



Turnierregeln

Wirksam ab dem 14.07.2026

Einleitung

Ravensburger und das *Disney Lorcana* TCG OP-Team bemühen sich um eine einladende, offene, unterstützende und sichere Umgebung für alle Spieler* auf Veranstaltungen. *Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist. 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.

Eine Liste der Änderungen an diesem Dokument seit seiner letzten Veröffentlichung findest du in der Zusammenfassung der Aktualisierung am Ende dieses Dokuments.

INHALT

1. TUNIERDEFINITIONEN

- 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 Turnieroffizielle
- 1.6. Set-Legalität und Rotation
 - 1.6.1. Rotationsliste
 - 1.6.2. Gesperrte Karten

2. TUNIERROLLEN

- 2.1. Turnierorganisator
- 2.2. Lead Lore Guide
- 2.3. Lore Guides
- 2.4. Punkterichter
- 2.5. Spieler
- 2.6. Zuschauer
- 2.7. Broadcast-Vertreter

3. TUNIERABLAUF

- 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. Rücknahmen
 - 3.7.1. Berechtigungen und Einschränkungen
 - 3.7.2. Illegale Aktionen und Regelverstöße
 - 3.7.3. Beispiele für zulässige Rücknahmen
 - 3.7.4. Beispiele für unzulässige Rücknahmen
- 3.8. Deck Registrierung

- 3.9. Decküberprüfungen
- 3.10. Aus einem Turnier aussteigen
- 3.11. Zugelassenes Zubehör
- 3.12. 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 Stufen unterteilt: Einsteiger-, Competitive- und Premier-Play. Alle Turniere behandeln Fehler im Spiel mithilfe des *Disney Lorcana* TCG-Spielkorrekturleitfadens, der auf der *Disney Lorcana* TCG [Ressourcen-Seite](#), zu finden ist.

Einsteigerturniere werden mit gelockerten Regeln und mit wenigen oder gar keinen Preisen gespielt. Diese Turniere sind für weniger ernsthaftes Spielen gedacht; die Turnierveranstalter sind dafür verantwortlich, dass diese Veranstaltungen einladend für weniger erfahrene Spieler sind. Bei Einsteigerturnieren geht es vor allem um eines: Spaß haben. Prerelease-Veranstaltungen sind ein Beispiel für Einsteigerturniere.

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 den vollständigen Spielkorrekturleitfaden 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 jeder 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 Karten mit zwei Tintenfarben enthalten, solange sie genau die beiden Tintenfarben dieser Karten enthalten. Beispielsweise darf ein Smaragd- und Rubin-Deck keine Karte enthalten, die Smaragd und Stahl ist.
- 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 nur Karten verwendet werden, die im aktuellen Rotationsplan enthalten sind.
- In einem Core Constructed-Turnier dürfen die Spieler keine Karten verwenden, die im Core Constructed-Format verboten sind. (Siehe 1.6.2 „Gebannte 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 alle Karten aus allen Sets verwendet werden, 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 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.

- Limitierte Sealed Decks müssen mindestens 40 Karten enthalten. Limitierte Draft Decks müssen mindestens 35 Karten enthalten. Es gibt keine maximale Deckgröße, allerdings ist die Deckgröße durch den Kartenpool, aus dem sie gebaut werden, begrenzt.
- 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

- In einem Preconstructed-Turnier erhält jeder ein zufälliges, vorkonstruiertes Einzelspieler-Deck aus dem Set oder den Sets, die für das Turnier ausgewählt wurden. Nach Ermessen des Turnierveranstalters können die Spieler Karten aus dem vorgefertigten Deck austauschen, oder ihm Karten hinzufügen. Die Karten dafür können sie aus dem Boosterpack nehmen, das bei manchen Einzelspieler-Decks dabei liegt, oder aus zusätzlichen versiegelten Produkten, die für den Aufbau des Decks bereitgestellt werden.
- 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 mehr als zwei Tintenfarben enthalten.
- Preconstructed Turniere können nur Einsteigerturniere sein.

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 erhält jeder Spieler zwei ungeöffnete Booster Packs, entweder aus demselben Set oder aus verschiedenen Sets, aus denen er sein Deck bildet. 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.
- Alle Spieler teilen sich in zufällig gebildeten Gruppen, sogenannte **Pods**. Die Anzahl der Spieler 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 Karten sollten im gleichen Tempo weitergegeben werden. Es sollten alle gemeinsam darauf achten, dass niemand zurückfällt.
- Die Richtung des Weitergebens ändert sich nach dem ersten Booster Pack: Karten aus dem zweiten Pack werden nach rechts weitergegeben, Karten aus dem dritten Pack 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 Draft-Turnieren für Einsteiger können die Spieler gegen beliebige andere Spieler im Turnier antreten.

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

1.4 Turnierrollen

Bei Turnieren können mehrere Rollen vertreten sein:

- Turnierorganisator
- Lead Lore Guide
- Lore Guide
- Punkterichter
- Spieler
- Zuschauer
- Broadcast-Vertreter

Alle oben genannten Rollen außer Spieler und Zuschauer gelten als Turnieroffizielle. Im Sinne dieses Dokuments bezieht sich „Lore Guide“ auf jede Person, die in diesem Turnier als Lead Lore Guide oder Lore Guide fungiert.

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 Einsteiger-Events teilnehmen. Turnieroffiziellen ist es untersagt, an Competitive- 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. (Weitere Informationen zur Funktionsweise der Rotation findest du unter 1.6.1, „Rotationsliste“.)

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 (in Core Constructed nicht zulässig)
 - Sets 5, 6, 7 und 8 (rotieren raus – in Core Constructed nicht zulässig)

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:

- Derzeit sind keine Karten gebannt

Die folgenden Karten sind in Infinity Constructed Turnieren verboten:

- Xaver Hampelmann – Spielzeugmacher

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 von ausreichend Personal für das Turnier (z. B. Lore Guides und Scorekeepers).
- Bereitstellung ausreichender Materialien, um das Turnier zu betreiben (z. B. Produkt in einem Limited-Turnier)
- Meldung der Turnierergebnisse an Ravensburger, falls angefordert.

2.2 Lead Lore Guide

Bei jedem *Disney Lorcana* TCG-Turnier muss der Turnierveranstalter einen Lead Lore Guide für diese Veranstaltung benennen. Diese Person muss während der gesamten Dauer der Veranstaltung physisch anwesend sein. Bei Turnieren der Einstiegsklasse kann der Turnierveranstalter als Lead Lore Guide fungieren. Bei Competitive- und Premier-Play-Turnieren müssen der Turnierveranstalter und der Lead Lore Guide zwei verschiedene Personen sein.

Der Lead Lore Guide ist der letzte Schiedsrichter bei allen Streitigkeiten bezüglich der Regeln oder Turnierrichtlinien 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 sich an die Entscheidungen des Lead Lore Guides halten.

Bei kleineren Turnieren ist der Lead Lore Guide in der Regel der einzige benötigte Lore Guide. Bei größeren Turnieren wird vom Lead Lore Guide erwartet, dass er Aufgaben an andere Lore Guides delegiert, um einen reibungslosen Turnierablauf und zeitnahe Antworten auf Fragen der Spieler zu gewährleisten.

Wenn ein Spieler mit der Entscheidung eines Lore Guides nicht zufrieden ist, kann er beim Lead Lore Guide Einspruch einlegen. Die Entscheidung des Lead Lore Guides ist endgültig.

Wenn bei Competitive- und Premier-Play-Turnieren eine Person disqualifiziert oder anderweitig aus einem Turnier ausgeschlossen werden muss, muss der Lead Lore Guide einen Bericht über den Vorfall verfassen und diesen über das offizielle *Disney Lorcana* TCG Tournament Disqualification Form, das [hierzu](#) finden ist, an Ravensburger übermitteln.

Der Lead Lore Guide kann in seltenen und außergewöhnlichen Fällen von den hier und in den zugehörigen Turnierregeln festgelegten Regeln und Richtlinien abweichen. Allein der Lead Lore Guide ist befugt, solche Abweichungen durchzusetzen. 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.

Zu den angemessenen Umständen für Abweichungen von den Richtlinien gehört unter anderem die Ausgabe einer Proxy, wenn eine Karte oder ein anderes Spielelement während eines Spiels versehentlich zerstört oder beschädigt wurde. In dieser Situation kann der Lead Lore Guide die Verwendung einer eindeutig gekennzeichneten Proxy zulassen, die der Lead Lore Guide bereitstellt und genehmigt. Nur Lead Lore Guides dürfen Proxies ausstellen.

2.3 Lore Guides

Lore Guides sind dafür verantwortlich, Spielern bei Fragen zu den Regeln zu helfen und Fehler zu beheben, die während des Spiels gemacht wurden. Von ihnen wird erwartet, dass sie unparteiisch sind und den Spielern nicht bei Strategiefragen zum Spiel helfen. Lore Guides sollten Spielfehler nicht verhindern, sondern eine Partie nur dann unterbrechen, wenn eine unzulässige Aktion erfolgt oder eine Situation Deeskaliert werden muss. Lore Guides sollten sich an einen hohen Standard sportlichen Verhaltens halten und dies den Spielern und Zuschauern vorleben, wenn sie als Turnieroffizielle fungieren.

2.4 Punkterichter

Der Punkterichter ist für die Aufzeichnung aller Turnierergebnisse und die Erstellung aller Turnierpaarungen verantwortlich. Bei kleineren Turnieren kann diese Rolle vom Turnierveranstalter oder einem Lore Guide übernommen werden. Diese Person sollte mit dem Ravensburger Play Hub vertraut sein, damit Probleme oder Fehler zeitnah und mit minimaler Unterbrechung des Turniers behoben werden können. Wenn schwerwiegende Probleme bei der Turnierpunktauswertung auftreten, ist der Lead Lore Guide die letzte Instanz, der über das geeignete Vorgehen 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 3.11, „Zugelassene Zubehörteile“.)

- Für Competitive- und Premier-Play-Constructed Turniere: 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 *Disney Lorcana* TCG Comprehensive Rules und die *Disney Lorcana* TCG Play Correction Guidelines sowie alle Entscheidungen der Lore Guides sind einzuhalten.

Die Unterstützung durch einen Lore Guide entbindet nicht von diesen Pflichten.

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 beobachtet, sollte er die Spielenden bitten, ihr Spiel zu pausieren, während er einen Lore Guide benachrichtigt. Der Zuschauer darf den Spielern keine Details des vermeintlichen Regelverstoßes mitteilen, sondern muss die Informationen an einen Lore Guide weiterleiten, damit dieser die Situation korrekt beheben kann.

Die Spieler können jederzeit erbitten, dass sich jegliche Zuschauer von ihrem Tisch entfernen und nicht weiter zuschauen. Diese Anfrage sollte einen Lore Guide einbeziehen. 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.

Übertragungsvertreter können bei Turnieren der Einsteiger-, Competitive- oder Premier-Play-Stufe anwesend sein, am üblichsten sind sie jedoch auf der Premier-Play-Stufe.

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.

Für Spiele, die übertragen werden, können zusätzliche Richtlinien und andere Abläufe gelten, als üblich z. B. längere Vorbereitungszeiten für den Stream, die Verwendung von Mikrofonen oder Headsets und Änderungen der Sitzplätze. Vor dem Spiel muss ein Lore Guide 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 weniger als acht Teilnehmer anwesend sind.

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

An jedem Turnier, das als Competitive oder höher eingestuft ist, müssen mindestens acht Teilnehmer teilnehmen.

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 Turnierorganisatoren, unterliegen dieser Anforderung. Diese Anforderung gilt nicht für private Veranstaltungen, die nicht Teil dieser Aktivitäten sind.

Bei jedem Turnier, das als Competitive oder höher eingestuft ist, 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.

Spieler	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

Ein 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.

- Einsteiger- und Competitive-Turniere
 - *Disney Lorcana* TCG-Turniere der Einsteiger- und Competitive-Stufe können für ihre Veranstaltungen verschiedene Match-Strukturen verwenden. Diese Matchstrukturen werden vom Tournament Organizer festgelegt. Ravensburger empfiehlt für alle Competitive-Turniere mit 64 oder mehr Spielern, die unten aufgeführte Premier-Play-Spielstruktur zu verwenden.
 - Bitte beachte, dass für einige Veranstaltungen, wie beispielsweise Set-Meisterschaften zusätzliche Anforderungen an die Matchstruktur gelten können, damit sie als offiziell anerkanntes Ravensburger-Turnier gelten.
 - Alle Einsteiger- und Competitive-Turniere, die im Best-of-Three-Format (Bo3) ausgetragen werden, sollten die Premier-Play-Spielstruktur befolgen.
- Premier Play
 - *Disney Lorcana* TCG Premier-Play-Turniere werden im Best-of-Three-Format (Bo3) 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 eines Spiels und bevor irgendwelche Aktionen im Spiel stattfinden dürfen, müssen beide Spieler zufällig entscheiden, wer 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 Lore Guide über die Methode für das Match.
 - Der Spieler, der die Entscheidung treffen darf, wählt dann, ob er im ersten Spiel zuerst spielen oder zuerst ziehen möchte.
 - Die Entscheidung, ob man im ersten oder in einem beliebigen Spiel eines Matches zuerst spielt oder zuerst zieht, muss getroffen werden, bevor man 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.
 - Wer zuerst spielt, zieht zu Beginn des ersten Zuges keine Karte.
 - Sobald ein Spiel beendet ist, entscheidet 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. Bei diesen Runden werden die Matches im Best-of-Three-Format (Bo3) 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 irgendwelche Aktionen im Match durchgeführt werden, hat der Spieler, der nach den Vorrunden die bessere Platzierung hat, 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 im jeweiligen Spiel spielt oder zieht, muss getroffen werden, bevor die Spieler ihre Starthände für jedes Spiel sehen.
 - Wenn sich ein Spieler nicht entscheiden kann, 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 jemand das aktuelle Spiel im End-of-Round-Verfahren gewinnt, wird das Match mit 1:0:1 zugunsten des Spielers gewertet, der das erste Spiel gewonnen hat.

- Single-Elimination runden können andere Verfahren am Ende der Runde 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. Danach bietet jeder Spieler seinem Gegner an, sein Deck abzuheben oder erneut zu mischen. 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. Eine detailliertere Aufschlüsselung findest du in den umfassenden Regeln zum *Disney Lorcana* TCG unter *Disney Lorcana* TCG – [Ressourcen](#).
- **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 dem Spiel. Stapelzählen darf nur einmal pro Spiel durchgeführt werden.
 - Es darf nicht dazu verwendet werden, das Deck in irgendeiner Weise zu manipulieren.
 - Sobald ein Spieler die Stapelzählung für das bevorstehende Spiel abgeschlossen hat, muss er sein Deck mischen und seinem Gegner die Möglichkeit geben, das Deck weiter zu mischen oder abzuheben.

Sobald dieser Vorgang abgeschlossen ist, beginnt der erste Spieler seinen ersten Zug. Sie wird in dieser Runde während ihrer Vorbereiten-Phase keine Karte ziehen. Eine detailliertere Aufschlüsselung findest du in den umfassenden Regeln zum *Disney Lorcana* TCG unter *Disney Lorcana* TCG – [Ressourcen](#).

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. Falls verlangt, müssen beide Spieler den Bericht bei einem Lore Guide oder dem 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. Für ungenaue Meldungen können Strafen verhängt werden, einschließlich Matchverlust oder Disqualifikation.

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 weitere 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 Spieler das Spiel gewonnen hat und ein Spieler mehr Spiele gewonnen hat als der andere, gewinnt der Spieler mit der höheren Zahl das Match. 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 des fünften Zuges keiner der Spieler das Spiel gewonnen hat und beide die gleiche Anzahl an Spielsiegen haben, gewinnt der Spieler mit dem höheren Legendenstand im aktuellen Spiel 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.

Wenn ein Spieler beispielsweise Tinte erschöpft, bevor er die Karte hinlegt, die er mit dieser Tinte spielen möchte, folgt er technisch gesehen nicht der korrekten Reihenfolge, aber er erreicht dennoch denselben legalen Zustand, in dem 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 andere Auswahl an Karten betreffen würde. In diesem Fall kann eine Korrekturmaßnahme angebracht sein.

Spieler sollten vorsichtig sein, wenn sie eine Abfolge außerhalb der vorgesehenen Reihenfolge (genannt „Out-of-Order-Sequenz“) ausführen, da sie dadurch Auslöser verpassen können.

3.6 Absichtliche Unentschieden und Aufgeben

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.

Kein Spieler darf seinen Gegner dazu auffordern, ein Spiel aufzugeben. Niemand darf weder implizit noch explizit eine Belohnung oder Gegenleistung im Austausch für das Aufgeben eines Spiels anbieten oder annehmen. Spieler, denen ein solches Angebot unterbreitet wird, müssen einen Lore Guide hinzuziehen und den Vorfall melden.

Zu jedem Zeitpunkt vor Ende eines Matches können sich die Spieler auf ein absichtliches Unentschieden (0-0-3) für das Match einigen. Ein Spieler darf nur einmal pro Match ein absichtliches Unentschieden vorschlagen und darf weder implizit noch explizit eine Belohnung oder Gegenleistung für ein solches Unentschieden anbieten. Spieler, denen ein solches Angebot mehrfach unterbreitet wird, müssen einen Lore Guide hinzuziehen und den Vorfall melden.

3.7 Rücknahmen

Von den Spielern wird erwartet, dass sie klare, wohlüberlegte und eindeutige Entscheidungen treffen. Gemäß den Standardrichtlinien können Spielzüge im *Disney Lorcana* TCG nach ihrer Ausführung nicht rückgängig gemacht werden. In Fällen von unabsichtlichen Fehlern oder

Geschicklichkeitsfehlern können jedoch begrenzte Ausnahmen gelten. Diese Ausnahmen müssen von einem Lore Guide genehmigt werden und allen unten aufgeführten Richtlinien entsprechen.

Ein Rücknahme ist ein vollständiges Zurückspulen der letzten Zugaktion eines Spielers, wodurch der Spielzustand auf den Zustand unmittelbar vor der Zugaktion zurückgesetzt wird, sodass der Spieler eine andere Entscheidung treffen oder eine andere Aktion ausführen kann.

Eine Zugaktion kann folgendes sein:

- eine einzelne Aktion (z. B. das Herausfordern mit einem Charakter) oder
- eine Reihe von mehreren Aktionen, die als Teil einer einzigen Out-of-Order-Sequenz ausgeführt werden (z. B. das Erkunden mit mehreren Charakteren gleichzeitig).

Während einer Rücknahme wird die gesamte deklarierte Sequenz als eine einzige Zugaktion betrachtet.

3.7.1 Berechtigung und Einschränkungen

- Eine Rücknahme kann nur für die neueste Zugaktion eines Spielers während seines Zuges angewendet werden.
- Eine Zugaktion kann nicht zurückgenommen werden, wenn eine nachfolgende Zugaktion oder ein nachfolgender Effekt stattgefunden hat.
- Rücknahmen erfolgen niemals automatisch und müssen von einem Lore Guide genehmigt werden.
- Spieler dürfen keine Rücknahmen ohne die Genehmigung eines Lore Guides vornehmen.

Lore Guides müssen jede Anfrage für eine Rücknahme sorgfältig prüfen. Eine Rücknahme sollte nicht erlaubt sein, wenn der Spieler durch die Zugaktion oder den Effekt zusätzliche Informationen erhalten hat.

Solche zusätzlichen Informationen umfasst:

- Die Ausführung von Effekten (z. B. Karten nachziehen, Karten aus dem Deck aufdecken oder Charaktere verbannen),
- das Ausführen auslösbarer Fähigkeiten, und
- die Beobachtung oder das Einschätzen der Reaktion oder Nichtreaktion eines Gegners nach einer Zugaktion.

Wenn ein Lore Guide nicht feststellen kann, ob zusätzliche Informationen gewonnen wurden oder ob eine Rücknahme angemessen wäre, wird die Standardrichtlinie angewendet und der Rücknahme abgelehnt.

Ausnahme: Eine Karte, die im Rahmen des Spielzugs aus der eigenen Hand aufgedeckt wurde (z. B. das Vorzeigen einer Karte, um sie zu tinten, und die anschließende Nachfrage, jene Karte zurückzunehmen und eine andere zu tinten), gilt nicht als zusätzliche Information für die Bewertung einer Rücknahme.

Spieler dürfen ihre Gegner nicht drängen, unter Druck setzen oder zwingen, Zugaktionen auszuführen, um sie zu einer überhasteten Entscheidung zu bewegen und sie dann auf dieser Entscheidung festzunageln und eine Rücknahme auszuschließen.

3.7.2 Unzulässige Aktionen und Regelverstöße

Wenn ein Zugaktion eine unzulässige Aktion beinhaltet (z. B. das Tinten einer Karte, die nicht getintet werden darf, oder das Auswählen eines Charakters mit **Behütet** für eine Aktion), kann eine Rücknahme dennoch angemessen sein, sofern alle Rücknahme-Kriterien erfüllt sind. In diesen Situationen:

- Hat der Spieler einen allgemeinen Regelverstoß begangen (PCG 2.4) und erhält eine Verwarnung.
- Kann der Lore Guide:
 - entweder eine Rücknahme zulassen,
 - oder die Zugaktion nur zu Teilen zurückzuspulen und den Spieler anweisen, dieselbe Zugaktion mit legalen Aktionen durchzuführen.

3.7.3 Beispiele für zulässige Rücknahmen

Im Folgenden findet ihr Beispiele, wann ein Lore Guide entscheiden kann, dass eine Rücknahme zulässig ist:

- Ein Spieler wählt einen Charakter für eine Aktion aus und sagt sofort, dass er stattdessen einen anderen Charakter wählen möchte.
- Ein Spieler zeigt eine Karte vor, um sie zu tinten, und sagt sofort, dass er stattdessen eine andere Karte tinten möchte.
- Ein Spieler fordert einen Charakter heraus und ändert sofort seine Meinung, bevor die Herausforderung ausgeführt ist.
- Ein Spieler deklariert mehrere Herausforderungen mit mehreren Charakteren auf einmal und sagt dann sofort, dass er stattdessen erkunden möchte.
- Ein Spieler spielt „Ein Sturm zieht auf“, dessen Effekt lautet: „Füge einem Charakter deiner Wahl 2 Schaden zu. Ziehe 1 Karte.“ Er wählt einen gegnerischen Von Unruh – Standuhr für den Schaden, wird darüber informiert, dass dieser über **Behütet** verfügt, und beantragt sofort eine Rücknahme, bevor er eine Karte nachzieht.

3.7.4 Beispiele für unzulässige Rücknahmen

Im Folgenden findest du Beispiele, in denen ein Lore Guide eine Rücknahme nicht genehmigen darf:

- Ein Spieler wählt einen Charakter für eine Aktion aus, führt einen auslösbaren Effekt aus, der eine Karte zieht, und fordert dann eine Rücknahme, nachdem er erkannt hat, dass das Ergebnis ungünstig war.

- Ein Spieler führt mehrere separate Herausforderungen nacheinander durch und fordert dann, alle rückgängig zu machen.
- Ein Spieler tintet eine Karte und gibt den Zug ab. Sein Gegner führt eine Zugaktion aus, woraufhin der Spieler beantragt, die getintete Karte zurück zu nehmen.

3.8 Registrierung des Decks

Spieler auf Competitive 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 findest du auf der *Disney Lorcana* TCG-Ressourcenseite, [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.

3.9 Deck-Überprüfungen

Lore Guides bei Competitive- und Premier-Play-Turnieren führen nach Möglichkeit Deck-Überprüfungen durch. Deck-Überprüfungen dienen zum abgleich, ob die Spieler die Karten spielen, die auf ihrer Deckliste registriert sind. Die Decks sollten nach dem Mischen und vor dem Ziehen der Starthände überprüft werden.

Bei Competitive-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 Turnierveranstalter während der Veranstaltung so viele Decks wie möglich überprüft.

Deck Checks können jederzeit während eines Turniers stattfinden.

3.10 Aus einem Turnier aussteigen

Jeder Spieler kann jederzeit aus einem Turnier aussteigen. Die Spieler sind dafür verantwortlich, entweder über den Ravensburger Play Hub selbst auszusteigen, oder einen Lore Guide oder Scorekeeper zu informieren. Wenn sie zum Zeitpunkt des Ausstiegs für Matches eingeteilt sind, gelten alle Spiele dieser Matches als aufgegeben.

Spieler, die nicht zu einem festgelegten Match erscheinen, werden automatisch so behandelt, als wären sie aus dem Turnier ausgestiegen, es sei denn, sie informieren den Lore Guide oder den Scorekeeper vor Ende dieser Runde.

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.

3.11 Zugelassenes Zubehör

Spielern ist es erlaubt, während Turnieren persönliches Zubehör zu verwenden, solange sie die untenstehenden Richtlinien einhalten. Zubehör darf keine anstößigen, grafischen oder anderweitig ungeeigneten Inhalte zeigen. Bilder, die gewalttätig, sexuell provokativ oder diskriminierend sind, sind verboten.

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

Zugelassenes Zubehör umfasst folgendes.

- Spielmatten

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

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

Wenn Hüllen wegen eines nicht dringenden Problems, das während eines Spiels festgestellt wird, gewechselt werden müssen, können die Turnieroffiziellen erlauben, dass der Wechsel zwischen den Spielen oder nach Beendigung des laufenden Matches vorgenommen wird.

- 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
 - Individuell gestaltete Legendenmarker dürfen verwendet werden, müssen jedoch leicht identifizierbar sein und dürfen für Spieler oder Turnieroffizielle nicht irreführend oder verwirrend sein.
 - Zur Erfassung von Legenden dürfen schriftliche Methoden verwendet werden, sofern diese gemäß den Richtlinien in Abschnitt 5.2, „Erfassung von Notizen und Informationen“, erlaubt sind.
- Deck-Cases und Aufbewahrungsboxen
 - Offiziell lizenzierte *Disney Lorcana* TCG-Deck-Cases und Aufbewahrungsboxen ODER welche, die den Richtlinien in diesem Abschnitt entsprechen
 - Deck-Cases und Aufbewahrungsboxen dürfen zur Aufbewahrung von Decks zwischen den Spielen oder Matches verwendet werden, dürfen jedoch während des Spiels nicht verwendet werden, außer um auf ein anderes zugelassenes Zubehör zuzugreifen.

- Karten mit veränderten Motiven
 - Karten, die in irgendeiner Weise verändert wurden, dürfen nur bei Turnieren der Einsteigerklasse verwendet werden. Diese Karten dürfen keinen Wettbewerbs- oder Strategievorteil bieten oder Verweise auf andere Sammelkartenspiele oder ungeeignete Inhalte, wie in diesem Abschnitt beschrieben, enthalten.
 - Bei Competitive- und Premier-Play-Turnieren sind nur unveränderte, offiziell lizenzierte *Disney Lorcana* TCG-Karten zulässig. Karten mit Unterschriften dürfen weiterhin verwendet werden, sofern ihr Motiv in keiner Weise verändert wurde und sie den Richtlinien in diesem Dokument entsprechen.

3.12 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-Checks sollte die Zeitverlängerung der für die Durchführung des Checks benötigten Zeit plus 3 Minuten entsprechen.

ABSCHNITT 4: ÜBERTRAGUNG

4.1 Rechte des Turnierveranstalters

Der Turnierveranstalter kann mit Vertretern des Übertragungsdienstleisters zusammenarbeiten, um Teile der in diesem Dokument beschriebenen Veranstaltungen im Fernsehen zu übertragen, zu streamen, zu filmen, zu fotografieren, aufzuzeichnen oder auszustrahlen. 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 von Bildmaterial der Spieler

Die Spieler erklären sich damit einverstanden, dass der Turnierveranstalter und die Vertreter des Übertragungsdienstleisters ihre Namen, ihr Bild, ihre Stimme, ihr Spielverhalten und damit verbundene Marken oder Logos in allen Medien aufzeichnen, verwenden und reproduzieren dürfen, wenn sie an einer in diesem Dokument beschriebenen 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.

Bei nicht übertragenen Veranstaltungen oder lokalen Turnieren können Spieler den Turnierveranstalter vor Beginn der Veranstaltung benachrichtigen, 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 Spielaufbau

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

- Charaktere, Gegenstände und Orte müssen aus der Perspektive des Gegners vor dem Tintenvorrat des Spielers positioniert 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 muss nicht unbedingt nahe am Rand des Tisches platziert werden; er kann links, rechts oder weiter hinten im Spielbereich positioniert werden, solange Charaktere, Gegenstände und Orte immer vor dem Tintenvorrat positioniert sind.
- Der Spielaufbau 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 Turnieroffiziellen klar und verständlich ist, können Spieler, die aufgrund ihres Alters, einer Behinderung oder anderer Barrierefreiheitsanforderungen zusätzliche Anpassungen benötigen, ihren Spielfeldaufbau anpassen. Wenn Anpassungen erforderlich sind, wird von den Spielern erwartet, dass sie einen Turnieroffiziellen oder einen Lore Guide um Hilfe bitten, der ihnen bei der Erstellung eines übersichtlichen und leicht zugänglichen Spielaufbaus behilflich sein kann.

5.2 Notizen und Informationsverfolgung

Spiele dürfen Marker nur verwenden, um ihre eigenen öffentlichen Informationen im Spiel zu verfolgen. Die Spieler dürfen keine Informationen über ihre Gegner notieren, weder öffentliche noch private. Ein Spieler kann beispielsweise Marker verwenden, um sich daran zu erinnern, dass er an einem bestimmten Ort Legenden sammeln muss 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.

Spiele 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 externe Hilfe. Weitere Informationen zu externer Hilfe findest du im *Disney Lorcana* TCG Spielkorrektur-Leitfaden, auf der *Disney Lorcana* TCG Ressourcen Seite, die du [hier](#) finden kannst.

Externe Hilfe kann unter anderem das Aufschreiben der Namen von Karten in einem Tintenvorrat, die Verwendung von Würfeln zur Angabe der Tintenkosten aufgedeckter Karten und die Verwendung anderer Geräte oder Verfahren zur Erstellung jeglicher Art von Aufzeichnungen über Spielinformationen umfassen. Ein Turnieroffizieller wird die endgültige Entscheidung treffen, ob eine solche Art von Aufzeichnung gemacht wurde.

Spieler dürfen während des Draftens oder während der Limited-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 ihre elektronischen Geräte für private Zwecke wie SMS, Telefonate oder das Surfen im Internet verwenden, nachdem sie zuvor einen Lore Guide informiert haben, der ihnen bei der Umsetzung ihrer Anfrage behilflich sein wird. Nach Ermessen des Lore Guides werden Strafen wie Verwarnungen, Spielverlust oder Disqualifikation vom Turnier für Spieler verhängt, die diese Richtlinien nicht befolgen oder versuchen, die Verwendung von Geräten 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. Die Spieler sind dafür verantwortlich, dass private Informationen nicht versehentlich an andere Personen weitergegeben werden.

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

Wenn ein Spieler eine Karte durch die tinten-Zugaktion in seinen Tintenvorrat legt, muss er sicherstellen, dass sein Gegner vollständig darüber informiert ist, welche Karte hinzugefügt wird, indem er beispielsweise 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 (z. B. erschöpft oder bereit, beschädigt, getrocknet usw.) muss von dem 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. Dadurch wird sichergestellt, dass beide Spieler den aktuellen Legendenstand vollständig verstehen und dass etwaige Unstimmigkeiten so schnell wie möglich gefunden und behoben werden können, oft auch mit Hilfe eines Lore Guides.

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 „verpflichtender 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 ermutigt, ihre Gegner an diese Effekte zu erinnern, um für alle Beteiligten das bestmögliche Spielerlebnis zu fördern.

5.5 Tintenvorrat

Die Spieler müssen die Karten in ihrem Tintenvorrat klar von anderen verdeckten Karten unterscheiden, die sich möglicherweise auf dem Tisch befinden. Wenn Unklarheit darüber besteht, welche Karten sich im Tintenvorrat eines Spielers befinden, sollten die Spieler sofort einen Lore Guide hinzuziehen, damit der Fehler behoben werden kann. Außerdem müssen alle bereiten Karten im Tintenvorrat eines Spieler in dieselbe Richtung ausgerichtet sein; das Gleiche gilt für erschöpfte Karten im Tintenvorrat dieses Spielers.

Ein Spieler muss Karten, die er in seinem Tintenvorrat abgelegt hat, in dem Zug, in dem sie dort abgelegt wurden, offen liegen lassen. Wenn dieser Zug endet, muss der Spieler diese Karten (und alle anderen offen liegenden Karten in seinem 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 ein Spieler sich jedoch nicht an den genauen Namen erinnern kann, darf er eine Beschreibung geben, die nur eine einzige *Disney Lorcana* TCG-Karte eindeutig identifiziert.

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 Lore Guide hinzuziehen. Lore Guides haben die endgültige Entscheidungsgewalt darüber, ob eine Beschreibung spezifisch genug ist, um die Anforderungen der Fähigkeit zu erfüllen. Die Spieler werden aufgefordert, etwaige Unklarheiten mit Hilfe eines Lore Guides zu klären.

- Zulässig
 - „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 Matches vor Ablauf der Zeitbegrenzung einer Runde beendet sind, kann der Lead Lore Guide beschließen, die nächste Runde vorzeitig zu beginnen. Spieler, die nach Beginn der nächsten Runde, aber vor Ende der vorherigen Runde eintreffen, 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
- Preconstructed Deck-Konstruktion: 10 Minuten
- Draft-Deckbau und Registrierung zusammen: 25 Minuten

Die Zeitlimits für einzelne Draft-Picks, sofern 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, Lore Guides, Zuschauern oder der Öffentlichkeit.
- Absprachen, einschließlich der Vereinbarung, Spielergebnisse zu manipulieren oder Preise zu teilen.
 - Die Aufteilung von Preisen kann bei Einsteiger- und Competitive-Turnieren erlaubt sein, sofern die folgenden Richtlinien befolgt werden:
 - Alle verbleibenden Spieler müssen freiwillig der Aufteilung zustimmen.
 - Der Plan zur Aufteilung muss vor der Aufteilung dem Turnierbeauftragten gemeldet werden.
 - Die Vereinbarung darf keine Diskussionen oder Angebote in Bezug auf den Ausgang des Spiels beinhalten (z. B. „Wenn du aufgibst, teile ich den Preis mit dir“).

- Die Turnierleitung behält sich das Recht vor, Anträge auf Preisaufteilung abzulehnen.
- 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 Turnierorganisations 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 im *Disney Lorcana* TCG Spielkorrektur Leitfadens, 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 Turnierorganisations 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 Turnierorganisations zukünftige Möglichkeiten für Inhalte oder Werbeinhalte beeinflussen.

Spieler können die Teilnahme an der Übertragung ihres Spiels nicht ablehnen.

Während der Teilnahme an Interviews, Übertragungen 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 anderen Marken als Disney, 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

Jeder Spieler ist alleine 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 der Spieler, 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 eine Einladung nicht wahrnehmen 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 Turnierveranstalters kann ein Spieler seinen Preis als verfallen betrachten, wenn er disqualifiziert oder nicht teilnahmeberechtigt ist oder wenn er dem Turnierveranstalter nicht antwortet oder die erforderlichen Unterlagen nicht innerhalb der vom Turnierveranstalter festgelegten Frist, die innerhalb von 90 Tagen nach Ende der Veranstaltung liegen muss, einreicht.