

*Associazione Caput Draconis*



**REGOLAMENTO CLUB DEI DUELLANTI 2023**

## INDICE

INTRODUZIONE	4
<b>Ambientazione GRV</b>	<b>4</b>
REGOLE DEL GIOCO	5
<b>Panoramica</b>	<b>5</b>
<b>Obiettivo</b>	<b>5</b>
<b>Criteri di limitazione magica</b>	<b>5</b>
<b>Regola principale</b>	<b>6</b>
<b>Svolgimento</b>	<b>6</b>
Esiti	6
<b>Incatatio</b>	<b>7</b>
<b>Vittoria</b>	<b>7</b>
<b>Incantesimi</b>	<b>8</b>
Categorie di Incantesimi	8
Gesti degli Incantesimi	8
Mirare	8
Lanciare un Incantesimo	9
Efficacia	9
Esito e assegnazione punteggi.	10
<b>Tecniche Particolari</b>	<b>11</b>
Schivata	11
Potenziamenti	11
Protezione	11
Controattacco	12
Le Combo	12
<b>Il Tempo</b>	<b>14</b>
<b>Fine del Duello</b>	<b>14</b>
<b>Suggerimento</b>	<b>14</b>

ARBITRAGGIO	15
<b>Generalità</b>	<b>15</b>
Mastroincantesimi	15
Spezzaincanti	15
Guardabacchette	15
Cavilliere	15
Sibilaformule	15
MODALITÀ DEL TORNEO	16
<b>Panoramica</b>	<b>16</b>
<b>Premi e ricompense</b>	<b>16</b>
<b>Partecipazione</b>	<b>16</b>
Duellante Designato	16
Girone delle eliminatorie	17
Torneo Finale	17
<b>Nota finale</b>	<b>17</b>
FAQ	18

## INTRODUZIONE

Questo regolamento vuole disciplinare l'attività del Club dei Duellanti spiegando i principali aspetti che la compongono e che ne consentono l'esecuzione:

- Regole del gioco
- Specifiche di arbitraggio
- Modalità di torneo

### **Ambientazione GRV**

Lo spazio dove si svolgono i duelli è un'arena protetta da particolari incantesimi e protezioni nella quale nessun incantesimo risulta realmente offensivo. Lanciare incantesimi non stanca il giocatore e non valgono le usuali regole del gioco di ruolo. Le presenti regole sono da considerarsi dominanti sulle usuali regole di gioco soltanto in questo momento e nell'area tracciata dagli organizzatori per lo svolgersi del torneo.

Poiché è complicato opporre resistenza alla magia oscura, essa resta proibita anche in questo spazio di gioco.

# REGOLE DEL GIOCO

## Panoramica

L'attività dei Duelli ha lo scopo di **simulare un reale duello di magia** ambientato nell'universo espanso di Harry Potter.

Il principale metodo è quello della simulazione immaginaria, dove si cerca di visualizzare ciò che accadrebbe come conseguenza delle azioni dei giocatori. Pertanto il gioco si svolge su tre dimensioni e sarà ammessa la totale fantasia dei partecipanti nei limiti della coerenza con il mondo o con la saga. Oltre che alle regole presentate successivamente, la fantasia nelle combinazioni degli incantesimi sarà sempre soggetta al buonsenso e alle decisioni degli arbitri che vigilano sul gioco.

## Obiettivo

Sconfiggere l'avversario "tocandolo" un numero prefissato di volte con un incantesimo. Con "tocco" si intende l'aver anche solo un minimo effetto, non necessariamente dannoso, sull'avversario.

*Esempio: il giocatore potrà utilizzare Accio su un oggetto vicino per poterlo lanciare all'altro giocatore e colpirlo. Poiché l'obiettivo del gioco non è ferire ma colpire, sarà sufficiente una pallina di carta ad ottenere un punto! Solo che magari questa si disintegra con un semplicissimo Incendio.*

## Criteri di limitazione magica

La gestione degli incantesimi è indotta dal loro effetto conosciuto e riportato nel Compendio Incantesimi Caput Draconis. Per applicarne gli effetti si usa il buon senso e ciò che risulta essere plausibile attraverso le informazioni che si hanno dalla saga.

*Esempio: con l'incantesimo di appello di cui sopra, è possibile chiamare a sé solo oggetti che realmente potrei sostenere e spostare come palle di carta, sedie, panchine, scaffali,... quindi non si potrebbe appellare un'automobile. Dato che Accio inoltre fa muovere l'oggetto in linea retta verso il mago, per poter colpire l'avversario questo dovrà trovarsi realmente tra l'oggetto e il mago che ha lanciato l'incantesimo.*

## Regola principale

Per consentire un gioco più dinamico si fissa la seguente regola:

In uno stesso combattimento (indipendentemente dal duellante che lo lancia)  
NON SI PUO' UTILIZZARE DUE VOLTE LO STESSO INCANTESIMO,  
ad eccezione dei 3 generici incantesimi di protezione: Scutum, Protego e Finite.

## Svolgimento

Un duello è composto da una serie di round chiamati *Incatatio*.

Si definisce *Incantatio* uno scontro tra incantesimi che si risolve con un esito.

Due duellanti si schierano frontali ed eseguendo il saluto di rito si posizionano a 3+3=6 passi di distanza.

Al “Tre, due, uno... DUELLO!” dell'arbitro si sfideranno in tempo reale in un *Incantatio* dove ogni incantesimo scagliato (o una somma di incantesimi) produce un esito:

### Esiti

Dell'attaccante:

**No Effetto:** l'incantesimo è sbagliato, pronunciato male, a voce troppo bassa o con gesto errato.

**Efficace:** l'incantesimo è pronunciato correttamente ed ad un tono di voce distintamente udibile dai presenti.

Del difensore:

- **Colpito:** nessuna difesa, difesa errata o No Effetto.
- **Mancato:** la bacchetta non punta l'obiettivo o l'obiettivo si sposta con una schivata (vedi Schivare).
- **Respinto:** l'incantesimo si scontra con un altro. “BOOM!” ed entrambi gli effetti si annullano a vicenda.
- **Protetto:** viene eseguito il corretto incantesimo difensivo.
- **Contrattaccato:** viene eseguito un controincantesimo (con la possibilità di ritorcersi sull'attaccante).
- **Non Sufficiente:** l'incantesimo non è abbastanza forte da proteggere.

L'esito prevede l'attribuzione di 1 o più punti ad un giocatore (vedi sotto).

## Incatatio

Un duello è composto da più INCANTATIO.

Ogni INCANTATIO prevede un esito e uno o più punti eventuali.

SI DEVE LANCIARE UN SOLO INCANTESIMO A TESTA NELLO STESSO INCANTATIO  
fatto salvo che per le combo (vedi dopo)

Per proseguire con il successivo INCANTATIO, si deve **attendere che l'arbitro valuti l'esito ed assegni i punti** dell' *Incatatio* appena concluso e riavvierà l'azione con la chiamata "DUELLO!".

Ogni incantesimo lanciato prima di tale chiamata da parte dell'arbitro non è da considerarsi valido o utilizzato.

Dopodiché i Duellanti continueranno in tempo reale ma rispettando i tempi e i richiami dall'arbitro.

In ogni *Incatatio* inizia il giocatore con il miglior tempismo.

## Vittoria

Appena uno dei Duellanti arriva ad un punteggio prestabilito (3 o 5) il duello finisce decretandone la vittoria.

*Esempio:*      A: *Stupeficium*    □ B: *non fa niente* □ Esito: *Colpito B* □ 1-0  
                  A: *Impedimenta*   □ B: *Protego*   □ Esito: *Protetto* □ 1-0  
                  B: *Expelliarmus*   □ A: *esita, "Protego"* □ Esito: *Difesa in ritardo – Colpito A* □ 1-1  
                  A: *Incendio*   □ B: *Aguamenti*   □ Esito: *Contrattacca B* □ 1-2  
                  B: *Bombarda Maxima* □ A: *Protego*   □ Esito: *Non sufficiente – Colpito A*      □ 1-3  
                  Vince B

Vedere più avanti per l'attribuzione punteggio.

## Incantesimi

Gli incantesimi ammessi in questo gioco sono rintracciabili nel **Compendio Incantesimi Caput Draconis** in base alla loro effettiva utilità in duello e l'effettiva possibilità di „toccare“ l'avversario o contrastarlo.

Restano ESCLUSI **gli incantesimi di Magia Oscura che decretano l'immediata espulsione del duellante.**

## Categorie di Incantesimi

- **Generici** (*Accio, Waddiwasi,...*) non designati per combattimento ma non necessariamente inutili.
- **Difensivi** (*Protego, Scutum, Finite,...*) sono gli incantesimi usati per proteggersi. In questa categoria si trovano alcuni *Controincantesimi* che generano Controattacco (vedi sotto).
- **Trasfigurazione** (*Fera Verto, Draconifors,...*) se utilizzati in combattimento possono Colpire e richiedono Protego o Finite in difesa a seconda delle situazioni.
- **Evocazioni** (*Avis, Serpensortia,...*) evocano creature viventi e devono essere interrotte con Finite.
- **Ostili** (*Expelliarmus, Tarantallegra,...*) sono incantesimi specifici per i duelli che consentono di Colpire. Li troviamo sotto 4 forme:
  - **Elementali** (*Incendio, Ventus,...*) utilizzano un elemento naturale e si difendono con Scutum.
  - **Fisici** (*Expulso, Reducto,...*) colpiscono il bersaglio con qualcosa di reale e si difendono con Scutum.
  - **Magici** (*Dissendio, Immobilus,...*) colpiscono con flussi di magia e richiedono in difesa Protego.

## Gesti degli Incantesimi

Per lanciare un incantesimo di una categoria è necessario eseguire il gesto corretto come qui riportato che va eseguito mentre si pronuncia la formula. Nel corso del duello uno degli arbitri sarà il Guardabacchette, cioè controllerà che vengano eseguiti correttamente i gesti e puntati gli obiettivi. In caso di gesto errato si verificherà un No Effetto.

È importante la distinzione tra:

- **Incantesimi di attacco** (gesto verso l'obiettivo, bacchetta perpendicolare a chi lancia)
- **Incantesimi difesa** (bacchetta verso l'alto o a protezione, bacchetta parallela a chi lancia)

## Mirare

Per facilitare l'arbitraggio il giocatore **DEVE PUNTARE DISTINTAMENTE** la bacchetta o verso l'**avversario** (dritta al petto/faccia), o verso **terra** (poco distante dai propri piedi) o verso un **oggetto** designato. Tutti i casi di dubbio puntamento verranno considerati Mancato.

**Pertanto non è possibile bersagliare specifici indumenti o oggetti indossati.**



## Lanciare un Incantesimo

Per lanciare un Incantesimo occorre preparazione per valutarne *Efficacia* ed *Esito* (non sono concessi *Incantesimi Non Verbali* o *Incanti senza Bacchetta*).

Affinché un incantesimo sia valido si deve:

- **Pronunciare la formula in maniera corretta senza inceppamenti:** la bacchetta non la riconoscerebbe.

- **Pronunciare l'incantesimo con enfasi:** si dovrà utilizzare un tono di voce sufficientemente elevato affinché sia gli Arbitri che l'altro Duellante riescano a sentirlo, diversamente significherebbe che non si è utilizzata sufficiente potenza per poterlo lanciare.

- **Compiere il gesto appropriato:** vedi sopra.

## Efficacia

Di questo aspetto si occuperà il Guardabacchette che controllerà il verificarsi delle regole di *Lanciare un Incantesimo* (Il Guardabacchette faccia particolare attenzione al gesto poiché è l'unica cosa che il Mastroincantesimi non può valutare). Possono prodursi 2 Risultati:

- **No Effetto:** l'incantesimo è sbagliato, pronunciato male, a voce troppo bassa o con gesto errato.
- **Efficace:** l'incantesimo è pronunciato correttamente ed ad un tono di voce distintamente udibile dai presenti.

Nel caso di incantesimo efficace si procede alla determinazione degli esiti.

## Esito e assegnazione punteggi.

In base alla reazione dell'avversario si determina l'*Esito* che viene seguito dal Mastroincantesimi, cioè il primo arbitro. L'*Esito* determina l'attribuzione dei punti di quell' *Incantatio*.

Passo a spiegare le situazioni possibili.

- Colpito: l'avversario non esegue azioni oppure il suo incantesimo Difensivo risulta No Effetto.  
L'attaccante riceve +1
- Mancato: l'avversario si **sposta visibilmente lanciandosi** fuori dal raggio di azione dell'incantesimo oppure l'attaccante mira da tutt'altra parte.  
Nessun punto assegnato.
- Respinto: Se i due avversari lanciano insieme il primo incantesimo o con una differenza non così netta da non decretarne un "più veloce" gli incantesimi si colpiscono a mezz'aria e si annullano.  
Nessun punto viene assegnato.
- Protetto: l'avversario usa Protego, Scutum o Finite oppure si ripara in modo sufficiente.  
Nessun punto assegnato.
- Contrattacco: l'avversario risponde all'incantesimo con il giusto *Controincantesimo* (esempio: *Aguamenti-Incendio*) o con un incantesimo diverso dai 3 generici incantesimi di difesa che riesce a contrastare (logicamente) l'incantesimo lanciato.  
Il difensore riceve +1  
  
Potrebbe verificarsi la situazione in cui il primo incantesimo di attacco viene rimandato indietro, o l'incantesimo utilizzato per contrattaccare ha anche un effetto offensivo verso l'avversario. In questo caso, è necessario per il primo attaccante difendersi efficacemente per non subire un *Colpito*.  
Il difensore riceve +1 ed ha la possibilità di Colpire.
- Non Sufficiente: se l'incantesimo di difesa scelto non è sufficiente a contrastare la situazione (esempio: *Contro un Bombarda Maxima, serve un Protego Maxima, il solo Protego non è sufficiente*).  
L'Attaccante riceve +1.

ATTENZIONE: L'*Esito* Respinto consente di usare incantesimi *Ostili* come *Difensivi* pertanto possono essere usati per proteggersi. Tuttavia sprecare un incantesimo di Attacco come Difesa è sconsigliato poiché non potrebbe essere riusato. Si presti anche attenzione alle situazioni di Non Sufficiente per gerarchia (esempio: *Bombarda Maxima – Stupeficium che decreterebbero la vittoria di Bombarda Maxima*)

## Tecniche Particolari

### Schivata

Per rendere dinamico il duello è possibile schivare un incantesimo lanciandosi VISTOSAMENTE fuori dalla traiettoria dell'incantesimo stesso. Tuttavia, schivare stanca fisicamente rendendo meno tempestivi i successivi utilizzi.

È CONSENTITO SCHIVARE UN INCANTESIMO SOLO 3 VOLTE PER OGNI DUELLO

### Potenziamenti

Alcuni incantesimi godono di formule potenziate come *Duo* o *Tria*. Oltre a queste eccezioni tutti gli incantesimi possono essere potenziati con l'estensione *Maxima*.

In tutti questi casi i controincantesimi non hanno effetto (vedi dopo) ed è necessario proteggersi con l'adeguato incantesimo difensivo aumentato dall'estensione *Maxima*.

*Esempio: Ventus Duo → Scutum Maxima!*

L'estensione *Maxima* sottostà alla regola di limitazione degli incantesimi e **può essere usato come attacco SOLO UNA VOLTA per duello**. Può essere usato in difesa ogni volta che si è attaccati da un *Duo*, *Tria* o *Maxima*.

### Protezione

Si consideri che non è consentito usare Incanti di Territorio (*esempio: Protego Totalum, Fianto Duri, Salvio Hexia,..*) poiché richiedono del tempo per essere eseguiti e quindi non si possono inserire nella rapidità di un duello.

Di seguito un riepilogo su come usare gli incantesimi di protezione generici:

- **Protego** per difendersi da una magia lanciata su di te che ti colpirebbe anche se fossi completamente nudo/a.

*Esempio: Stupefictum, Apifors.*

- **Scutum** per proteggersi da un oggetto lanciato, esplosione, impatto fisico o elementale

*Esempio: Sagitta, Incendio, Bombarda (ai tuoi piedi).*

- **Finite** per interrompere un incantesimo di evocazione o una trasfigurazione che ha come bersaglio un oggetto.

*Esempio: Draconifors, Sniffifors, Wingardium Leviosa.*

- **+Maxima** per difendersi da un incantesimo *+Maxima/Duo/Tria*.

Poiché non è facile capire tutte le casistiche, si esplicitano i corretti incantesimi difensivi da usare nel compendio. **La regola generale della protezione è: utilizzare l'incantesimo esplicitato nel Compendio Incantesimi CD 2023.**



## Controattacco

Si può fare di più che difendersi semplicemente da un incantesimo ostile, si può Controattaccare.

Alcuni incantesimi hanno un Controincantesimo ufficiale, cioè una carica di magia opposta che va ad annullare l'incanto prima che si manifesti completamente (Es: *Admoveo* - *Abalieno*). In queste situazioni, pronunciare il Controincantesimo esatto annulla l'attacco avversario immediatamente e genera 1 punto per il difensore. Fare sempre riferimento al Compendio incantesimi per conoscere i Controincantesimi ufficiali.

In tutti gli altri casi, il controattacco è demandato alla fantasia dei giocatori, poiché se gli incantesimi in difesa sono utilizzati in modo plausibile da difendere dall'attacco, sono validi nel duello e fanno altresì generare 1 punto per il difensore. Per essere valido, il controattacco deve annullare l'incantesimo ostile PRIMA che faccia il suo effetto, secondo una logica di interazione tra le due magie.

*Esempio: l'acqua spegne il fuoco. Aguamenti contrattacca Incendio PRIMA che il fuoco arrivi a bruciarmi.*

Non è possibile contrattaccare un incantesimo potenziato da *Duo*, *Tria* o *Maxima* se non con l'estensione *Maxima*.

*Esempio: Incendio Maxima → Aguamenti*

*NON SUFFICIENTE, punto all'attaccante*

*Esempio: Incendio Maxima → Aguamenti Maxima*

*CONTRATTACCO SEMPLICE, punto al difensore*

Ci due tipi di *Controattacco*:

- *Controattacco Semplice* è generato da incantesimi che annientano o annullano la magia dell'avversario (*esempio: Incendio – Aguamenti*).

- *Controattacco e Attacco* avviene quando si utilizza un controincantesimo che respinge l'incanto o qualcosa al mittente, il quale dovrà difendersi applicando le normali regole di un duello considerando i ruoli invertiti.

*Esempio: Waddiwasi – Depulso*

*CONTRATTACCO E ATTACCO, 1 punto al difensore e l'attaccante deve difendersi da Depulso per non subire un altro punto.*

Quali incantesimi permettono di fare *Contrattacco* e *Attacco*?

Come regola generale, un incantesimo che di base può essere usato per attaccare NON garantisce il *Contrattacco* e *Attacco* se utilizzato come *Contrattacco*. La carica magica che crea (l'acqua di *Aguamenti*) si esaurisce normalmente per opporsi all'incanto avversario (il fuoco di *Incendio*).

Diverso è il caso in cui l'incantesimo usato per difendersi abbia un effetto che si traduce direttamente in qualcosa di pericoloso per l'avversario (*Depulso* non solo non fa arrivare a me l'oggetto lanciato con *Waddiwasi*, ma per farlo lo rispedisce al mittente).

Come sempre utilizzate la fantasia e l'immaginazione per pensare ai vostri *Contrattacchi*, e se siete nel dubbio chiedete a un Arbitro prima del duello.

## Le Combo

A integrazione della regola di 1 incantesimo a testa in un *Incatatio*, gli incanti si possono combinare se coerenti e parte di un unico attacco (*esempio: Avis + Oppugno*). In questi casi potrebbe anche costringere il difensore ad usare due o più incantesimi difensivi (*esempio: Serpensortia + Gemino □ Reducto + Bombarda per distruggerli entrambi*) oppure il difensore potrebbe volgere la combo a suo favore con un'altra combo. (*esempio: Avis, Oppugno □ Duro, Relascio*).

Si ponga attenzione che le combo consumano molti incantesimi disponibili e che, essendo più lunghe, danno possibilità all'avversario di colpire più velocemente con un rapido: *Reducto* (*esempio*).

**ATTENZIONE!** Poichè non si può ripetere due volte lo stesso incantesimo, le vostre combo potrebbero risultare inefficaci anche per un solo incantesimo non efficace.

## Il Tempo

Ultimo elemento cruciale, il tempo, verrà scandito dal Mastroincantesimi, indicando dalla bacchetta dell'Attaccante (seguendo la traiettoria di mira) fino al punto di impatto. Questo lasso di tempo (circa 2 secondi) è il tempo a disposizione del Difensore per rispondere. Dopodiché il Mastroincantesimi procede a determinare l'esito.

Gli incantesimi lanciati in contemporanea dai due duellanti vengono ritenuti *Respinti* se di pari potenza.

Se invece un incantesimo di attacco viene lanciato dal difensore dopo che quello dell'attaccante è partito, si ritiene comunque *Colpito* a favore del primo attaccante.

Tenere presente che se un incantesimo dovesse arrivare all'avversario prima che questi abbia finito di terminare il proprio incanto, l'esito sarà *Colpito* (cioè, attenti alle combo troppo lunghe, vi lasciano scoperti!).

Il gioco premia chi ha la prontezza mentale di pronunciare l'incantesimo corretto in risposta in breve tempo.

La Traiettoria deve essere tracciata dal Mastroincantesimi ogni volta che un incantesimo viene lanciato, che sia di quelli di Attacco o di Controattacco e Attacco.

### Esempi

*A: Incendio B: Bombarda (in contemporanea o quasi) □ Esito: Respinto!*

*A: Incendio B: Bombarda (dopo 1 secondo che Incendio è già partito) □ Esito: Colpito B!*

*A: Serpensortia+Engorgio+Gemino+Oppugno B: Diffindo (prima che A termini la combo) □ Esito: Colpito A!*

ATTENZIONE! Se i duellanti dovessero essere fisicamente vicini, anche il tempo per rispondere efficacemente a un incantesimo diminuirebbe.

## Fine del Duello

Le condizioni che decretano la fine di un duello sono:

- Uno degli avversari arriva ad un punteggio stabilito (3 o 5).
- Nessuno degli avversari arriva al punteggio sufficiente entro un tempo prestabilito (3 o 5 minuti).
- Un avversario si arrende.
- Viene lanciato un Incantesimo Proibito.

## Suggerimento

Il modo migliore per eseguirli è quello di cercare di immaginarsi realmente la situazione e capire la cosa migliore da fare. È molto difficile, ma attenzione, fantasia e un po' di fortuna potrebbero davvero permettere di fare cose davvero incredibili e spettacolari.

# ARBITRAGGIO

## Generalità

Per arbitrare correttamente un duello sono necessari da 2 a 5 arbitri. In mancanza di sufficienti figure è possibile che lo stesso arbitro esegua più funzioni. Di seguito i ruoli di arbitraggio e le principali funzioni.

## Mastroincantesimi

- È incaricato di officiare il duello.
- Sancisce l'inizio del duello "Tre, due, uno... DUELLO!"
- Decreta gli Esiti e ripristina il gioco con "DUELLO!"
- Ripete i punteggi (tenuti dal Gardabacchette) e dichiara la fine del duello.

## Spezzaincanti

- Si concentra totalmente sugli incantesimi utilizzati nel duello annotandoli su un foglio, per annullare gli incantesimi già detti con "No Effetto". È buona norma ruotare questo ruolo ad ogni duello per consentire alla mente di riposarsi e ripulire la memoria a breve termine.
- Se la partita è arbitrata da 2 persone, assume anche il ruolo di Guardabacchette, Cavilliere e Sibilaformule.

## Guardabacchette

- Verifica che l'incantesimo sia pronunciato bene e ben udibile, altrimenti dice "No Effetto"
- Verifica che il gesto sia compiuto correttamente, altrimenti dice "No Effetto"
- Verifica che la bacchetta punti distintamente all'avversario, in terra o su un obiettivo terzo, altrimenti dice "Mancato"
- Mantiene con le mani il punteggio dei due avversari
- Se la partita è arbitrata da 3 persone, assume anche il ruolo di Cavilliere e Sibilaformule

## Cavilliere

- È incaricato di assistere al duello con il regolamento in mano per verificare in tempo reale ogni eventuale dubbio su effetti o incantesimi di difesa
- Se la partita è arbitrata da 4 persone, deve eseguire anche il ruolo di Sibilaformule

## Sibilaformule

- È un arbitro fantasma che affianca il Mastroincantesimi e gli suggerisce eventuali significati, effetti o qualsiasi evenienza in fase di arbitraggio.
- Presente solo come 5° arbitro.



## MODALITÀ DEL TORNEO

### Panoramica

Il torneo vedrà una competizione tra case che si contenderanno:

- i primi 4 posti
- il titolo di Campione dell'anno accademico
- il titolo di Campione in Carica dell'Accademia

### Premi e ricompense

Dalla classifica finale del torneo usciranno dunque i primi 4 posti, dai quali emergerà il Campione dell'anno accademico in corso.

Il titolo Campione dell'anno accademico vedrà il riconoscimento di una medaglia e la possibilità di scontrarsi con il campione in carica in una partita di gioco di ruolo non competitiva, ma teatrale (vedi dopo).

Il titolo di Campione in carica dell'Accademia avrà il compito di scontrarsi nel gioco finale l'anno successivo. In caso di assenza si retrocede con i precedenti campioni.

I punteggi per la Coppa delle Case invece verranno calcolati basandosi sul risultato di tutti e gli 8 partecipanti al torneo, nella seguente Modalità:

Ogni posizione in classifica equivale a punteggi da 10 a 80 con intervalli di 10 tra loro. A fine duelli il podio è di chi lo ha conquistato, i punti sono dati in base alla somma dei punteggi che la casa ha accumulato.

La classifica risultante darà punti per la Coppa delle Case nella seguente Modalità:

- 1° posto 40 punti
- 2° posto 30 punti
- 3° posto 20 punti
- 4° posto 10 punti

*Esempio:*

*Classifica: 1 Corvone (80), 2 Grifondoro (70), 3 Serpeverde (60), 4 Tassorosso (50), 5 Serpeverde (40), 6 Corvone (30), 7 Grifondoro (20), 8 Tassorosso (10)*

*Totale punti accumulati: Corvone: 1, 6 (110), Grifondoro: 2, 7 (90), Serpeverde: 3, 5 (100), Tassorosso: 4, 8 (50)*

*Classifica dei punteggi finale Corvone: prende 40 punti, Serpeverde: prende 30 punti, Grifondoro: prende 20 punti, Tassorosso: prende 10 punti*

In caso due o più case ottengano uno stesso punteggio finale, la posizione più alta nella classifica finale viene assegnata alla Casa che ha il partecipante in classifica del torneo posizionato meglio.

*Esempio: Corvone: 1, 8 (90), Grifondoro: 6, 7 (50), Serpeverde: 3, 4 (110), Tassorosso: 2, 5 (110)-*

*Tassorosso prende 1° posto nella classifica dei punti per la Coppa delle Case e Serpeverde 2°*

## Partecipazione

IL CAMPIONE IN CARICA NON PUO' PARTECIPARE AL TORNEO ANNUALE.  
E' POSSIBILE ISCRIVERSI SE SI È STATI CAMPIONI IN PASSATO.

Ogni casa può presentare solo 2 duellanti secondo le seguenti modalità:

- Un duellante da loro designato
- Un duellante che ha superato il girone delle eliminatorie

## Duellante Designato

Il metodo di selezione del duellante designato è interamente demandato internamente ad ogni casa: esso può essere nominato da una carica, estratto, votato, selezionato con delle eliminatorie interne interamente autogestite dalla singola casa.

## Girone delle eliminatorie

L'obiettivo delle eliminatorie sarà quello di ridurre i giocatori ad uno per casa. Per assecondare la richiesta di eliminatorie miste, i nomi di tutti i partecipanti, indipendentemente dalla Casa e fatto salvo i 4 duellanti designati, verranno messi in un unico calderone ed estratti a sorte per un singolar tenzone.

Così facendo potrebbe capitare uno scontro sia con un compagno di casa, sia con un avversario di un'altra Casa.

Chi perde viene eliminato.

In ogni caso, quando si sono eliminati sufficienti giocatori di una casa da lasciare in gioco solo uno, esso/a passerà di diritto al torneo finale.

## Torneo Finale

Il torneo finale si disputa a eliminazione diretta tra 8 giocatori, in ordine estratto a sorte con una rotazione delle case in modo che ci siano 2 gruppi con le 4 case.

Così facendo eventuali membri della stessa casa potranno incontrarsi solo in finale.

## Nota finale

L'obiettivo di questo gioco è immaginarsi un vero duello e divertirsi. Non formalizzatevi sulle regole, sulla vittoria o sul fare brutta figura: la chiave sta sempre nel divertimento.

## FAQ

Di seguito riportato una serie di domande. Si è scelto di pubblicare le risposte alle domande che riguardano la comprensione del gioco omettendo le domande di tipo strategico per permettere una maggiore personalizzazione della tattica di gioco. Riportiamo tuttavia le domande strategiche che hanno ottenuto una risposta negativa al fine di non farvi cadere in errore durante i duelli.

### - **Bombarda -> il contr. non è protego?**

Non tecnicamente. Bombarda non può essere usato sulle persone quindi si usa per colpire oggetti che colpiscono esplodendo. Lo Scutum serve per proteggersi dai detriti/esplosioni.

### - **Ducklifors -> come anche altri incantesimi di trasfigurazione, non dovrebbe avere come contr. Finite?**

Esatto se usato su un altro oggetto/animale. Se usato contro di te puoi usare protego PRIMA di farti colpire. Finite resta efficace per il concetto dei flussi energetici che si annullano in aria.

### - **Reinnerva -> io sapevo fosse "Innerva"**

Anche noi, ma di recente la Rowling ha pubblicato che Innerva deriva da un errore di traduzione e che la formula corretta è Reinnerva.

### - **Contro Fulgari posso usare Diffindo / Relascio?**

No. Diffindo taglia ma queste corde sono magiche. Mentre il Relascio qui è stato confuso con quello che fanno nel labirinto nel IV film ma in realtà è un incantesimo di esilio che qui risulta inutile.

### - **Contro Volate Ascenderai posso usare Terradominus?**

No. Terradominus è un terremoto.

### - **Confringo non può essere usato contr. Scutum, anziché Protego?**

Confringo fa esplodere al contatto quindi se lanciato su di te serve protego perché comunque è un incantesimo, se lanciato su qualcosa di vicino a te serve scutum.

### - **Posso usare Arresto Momentum contro Circularis, se la piattaforma viene evocata sotto di me?**

No. Circularis non è di attacco. Arresto Momento ferma un moto.

### - **A quali incantesimi posso aggiungere Maxima oltre che a Bombarda?**

A tutti gli incantesimi con la clausola di UN SOLO Maxima di attacco per duello. Si usa senza restrizione su Scutum e Protego per difendersi da incantesimi potenziati con Duo, Tria e Maxima. Non è consentito attaccare con estensioni ridondanti come "Ventus Duo Maxima!"

### - **Diffindo è abbastanza potente da tagliare un ramo?**

Pensa a Diffindo come a delle forbici o una lametta, quindi no.

### - **Come si usa Locomotor? Devo dire il nome dell'oggetto e mimare la traiettoria con la bacchetta?**

Sì, tipo "sasso Locomotor". Fai attenzione che Locomotor è uno spostamento lento, non utile per attaccare. Infine si mima la traiettoria anche solo per farci capire cosa vuoi fare.

- **Posso usare Terradominus per contrastare Waddiwasi?**

No. La spinta è troppo forte.

- **Posso usare Waddiwasi per scagliare in aria la bacchetta dell'avversario?**

NO, lui comunque la regge in mano sarebbe come un Braccio di Ferro magico e sarebbe complicato definire l'esito. Al massimo si tradurrebbe in Respinto.

- **Magia Elementale... ok ma quali sono gli elementi?**

Verificabile sul compendio. Sono gli incantesimi ispirati ad un elemento reale (acqua, fuoco, terra, aria, vento, scossa, ...): esempi Aguamenti, Aqua Aructo, Cesia Faces, Glacius, Incendio, Ventus, ...

- **Posso mimare con un gesto il raccoglimento di potere magico per mantenere ad esempio in mano sfere di fuoco per poi usarle successivamente?** No. Sarebbe troppo complicato una variabile del genere e le sue possibili conseguenze per l'impostazione del gioco.

- **Con Reducto uso Scutum o Protego?** Il caso Reducto è 100% analogo al caso Bombarda. Di base è un incantesimo che si fa sugli oggetti e serve Scutum per pararsi dai detriti. Tuttavia se rivolto alla persona, è necessario l'utilizzo di un Protego.