



# REGOLAMENTO 2024 TORNEO DI QUIDDITCH

## FORMAT DEL TORNEO

### LE SQUADRE

#### 1) Il numero di squadre

Questo è un torneo di Quidditch a 5 che non vedrà in competizione le quattro Case, ma delle squadre miste.

Ciascuna squadra avrà un minimo di 7 giocatori, così da contemplare sempre almeno 2 riserve. Il numero delle squadre varia in base alla quantità di giocatori iscritti (idealmente 3-4 squadre).

#### 2) I Capitani

I capitani delle squadre sono scelti a tavolino dal Ministero degli Sport Magici tra una rosa di candidati. I capitani vengono scelti in base alla propria esperienza nel Quidditch.

#### 3) La scelta delle squadre

La scelta della squadra avverrà a tavolino tra i capitani prescelti il primo giorno del LARP. La scelta sarà eseguita a turnazione e l'obiettivo è quello di creare delle squadre equilibrate.

### LE PARTITE

Il numero delle partite giocate varia in base al numero delle squadre che verranno create. Ogni squadra dovrà scontrarsi con ciascuna delle altre.

## **LA CLASSIFICA DELLE SQUADRE**

La classifica verrà stilata in base ai risultati delle partite:

- Vittoria: 3 punti
- Pareggio: 1 punto
- Sconfitta: 0 punti

In caso di pareggio nella classifica, si procederà a calcolare la differenza reti.

In caso di ulteriore pareggio, le due squadre si affronteranno nuovamente su una sfida di shootout (ogni azione può durare massimo 10 secondi prima del tiro).

## **GESTIONE DEI PUNTI PER LA COPPA DELLE CASE**

### **L'ASSEGNAZIONE DEI PUNTI**

I punti casa non saranno ottenuti in base alla classifica finale del torneo, ma in base alle giocate dei singoli individui. In questo modo sarà il comportamento in gioco del singolo giocatore a influenzare la Coppa delle Case.

A questo scopo, verranno assegnati sia bonus che malus in base a un comportamento positivo o negativo del giocatore.

Non è obbligatorio che tutti i bonus e i malus vengano assegnati durante la partita o il torneo.

### **I BONUS**

+5 punti:

- Parata più memorabile del Torneo
- Miglior azione individuale (per ogni partita)
- Boccino trovato tra i 5 e i 10 minuti (per ogni partita)
- Migliore interruzione di azione da gol da parte del battitore (una per partita)

+10 punti:

- Miglior Portiere del Torneo
- Miglior Cacciatore del Torneo
- Miglior Battitore del Torneo
- Cercatore più veloce nel Torneo a trovare il boccino
- Boccino trovato entro 5 minuti (per ogni partita)

### **I MALUS**

-5 punti:

- Fallo da ammonizione (ogni volta che si verifica)

-10 punti:

- One Man Show
- Giocatore più antisportivo

-15 punti:

- Fallo da espulsione (ogni volta che si verifica)
- Reiterati comportamenti atti a sfavorire la squadra delle altre case anche se all'interno della propria squadra con la finalità di guadagnare punti della Coppa delle Case.
- Reiterati comportamenti atti a favorire la squadra della propria casa anche se NON all'interno della propria squadra con la finalità di guadagnare punti della Coppa delle Case.

-20 punti

- Atteggiamento offensivo (ogni volta che si verifica)

## **IL PREMIO ALLA SQUADRA VINCITRICE**

Tutti i componenti della squadra vincitrice del Torneo otterranno un bonus per il GRV.

## **SISTEMA DELLA GIURIA**

### **LA GIURIA**

La giuria è composta da 5 persone::

- 1 giudice che appartiene allo staff dell'evento;
- 1 giudice per ogni casa, purché sia una persona che non partecipi attivamente al torneo.

La giuria dovrà essere imparziale e ciascun componente guarderà con attenzione le partite.

La scelta dei giudici delle quattro Case viene affidata ai Caposcuola in carica, che dovranno valutare chi tra i candidati potrebbe adempiere al meglio questo ruolo.

### **L'ARBITRO**

Il rapporto tra giuria e arbitro sarà fondamentale. L'arbitro, o chi per lui, dovrà comunicare tempestivamente alla giuria chi ha:

- segnato
- commesso fallo
- preso un cartellino
- offeso qualcuno

così da poterne tenere di conto in fase di assegnazione bonus/malus.

## **L'ASSEGNAZIONE DEI BONUS E DEI MALUS**

Il criterio di assegnazione dei bonus e dei malus resterà segreto e verrà affidato ai giudici delle quattro Case la mattina stessa dell'evento.

Una volta consegnato non sarà possibile discuterne coi membri della propria Casa o delle altre Case, così da non influenzare il gioco.

## **IL COMPITO DEI GIUDICI**

I giudici dovranno compilare un'apposita tabella fornita dallo staff in cui segneranno le azioni dei vari giocatori.