



Regole da Torneo

Ultimo aggiornamento 9/9/2025*

INTRODUZIONE

Ravensburger e il Team del Gioco Organizzato di *Disney Lorcana* Trading Card Game si impegnano a offrire un ambiente accogliente, aperto, solidale e sicuro per tutti i partecipanti agli eventi. Una parte di questo impegno comprende la definizione di regole e standard per i ruoli, i processi e le procedure di gioco dei tornei.

Tutti i partecipanti al torneo si impegnano a rispettare le regole descritte in questo documento. In caso di inosservanza di queste regole, possono essere intraprese azioni correttive. Altri documenti applicabili che **tutti** i partecipanti devono seguire sono disponibili nella pagina delle risorse del *Disney Lorcana* TCG, [qui](#). Questi documenti includono:

- *Disney Lorcana* TCG Regole Complete
- *Disney Lorcana* TCG Linee Guida sulle Sanzioni di Gioco
- *Disney Lorcana* TCG Politiche di Inclusività e Diversità per il Gioco Organizzato
- *Disney Lorcana* TCG Codice della Comunità
- Sono graditi feedback e suggerimenti costruttivi su questo documento. Vi preghiamo di contattarci a LorcanaOP@ravensburger.com per fornire il vostro contributo.

CONTENUTI

1. DEFINIZIONI DI TORNEO

- 1.1.** Tipi di Torneo
- 1.2.** Livelli di Torneo
- 1.3.** Formati di Torneo
 - 1.3.1.** Tornei in Formato Constructed
 - 1.3.2.** Tornei in Formato Limited
 - 1.3.2.1.** Preconstructed
 - 1.3.2.2.** Sealed
 - 1.3.2.3.** Pack Rush
 - 1.3.2.4.** Draft
- 1.4.** Ruoli in un Torneo
- 1.5.** Giocatori e Organizzatori di Torneo Idonei
- 1.6.** Legalità dei Set e Rotazione
 - 1.6.1.** Elenco della Rotazioni
 - 1.6.2.** Carte Bandite

2. RUOLI IN UN TORNEO

- 2.1.** Organizzatore del Torneo
- 2.2.** Primo Arbitro
- 2.3.** Arbitri
- 2.4.** Refertista
- 2.5.** Giocatore
- 2.6.** Spettatore
- 2.7.** Rappresentante di Trasmissione

3. OPERAZIONI DI UN TORNEO

- 3.1.** Numero Minimo di Giocatori
- 3.2.** Numero Minimo di Turni
- 3.3.** Struttura di un Match
- 3.4.** Procedure di un Match
- 3.5.** Sequenziamento Non-Ordinato
- 3.6.** Pareggi Intenzionali e Concessioni
- 3.7.** Registrazione del Mazzo
- 3.8.** Controlli del Mazzo

3.9. Ritirarsi da un Torneo

3.10. Accessori Consentiti

3.11. Tempo Aggiuntivo

4. TRASMISSIONE

4.1. Diritti dell'Operatore del Torneo

4.2. Consenso all'Utilizzo dell'Immagine del Giocatore

5. INFORMAZIONI E COMUNICAZIONE

5.1. Disposizione di Gioco

5.2. Appunti e Tracciamento delle Informazioni

5.3. Apparecchi Elettronici

5.4. Informazioni Durante il Gioco

5.5. Calamaio

5.6. Nomenclatura e Descrizioni delle Carte

6. LIMITI DI TEMPO

6.1. Limiti di Tempo Generali di un Torneo

6.2. Limiti di Tempo di un Torneo Limited

7. COMPORTAMENTO DEL GIOCATORE

7.1. Comportamento Vietato

7.2. Sponsor e Squadre

7.3. Interviste e Altri Contenuti

8. INFORMAZIONI DI VIAGGIO

8.1. Documentazione di Viaggio e Alloggi

8.2. Sostituzione di un Giocatore/Riserve

9. PREMI

9.1. Premi Ottenuti

SEZIONE 1: DEFINIZIONI DI TORNEO

1.1 Tipi di Torneo

I tornei di Disney Lorcana TCG sono suddivisi in due tipi: Constructed e Limited.

I tornei Constructed vengono giocati con mazzi creati dai giocatori prima dell'inizio del torneo. Ogni giocatore ha la responsabilità di portare un mazzo legale per il formato Constructed specifico che si gioca in quel torneo. (Vedi sezione 1.3.1, "Tornei in Formato Constructed")

I tornei Limited si giocano con prodotti *Disney Lorcana TCG* sigillati forniti dall'Organizzatore del Torneo. Non è previsto che i giocatori portino con sé carte di *Disney Lorcana TCG* per partecipare a un torneo Limited. Il formato Limited include le varianti Preconstructed, Sealed, Pack Rush e Draft. (Vedi sezione 1.3.2, "Tornei in Formato Limited")

1.2 Livelli di Torneo

I tornei di Disney Lorcana TCG sono suddivisi in tre livelli: Casual, Competitivo e Premier Play. Tutti i tornei gestiscono gli errori di gioco utilizzando le Linee Guida sulle Sanzioni di Gioco di Disney Lorcana TCG, disponibili alla pagina Risorse di Disney Lorcana TCG, situata [qui](#).

I tornei Casual sono giocati con regole più rilassate e con un numero basso, o nullo, di premi. Questi tornei sono pensati per un gioco meno competitivo; gli Organizzatori del Torneo sono responsabili di garantire che questi eventi siano accoglienti per i giocatori meno esperti. L'obiettivo dei tornei Casual è quello di essere divertenti ed educativi per tutti. Gli eventi Prerelease sono esempi di tornei Casual.

I tornei Competitivi sono pensati per un gioco più serio e hanno regole più rigide e aspettative più alte per i giocatori. Inoltre, presentano premi unici e talvolta significativi per i giocatori. A causa di questo standard più elevato, ci si aspetta che i giocatori conoscano le regole e le politiche descritte in questo documento. A questo livello vengono modificate anche alcune Azioni Correttive delle Linee Guida sulle Sanzioni di Gioco. I Set Championship sono esempi di tornei Competitivi.

I tornei Premier Play rappresentano il livello più alto dei tornei competitivi di *Disney Lorcana TCG*. L'obiettivo di questi eventi è la competizione e i giocatori possono vincere premi significativi. Dato questo livello di competizione più elevato, ci si aspetta che i giocatori comprendano le regole e le politiche descritte in questo documento così come tutte le Linee Guida sulle Sanzioni di Gioco. I Challenge e i Campionati del Mondo sono esempi di tornei Premier Play.

1.3 Formati di Torneo

1.3.1 Formati di Torneo Constructed

“Constructed” descrive ogni evento in cui i giocatori devono costruire i propri mazzi prima del torneo. Esistono due formati Constructed: Core e Infinity.

1.3.1.1 Core Constructed

- I mazzi Constructed devono contenere almeno 60 carte. Non esiste una dimensione massima del mazzo, ma un giocatore deve essere in grado di mescolare il proprio mazzo velocemente e senza assistenza.
- I mazzi Constructed non devono contenere carte di più di due tipi di inchiostro. Ad esempio, se un mazzo contiene carte Ambra e Ametista, non deve contenere alcuna carta Smeraldo, Rubino, Zaffiro o Acciaio. I mazzi possono contenere carte a doppio inchiostro purché includano quei due tipi di inchiostro nel mazzo.
- I mazzi Constructed non devono contenere più di 4 copie di una singola carta identificata dal suo nome completo in inglese. Per una carta Personaggio o Luogo, il nome completo è la combinazione del nome della carta e della sua versione. Pertanto, carte con lo stesso nome ma con nomi di versione diversi sono considerate carte distinte. Ad esempio, un mazzo può contenere fino a 4 copie di Ariel – On Human Legs così come fino a 4 copie di Ariel – Spectacular Singer.
- In un torneo Core Constructed, i giocatori possono utilizzare solo carte che rientrano nella rotazione attuale per costruire i propri mazzi.
- In un torneo Core Constructed, i giocatori non possono utilizzare carte che sono bandite dal formato Core Constructed. (Vedi sezione 1.6.2 “Carte Bandite.”)

1.3.1.2 Infinity Constructed

- I tornei Infinity Constructed seguono le stesse linee guida dei tornei Core Constructed con le seguenti eccezioni.
 - Nei tornei Infinity Constructed, i giocatori possono utilizzare qualsiasi carta di qualsiasi set purché rispettino le altre linee guida descritte nella (Sezione 1.3.1 “Formati di Torneo Constructed”).
 - I tornei Infinity Constructed hanno una propria lista di carte bandite separata da quella dei tornei Core Constructed. (Vedi sezione 1.6.2, “Carte Bandite.”)

1.3.2 Formati di Torneo Limited

“**Limited**” descrive qualsiasi evento in cui ai giocatori viene fornito un prodotto *Disney Lorcana* TCG sigillato e ci si aspetta che costruiscano i propri mazzi in loco durante il torneo. Esistono quattro formati Limited: Preconstructed, Sealed, Pack Ruch e Draft.

- I mazzi Limited in Sealed e Draft devono contenere almeno 40 carte. Non esiste una dimensione massima del mazzo, anche se i mazzi sono limitati nella dimensione dalla quantità di carte disponibile per costruirli.
- I mazzi Limited non hanno restrizioni nel numero di tipi di inchiostro che possono contenere.

- I mazzi Limited possono contenere un qualsiasi numero di copie di ogni singola carta. Ad esempio, se un giocatore in un torneo Sealed trova 6 copie di Genie – The Ever Impressive, può giocarle tutte e 6 nel proprio mazzo.

1.3.2.1 Preconstructed

- In un torneo Preconstructed, ai giocatori viene fornito un mazzo starter casuale dal set o dai set scelti per il torneo. A discrezione dell'Organizzatore del Torneo, i giocatori possono aggiungere o scambiare un qualsiasi numero di carte tra il mazzo precostruito, la busta inclusa nella scatola del mazzo starter, e/o qualsiasi prodotto sigillato aggiuntivo fornito per la costruzione del mazzo.
- Poiché il mazzo precostruito fornito è di 60 carte, il mazzo deve avere almeno 60 carte dopo la fine della costruzione del mazzo. I mazzi Limited possono contenere carte di più di due tipi di inchiostro.
- I tornei Preconstructed possono essere esclusivamente tornei Casual.

1.3.2.2 Sealed

- In un torneo Sealed, a ogni giocatore viene fornito un set di buste sigillate da cui costruire il proprio mazzo.
- Il numero minimo di buste da fornire per i tornei Sealed è di sei per giocatore, dal set o dai set scelti dall'Organizzatore del Torneo. Ogni giocatore comincia con lo stesso numero di buste di ciascuno dei set scelti.
- Gli eventi Sealed possono essere di qualsiasi livello di torneo.

1.3.2.3 Pack Rush

- In un evento Pack Rush, ai giocatori vengono fornite due buste sigillate, sia dallo stesso set che da set diversi, da cui costruiranno il proprio mazzo. I giocatori rimuoveranno le carte promozionali o puzzle dalle buste e mescoleranno insieme tutte le carte rimanenti delle due buste per formare un mazzo da 24 carte senza restrizioni di tipo di inchiostro.
- Tutti i giocatori dovrebbero seguire le altre linee guida descritte nelle Regole Pack Rush, che si trovano sulla pagina delle Risorse di *Disney Lorcana* TCG, [qui](#).

1.3.2.4 Draft

- In un torneo Draft, i giocatori a turno selezionano, o “draftano”, carte da buste sigillate per formare il proprio pool di carte.
- Il numero minimo di buste da fornire per i tornei Draft è quattro per giocatore, dal set o dai set scelti dall'Organizzatore del Torneo. Ogni giocatore inizia con lo stesso numero di buste da ciascun set selezionato.

- I giocatori sono seduti in gruppi casuali chiamati pod. Il numero di persone in ogni pod è a discrezione dell'Organizzatore del Torneo, anche se di solito dovrebbero essere seguite le linee guida qui indicate.
 - Ogni pod dovrebbe avvicinarsi il più possibile a otto giocatori.
 - Ogni pod dovrebbe avere almeno sei giocatori.
 - Non ci dovrebbe essere più di un pod con un numero dispari di giocatori.

- Seguendo queste linee guida, ecco le dimensioni di pod consigliate per i tornei più piccoli.

# di giocatori	Pod
6-11	1 pod
12-14	1 pod da 6 1 pod da 6 a 8
15-16	1 pod da 8 1 pod da 7-8
17	1 pod da 8 1 pod da 9
18	3 pod da 6
19-20	2 pod da 6 1 pod da 7-8
21	1 pod da 6 1 pod da 7 1 pod da 8
22	1 pod da 6 2 pod da 8
23	1 pod da 7 2 pod da 8

- Riguardo alla prima busta, ogni giocatore apre una busta, seleziona una carta da aggiungere al proprio pool di carte e poi passa le carte rimanenti alla propria sinistra. Poi, ogni giocatore raccoglie dalla propria destra le carte passate, seleziona una carta, e passa le carte rimanenti alla propria sinistra. La selezione delle carte continua in questo modo finché tutte le carte della busta non sono state draftate. I giocatori dovrebbero passare le carte allo stesso ritmo degli altri, facendo attenzione a non permettere che qualcuno resti indietro.
- La direzione del passaggio viene invertita a ogni nuova busta: per la seconda busta si passa a destra, per la terza a sinistra, e così via. Ogni busta deve essere passata in una sola direzione intorno al tavolo. Se un giocatore resta indietro o passa una busta nella direzione sbagliata, i giocatori potrebbero ritrovarsi con un numero errato di carte. Una volta che tutte le buste sono state draftate, le carte selezionate di ogni giocatore diventano il proprio pool di carte per la costruzione del mazzo.
- Nei tornei Draft Casual, i giocatori possono essere accoppiati contro qualsiasi altro giocatore del torneo.
- Nei tornei Draft Competitivi, i giocatori devono essere accoppiati contro i giocatori del loro stesso pod.
- L' Organizzatore del Torneo può creare regole speciali di costruzione del mazzo per eventi specifici nei tornei di livello competitivo. Queste regole devono essere comunicate ai giocatori in modo tempestivo.

1.4 Ruoli in un Torneo

All'interno di un torneo possono esserci diversi ruoli:

- Organizzatore del Torneo
- Primo Arbitro
- Arbitro di Sala
- Refertista
- Giocatore
- Spettatore
- Rappresentante di Trasmissione

Tutti i ruoli sopra elencati, tranne Giocatore e Spettatore, sono considerati Ufficiali di Torneo. Ai fini di questo documento, "arbitro" si riferisce a chiunque agisca come Primo Arbitro o Arbitro di Sala in quel torneo.

1.5 Giocatori e Ufficiali di Torneo idonei

Chiunque è idoneo a giocare in qualsiasi torneo *Disney Lorcana* TCG, tranne:

- Chiunque sia attualmente bandito dal partecipare a eventi *Disney Lorcana* TCG;
- Qualsiasi Ufficiale di Torneo in qualsiasi evento di cui fa parte (solo Competitivo e Premier Play); e
- Chiunque sia specificatamente escluso dalla partecipazione dalla politica Organized Play di Ravensburger North America, che garantisce la correttezza e la trasparenza, e la riduzione di conflitti di interesse negli eventi competitivi.

Chiunque sia idoneo a servire come Ufficiale di Torneo per un torneo *Disney Lorcana* TCG, tranne:

- Chiunque sia attualmente bandito dal partecipare a eventi *Disney Lorcana* TCG e
- Chiunque abbia partecipato al torneo per cui vuole essere Ufficiale di Torneo, anche se quella persona si è ritirata dal torneo.

È consentito agli Ufficiali di Torneo di partecipare a eventi di livello Casual. Gli Ufficiali di Torneo non possono partecipare a eventi di livello Competitivo e Premier Play, inclusi i Set Championship e i Challenge, per i quali stanno servendo come Ufficiali di Torneo.

1.6 Legalità dei Set e Rotazione

I set di Disney Lorcana TCG sono legali per giocare nei tornei Constructed sanzionati Disney Lorcana TCG immediatamente dal prerelease nei negozi specializzati e sono legali per giocare nei tornei Limited sanzionati Disney Lorcana TCG immediatamente dal prerelease nei negozi specializzati. Le versioni alternative e speciali delle carte, incluse le carte anteprima e promo,

diventano legali quando lo diventa il rispettivo set, indipendentemente da quando vengono rilasciate.

Per mantenere un circuito competitivo dinamico ed equilibrato, i tornei Core Constructed seguiranno un programma di rotazione che elimina gradualmente i set più vecchi con una cadenza specifica.

Solo le carte dei set attualmente legali sono permesse negli eventi Core Constructed. I giocatori sono responsabili di assicurarsi che i propri mazzi siano conformi allo stato attuale della rotazione al momento dell'evento. (Vedi sezione 1.6.1, "Elenco Rotazione", per maggiori informazioni su come funziona la rotazione.)

Se una carta è legale in un determinato formato, qualsiasi stampa di quella carta può essere utilizzata in quel formato. Ad esempio, se una carta proviene da un set legale in Core Constructed, qualsiasi stampa di quella carta da set attuali o precedenti può essere utilizzata in Core Constructed.

Le versioni alternative e speciali delle carte, incluse le carte anteprima e promo, ruotano quando ruota il rispettivo set.

1.6.1 Elenco Rotazione

- Con l'uscita del set 9, solo le carte rilasciate a partire dal set 5 sono diventate legali da usare in Core Constructed. I seguenti set sono usciti dalla rotazione di Core Constructed:
 - Set 1, 2, 3 e 4
- Con l'uscita del set 13, solo le carte pubblicate a partire dal set 9 saranno legali da usare in Core Constructed. I seguenti set non saranno legali in Core Constructed:
 - Set 1, 2, 3 e 4 (già non legali)
 - Set 5, 6, 7 e 8 (in uscita dalla rotazione)

Ulteriori rotazioni verranno aggiunte nei futuri aggiornamenti alle Regole da Torneo. La rotazione dei set non si applica ai tornei Infinity Constructed.

1.6.2 Carte Bandite

Le seguenti carte sono bandite nei tornei Core Constructed:

- Hiram Flaversham – Toymaker
 - Fortisfera
-

Le seguenti carte sono bandite nei tornei Infinity Constructed:

- Nessuna.
-

Le carte bandite nei tornei Infinity Constructed verranno aggiunte in questa sezione.

SEZIONE 2: RUOLI IN UN TORNEO

2.1 Organizzatore del Torneo

L'Organizzatore del Torneo di un torneo di *Disney Lorcana* TCG è responsabile di diversi compiti, inclusi (in modo non esaustivo) i seguenti.

- Ottenere il permesso da Ravensburger per gestire il torneo.
- Fornire e allestire una sede adeguata per gestire il torneo.
- Promuovere il torneo per garantire una partecipazione sufficiente.
- Pubblicizzare il tipo di torneo e il formato per consentire la preparazione dei giocatori.
- Procurare uno staff sufficiente per il torneo (ad es., Arbitri e Refertisti).
- Fornire materiali sufficienti per gestire il torneo (ad es., prodotto in un torneo Limited)
- Comunicare i risultati del torneo a Ravensburger, se richiesto.

2.2 Primo Arbitro

Ogni torneo di *Disney Lorcana* TCG deve avere un Organizzatore del Torneo che nomini un Primo Arbitro per quell'evento. Questa persona deve essere fisicamente presente lungo tutta la durata del torneo. Per i tornei Casual, l'Organizzatore del Torneo può ricoprire anche il ruolo di Primo Arbitro. Per i tornei Competitivi e Premier Play, l'Organizzatore del Torneo e il Primo Arbitro devono essere due persone distinte.

Il Primo Arbitro è l'arbitro che ha la decisione definitiva per qualsiasi disputa su regole o politiche del torneo in un torneo di *Disney Lorcana* TCG. È sua responsabilità far rispettare i codici in questo documento, le Regole Complete di *Disney Lorcana* TCG e le Linee Guida sulle Sanzioni di Gioco di *Disney Lorcana* TCG. Tutti i partecipanti al torneo devono attenersi alle decisioni del Primo Arbitro.

Nei tornei più piccoli, il Primo Arbitro è solitamente l'unico arbitro necessario. Per i tornei più grandi, il Primo Arbitro è tenuto a delegare i propri compiti ad altri arbitri, se necessario, per facilitare il regolare svolgimento del torneo e rispondere tempestivamente alle domande dei giocatori.

Se un giocatore non è soddisfatto della decisione di un arbitro, può appellarsi al Primo Arbitro. La decisione del Primo Arbitro è definitiva.

Nei tornei Competitivi e Premier Play, se un giocatore deve essere squalificato o escluso per qualsiasi motivo dal torneo, il Primo Arbitro deve redigere un rapporto sull'incidente e inviarlo a Ravensburger.

Il Primo Arbitro può, in circostanze rare ed eccezionali, discostarsi dalle regole e dalle politiche specificate in questo e negli altri regolamenti di torneo associati. Solo il Primo Arbitro ha l'autorità

di apportare queste modifiche. Queste deviazioni dalle politiche sono intese a mantenere l'integrità dell'evento, garantirne l'equità e affrontare circostanze impreviste o eccezionali che non sono adeguatamente trattate dalle politiche attuali.

Tali circostanze includono, ma non sono limitate a, l'emissione di una proxy se una carta o un altro elemento di gioco viene accidentalmente distrutto o danneggiato durante un match. In questa situazione, il Primo Arbitro può consentire l'uso di una proxy chiaramente identificata, che fornirà e approverà personalmente. Solo i Primi Arbitri possono emettere proxy.

2.3 Arbitri

Gli Arbitri hanno il compito di assistere i giocatori in caso di domande sulle regole e di gestire gli errori commessi durante il gioco. Ci si aspetta che siano imparziali e che evitino di aiutare i giocatori con la strategia di gioco. Gli Arbitri non devono impedire che si verifichino errori di gioco, ma devono invece sospendere un match solo se viene compiuta un'azione illegale o se la situazione richiede una distensione. Gli Arbitri devono attenersi a un elevato standard di comportamento sportivo, che devono esemplificare ai giocatori e agli spettatori ogni volta che svolgono il ruolo di ufficiali di torneo.

2.4 Refertista

Il refertista è responsabile della registrazione di tutti i risultati di un torneo e della generazione di tutti gli abbinamenti di un torneo. Per i tornei più piccoli, questo ruolo può essere ricoperto dall'Organizzatore del Torneo o da un Arbitro. Questa persona deve avere familiarità con Ravensburger Play Hub, in modo che eventuali problemi o errori possano essere corretti in modo tempestivo e con il minimo disturbo per il torneo. Se si verificano problemi di conteggio dei punti del torneo, il Primo Arbitro è l'ultima istanza a determinare l'azione appropriata.

2.5 Giocatore

I giocatori nei tornei di *Disney Lorcana* TCG hanno le seguenti responsabilità.

- Essere sempre rispettosi e cortesi nei confronti degli Ufficiali di Torneo, degli altri giocatori e degli spettatori.
- Astenersi sempre da comportamenti antisportivi.
- Arrivare puntuali al torneo e a tutti i match.
- Portare con sé tutto il materiale necessario per il torneo, compreso un mazzo appropriato per i tornei Constructed. Questo può includere anche dadi, un tappetino di gioco, carta e penna, e bustine protettive non marcate per le carte. (Vedi sezione 3.10, "Accessori Consentiti.")
- Per i tornei Competitivi e Premier Play Constructed, inviare la lista del proprio mazzo tramite il metodo approvato richiesto dall'Organizzatore del Torneo.

- Verificare che i risultati dei match siano riportati tempestivamente e accuratamente.
- Comunicare adeguatamente con il proprio avversario al meglio delle proprie capacità.
- Notificare tempestivamente agli Ufficiali di Torneo qualsiasi violazione delle regole o delle politiche cui ha assistito, sia durante i propri match che durante quelli di altri giocatori, nel momento in cui dovessero verificarsi.
- Rispettare le regole di questo documento, le Regole Complete di *Disney Lorcana* TCG e le Linee Guida sulle Sanzioni di Gioco di *Disney Lorcana* TCG, nonché tutte le decisioni prese dagli arbitri.

Qualsiasi assistenza fornita da un arbitro non esime da queste responsabilità.

2.6 Spettatore

Gli spettatori sono tenuti a permettere che i tornei di *Disney Lorcana* TCG procedano senza essere disturbati dalla loro presenza. Qualsiasi persona fisicamente presente a un evento di *Disney Lorcana* TCG che non sia un Ufficiale di Torneo o che non stia attivamente partecipando in un match non ancora concluso è considerato uno Spettatore.

Si prevede che gli spettatori rimangano in silenzio e discreti mentre i match sono in corso. Se uno Spettatore osserva una violazione delle regole, deve chiedere ai giocatori di sospendere la partita mentre lo Spettatore avvisa un arbitro. Lo spettatore non deve rivelare alcun dettaglio della presunta violazione ai giocatori, ma deve invece riferire l'informazione all'arbitro in modo che la situazione possa essere affrontata correttamente.

I giocatori possono sempre chiedere che uno spettatore non osservi il loro match. Questa richiesta deve coinvolgere un arbitro. Gli Ufficiali di Torneo possono sempre limitare la possibilità per gli spettatori di osservare i match.

Nel caso di giocatori che necessitino di assistenza per eseguire le azioni di gioco o per maneggiare fisicamente le carte o altri oggetti del gioco, è possibile designare uno spettatore che assista quel giocatore. Questi spettatori possono fare semplici domande per chiarire le intenzioni del giocatore, ma non gli è permesso di offrire alcun consiglio strategico o di gioco.

2.7 Rappresentante di Trasmissione

I Rappresentanti di Trasmissione sono responsabili della supervisione di tutta la copertura dell'evento e della produzione dei contenuti. Sono responsabili della gestione e della supervisione della cronaca ufficiale dell'evento; della registrazione delle partite e delle riprese dell'evento; delle foto ai giocatori, all'evento e alla sede dell'evento; e della gestione di tutte le richieste di livestreaming. I Rappresentanti di Trasmissione sono tenuti a seguire tutte le politiche descritte nella sezione 4, "Trasmissione".

I Rappresentanti di Trasmissione possono essere presenti nei tornei Casual, Competitivi o Premier Play, ma è più comune siano presenti a livello Premier Play.

Ravensburger e i suoi partner possono utilizzare qualsiasi materiale raccolto dal Rappresentante della Trasmissione per scopi editoriali, di marketing o promozionali. La partecipazione all'evento in qualsiasi ruolo del torneo è implicito consenso a essere filmati, fotografati e registrati in questo modo.

A differenza dei match che non vengono trasmessi in diretta, i match trasmessi in diretta potrebbero essere soggetti a politiche aggiuntive e procedure diverse (come tempi di preparazione più lunghi per la copertura mediatica, uso di microfoni o cuffie, e cambi di posto a sedere). Prima della partita, il Rappresentante della Trasmissione o un membro del team dei Arbitri deve spiegare questi cambiamenti a tutte le parti coinvolte. I giocatori sono tenuti a collaborare e a rispettare tutte le istruzioni relative alla trasmissione.

SEZIONE 3: OPERAZIONI DEL TORNEO

3.1 Numero Minimo di Giocatori

Per essere considerato un torneo ufficiale *Disney Lorcana* TCG, un torneo deve avere un minimo di otto giocatori. Il torneo non è più formalmente approvato da Ravensburger e deve essere registrato come annullato se non sono presenti almeno otto partecipanti pronti a competere.

Solo i tornei ufficialmente riconosciuti e approvati da Ravensburger, come gli eventi Prerelease, i Set Championship e gli eventi autorizzati dagli Organizzatori di Torneo, sono soggetti a questo requisito. Questo requisito non si applica agli eventi informali che non fanno parte di queste attività.

Ci devono essere almeno otto partecipanti in qualsiasi torneo categorizzato col livello Competitivo o superiore.

3.2 Numero Minimo di Turni

Affinché un torneo sia considerato un torneo ufficiale *Disney Lorcana* TCG devono essere giocati almeno tre turni. Il torneo non è più formalmente approvato da Ravensburger e deve essere registrato come annullato se non vengono giocati almeno tre turni.

Solo i tornei ufficialmente riconosciuti e approvati da Ravensburger, come gli eventi Prerelease, i Set Championship e gli eventi autorizzati dagli Organizzatori di Torneo, sono soggetti a questo requisito. Questo requisito non si applica agli eventi informali che non fanno parte di queste attività.

Devono essere giocati almeno tre turni in qualsiasi torneo categorizzato col livello Competitivo o superiore.

Per una migliore esperienza di gioco, i tornei con più giocatori hanno più turni. Il numero raccomandato di turni da disputare in base al numero di giocatori al primo turno è il seguente:

Giocatori	Turni di Svizzera	Top Cut
8	3	Nessuno
9-16	4	Top 4
17-32	5	Top 8
33-64	6	Top 8
65 - 128	7	Top 8
129 - 226	8	Top 8
227+	9	Top 8

Il Top Cut è richiesto solo per i tornei di livello Competitivo e Premier Play.

3.3 Struttura di un Match

Tutti i tornei di *Disney Lorcana* TCG devono seguire le linee guida sulla Struttura di un Match elencate qui per ogni tipo di evento.

- Gioco Casual e Competitivo
 - *I tornei di Disney Lorcana* TCG di livello Casual e Competitivo possono utilizzare una varietà di Strutture di un Match per i loro eventi. Queste strutture dei match sono decise dall'Organizzatore di Torneo. Ravensburger incoraggia tutti gli eventi di livello Competitivo con 64 giocatori o più a utilizzare la Struttura di un Match del Premier Play riportata di seguito.
 - Nota che alcuni eventi, come i Set Championship, possono avere requisiti aggiuntivi per la Struttura di un Match al fine di essere considerati tornei formalmente approvati da Ravensburger.
 - Si raccomanda a tutti i tornei di livello Casual e Competitivo che utilizzano il formato Best of Three (Bo3) di seguire la Struttura di un Match del Premier Play.

- Premier Play
 - I tornei Premier Play di *Disney Lorcana* TCG si giocano utilizzando il formato Best of Three (Bo3). I giocatori disputeranno una serie di partite, fino a un massimo di tre, e il primo giocatore che vince due partite sarà dichiarato vincitore del match.
 - Tre (3) punti match vengono assegnati per ogni match vinto. Zero (0) punti match vengono assegnati per ogni match perso. Un (1) punto match viene assegnato per ogni match pareggiato.
 - Prima dell'inizio del match, e prima che qualsiasi azione abbia luogo nel match, i due giocatori nel match devono decidere casualmente quale giocatore ha la scelta di iniziare per primo o pescare per primo.
 - Può essere utilizzato qualsiasi metodo concordato tra le parti, come il lancio dei dadi o il lancio di una moneta. Se i giocatori non riescono a concordare un metodo, un Arbitro deciderà il metodo per la partita.
 - Il giocatore designato per prendere la decisione sceglierà se iniziare per primo o pescare per primo nella prima partita.
 - La decisione di giocare o pescare per primo nella prima partita o in qualsiasi partita di un match deve essere presa prima che entrambi i giocatori vedano la propria mano iniziale in quella partita.
 - Se un giocatore non riesce a decidere se giocare o pescare per primo, si presume che giochi per primo nella prima partita.
 - Il giocatore che gioca per primo in ogni partita non pesca una carta all'inizio del proprio primo turno.
 - Una volta che una partita è terminata, il giocatore che ha perso la partita più recente sceglie se giocare o pescare nella partita successiva del match.
 - Nei tornei Premier Play di *Disney Lorcana* TCG, possono esserci gironi a Eliminazione Diretta per i migliori giocatori dell'evento. Per i gironi a eliminazione diretta, i match vengono giocati utilizzando il formato Best of Three (Bo3). Per vincere il match, un giocatore deve vincere due delle tre partite del match.
 - Prima dell'inizio del match, e prima che qualsiasi azione abbia luogo nel match, il giocatore con il miglior piazzamento nei Turni di Svizzera sceglie se giocare o pescare per primo nella prima partita.
 - Una volta che una partita è terminata, il giocatore che ha perso la partita più recente sceglie se giocare o pescare per primo nella partita successiva del match.

- La decisione di giocare o pescare in ogni partita deve essere presa prima che entrambi i giocatori vedano la propria mano iniziale in ogni partita.
- Se un giocatore non riesce a decidere, si presume che giochi per primo nella partita successiva.
- I match vengono registrati in base al numero di partite vinte-perse-pareggiate. Qualsiasi partita pareggiata di comune accordo o non terminata viene registrata come pareggio nel match. Ad esempio, un match in cui un giocatore vince due partite di fila viene registrato come 2-0-0. Se un giocatore vince una partita del match e il tempo del turno finisce senza un vincitore dopo la procedura di fine turno, il match viene registrato come 1-0-1 a favore del giocatore che ha vinto una partita.
 - I gironi a Eliminazione Diretta possono avere procedure di fine turno diverse.

3.4 Procedure di un Match

Pre-partita

- Prima che una partita inizi, i giocatori decidono innanzitutto chi sceglierà di giocare per primo o pescare per primo, come descritto nella sezione 3.3. Ogni giocatore mescola il proprio mazzo. Poi, ogni giocatore offre il proprio mazzo all'avversario, che ha la possibilità di mescolare o tagliare ulteriormente il mazzo. Una volta completato questo passaggio, ogni giocatore pesca la propria mano iniziale di sette carte.
 - Per ogni partita di un match, ogni giocatore ha una opportunità di modificare la propria mano prima che avvenga qualsiasi azione. Per una spiegazione più dettagliata, consulta le Regole Complete di *Disney Lorcana* TCG, che si trovano [qui](#).
- **Pile Counting (Conteggio delle Pile)**
 - Il Pile Counting (Conteggio delle Pile) è un metodo che alcuni giocatori usano per verificare il numero esatto di carte nel proprio mazzo. Nei tornei di *Disney Lorcana* TCG, il Pile Counting è consentito alle seguenti condizioni.
 - Deve essere effettuato prima di mescolare.
 - Può essere effettuato solo prima dell'inizio di ogni partita, non durante o dopo che il gioco è iniziato. Il Pile Counting può essere effettuato solo una volta per partita.
 - Non deve essere usato per manipolare il mazzo in alcun modo.
 - Una volta che il giocatore ha terminato il conteggio per la partita che sta per iniziare, deve mescolare il proprio mazzo e dare all'avversario la possibilità di mescolare ulteriormente o tagliare il mazzo.

Una volta completato questo processo, il primo giocatore inizia il suo primo turno. Non pescherà una carta durante la loro Fase di Inizio Turno per questo turno. Per una spiegazione più dettagliata, consulta le Regole Complete di *Disney Lorcana* TCG, che si trovano [qui](#).

Fine del Match

Al termine di un match, è responsabilità di entrambi i giocatori verificare il risultato del match e assicurarsi che venga correttamente comunicato all'Organizzatore del Torneo utilizzando il metodo di registrazione concordato. Questo può avvenire tramite foglietti compilati col risultato o piattaforme digitali come il Ravensburger Play Hub.

Prima di inviare i risultati, i giocatori devono verificare che il vincitore e gli esiti del match (2-0-0, 2-1-0, 1-1-1, 0-0-3) siano corretti. Entrambi i giocatori devono confermare il risultato all'Arbitro o all'Organizzatore del Torneo quando richiesto.

L'Organizzatore del Torneo deve essere immediatamente informato di eventuali controversie o risultati mancanti. I giocatori che non comunicano correttamente il risultato di una sfida potrebbero causare disagi al torneo. Possono essere assegnate penalità per risultati errati, inclusi un match perso o la squalifica.

Quando viene chiamato il tempo in un turno, tutte le partite ancora in corso passeranno immediatamente alla procedura di fine match, come segue.

- Il giocatore attivo termina il proprio turno. Questo viene chiamato turno 0 e non conta nei cinque turni totali rimanenti nella partita.
- Dopo quel turno, rimangono cinque turni totali nella partita.
- Indipendentemente da chi sia il giocatore di turno, ogni turno giocato dopo il turno in cui è stato chiamato il tempo conta nei cinque turni totali. Questo spesso si traduce in due turni per il giocatore attivo quando è stato chiamato il tempo e tre turni per il giocatore inattivo.
- Se la partita termina durante questi turni, il match viene registrato seguendo le normali regole.
- Se alla fine del quinto turno nessuno dei due giocatori ha vinto la partita e un giocatore ha più vittorie dell'altro, quel giocatore vince il match. Le partite non terminate vengono registrate come pareggi.
- Turni di Svizzera: Se nessun giocatore ha vinto la partita alla fine del quinto turno, assegna i punti match come descritto nella sezione 3.3, "Struttura di un Match." Il match è un pareggio se, alla fine del quinto turno, nessun giocatore ha vinto alcuna partita o se i giocatori hanno vinto lo stesso numero di partite.
- Turni a Eliminazione Diretta: Quando viene chiamato il tempo nel turno, se un giocatore ha più partite vinte rispetto all'avversario, vince il match. Se entrambi i giocatori sono in parità per partite vinte, giocano cinque turni aggiuntivi. È possibile che debba essere iniziata una nuova partita per completare questi cinque turni aggiuntivi, se non è già in corso una. Se nessun giocatore ha vinto la partita alla fine del quinto turno e entrambi i giocatori hanno lo

stesso numero partite vinte, il giocatore con il totale di leggenda più alto vince il match. Se i giocatori hanno lo stesso numero di vittorie e la stessa leggenda, la partita continua finché un giocatore non ha più leggenda dell'altro. In questo caso, il giocatore con la leggenda più alta vince immediatamente la partita.

3.5 Sequenziamento Non-Ordinato

I giocatori possono eseguire una serie di azioni che, pur non essendo nell'ordine corretto, portano allo stesso stato di gioco legale che si sarebbe ottenuto eseguendo le azioni nell'ordine corretto. Tale sequenziamento non-ordinato è consentito, con le seguenti restrizioni.

- Tutte le azioni intraprese devono essere legali.
- Qualsiasi azione non ordinata eseguita non può influenzare altre azioni in modi diversi a causa dell'ordine delle operazioni.
- Questo non può essere usato per ottenere alcun tipo di informazione dall'avversario.

Ad esempio, un giocatore che impegna le sue carte inchiostro prima di rivelare la carta che intende giocare, pur non seguendo tecnicamente l'ordine corretto, arriva comunque alla fine allo stato legale di una carta che sta giocando. Tuttavia, se un giocatore ha un effetto in gioco che dice: “All'inizio del tuo turno, scarta una carta”, e pesca la carta di turno e poi cerca di scartare quella carta, il sequenziamento non-ordinato non si applica. Questo perché l'azione di scartare una carta influenzerebbe un insieme diverso di carte a seconda dell'ordine delle azioni. In questo caso, potrebbe essere appropriata un'azione correttiva.

I giocatori devono prestare attenzione quando applicano il sequenziamento non-ordinato, poiché non copre alcuni Inneschi Mancati.

3.6 Pareggi Intenzionali e Concessioni

Un giocatore può concedere una partita o un match non completato in qualsiasi momento. Quel giocatore perde immediatamente la partita e, se applicabile, il match passa alla partita successiva.

Un giocatore che si rifiuta di giocare un match è considerato come se lo avesse concesso.

I giocatori non possono chiedere agli avversari di concedere una partita. I giocatori non possono, implicitamente o esplicitamente, offrire o accettare alcuna ricompensa o incentivo in cambio di una concessione. I giocatori a cui viene fatta tale offerta devono chiamare un arbitro e segnalare l'offerta.

In qualsiasi momento prima della fine di un match, i giocatori possono accordarsi per un pareggio intenzionale (0-0-3) del match. Un giocatore può richiedere un pareggio intenzionale solo una volta per match e non può, implicitamente o esplicitamente, offrire o accettare alcuna ricompensa o incentivo in cambio di un pareggio intenzionale. I giocatori a cui viene fatta tale offerta devono chiamare un arbitro e segnalare l'offerta.

3.6 Registrazione del Mazzo

I giocatori nei tornei Competitivi e Premier Play di *Disney Lorcana* TCG devono registrare i loro mazzi.

Per un torneo Constructed, i giocatori devono consegnare la lista del mazzo tramite Ravensburger Play Hub o con una lista cartacea, seguendo le istruzioni dell'Organizzatore del Torneo.

L'Organizzatore del Torneo comunicherà la scadenza per l'invio delle liste dei mazzi. Se non viene comunicata una scadenza, le liste dei mazzi dovranno essere consegnate prima della creazione del primo turno.

Per un torneo Limited, i giocatori compileranno una lista del mazzo come parte della costruzione del mazzo. Queste liste dei mazzi devono essere fornite a un Ufficiale del Torneo entro la fine della costruzione del mazzo. L'Elenco delle Carte dei Set di *Disney Lorcana* TCG si trovano nella pagina delle Risorse di *Disney Lorcana* TCG, [qui](#).

I giocatori possono richiedere di vedere la propria lista del mazzo tra un match e l'altro. Queste richieste saranno accolte quando possibile.

Le liste dei mazzi sono considerate la prova definitiva di quali carte il giocatore intendesse giocare. I giocatori devono prestare attenzione a usare i nomi completi delle carte, poiché molte carte personaggio hanno nomi simili.

Si consiglia, ma non è obbligatorio, di utilizzare il foglio ufficiale di registrazione mazzo per fornire la lista del mazzo. Il Foglio di Registrazione Mazzo per *Disney Lorcana* TCG si trova nella pagina delle Risorse di *Disney Lorcana* TCG, [qui](#).

3.8 Controlli del Mazzo

Gli arbitro nei tornei Competitivi e Premier Play eseguiranno Controlli del Mazzo quando possibile. I mazzi dovrebbero essere controllati dopo che è stato completato il processo di mescolamento, ma prima che vengano pescate le mani iniziali. I Controlli del Mazzo hanno lo scopo di verificare che i giocatori stiano giocando le carte corrette come registrate sulla loro lista del mazzo.

Per i tornei Competitivi, ci si aspetta che gli Organizzatori del Torneo controllino quanti più mazzi possibile durante l'evento. Per i tornei Premier Play, ci si aspetta che almeno il 10% dei mazzi venga controllato, ed è raccomandato che l'Organizzatore del Torneo controlli quanti più mazzi possibile durante l'evento.

I Controlli del Mazzo possono avvenire in qualsiasi momento durante un torneo.

3.9 Abbandono di un Torneo

Un giocatore può abbandonare il torneo in qualsiasi momento. I giocatori sono tenuti ad abbandonare tramite Ravensburger Play Hub o informando un Arbitro o un Refertista. Se il giocatore è abbinato a un match quando viene fatta la richiesta di abbandono, quel giocatore è considerato come se avesse concesso tutte le partite di quel match. I giocatori che non si presentano al loro match saranno esclusi dal torneo a meno che non informino un Arbitro o un Refertista prima che il turno finisca.

Se un giocatore abbandona durante un torneo Limited, conserva tutte le carte fornitegli dall'Organizzatore del Torneo per partecipare all'evento. Sono comprese le bustine aperte e quelle parzialmente draftate.

3.10 Accessori Consentiti

I giocatori possono utilizzare accessori personali durante i tornei purché seguano le linee guida riportate di seguito. Gli accessori non devono mostrare contenuti offensivi, espliciti o comunque inappropriati. Immagini violente, sessualmente provocatorie o di natura discriminatoria non sono permesse.

L'Organizzatore del Torneo può, in qualsiasi momento, approvare o non approvare qualsiasi accessorio e richiedere a un giocatore di utilizzare accessori diversi. I giocatori possono ricevere un match perso o essere squalificati dal torneo per non aver rispettato tale richiesta.

Gli accessori consentiti sono i seguenti.

- Tappetini da Gioco
 - Tappetini da Gioco ufficiali di *Disney Lorcana* TCG OPPURE qualsiasi Tappetino da Gioco che segua le linee guida di questa sezione
 - Tutti i tappetini da gioco devono essere puliti, poggiare piatti sul tavolo e non interferire con il gameplay.

- **Bustine Protettive per il Mazzo**
 - Bustine Protettive ufficiali di *Disney Lorcana* TCG OPPURE qualsiasi bustine protettive che seguano le linee guida di questa sezione
 - Tutte le bustine protettive non devono essere riflettenti, danneggiate o segnate.
 - Ogni bustina protettiva deve racchiudere una singola carta completamente.
 - Tutte le bustine protettive devono essere della stessa dimensione, colore e stile.
 - Tutte le bustine protettive devono avere il retro completamente opaco.

È ammesso l'utilizzo di bustine protettive interne ed esterne, a condizione che siano rispettate tutte le altre regole per le bustine protettive, con l'eccezione di un dorso completamente opaco.

Se le buste protettive devono essere cambiate per un problema non urgente riscontrato durante un match, gli Ufficiali del Torneo possono consentire la sostituzione tra una partita e l'altra o dopo che il match in corso è terminato.

- **Dadi**
 - Dadi ufficiali di *Disney Lorcana* TCG OPPURE dadi che seguano le linee guida di questa sezione
 - Dadi poliedrici senza marca
 - Tutti i dadi devono essere in buone condizioni e avere numeri facilmente leggibili.
- **Contatori Leggenda**
 - Segnalini Leggenda ufficiali di *Disney Lorcana* TCG
 - *Companion App del Gioco di Carte Collezionabili Disney Lorcana*
 - Si possono usare Segnalini Leggenda personalizzati, ma devono essere oggetti facilmente leggibili e non possono essere ingannevoli o confondere i giocatori o gli Ufficiali del Torneo.
 - Si possono utilizzare metodi scritti per tenere traccia della Leggenda, purché siano consentiti dalle linee guida della Sezione 5.2.
- **Deck Box e Contenitori**
 - Deck Box e Contenitori ufficiali di *Disney Lorcana* TCG OPPURE Deck Box e Contenitori che seguano le linee guida di questa sezione
 - I Deck Box e i Contenitori possono essere utilizzati per conservare i mazzi tra le partite e i match, ma non possono essere usati durante il gioco, tranne che per accedere a un altro accessorio consentito.
- **Carte con Illustrazione Alterata**
 - Le carte che presentano un qualsiasi tipo di alterazione possono essere utilizzate solo durante tornei Casual. Queste carte non possono offrire alcun vantaggio competitivo o strategico né includere riferimenti ad altri giochi di carte collezionabili o contenuti inappropriati, come specificato in questa sezione.
 - I tornei Competitivi e Premier Play utilizzano solo carte ufficiali non alterate di *Disney Lorcana* TCG. Le carte con firme possono comunque essere utilizzate

purché la loro illustrazione non sia alterata in alcun modo e rispettino le linee guida di questo documento.

3.11 Tempo Aggiuntivo

Se un Ufficiale di Torneo mette in pausa una partita per più di 1 minuto mentre turno viene giocato, deve concedere tempo aggiuntivo pari al tempo in cui la partita è rimasta in pausa. Per i controlli del mazzo, il tempo aggiuntivo deve essere pari al tempo impiegato per effettuare il controllo maggiorato di 3 minuti.

SEZIONE 4: TRASMISSIONE

4.1 Diritti dell'Organizzatore del Torneo

L'Organizzatore del Torneo può collaborare con i Rappresentanti della Trasmissione per trasmettere in televisione, in streaming, filmare, fotografare, registrare o trasmettere qualsiasi parte degli eventi descritti in questo regolamento. I contenuti risultanti possono essere utilizzati per qualsiasi scopo, incluso ma non limitato a marketing e promozione dell'evento, dell'Organizzatore del Torneo, di *Disney Lorcana TCG* o di altri eventi.

4.2 Consenso all'Utilizzo dell'Immagine del Giocatore

Partecipando a qualsiasi evento coperto da questo documento, i giocatori acconsentono a permettere agli Organizzatori del Torneo e ai Rappresentanti della Trasmissione di registrare, utilizzare e riprodurre il loro nome, immagine, voce, gameplay e marchi o loghi correlati su qualsiasi tipo di media. Ciò include fotografie, video, audio, trasmissioni in diretta o registrate e materiali promozionali digitali e stampati in qualsiasi formato.

Questo consenso è valido a livello globale e sarà utilizzato per promuovere il marketing e la documentazione del gioco organizzato di *Disney Lorcana TCG*.

Per eventi non trasmessi o tornei locali, i giocatori possono informare l'Organizzatore del Torneo prima dell'inizio dell'evento se non desiderano essere fotografati, filmati o registrati. Saranno fatti sforzi ragionevoli per soddisfare tali richieste; tuttavia, tali accorgimenti potrebbero limitare la partecipazione dei giocatori a partite in evidenza o ad altre opportunità promozionali.

SEZIONE 5: INFORMAZIONI E COMUNICAZIONE

5.1 Disposizione di Gioco

Durante tutti i tornei di *Disney Lorcana TCG*, i giocatori sono tenuti a mantenere una disposizione di gioco chiara e coerente per garantire il fair play e la chiarezza sia per i giocatori che per gli Ufficiali del Torneo.

- I personaggi, gli oggetti e i luoghi devono essere posizionati davanti al calamaio del loro giocatore. I personaggi che si sono spostati nei luoghi devono essere chiaramente identificati come presenti nel luogo in cui si sono spostati.
- Il calamaio di un giocatore non deve necessariamente essere posizionato vicino al bordo del tavolo; può essere posizionato a sinistra, a destra o più indietro nell'area di gioco, purché personaggi, oggetti e luoghi siano sempre posizionati davanti al calamaio dal punto di vista dell'avversario.
- La Disposizione di Gioco deve rimanere chiara e inequivocabile per tutta la partita e non deve disturbare il gioco né generare incertezze sullo stato attuale della partita.

A condizione che la Disposizione di Gioco sia chiara e comprensibile per tutti i giocatori e gli Ufficiali del Torneo, i giocatori che necessitano di accorgimenti aggiuntivi a causa di età, disabilità o altre esigenze di accessibilità, possono adattare la propria Disposizione di Gioco. Se è necessario un qualsiasi accorgimento, i giocatori devono richiedere assistenza a un Ufficiale di Torneo o a un Arbitro, che può aiutare a creare una Disposizione di Gioco chiara e facilmente accessibile.

5.2 Appunti e Tracciamento delle Informazioni

I giocatori possono usare segnalini per tenere traccia solo delle proprie informazioni di gioco pubbliche. I giocatori non possono tenere traccia di nessuna informazione dei loro avversari, sia pubblica che privata. Ad esempio, un giocatore può usare segnalini per ricordarsi di ottenere leggenda da un particolare luogo o che un personaggio non può essere preparato all'inizio del suo prossimo turno. Non è permessa nessuna rappresentazione numerica di alcun tipo su un segnalino per tenere traccia di informazioni di gioco diverse dal danno.

I giocatori sono incoraggiati a tenere traccia per iscritto dei totali di leggenda, ma non è permesso prendere nessun altro tipo di appunti durante un match. Consultare appunti esterni durante un match è considerato Assistenza Esterna. Per ulteriori informazioni sull'Assistenza Esterna, consultare le Linee Guida sulle Sanzioni di Gioco di *Disney Lorcana* TCG, disponibili nella pagina delle Risorse di *Disney Lorcana* TCG, che si trova [qui](#).

L'Assistenza Esterna può includere, ma non è limitata a, prendere nota delle carte del calamaio man mano che vengono rivelate, usare dadi per indicare i costi in inchiostro delle carte rivelate, e usare altri dispositivi o processi per creare qualsiasi tipo di registrazione delle informazioni di gioco. Un Ufficiale di Torneo deciderà in via definitiva se è stata fatta una qualsiasi forma di annotazione.

I giocatori non possono prendere o consultare appunti durante un Draft o durante la Costruzione di un Mazzo Limited.

5.3 Dispositivi Elettronici

L'uso di dispositivi elettronici come smartphone, tablet e smartwatch agli eventi *Disney Lorcana* TCG è consentito purché tutti i dispositivi siano sempre ben visibili a entrambi i giocatori del

match. L'utilizzo della Companion app di *Disney Lorcana* TCG per tenere traccia della leggenda e consultare il database delle carte sono esempi di utilizzo consentito.

I giocatori possono usare il proprio dispositivo elettronico per motivi privati come inviare messaggi, fare una chiamata o navigare, dopo aver prima informato un Arbitro, che provvederà ad accordare la richiesta. A discrezione del giudice, verranno assegnate penalità come ammonizioni, match perso o squalifica dal torneo a qualsiasi giocatore che non rispetti queste linee guida o tenti di nascondere l'uso di un dispositivo.

5.4 Informazioni di Gioco

Ci sono due tipi di informazioni in *Disney Lorcana* TCG: pubbliche e nascoste. Un'informazione è considerata nascosta se esiste in una qualsiasi zona a faccia in giù. Anche se la mano non è una zona a faccia in giù, è considerata un'informazione nascosta all'avversario. Le informazioni in qualsiasi altra zona sono considerate pubbliche.

Ai giocatori è consentito conoscere lo stato, le caratteristiche e il contenuto di qualsiasi zona pubblica o di qualsiasi carta in una zona pubblica. Ai giocatori è consentito conoscere solo il numero di carte presenti in una zona nascosta.

Se un'informazione nascosta viene rivelata all'avversario, è considerata un'informazione pubblica mentre viene rivelata. I giocatori sono tenuti a evitare che le informazioni nascoste vengano rivelate agli altri giocatori.

Durante le partite, i giocatori sono tenuti a comunicare apertamente con i loro avversari.

Quando si aggiunge una carta al proprio calamaio tramite la normale azione una volta per turno, il giocatore che aggiunge la carta deve assicurarsi che l'avversario sia a conoscenza di quale carta viene aggiunta, anche annunciandone il nome completo. L'avversario deve poter verificare che la carta abbia l'icona calamaio intorno al costo.

Lo stato attuale di qualsiasi carta in gioco (impegnata o preparata, danni segnati, se l'inchiostro della carta è asciutto, ecc.) deve essere comunicato completamente e correttamente dal giocatore di quella carta ogni volta che viene richiesto da un altro giocatore.

Le carte impegnate devono essere ruotate di circa novanta gradi per indicare il loro stato. Le carte preparate devono essere in posizione verticale. Un giocatore può scegliere di impegnare le proprie carte in senso orario o antiorario, se lo desidera, ma deve essere coerente con tutte le sue carte.

I guadagni e le perdite di leggenda devono sempre essere annunciati e devono includere il nuovo totale di leggenda dopo il cambiamento di leggenda per quel giocatore. In questo modo si garantisce che entrambi i giocatori comprendano appieno l'attuale punteggio di leggenda e che eventuali discrepanze possano essere individuate e risolte al più presto, probabilmente con l'aiuto di un Arbitro.

I giocatori sono tenuti a mantenere uno stato di gioco chiaro ogni volta che è possibile. Questo include segnalare gli effetti obbligatori ogni volta che si verificano, anche se provengono da una carta dell'avversario. Ai fini di questa regola, un "effetto obbligatorio" è quello che non include la parola "può" ("may" in inglese) nel suo testo. Ricordare a un giocatore un effetto "può" non è obbligatorio, ma i giocatori sono incoraggiati a ricordare agli avversari questi effetti per favorire un'esperienza di gioco il più possibile positiva per tutti i partecipanti.

5.5 Calamaio

I giocatori sono tenuti a mantenere le carte nel calamaio distinte e separate da tutte le altre carte a faccia in giù che possono trovarsi sul tavolo. In caso di confusione su quali carte si trovino nel calamaio di un giocatore, questi deve chiamare immediatamente un Arbitro in modo da poter rimediare all'errore. Inoltre, tutte le carte preparate nel calamaio di un giocatore devono essere orientate nella stessa direzione l'una rispetto all'altra; lo stesso deve valere anche per le carte impegnate nel calamaio di quel giocatore.

A un giocatore è consentito di lasciare l'ultima carta che ha aggiunto al suo calamaio a faccia in su durante il turno in cui è stata aggiunta. Una volta che quel turno è terminato, il giocatore deve girarla (e deve girare ogni altra carta a faccia in su nel calamaio) a faccia in giù.

5.6 Nomi e Descrizioni delle Carte

Alcune abilità delle carte in *Disney Lorcana* TCG richiedono che un giocatore nomini una carta. Dichiarare il nome esatto stampato di una carta *Disney Lorcana* TCG è il metodo preferibile e più accurato. Tuttavia, se un giocatore non riesce a ricordare il nome esatto, può fornire una descrizione che possa ragionevolmente identificare una sola carta di *Disney Lorcana* TCG.

Possono essere nominate o descritte solo carte di *Disney Lorcana* TCG.

Nei casi in cui il nome o la descrizione di una carta non siano chiari, i giocatori devono chiamare immediatamente un arbitro. Gli arbitri hanno definitiva autorità nel determinare se una descrizione sia sufficientemente specifica per soddisfare i requisiti dell'abilità. I giocatori sono incoraggiati a risolvere qualsiasi incertezza con l'assistenza degli arbitri.

- Accettabile
 - “Stitch” oppure “Il personaggio che ti permette di impegnare i personaggi che giochi che hanno un costo di 2 o meno inchiostro”
- Non accettabile
 - “Quella carta con la chitarra sopra” oppure “La carta blu”

SEZIONE 6: LIMITI DI TEMPO

6.1 Limiti di Tempo Generali del Torneo

Il limite di tempo per un turno di svizzera è di almeno 50 minuti, con un massimo raccomandato di 60 minuti.

Si raccomanda che tutti i match nei turni a eliminazione diretta siano senza limite di tempo. Se è necessario imporre un limite di tempo a causa di vincoli di disponibilità della sede del torneo, il limite di tempo dovrebbe essere di almeno 70 minuti e dovrebbe essere annunciato prima dell'inizio della parte a eliminazione diretta dell'evento. Se l'intero evento è a eliminazione diretta e deve essere imposto un limite di tempo a causa di vincoli di disponibilità della sede del torneo, il limite di tempo dovrebbe essere di almeno 50 minuti, con un massimo raccomandato di 60 minuti.

Se tutti i match terminano prima dello scadere del tempo limite di un turno, il Primo Arbitro può decidere di iniziare il turno successivo in anticipo. I giocatori che arrivano al turno successivo dopo che è iniziato ma prima di quando il turno precedente sarebbe dovuto terminare non dovrebbero ricevere penalità per arrivo in ritardo.

6.2 Limiti di Tempo per Tornei Limited

I limiti di tempo per la costruzione e la registrazione del mazzo, se utilizzati, negli eventi Competitivi o Premier Play sono i seguenti.

- Costruzione mazzo Sealed: 30 minuti
- Registrazione del pool di carte per mazzo Sealed: 20 minuti
- Costruzione mazzo Preconstructed: 10 minuti
- Costruzione e registrazione del mazzo Draft, combinate: 25 minuti

I limiti di tempo per le singole scelte del Draft, se utilizzati, negli eventi Competitivi o Premier Play sono i seguenti.

- 12 carte rimanenti: 30 secondi
- 11 carte rimanenti: 25 secondi
- 10 carte rimanenti: 25 secondi
- 9 carte rimanenti: 20 secondi
- 8 carte rimanenti: 20 secondi
- 7 carte rimanenti: 15 secondi
- 6 carte rimanenti: 10 secondi
- 5 carte rimanenti: 10 secondi
- 4 carte rimanenti: 5 secondi
- 3 carte rimanenti: 4 secondi
- 2 carte rimanenti: 3 secondi

Per le scelte del Draft, i giocatori possono esaminare le proprie carte per 30 secondi dopo che il primo pacchetto è stato aperto, aumentando di 15 secondi dopo ogni pacchetto successivo.

SEZIONE 7: COMPORTAMENTO DEL GIOCATORE

7.1 Comportamento Vietato

Per garantire un ambiente sicuro, equo e inclusivo per tutti i giocatori, i seguenti comportamenti sono severamente vietati in tutti gli eventi *Disney Lorcana* TCG, indipendentemente dalla loro portata o dal contesto.

- Scommettere denaro o qualsiasi cosa di valore sull'esito dei match o degli eventi.
- Uso, possesso o distribuzione di sostanze illegali.
- Consumo o possesso di alcol.
- Comportamento antisportivo, incluso comportamento irrispettoso o di disturbo verso giocatori, ospiti, Ufficiali di Torneo, Arbitri, spettatori o verso il pubblico.
- Collusione, incluso accordarsi per manipolare i risultati dei match o condividere i premi.
- Molestie, incluse molestie sessuali, linguaggio discriminatorio, intimidazione e qualsiasi comportamento che faccia sentire gli altri in pericolo, sgraditi o a disagio.

Le violazioni di questa politica possono comportare penalità che vanno da ammonizioni alla rimozione dall'evento e potenziale sospensione da futuri eventi di gioco organizzato, a discrezione dell'Organizzatore del Torneo.

Per ulteriori informazioni sui Comportamenti Vietati, consulta le Linee Guida sulle Sanzioni di Gioco di *Disney Lorcana* TCG, disponibili nella pagina delle Risorse di *Disney Lorcana* TCG, che si trova [qui](#).

7.2 Sponsor e Squadre

Gli sponsor o le squadre di giocatori sono soggetti a previa approvazione e valutazione discrezionale da parte dell'Organizzatore del Torneo per poter essere rappresentati come sponsor o squadre in qualsiasi evento *Disney Lorcana* TCG. Un Organizzatore di Torneo può rifiutare qualsiasi proposta di sponsorizzazione di un giocatore rappresentato a un evento.

Sono severamente vietati sponsor o squadre coinvolti nell'uso, nel consumo o nella promozione di quanto segue:

- Gioco d'azzardo
- Farmaci
- Pornografia
- Armi da fuoco
- Alcol
- Tabacco o cannabis
- Attività illegali

7.3 Interviste e Altri Contenuti

Durante un evento, ai giocatori può essere chiesto dall'Organizzatore del Torneo o dal Rappresentante della Trasmissione di partecipare a interviste o contenuti aggiuntivi, inclusi ma non limitati a video, audio, interviste scritte, contenuti per i social media o contenuti promozionali. Se interpellati, i giocatori sono tenuti a fare del loro meglio per collaborare e partecipare in modo rispettoso, seguendo qualsiasi indicazione ragionevole fornita dall'Organizzatore del Torneo.

La partecipazione ai contenuti ha lo scopo di mettere in risalto l'esperienza del giocatore e promuovere la comunità di *Disney Lorcana* TCG. Sebbene la partecipazione non sia obbligatoria, il rifiuto di partecipare senza motivo potrebbe influire sulla partecipazione a future opportunità di contenuti o contenuti promozionali a discrezione dell'Organizzatore del Torneo.

I giocatori non possono rifiutare di essere trasmessi come parte di un match in evidenza.

Durante la partecipazione a interviste, match in evidenza o altri contenuti, l'abbigliamento dei giocatori deve seguire queste linee guida.

-
- L'abbigliamento deve essere ordinato, pulito e appropriato per la trasmissione.
 - I giocatori dovrebbero evitare abbigliamento casual come pigiami, vestiti strappati, ecc.
 - I giocatori non devono indossare abbigliamento che includa o promuova:
 - Gesti offensivi o inappropriati
 - Riferimenti ad alcol, tabacco o droghe
 - Discorsi d'odio o messaggi discriminatori
 - Abbigliamento sessualmente provocante o succinto
 - Loghi, marchi o promozioni di proprietà non Disney che sono in conflitto con i termini dell'evento
-

- Qualsiasi articolo o abbigliamento di una squadra sponsorizzata
 - Loghi di sponsor di terze parti
-

La decisione finale sull'abbigliamento spetta all'Organizzatore del Torneo o al Rappresentante della Trasmissione.

SEZIONE 8: INFORMAZIONI DI VIAGGIO

8.1 Documentazione di Viaggio e Alloggi

I giocatori sono autonomamente responsabili dell'ottenimento e del mantenimento di tutta la documentazione di viaggio necessaria per partecipare agli eventi *Disney Lorcana* TCG, inclusi passaporti, permessi di viaggio e visti d'ingresso. È obbligo del giocatore assicurarsi che questi documenti siano validi e ottenuti per tempo.

Gli Organizzatori del Torneo possono fornire informazioni utili per ottenere la documentazione di viaggio, ma la responsabilità di procurarsi o ottenere i documenti necessari è del giocatore. Gli Organizzatori del Torneo non sono responsabili per eventuali spese, ritardi o squalifiche causate da credenziali di viaggio incomplete o rifiutate. La mancata acquisizione della documentazione di viaggio necessaria potrebbe comportare la perdita dell'invito di un giocatore a un evento *Disney Lorcana* TCG.

Gli Organizzatori del Torneo possono fornire ai giocatori assistenza per le spese di viaggio, come biglietti aerei, camere d'albergo o indennità di viaggio per inviti ufficiali. I giocatori che beneficiano di questa assistenza di viaggio devono rispettare tutte le scadenze, le regole e la documentazione fornite dall'Organizzatore del Torneo.

8.2 Sostituzione di un Giocatore/Riserve

Se un giocatore non può partecipare a un evento su invito a causa della Documentazione di Viaggio, Alloggio o altri motivi, oppure se un giocatore viene squalificato o rinuncia al viaggio per qualsiasi motivo, l'Organizzatore del Torneo può sostituirlo con un altro giocatore. Al nuovo giocatore vengono assegnati l'Alloggio, la situazione corrente nel torneo e/o i premi collegati alla situazione corrente del giocatore originale.

SEZIONE 9: PREMI

9.1 Premi Ottenuti

I premi assegnati nei tornei *Disney Lorcana* TCG sono subordinati al rispetto di tutte le regole del torneo. Per essere idonei a ricevere premi, i giocatori devono:

- Soddisfare tutte le condizioni di idoneità e qualsiasi restrizione aggiuntiva specificata dall'Organizzatore del Torneo;

- Rispettare tutte le normative, linee guida e politiche di comportamento dell'evento durante la partecipazione all'evento; e
- Compilare tutta la documentazione necessaria richiesta dall'Organizzatore del Torneo (come liberatorie o identificazione).

A discrezione dell'Organizzatore del Torneo, un giocatore può essere considerato escluso dalla vincita del premio se viene squalificato o dichiarato non idoneo, oppure se non risponde all'Organizzatore del Torneo o non invia la documentazione richiesta entro il termine stabilito dall'Organizzatore del Torneo, che deve essere entro 90 giorni dalla conclusione dell'evento.