



Turnierregeln

Zuletzt aktualisiert 9.9.2025*

Einleitung

Ravensburger und das *Disney Lorcana* TCG OP-Team bemühen sich um eine einladende, offene, unterstützende und sichere Umgebung für alle Spieler auf Veranstaltungen. Ein Teil dieser Arbeit besteht darin, Regeln und Standards für Turnierrollen, Abläufe und Spielverfahren festzulegen.

Alle Turnierteilnehmer verpflichten sich, die in diesem Dokument aufgeführten Regeln zu befolgen. Bei Nichteinhaltung dieser Regeln können Korrekturmaßnahmen ergriffen werden. Weitere relevante Dokumente, denen **alle** Teilnehmer folgen müssen, sind auf der *Disney Lorcana* TCG Ressourcen-Seite [hier](#) verfügbar. Diese Dokumente beinhalten:

- *Disney Lorcana* TCG Umfassendes Regelwerk
- *Disney Lorcana* TCG Richtlinien zur Spielkorrektur
- *Disney Lorcana* TCG Organized Play Richtlinie zu Vielfalt & Inklusion
- *Disney Lorcana* TCG Community-Kodex
- Wir begrüßen konstruktives Feedback und Vorschläge zu diesem Dokument. Bitte kontaktiere uns unter LorcanaOPGSA@ravensburger.de, um Deine Informationen bereitzustellen.

INHALT

1. TURNIERDEFINITIONEN

- 1.1.** Turnierarten
- 1.2.** Turnierstufen
- 1.3.** Turnierformate
 - 1.3.1.** Constructed-Turnierformate
 - 1.3.2.** Limited Turnierformate
 - 1.3.2.1.** Preconstructed
 - 1.3.2.2.** Sealed
 - 1.3.2.3.** Pack Rush
 - 1.3.2.4.** Draft
- 1.4.** Turnierrollen
- 1.5.** Teilnahmeberechtigte Spieler und Turnierorganisatoren
- 1.6.** Set-Legalität und Rotation
 - 1.6.1.** Rotationsliste
 - 1.6.2.** Gesperrte Karten

2. TURNIERROLLEN

- 2.1.** Turnierorganisator
- 2.2.** Head Judge
- 2.3.** Judges
- 2.4.** Punkterichter
- 2.5.** Spieler
- 2.6.** Zuschauer
- 2.7.** Broadcast-Vertreter

3. TURNIERABLAUF

- 3.1.** Minimale Spielerzahl
- 3.2.** Minimale Rundenzahl
- 3.3.** Spielstruktur
- 3.4.** Spielablauf
- 3.5.** Außerhalb-der-Reihenfolge-Abläufe
- 3.6.** Absichtliche Unentschieden und Aufgaben
- 3.7.** Deck Registrierung
- 3.8.** Decküberprüfungen

3.9. Aus einem Turnier aussteigen

3.10. Zugelassenes Zubehör

3.11. Zeitverlängerungen

4. BROADCAST

4.1. Rechte des Turnierveranstalters

4.2. Einwilligung zur Spielerabbildung

5. INFORMATION UND KOMMUNIKATION

5.1. Spielaufbau

5.2. Notizen und Informationsverfolgung

5.3. Elektronische Geräte

5.4. Informationen im Spiel

5.5. Tintenvorrat

5.6. Kartennamen und Beschreibungen

6. ZEITLIMITS

6.1. Allgemeine Zeitbegrenzungen für Turniere

6.2. Zeitbegrenzungen für Turniere im Limited-Format

7. SPIELERVERHALTEN

7.1. Verbotenes Verhalten

7.2. Sponsoren und Teams

7.3. Interviews und andere Inhalte

8. REISEINFORMATIONEN

8.1. Reisedokumentation und Unterkünfte

8.2. Spielerersatz/Alternativen

9. PREISE

9.1. Erhaltene Preise

ABSCHNITT 1: TURNIERDEFINITIONEN

1.1 Turnierarten

Disney Lorcana TCG-Turniere werden in zwei Typen unterteilt: Constructed und Limited.

Constructed-Turniere werden mit Decks gespielt, die die Spieler vor Beginn des Turniers zusammengestellt haben. Jeder Spieler ist dafür verantwortlich, ein Deck mitzubringen, das für das spezifische Constructed-Format, das bei diesem Turnier gespielt wird, zugelassen ist. (Siehe Abschnitt 1.3.1, „Constructed Turnierformate“).

Limited-Turniere werden mit ungeöffneten *Disney Lorcana* TCG Produkten gespielt, die vom Turnierorganisator zur Verfügung gestellt werden. Von den Spielern wird nicht erwartet, dass sie *Disney Lorcana* TCG-Karten mitbringen, um an einem Limited-Turnier teilzunehmen. Limited umfasst die Varianten Preconstructed, Sealed, Pack Rush und Draft. (Siehe Abschnitt 1.3.2, „Limited-Turnierformate.“)

1.2 Turnierlevel

Disney Lorcana TCG-Turniere sind in drei Level unterteilt: Casual, Competitive und Premier Play. Alle Turniere behandeln Spielfehler gemäß den *Disney Lorcana* TCG Richtlinien zur Spielkorrektur, die auf der *Disney Lorcana* TCG-Ressourcenseite, die sich [hier](#) befindet, verfügbar sind.

Casual Turniere werden mit lockereren Regeln und wenigen oder gar keinen Preisen gespielt. Diese Turniere sind für weniger ernsthaftes Spielen gedacht; Turnierorganisatoren sind dafür verantwortlich, sicherzustellen, dass diese Veranstaltungen auch für weniger erfahrene Spieler einladend sind. Der Schwerpunkt der Casual Turniere liegt auf dem Spaß und der Bildung aller Teilnehmer. Prerelease-Events sind Beispiele für Casual-Turniere.

Competitive-Turniere sind für ernsthafteres Spielen konzipiert und haben strengere Regeln sowie höhere Erwartungen an die Spieler. Sie bieten auch besondere und manchmal einzigartige Preise für die Spieler. Aufgrund dieses höheren Standards wird von den Spielern erwartet, dass sie mit den in diesem Dokument dargelegten Regeln und Richtlinien vertraut sind. Einige Korrekturmaßnahmen aus den Richtlinien zur Spielkorrektur werden auf dieser Ebene ebenfalls angepasst. Die Set Championships sind Beispiele für Competitive Turniere.

Premier Play-Turniere sind das höchste Level der *Disney Lorcana* TCG Competitive-Turniere. Der Fokus dieser Veranstaltungen liegt auf dem Wettbewerb, und die Spieler können bedeutende Preise gewinnen. Aufgrund dieses höheren Wettbewerbsniveaus wird von den Spielern erwartet, dass sie die in diesem Dokument dargelegten Regeln und Richtlinien sowie die vollständigen Richtlinien zur Spielkorrektur verstehen. Challenge-Events und Weltmeisterschaften sind Beispiele für Premier Play-Turniere.

1.3 Turnierformate

Constructed-Turnierformate

„**Constructed**“ beschreibt jedes Event, bei dem die Spieler ihre Decks vor dem Turnier zusammenstellen sollen. Es gibt zwei Constructed-Formate: Core und Infinity.

1.3.1.1 Core Constructed

- Constructed Decks müssen mindestens 60 Karten enthalten. Es gibt keine maximale Deckgröße, aber ein Spieler muss in der Lage sein, sein Deck eigenständig und zügig zu mischen.
- Constructed-Decks dürfen nicht mehr als zwei Tintenfarben enthalten. Zum Beispiel: Wenn ein Deck Bernstein- und Amethyst-Karten enthält, darf es keine Smaragd-, Rubin-, Saphir- oder Stahl-Karten enthalten. Decks dürfen Doppel-Tinten-Karten enthalten, solange sie beide Tintenfarben des Decks enthalten.
- Constructed Decks dürfen nicht mehr als vier Kopien einer einzelnen Karte enthalten, die durch ihren vollständigen Namen gekennzeichnet ist. Für eine Charakter- oder Ort-Karte ist der vollständige Name die Kombination aus dem Namen der Karte und ihrer Version. Daher gelten Karten mit demselben Namen, aber unterschiedlichen Versionsnamen als unterschiedliche Karten. Ein Deck kann zum Beispiel bis zu vier Kopien von Ariel - Auf menschlichen Beinen sowie bis zu vier Kopien von Ariel - Spektakuläre Sängerin enthalten.
- In einem Core Constructed-Turnier dürfen die Spieler nur Karten verwenden, die im aktuellen Rotationsplan enthalten sind, um ihre Decks zusammenzustellen.
- In einem Core Constructed-Turnier dürfen die Spieler keine Karten verwenden, die im Core Constructed-Format verboten sind. (Siehe Abschnitt 1.6.2 „Verbotene Karten.“)

1.3.1.2 Infinity Constructed

- Infinity Constructed-Turniere folgen denselben Richtlinien wie Core Constructed-Turniere, mit folgenden Ausnahmen.
 - In Infinity Constructed-Turnieren dürfen die Spieler alle Karten aus allen Sets verwenden, solange sie die anderen in (Abschnitt 1.3.1 „Constructed-Turnierformate“) aufgeführten Richtlinien befolgen.
 - Infinity Constructed-Turniere haben ihre eigene Liste verbotener Karten, die sich von der Liste für Core Constructed-Turniere unterscheidet. (Siehe Abschnitt 1.6.2, „Verbotene Karten.“)

1.3.2 Limited-Turnierformate

„**Limited**“ beschreibt jedes Event, bei dem den Spielern ungeöffnete *Disney Lorcana* TCG-Produkte zur Verfügung gestellt werden und sie ihre Decks vor Ort während des Turniers bauen sollen. Es gibt vier Limited-Formate: Preconstructed, Sealed, Pack Rush und Draft.

- Limited Decks in Sealed und Draft müssen mindestens 40 Karten enthalten. Es gibt keine maximale Deckgröße, obwohl die Deckgröße durch den Kartenpool, aus dem sie gebaut werden, begrenzt ist.
- Limited Decks dürfen Karten aus beliebig vielen Tintenfarben enthalten.
- Limited Decks dürfen beliebig viele Kopien jeder Karte enthalten, auch mit demselben vollständigen Namen. Wenn ein Spieler in einem Limited-Turnier zum Beispiel sechs Exemplare von Dschinni - Stets Eindrucksvoll öffnet, darf er alle sechs in seinem Deck spielen.

1.3.2.1 Preconstructed

- "Preconstructed" ist ein Turnierformat, bei dem die Spieler zufällig ungeöffnete Starterdecks erhalten und damit das Turnier spielen. Nach Ermessen des Turnierorganisators dürfen Spieler beliebig viele Karten zwischen dem vorgefertigten Deck, dem im Starter-Deck-Box enthaltenen Boosterpack und/oder zusätzlichem versiegeltem Produkt, das für den Deckbau bereitgestellt wird, hinzufügen oder austauschen.
- Da das bereitgestellte vorgefertigte Deck 60 Karten enthält, muss das Deck nach der Deckbauphase mindestens 60 Karten umfassen. Decks im Limited-Format dürfen Karten aus beliebig vielen Tintenfarben enthalten.
- Preconstructed-Turniere sind immer Casual-Turniere.

1.3.2.2 Sealed

- In einem Sealed-Turnier erhält jeder Spieler ein Set ungeöffneter Boosterpacks, aus denen er sein Deck bauen kann.
- Für Sealed-Turniere müssen mindestens sechs Boosterpacks pro Spieler aus einem Set nach Wahl des Turnierorganisators bereitgestellt werden. Jeder Spieler beginnt mit der gleichen Anzahl an Boosterpacks aus jedem ausgewählten Set.
- Sealed-Events können auf jedem Turnierlevel verwendet werden.

1.3.2.3 Pack Rush

- Bei einem Pack Rush-Event erhalten die Spieler zwei ungeöffnete Booster-Packs, entweder aus demselben Set oder aus verschiedenen Sets, aus denen sie ihr Deck zusammenstellen. Die Spieler entfernen die Marketing- oder Puzzle-Karten aus den Packungen und mischen alle verbleibenden Karten aus den beiden Booster-Packungen zusammen, um ein 24-Karten-Deck ohne Einschränkungen hinsichtlich der Tintenfarben zu bilden.

- Alle Spieler sollten die weiteren Richtlinien befolgen, die in den Pack Rush-Regeln beschrieben sind. Diese finden Sie auf der *Disney Lorcana* TCG-Ressourcenseite [hier](#).

1.3.2.4 Draft

- In einem Draft-Turnier wählen die Spieler reihum Karten aus ungeöffneten Boosterpacks aus, um ihren Kartenpool zu bilden.
- Für Sealed-Turniere müssen mindestens vier Boosterpacks pro Spieler aus einem Set nach Wahl des Turnierorganisators bereitgestellt werden. Jeder Spieler beginnt mit der gleichen Anzahl an Boosterpacks aus jedem ausgewählten Set.
- Die Spieler werden in zufälligen Gruppen, sogenannten Pods, platziert. Die Anzahl der Personen in jedem Pod liegt im Ermessen des Turnierorganisators, wobei die hier genannten Richtlinien in der Regel befolgt werden sollten.
 - Jeder Pod sollte so nahe wie möglich an 8 Spieler reichen.
 - Jeder Pod sollte aus mindestens sechs Spielern bestehen.
 - Es sollte nicht mehr als einen Pod mit einer ungeraden Anzahl an Spielern geben.

- Nach diesen Richtlinien sind hier die empfohlenen Pod-Größen für kleinere Turniere aufgeführt.

Anzahl der Spieler	Pods
6-11	1 Pod
12-14	1 Pod mit 6 1 Pod mit 6 bis 8
15-16	1 Gruppe von 8 1 Pod mit 7 bis 8
17	1 Pod mit 8 1 Pod mit 9
18	3 Pods mit 6
19-20	2 Pods mit 6 1 Pod mit 7 bis 8
21	1 Pod mit 6 1 Pod mit 7 1 Gruppe von 8
22	1 Pod mit 6 2 Pods mit 8
23	1 Pod mit 7 2 Pods mit 8

- Für das erste Boosterpack öffnet jeder Spieler ein Pack, wählt eine Karte aus, um sie seinem Kartenpool hinzuzufügen, und gibt die verbleibenden Karten nach links weiter. Dann nehmen sie die Karten, die von rechts weitergegeben wurden, wählen eine Karte aus und geben die verbleibenden Karten nach links weiter. Dieser Vorgang wird auf diese Weise fortgesetzt, bis alle Karten des ersten Booster Packs aufgeteilt wurden. Die Spieler sollten Karten im gleichen Tempo wie die anderen Spieler weitergeben und darauf achten, dass kein Spieler zurückfällt.
- Bei jedem weiteren Booster ändert sich die Richtung, in welche die Karten weitergegeben werden: Die Karten des zweiten Boosters werden nach rechts weitergereicht, die Karten des dritten Boosters nach links und so weiter. Jedes Boosterpack sollte nur in eine Richtung um den Tisch weitergegeben werden. Wenn ein Spieler zurückfällt oder ein Boosterpack in die falsche Richtung weitergibt, könnten die Spieler am Ende eine falsche Anzahl an Karten haben. Sobald alle Packs gedraftet wurden, werden die gewählten Karten jedes Spielers zu seinem Kartenpool für den Deckbau.
- In Casual Draft-Turnieren können Spieler gegen jeden anderen Spieler im Turnier antreten.

- In kompetitiven Draft-Turnieren müssen die Spieler gegen einen Spieler aus ihrem eigenen Pod antreten.
- Der Turnierorganisator kann spezielle Regeln für den Deckbau für bestimmte Competitive Events erstellen. Diese Regeln müssen den Spielern rechtzeitig mitgeteilt werden.

1.4 Turnierrollen

Bei Turnieren können mehrere Rollen vertreten sein:

- Turnierorganisator
- Head Judge
- Hilfsrichter
- Punkterichter
- Spieler
- Zuschauer
- Broadcast-Vertreter

Alle oben genannten Rollen außer Spieler und Zuschauer gelten als Turnieroffizielle. Für die Zwecke der Lesbarkeit dieses Dokuments bezieht sich der Begriff „Richter“ auf alle Personen, die bei einem Turnier als Head Judge oder Hilfsrichter fungieren.

1.5 Teilnahmeberechtigte Spieler und Turnieroffizielle

Jeder ist berechtigt, an jedem *Disney Lorcana* TCG-Turnier teilzunehmen, außer:

- Jeder, der derzeit von der Teilnahme an *Disney Lorcana* TCG-Events ausgeschlossen ist;
- Jeder Turnieroffizielle für ein Event, an dem er beteiligt ist (nur Competitive und Premier Play); und
- Jeder, dem die Teilnahme ausdrücklich durch die Ravensburger North America Organized Play-Richtlinie untersagt ist, die Fairplay und Transparenz gewährleistet sowie Interessenkonflikte bei Wettbewerben minimiert.

Jeder ist berechtigt, als Turnieroffizieller bei einem *Disney Lorcana* TCG-Turnier zu fungieren, außer:

- Jeder, der derzeit von der Teilnahme an *Disney Lorcana* TCG-Events ausgeschlossen ist, und
- Jeder, der an dem Turnier teilgenommen hat, für das er Turnieroffizieller sein möchte, selbst wenn diese Person aus dem Turnier ausgeschieden ist.

Turnieroffizielle dürfen an lockeren Turnieren teilnehmen. Turnieroffiziellen ist es untersagt, an Wettkämpfen und Premier Play-Veranstaltungen teilzunehmen, einschließlich Set-Meisterschaften und Challenges, bei denen sie als Turnieroffizielle fungieren.

1.6 Set-Legalität und Rotation

Disney Lorcana TCG-Sets sind ab dem Prerelease in Hobbyläden für *Disney Lorcana TCG-sanktionierte Constructed-Turniere* und für *Disney Lorcana TCG sanktionierte Limited-Turniere legal spielbar*. Alternative und Sonderausgaben von Karten, einschließlich Vorschau- und

Promokarten, werden mit Erscheinen des jeweiligen Sets spielberechtigt, unabhängig davon, wann sie veröffentlicht werden.

Um einen dynamischen und ausgewogenen Wettkampfzyklus aufrechtzuerhalten, werden Core Constructed-Turniere einem Rotationsplan folgen, der ältere Sets in einem strukturierten Rhythmus auslaufen lässt.

In Core Constructed-Events sind nur Karten aus aktuellen legalen Sets erlaubt. Die Spieler sind dafür verantwortlich, dass ihre Decks dem aktuellen Rotationsstatus zum Zeitpunkt des Events entsprechen. (Siehe Abschnitt 1.6.1, „Rotationsliste“, für weitere Informationen zur Rotation.)

Wenn eine Karte in einem bestimmten Format legal ist, kann jede Druckversion dieser Karte in diesem Format verwendet werden. Wenn eine Karte beispielsweise aus einem Set stammt, das in Core Constructed zulässig ist, kann jede Ausgabe dieser Karte aus aktuellen oder früheren Sets in Core Constructed verwendet werden.

Alternative und Sonderausgaben von Karten, einschließlich Vorschau- und Promokarten, rotieren, wenn ihre jeweiligen Sets rotieren.

1.6.1 Rotationsliste

- Mit der Veröffentlichung von Set 9 sind nur noch Karten aus Set 5 und späteren Sets für Core Constructed zugelassen. Die folgenden Sets wurden aus Core Constructed entfernt:
 - Sets 1, 2, 3 und 4
- Mit der Veröffentlichung von Set 13 sind nur noch Karten aus Set 9 und späteren Sets für Core Constructed zugelassen. Die folgenden Sets sind im Core Constructed nicht zulässig:
 - Sets 1, 2, 3 und 4 (bereits nicht mehr legal)
 - Sets 5, 6, 7 und 8 (rotierend)

Weitere Rotationen werden in zukünftigen Updates der Turnierregeln hinzugefügt. Die Set-Rotation gilt nicht für Infinity-Constructed-Turniere.

1.6.2 Verbotene Karten

Die folgenden Karten sind in Core Constructed-Turnieren verboten:

- Xaver Hampelmann – Spielzeugmacher
 - Fortisphäre
-

Die folgenden Karten sind in Infinity Constructed Turnieren verboten:

- Keine.
-

Karten, die in Infinity Constructed Turnieren verboten sind, werden in diesem Abschnitt hinzugefügt.

ABSCHNITT 2: TURNIERROLLEN

2.1 Turnierorganisator

Der Turnierorganisator eines *Disney Lorcana* TCG-Turniers ist für mehrere Aufgaben verantwortlich, einschließlich, aber nicht beschränkt auf die folgenden.

- Einholen der Erlaubnis von Ravensburger, um das Turnier zu betreiben.
- Bereitstellung und Ausstattung eines geeigneten Ortes, um das Turnier zu betreiben.
- Das Bewerben des Turniers, um eine ausreichende Teilnehmerzahl zu gewährleisten.
- Das Informieren über Level und Format des Turniers damit alle Teilnehmer sich vorbereiten können.
- Beschaffung ausreichenden Personals für das Turnier (z. B. Schiedsrichter und Punkteschreiber).
- Bereitstellung ausreichender Materialien, um das Turnier zu betreiben (z. B. Produkt in einem Limited-Turnier)
- Meldung der Turnierergebnisse an Ravensburger, falls angefordert.

2.2 Head Judge

Jedes *Disney Lorcana* TCG-Turnier muss einen Turnier-Organisator bestimmen, der einen Head Judge für dieses Event ernannt. Diese Person muss während der gesamten Dauer der Veranstaltung physisch anwesend sein. Bei Casual Turnieren kann der Turnierorganisator als Head Judge fungieren. Für Competitive und Premier Play Turniere müssen der Turnierorganisator und der Head Judge zwei verschiedene Personen sein.

Der Head Judge ist der endgültige Schiedsrichter für alle Regel- oder Turnierrichtlinienstreitigkeiten bei einem *Disney Lorcana* TCG-Turnier. Es liegt in ihrer Verantwortung, die Regeln in diesem Dokument, den umfassenden Regeln für das *Disney Lorcana* TCG und den Richtlinien zur Spielkorrektur für das *Disney Lorcana* TCG durchzusetzen. Von allen Turnierteilnehmern wird erwartet, dass sie die Entscheidungen des Head Judges befolgen.

Bei kleineren Turnieren ist der Head Judge in der Regel der einzige benötigte Schiedsrichter. Bei größeren Turnieren wird erwartet, dass der Hauptrichter Aufgaben an Hilfsrichter delegiert, um den reibungslosen Ablauf des Turniers und die rechtzeitige Beantwortung von Spielerfragen zu gewährleisten.

Ist ein Spieler mit der Entscheidung eines Richters nicht einverstanden, kann er um eine Entscheidung des Hauptrichters bitten. Die Entscheidung des Head Judges ist endgültig.

In Competitive- und Premier-Play-Turnieren, wenn ein Spieler disqualifiziert oder anderweitig aus einem Turnier ausgeschlossen werden muss, muss der Head Judge einen Bericht über den Vorfall verfassen und diesen an Ravensburger übermitteln.

Der Head Judge kann in seltenen und außergewöhnlichen Fällen von den in diesem und den zugehörigen Turnierregelwerken festgelegten Regeln und Richtlinien abweichen. Nur der Head Judge hat die Befugnis, diese Änderungen vorzunehmen. Diese Abweichungen von den Richtlinien sollen die Integrität der Veranstaltung wahren, Fairness sicherstellen und unvorhergesehene oder außergewöhnliche Umstände behandeln, die von den aktuellen Richtlinien nicht ausreichend abgedeckt werden.

Solche Umstände umfassen unter anderem die Ausstellung einer Proxy, wenn eine Karte oder ein anderes Spielelement während eines Spiels versehentlich zerstört oder beschädigt wird. In diesem Fall kann der Head Judge die Verwendung einer eindeutig gekennzeichneten Proxy erlauben, den der Head Judge bereitstellt und genehmigt. Nur Head Judges dürfen Proxys ausstellen.

2.3 Judges

Judges sind dafür verantwortlich, Spielern bei Regelfragen zu helfen und Fehler, die während des Spiels gemacht werden, zu beheben. Von ihnen wird erwartet, dass sie unparteiisch sind und den Spielern nicht bei Strategiefragen zum Spiel helfen. Judges sollten Spielfehler nicht verhindern, sondern ein Spiel nur dann unterbrechen, wenn eine illegale Aktion durchgeführt wird oder eine Situation eine Deeskalation erfordert. Judges sollten sich an einen hohen Standard sportlichen Verhaltens halten und diesen Spielern und Zuschauern stets als Turnieroffizielle vorleben.

2.4 Punkterichter

Der Punkterichter ist für die Aufzeichnung aller Turnierergebnisse und die Erstellung aller Turnierpaarungen verantwortlich. Bei kleineren Turnieren kann diese Aufgabe vom Turnierorganisator oder einem Richter übernommen werden. Diese Person sollte mit dem Ravensburger Play Hub vertraut sein, damit etwaige Probleme oder Fehler zeitnah und mit minimaler Störung des Turniers behoben werden können. Wenn bei einem Turnier größere Probleme bei der Auswertung von Punkten auftreten, ist der Hauptrichter die letzte Instanz, die über geeignete Maßnahmen entscheidet.

2.5 Spieler

Spieler in *Disney Lorcana* TCG-Turnieren haben die folgenden Verantwortlichkeiten.

- Seid Stets respektvoll und höflich gegenüber Turnieroffiziellen, anderen Spielern und Zuschauern.
- Stets unsportliches Verhalten unterlassen.
- Erscheint pünktlich zum Turnier und zu allen Spielen.

- Denkt an alle erforderlichen Turniermaterialien, einschließlich eines geeigneten Decks für Constructed-Turniere. Dies kann auch Würfel, eine Spielmatte, Stift und Papier sowie nicht markierte Kartenhüllen umfassen. (Siehe Abschnitt 3.10, „Genehmigtes Zubehör.“)
- Für Competitive- und Premier-Play-Konstruktivturniere: Einreichen der Deckliste über die vom Turnierveranstalter angegebene zugelassene Methode.
- Achtet darauf, dass ihr eure Spielergebnisse rechtzeitig und korrekt eintragt.
- Kommuniziert nach bestem Wissen und Gewissen mit eurem Gegner.
- Unverzügliche Benachrichtigung der Turnieroffiziellen über beobachtete Regel- oder Richtlinienverstöße, unabhängig davon, ob diese während eigener oder fremder Spiele auftreten.
- Die Regeln dieses Dokuments, die umfassenden Regeln *des Disney Lorcana* TCG, die Spielkorrekturrichtlinien *des Disney Lorcana* TCG sowie alle Entscheidungen der Judges sind einzuhalten.

Jegliche Unterstützung durch einen Judge entbindet nicht von diesen Verantwortlichkeiten.

2.6 Zuschauer

Von Zuschauern wird erwartet, dass sie *Disney Lorcana* TCG-Turniere unbeeinträchtigt durch ihre Beobachtung ablaufen lassen. Jede Person, die bei einem *Disney Lorcana* TCG-Event anwesend ist und kein Turnieroffizieller ist oder nicht aktiv an einem laufenden Spiel teilnimmt, gilt als Zuschauer.

Von Zuschauern wird erwartet, dass sie während der Spiele still und unauffällig bleiben. Wenn ein Zuschauer einen Regelverstoß während eines Spiels bemerkt, sollte er die Spieler auffordern, ihr Spiel zu pausieren und dann einen Richter holen. Der Zuschauer sollte keine Details des wahrgenommenen Verstoßes an die Spieler weitergeben, sondern die Informationen an einen Schiedsrichter weiterleiten, damit die Situation korrekt behandelt werden kann.

Die Spieler können jederzeit erbitten, dass sich die Zuschauer von ihrem Tisch entfernen und nicht weiter zuschauen. Diese bitte sollte an einen Richter erfolgen. Turnieroffizielle können jederzeit die Möglichkeit der Zuschauer einschränken, Matches zu beobachten.

Für Spieler, die bei dem Spielen einer Partie oder der Handhabung von Karten oder anderen Spielobjekten Hilfe benötigen, kann ein Zuschauer bestimmt werden, der dem Spieler hilft. Solche Zuschauer dürfen einfache Fragen stellen, um die Absicht des Spielers zu klären, aber sie dürfen keinerlei Spiel- oder strategische Ratschläge geben.

2.7 Broadcast-Vertreter

Broadcast-Vertreter sind für die Überwachung der gesamten Event-Berichterstattung und Content-Produktion verantwortlich. Sie sind verantwortlich für die Durchführung und Überwachung des offiziellen Event-Feeds, das Aufzeichnen von Spielen und Event-Material, das Fotografieren von

Spielern, dem Event und dem Ort sowie die Bearbeitung aller Livestream-Anfragen. Broadcast-Vertreter sind verpflichtet, alle in Abschnitt 4 „Broadcast“ aufgeführten Richtlinien einzuhalten.

Broadcast-Vertreter können bei Casual-, Competitive- oder Premier Play-Turnieren anwesend sein, sind aber am häufigsten auf Premier Play-Ebene vertreten.

Ravensburger und seine Partner dürfen alle vom Broadcast-Vertreter gesammelten Medien für redaktionelle, Marketing- oder Werbezwecke verwenden. Mit der Teilnahme an der Veranstaltung in jeglicher Turnierrolle wird das Einverständnis erteilt, auf diese Weise gefilmt, fotografiert und aufgenommen zu werden.

Im Gegensatz zu Matches, die nicht übertragen werden, können für Broadcast-Matches zusätzliche Richtlinien und andere Verfahren gelten (wie längere Vorbereitungszeiten für die Berichterstattung, Mikrofon- oder Headset-Nutzung und Sitzplatzänderungen). Vor dem Spiel muss der Broadcast-Vertreter oder ein Mitglied des Judge-Teams allen Beteiligten diese Änderungen erklären. Von den Spielern wird erwartet, dass sie mitarbeiten und alle broadcast-bezogenen Anweisungen befolgen.

ABSCHNITT 3: TURNIERABLAUF

3.1 Mindestanzahl an Spielern

Damit ein Turnier als offizielles *Disney Lorcana* TCG-Turnier gilt, müssen mindestens acht Spieler teilnehmen. Das Turnier ist nicht mehr offiziell von Ravensburger genehmigt und sollte als abgesagt gemeldet werden, wenn nicht mindestens acht Teilnehmer anwesend und bereit zum Spielen sind.

Nur offiziell anerkannte, von Ravensburger genehmigte Turniere, wie Prerelease-Veranstaltungen, Set-Meisterschaften und autorisierte Veranstaltungen von Turnierveranstaltern, unterliegen dieser Anforderung. Diese Anforderung gilt nicht für informelle Veranstaltungen, die nicht Teil dieser Aktivitäten sind.

Bei jedem Turnier auf Competitive-Level oder höher müssen mindestens acht Teilnehmer dabei sein.

3.2 Minimale Rundenzahl

Damit ein Turnier als offizielles *Disney Lorcana* TCG-Turnier gilt, müssen mindestens drei Runden gespielt werden. Das Turnier ist nicht mehr offiziell von Ravensburger genehmigt und sollte als abgesagt gemeldet werden, wenn nicht mindestens drei Runden gespielt werden.

Nur offiziell anerkannte, von Ravensburger genehmigte Turniere, wie Prerelease-Veranstaltungen, Set-Meisterschaften und autorisierte Veranstaltungen von Turnierveranstaltern, unterliegen dieser Anforderung. Diese Anforderung gilt nicht für informelle Veranstaltungen, die nicht Teil dieser Aktivitäten sind.

Bei jedem Turnier auf Competitive-Level oder höher müssen mindestens drei Runden gespielt werden.

Zusätzliche Runden werden bei Turnieren mit mehr Spielern hinzugefügt, um das Spielerlebnis zu verbessern. Basierend auf der Anzahl der Spieler in der ersten Runde wird die folgende Rundenzahl empfohlen.

Personen	Swiss Runden	Top Cut
8	3	-
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

Top Cut ist nur für Competitive- und Premier Play-Turniere erforderlich.

3.3 Spielstruktur

Alle *Disney Lorcana* TCG-Turniere müssen die hier aufgeführten Matchstruktur-Richtlinien für jeden Eventtyp befolgen.

- Casual- und Competitive Play
 - *Disney Lorcana* TCG Casual- und Competitive-Level-Turniere können verschiedene Matchstrukturen für ihre Events verwenden. Diese Matchstrukturen werden vom Tournament Organizer festgelegt. Ravensburger empfiehlt allen Competitive-Level-Events mit 64 oder mehr Spielern, die untenstehende Premier Play Matchstruktur zu verwenden.
 - Bitte beachten Sie, dass für einige Veranstaltungen, wie beispielsweise Set-Meisterschaften, zusätzliche Anforderungen an die Matchstruktur gelten können, damit sie als offiziell anerkanntes Ravensburger-Turnier gelten.
 - Alle Casual- und Competitive-Level-Turniere, die Best of Three (Bo3) verwenden, werden ermutigt, die Premier Play Matchstruktur zu befolgen.

- Premier Play
 - *Disney Lorcana* TCG Premier Play-Turniere werden im Best of Three (Bo3)-Format gespielt. Die Spieler spielen eine Serie von Spielen, maximal drei, wobei der erste Spieler, der zwei Spiele gewinnt, als Sieger des Matches gilt.
 - Drei (3) Matchpunkte werden vergeben für jeden Matchsieg. Null (0) Matchpunkte werden für jede Match-Niederlage vergeben. Ein (1) Matchpunkt wird für jedes Match-Unentschieden vergeben.
 - Vor Beginn des Matches und bevor irgendeine Aktion im Match stattgefunden hat, müssen die beiden Spieler im Match zufällig entscheiden, welcher Spieler die Wahl hat, zuerst zu spielen oder zuerst zu ziehen.
 - Jede einvernehmlich vereinbarte Methode kann verwendet werden, wie Würfeln oder Münzwurf. Wenn sich die Spieler nicht auf eine Methode einigen können, entscheidet ein Judge über die Methode für das Match.
 - Der Spieler, der zur Entscheidung bestimmt wurde, wählt, ob er im ersten Spiel zuerst spielt oder zuerst zieht.
 - Die Entscheidung, ob man im ersten oder in einem beliebigen Spiel eines Matches zuerst spielt oder zuerst zieht, muss getroffen werden, bevor ein Spieler seine Starthand für dieses Spiel sieht.
 - Wenn ein Spieler nicht entscheiden kann, ob er zuerst spielt oder zuerst zieht, wird angenommen, dass er im ersten Spiel zuerst spielt.
 - Der Spieler, der in jedem Spiel zuerst spielt, zieht zu Beginn seines ersten Zuges keine Karte.
 - Sobald ein Spiel abgeschlossen ist, wählt der Spieler, der das letzte Spiel verloren hat, ob er im nächsten Spiel des Matches zuerst spielt oder zieht.
 - In *Disney Lorcana* TCG Premier Play-Turnieren kann es Single-Elimination-Brackets für die besten Spieler des Events geben. Für Single-Elimination-Brackets werden Matches im Best of Three (Bo3)-Format gespielt. Um einen Sieg für das Match zu erhalten, muss ein Spieler zwei der drei Spiele des Matches gewinnen.
 - Vor Beginn des Matches und bevor irgendeine Aktion im Match stattgefunden hat, hat der Spieler mit der höheren Platzierung aus den Swiss Runden die Wahl, im ersten Spiel zuerst zu spielen oder zuerst zu ziehen.
 - Nachdem ein Spiel abgeschlossen ist, wählt der Spieler, der das letzte Spiel verloren hat, ob er im nächsten Spiel des Matches zuerst spielt oder zuerst zieht.

- Die Entscheidung, ob man spielt oder im jeweiligen Spiel zieht, muss getroffen werden, bevor einer der Spieler seine Starthand für jedes Spiel sieht.
- Wenn ein Spieler keine Entscheidung trifft, wird davon ausgegangen, dass er im nächsten Spiel zuerst spielt.
- Matches werden anhand der Anzahl gewonnener-verlorener-unentschiedener Spiele aufgezeichnet. Alle einvernehmlich als unentschieden erklärten oder nicht beendeten Spiele werden im Match als Unentschieden gewertet. Zum Beispiel wird ein Match, in dem ein Spieler zwei Spiele hintereinander gewinnt, als 2-0-0 aufgezeichnet. Wenn ein Spieler ein Spiel eines Matches gewinnt und die Zeit in der Runde abläuft, ohne dass es im End-of-round-Verfahren einen Sieger gibt, wird das Match als 1-0-1 zugunsten des Spielers gewertet, der ein Spiel gewonnen hat.
 - Single-Elimination-K.o.-Runden können andere End-of-round-Verfahren haben.

3.4 Spielablauf

Vor dem Spiel

- Bevor ein Spiel beginnt, entscheiden die Spieler zunächst, welcher Spieler wählen darf, ob er zuerst spielt oder zuerst zieht, wie in Abschnitt 3.3 beschrieben. Jeder Spieler mischt sein Deck. Dann bietet jeder Spieler sein Deck dem Gegner an, der dann die Möglichkeit hat, das Deck weiter zu mischen oder zu teilen. Nachdem dies abgeschlossen ist, zieht jeder Spieler seine Starthand mit sieben Karten.
 - Für jedes Spiel eines Matches hat jeder Spieler einmal die Möglichkeit, seine Hand zu verändern, bevor eine Aktion stattgefunden hat. Für eine detailliertere Übersicht siehe die *Disney Lorcana* TCG-Umfassenden Regeln, die [hier](#) zu finden sind.
- **Stapelzählen**
 - Stapelzählen ist eine Methode, die einige Spieler verwenden, um die genaue Kartenanzahl in ihrem Deck zu überprüfen. In *Disney Lorcana* TCG-Turnieren ist Stapelzählen unter den folgenden Bedingungen erlaubt.
 - Es muss vor dem Mischen durchgeführt werden.
 - Es darf nur vor Beginn jedes Spiels durchgeführt werden, nicht während oder nachdem das Spiel begonnen hat. Stapelzählen darf nur einmal pro Spiel durchgeführt werden.
 - Es darf nicht dazu verwendet werden, das Deck in irgendeiner Weise zu manipulieren.

- Nachdem der Spieler das Stapelzählen für das bevorstehende Spiel abgeschlossen hat, muss er sein Deck mischen und dem Gegner die Möglichkeit geben, das Deck weiter zu mischen oder zu teilen.

Sobald dieser Vorgang abgeschlossen ist, beginnt der erste Spieler seinen ersten Zug. Sie werden in dieser Runde während ihrer Start-der-Runde-Phase keine Karte ziehen. Für eine detailliertere Übersicht siehe die *Disney Lorcana* TCG-Umfassenden Regeln, die [hier](#) zu finden sind.

Ende des Matches

Am Ende eines Matches sind beide Spieler dafür verantwortlich, das Ergebnis zu überprüfen und sicherzustellen, dass es dem Turnierorganisator mit der genehmigten Melde-Methode korrekt gemeldet wird. Dies kann über physische Ergebniszettel oder digitale Plattformen wie den Ravensburger Play Hub erfolgen.

Vor der Abgabe der Ergebnisse müssen die Spieler überprüfen, dass der Sieger und die Match-Ergebnisse (2-0-0, 2-1-0, 1-1-1, 0-0-3) korrekt sind. Beide Spieler müssen den Bericht auf Anfrage beim Judge oder Turnierorganisator bestätigen.

Der Turnierorganisator muss sofort über Streitigkeiten oder fehlende Berichte informiert werden. Spieler, die das Ergebnis eines Matches nicht korrekt melden, könnten Störungen im Turnier verursachen. Strafen für ungenaue Meldungen, einschließlich Matchverlust oder Disqualifikation, können verhängt werden.

Wenn die Zeit in einer Runde abläuft, gehen alle noch laufenden Spiele sofort in das End-of-Match-Verfahren über, wie folgt.

- Der aktive Spieler beendet seinen Zug. Dies wird als Zug 0 bezeichnet und zählt nicht zu den verbleibenden fünf Zügen im Spiel.
- Nach diesem Zug verbleiben insgesamt fünf Züge im Spiel.
- Unabhängig davon, welcher Spieler am Zug ist, zählt jeder Zug nach dem Zug, in dem die Zeit in einer Runde abgelaufen ist, zu den insgesamt fünf Zügen. Dies bedeutet oft zwei Züge für den aktiven Spieler, wenn die Zeit abläuft, und drei Züge für den inaktiven Spieler.
- Wenn das Spiel während dieser Züge endet, wird das Match nach den normalen Regeln gemeldet.
- Wenn am Ende des fünften Zuges keiner der beiden Spieler das aktuelle Spiel gewonnen hat und ein Spieler mehr vorherige Spiele dieser Partie gewonnen hat, gewinnt dieser Spieler die Partie. Nicht beendete Spiele werden als Unentschieden gewertet.
- Swiss Runden: Wenn am Ende von Zug fünf kein Spieler das Spiel gewonnen hat, werden die Matchpunkte wie in 3.3 „Matchstruktur“ beschrieben vergeben. Das Match endet unentschieden, wenn am Ende von Zug fünf kein Spieler ein Spiel gewonnen hat oder beide Spieler gleich viele Spiele gewonnen haben.
- Single-Elimination-Runden: Wenn die Zeit in der Runde abläuft und ein Spieler mehr Spielgewinne als sein Gegner hat, gewinnt er das Match. Wenn beide Spieler gleich viele

Spielgewinne haben, werden fünf zusätzliche Züge gespielt. Ein neues Spiel kann begonnen werden, um diese fünf zusätzlichen Züge zu absolvieren, falls keines im Gange ist. Wenn am Ende von Zug fünf kein Spieler das Spiel gewonnen hat und beide Spieler gleich viele Spielgewinne haben, gewinnt der Spieler mit dem höchsten Legendenwert das Match. Wenn die Spieler die gleiche Anzahl an Spielsiegen und die gleiche Anzahl an Legenden haben, wird das Spiel fortgesetzt, bis ein Spieler mehr Legenden als der andere hat. Wenn dies geschieht, gewinnt der Spieler mit der höheren Legendenanzahl das Spiel sofort.

3.5 Außer-der-Reihenfolge-Abfolge

Spieler können eine Reihe von Aktionen ausführen, die zwar nicht in der richtigen Reihenfolge erfolgen, aber zum gleichen legalen Spielzustand führen, wie wenn die Aktionen in der richtigen Reihenfolge ausgeführt worden wären. Eine solche außer-der-Reihenfolge-Abfolge ist erlaubt, mit den folgenden Einschränkungen.

- Alle durchgeführten Aktionen müssen regelkonform sein.
- Jede Aktion, die außer der Reihenfolge ausgeführt wird, darf andere Aktionen nicht unterschiedlich beeinflussen, je nachdem, in welcher Reihenfolge sie ausgeführt werden.
- Dies darf nicht dazu verwendet werden, irgendwelche Informationen vom Gegner zu erhalten.

Zum Beispiel erreicht ein Spieler, der seine Tinte-Karten erschöpft, bevor er die Karte aufdeckt, die er spielen möchte, obwohl er technisch gesehen nicht die richtige Reihenfolge einhält, dennoch den legalen Zustand, dass die Karte gespielt wird. Wenn jedoch ein Spieler einen Effekt im Spiel hat, der besagt: „Zu Beginn deines Zuges wirf eine Karte ab“ und er seine Karte für diesen Zug zieht und dann versucht, genau diese Karte abzuwerfen, gilt die außer-der-Reihenfolge-Abfolge nicht. Dies liegt daran, dass das Abwerfen einer Karte je nach Reihenfolge der Aktionen einen anderen Satz von Karten betreffen würde. In diesem Fall kann eine Korrekturmaßnahme angebracht sein.

Spieler sollten vorsichtig sein, wenn sie die außer-der-Reihenfolge-Abfolge anwenden, da sie keine verpassten Auslöser abdeckt.

3.6 Absichtliche Unentschieden und Aufgabe

Ein Spieler kann jederzeit ein unvollständiges Spiel oder Match aufgeben. Dieser Spieler verliert das Spiel sofort und, falls zutreffend, geht das Match zum nächsten Spiel über.

Ein Spieler, der sich weigert, ein Match zu spielen, gilt als hätte er dieses Match aufgegeben.

Die Spieler dürfen ihre Gegner nicht auffordern, ein Spiel aufzugeben. Die Spieler dürfen weder implizit noch explizit eine Belohnung oder Gegenleistung im Austausch für das Aufgeben eines Spiels anbieten oder annehmen. Spieler, denen ein solches Angebot gemacht wird, müssen einen Judge rufen und das Angebot melden.

Zu jedem Zeitpunkt vor dem Ende eines Matches können die Spieler einem absichtlichen Unentschieden (0-0-3) zustimmen. Ein Spieler darf nur einmal pro Match ein absichtliches Unentschieden vorschlagen und darf weder implizit noch explizit eine Belohnung oder Gegenleistung für ein absichtliches Unentschieden anbieten. Spieler, denen ein solches Angebot gemacht wird, müssen einen Judge rufen und das Angebot melden.

3.7 Deck-Registrierung

Spieler bei kompetitiven und Premier Play *Disney Lorcana* TCG-Turnieren müssen ihre Decks registrieren.

Für ein Constructed-Turnier müssen die Spieler ihre Deckliste entweder über den Ravensburger Play Hub oder auf einer Papier-Deckliste einreichen, gemäß den Anweisungen des Turnierorganisations. Der Turnierorganisator sollte die Frist für die Einreichung der Deckliste mitteilen. Wenn keine solche Frist mitgeteilt wird, müssen die Decklisten vor Beginn der ersten Runde abgegeben werden.

Bei einem Limited-Turnier füllen die Spieler im Rahmen des Deckbaus eine Deckliste aus. Diese Decklisten müssen bis zum Ende der Deckzusammenstellung einem Turnieroffiziellen vorgelegt werden. Die *Disney Lorcana* TCG-Set-Checklisten finden Sie auf der *Disney Lorcana* TCG-Ressourcen-Seite, [hier](#).

Die Spieler können zwischen den Spielen Einsicht in ihre Deckliste erbitten. Diese Anfragen werden nach Möglichkeit erfüllt.

Decklisten gelten als der eindeutige Beweis dafür, welche Karten der Spieler zu spielen beabsichtigt. Spieler müssen darauf achten, vollständige Kartennamen zu verwenden, da viele Charakter-Karten ähnliche Namen haben.

Die Verwendung der offiziellen Decklistenformulare wird für die Einreichung einer Deckliste empfohlen, ist aber nicht erforderlich. Das *Disney Lorcana* TCG Deck-Registrierungsformular ist auf der *Disney Lorcana* TCG-Ressourcenseite [hier](#) zu finden.

3.8 Deck-Kontrollen

Richter bei Competitive und Premier Play-Turnieren führen Deck Checks durchzuführen, wo dies möglich ist. Nachdem gemischt wurde, abgeschlossen und bevor die Spieler ihre Starthände ziehen, sollten die Decks überprüft werden. Deck Checks dienen dazu, zu überprüfen, ob die Spieler die richtigen Karten spielen, die auf ihrer Deckliste registriert sind.

Bei kompetitiven Turnieren wird erwartet, dass die Turnierorganisatoren während der Veranstaltung so viele Decks wie möglich überprüfen. Bei Premier Play-Turnieren sollten mindestens 10 % der Decks überprüft werden, und es wird empfohlen, dass der Turnierorganisator während der Veranstaltung so viele Decks wie möglich überprüft.

Deck Checks können jederzeit während eines Turniers stattfinden.

3.9 Rückzug aus einem Turnier

Ein Spieler kann sich jederzeit aus dem Turnier zurückziehen. Die Spieler sind dafür verantwortlich, sich entweder selbst über den Ravensburger Play Hub abzumelden oder einen Judge oder Punkteschreiber zu informieren. Wenn der Spieler zum Zeitpunkt der Abmeldung für Matches eingeteilt ist, gilt er als hätte er alle Spiele in diesem Match aufgegeben. Spieler, die nicht zu ihrem Match erscheinen, werden aus dem Turnier entfernt, es sei denn, sie informieren den Schiedsrichter oder Punkteschreiber, bevor die Runde endet.

Wenn ein Spieler während eines Limited-Turniers aussteigt, behält er alle Karten, die ihm vom Turnierorganisator zur Teilnahme am Event zur Verfügung gestellt wurden. Dies gilt auch für geöffnete und zum Teil gedraftete Booster Packs.

3.10 Zugelassene Zubehöerteile

Spielern ist es erlaubt, während Turnieren persönliche Zubehöerteile zu verwenden, solange sie die untenstehenden Richtlinien einhalten. Zubehöerteile dürfen keine anstößigen, grafischen oder anderweitig ungeeigneten Inhalte zeigen. Bilder, die gewalttätig, sexuell provokativ oder diskriminierend sind, sind nicht erlaubt.

Der Turnierorganisator kann jederzeit jedes Zubehör genehmigen oder ablehnen und einen Spieler auffordern, anderes Zubehör zu verwenden. Spielern kann ein Matchverlust zugewiesen oder sie können vom Turnier disqualifiziert werden, wenn sie einer solchen Aufforderung nicht nachkommen.

Zugelassene Zubehöerteile sind wie folgt.

- Spielmatten
 - Offiziell lizenzierte *Disney Lorcana* TCG-Spielmatte ODER beliebige Spielmatte, die den Richtlinien in diesem Abschnitt entsprechen
 - Alle Spielmatte müssen sauber sein, flach auf dem Tisch liegen und dürfen das Spielgeschehen nicht beeinträchtigen.

- Deckhüllen
 - Offiziell lizenzierte *Disney Lorcana* TCG-Deckhüllen ODER beliebige Deckhüllen, die den Richtlinien in diesem Abschnitt entsprechen
 - Alle Hüllen dürfen nicht reflektierend, beschädigt oder markiert sein.
 - Jede Hülle muss eine einzelne Karte vollständig umschließen.
 - Alle Hüllen müssen die gleiche Größe, Farbe und den gleichen Stil haben.
 - Alle Hüllen müssen vollständig undurchsichtige Rückseiten haben.

Innen- oder Außenhüllen sind erlaubt, sofern alle anderen regeln für Kartenhüllen eingehalten werden, mit Ausnahme der Undurchsichtigkeit.

Wenn Hüllen aufgrund eines nicht dringenden Problems während eines Matches gewechselt werden müssen, können Turnieroffizielle erlauben, den Wechsel zwischen den Spielen oder nachdem das aktuelle Match beendet wurde, vorzunehmen.

- Würfel
 - Offiziell lizenzierte *Disney Lorcana* TCG-Würfel ODER Würfel, die den Richtlinien in diesem Abschnitt entsprechen
 - Markenlose, polyedrische Würfel
 - Alle Würfel müssen in gutem Zustand sein und leicht erkennbare Zahlen haben.
- Legende Marker
 - Offiziell lizenzierte *Disney Lorcana* TCG-Legenden-Marker
 - *Disney Lorcana* Sammelkartenspiel-Begleit-App
 - Individuelle Legenden-Marker dürfen verwendet werden, müssen jedoch ein leicht erkennbarer Gegenstand sein und dürfen Spieler oder Turnieroffizielle nicht täuschen oder verwirren.
 - Schriftliche Methoden dürfen verwendet werden, um Legenden zu verfolgen, solange sie gemäß den Richtlinien in Abschnitt 5.2 genehmigt wurden.
- Deckboxen und Aufbewahrungsboxen
 - Offiziell lizenzierte *Disney Lorcana* TCG-Deckboxen und Aufbewahrungsboxen ODER Deckboxen und Aufbewahrungsboxen, die den Richtlinien in diesem Abschnitt entsprechen
 - Deckboxen und Aufbewahrungsboxen dürfen verwendet werden, um Decks zwischen Spielen oder Matches aufzubewahren, dürfen jedoch während des laufenden Spiels nicht verwendet werden, außer um auf ein anderes genehmigtes Zubehör zuzugreifen.
- Veränderte Artwork-Karten
 - Karten, die irgendeine Art von Veränderung aufweisen, dürfen nur bei Casual-Turnieren verwendet werden. Diese Karten dürfen keinen wettbewerbs- oder strategischen Vorteil bieten oder Verweise auf andere Sammelkartenspiele oder ungeeignete Inhalte enthalten, wie in diesem Abschnitt beschrieben.

- Bei Competitive- und Premier-Play-Turnieren werden nur unveränderte, offiziell lizenzierte *Disney Lorcana* TCG-Karten verwendet. Karten mit Unterschriften dürfen weiterhin verwendet werden, solange ihr Artwork in keiner Weise verändert wurde und sie den Richtlinien in diesem Dokument entsprechen.

3.11 Zeitverlängerungen

Wenn ein Turnieroffizieller ein Match während einer Runde für mehr als 1 Minute pausiert, sollte eine Zeitverlängerung in Höhe der Pausenzeit gewährt werden. Bei Deck-Überprüfungen sollte die Zeitverlängerung der Zeit entsprechen, die für die Überprüfung benötigt wurde, zuzüglich 3 Minuten.

ABSCHNITT 4: ÜBERTRAGUNG

4.1 Rechte des Turnierveranstalters

Der Turnierveranstalter kann mit Übertragungsvertretern zusammenarbeiten, um beliebige Teile der in diesem Regelwerk beschriebenen Veranstaltungen zu übertragen, zu streamen, zu filmen, zu fotografieren, aufzuzeichnen oder zu senden. Die daraus resultierenden Inhalte dürfen für beliebige Zwecke verwendet werden, einschließlich, aber nicht beschränkt auf Marketing und Bewerbung der Veranstaltung, des Turnierveranstalters, des *Disney Lorcana* TCG oder anderer Veranstaltungen.

4.2 Zustimmung zur Verwendung des Spielerabbilds

Spieler stimmen zu, dass Turnierveranstalter und Übertragungsvertreter ihren Namen, ihr Abbild, ihre Stimme, ihr Bild, ihr Spielgeschehen sowie zugehörige Marken oder Logos in jeglichen Medien aufzeichnen, verwenden und reproduzieren dürfen, indem sie an einer in diesem Dokument abgedeckten Veranstaltung teilnehmen. Dies umfasst Fotografie, Video, Audio, Live- oder aufgezeichnete Übertragungen sowie digitale und gedruckte Werbematerialien in jeglichem Format.

Diese Zustimmung gilt weltweit und wird zur Förderung des Marketings und der Dokumentation des organisierten Spiels des *Disney Lorcana* TCG verwendet.

Für nicht übertragene Veranstaltungen oder lokale Turniere können Spieler den Turnierveranstalter vor Beginn der Veranstaltung informieren, wenn sie nicht fotografiert, gefilmt oder aufgezeichnet werden möchten. Angemessene Anstrengungen werden unternommen, um solchen Wünschen nachzukommen; solche Vorkehrungen können jedoch die Teilnahme der Spieler an ausgewählten Matches oder anderen Werbemöglichkeiten einschränken.

ABSCHNITT 5: INFORMATION UND KOMMUNIKATION

5.1 Spielfeldaufbau

Während aller *Disney Lorcana* TCG-Turniere müssen die Spieler einen klaren und konsistenten Spielfeldaufbau beibehalten, um Fairness und Übersichtlichkeit für beide Spieler und Turnieroffizielle zu gewährleisten.

- Charaktere, Gegenstände und Orte müssen vor dem Tintenvorrat des Spielers platziert werden. Charaktere, die sich an einen Ort bewegt haben, sollten eindeutig als an dem Ort identifiziert werden, zu dem sie sich bewegt haben.
- Der Tintenvorrat eines Spielers muss nicht am Rand des Tisches platziert werden; er kann links, rechts oder weiter hinten im Spielbereich positioniert werden, solange Charaktere, Gegenstände und Orte immer aus Sicht des Gegners vor dem Tintenvorrat platziert sind.
- Der Spielfeldaufbau muss während des gesamten Spiels klar und eindeutig bleiben und darf das Spielgeschehen nicht stören oder zu Unklarheiten über den aktuellen Spielstand führen.

Solange der Spielfeldaufbau für alle Spieler und Turnieroffizielle klar und verständlich ist, dürfen Spieler, die aufgrund von Alter, Behinderung oder anderen Barrierefreiheitsbedürfnissen zusätzliche Anpassungen benötigen, ihren Spielfeldaufbau anpassen. Wenn eine Anpassung erforderlich ist, sollten die Spieler Unterstützung von einem Turnieroffiziellen oder Schiedsrichter anfordern, der beim Erstellen eines klaren und leicht zugänglichen Spielfeldaufbaus helfen kann.

5.2 Notizen und Informationsverfolgung

Spieler dürfen Marker nur verwenden, um ihre eigenen öffentlichen Informationen im Spiel zu verfolgen. Spieler dürfen keine Informationen ihrer Gegner verfolgen, weder öffentliche noch private. Zum Beispiel kann ein Spieler Marker verwenden, um sich daran zu erinnern, Legenden von einem bestimmten Ort zu erhalten oder dass ein Charakter zu Beginn seines nächsten Zuges nicht bereit gemacht werden kann. Es ist nicht erlaubt, eine numerische Darstellung jeglicher Art auf einem Marker zu verwenden, um andere Informationen im Spiel als Schaden zu verfolgen.

Spieler werden ermutigt, schriftlich den Gesamtstand der Legenden festzuhalten, aber sie dürfen während eines Matches keine anderen Notizen machen. Das Heranziehen fremder Notizen während eines Spiels gilt als Hilfe von außen. Weitere Informationen zu „Outside Assistance“ findest Du unter *Disney Lorcana* TCG-Richtlinien zur Spielkorrektur, auf der *Disney Lorcana* TCG-Ressourcen-Seite, die Du [hier](#) finden kannst.

Outside Assistance kann beinhalten, aber ist nicht darauf beschränkt, Karten im Tintenvorrat aufzuschreiben, sobald sie aufgedeckt werden, Würfel zu verwenden, um die Tinten-Kosten aufgedeckter Karten anzuzeigen, und andere Geräte oder Prozesse zu nutzen, um jegliche Art von Aufzeichnung von Spielinformationen zu erstellen. Ein Turnieroffizieller wird die endgültige Entscheidung treffen, ob eine solche Art von Aufzeichnung gemacht wurde.

Spieler dürfen während des Draftings oder während der limitierten Deck-Konstruktion keine Notizen machen oder ansehen.

5.3 Elektronische Geräte

Die Nutzung elektronischer Geräte wie Smartphones, Tablets und Smartwatches bei *Disney Lorcana* TCG-Events ist erlaubt, solange alle Geräte jederzeit für beide Spieler im Match sichtbar sind. Die Verwendung der *Disney Lorcana* TCG Companion App zum Verfolgen der Legenden und zum Nachschlagen in der Kartendatenbank sind Beispiele für erlaubte Nutzungen.

Spieler dürfen ihr elektronisches Gerät aus privaten Gründen wie zum Schreiben von Nachrichten, Telefonieren oder Surfen verwenden, nachdem sie zuerst einen Judge informiert haben, der bei der Anfrage hilft. Nach Ermessen des Judges werden Strafen wie Verwarnungen, Matchverlust oder Disqualifikation vom Turnier gegen jeden Spieler verhängt, der diese Richtlinien nicht befolgt oder versucht, die Nutzung eines Geräts zu verbergen.

5.4 Informationen im Spiel

Es gibt zwei Arten von Informationen im *Disney Lorcana* TCG: öffentliche und private. Informationen gelten als privat, wenn sie sich in einem verdeckten Bereich befinden. Obwohl die Hand kein verdeckter Bereich ist, gilt sie als private Information gegenüber deinem Gegner. Informationen in allen anderen Zonen gelten als öffentlich.

In einer öffentlichen Zone dürfen die Spieler den Status, die Eigenschaften und den Inhalt der Zone und jeder Karte darin kennen. Spielern ist es nur erlaubt, die Anzahl der Karten in einem privaten Bereich zu kennen.

Wenn private Informationen dem Gegner offenbart werden, gelten sie während dieser Zeit als öffentliche Informationen. Spieler sind dafür verantwortlich, dass private Informationen nicht anderen Spielern offenbart werden.

Während der Spiele wird von den Spielern erwartet, dass sie offen mit ihren Gegnern kommunizieren.

Wenn ein Spieler eine Karte durch die Standardzug-Aktion in seinen Tintenvorrat legt, muss er sicherstellen, dass sein Gegner genau weiß, welche Karte hinzugefügt wird, indem er unter anderem den vollständigen Namen der Karte ansagt. Der Gegner muss die Möglichkeit haben zu überprüfen, dass die Karte das Tintenvorrat-Symbol um die Kosten hat.

Der aktuelle Status jeder Karte im Spiel (erschöpft oder bereit, Schadensmarker, ob die Tinte der Karte trocken ist usw.) muss vom Spieler dieser Karte vollständig und korrekt mitgeteilt werden, wenn ein anderer Spieler dies verlangt.

Erschöpfte Karten sollten um etwa neunzig Grad gedreht werden, um ihren Status anzuzeigen. Bereite Karten sollten aufrecht liegen. Ein Spieler kann wählen, ob er seine Karten im oder gegen den Uhrzeigersinn erschöpft, sollte dies aber bei allen Karten einheitlich machen.

Legenden-Gewinne und -Verluste müssen immer angesagt werden und den neuen Legenden-Gesamtstand nach der Änderung für diesen Spieler enthalten. Dies stellt sicher, dass beide Spieler

den aktuellen Legenden-Stand vollständig verstehen und etwaige Unstimmigkeiten so schnell wie möglich, wahrscheinlich mit Hilfe eines Judges, gefunden und behoben werden können.

Von den Spielern wird erwartet, dass sie nach Möglichkeit einen korrekten Spielzustand beibehalten. Dies beinhaltet das Hinweisen auf verpflichtende Effekte, wann immer sie auftreten, auch wenn sie von einer Karte des Gegners stammen. Für die Zwecke dieser Regel ist ein „nicht-optionaler Effekt“ ein Effekt, der nicht die Wörter „kannst“ oder „darfst“ in seinem Text enthält. Das Erinnern eines anderen Spielers an einen „darf“-Effekt ist nicht verpflichtend, aber Spieler werden nachdrücklich ermutigt, ihre Gegner an diese Effekte zu erinnern, um für alle Beteiligten das bestmögliche Spielerlebnis zu fördern.

5.5 Tintenvorrat

Die Spieler sind verpflichtet, ihre Karten im Tintenvorrat getrennt von allen anderen verdeckten Karten auf dem Tisch aufzubewahren. Falls es jemals Unklarheiten darüber gibt, welche Karten sich im Tintenvorrat eines Spielers befinden, sollten die Spieler sofort einen Judge rufen, damit der Fehler behoben werden kann. Außerdem müssen alle bereiten Karten im Tintenvorrat eines Spielers in dieselbe Richtung ausgerichtet sein; das Gleiche gilt für erschöpfte Karten im Tintenvorrat dieses Spielers.

Ein Spieler darf eine Karte, die er in seinen Tintenvorrat gelegt hat, während des Zuges, in dem sie dort platziert wurde, offen liegen lassen. Wenn dieser Zug endet, muss der Spieler sie (und alle anderen offenen Karten im Tintenvorrat) verdeckt legen.

5.6 Kartennamen und Beschreibungen

Bestimmte Kartenfähigkeiten im *Disney Lorcana* TCG erfordern, dass ein Spieler eine Karte benennt. Das Nennen des exakt gedruckten Namens einer *Disney Lorcana* TCG-Karte ist die bevorzugte und genaueste Methode. Wenn sich ein Spieler jedoch nicht an den genauen Namen erinnern kann, darf er eine Beschreibung geben, die nur eine einzelne *Disney Lorcana* TCG-Karte eindeutig identifizieren kann.

Es dürfen nur Karten aus dem *Disney Lorcana* TCG benannt oder referenziert werden.

In Fällen, in denen der Name oder die Beschreibung einer Karte unklar ist, sollten die Spieler sofort einen Judge rufen. Judges haben die endgültige Entscheidungsbefugnis darüber, ob eine Beschreibung spezifisch genug ist, um die Anforderungen der Fähigkeit zu erfüllen. Spieler werden ermutigt, Unklarheiten mit Unterstützung der Judges zu klären.

- Akzeptabel
 - „Stitch“ oder „Der Charakter, der es dir erlaubt, Charaktere, die du spielst und die 2 oder weniger Tinte kosten, zu erschöpfen“
- Unzulässig

- „Die eine Karte mit der Gitarre darauf“ oder „Die blaue Karte“

ABSCHNITT 6: ZEITLIMITS

6.1 Allgemeine Turnier-Zeitlimits

Das Zeitlimit für eine Swiss Runde beträgt mindestens 50 Minuten, mit einem empfohlenen Maximum von 60 Minuten.

Es wird empfohlen, dass alle Partien in K.O.-Runden ohne Zeitlimit gespielt werden. Wenn aufgrund von Einschränkungen der Verfügbarkeit des Veranstaltungsortes ein Zeitlimit festgelegt werden muss, sollte das Zeitlimit mindestens 70 Minuten betragen und vor Beginn des K.O.-Teils der Veranstaltung angekündigt werden. Wenn die gesamte Veranstaltung im K.O.-System ausgetragen wird und aufgrund von Einschränkungen der Verfügbarkeit des Veranstaltungsortes ein Zeitlimit festgelegt werden muss, sollte das Zeitlimit mindestens 50 Minuten betragen, mit einem empfohlenen Maximum von 60 Minuten.

Wenn alle Partien vor Ablauf der Zeit in einer Runde beendet sind, kann der Hauptrichter die nächste Runde vorzeitig beginnen. Spieler, die zur nächsten Runde erscheinen, nachdem diese begonnen hat, aber bevor die vorherige Runde beendet worden wäre, sollten keine Strafen für verspätetes Erscheinen erhalten.

6.2 Zeitlimits für Limited-Turniere

Die Zeitlimits für Deckbau und Registrierung, sofern verwendet, bei Competitive- oder Premier-Play-Events sind wie folgt.

- Sealed-Deckbau: 30 Minuten
- Sealed-Deck-Pool-Registrierung: 20 Minuten
- Proconstructed Deck-Konstruktion: 10 Minuten
- Draft-Deckbau und Registrierung zusammen: 25 Minuten

Die Zeitlimits für einzelne Draft-Picks, falls verwendet, bei Competitive- oder Premier-Play-Events sind wie folgt.

- 12 verbleibende Karten: 30 Sekunden
- 11 verbleibende Karten: 25 Sekunden
- 10 verbleibende Karten: 25 Sekunden
- 9 verbleibende Karten: 20 Sekunden
- 8 verbleibende Karten: 20 Sekunden
- 7 verbleibende Karten: 15 Sekunden
- 6 verbleibende Karten: 10 Sekunden
- 5 verbleibende Karten: 10 Sekunden
- 4 verbleibende Karten: 5 Sekunden
- 3 verbleibende Karten: 4 Sekunden
- 2 verbleibende Karten: 3 Sekunden

Bei Draft-Picks dürfen Spieler ihre Karten 30 Sekunden lang nach dem Öffnen des ersten Boosters überprüfen, wobei sich die Zeit nach jedem weiteren Booster um 15 Sekunden erhöht.

ABSCHNITT 7: SPIELERVERHALTEN

7.1 Verbotenes Verhalten

Um eine sichere, faire und inklusive Umgebung für alle Spieler zu gewährleisten, ist das folgende Verhalten bei allen *Disney Lorcana* TCG-Events, unabhängig von Größe oder Rahmen, strengstens untersagt.

- Das Wetten von Geld oder anderen Wertgegenständen auf den Ausgang von Partien oder Veranstaltungen.
- Gebrauch, Besitz oder Verteilung illegaler Substanzen.
- Konsum oder Besitz von Alkohol.
- Unsportliches Verhalten, einschließlich respektlosem oder störendem Verhalten gegenüber Spielern, Gästen, Turnieroffiziellen, Schiedsrichtern, Zuschauern oder der Öffentlichkeit.
- Absprachen, einschließlich der Vereinbarung, Spielergebnisse zu manipulieren oder Preise zu teilen.
- Belästigung, einschließlich sexueller Belästigung, diskriminierender Sprache, Einschüchterung und jeglichem Verhalten, das andere unsicher, unwillkommen oder unwohl fühlen lässt.

Verstöße gegen diese Richtlinie können nach Ermessen des Turnierorganisators zu Strafen führen, die von Verwarnungen bis zum Ausschluss von der Veranstaltung und einer möglichen Sperre für zukünftige organisierte Spielveranstaltungen reichen.

Weitere Informationen zu verbotenem Verhalten findest Du in den *Disney Lorcana* TCG Richtlinien zur Spielkorrektur, verfügbar auf der *Disney Lorcana* TCG Ressourcen-Seite, die Du [hier](#) findest.

7.2 Sponsoren und Teams

Sponsoren oder Teams von Spielern unterliegen der vorherigen Genehmigung und einer Ermessensbewertung durch den Turnierorganisator, um als Sponsoren oder Teams bei einem *Disney Lorcana* TCG-Event vertreten sein zu dürfen. Ein Turnierorganisator kann jede vorgeschlagene Spielersponsoring-Vertretung bei einer Veranstaltung ablehnen.

Sponsoren oder Teams, die an der Nutzung, dem Konsum oder der Förderung der folgenden Dinge beteiligt sind, sind strengstens untersagt:

- Glücksspiel
- Drogen
- Pornografie
- Schusswaffen
- Alkohol
- Tabak oder Cannabis
- Gesetzwidrige Aktivitäten

7.3 Interviews und andere Inhalte

Während einer Veranstaltung können Spieler vom Turnierorganisator oder einem Übertragungsvertreter gebeten werden, an Interviews oder weiteren Inhalten teilzunehmen, einschließlich, aber nicht beschränkt auf Video-, Audio-, schriftliche Interviews, Social-Media-Inhalte oder Werbeinhalte. Wenn sie angesprochen werden, wird von den Spielern erwartet, dass sie sich nach besten Kräften kooperativ und respektvoll verhalten und allen angemessenen Anweisungen des Turnierorganisators folgen.

Die Teilnahme an Inhalten soll das Spielerlebnis hervorheben und die *Disney Lorcana* TCG-Community fördern. Die Teilnahme ist zwar nicht verpflichtend, aber eine unbegründete Weigerung kann nach Ermessen des Turnierorganisators zukünftige Möglichkeiten für Inhalte oder Werbeinhalte beeinflussen.

Spieler können es nicht ablehnen, als Teil eines Featured Matches übertragen zu werden.

Während der Teilnahme an Interviews, Featured Matches oder anderen Inhalten muss die Kleidung der Spieler diesen Richtlinien entsprechen.

-
- Kleidung muss ordentlich, sauber und für die Übertragung angemessen sein.
 - Spieler sollten Freizeitkleidung wie Pyjamas, zerrissene Kleidung usw. vermeiden.
 - Spieler dürfen keine Kleidung tragen, die Folgendes enthält oder bewirbt:
-
- Anstößige oder unangemessene Gesten
 - Bezüge zu Alkohol, Tabak oder Drogen

- Hassrede oder diskriminierende Botschaften
 - Offensichtlich sexuelle oder aufreizende Kleidung
 - Logos, Marken oder Werbung von Nicht-Disney-Marken, die mit den Vereinbarungen der Veranstaltung in Konflikt stehen
 - Merchandise oder Kleidung eines gesponserten Teams
 - Logos von Drittanbieter-Sponsoren
-

Die endgültige Entscheidung über die Kleidung liegt beim Turnierorganisator oder Übertragungsvertreter.

ABSCHNITT 8: REISEINFORMATIONEN

8.1 Reisedokumente und Unterkünfte

Spieler sind allein dafür verantwortlich, alle erforderlichen Reisedokumente zu beschaffen und aufrechtzuerhalten, die für die Teilnahme an *Disney Lorcana* TCG-Events notwendig sind, einschließlich Reisepässen, Reisegenehmigungen und Einreisevisa. Es ist die Verpflichtung des Spielers, sicherzustellen, dass diese Dokumente gültig sind und rechtzeitig beschafft werden.

Turnierorganisatoren können mit Informationen helfen, die beim Erhalt von Reisedokumenten nützlich sind, aber die Verantwortung liegt beim Spieler, die notwendigen Dokumente zu sichern oder zu beschaffen. Turnierorganisatoren sind nicht verantwortlich für Kosten, Verzögerungen oder Disqualifikationen, die durch unvollständige oder abgelehnte Reisedokumente verursacht werden. Das Nichtbeschaffen der notwendigen Reisedokumente kann dazu führen, dass ein Spieler seine Einladung zu einer *Disney Lorcana* TCG-Veranstaltung verliert.

Turnierorganisatoren können Spielern Unterstützung bei Reisekosten wie Flugtickets, Hotelzimmern oder Reisestipendien für offizielle Einladungen gewähren. Alle Fristen, Regeln oder Dokumente, die vom Turnierorganisator bereitgestellt werden, müssen von Spielern eingehalten werden, die diese Reiseunterstützung erhalten.

8.2 Spielerersatz/Alternativen

Wenn ein Spieler aufgrund von Reisedokumenten, Unterkünften oder anderen Gründen nicht an einer Einladung teilnehmen kann oder wenn ein Spieler disqualifiziert wird oder die Reise aus irgendeinem Grund verfällt, kann der Turnierorganisator ihn durch einen Ersatzspieler ersetzen. Der Ersatzspieler erhält die Reiseunterkunft, die aktuelle Position im Turnier und/oder die mit der aktuellen Platzierung des ursprünglichen Spielers verbundenen Preise.

ABSCHNITT 9: PREISE

9.1 Verdiente Preise

Preise, die bei *Disney Lorcana* TCG-Turnieren vergeben werden, sind an die Einhaltung aller Turnierregeln gebunden. Um für Preise berechtigt zu sein, müssen Spieler:

- Alle Teilnahmebedingungen und zusätzliche vom Turnierorganisator festgelegte Einschränkungen erfüllen;
- Alle Veranstaltungsregeln, Richtlinien und Verhaltensregeln während der Teilnahme an der Veranstaltung einhalten; und
- Alle erforderlichen Dokumente ausfüllen, wie vom Turnierorganisator verlangt (z. B. Verzichtserklärungen oder Ausweisdokumente).

Nach Ermessen des Turnierorganisators kann ein Spieler als seinen Preis verwirkt betrachtet werden, wenn er disqualifiziert oder nicht teilnahmeberechtigt ist oder nicht auf den Turnierorganisator antwortet oder die erforderlichen Unterlagen nicht bis zur vom Turnierorganisator festgelegten Frist einreicht, die innerhalb von 90 Tagen nach Abschluss der Veranstaltung liegen muss.