Sommario

1.1 Oggetto, Finalità e Ambito di Applicazione 2
1.2 Denominazione e Natura della Disciplina 2
1.3 Society of LudoSport Masters 2
1.4 Il Metodo LudoSport 3
1.5 Il Network LudoSport 3
1.6 Sistema Valoriale e Codice Etico 3
2.1 Struttura del Network 5
2.2 Ranghi 5
2.3 Ruoli 5
2.4 Didattica e Formazione 6
3.1 Requisiti di Partecipazione ai Tornei 7
3.2 Classificazione delle Competizioni 7
3.3 Arbitraggio e Giudizio di Stile 8
4.1 Armi 9
4.2 Uniforme 10
5.1 Protezioni Obbligatorie 11
5.2 Divieti Generali 11
6.1 Controllo delle Tecniche 12
6.2 Struttura del Duello 12
6.3 Bersagli 12
6.4 Dichiarazioni “IH” e “OH” 13

Revisioni

00: Emissione Documento

01: 10/09/2026 – Precisazione sull’applicazione dell’ITR (1.1), aggiunta di INCOM e LamaDiLuce come appartenenti al Network LudoSport (1.5); definite le Attività Competitive (3.2); aggiunte specifiche su suoni e colori delle Armi, aggiunti loghi Armi (4.1); correzione Uniforme di Rango Accademico (4.2); aggiunta requisito Armi armate in Duello (6.2); modifica immagine per maggiore coerenza con la descrizione (6.3).

Questo documento è di proprietà esclusiva di Abridge Srl e di SLM. Ogni forma di alterazione in qualsiasi misura è vietata senza l'autorizzazione scritta dell'autore o del detentore dei diritti. Chiunque violi tali disposizioni sarà soggetto alle sanzioni previste dalla legge.

Premessa e Definizioni Generali

1.1 Oggetto, Finalità e Ambito di Applicazione

Il presente Regolamento Sportivo stabilisce le norme generali e tecniche per la pratica del **Light Saber Combat & Arts**, disciplina sportiva codificata dai Maestri Fondatori del Metodo LudoSport.

Il Regolamento ha i seguenti obiettivi:

a) garantire l'uniformità delle regole a livello nazionale e internazionale;
b) tutelare la sicurezza e l'integrità fisica dei praticanti;
c) promuovere i valori etici e formativi propri dello sport per il benessere delle persone, la dignità umana, la non violenza e la solidarietà;
d) disciplinare la partecipazione di tutti i soggetti affiliati al Network LudoSport (Atleti, Docenti, Dirigenti, Organizzatori) e tutte le attività ufficiali riconosciute da **LudoSport International**, incluse gare, eventi, corsi e manifestazioni.

Durante le competizioni classificate come "**Rated**" o "**Unrated**", si applicano inoltre le **INCOM Tournament Rules** (**ITR**), che specificano, in tale ambito, le disposizioni generali del presente Regolamento.

1.2 Denominazione e Natura della Disciplina

La disciplina sportiva praticata nel Network è ufficialmente denominata *Light Saber Combat & Arts* e consiste in un'attività schermistica che si ispira all'iconica immagine della light saber. È praticata con spade sportive ed è fondata su principi tecnici, artistici, educativi e valoriali stabiliti dai **Maestri Fondatori** Fabio Monticelli, Gianluca Longo e Simone Spreafico.

1.3 Society of LudoSport Masters

La **Society of LudoSport Masters (SLM)** è il massimo organo tecnico-didattico rappresentato da Gianluca Longo e Simone Spreafico.

Questo documento è di proprietà esclusiva di Abridge Srl e di SLM. Ogni forma di alterazione in qualsiasi misura è vietata senza l'autorizzazione scritta dell'autore o del detentore dei diritti. Chiunque violi tali disposizioni sarà soggetto alle sanzioni previste dalla legge.

1.4 Il Metodo LudoSport

Il **Metodo LudoSport** è un sistema pedagogico e tecnico sviluppato dal 2006 dai Maestri Fondatori. Esso comprende:

- **Forme** e didattiche codificate (Forme 1–7 e Corso Y);
- **Valori Etici** fondamentali;
- **Protocollo** organizzativo e didattico;
- Requisiti tecnici delle **Attrezzature**;
- **Linee Guida** per eventi e competizioni.

Il termine "**LudoSport**" unisce i concetti latini di *ludus* (gioco) e *sport* (divertimento fisico), sottolineando la sintesi tra componente ludica e sportiva della disciplina.

1.5 Il Network LudoSport

Il Network LudoSport è la rete internazionale composta da:

- **LudoSport International**: comitato gestionale e normativo internazionale nominato da SLM;
- **INCOM**: INCOM è un'autorità indipendente incaricata da SLM di certificare e gestire la formazione arbitrale nel Network, di fungere da punto di riferimento per i Tornei Rated e di sviluppare e migliorare i regolamenti di gara.
- **LamaDiLuce**: Partner Tecnico Ufficiale LudoSport;
- **Accademie e Scuole affiliate**: strutture didattiche territoriali;
- **Personale docente e amministrativo**: Istruttori, Tecnici, Presidi, Rettori;
- **Allievi**: praticanti iscritti ad un'Accademia LudoSport nell'Anno Accademico in corso.

1.6 Sistema Valoriale e Codice Etico

Il **Codice Etico SLM** si fonda sui valori riassunti nell'acronimo ***Se.Cu.Ri.***:

Servizio: spirito di contributo al benessere collettivo ed al miglioramento del prossimo;

Cura: attenzione e tutela di sé e del prossimo, rispetto delle regole di sicurezza;

Rispetto: onestà intellettuale e comportamentale, fair play.

Questo documento è di proprietà esclusiva di Abridge Srl e di SLM. Ogni forma di alterazione in qualsiasi misura è vietata senza l'autorizzazione scritta dell'autore o del detentore dei diritti. Chiunque violi tali disposizioni sarà soggetto alle sanzioni previste dalla legge.

Tutti i membri del Network devono:

- osservare le norme tecniche e attenersi ai principi espressi nel Codice Etico;
- rispettare eventuali sanzioni (ammonizioni, sospensioni, espulsioni) disposte dal **Collegio Disciplinare**, composto da LudoSport International e SLM;
- tenersi aggiornati su modifiche ai Regolamenti e al Codice Etico che possono essere aggiornati periodicamente da SLM o LudoSport International.

Questo documento è di proprietà esclusiva di Abridge Srl e di SLM. Ogni forma di alterazione in qualsiasi misura è vietata senza l'autorizzazione scritta dell'autore o del detentore dei diritti. Chiunque violi tali disposizioni sarà soggetto alle sanzioni previste dalla legge.

Glossario e Struttura Organizzativa

2.1 Struttura del Network

Network LudoSport: insieme internazionale di soggetti e strutture che praticano, insegnano e promuovono il *Light Saber Combat & Arts* secondo il Metodo LudoSport, sotto la supervisione di SLM;

Accademia: gruppo di una o più Scuole sotto la guida di un Rettore;

Scuola (detta anche Ordine): insieme di Classi coordinate da un Preside;

2.2 Ranghi

I Ranghi rappresentano i livelli di progressione riconosciuti a livello internazionale e assegnati tramite esami ufficiali o per nomina:

- Novizio/a
- Iniziato/a
- Accademico/a
- Cavaliere/a
- Maestro/a di Scuola

Il rango è riconoscibile dall'Uniforme indossata dall'Allievo.

2.3 Ruoli

Allievo/a: affiliato a un'Accademia del Network che pratica la disciplina;

Atleta: Allievo/a che partecipa a una competizione ufficiale o non ufficiale;

Docente: abilitato all'insegnamento delle Forme. Include:

- **Istruttore**: certificato da SLM per una o più Forme;
- **Tecnico**: certificato da SLM per una o più Forme, abilitato anche alla formazione degli Istruttori;
- **Maestro Fondatore**: membro di SLM.

Rettore: responsabile delle attività didattiche e valoriali di una o più Accademie;

Preside: coordinatore operativo e didattico di una Scuola.

Questo documento è di proprietà esclusiva di Abridge Srl e di SLM. Ogni forma di alterazione in qualsiasi misura è vietata senza l'autorizzazione scritta dell'autore o del detentore dei diritti. Chiunque violi tali disposizioni sarà soggetto alle sanzioni previste dalla legge.

2.4 Didattica e Formazione

Forma: sistema schermistico completo sviluppato da SLM, comprendente tecniche, movimenti e principi integrati;

Corso (storicamente detto “Clan”): gruppo stabile di Allievi seguito da un Docente che tiene periodicamente lezioni finalizzate al completamento di una Forma;

Esami: prove pratiche e teoriche per ottenere qualifiche e ranghi riconosciuti nel Network LudoSport.

Questo documento è di proprietà esclusiva di Abridge Srl e di SLM. Ogni forma di alterazione in qualsiasi misura è vietata senza l'autorizzazione scritta dell'autore o del detentore dei diritti. Chiunque violi tali disposizioni sarà soggetto alle sanzioni previste dalla legge.

Attività Competitive e Arbitraggio

3.1 Requisiti di Partecipazione ai Tornei

Per partecipare a un torneo, l'Allievo deve:

1. Essere in regola con l'affiliazione annuale a LudoSport International;
2. Aver completato almeno 24 ore complessive di allenamento nella Forma 1;
3. Aver ricevuto autorizzazione dal proprio Docente.

3.2 Classificazione delle Competizioni

Ai fini della classificazione delle Attività svolte secondo il Metodo LudoSport, sono considerate Attività Competitive quelle in cui:

- è definita un'Arena;
- si affrontano due duellanti alla volta in Arena;
- i duellanti usano Armi codificate;
- i duellanti portano solo tecniche delle Forme codificate o loro variazioni;
- i duellanti controllano le tecniche;
- i duellanti praticano l'autodichiarazione dei tocchi subìti;
- sono vietati gli affondi e i colpi intenzionali al volto.

3.2.1 Tornei Rated

I Tornei Rated sono gli unici che attribuiscono punti per il ranking internazionale, secondo i criteri dell'ITR:

- **Torneo d'Ordine**: livello locale, annuale, organizzato da ogni Scuola (è anche detto Torneo di Scuola);
- **Torneo Accademico**: livello inter-scuola, annuale, organizzato da ogni Accademia;
- **Torneo Nazionale**: livello nazionale, annuale, tra Accademie dello stesso Paese.

La **Champions' Arena** è il torneo internazionale più prestigioso per gli Allievi, accessibile tramite i punti di **Ranking** ottenuti nei tornei Rated durante l'anno competitivo.

Questo documento è di proprietà esclusiva di Abridge Srl e di SLM. Ogni forma di alterazione in qualsiasi misura è vietata senza l'autorizzazione scritta dell'autore o del detentore dei diritti. Chiunque violi tali disposizioni sarà soggetto alle sanzioni previste dalla legge.

3.2.2 Tornei Unrated, Variant

Gare senza attribuzione di punti ranking, destinate a sperimentazioni tecniche, promozione locale o principianti.

- **Unrated**: tornei che non assegnano punti ranking, ma seguono le regole ITR;
- **Variant**: tornei sperimentali o promozionali che non seguono completamente l'ITR;

I tornei con criteri di ammissione omogenei aperti agli Allievi di qualsiasi Accademia del Network dovranno essere identificati anche con il termine "**Open**".

3.3 Arbitraggio e Giudizio di Stile

Gli **Officials** (Giudici di Gara) e **Style Judges** (Giudici di Stile) sono selezionati e formati da **INCOM** per applicare le regole dell'**ITR**. La loro presenza nei tornei amministra la convalida dei risultati e l'assegnazione dei punteggi di Stile.

Questo documento è di proprietà esclusiva di Abridge Srl e di SLM. Ogni forma di alterazione in qualsiasi misura è vietata senza l'autorizzazione scritta dell'autore o del detentore dei diritti. Chiunque violi tali disposizioni sarà soggetto alle sanzioni previste dalla legge.

Armi e Uniformi

4.1 Armi

Le Else delle Light Saber devono essere omologate (elencate nel Saber Model Register – SMR – dell'anno in corso) o approvate da LudoSport International, prive di elementi taglienti, sporgenti o pericolosi e dotate di batterie protette e accessibili per manutenzione.
I suoni e gli effetti sonori emessi dalle Else devono essere sincronizzati con i movimenti effettivamente compiuti dalla Spada, senza ritardi percepibili.

Le **Lame Sportive**, anche chiamate Combat Blades, devono avere un diametro esterno di 25 mm, uno spessore di 2 mm, essere dotate di un tappo emisferico recante il logo "LamaDiLuce" e la marcatura dell'anno di produzione (es. 2025). Il colore della lama armata a riposo può variare di intensità ma non di tonalità. È ammessa una variazione di tonalità in movimento se il nuovo colore mantiene la componente luminosa della lama a riposo. Il colore visualizzato all'impatto non è soggetto a vincoli.
Lame sportive con anzianità superiore a 3 anni solari non sono ammesse.

Nella disciplina codificata da SLM si utilizzano le seguenti tipologie di Light Saber:

- ***Spada Lunga*** (Long Saber): arma con lama singola.
  Caratteristiche tecniche:
  - Lunghezza Elsa: 260-320 mm
  - Peso Elsa: 470-700 g
  - Lunghezza Lama: 870 mm

- ***Doppie Spade*** (Dual Sabers): coppia di spade corte.
  Caratteristiche tecniche:
  - Lunghezza Elsa: 180-260 mm
  - Peso Elsa: 370-600 g
  - Lunghezza Lama: 600 mm

- ***Spada a due Lame*** (Saberstaff): elsa a lama doppia simmetrica e contrapposta. Caratteristiche tecniche:
  - Lunghezza Elsa: 360-540 mm
  - Peso Elsa: 550-800 g
  - Lunghezza Lama: 730 mm

Questo documento è di proprietà esclusiva di Abridge Srl e di SLM. Ogni forma di alterazione in qualsiasi misura è vietata senza l'autorizzazione scritta dell'autore o del detentore dei diritti. Chiunque violi tali disposizioni sarà soggetto alle sanzioni previste dalla legge.

Tolleranze Generali

- Lunghezza Elsa: ±2 mm
- Peso Elsa: ±30 g
- Lunghezza Lama: ±5 mm

4.2 Uniforme

Gli Allievi devono indossare l'Uniforme corrispondente al proprio Rango.

Rango **Novizio**: L'Uniforme è costituita da Combat Pants e Combat Tee;

Rango **Iniziato**: L'Uniforme è costituita da Combat Pants, Combat Belt, Combat Subtunic Grigia e Combat Tunic;

Rango **Accademico**: L'Uniforme è costituita da Combat Pants, Combat Belt, Combat Subtunic di colore canonico per gli Accademici e Combat Tunic;

Rango **Cavaliere**: L'Uniforme è costituita da Combat Pants, Combat Belt, Combat Subtunic di colore canonico per i Cavalieri, Passante con il logo dell'Arma per la quale è stato superato l'esame da Cavaliere e Combat Tunic;

Rango **Maestro di Scuola**: Uniforme da definire da parte di SLM.

La Combat Tunic non è obbligatoria se non previsto dal cerimoniale del Torneo (es. schieramento Atleti alla Champions'Arena).

Ad esclusione dei tornei Rated, una diversa regolamentazione sull'Uniforme è ammessa solo se indicata nel Regolamento di Torneo.

Questo documento è di proprietà esclusiva di Abridge Srl e di SLM. Ogni forma di alterazione in qualsiasi misura è vietata senza l'autorizzazione scritta dell'autore o del detentore dei diritti. Chiunque violi tali disposizioni sarà soggetto alle sanzioni previste dalla legge.

Sicurezza e Protezioni

5.1 Protezioni Obbligatorie

- **Guanti**: morbidi, senza elementi rigidi;
- **Scarpe**: ben fissate; piedi nudi solo con autorizzazione della figura responsabile per il torneo;
- **Protezione genitale maschile**: rigida, resistente agli urti;
- **Protezione occhi o viso**:
    - **Minori**: occhiali protettivi con fascia elastica (UNI EN 166 livello B) oppure maschera da 350N con aperture inferiori al diametro lama;
    - **Altri**: facoltativa (non obbligatoria, salvo si indossino occhiali da vista non di tipo sportivo);
- Protezioni aggiuntive personali sono consentite se non compromettono sicurezza o libertà di movimento.

5.2 Divieti Generali

- Gioielli, bracciali rigidi, anelli, orologi, fermagli duri;
- Piercing e orecchini non rimovibili sono ammessi solo se coperti da protezioni idonee;

Questo documento è di proprietà esclusiva di Abridge Srl e di SLM. Ogni forma di alterazione in qualsiasi misura è vietata senza l'autorizzazione scritta dell'autore o del detentore dei diritti. Chiunque violi tali disposizioni sarà soggetto alle sanzioni previste dalla legge.

Regole di Combattimento e Dichiarazioni

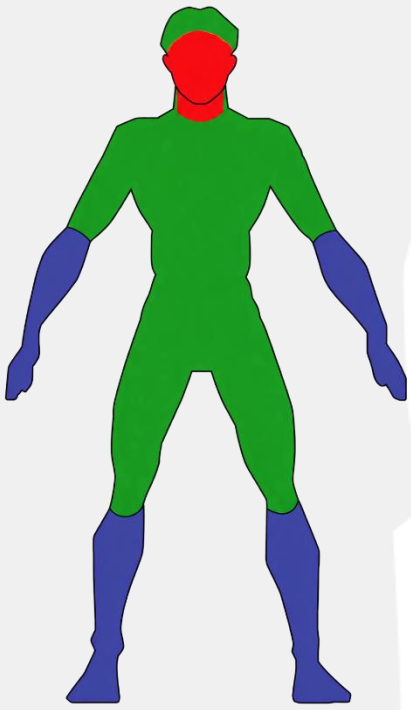
6.1 Controllo delle Tecniche

Durante il combattimento, le tecniche devono essere eseguite con controllo di velocità, forza, traiettoria e postura. Sono vietati gli affondi e, in generale, tutti i movimenti che comportino un contatto di punta con il corpo dell'avversario. Nel rispetto del valore di **Cura**, i duellanti hanno il dovere di evitare colpi pericolosi o privi di controllo. La mancata osservanza di queste regole può comportare sanzioni disciplinari: ammonizione, sospensione o squalifica.

6.2 Struttura del Duello

Il Duello inizia sempre con il **Saluto**. Due Atleti si affrontano in uno o più assalti (round), cercando di portare a contatto con il corpo dell'avversario una Lama Sportiva armata, ovvero con suoni e luci attivati, utilizzando le Tecniche codificate nelle Forme e le relative variazioni previste.

6.3 Bersagli



I bersagli validi sono distinti in:

- **IH** (blu): bersaglio non letale;
- **OH** (verde): bersaglio letale;

Volto e **gola** non possono essere colpiti con attacchi diretti e intenzionali (zona rossa). È tuttavia possibile considerare valido un contatto fortuito con questa area se dovuto a un improvviso cambio di assetto del duellante bersaglio o alla deviazione della lama dell'attaccante provocata dalla reazione del difensore.

Questo documento è di proprietà esclusiva di Abridge Srl e di SLM. Ogni forma di alterazione in qualsiasi misura è vietata senza l'autorizzazione scritta dell'autore o del detentore dei diritti. Chiunque violi tali disposizioni sarà soggetto alle sanzioni previste dalla legge.

6.4 Dichiarazioni “IH” e “OH”

In ottemperanza al valore del **Rispetto**, una delle regole fondamentali dei duelli LudoSport è l’**autodichiarazione** dei tocchi andati a bersaglio.

L’Atleta che subisce il tocco deve dichiarare con il gesto e dare la specifica vocalizzazione prevista a seconda del bersaglio.

L’unanime accordo di entrambi i duellanti circa l’esito di un tocco prevale sulla valutazione dell’eventuale **Official**.

Dichiarazione “IH” valido

- Movimento immediato della mano armata (o entrambe) a rimuovere la lama (o entrambe) dall’interposizione rispetto all’avversario;
- Grido "IH";
- Interruzione dell’eventuale attacco in corso;
- Concessione di un tempo all’avversario;
- Con Saberstaff: mano staccata obbligatoriamente se l’elsa viene portata al petto;

Dichiarazione “OH”

- Grido "OH";
- Tutte le condizioni dell’”IH” si applicano anche per l’”OH”.

La mancata osservanza di queste regole può comportare sanzioni disciplinari: ammonizione, sospensione o squalifica.

Questo documento è di proprietà esclusiva di Abridge Srl e di SLM. Ogni forma di alterazione in qualsiasi misura è vietata senza l'autorizzazione scritta dell'autore o del detentore dei diritti. Chiunque violi tali disposizioni sarà soggetto alle sanzioni previste dalla legge.