



Règles de tournois

À compter du 14/07/2026

INTRODUCTION

Ravensburger et l'équipe du Jeu Organisé du Jeu de Cartes à Collectionner *Disney Lorcana* travaillent à offrir un environnement accueillant, ouvert, solidaire et sûr pour tous les participants aux événements. Une partie de ce travail consiste à établir des règles et des normes pour les rôles, les processus et les procédures de jeu en tournoi.

Tous les participants au tournoi s'engagent à respecter les règles énoncées dans le présent document. Des sanctions pourront être appliquées aux contrevenants en cas de non respect de ces règles. D'autres documents applicables que **tous** les participants doivent respecter sont disponibles sur la page Ressources *Disney Lorcana* TCG, [ici](#). Ces documents incluent :

- *Règles complètes de Disney Lorcana* TCG
- *Play Correction Guidelines de Disney Lorcana* TCG
- *Politique de diversité et d'inclusion du Jeu Organisé de Disney Lorcana* TCG
- *Code de la communauté de Disney Lorcana* TCG
- Tout commentaire constructif et toute suggestion concernant ce document sont les bienvenus. Veuillez nous contacter à LorcanaOP@ravensburger.com pour faire votre retour.

Pour connaître la liste des révisions apportées à ce document depuis sa dernière publication, consultez le résumé des mises à jour à la fin du document.

CONTENU

1. DÉFINITIONS D'UN TOURNOI

- 1.1. Types de tournoi
- 1.2. Niveaux de tournoi
- 1.3. Formats de tournoi
 - 1.3.1. Formats du tournoi Construit
 - 1.3.2. Formats du tournoi Limité
 - 1.3.2.1. Préconstruit
 - 1.3.2.2. Scellé
 - 1.3.2.3. Pack Rush
 - 1.3.2.4. Draft
- 1.4. Rôles du tournoi
- 1.5. Joueurs admissibles et Officiels du tournoi
- 1.6. Sets légaux et rotation
 - 1.6.1. Liste de rotation
 - 1.6.2. Cartes bannies

2. RÔLES DU TOURNOI

- 2.1. Organisateur du tournoi
- 2.2. Guide de Lore principal
- 2.3. Guide de Lore
- 2.4. Administrateur du tournoi
- 2.5. Joueur
- 2.6. Spectateur
- 2.7. Représentant de la diffusion

3. SPÉCIFICITÉS D'UN TOURNOI

- 3.1. Nombre minimum de joueurs
- 3.2. Nombre minimum de rondes
- 3.3. Structure d'un match
- 3.4. Modalités d'un match
- 3.5. Séquence dans le désordre
- 3.6. Égalités intentionnelles et concessions
- 3.7. Retours en arrière
 - 3.7.1. Admissibilité et restrictions
 - 3.7.2. Actions illégales et erreurs de règles
 - 3.7.3. Exemples de retours en arrière admissibles
 - 3.7.4. Exemples de retours en arrière non admissibles
- 3.8. Enregistrement d'un deck

- 3.9. Vérification de deck
- 3.10. Abandon d'un tournoi
- 3.11. Accessoires approuvés
- 3.12. Prolongations

4. DIFFUSION

- 4.1. Droits de l'opérateur du tournoi
- 4.2. Consentement à l'image du joueur

5. INFORMATION ET COMMUNICATION

- 5.1. Disposition du jeu
- 5.2. Notes et suivi des informations
- 5.3. Appareils électroniques
- 5.4. Informations en jeu
- 5.5. Réserve d'encre
- 5.6. Nom et description d'une carte

6. LIMITES DE TEMPS

- 6.1. Limite de temps pour les tournois
- 6.2. Limite de temps pour les tournois au format Limité

7. COMPORTEMENT DU JOUEUR

- 7.1. Comportements interdits
- 7.2. Sponsors et équipes
- 7.3. Interviews et autres contenus

8. INFORMATIONS DE TRANSPORT

- 8.1. Documents de voyage et hébergements
- 8.2. Joueurs remplaçants

9. RÉCOMPENSES

- 9.1. Récompenses gagnées

SECTION 1 : DÉFINITIONS D'UN TOURNOI

1.1 Types de tournoi

Les tournois *Disney Lorcana* TCG sont divisés en deux types : Construit et Limité.

Les tournois au format Construit sont joués à l'aide de decks préparés en amont de l'événement par les joueurs y participant. Les joueurs doivent créer leur deck en respectant les contraintes et les règles spécifiques de construction imposées par le format du tournoi Construit auquel ils participent. (Voir section 1.3.1, « Formats du Tournoi Construit »).

Les tournois au format Limité se jouent avec des produits *Disney Lorcana* TCG non ouverts fournis par l'organisateur du tournoi. Les joueurs ne sont pas censés apporter de cartes *Disney Lorcana* TCG avec eux pour participer à un tournoi au format Limité. Le format Limité inclut les variantes Préconstruit, Scellé, Pack Rush et Draft. (Voir section 1.3.2, « Formats du Tournoi Limité ».)

1.2 Niveaux de tournoi

Les tournois *Disney Lorcana* TCG sont divisés en trois niveaux : Occasionnel, Compétitif et Haut Niveau. Tous les tournois gèrent les erreurs de jeu en utilisant le document Play Correction Guidelines de *Disney Lorcana* TCG, disponible sur la page Ressources *Disney Lorcana* TCG, située [ici](#).

Les règles des tournois Occasionnel sont moins strictes et n'offrent que peu, voire aucune, récompense. Ces tournois sont destinés à un jeu moins sérieux ; les organisateurs du tournoi sont responsables de s'assurer que ces événements soient accueillants pour les joueurs moins expérimentés. L'objectif des tournois Occasionnel est l'amusement des joueurs quels que soient leurs niveaux. Les événements d'avant-première sont des exemples de tournois Occasionnel.

Les tournois Compétitif sont conçus pour un jeu plus sérieux et ont des règles plus strictes ainsi que des attentes plus élevées envers les joueurs. Ces tournois proposent également des récompenses uniques et parfois significative aux participants. En raison de ce niveau d'exigence plus élevé, les joueurs sont censés connaître les règles et politiques décrites dans ce document. Certaines sanctions provenant du Play Correction Guidelines au jeu organisé sont également modifiées à ce niveau. Les Championnats de set sont des exemples de tournois Compétitif.

Les tournois Haut Niveau représentent le niveau le plus élevé des tournois compétitifs *Disney Lorcana* TCG. L'objectif de ces événements est la compétition, les joueurs peuvent gagner des prix d'exception. En raison de ce niveau de compétition plus élevé, les joueurs sont censés comprendre les règles et politiques décrites dans ce document ainsi que l'intégralité des Play Corrections Guidelines. Les Challenges et les Championnats du Monde sont des exemples de tournois Haut Niveau.

1.3 Formats de tournoi

1.3.1 Formats du tournoi Construit

« **Construit** » décrit tout événement où les joueurs sont censés construire leur deck avant le tournoi. Il existe deux formats Construit : Core et Infinity.

1.3.1.1 Core Construit

- Les decks en format Construit doivent contenir au moins 60 cartes. Il n'y a pas de taille maximale de deck, mais un joueur doit pouvoir mélanger son deck rapidement et sans assistance.
- Les decks Construits ne doivent pas contenir de cartes de plus de deux types d'encre. Par exemple, si un deck contient des cartes Ambre et Améthyste, il ne doit contenir aucune carte Émeraude, Rubis, Saphir ou Acier. Les decks peuvent contenir des cartes à Encre Double tant qu'elles incluent uniquement les deux types d'encre sur ces cartes. Par exemple, un deck Émeraude et Rubis ne peut pas contenir une carte Émeraude et Acier.
- Les decks Construits ne doivent pas contenir plus de 4 exemplaires d'une même carte, identifiée par son nom complet en anglais. Pour une carte Personnage ou Lieu, son nom complet est la combinaison du nom de la carte et de sa version. Ainsi, les cartes portant le même nom mais des versions différentes sont considérées comme des cartes distinctes. Par exemple, un deck peut contenir jusqu'à 4 exemplaires de Ariel – Sur des jambes humaines ainsi que jusqu'à 4 exemplaires de Ariel – Chanteuse exceptionnelle.
- Dans un tournoi Core Construit, les joueurs ne peuvent utiliser que des cartes de la rotation actuelle pour construire leur deck.
- Dans un tournoi Core Construit, les joueurs ne doivent utiliser aucune carte bannie du format Core Construit. (Voir 1.6.2 « Cartes bannies ».)

1.3.1.2 Infinity Construit

- Les tournois Infinity Construit suivent les mêmes directives que les tournois Core Construit, avec les exceptions suivantes.
 - Dans les tournois Infinity Construit, les joueurs peuvent utiliser les cartes de tous les sets tant qu'ils respectent les autres directives décrites dans la section 1.3.1 « Formats du tournoi Construit ».
 - Les tournois Infinity Construit disposent de leur propre liste de cartes bannies, distincte de celle des tournois Core Construit. (Voir 1.6.2 « Cartes bannies ».)

1.3.2 Formats de tournoi Limité

« **Limité** » décrit tout événement où les joueurs reçoivent un produit *Disney Lorcana* TCG non ouvert et sont censés construire leur deck sur place pendant le tournoi. Il existe quatre formats Limité : Préconstruit, Scellé, Pack Rush et Draft.

- Les decks Limité en format Scellé doivent contenir au moins 40 cartes. Les decks Limité en format Draft doivent contenir au moins 35 cartes. Il n'y a pas de taille maximale de deck,

bien que les decks soient limités en taille par la quantité de cartes avec lesquelles ils sont construits.

- Les decks Limité ne sont pas restreints quant au nombre de types d'encre qu'ils peuvent contenir.
- Les decks en format Limité peuvent contenir autant d'exemplaires d'une même carte que souhaité. Par exemple, si un joueur dans un tournoi Scellé ouvre 6 exemplaires de Génie – À votre service, il peut jouer les 6 dans son deck.

1.3.2.1 Préconstruit

- Dans un tournoi Préconstruit, les joueurs reçoivent un deck préconstruit 1 joueur aléatoire issu du ou des sets choisis pour le tournoi. À la discrétion de l'organisateur du tournoi, les joueurs peuvent ajouter ou échanger n'importe quel nombre de cartes entre le deck préconstruit, le booster inclus avec leur deck préconstruit et/ou tout produit scellé supplémentaire fourni pour la construction du deck.
- Comme le deck préconstruit fourni contient 60 cartes, le deck doit comporter au minimum 60 cartes après la période de construction du deck. Les decks au format Limité peuvent contenir des cartes de plus de deux types d'encre.
- Les tournois Préconstruit ne peuvent être que des tournois Occasionnel.

1.3.2.2 Scellé

- Dans un tournoi Scellé, chaque joueur reçoit un ensemble de boosters non ouverts à partir desquels il construit son deck.
- Le nombre minimum de boosters à fournir pour les tournois Scellés est de six par joueur, issus du ou des sets choisis par l'organisateur du tournoi. Chaque joueur commence avec le même nombre de boosters de chaque set sélectionné.
- Les événements Scellé peuvent être utilisés à tous les niveaux de tournoi.

1.3.2.3 Pack Rush

- Dans un événement Pack Rush, les joueurs reçoivent deux boosters non ouverts, provenant soit du même set soit de sets différents, à partir desquels ils construiront leur deck. Les joueurs retirent les cartes marketing des boosters et mélangent toutes les cartes restantes des deux boosters ensemble pour former un deck de 24 cartes sans restriction de type d'encre.
- Tous les joueurs doivent suivre les autres directives décrites dans les Règles de Pack Rush, qui se trouvent sur la page Ressources *Disney Lorcana* TCG, [ici](#).

1.3.2.4 Draft

- Dans un tournoi Draft, les joueurs sélectionnent à tour de rôle, ou « draftent », des cartes à partir de boosters non ouverts pour constituer leur réserve de cartes.
- Le nombre minimum de boosters à fournir pour les tournois Draft est de quatre par joueur, issus du set ou des sets choisis par l'organisateur du tournoi. Chaque joueur commence avec le même nombre de boosters de chaque set sélectionné.
- Les joueurs sont répartis en groupes aléatoires appelés **Pods**. Le nombre de personnes dans chaque pod est à la discrétion de l'organisateur du tournoi, bien que les recommandations ci-dessous devraient généralement être suivies.
 - Chaque pod doit être composé d'un nombre de joueurs aussi proche que possible de huit.
 - Chaque pod doit compter au moins six joueurs.
 - Il ne doit pas y avoir plus d'un pod avec un nombre impair de joueurs.

- En suivant ces recommandations, voici les tailles de pods recommandées pour les petits tournois.

# de joueurs	Pods
6-11	1 pod
12-14	1 pod de 6 1 pod de 6 à 8
15-16	1 pod de 8 1 pod de 7 à 8
17	1 pod de 8 1 pod de 9
18	3 pods de 6
19-20	2 pods de 6 1 pod de 7 à 8
21	1 pod de 6 1 pod de 7 1 pod de 8
22	1 pod de 6 2 pods de 8
23	1 pod de 7 2 pods de 8

- Pour le premier booster, chaque joueur ouvre un booster, sélectionne une carte à ajouter à sa réserve de cartes, puis passe les cartes restantes au joueur à sa gauche. Ensuite, ils récupèrent les cartes passées par le joueur à leur droite, sélectionnent une carte et passent les cartes restantes à leur gauche. La sélection des cartes se poursuit de cette manière jusqu'à ce que toutes les cartes du booster aient été draftées. Tous les joueurs doivent passer les cartes au même rythme que les autres, en veillant à ce qu'aucun joueur ne prenne de retard.
- Le sens de la transmission des cartes s'inverse pour chaque booster après le premier : les cartes du deuxième booster sont passées à droite, les cartes du troisième booster sont passées à gauche, et ainsi de suite. Chaque booster doit être passé dans une seule direction autour de la table. Si un joueur prend du retard ou passe un booster dans la mauvaise direction, les joueurs pourraient se retrouver avec un nombre incorrect de cartes. Une fois que tous les boosters ont été draftés, les sélections de chaque joueur deviennent leur réserve de cartes pour la construction du deck.
- Dans les tournois Draft Occasionnel, les joueurs peuvent affronter n'importe quel autre joueur du tournoi.
- Dans les tournois Draft Compétitif, les joueurs doivent exclusivement être associés à des joueurs de leur propre pod.

- L'organisateur du tournoi peut créer des règles spéciales de construction de deck pour des événements spécifiques lors d'événements de niveau Compétitif. Ces règles doivent être communiquées aux joueurs en temps utile.

1.4 Rôles du tournoi

Les rôles des personnes présentes lors des tournois sont les suivants :

- Organisateur du tournoi
- Guide de Lore principal
- Guide de Lore
- Administrateur du tournoi
- Joueur
- Spectateur
- Représentant de la diffusion

Tous les rôles ci-dessus, à l'exception de joueur et spectateur, sont considérés comme des officiels du tournoi. Aux fins de ce document, « Guide de Lore » désigne toute personne agissant en tant que Guide de Lore principal ou Guide de Lore lors de ce tournoi.

1.5 Joueurs éligibles et officiels du tournoi

Toute personne est éligible pour participer à tout tournoi *Disney Lorcana* TCG, excepté :

- Toute personne actuellement bannie de participer aux événements *Disney Lorcana* TCG ;
- Tout officiel du tournoi pour tout événement auquel il participe (uniquement pour les événements Compétitif et Haut Niveau) ; et
- Toute personne spécifiquement interdite de participation par la politique de Ravensburger North America Organized Play, qui garantit l'équité, la transparence et limite les conflits d'intérêts lors des événements compétitifs.

Toute personne est éligible pour être officiel du tournoi lors d'un tournoi *Disney Lorcana* TCG, excepté :

- Toute personne actuellement bannie de participer aux événements *Disney Lorcana* TCG et
- Toute personne ayant participé à un tournoi pour lequel elle souhaite être officiel du tournoi, même si cette personne a abandonné le tournoi.

Les officiels du tournoi sont autorisés à participer à des événements de niveau Occasionnel. Les officiels du tournoi ne peuvent pas participer aux événements de niveau Compétitif et Haut Niveau, y compris les Championnats de set et les Challenges, pour lesquels ils servent en tant qu'officiel du tournoi.

1.6 Sets légaux et rotation

Les sets de *Disney Lorcana* TCG sont légaux pour jouer dans les tournois *Disney Lorcana* TCG Construit homologués dès l'avant-première en boutique spécialisée et sont légaux pour jouer dans les tournois *Disney Lorcana* TCG Limité homologués dès l'avant-première en boutique spécialisée.

Les versions alternatives et spéciales des cartes, y compris les cartes exclusives et promotionnelles, deviennent légales lorsque leur set respectif le devient, quel que soit leur moment de sortie.

Pour maintenir un circuit de compétition dynamique et équilibré, les tournois Core Construit suivront un calendrier de rotation qui élimine progressivement les anciens sets selon une cadence structurée.

Seules les cartes issues des sets actuellement légaux sont autorisées dans les événements Core Construit. Les joueurs sont responsables de s'assurer que leur deck est conforme à la rotation en vigueur au moment de l'événement. (Voir 1.6.1, « Liste de rotation », pour plus d'informations sur le fonctionnement de la rotation.)

Si une carte est légale dans un format particulier, toute impression de cette carte peut être utilisée dans ce format. Par exemple, si une carte provient d'un set légal en Core Construit, toute impression de cette carte provenant des sets actuels ou précédents peut être utilisée en Core Construit.

Les versions alternatives et spéciales des cartes, y compris les cartes exclusives et promotionnelles, partent de la rotation lorsque leur set respectif en part également.

1.6.1 Liste de rotation

- Avec la sortie du set 9, seules les cartes sorties au set 5 et ultérieures sont devenues légales pour être utilisées en Core Construit. Les sets suivants ont été retirés du Core Construit :
 - Set 1, 2, 3 et 4
- Avec la sortie du set 13, seules les cartes sorties au set 9 et ultérieures seront légales pour être utilisées en Core Construit. Les sets suivants ne seront pas légaux en Core Construit :
 - Séries 1, 2, 3 et 4 (déjà non légaux)
 - Séries 5, 6, 7 et 8 (partent de la rotation)

D'autres rotations seront ajoutées lors de futures mises à jour du règlement du tournoi. La rotation des sets ne s'applique pas aux tournois Infinity Construit.

1.6.2 Cartes bannies

Les cartes suivantes sont bannies des tournois Core Construit :

- Aucune carte actuellement interdite

Les cartes suivantes sont bannies des tournois Infinity Construit :

- Hiram Flaversham - Fabricant de jouets

SECTION 2 : RÔLES DU TOURNOI

2.1 Organisateur du tournoi

L'organisateur du tournoi pour un tournoi *Disney Lorcana* TCG est responsable de plusieurs tâches, y compris les suivantes, mais sans s'y limiter.

- Obtenir l'autorisation de Ravensburger pour organiser le tournoi.
- Fournir et aménager un lieu adéquat pour organiser le tournoi.
- La promotion de l'événement afin d'assurer la présence d'un nombre suffisant de participants.
- L'indication claire du type, du format, voire du niveau du tournoi, pour permettre aux joueurs de s'y préparer.
- Acquérir un personnel suffisant pour le tournoi (par exemple, des Guides de Lore et des administrateurs du tournoi).
- Fournir suffisamment de matériel pour organiser le tournoi (par exemple, des produits dans un tournoi Limité)
- Rapporter les résultats du tournoi à Ravensburger, si cela est demandé.

2.2 Guide de Lore principal

Chaque tournoi *Disney Lorcana* TCG doit avoir un organisateur du tournoi qui désigne un Guide de Lore principal pour cet événement. La personne désignée doit être physiquement présente sur le lieu de l'événement pour toute sa durée. Pour les tournois Occasionnel, l'organisateur du tournoi peut prendre le rôle de Guide de Lore principal. Pour les tournois Compétitif et Haut Niveau, l'organisateur du tournoi et le Guide de Lore principal doivent être deux personnes distinctes.

Le Guide de Lore principal est l'arbitre final pour tout litige concernant les règles ou la politique du tournoi lors d'un tournoi *Disney Lorcana* TCG. Il est de leur responsabilité de faire respecter les codes de ce document, les règles complètes *Disney Lorcana* TCG et les Play Correction Guidelines de *Disney Lorcana* TCG. Il est attendu de tous les participants au tournoi qu'ils respectent les décisions du Guide de Lore.

Pour les petits tournois, le Guide de Lore principal est généralement le seul Guide de Lore nécessaire. Lors des tournois de grande envergure, le Guide de Lore principal doit déléguer une partie de son travail aux autres Guides de Lore, afin d'assurer le bon déroulement du tournoi grâce à une réponse efficace et rapide aux questions des joueurs.

Si un joueur est insatisfait par la décision rendue par un Guide de Lore, il peut faire appel au Guide de Lore principal pour trancher le conflit. La décision du Guide de Lore principal est définitive.

Dans les tournois Compétitif et Haut Niveau, si un joueur doit être disqualifié ou retiré du tournoi, le Guide de Lore principal doit rédiger un rapport de l'incident et le soumettre à Ravensburger, via le Formulaire de Disqualification du Tournoi *Disney Lorcana* TCG, disponible [ici](#).

Le Guide de Lore principal peut, dans des circonstances rares et exceptionnelles, s'écarter des règles et politiques spécifiées dans ce règlement et les règlements de tournoi associés. Le Guide de Lore principal est le seul habilité à apporter ces modifications. Ces dérogations à la politique visent à maintenir l'intégrité de l'événement, à garantir l'équité et à traiter les circonstances imprévues ou exceptionnelles qui ne sont pas suffisamment couvertes par les politiques actuelles.

Ces circonstances incluent, sans s'y limiter, l'émission d'un proxy si une carte ou un autre élément de jeu est accidentellement détruit ou endommagé pendant une partie. Dans ce cas, le Guide de Lore principal peut autoriser l'utilisation d'une carte de substitution clairement identifiée, qu'il fournira et approuvera. Seuls les Guides de Lore principaux peuvent émettre des cartes de substitution.

2.3 Guides de Lore

Les Guides de Lore sont responsables d'aider les joueurs avec les questions de règles et de résoudre les erreurs commises pendant le jeu. Ils doivent demeurer impartiaux et éviter de donner des conseils stratégiques aux joueurs. Les guides de Lore ne doivent pas empêcher les erreurs de jeu de se produire, mais doivent plutôt interrompre une partie uniquement si une action illégale est effectuée ou si une situation nécessite une désescalade. Les Guides de Lore doivent adopter un comportement exemplaire et faire preuve d'un haut niveau d'esprit sportif, ils sont un modèle pour les joueurs et les spectateurs lorsqu'ils interviennent comme officiels du tournoi.

2.4 Administrateur du tournoi

L'administrateur du tournoi est chargé de gérer l'appariement des joueurs lors du tournoi et d'enregistrer leurs résultats à chaque fin de ronde. Pour les petits tournois, ce rôle peut être tenu par un autre officiel du tournoi (l'organisateur ou un Guide de Lore). Cette personne doit être familière avec le Ravensburger Play Hub afin que tout problème ou erreur puisse être corrigé rapidement et avec un minimum de perturbation pour le tournoi. En cas d'erreurs flagrantes dans l'administration des scores, le Guide de Lore principal est chargé de décider des actions correctives à mener et sa décision est irrévocable.

2.5 Joueur

Les joueurs dans les tournois *Disney Lorcana* TCG ont les responsabilités suivantes.

- Faire preuve d'un comportement respectueux et courtois envers les officiels du tournoi, les autres joueurs et les spectateurs.
- S'abstenir en tout temps de tout comportement antisportif.
- Faire preuve de ponctualité pour le début du tournoi et au lancement de chaque match.

- Apporter le matériel nécessaire indiqué lors de l'inscription au tournoi, notamment un deck adapté au format demandé lors d'un tournoi Construit. Cela peut également inclure des dés, un tapis de jeu, un stylo et du papier, ainsi que des protège-cartes non marqués. (Voir 3.11, « Accessoires approuvés ».)
- Pour les tournois Construit Compétitif et Haut Niveau, soumettre leur liste de deck via la méthode approuvée donnée par l'organisateur du tournoi.
- Vérifier que les résultats de leurs matchs ont été correctement enregistrés dans le temps imparti.
- Communiquer le plus convenablement avec leurs adversaires, dans la mesure de leurs propres capacités.
- Informer rapidement les officiels du tournoi de toute violation des règles ou des politiques observée, que ce soit pendant leurs propres parties ou celles d'un autre joueur, au moment où elles se produisent.
- Respecter les règles de ce document, les règles complètes *Disney Lorcana* TCG, les Play Correction Guidelines de *Disney Lorcana* TCG ainsi que toutes les décisions prises par les Guides de Lore.

Toute assistance fournie par un Guide de Lore n'annule pas ces responsabilités.

2.6 Spectateur

Il est attendu des spectateurs qu'ils laissent les tournois *Disney Lorcana* TCG se dérouler sans être affectés par leur présence. Toute personne présente à un événement *Disney Lorcana* TCG qui n'est pas un officiel du tournoi ou qui ne participe pas activement à une partie en cours est considérée comme un spectateur.

Les spectateurs doivent rester silencieux et discrets pendant le déroulement des parties. Si un spectateur constate une violation des règles, il doit demander aux joueurs de suspendre leur partie le temps de prévenir un Guide de Lore. Le spectateur ne doit révéler aucun détail de la violation perçue aux joueurs mais doit plutôt transmettre l'information à un Guide de Lore afin que la situation puisse être traitée correctement.

Les joueurs peuvent demander à tout moment qu'un spectateur n'assiste pas à leur match. Cette requête doit être adressée à un Guide de Lore. Les officiels du tournoi peuvent toujours restreindre la capacité des spectateurs à observer les matchs.

Un spectateur peut être désigné pour assister un joueur qui aurait besoin d'aide pour effectuer des actions de jeu, pour manipuler physiquement des cartes ou d'autres objets de jeu. Ces spectateurs peuvent poser des questions simples pour clarifier l'intention du joueur, mais il ne leur est pas permis de donner des conseils de jeu ou des conseils stratégiques de quelque nature que ce soit.

2.7 Représentant de diffusion

Les représentants de diffusion sont responsables de la supervision de toute la couverture de l'événement et de la production de contenu. Ils sont responsables de la gestion et de la supervision du flux officiel de l'événement ; de l'enregistrement des parties et des images de l'événement ; de la prise de photos des joueurs, de l'événement et du lieu ; et du traitement de toutes les demandes de diffusion en direct. Les représentants de la diffusion doivent respecter toutes les politiques décrites dans la section 4, « Diffusion ».

Les représentants de diffusion peuvent être présents lors des tournois de niveau Occasionnel, Compétitif ou Haut Niveau, mais ils sont le plus souvent présents au niveau Haut Niveau.

Ravensburger et ses partenaires peuvent utiliser tout média recueilli par le représentant de diffusion à des fins éditoriales, marketing ou promotionnelles. Le consentement à être filmé, photographié et enregistré de cette manière est implicite par la participation à l'événement dans n'importe quel rôle de tournoi.

Contrairement aux matchs qui ne sont pas diffusés, les matchs diffusés peuvent être soumis à des politiques supplémentaires et à des procédures différentes (comme des temps de préparation plus longs pour la couverture, l'utilisation de microphones ou de casques, et des changements de places). Avant le match, un Guide de Lore doit expliquer ces changements à toutes les parties. Les joueurs sont tenus de coopérer et de se conformer à toutes les instructions liées à la diffusion.

SECTION 3 : SPÉCIFICITÉS D'UN TOURNOI

3.1 Minimum de joueurs

Pour qu'un tournoi soit reconnu comme un tournoi officiel *Disney Lorcana* TCG, un minimum de huit joueurs doit participer. Le tournoi n'est plus officiellement approuvé par Ravensburger et doit être signalé comme annulé si moins de huit participants sont présents et prêts à concourir.

Seuls les tournois officiellement reconnus et approuvés par Ravensburger, tels que les événements d'avant-première, les Championnats de set et les événements d'organiseurs de tournois autorisés, sont soumis à cette exigence. Cette exigence ne s'applique pas aux événements informels qui ne font pas partie de ces activités.

Il doit y avoir un minimum de huit participants dans tout tournoi de niveau Compétitif ou supérieur.

3.2 Nombre minimum de rondes

Pour qu'un tournoi soit reconnu comme un tournoi officiel *Disney Lorcana* TCG, un minimum de trois rondes doit être joué. Le tournoi n'est plus officiellement approuvé par Ravensburger et doit être signalé comme annulé si moins de trois rondes sont jouées.

Seuls les tournois officiellement reconnus et approuvés par Ravensburger, tels que les événements d'avant-première, les Championnats de set et les événements d'organisateur de tournois autorisés, sont soumis à cette exigence. Cette exigence ne s'applique pas aux événements informels qui ne font pas partie de ces activités.

Il doit y avoir un minimum de trois rondes jouées dans tout tournoi de niveau Compétitif ou supérieur.

Des rondes supplémentaires sont ajoutées aux tournois avec plus de joueurs pour améliorer l'expérience des joueurs. En fonction du nombre de joueurs lors de la première ronde, le nombre de rondes suivant est conseillé.

Joueurs	Rondes suisses	Top Cut
8	3	Aucun
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

Le Top Cut est requis uniquement pour les tournois de niveau Compétitif et Haut Niveau...

Structure d'un match

Tous les tournois *Disney Lorcana* TCG doivent suivre les directives de structure de match indiquées ici pour chaque type d'événement.

- Jeu Occasionnel et Compétitif
 - Les tournois *Disney Lorcana* TCG de niveau Occasionnel et Compétitif peuvent utiliser différentes structures de match pour leurs événements. Ces structures de match sont décidées par l'organisateur du tournoi. Ravensburger encourage tous les événements de niveau Compétitif avec 64 joueurs ou plus à utiliser la structure de match Haut Niveau ci-dessous.
 - Notez que certains événements, tels que les Championnats de set, peuvent avoir des exigences supplémentaires concernant la structure de match afin d'être considérés comme des tournois officiellement approuvés par Ravensburger.
 - Tous les tournois de niveau Occasionnel et Compétitif qui utilisent le format Best of Three (Bo3) sont encouragés à suivre la structure de match Haut niveau.
- Haut niveau
 - Les tournois *Disney Lorcana* TCG Haut niveau se jouent au format Best of Three (Bo3). Les joueurs disputeront une série de parties, jusqu'à un maximum de trois, le premier joueur à remporter deux parties étant déclaré vainqueur du match.

- Trois (3) points sont attribués pour chaque victoire. Zéro (0) point est attribué pour chaque défaite. Un (1) point est attribué pour chaque match nul.
 - Avant le début du match, et avant que toute action n'ait eu lieu dans le match, les deux joueurs du match doivent décider au hasard lequel des joueurs a le choix de commencer ou de piocher en premier.
 - Toute méthode convenue d'un commun accord peut être utilisée, comme lancer un dé ou tirer à pile ou face. Si les joueurs ne parviennent pas à se mettre d'accord sur une méthode, un Guide de Lore décidera de la méthode à utiliser pour le match.
 - Le joueur désigné pour prendre la décision choisira s'il commence ou s'il pioche en premier lors de la première partie.
 - La décision de jouer ou de piocher en premier lors de la première partie ou de toute partie d'un match doit être prise avant que l'un ou l'autre des joueurs ne voie sa main de départ pour cette partie.
 - Si un joueur est incapable de décider s'il joue ou pioche en premier, il est considéré comme jouant en premier lors de la première partie.
 - Le joueur qui commence chaque partie ne pioche pas de carte au début de son premier tour.
 - Une fois qu'une partie est terminée, le joueur qui a perdu la partie la plus récente choisit s'il veut jouer ou piocher lors de la partie suivante du match.
- Dans les tournois *Disney Lorcana* TCG Haut Niveau, il peut y avoir des tableaux à élimination directe pour les meilleurs joueurs de l'événement. Pour les tableaux à élimination directe, les matchs se jouent au format Best of Three (Bo3). Pour obtenir la victoire du match, un joueur doit gagner deux des trois parties du match.
 - Avant le début du match, et avant que toute action n'ait eu lieu dans le match, le joueur ayant le meilleur classement à l'issue des Rounds Suisses a le choix de jouer en premier ou de piocher en premier lors de la première partie.
 - Une fois une partie terminée, le joueur qui a perdu la partie la plus récente choisit s'il souhaite jouer en premier ou piocher en premier lors de la prochaine partie du match.
 - La décision de jouer ou de piocher dans chaque partie doit être prise avant que l'un ou l'autre des joueurs ne voie sa main de départ pour chaque partie.
 - Si un joueur est incapable de décider, il est considéré comme jouant en premier lors de la prochaine partie.

- Les matchs sont enregistrés selon le nombre de parties gagnées-perdus-nul. Toute partie nulle convenue d'un commun accord ou toute partie inachevée est enregistrée comme une égalité dans le match. Par exemple, un match où un joueur gagne deux parties d'affilée est enregistré comme 2-0-0. Si un joueur gagne une partie d'un match et que le temps est écoulé sans vainqueur lors de la procédure de fin de manche, le match est enregistré comme 1-0-1 en faveur du joueur ayant remporté une partie.
 - Les tableaux à élimination directe peuvent avoir des procédures de fin de manche différentes.

3.4 Modalités d'un match

Avant-partie

- Avant qu'une partie ne commence, les joueurs décident d'abord lequel choisira s'il souhaite jouer en premier ou piocher en premier, comme décrit à la section 3.3. Chaque joueur mélange son deck. Ensuite, chaque joueur propose son deck à son adversaire, qui a alors la possibilité de mélanger ou de couper le deck à nouveau. Une fois cela terminé, chaque joueur pioche sa main de départ de 7 cartes.
 - Pour chaque partie d'un match, chaque joueur a une occasion de modifier sa main avant que toute action n'ait eu lieu. Pour plus de détails, consultez les Règles complètes du *Disney Lorcana* TCG sur la page Ressources du [Disney Lorcana TCG, ici](#).
- **Comptage de pile**
 - Le comptage de pile est une méthode que certains joueurs utilisent pour vérifier le nombre exact de cartes dans leur deck. Dans les tournois *Disney Lorcana* TCG, le comptage de pile est autorisé sous les conditions suivantes.
 - Cela doit être fait avant de mélanger.
 - Cela ne peut être fait qu'avant le début de chaque partie, jamais pendant ou après le début du jeu. Le comptage de pile ne peut être effectué qu'une seule fois par partie.
 - Il ne doit pas être utilisé pour manipuler le deck de quelque manière que ce soit.
 - Une fois que le joueur a terminé le comptage de pile pour la partie qui va commencer, il doit mélanger son deck et donner à son adversaire la possibilité de mélanger à nouveau ou de couper son deck.

Une fois ce processus terminé, le premier joueur commence son premier tour. Il ne piochera pas de carte pendant sa phase de début de tour pour ce premier tour. Pour plus de détails, consultez les *Règles Complètes Disney Lorcana TCG* sur la [page ressources ici](#).

Fin du match

À la fin d'un match, il est de la responsabilité des deux joueurs de vérifier le résultat du match et de s'assurer qu'il est correctement transmis à l'organisateur du tournoi en utilisant la méthode de rapport approuvée. Cela peut être des fiches de résultats physiques ou des plateformes numériques telles que le Ravensburger Play Hub.

Avant de soumettre les résultats, les joueurs doivent vérifier que le vainqueur et les résultats du match (2-0-0, 2-1-0, 1-1-1, 0-0-3) sont exacts. Les deux joueurs doivent confirmer le rapport auprès du Guide de Lore ou de l'organisateur du tournoi lorsqu'on le leur demande.

L'organisateur du tournoi doit être informé immédiatement de tout litige ou rapport manquant. Les joueurs qui ne rapportent pas correctement le résultat d'un match peuvent perturber le tournoi. Des pénalités pour rapport inexact, y compris une défaite de match ou une disqualification, peuvent être infligées.

Lorsque le temps est écoulé dans une manche, toute partie encore en cours passe immédiatement à la procédure de fin de match, comme suit.

- Le joueur actif termine son tour. Ceci est appelé tour 0 et ne compte pas dans les cinq tours restants dans la partie.
- Après ce tour, il reste cinq tours au total dans la partie.
- Peu importe à qui appartient le tour, chaque tour joué après le tour où le temps s'est écoulé dans une manche compte dans le total des cinq tours. Cela correspond souvent à deux tours pour le joueur actif lorsque le temps est écoulé et à trois tours pour l'autre joueur.
- Si la partie se termine pendant ces tours, le match est rapporté selon les règles habituelles.
- Si aucun joueur ne remporte la manche au cours de ces cinq tours et qu'un joueur a obtenu plus de victoires que son adversaire, ce dernier remporte la partie. Les parties inachevées sont enregistrées comme des égalités.
- Rondes Suisses : si aucun joueur n'a gagné la partie à la fin du cinquième tour, attribuez les points de match comme décrit en 3.3, « Structure d'un match ». Le match est une égalité si, à la fin du cinquième tour, aucun joueur n'a gagné de partie ou si les joueurs ont gagné le même nombre de parties.
- Rondes à élimination directe : Lorsque le temps est écoulé dans la manche, si un joueur a plus de victoires que son adversaire, il remporte le match. Si les deux joueurs sont à égalité en nombre de victoires, ils jouent cinq tours supplémentaires. Une nouvelle partie peut être commencée pour compléter ces cinq tours supplémentaires si aucune n'est en cours. Si aucun joueur n'a gagné la partie à la fin du cinquième tour et que les deux joueurs ont le même nombre de victoires, le joueur ayant le plus grand total d'éclats de Lore dans la partie en cours remporte le match. Si les joueurs ont le même nombre de victoires de partie et le même nombre d'éclats de Lore, la partie continue jusqu'à ce qu'un joueur ait plus d'éclats de Lore que l'autre. Lorsque cela se produit, le joueur ayant le plus d'éclats de Lore remporte immédiatement la partie.

3.5 Séquence dans le désordre

Les joueurs peuvent effectuer une série d'actions qui, bien qu'elles ne soient pas dans l'ordre correct, aboutissent au même état de jeu légal que si les actions avaient été effectuées dans l'ordre correct. Une telle séquence dans le désordre est autorisée, sous réserve des restrictions suivantes.

- Toutes les actions entreprises doivent être légales.
- Aucune action effectuée dans le désordre ne peut affecter d'autres actions de différentes manières selon l'ordre des opérations.
- Cela ne peut pas être utilisé pour obtenir quelque information que ce soit de l'adversaire.

Par exemple, un joueur qui épuiserait ses encres avant de révéler la carte qu'il souhaite jouer, bien que cela ne suive pas techniquement l'ordre correct, arrive tout de même à l'état légal de la carte jouée. Cependant, si un joueur a des effets en jeu qui indiquent « Au début de votre tour, défaussez une carte » et qu'il pioche sa carte pour ce tour puis essaie de défausser cette carte, la séquence dans le désordre ne s'applique pas. Cela s'explique par le fait que l'action de défausser une carte affecterait un ensemble différent de cartes selon l'ordre des actions. Dans ce cas, une action corrective peut être appropriée.

Les joueurs doivent faire attention lorsqu'ils appliquent la séquence dans le désordre, car cela ne couvre pas les déclencheurs manqués.

3.6 Égalités intentionnelles et concessions

Un joueur peut concéder une partie ou un match incomplet à tout moment. Ce joueur perd immédiatement la partie et, le cas échéant, le match passe à la partie suivante.

Un joueur qui refuse de jouer un match est considéré comme ayant concédé ce match.

Un joueur ne peut pas demander à son adversaire de concéder une manche ou une partie. Les joueurs ne doivent en aucun cas inciter, officieusement ou explicitement, leur adversaire à concéder une manche ou une partie en l'échange d'une contrepartie. Les joueurs à qui une telle offre est faite doivent appeler un Guide de Lore et signaler l'offre.

À tout moment avant la fin d'un match, les joueurs peuvent convenir d'une égalité intentionnelle (0-0-3) pour le match. Un joueur ne peut demander une égalité intentionnelle qu'une seule fois par match et ne peut offrir, implicitement ou explicitement, aucune récompense ou compensation en échange d'une égalité intentionnelle. Les joueurs à qui une telle offre est faite doivent appeler un Guide de Lore et signaler l'offre.

3.7 Retours en arrière

Les joueurs sont tenus de prendre des décisions claires, délibérées et intentionnelles en jouant. Conformément à la politique standard, les actions effectuées à *Disney Lorcana* TCG ne peuvent être annulées une fois effectuées. Toutefois, des exceptions limitées peuvent s'appliquer en cas

d'erreurs honnêtes ou d'erreurs de manipulation. Ces exceptions doivent être approuvées par un Guide de Lore et respecter toutes les directives décrites ci-dessous.

Un retour en arrière est une inversion complète de la dernière action effectuée par un joueur qui rétablit l'état du jeu tel qu'il était immédiatement avant que l'action n'ait été effectuée, permettant au joueur de faire un choix différent ou de réaliser une action différente.

Une action peut consister en :

- Une seule action (par exemple, défier un personnage), ou
- Une série de plusieurs actions effectuées dans le cadre d'une seule séquence annoncée dans le désordre (par exemple, envoyer plusieurs personnages à l'aventure en même temps).

Lors d'un retour en arrière, l'ensemble de cette séquence annoncée est considéré comme une seule et même action.

3.7.1 Admissibilité et restrictions

- Un retour en arrière ne peut s'appliquer qu'à la dernière action effectuée par le joueur durant son tour.
- Une action ne peut être annulée si une action ultérieure a eu lieu.
- Les retours en arrière ne sont jamais automatiques et doivent être autorisés par un Guide de Lore.
- Les joueurs ne doivent pas effectuer de retour en arrière sans l'accord d'un Guide de Lore.

Les Guides de Lore doivent évaluer avec soin chaque demande de retour en arrière. Un retour en arrière ne doit pas être autorisée si le joueur a obtenu des informations supplémentaires à la suite de l'action.

Les informations supplémentaires comprennent, sans s'y limiter :

- La résolution d'effets (par exemple, piocher des cartes, révéler des cartes du deck ou bannir des personnages),
- La résolution de capacités déclenchées, et
- L'observation ou l'évaluation de la réaction ou de l'absence de réaction d'un adversaire après l'action.

Si un Guide de Lore n'est pas en mesure de déterminer si des informations supplémentaires ont été obtenues ou si un retour en arrière serait appropriée, la politique standard est appliquée et le retour en arrière est refusé.

Exception : une carte révélée à partir de la main du joueur dans le cadre de l'action (par exemple, révéler une carte à encre, puis demander à encre une autre carte) n'est pas considérée comme une information supplémentaire aux fins de l'évaluation d'un retour en arrière.

Les joueurs ne doivent pas insister, mettre sous pression ou contraindre leurs adversaires à jouer ou à agir dans le but de les enfermer dans une décision et de leur refuser un retour en arrière potentiel.

3.7.2 Actions illégales et erreurs de règles

Si un jeu implique une action illégale (par exemple, encrer une carte qui ne peut pas être encrée ou choisir un personnage avec **Hors d'atteinte** pour une action), un retour en arrière peut toujours être approprié, à condition que tous les critères du retour en arrière soient remplis. Dans ces situations :

- Le joueur a commis une erreur de règle générique (PCG 2.4) et recevra un avertissement.
- Le Guide de Lore peut soit :
 - Autoriser un retour en arrière, ou
 - Effectuer un retour en arrière partiel et demander au joueur de continuer la partie en utilisant uniquement des actions légales.

3.7.3 Exemples de retours en arrière admissibles

Voici quelques exemples de situations dans lesquelles un Guide de Lore peut décider qu'un retour en arrière est autorisé :

- Un joueur choisit un personnage pour une action et déclare immédiatement qu'il souhaite choisir un autre personnage à la place.
- Un joueur révèle une carte à encrer et déclare immédiatement qu'il souhaite encrer une autre carte à la place.
- Un joueur défie un personnage et change immédiatement d'avis avant la résolution.
- Un joueur déclare un défi avec plusieurs personnages en tant que groupe, puis déclare immédiatement vouloir envoyer ses personnages à l'aventure à la place.
- Un joueur joue « Perdue dans l'hiver », qui indique : « Choisissez un personnage et infligez-lui 2 dommages. Piochez 1 carte. » Il choisit Big Ben – Grand-père Horloge adverse pour les dommages, est informé qu'il a **Hors d'atteinte**, et demande immédiatement un retour en arrière, avant de piocher une carte.

3.7.4 Exemples de retours en arrière non admissibles

Voici des exemples où un Guide de Lore ne doit pas autoriser un retour en arrière :

- Un joueur choisit un personnage pour une action, résout un effet déclenché qui lui permet de piocher une carte, puis demande un retour en arrière après avoir réalisé que le résultat était défavorable.
- Un joueur effectue plusieurs défis distincts de manière séquentielle, puis demande à les annuler tous.
- Un joueur encrène une carte et passe son tour. Son adversaire effectue une action, puis le joueur demande d'annuler sa décision d'avoir encrer.

3.8 Enregistrement d'un deck

Les joueurs participant à des tournois *Disney Lorcana* TCG Compétitif et Haut Niveau doivent enregistrer leur deck.

Pour un tournoi Construit, les joueurs doivent soumettre leur liste de deck soit via Ravensburger Play Hub, soit sur une liste de deck papier, en suivant les instructions de l'organisateur du tournoi. L'organisateur du tournoi se doit d'indiquer le délai pour soumettre sa liste de cartes lors de l'inscription au tournoi. Si aucune date limite n'est communiquée, les listes de deck devront être remises avant la création de la première ronde.

Pour un tournoi en format Limité, les joueurs remplissent leur liste de cartes au cours de la construction de leur deck. Ces listes de deck doivent être remises à un officiel du tournoi à la fin de la construction du deck. Les Checklists *Disney Lorcana* TCG sont disponibles sur la page Ressources *Disney Lorcana* TCG, [ici](#).

Les joueurs peuvent demander à regarder la liste de cartes de leur deck entre chaque match. Ces demandes seront acceptées dans la mesure du possible.

La liste des cartes du deck est l'ultime garantie indiquant quelles cartes un joueur a l'intention de jouer. Les joueurs doivent veiller à utiliser les noms complets des cartes, car de nombreuses cartes Personnage ont des noms similaires.

Il est recommandé d'utiliser les formulaires officiels pour soumettre la liste des cartes du deck, mais ce n'est pas obligatoire. La Fiche d'enregistrement de deck *Disney Lorcana* TCG est disponible sur la page Ressources *Disney Lorcana* TCG, [ici](#).

3.9 Vérification de deck

Les Guides de Lore lors des tournois Compétitif et Haut Niveau effectueront des vérifications de deck lorsque cela sera possible. Les vérifications de deck servent à vérifier que les joueurs jouent bien les cartes enregistrées sur leur liste de deck. Les decks doivent être examinés après avoir été mélangés et avant que les joueurs ne piochent leur main de départ.

Pour les tournois Compétitif, il est attendu que les organisateurs du tournoi vérifient autant de decks que possible pendant l'événement.

Pour les tournois Haut Niveau, au moins 10% des decks doivent être vérifiés, et il est recommandé que l'organisateur du tournoi vérifie autant de decks que possible pendant l'événement.

Les vérifications de deck peuvent avoir lieu à tout moment pendant un tournoi.

3.10 Abandon d'un tournoi

Un joueur peut abandonner le tournoi à tout moment. Les joueurs sont responsables d'abandonner eux-mêmes via le Ravensburger Play Hub ou d'en informer un Guide de Lore ou un administrateur du tournoi. Si le joueur est apparié pour des matchs au moment où la demande d'abandon est faite, il est considéré comme ayant concédé toutes les parties de ce match.

Les joueurs qui ne se présentent pas à leur match seront retirés du tournoi à moins d'en informer le Guide de Lore ou un administrateur du tournoi avant la fin de la ronde.

Si un joueur abandonne pendant un tournoi Limité, il conserve toutes les cartes qui lui ont été fournies par l'organisateur du tournoi pour participer à l'événement. Cela inclut tout booster ouvert ou en partie draftés.

3.11 Accessoires approuvés

Les joueurs sont autorisés à utiliser des accessoires personnels pendant les tournois tant qu'ils respectent les directives ci-dessous. Les accessoires ne doivent pas présenter de contenu offensant, explicite ou autrement inapproprié. Les images à caractère violent, sexuellement provocant ou discriminatoire ne sont pas autorisées.

L'organisateur du tournoi peut, à tout moment, approuver ou désapprouver un accessoire et demander à un joueur d'utiliser d'autres accessoires. Les joueurs peuvent recevoir une défaite de match ou être disqualifiés du tournoi s'ils ne respectent pas une telle demande.

Les accessoires approuvés sont les suivants.

- Tapis de jeu
 - Des tapis de jeu *Disney Lorcana* TCG sous licence officielle OU tout tapis de jeu conforme aux directives de cette section
 - Tous les tapis de jeu doivent être propres, reposer à plat sur la table et ne pas interférer avec le déroulement du jeu.

- Sleeves
 - Des sleeves *Disney Lorcana* TCG sous licence officielle OU toute sleeve conforme aux directives de cette section
 - Chaque sleeve doit contenir une seule carte entièrement.
 - Toutes les sleeves ne doivent pas être réfléchissantes, endommagées ou marquées.
 - Toutes les sleeves doivent être de la même taille, de la même couleur et du même style.
 - Toutes les sleeves doivent avoir un dos entièrement opaque.

Les doubles sleeves sont autorisées, à condition que toutes les autres règles relatives aux sleeves soient respectées, à l'exception d'un dos entièrement opaque.

Si des sleeves doivent être changées pour un problème non urgent découvert pendant une partie, les officiels du tournoi peuvent autoriser le changement entre les parties ou après la fin de la partie en cours.

- Dés
 - Des dés *Disney Lorcana* TCG sous licence officielle OU tout dés conformes aux directives de cette section
 - Dés polyédriques non marqués
 - Tous les dés doivent être en bon état et avoir des chiffres facilement identifiables.
- Compteurs de Lore
 - Des compteurs de Lore *Disney Lorcana* TCG sous licence officielle
 - *L'application* Disney Lorcana TCG Companion
 - Des compteurs de Lore personnalisés peuvent être utilisés mais doivent être des objets facilement identifiables et ne doivent pas tromper ou prêter à confusion pour les joueurs ou les officiels du tournoi.
 - Des méthodes écrites peuvent être utilisées pour suivre les éclats de Lore, tant qu'elles sont approuvées selon les directives de la section 5.2 « Notes et suivi des informations ».
- Boîtes de rangement
 - Des boîtes de rangement *Disney Lorcana* TCG sous licence officielle OU boîtes de rangement conformes aux directives de cette section
 - Les boîtes de rangement peuvent être utilisées pour stocker les decks entre les parties ou les matchs mais ne peuvent pas être utilisées pendant le déroulement du jeu, sauf pour accéder à un autre accessoire approuvé.
- Cartes à illustration alternative
 - Les cartes présentant une quelconque modification peuvent être utilisées uniquement lors des tournois de niveau Occasionnel. Ces cartes ne doivent offrir aucun avantage compétitif ou stratégique ni inclure de références à d'autres jeux

de cartes à collectionner ou tout contenu inapproprié, comme indiqué dans cette section.

- Les tournois Compétitif et Haut Niveau utilisent uniquement des cartes *Disney Lorcana* TCG non altérées et sous licence officielle. Les cartes signées peuvent toujours être utilisées tant que leur illustration n'est en aucun cas altérée et qu'elles respectent les directives de ce document.

3.12 Prolongations

Si un officiel du tournoi interrompt une partie pendant plus d'une minute alors que la manche est en cours, il doit accorder une prolongation de temps équivalente à la durée de la pause. Pour les vérifications de deck, la prolongation de temps doit correspondre au temps nécessaire pour effectuer la vérification plus 3 minutes.

SECTION 4 : DIFFUSION

4.1 Droits de l'organisateur du tournoi

L'organisateur du tournoi peut collaborer avec des représentants de la diffusion pour téléviser, diffuser en streaming, filmer, photographier, enregistrer ou diffuser toute partie des événements décrits dans ce règlement. Le contenu résultant peut être utilisé à toute fin, y compris, mais sans s'y limiter, pour la promotion et la publicité de l'événement, de l'organisateur du tournoi, de *Disney Lorcana* TCG ou d'autres événements.

4.2 Consentement à l'image du joueur

Les joueurs acceptent que les organisateurs du tournoi et les représentants de la diffusion enregistrent, utilisent et reproduisent leur nom, image, voix, apparence, gameplay et marques ou logos associés dans tout type de média en participant à tout événement couvert par ce document. Cela inclut la photographie, la vidéo, l'audio, la diffusion en direct ou enregistrée, ainsi que les supports promotionnels numériques et imprimés sous tout format.

Ce consentement est valable dans le monde entier et sera utilisé pour promouvoir le marketing et la documentation du jeu organisé *Disney Lorcana* TCG.

Pour les événements non diffusés ou les tournois locaux, les joueurs peuvent informer l'organisateur du tournoi avant le début de l'événement s'ils ne souhaitent pas être photographiés, filmés ou enregistrés. Des efforts raisonnables seront faits pour répondre à ces demandes ; cependant, ces aménagements peuvent limiter la participation des joueurs aux matchs mis en avant ou à d'autres opportunités promotionnelles.

SECTION 5 : INFORMATION ET COMMUNICATION

5.1 Disposition du jeu

Lors de tous les tournois *Disney Lorcana* TCG, les joueurs doivent maintenir une disposition du jeu claire et cohérente afin de garantir l'équité et la clarté pour les joueurs et les officiels du tournoi.

- Les personnages, objets et lieux doivent être placés devant la réserve d'encre du joueur du point de vue de l'adversaire. Les personnages qui se sont déplacés vers des lieux doivent être clairement identifiés comme étant sur le lieu où ils ont été déplacés.
- La réserve d'encre d'un joueur n'a pas besoin d'être placée près du bord de la table ; elle peut être positionnée à gauche, à droite ou sous la zone de jeu, tant que les personnages, objets et lieux sont toujours placés devant la réserve d'encre du point de vue de l'adversaire.
- La disposition du jeu doit rester claire et sans ambiguïté tout au long de la partie et ne doit pas perturber le déroulement du jeu ni entraîner d'incertitude quant à l'état actuel de la partie.

Tant que la disposition du jeu est claire et compréhensible pour tous les joueurs et officiels du tournoi, les joueurs nécessitant un aménagement supplémentaire en raison de l'âge, d'un handicap ou d'autres besoins d'accessibilité peuvent ajuster leur disposition du jeu. Si un aménagement est nécessaire, les joueurs doivent demander l'aide d'un officiel du tournoi ou d'un Guide de Lore, qui pourra les aider à créer une disposition du jeu claire et facilement accessible.

5.2 Notes et suivi des informations

Les joueurs peuvent utiliser des jetons pour suivre uniquement leurs propres informations publiques en jeu. Les joueurs ne peuvent pas suivre les informations de leurs adversaires, qu'elles soient publiques ou privées. Par exemple, un joueur peut utiliser des jetons pour se rappeler de gagner des éclats de Lore depuis un certain lieu ou qu'un personnage ne peut pas être redresser au début de son prochain tour. Aucune représentation numérique de quelque type que ce soit n'est autorisée sur un jeton pour suivre des informations en jeu autres que les dommages.

Les joueurs sont encouragés à tenir un suivi écrit des totaux d'éclats de Lore, mais ils ne sont pas autorisés à prendre toute autre forme de notes pendant une partie. Se référer à des notes extérieures durant une partie est considéré comme recevoir une Aide extérieure. Pour plus d'informations sur l'Aide extérieure, consultez Play Correction Guideline de *Disney Lorcana* TCG, disponibles sur la page Ressources *Disney Lorcana* TCG, que vous trouverez [ici](#).

L'Aide extérieure peut inclure, sans s'y limiter, le fait de noter les cartes de la réserve d'encre lorsqu'elles sont révélées, d'utiliser des dés pour indiquer le coût en encre des cartes révélées, et d'utiliser d'autres dispositifs ou procédés pour créer tout type d'enregistrement d'informations de jeu. Un officiel du tournoi déterminera en dernier ressort si une forme de note interdite a été prise.

Les joueurs ne peuvent ni prendre ni consulter de notes pendant le Draft ou lors de la construction de deck Limité.

5.3 Appareils électroniques

L'utilisation d'appareils électroniques tels que les smartphones, tablettes et montres connectées lors des événements *Disney Lorcana* TCG est autorisée tant que tous les appareils restent toujours bien visibles pour les deux joueurs de la partie. L'utilisation de l'application *Disney Lorcana* TCG Companion pour suivre les éclats de Lore et consulter la base de données des cartes sont des exemples d'utilisations autorisées.

Les joueurs peuvent utiliser leur appareil électronique pour des raisons privées telles qu'envoyer des messages, passer un appel ou naviguer sur Internet après avoir d'abord informé un Guide de Lore, qui facilitera la demande. À la discrétion du Guide de Lore, des sanctions telles que des avertissements, une défaite de match ou une disqualification du tournoi seront infligées à tout joueur ne respectant pas ces directives ou tentant de dissimuler l'utilisation d'un appareil.

5.4 Informations en jeu

Il existe deux types d'informations dans *Disney Lorcana* TCG : publiques et privées. Une information est considérée comme privée si elle se trouve dans une zone face cachée. Bien que la main ne soit pas une zone face cachée, elle est considérée comme une information privée pour votre adversaire. Les informations contenues dans toutes les autres zones sont considérées comme publiques.

Les joueurs sont autorisés à connaître le statut, les caractéristiques et le contenu des zones publiques ou de toute carte située dans une zone publique. Les joueurs sont autorisés à connaître uniquement le nombre de cartes dans une zone privée.

Si une information privée est révélée à l'adversaire, elle est considérée comme une information publique tant qu'elle est révélée. Les joueurs sont responsables de la préservation de leurs informations privées afin qu'elles ne soient pas révélées aux autres joueurs.

Durant les parties, les joueurs ont la responsabilité de communiquer clairement avec leurs adversaires.

Lorsqu'un joueur ajoute une carte à sa réserve d'encre via l'action standard du tour, il doit s'assurer que son adversaire connaît parfaitement la carte ajoutée, notamment en annonçant le nom complet de la carte. L'adversaire doit pouvoir vérifier que la carte possède le symbole de la réserve d'encre autour du coût.

L'état actuel de toute carte en jeu (épuisé ou redressé, dommages marqués, si l'encre est sèche, etc.) doit être communiqué de façon complète et correcte par le joueur possédant la carte à chaque demande d'un autre joueur.

Les cartes épuisées doivent être tournées d'environ quatre-vingt-dix degrés pour indiquer leur statut. Les cartes pouvant être utilisées doivent être redressées à la verticale. Un joueur peut choisir d'épuiser ses cartes dans le sens horaire ou antihoraire, mais il doit rester cohérent avec toutes ses cartes.

Les gains et pertes d'éclats de Lore doivent toujours être annoncés et inclure le nouveau total d'éclats de Lore après le changement pour ce joueur. Cela garantit que les deux joueurs comprennent parfaitement le score actuel d'éclats de Lore et que toute divergence peut être détectée et corrigée dès que possible, probablement avec l'aide d'un Guide de Lore.

Les joueurs sont encouragés à maintenir un déroulement clair du jeu. Cela inclut le fait de signaler les effets obligatoires dès qu'ils se produisent, même s'ils proviennent d'une carte de l'adversaire. Les « effets obligatoires » regroupent les effets de cartes dont le texte ne sous-entend pas que le déclenchement de l'effet est au choix du joueur. Rappeler à un autre joueur un effet « peut » n'est pas obligatoire, mais il est fortement conseillé aux joueurs de rappeler ces effets à leurs adversaires afin de favoriser la meilleure expérience de jeu possible pour tous les participants.

5.5 Réserve d'encre

Les joueurs doivent séparer clairement les cartes composant leur réserve d'encre de toutes les autres cartes qui seraient face cachée dans la zone de jeu. En cas de doute sur les cartes présentes dans la réserve d'encre d'un joueur, les joueurs doivent appeler immédiatement un Guide de Lore afin que l'erreur soit corrigée. De plus, toutes les cartes redressées dans la réserve d'encre d'un joueur doivent être orientées dans la même direction ; il en va de même pour les cartes épuisées dans la réserve d'encre de ce joueur.

Un joueur doit laisser les cartes qu'il a placées dans sa réserve d'encre face visible pendant le tour où elles y ont été placées. À la fin de ce tour, le joueur doit retourner ces cartes (ainsi que toutes les autres cartes face visible dans sa réserve d'encre) face cachée.

5.6 Nom et description d'une carte

Certaines capacités du jeu *Disney Lorcana* TCG exigent qu'un joueur nomme une carte. Indiquer le nom exact imprimé d'une carte *Disney Lorcana* TCG est la méthode préférée et la plus précise. Cependant, si un joueur ne se souvient pas du nom exact, il est autorisé à donner une description qui ne peut raisonnablement identifier qu'une seule carte *Disney Lorcana* TCG.

Seules les cartes de *Disney Lorcana* TCG peuvent être nommées ou référencées.

Si le nom ou la description d'une carte n'est pas clair, les joueurs doivent appeler immédiatement un Guide de Lore. Les Guides de Lore ont l'autorité finale pour déterminer si une description est suffisamment précise pour satisfaire aux exigences de la capacité. Les joueurs sont encouragés à résoudre toute incertitude avec l'aide des Guides de Lore.

- Acceptable
 - « Stitch » ou « Le personnage qui te permet d'épuiser les personnages que tu joues avec un coût de 2 encres ou moins »
- Inacceptable

- « Cette carte avec la guitare dessus » ou « La carte bleue »

SECTION 6 : LIMITES DE TEMPS

6.1 Limite de temps pour les tournois

La limite de temps pour une ronde suisse est d'au minimum 50 minutes, avec un maximum recommandé de 60 minutes.

Il est recommandé que tous les matchs lors des rondes à élimination directe ne soient pas chronométrés. Si une limite de temps doit être imposée en raison de contraintes de disponibilité du lieu, la limite de temps doit être d'au minimum 70 minutes et doit être annoncée avant le début de la partie à élimination directe de l'événement. Si l'événement entier est à élimination directe et qu'une limite de temps doit être imposée en raison de contraintes de disponibilité du lieu, la limite de temps doit être d'au minimum 50 minutes, avec un maximum recommandé de 60 minutes.

Si toutes les parties se terminent avant la fin du temps imparti, le Guide de Lore principal peut décider de lancer les parties suivantes prématurément. Les joueurs arrivant pour la prochaine ronde après son début mais avant que la ronde précédente ne se soit terminée ne devraient pas recevoir de pénalité pour arrivée tardive.

6.2 Limite de temps pour les tournois au format Limité

Les limites de temps pour la construction et l'enregistrement du deck, si elles sont utilisées, lors des événements Compétitif ou Haut Niveau sont les suivantes.

- Construction de deck scellé : 30 minutes
- Enregistrement de la liste de deck scellé : 20 minutes
- Construction de deck préconstruit : 10 minutes
- Construction et enregistrement de la liste de deck de draft : 25 minutes

Les limites de temps pour chaque choix de draft, si elles sont utilisées lors d'événements Compétitif ou Haut Niveau, sont les suivantes.

- 12 cartes restantes : 30 secondes
- 11 cartes restantes : 25 secondes
- 10 cartes restantes : 25 secondes
- 9 cartes restantes : 20 secondes
- 8 cartes restantes : 20 secondes
- 7 cartes restantes : 15 secondes
- 6 cartes restantes : 10 secondes
- 5 cartes restantes : 10 secondes
- 4 cartes restantes : 5 secondes

- 3 cartes restantes : 4 secondes
- 2 cartes restantes : 3 secondes

Pour les choix de draft, les joueurs peuvent examiner leurs cartes pendant 30 secondes après l'ouverture du premier paquet, ce temps augmentant de 15 secondes après chaque paquet suivant.

SECTION 7 : CONDUITE DES JOUEURS

7.1 Comportements interdits

Pour garantir un environnement sûr, équitable et inclusif pour tous les joueurs, les comportements suivants sont strictement interdits lors de tous les événements *Disney Lorcana* TCG, quelle que soit leur taille ou leur cadre.

- Parier de l'argent ou tout objet de valeur sur le résultat des matchs ou des événements.
- Utilisation, possession ou distribution de substances illégales.
- Consommation ou possession d'alcool.
- Comportement antisportif, y compris un comportement irrespectueux ou perturbateur envers les joueurs, invités, officiels du tournoi, Guides de Lore, spectateurs ou le public.
- Collusion, y compris le fait de s'entendre pour manipuler les résultats des matchs ou partager les prix.
 - Le partage des prix peut être autorisé dans les tournois de niveau Occasionnel et Compétitif, à condition que les directives suivantes soient respectées :
 - Tous les joueurs restants doivent accepter volontairement le partage.
 - Le partage doit être signalé à l'officiel du tournoi avant d'être effectué.
 - L'accord ne doit impliquer aucune discussion ou offre liée au résultat du match (par exemple, « Si tu abandonnes, je partagerai le prix avec toi »).
 - Les officiels du tournoi se réservent le droit de refuser toute demande de partage des prix.
- Harcèlement, y compris le harcèlement sexuel, le langage discriminatoire, l'intimidation et tout comportement qui rend les autres mal à l'aise, non désirés ou en insécurité.

Les violations de cette politique peuvent entraîner des sanctions allant de l'avertissement à l'exclusion de l'événement et une suspension potentielle des futurs événements de jeu organisé, à la discrétion de l'organisateur du tournoi.

Pour plus d'informations sur les comportements interdits, consultez les Play Correction Guidelines de *Disney Lorcana* TCG, disponibles sur la page Ressources *Disney Lorcana* TCG, accessible [ici](#).

7.2 Sponsors et équipes

Les sponsors ou équipes de joueurs sont soumis à une approbation préalable et à une évaluation discrétionnaire par l'organisateur du tournoi pour être autorisés à être représentés en tant que sponsors ou équipes lors de tout événement *Disney Lorcana* TCG. Un organisateur de tournoi peut refuser tout parrainage proposé d'un joueur représenté lors d'un événement.

Les sponsors ou équipes impliqués dans l'utilisation, la consommation ou la promotion des éléments suivants sont strictement interdits :

- Jeu d'argent
- Médicaments
- Pornographie
- Armes à feu
- Alcool
- Tabac ou cannabis
- Activité illégale

7.3 Interviews et autres contenus

Pendant un événement, les joueurs peuvent être sollicités par l'organisateur du tournoi ou un représentant de la diffusion pour participer à des interviews ou à d'autres contenus, y compris, mais sans s'y limiter, des vidéos, des audios, des interviews écrites, des contenus sur les réseaux sociaux ou des contenus promotionnels. Si sollicités, les joueurs sont censés faire de leur mieux pour coopérer et participer de manière respectueuse, en suivant toute directive raisonnable donnée par l'organisateur du tournoi.

La participation à ces contenus vise à mettre en valeur l'expérience des joueurs et à promouvoir la communauté *Disney Lorcana* TCG. Bien que la participation ne soit pas obligatoire, un refus de participer sans raison peut affecter les opportunités de contenu ou de contenu promotionnel à l'avenir, à la discrétion de l'organisateur du tournoi.

Les joueurs ne peuvent pas refuser d'être diffusés dans le cadre d'un match mis en avant.

Lors de la participation à des interviews, des matchs mis en avant ou d'autres contenus, la tenue des joueurs doit respecter les directives suivantes.

-
- Les vêtements doivent être soignés, propres et appropriés pour la diffusion.
 - Les joueurs doivent éviter les tenues décontractées telles que les pyjamas, les vêtements déchirés, etc.
 - Les joueurs ne doivent pas porter de vêtements qui incluent ou promeuvent :
 - Des gestes offensants ou inappropriés
 - Des références à l'alcool, au tabac ou à la drogue
 - Des propos haineux ou des messages discriminatoires
 - Des vêtements ouvertement sexuels ou trop révélateurs

- Des logos, marques ou promotions de propriétés non-Disney qui entrent en conflit avec les accords de l'événement
- Les produits dérivés ou vêtements de toute équipe sponsorisée
- Des logos de sponsors tiers

La décision finale concernant la tenue vestimentaire revient à l'organisateur du tournoi ou au représentant de la diffusion.

SECTION 8 : INFORMATIONS DE TRANSPORT

8.1 Documents de voyage et hébergements

Les joueurs sont seuls responsables de l'obtention et de la conservation de tous les documents de voyage nécessaires pour assister et participer aux événements *Disney Lorcana TCG*, y compris les passeports, permis de voyage et visas d'entrée. Il incombe au joueur de s'assurer que ces documents sont valides et obtenus en temps voulu.

Les organisateurs de tournois peuvent aider en fournissant des informations utiles pour obtenir la documentation de voyage, mais il incombe au joueur de sécuriser ou d'obtenir les documents nécessaires. Les organisateurs de tournois ne sont pas responsables des frais, retards ou disqualifications causés par des justificatifs de voyage incomplets ou refusés. Le fait de ne pas obtenir la documentation de voyage nécessaire pourrait entraîner la perte par un joueur de son invitation à un événement *Disney Lorcana TCG*.

Les organisateurs de tournois peuvent fournir aux joueurs une aide pour les frais de voyage, tels que les billets d'avion, les chambres d'hôtel ou les indemnités de déplacement pour les invitations officielles. Toutes les dates limites, règles ou documents fournis par l'organisateur du tournoi doivent être respectés par les joueurs bénéficiant de cette aide au voyage.

8.2 Joueurs remplaçants

Si un joueur ne peut pas assister à un événement sur invitation en raison de la documentation de voyage, de l'hébergement ou d'autres raisons, ou si un joueur est disqualifié ou que le voyage est perdu pour quelque raison que ce soit, l'organisateur du tournoi peut le remplacer par un joueur remplaçant. Le remplaçant reçoit l'hébergement de voyage du joueur initial, sa position actuelle dans le tournoi et/ou les récompenses liées à la place actuelle de ce joueur.

SECTION 9 : RÉCOMPENSES

9.1 Récompenses gagnées

Les prix remis lors des tournois *Disney Lorcana TCG* sont soumis au respect de toutes les règles du tournoi. Pour être éligibles aux récompenses, les joueurs doivent :

- Remplir toutes les conditions d'éligibilité et toutes les restrictions supplémentaires spécifiées par l'organisateur du tournoi ;
- Respecter tous les règlements, directives et politiques de conduite de l'événement pendant la participation à l'événement ; et
- Remplir toute documentation nécessaire demandée par l'organisateur du tournoi (telles que des décharges ou une pièce d'identité).

À la discrétion de l'organisateur du tournoi, un joueur peut être considéré comme ayant perdu sa récompense s'il est disqualifié ou inéligible, ou s'il ne répond pas à l'organisateur du tournoi ou ne soumet pas la documentation requise avant la date limite fixée par l'organisateur du tournoi, qui doit être dans les 90 jours suivant la fin de l'événement.