di esame inizia nell'anno civile successivo a quello in cui il soggetto ha ottenuto la qualifica.



Ed. 02 / 2021

3. La pratica sportiva

3.5.3 | LA TERZA VIA: L'APPRENDISTATO

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.

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 e Club 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.

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**.

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

La scelta di un Iniziato da parte di un Cavaliere va comunicata previamente al Rettore dell'Accademia (o al Direttore del Club) 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.

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

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

3.6 | IL RATING INTERNAZIONALE

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 ciascun allievo LudoSport. Unità di misura di tale classifica è il **punto rating**, assegnato in base a specifiche previsioni stabilite da SLM.

3.7 | GLI ESAMI

Gli Esami di Light Saber Combat all'interno dei Corsi Accademici sono:

Esami di Stile	Previsti al termine dello studio di ciascuna Forma di combattimento – ad eccezione del Corso Y – 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	Previsti al termine di ciascun Ciclo didattico: mirano alla verifica della capacità dell'allievo di praticare in combattimento gli Stili appresi e di rappresentare degnamente la propria Scuola e il network.

L'accesso agli Esami di Stile e di Grado è consentito agli allievi che abbiano terminato il programma relativo alla materia oggetto dell'Esame. 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.

Gli Esami di Light Saber Combat all'interno dei Percorsi Formativi sono:

Esami di Istruttore	Previsti 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.
Esami di Tecnico	Previsti 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.

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



Ed. 02 / 2021

3. La pratica sportiva

parità prevarrà il voto del più alto in Grado. In caso di parità fra pari grado, l'Esame proseguirà fino a che non verrà trovato un parere comune. Il Collegio Esaminatore ha una differente composizione a seconda del tipo di Esame.

Esame	Primo esaminatore	Secondo esaminatore
Stile	Il Docente della Classe	– non richiesto
Grado	Istruttore di una delle Forme del Ciclo corrispondente, nominato dal Rettore.	Altro Istruttore di una delle Forme del Ciclo corrispondente, nominato dal Primo Esaminatore.
Istruttore	Tecnico nella Forma corrispondente.	Altro Istruttore nella Forma corrispondente, nominato dal Primo Esaminatore.
Tecnico	Il Docente del Corso o un Maestro	– non richiesto

In ogni caso è sempre possibile la sostituzione di membri del Collegio con soggetti di qualifica più alta. I Maestri possono formare singolarmente un Collegio Esaminatore. 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.

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 saranno presentati al Collegio Esaminatore dal Docente del relativo Corso.

Gli **Esami di Stile** sono da svolgersi preferibilmente in gruppo, riguardando solitamente l'intera Classe. 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.

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.

Gli **Esami di Istruttore** e gli **Esami di Tecnico** 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.

L'esito degli **Esami di Istruttore** e degli **Esami di Tecnico** può essere, alternativamente:

'Qualificato'	Il candidato ha superato l'Esame ed è quindi qualificato all'insegnamento della Forma in oggetto.
'In attesa di qualificazione'	Il candidato ha mostrato competenze sufficienti ma non è valutato idoneo all'insegnamento. La qualificazione è rinviata e subordinata ad un periodo di apprendistato presso un altro Docente qualificato nella medesima Forma. Al termine del periodo indicato, il Rettore responsabile del candidato comunicherà a SLM la conferma di conclusione del percorso: SLM procederà quindi alla qualificazione del soggetto.
'Non qualificato'	Il candidato non ha mostrato competenze sufficienti a livello tecnico o personale. Il Collegio indicherà il necessario ulteriore passo da compiere per il candidato: (a) un nuovo Esame, senza necessità di ripetere il Percorso, entro una data fissata; (b) la partecipazione ad un nuovo Percorso, con specifica della durata richiesta.

Il superamento dell'Esame di Istruttore comporta l'automatico superamento dell'Esame di Stile nella Forma in oggetto, laddove non sia stato precedentemente superato. Gli esiti degli Esami sono definitivi e non possono essere oggetto di revisione. Gli Esami possono essere ripetuti più volte senza limitazioni.

4.1 | DIVISIONI

Nel network LudoSport International sono definiti diversi campionati, operanti in due livelli separati:

Prima divisione	Ospita i Tornei – individuali o a squadre – in cui sono ammesse le Accademie e i loro allievi.
Seconda divisione	Ospita i Tornei – individuali o a squadre – in cui sono ammessi i Club e i loro allievi.

4.2 | TORNEI

I Tornei in LudoSport hanno diverse categorie e livelli:

4.2.1 | CATEGORIE DI TORNEO

Rated Tournaments	in cui è presente personale INCOM incaricato dei Giudizi di Gara e, conseguentemente, la cui partecipazione comporta l'assegnazione di punti rating
Unrated Tournaments	in cui il personale INCOM non è presente, e non vengono quindi assegnati punti rating.

4.2.2 | LIVELLI DI TORNEO

Possono essere svolte tutte le categorie di Torneo ai seguenti livelli:

Accademico	Coinvolge gli studenti della medesima Accademia, in specialità individuali o a squadre, secondo regole di accesso prestabilite.
Nazionale	Coinvolge gli studenti della medesima Nazione, in specialità individuali o a squadre, secondo regole di accesso prestabilite.
Internazionale	Coinvolge gli studenti di tutto il mondo, in specialità individuali o a squadre, secondo regole di accesso prestabilite.
Open	Coinvolge gli studenti di diverse Accademie o Nazioni, in specialità individuali o a squadre, con regole di accesso libere o stabilite di volta in volta dall'Accademia organizzatrice.

Definizioni, regole di accesso e regolamenti specifici sono promulgati da SLM attraverso INCOM.

4.3 | DUELLI

I Duelli sono combattimenti tra due singoli allievi il cui esito assegna punti rating. 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.

I Duelli sono ammessi unicamente all'interno di ciascuna divisione.

5. Disposizioni finali

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

Milano, 14 Febbraio 2021

Gianluca Longo



Simone Spreafico

