

LED SABER OPEN TOUR

Cos'è la LED Sabre?

“La LED Sabre è un novo sport di combattimento, progettato per creare epici duelli con armi luminose.”

È un'opportunità per chiunque di potersi esprimere ed esplorare in modo sicuro le molteplici e diverse culture di combattimento con spade e bastoni provenienti da tutto il mondo, attraverso la storia ed oltre!

È uno Sport.

-Sicuro e competitivo.

È un'Arte.

-Una forma di espressione, un viaggio per lo spirito.

È Intrattenimento.

-Divertente per gli spettatori e per i duellanti.

Qual'è lo scopo del programma Open Tour?

Il LSOT è un **programma di affiliazione internazionale**, creato per **unire la comunità** dei praticanti di LED Sabre, qui sul pianeta Terra, e consentire loro l'opportunità di incontrarsi e duellare con un set comune di regole e principi.

1. Stabilire una **practica sicura**, con un Codice di Condotta, e degli standard minimi per l'equipaggiamento protettivo, lame e else, e proibendo ogni tecnica che possa costituire una minaccia all'incolumità dei duellanti o degli spettatori
2. Incoraggiare **allenamenti misti** e creare opportunità di **interazione social** tra le accademie e i club
3. **Ottenere feedback** dalle accademie e i club, creando un canale per **condividere nuove idee**
4. Permettere a ogni accademia e club di far **evolvere e progredire** le loro culture e tecniche, a patto che aderiscano al protocollo **LSOT** qualora incontrino altri associati per allenamenti o gare
5. **Divertirsi!**
6. Creare un servizio per tutti i club associati in modo **gratuito**
7. Essere inclusivi e ospitali per tutti i club e le accademie, a prescindere dalle loro eventuali altre affiliazioni

Regole di Duello

(Protezioni obbligatorie= Guanti +350N Maschera da Scherma con Gorgiera +Conchiglia/Paraseno)

1. PUNTEGGIO SOTTRATTIVO

1. Ogni duellante parte con un certo numero di Hit Points (HP) per round
2. HP Consigliati = 4 (opzionale)
3. Un round termina quando gli HP di un duellante raggiungono lo 0, e l'arbitro dichiara l'ALT
4. Il punteggio di un duellante per ogni round è il totale degli HP che gli restano
5. Un Match può durare diversi round, e il punteggio finale di ciascun duellante è il numero totale di HP che gli sono rimasti dopo ogni round.
6. Il vincitore di un match è il duellante col punteggio più alto
7. Se il punteggio è pari, il vincitore è il duellante che ha vinto più round
8. Nell'Eliminazione Diretta, se il punteggio è ancora pari, si procederà ad un singolo round addizionale, con ciascun duellante a 2 HP di partenza

2. BERSAGLI

1. TESTA o INGUINE (opzionale) = 3 HP o 2 HP
2. BUSTO = 2 HP
3. ARTI = 1 HP
4. Colpi alle mani o piedi non contano (opzionale)
5. Se il bersaglio di un colpo è incerto, si applica l'opzione per il minor punteggio

3. IL DUELLO NON SI FERMA A MENO CHE L'ARBITRO NON CHIAMI L'ALT

1. In caso di pericolo per i duellanti, ufficiali di gara o spettatori
2. Se un duellante raggiunge 0 HP
3. Per vedere un replay a rallentatore
4. In caso di disarmo
5. In caso di uscita dall'area di combattimento
6. Se il tempo del cronometro scade qualora ci fosse un limite di tempo
7. In caso di falli

4. OGNI ROUND PUÒ AVERE UN LIMITE DI TEMPO (opzionale)

1. Allo scadere del tempo stabilito, l'arbitro chiamerà l'ALT
2. La differenza di HP sarà il punteggio del duellante con più HP
3. Il punteggio del duellante con meno HP sarà 0 per quel round
4. In caso di pareggio, entrambi i duellanti avranno un punteggio di 0

5. SOLO SEMI CONTACT

1. Tutti i colpi devono essere trattenuti, ovvero non imprimere mai una forza maggiore della resistenza del bersaglio
2. Ogni violazione sarà sanzionata

- 6. I COLPI DEVONO ESSERE CHIARI E INTENZIONALI PER ESSERE VALIDI**
1. Un colpo intenzionale deve avere un arco minimo di 90° per ottenere punteggio.
 2. L'arco del colpo viene misurato alla sua partenza, come osservato al momento dell'esecuzione
 3. Se tale arco risultasse incerto, il colpo viene annullato
 4. I colpi che raggiungono appena il bersaglio con la punta dell'arma invece che con la lama, non portano punteggio.
 5. I colpi portati con un vettore parallelo o quasi parallelo all'area del bersaglio, non portano punteggio
- 7. TUTTI I COLPI CON UN'ARMA CON ELSA A CROCE DEVONO ESSERE PORTATI DI TAGLIO O CONTROTAGLIO,**
1. Come stabilito dall'allineamento dei polsi e dell'elsa
 2. L'impugnatura deve essere obbligatoriamente corretta
 3. Rovesci e colpi di piatto sono colpi validi solo per armi senza elsa a croce o tsuba, e non sono validi per punteggio se portati da armi con elsa a croce
 4. Se l'allineamento dei polsi è incerto, il colpo resta valido e porta punteggio
- 8. COLPI SIMULTANEI SONO AMMESSI, ED ENTRAMBI I DUELLANTI RICEVERANNO L'APPOSITO PUNTEGGIO A SECONDA DEL BERSAGLIO**
1. Il match termina non appena un duellante scende a 0HP
 2. Non c'è priorità schermistica
 3. Per essere simultanei, entrambi i colpi devono partire prima che uno dei due colpisca
 4. Entrambi i colpi devono essere intenzionali e con l'arco minimo
- 9. PUNTEGGIO DI DISARMO 2 o 3HP**
1. L'arbitro chiama l'ALT
 2. I duellanti riprendono dalla posizione di partenza
- 10. I COLPI DI PUNTA SONO VIETATI, e saranno penalizzati**
- 11. LE TECNICHE A MANI NUDE SONO VIETATE, e saranno penalizzate**
- 12. USCITA DAL PERIMETRO DI COMBATTIMENTO**
1. Perdita di 2 o 3HP per piede o mano o parte di
 2. SCONFITTA per ogni altra parte del corpo
 3. Qualsiasi contatto col pavimento al di fuori del perimetro è considerato uscita
 4. L'arbitro chiama l'ALT.
- 13. RISPETTO PER L'ARBITRO**
1. Ogni duellante riceve un singolo gettone valido per il REPLAY per match/round
 2. Usare un gettone permette ad un duellante di chiedere all'arbitro di esaminare l'ultimo scambio di colpi tramite replay casomai non fosse d'accordo col giudizio dell'arbitro
 3. Qualora l'obiezione del duellante risultasse valida, il duellante riceve indietro il gettone; viceversa il gettone è considerato usato
- 14. COMPORAMENTI E LINGUAGGI INAPPROPRIATI SONO VIETATI**
- 15. EQUIPAGGIAMENTO E ARMI DEVONO ESSERE AUTORIZZATI DA UN ARBITRO PRIMA DI OGNI DUELLO**

Fase a Girone

1. Il vincitore di un girone è determinato dal numero totale di HP rimasti alla fine.
2. In caso di pareggio, il vincitore è il duellante col maggior numero di vittorie.
3. Se il punteggio è ancora pari, il duellante che ha inflitto il maggior numero di danni è il vincitore
4. Se il punteggio è ancora pari, i duellanti si affronteranno in un round addizionale con 2HP

Eliminazione Diretta

1. Alla fine di un match, il duellante col maggior numero di HP è il vincitore.
2. In caso di pareggio, il duellante col maggior numero di round vinti è il vincitore.
3. In caso di ulteriore pareggio, i duellanti si affronteranno in un round supplementare con 2HP ciascuno.

Penalità

- Gli arbitri possono offrire ammonizioni e avvertimenti qualora un cartellino fosse considerato eccessivo
- 1x CARTELLINO GIALLO per MATCH
- CARTELLINO GIALLO = -2HP
- 2X CARTELLINO GIALLO = CARTELLINO ROSSO
- 1x CARTELLINO ROSSO per TORNEO
- CARTELLINO ROSSO = SCONFITTA, punteggio di 0HP per tutti i round
- 2x CARTELLINO ROSSO = CARTELLINO NERO
- CARTELLINO NERO = SQUALIFICATO DAL TORNEO

Sanzioni

- Fallo intenzionale = CARTELLINO NERO
- Uso intenzionale di forza eccessiva = CARTELLINO NERO
- Uso accidentale di forza eccessiva, in grado di causare infortuni = CARTELLINO ROSSO
- Uso accidentale di forza eccessiva, ma non in grado di causare infortuni = CARTELLINO GIALLO
- Mettersi volontariamente in una situazione di pericolo = CARTELLINO ROSSO
- Mettere volontariamente qualcuno in una situazione di pericolo (es. Colpo di punta) = CARTELLINO NERO
- Mettere involontariamente un avversario in pericolo (es. Colpo di punta) = CARTELLINO GIALLO
- Uso intenzionale di tecniche a mani nude (es. spallate, sgambetti, prese sull'elsa, etc) = CARTELLINO NERO
- Uso accidentale di tecniche a mani nude (come sopra) = CARTELLINO GIALLO
- Contestazione negativa di un arbitro = CARTELLINO GIALLO
- Insulti o provocazioni all'avversario, arbitro o al pubblico = CARTELLINO NERO
- Rifiutarsi di eseguire il Saluto = CARTELLINO NERO
- Rifiutare di dare la mano a fine combattimento = CARTELLINO NERO

Regole sulle Armi

- Tutte le lame devono essere di policarbonato
- La lunghezza ufficiale è di 61cm fino a 92cm
- La profondità minima di una lama in un emissore è di 5cm
- Il diametro massimo di un emissore è di 5cm
- La lunghezza massima totale di un'arma è di 125cm
- Lo spessore interno di una lama è di 1.5mm fino a 2mm
- La larghezza massima di uno Tsuba è di 8cm
- La massima lunghezza totale di lame esterne in un'elsa a croce è di 25cm
- PUNTE A PROIETTILE SONO VIETATE
- ESTREMITÀ AFFILATE O APPUNTITE SONO VIETATE
- Le armi devono avere la luce e devono essere ILLUMINATE PER TUTTI I MATCH se possibile
- Il sonoro è opzionale

Regole sull'Arena

- L'Arena deve avere una forma quadrata o ottagonale (standard = ottagonale)
- Larghezza tra i 6 e gli 8 metri (standard = 7m)
- I duellanti iniziano con un piede sul perimetro

Stabilire un linguaggio comune

Il format per le gare è il seguente:

- I duellanti si affrontano in MATCH / MATCHS
- I Match sono affrontati in ROUNDS / MANCHES
- In ciascun round, ogni tentativo di colpire si chiama ASSALTO/ASSAULT

Attacchi rilevanti in un assalto sono

- TOCCO / TOUCHÉ = (non porta punti) qualsiasi colpo senza l'arco minimo
- PUNTA / ESTOC = (vietato) un attacco con la punta della lama, con un vettore parallelo o quasi parallelo all'asse della lama
- TAGLIO / COUPE = (permesso per tutte le armi) un colpo portato perpendicolare sull'asse della lama
- CONTROTAGLIO / TRANCHE= (permesso per tutte le armi) un colpo portato parallelo sull'asse della lama
- FALSO TAGLIO / TAILLE = (non porta punti) un CONTROTAGLIO senza l'arco minimo
- PIATTO / FRAPPE= permesso solo alle armi standard (vietato per le armi con elsa a croce) = un colpo portato senza allineamento di lama o dei polsi

Azioni difensive rilevanti in un assalto

- SCHIVATA / ESQUIVE = neutralizzare un attacco muovendosi al di fuori della sua portata
- PARATA / PARADE= neutralizzare un attacco tramite opposizione della lama al suo arco
- LEGATO / ENROULEMENT= una redirezione attiva dell'arco
- CEDUTA / DÉVIATION= una redirezione passiva dell'arco
- CONTRATTACCO / CONTRE = un attacco che segue immediatamente una qualsiasi difesa

Azioni neutrali

- GUARDIA / GARDE= una qualsiasi posizione iniziale da cui eseguire un attacco o una difesa

Cerimonia

- **“En place” (“Ai posti”):** I duellanti, equipaggiati, si presentano sul perimetro dell'arena.
- **“Entrez dans la zone” (“Ingresso nell'arena”):** I duellanti entrano nell'arena e raggiungono le loro posizioni di partenza sul perimetro.
- **“Saluez” (“Saluto”):** all'inizio e alla fine di un duello, i duellanti devono eseguire il saluto all'avversario e all'arbitro . Alla fine del duello, devono stringersi la mano tra di loro e con l'arbitro.
- **“Prêts” (“Pronti”):** I duellanti confermano (verbalmente o fisicamente) di essere pronti.
- **“Combattez” (“A voi”):** inizio del duello.
- **“Halte” (“Alt”):** annunciato chiaramente e a voce alta dall'arbitro. Il duello si ferma immediatamente. Diverse ragioni possono interrompere un duello: fine del combattimento, situazione di pericolo, etc.

Chi partecipa?

Questi protocolli, regolamenti e obiettivi sono stati stabiliti da [Nick Musson](#) (SSCA), [Faisal Mian](#) (SSCA) e [Adrien Koch](#) (SSL).

33 clubs sono coinvolti in partecipazione



Silver Sabres Led Combat Academy (SSCA)

London
Milton Keynes
Northampton
Sussex
Surrey
Peterborough

First Strike Lightsaber Simulation

Gravesend



Cologne Lightsaber Combat Group

Cologne



Sons of ObiWan

Sidney



Indy Light Saber Academy

Indianapolis - Indiana

Colombus Saber Academy

(TSL - The Saber Legion)

Colombus - Ohio

Lightspeed Saber League

Los Angeles - California

Irvine - California

Buena Park - California

Dallas - Texas

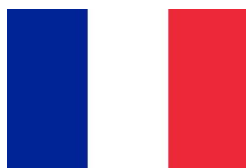
Honolulu - Hawaii

Barrington Fencing Club

Barrington - Illinois

Sin City Sabers

Las Vegas - Nevada



Sport Saber League (SSL)

Paris

Ultim Saber Breizh

Lannion

FightSaberSchool

Paris

The Guardians

Cannes

Fréjus

Dragons Sabre Laser

Nice

ASL Belfort - The Temple

(ASL-FFE)

Belfort

Yojeraï Mixed Light Blade

Saix

Force Académie Briarde

Mormant

Académie de sabre laser Lyon

(ASL-FFE)

Lyon

Bourg en Bresse

Guilde Lightsaber 92

(ASL-FFE)

Chatillon

Les cadets de l'estuaire

(ASL-FFE)

Blaye

Académie des Jedi Auvergnats

Clermont Ferrand

Anjours Saber

Angers

Come aderire alla partecipazione?

I Clubs possono aderire come membri regolari o semplici associati.

I membri possono organizzare i loro tornei interni e locali, mentre gli associati possono mandare i propri allievi a combattere nei tornei organizzati dai membri.

Contatti

Per ulteriori dettagli si prega di contattare:

SSCA: <https://silver-sabres.com>

SSL: <https://sportsaberleague.com>

Partners

 **Leon Paul**



SILVER SABRES
LED SABRE COMBAT ACADEMY

JOL SABERS

#JPEUXPASJAISABRELASER