



REGOLAMENTO 2024 CLUB DEI DUELLANTI

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

Durante il Club dei Duellanti, i partecipanti si affronteranno in uno o più Duelli secondo le modalità descritte nel Regolamento. Il Club organizza annualmente un torneo per decretare il miglior Duellante, che riceve il titolo di Campione. Oltre all'onore, piazzarsi in alto nel torneo del Club garantisce dei Punti per la propria Casa, a seconda della posizione raggiunta, ed è per questo che ogni anno le 4 Case si sfidano amichevolmente a colpi di bacchetta con trasporto e impegno.

INDICE

REGOLE DEL GIOCO	4
Panoramica	4
Obiettivo	4
Criteri di limitazione magica	4
Attitudini del personaggio	5
Regola principale	5
Svolgimento	5
Esiti	5
Incatatio	6
Vittoria	6
Incantesimi	7
Gesti degli incantesimi	7
Mirare	7
Lanciare un incantesimo	8
Efficacia	8
Esito e assegnazione punteggi	8
Tecniche Particolari	10
Potenziamenti	10
Protezione	10
Controattacco	11
Le Combo	13
Il Tempo	13
Fine del Duello	14
Suggerimento	14
ARBITRAGGIO	15
Generalità	15
Mastroincantesimi	15
Spezzaincanti	15
Guardabacchette	15
Cavilliere	16
Sibilaformule	16

MODALITÀ DEL TORNEO	17
Panoramica	17
Organizzazione del Torneo	17
Sfide aperte	17
Assegnazione dei punti quadro	18
Sfide spodestanti	18
La buona creanza del duellante	19
Sfide finali	19
Punti casa	20
Le magisfide	20
FAQ	22



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 "toccandolo" 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 Revelio. 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.

Attitudini del personaggio

ATTENZIONE: le Attitudini del personaggio non contano durante un Duello del Club dei Duellanti. Le uniche cose che contano sono abilità, memoria e capacità di improvvisare.

Regola principale

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

**IN UNO STESSO COMBATTIMENTO (INDIPENDENTE 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 *Incatatio* uno scontro tra incantesimi che si risolve con un esito. Due duellanti si schierano frontali ed eseguendo il saluto e il rito per dare inizio a un Duello.

Al "Tre, due, uno... DUELLO!" dell'arbitro si sfideranno in tempo reale in un *Incatatio* 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 e 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 punta l'obiettivo sbagliato per il tipo di incantesimo usato
- ❖ **Respinto** - l'incantesimo si scontra con un altro lanciato in contemporanea. "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.

Incatatio

Un duello è composto da più *Incatatio*. Ogni *Incatatio* prevede un esito (determinato dall'arbitro) e uno o più punti eventuali.

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

Per proseguire con il successivo *Incatatio*, **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, "Pretego" □ Esito: Difesa in ritardo ed errata – 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

Incantesimi

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

Vi sono particolari incantesimi non sono ammessi durante l'attività, contrassegnati dal simbolo  nel Compendio di Incantesimi. Se utilizzati in un Duello del Club dei Duellanti, tali incantesimi non avranno effetto, e potranno incorrere in penalità date dagli arbitri se ripetutamente usati.

Inoltre, **tutti gli incantesimi proibiti, contrassegnati dal simbolo , NON sono ammessi in un Duello del Club, e decretano l'immediata espulsione del partecipante se pronunciati.**

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 eseguito 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 riconoscerrebbe.
- **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 e 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'attaccante mira in maniera errata rispetto all'incantesimo che sta lanciando.
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, indipendentemente da quali fossero.
Nessun punto viene assegnato
- ❖ **Protetto** - l'avversario usa Protego, Scutum o Finite in maniera corretta.
Nessun punto assegnato
- ❖ **Contrattacco** - l'avversario risponde all'incantesimo con il giusto Controincantesimo o con un incantesimo diverso dai 3 generici incantesimi di difesa che riesce a contrastare (logicamente) l'incantesimo lanciato.
Il difensore riceve +1

Esempio

Aguamenti → Incendio

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.
L'Attaccante riceve +1.

Esempio

Contro un Bombarda Maxima, serve un Protego Maxima, il solo Protego non è sufficiente)

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

NON si può schivare o mettersi al riparo in un match ufficiale del Club dei Duellanti. Lo scopo è quello di mostrare la propria superiorità magica con la bacchetta, non saltellare a destra e a manca. In occasione di particolari scontri, l'arbitro potrebbe permettere tale pratica, che verrà spiegata sul momento.

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 o le difese non hanno effetto se non potenziati a loro volta con l'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*.

L'estensione *Duo* o *Tria* può essere usata in attacco più volte, se applicata agli incantesimi che ne prevedono l'utilizzo. Gli incantesimi che sono stati usati assieme al suffisso *Duo* o *Tria* si considerano usati in quella versione per il resto del Duello.

Esempio

Se attacco con Flipendo Duo, l'incantesimo Flipendo non potrà più essere usato durante il Duello. Potrà invece essere usato Incendio Duo.

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:** *Stupeficium, 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, Snifflifors, 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 REVELIO 2024.**

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 [**Esempio:** *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 Duellanti, 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: Serpepensortia + Gemino → Reducto + Bombarda per distruggerli entrambi*].

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 [*Esempio: Reducto nell'esempio precedente*].

ATTENZIONE! Poiché 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 1,5 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 Club dei Duellanti vuole premiare 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.

Esempio

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

Il titolo vedrà il riconoscimento di una medaglia e la possibilità di scontrarsi con il campione in carica in una partita non competitiva, ma a scopo teatrale.

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

**IL CAMPIONE IN CARICA
NON PUÒ PARTECIPARE AL TORNEO ANNUALE.
È POSSIBILE ISCRIVERSI SE SI È STATI CAMPIONI IN PASSATO.**

Organizzazione del Torneo

Il primo giorno di attività, gli interessati ad iscriversi al torneo del Club dei Duellanti potranno comunicarlo ad un arbitro per essere inseriti nel Quadro delle Sfide. Il Quadro è un oggetto incantato appeso in un luogo facilmente raggiungibile e consultabile da tutti i maghi e streghe della zona, che mostrerà via via i progressi nel Torneo e una classifica dei partecipanti.

SFIDE APERTE

Da quando viene decretata l'apertura ufficiale dal Primabacchetta del Club dei Duellanti, inizia la fase delle Sfide aperte. Questa prevede che **ogni partecipante al Torneo possa fare un massimo di 3 Duelli al giorno**, che potranno essere eseguiti in qualunque momento della giornata, mediante una richiesta di sfida formale fatta da un

partecipante ad un altro (attenzione: in base al numero di partecipanti questo limite potrebbe variare).

Il limite dei 3 Duelli al giorno conta sia le sfide fatte che quelle ricevute, e anche un Duello rifiutato conta nel limite giornaliero. Se la sfida viene accettata, i Duellanti cercano immediatamente un arbitro disponibile che possa arbitrarla e renderla ufficiale.

In tutta la fase dei Duelli giornalieri, NON si possono ripetere 2 Duelli uguali. Questo vuol dire che due Duellanti che si sono già sfidati, non potranno farlo nuovamente, nemmeno il giorno seguente. Appena un Duello viene eseguito, l'arbitro segnerà sul Quadro la coppia in questione, oltre che al risultato. L'unico caso in cui 2 sfidanti si incontrano di nuovo è se entrambi passano alle sfide finali (vedi sotto).

ASSEGNAZIONE DEI PUNTI QUADRO

Il Duellante che **vince** un Duello ai 3 punti, **guadagna 10 punti sul Quadro**, che devono essere immediatamente segnati dall'arbitro che ha seguito il Duello. Nei rari casi in cui l'arbitro decretasse un **pareggio, 5 punti Quadro** vengono assegnati ad ogni Duellante.

Se la **sfida non** viene **accettata**, chi l'ha proposta ottiene automaticamente **5 punti Quadro**, e **chi l'ha rifiutata ne perde 5**.

SFIDE SPODESTANTI

Nel caso un partecipante si trovi al primo posto nel Quadro con un **distacco di 20 punti** o superiore dal secondo classificato, la Primabacchetta del Club può indire l'apertura delle Sfide Spodestanti, segnalandolo opportunamente anche nel Quadro in modo che tutti lo possano sapere.

Queste sono una particolare modalità di Duelli che mirano a scalzare dalla vetta chi ha accumulato troppi punti Quadro.

Le Sfide Spodestanti prevedono che tutti i partecipanti al Torneo possano sfidare una volta aggiuntiva il primo classificato, dichiarando nel momento della sfida però che stanno richiedendo una "Sfida Spodestante".

Il Duello segue tutte le normali regole, ma andrà a modificare solo i punti del primo in classifica sfidato nel seguente modo:

- **Se vince**, guadagna solo **1 punto Quadro**
- **Se perde**, perde **5 punti Quadro**
- **Se rifiuta** una sfida, perde **10 punti Quadro**

Nel momento in cui l'arbitro segna i punti sul Quadro, segna anche normalmente la Sfida Spodestante avvenuta per tenerne traccia.

In questo modo il primo classificato dovrà difendere il proprio titolo, mostrando la sua bravura e maestria che lo ha condotto alla vetta contro potenzialmente numerosi avversari.

Le Sfide Spodestanti durano fino a quando il primo classificato non scende alla seconda posizione o più in basso.

LA BUONA CREANZA DEL DUELLANTE

È possibile che un membro del Club venga sfidato in un momento in cui non può accettare la sfida perché impegnato in altre attività, e debba quindi rifiutare vedendosi costretto a perdere punti.

Tenere presente che quando la sfida è lanciata, è lanciata, e non si può tornare indietro, ma solo accettarla o rifiutarla.

La Buona Creanza del Duellante però prevede cortesia ed eleganza nel lanciare le sfide, non approfittando di momenti in cui il proprio avversario è palesemente impegnato in altro al fine di ottenere una facile vittoria.

Nel caso una situazione del genere si verifichi, lo sfidato può appellarsi alla Buona Creanza del Duellante con un arbitro, che giudicherà la situazione. Le conseguenze della valutazione variano a seconda del caso, e possono andare dall'invalidazione della sfida a una penalità di punti Quadro.

SFIDE FINALI

In un preciso momento dell'anno, comunicato all'apertura del Club dei Duellanti, si terranno le sfide finali. In questo momento la fase delle Sfide aperte avrà termine e il Quadro del Duellante verrà bloccato.

I primi quattro in classifica accederanno alle Sfide finali, un momento in cui tutti sono invitati ad assistere e tifare il proprio Duellante preferito.

Le Sfide finali si strutturano in 6 Duelli ai 5 punti, uno per coppia, in modo che ogni finalista affronti gli altri 3.

I punti guadagnati nei vari Duelli contano come punti per la vittoria finale. Oltre a questi, la posizione ottenuta nel Quadro fornisce automaticamente un bonus di punti nel seguente modo:

- **Quarto classificato: +1 punto**
- **Terzo classificato: +2 punti**
- **Secondo classificato: +3 punti**
- **Primo classificato: +4 punti**

Il vincitore del Torneo del Club dei Duellanti sarà il Duellante con più punti alla fine delle 6 Sfide finali.

In caso di pareggio di punti, saranno effettuati ulteriori Duelli per decretare il vincitore o la classifica.

Esempio

Laura si è piazzata seconda nel Quadro del Duellante. Durante le Sfide finali ha vinto 5 a 3 contro Antonio, ha perso 1 a 5 contro Lara e ha perso 4 a 5 contro Andrea.

*I suoi punti finali saranno **5** (Duello contro Antonio) + **1** (Duello contro Lara) + **4** (Duello contro Andrea) + **2** (piazzamento Quadro) = **12***

Ma la gara non finisce qui: resta sempre in confronto con il Campione in carica!

PUNTI CASA

Dato che il Club dei Duellanti collabora con l'organizzazione della Coppa delle Case, i 4 finalisti otterranno tutti un numero di Punti Casa a seconda del loro piazzamento nelle Sfide finali. Questi punti verranno comunicati dagli organizzatori della Coppa delle Case stessa.

LE MAGISFIDE

Per rendere le attività del Club più frizzanti, la Primabacchetta può indire e segnare nel Tabellone delle Magisfide. **Una Magisfida descrive qualcosa che può accadere all'interno di un Duello e che, se accade, fa ottenere immediatamente dei Punti Casa a chi l'ha effettuata.**

Ogni giorno ci possono essere una, due o più Magisfide, che sono attive fino a quando la Primabacchetta non le rimuove dal Tabellone. Una Magisfida può richiedere teoricamente qualunque cosa, ma qui mettiamo alcuni esempi per rendere l'idea.

- ❖ **PRIMO SANGUE** - Chi ottiene il primo punto tramite un incantesimo di attacco in un Duello, ottiene 1 Punto Casa.
- ❖ **INCURA DELLE CREATURE MAGICHE** - Il primo che effettua un punto utilizzando un animale o una creatura magica in un Duello, ottiene 1 Punto Casa.

- ❖ **MAGIPOMPIERE** - Il primo che spegne del fuoco con l'acqua in un Duello, ottiene 2 Punti Casa.

I Punti Casa ottenuti tramite una Magisfida sono validi **SOLO in Duelli tra membri di Case diverse.**



FAQ

Di seguito riportata 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.

❖ ***Ducklifors* □ come anche altri incantesimi di trasfigurazione, non dovrebbe avere come Difesa *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 (spinge via gli oggetti) che qui risulta inutile.

❖ **Contro *Volate Ascenderai* posso usare *Terradominus*?**

No. *Terradominus* è un terremoto.

❖ **Per *Confringo* non può essere usato come Difesa *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* per ripararsi dai detriti dell'esplosione.

❖ **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, poco utile per attaccare. Infine, si mima la traiettoria anche solo per farci capire cosa vuoi fare.
- ❖ **Posso usare *Waddiwasi* per scagliare in aria la bacchetta dell'avversario?**
NO, allo stesso modo non puoi prendere la bacchetta avversaria con *Accio*. L'avversario, comunque, la regge in mano, e sarebbe come un Braccio di Ferro magico troppo complicato da definire.
- ❖ **Magia Elementale... ok ma quali sono gli elementi?**
Sono gli incantesimi ispirati ad un elemento reale (acqua, fuoco, terra, aria, vento, scossa, ...): esempi *Aguamenti*, *Aqua Eructo*, *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*?**
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*.