

Co to KP? Zasady, zaklęcia i zapisy.

Te zajęcia mają na celu nauczyć was pojedynkowania się. Skrót **KP** jest od, jak pewnie wiecie, **KLUBU POJEDYNKÓW**.

Teraz przedstawię Wam zasady jakie panują w tej sali i na podeście:

ZASADY

1. Do pojedynków ZAWSZE staje tylko dwóch uczniów, wybranych przez nauczyciela.
2. Uczestnicy zobowiązani są używania zaklęć podanych na lekcji.
3. Zaklęcia napisane muszą być z CAPS LOCKA i najlepiej bezbłędnie.
4. Pojedynek rozpoczyna się od zapytania zawodników o gotowość. Następnie sędzia odlicza i pada komenda "**START**". Tylko po owej komendzie można rzucać zaklęcia.
5. Po każdym użytym zaklęciu trzeba odliczać (3-2-1-0). Wyjątkiem są zaklęcia obronne.
6. Gdy zawodnik zostanie zaatakowany, to za każdym razem musi użyć zaklęcia obronnego (wyjątkiem jest, gdy zostanie zaatakowany zaklęciem Expelliarmus, wtedy musi złapać różdżkę) lub zrobić unik. Dopiero po obronieniu może zaatakować.
7. Podczas sytuacji, gdy zawodnicy rzucają w siebie poprawnie zaklęcia, ale żaden się nie obroni, pojedynek trwa dalej.
8. Gdy zawodnik zostanie trafiony zaklęciem słabym przeciwnik musi usunąć działanie zaklęcia, czyli odczarować, za pomocą zaklęcia z grupy leczących.
9. Pojedynek wygrywa zawodnik, który zwyciężył trzy rundy. Pojedynek może trwać maksymalnie pięć rund, czyli do stanu 3:2.

NOTATKA Z ZAKLĘCIAMI!

1) Waleczne słabe (aby wygrać rundę należy użyć dwóch zaklęć):

- *Avis* - wyczarowuje ptaki atakujące zawodnika
- *Diffindo* - rozcina skórę
- *Diminuendo* - unieszkodliwia; kurczy obiekt
- *Conjunctivitis* - oślepia
- *Everte Stati* - wyrzuca w powietrze
- *Furnunculus* - powoduje pojawienie się piekących bąbli
- *Incancerous* - obowiązuje linami
- *Obscuro* - zasłania oczy
- *Levicorpus* - lewituje zawodnika w powietrze
- *Rictusempra* - wywołuje łaskotki

2) Waleczne silne (aby wygrać rundę należy użyć jednego zaklęcia):

- *Confundus* - dezorientuje
- *Densaugeo* - wydłuża przednie zęby

- *Drętwota* - odrętwia
- *Immobilus* - spowalnia
- *Jęzlep* - przykleja język do podniebienia
- *Reducto* - niszczy przedmiot
- *Petrificus Totalus* - poraża ciało
- *Silencio* - ucisza zawodnika
- *Tarantallegra* - Wywołuje niekontrolowane pląsy

3) Obronne (oprócz tego zaklęcia można zastosować unik):

- *Protego* - ochrania

4) Leczące (zaklęcia, które niwelują wszystkie skutki zaklęć atakujących).

- *Finite* - kończy działanie zaklęć
- *Liberacorpus* - sprowadza na ziemię

5) Wspomagające:

- *Accio* - przywołuje przedmiot, a w tym przypadku różdżkę
- Po użyciu zaklęcia *Expelliarmus* trzeba przywołać różdżkę, zanim przeciwnik ją złapie.

