



## Regole da Torneo

Valide dal 06/11/2026

---

### INTRODUZIONE

Ravensburger e il Team del Gioco Organizzato di *Disney Lorcana* gioco di carte collezionabili si impegnano a offrire un ambiente accogliente, aperto, solidale e sicuro per tutti i partecipanti all'evento. Parte di questo lavoro include la definizione di regole e standard per i ruoli nei tornei, i processi e le procedure di gioco.

Tutti i partecipanti al torneo si impegnano a rispettare le regole descritte in questo documento. In caso di inosservanza di queste regole, possono essere intraprese azioni correttive. Gli altri documenti applicabili che **tutti i** i partecipanti sono tenuti a rispettare sono disponibili alla pagina Risorse di *Disney Lorcana* TCG, [qui](#). Questi documenti comprendono:

- *Disney Lorcana* TCG Regole Complete
- *Disney Lorcana* TCG Linee Guida sulle Sanzioni di Gioco
- *Disney Lorcana* TCG Politiche di Inclusività e Diversità per il Gioco Organizzato
- *Disney Lorcana* TCG Codice della Comunità
- Sono graditi feedback e suggerimenti costruttivi su questo documento. Contattaci all'indirizzo [LorcanaOP@ravensburger.com](mailto:LorcanaOP@ravensburger.com) per fornirci il tuo.

Per un elenco delle revisioni apportate al presente documento dall'ultima pubblicazione, consultare il riepilogo degli aggiornamenti alla fine del documento.

## CONTENUTI

### 1. DEFINIZIONI

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

### 2. RUOLI IN UN TORNEO

- 2.1. Organizzatore del Torneo
- 2.2. Lore Guide Principale
- 2.3. Lore Guides
- 2.4. Refertista
- 2.5. Giocatore
- 2.6. Spettatore
- 2.7. Rappresentante della Diretta

### 3. OPERAZIONI

- 3.1. Numero Minimo di Giocatori
- 3.2. Numero Minimo di Turni
- 3.3. Struttura di un Match
- 3.4. Procedure di un Match
- 3.5. Sequenziamento Non Ordinato
- 3.6. Pareggi Intenzionali e Concessioni
- 3.7. Annullamenti
  - 3.7.1. Idoneità e Limitazioni
  - 3.7.2. Azioni Illegali ed Errori Regolistici
  - 3.7.3. Esempi di Annullamenti Idonei
  - 3.7.4. Esempi di Annullamenti Non Idonei
- 3.8. Registrazione del Mazzo

- 3.9. Controlli del Mazzo
- 3.10. Ritirarsi da un Torneo
- 3.11. Accessori Approvati
- 3.12. Tempo Aggiuntivo

#### **4. DIRETTA**

- 4.1. Diritti dell'Operatore del Torneo
- 4.2. Consenso all'Utilizzo dell'Immagine dei Giocatori

#### **5. INFORMAZIONI E COMUNICAZIONE**

- 5.1. Layout di Gioco
- 5.2. Note e Tracciamento delle Informazioni
- 5.3. Dispositivi Elettronici
- 5.4. Informazioni Durante il Gioco
- 5.5. Calamaio
- 5.6. Denominazione e Descrizione delle Carte

#### **6. LIMITI DI TEMPO**

- 6.1. Limiti di Tempo Generali di un Torneo
- 6.2. Limiti di Tempo di un Torneo Limited

#### **7. CONDOTTA DEL GIOCATORE**

- 7.1. Comportamenti Vietati
- 7.2. Sponsor e Squadre
- 7.3. Interviste e Altri Contenuti

#### **8. INFORMAZIONI DI VIAGGIO**

- 8.1. Documentazione di Viaggio e Alloggi
- 8.2. Sostituzioni/Riserve

#### **9. PREMI**

- 9.1. Premi Vinti

## SEZIONE 1: DEFINIZIONI

### 1.1 Tipi di Torneo

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

I tornei Constructed vanno giocati con mazzi creati dai giocatori prima dell'inizio del torneo. Ogni giocatore è responsabile nel portare un mazzo legale per il formato Constructed specifico che si gioca in quel torneo. (Vedere sezione 1.3.1, "Formati dei Tornei Constructed").

I tornei Limited sono giocati con prodotti sigillati di *Disney Lorcana* TCG che vengono forniti dall'Organizzatore. Ai giocatori non è richiesto di portare con sé carte *Disney Lorcana* TCG per partecipare a un torneo Limited. I tornei Limited includono le varianti Preconstructed, Sealed, Pack Rush e Draft. (Vedere sezione 1.3.2, "Formati dei Tornei Limited").

### 1.2 Livelli di Torneo

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

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

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

I tornei Premier Play sono il livello più alto dei tornei competitivi di *Disney Lorcana* TCG. L'obiettivo di questi eventi è la competizione e i giocatori possono vincere premi significativi. A causa di questo livello più elevato di competizione, i giocatori sono tenuti a comprendere le regole e le politiche descritte nel presente documento, nonché l'interità delle Linee Guida sulle Sanzioni di Gioco. Gli Eventi Challenge e i Campionati Mondiali sono esempi di tornei Premier Play.

### 1.3 Formati di Torneo

#### 1.3.1 Formati dei Tornei Constructed

Il termine "**Constructed**" descrive qualsiasi evento in cui i giocatori devono costruire i propri mazzi prima del torneo. Esistono due formati Constructed: Core e Infinity.

### 1.3.1.1 Core Constructed

- I mazzi Constructed devono contenere almeno 60 carte. Non c'è una dimensione massima del mazzo, ma un giocatore deve essere in grado di mescolare il proprio mazzo in modo tempestivo senza assistenza.
- I mazzi Constructed non devono contenere carte di più di due tipi di inchiostro. Per esempio, se un mazzo contiene carte Ambra e Ametista, non può contenere carte Smeraldo, Rubino, Zaffiro o Acciaio. I mazzi possono contenere carte a doppio inchiostro purché contengano solo i due tipi di inchiostro presenti su quelle carte. Ad esempio, un mazzo Smeraldo e Rubino non può contenere una carta Smeraldo e Acciaio.
- I mazzi Constructed non possono contenere più di 4 copie di una stessa carta identificata dal suo nome completo in inglese. Per una carta personaggio o luogo, il nome completo è la combinazione del nome della carta e della sua versione. Pertanto, le carte con lo stesso nome ma nomi di versione diversi sono considerate carte distinte. Per esempio, un mazzo può contenere fino a 4 copie di Ariel – On Human Legs e fino a quattro copie di Ariel – Spectacular Singer.
- In un torneo Core Constructed, i giocatori possono utilizzare solo carte che rientrano nell'attuale programma di rotazione per costruire i propri mazzi.
- In un torneo Core Constructed, i giocatori non devono utilizzare carte bandite dal formato Core Constructed. (Vedere 1.6.2 "Carte Bandite".)

### 1.3.1.2 Infinity Constructed

- I tornei Infinity Constructed seguono le stesse linee guida dei tornei Core Constructed, con le seguenti eccezioni.
  - Nei tornei Infinity Constructed, i giocatori possono utilizzare qualsiasi carta di qualsiasi set, purché rispettino le altre linee guida descritte al punto 1.3.1, "Formati dei Tornei Constructed".
  - I tornei Infinity Constructed hanno un proprio elenco di carte bandite, diverso da quello dei tornei Core Constructed. (Vedere 1.6.2, "Carte Bandite".)

### 1.3.2 Formati dei Tornei Limited

**Il termine "Limited"** descrive qualsiasi evento in cui i giocatori ricevono prodotti *Disney Lorcana* TCG non aperti e devono costruire i loro mazzi sul posto durante il torneo. Esistono quattro formati Limited: Preconstructed, Sealed, Pack Rush e Draft.

- I mazzi Limited nel formato Sealed devono contenere almeno 40 carte. I mazzi Limited nel formato Draft devono contenere almeno 35 carte. Non c'è un limite massimo di carte per mazzo, anche se i mazzi sono limitati nel numero di carte dal pool di carte da cui sono costruiti.

- I mazzi Limited non hanno restrizioni sul numero di tipi di inchiostro che possono contenere.
- I mazzi Limited possono contenere un qualsiasi numero di copie di ogni singola carta. Ad esempio, se un giocatore in un torneo Sealed trova 6 copie di Genie – The Ever Impressive, può giocare tutte e 6 le copie nel proprio mazzo.

#### **1.3.2.1 Preconstructed**

- In un torneo Preconstructed, ai giocatori viene fornito un mazzo precostruito per giocatore singolo a caso, preso dal set o dai set scelti per il torneo. A discrezione dell'organizzatore del torneo, i giocatori possono aggiungere carte o scambiare carte tra il mazzo precostruito, la bustina inclusa nella confezione del mazzo per giocatore singolo (se applicabile) e/o qualsiasi altro prodotto sigillato fornito per la costruzione del mazzo.
- Poiché il mazzo precostruito fornito parte da 60 carte, il mazzo deve avere un minimo di 60 carte dopo il periodo di costruzione del mazzo. I mazzi in formato Limited possono contenere carte di più di due tipi di inchiostro.
- I tornei precostruiti possono essere solo tornei di livello Base.

#### **1.3.2.2 Sealed**

- In un torneo Sealed, ogni giocatore riceve una serie di bustine sigillate con cui costruire il proprio mazzo.
- Il quantitativo minimo di bustine raccomandato per i tornei Sealed è di sei bustine per giocatore, prese dal set (o dai set) scelto dall'organizzatore. Ogni giocatore comincia con lo stesso numero di buste di ciascuno dei set scelti.
- Gli eventi Sealed possono essere utilizzati a qualsiasi livello di torneo.

#### **1.3.2.3 Pack Rush**

- In un evento Pack Rush, ogni giocatore riceve due bustine non aperte, dello stesso set o di set diversi, che ne costituiranno il mazzo. I giocatori rimuovono le carte promozionali o le carte puzzle dalle bustine e mescolano tutte le carte rimanenti per formare un mazzo di 24 carte senza restrizioni sul tipo di inchiostro.
- Tutti i giocatori devono seguire le restanti linee guida descritte nelle Regole di Pack Rush, disponibili alla pagina Risorse di *Disney Lorcana TCG*, [qui](#).

#### **1.3.2.4 Draft**

- In un torneo Draft, i giocatori selezionano a turno, o "draftano", le carte da buste precedentemente non aperte per formare i loro pool di carte.

- Il quantitativo minimo di bustine raccomandato per i tornei Draft è di quattro bustine per giocatore, prese dal set (o dai set) scelto dall'organizzatore. Ogni giocatore comincia con lo stesso numero di bustine di ciascuno dei set scelti.
- I giocatori vengono fatti sedere in gruppi casuali di persone, chiamati **pod**. Il numero di persone in ciascun pod è a discrezione dell'organizzatore del torneo, anche se di solito è consigliabile seguire le linee guida riportate di seguito.
  - Ogni pod dovrebbe avvicinarsi il più possibile a otto giocatori.
  - Ogni pod dovrebbe avere almeno sei giocatori.
  - Non ci dovrebbe essere più di un pod con un numero dispari di giocatori.

- Seguendo queste linee guida, ecco le dimensioni raccomandate dei pod per tornei più piccoli.

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

- Dopo aver preso la prima bustina, ogni giocatore la apre, seleziona una carta da aggiungere al proprio pool, poi passa le carte restanti alla sua sinistra. A quel punto raccoglie le carte che gli vengono passate dalla sua destra, da cui seleziona di nuovo una carta per poi passare il resto delle carte alla sua sinistra. La selezione delle carte continua in questo modo finché tutte le carte della bustina non sono state draftate. Tutti i giocatori devono passare le carte allo stesso ritmo, facendo attenzione a non lasciare indietro nessun giocatore.
- La direzione di passaggio si inverte per ogni bustina dopo la prima: le carte della seconda bustina vengono passate a destra, quelle della terza bustina a sinistra e così via. Ogni bustina deve essere passata in una sola direzione attorno al tavolo. Se un giocatore rimane indietro o passa una bustina nella direzione sbagliata, i giocatori potrebbero ritrovarsi con un numero errato di carte. Una volta che tutte le bustine sono state draftate, le selezioni di ciascun giocatore diventano il loro pool di carte per la costruzione del mazzo.
- Nei tornei Draft di livello Base, i giocatori possono essere accoppiati con qualsiasi altro giocatore del torneo.
- Nei tornei Draft Competitivi, i giocatori devono essere accoppiati contro i giocatori del loro stesso pod.
- L'organizzatore del torneo può stabilire regole speciali per la costruzione del mazzo per eventi specifici durante gli eventi Competitivi. Queste regole devono essere comunicate ai giocatori per tempo.



## 1.4 Ruoli in un Torneo

All'interno di un torneo possono esserci diversi ruoli:

- Organizzatore del Torneo
- Lore Guide Principale
- Lore Guide
  
- Refertista
- Giocatore
- Spettatore
  
- Rappresentante della Diretta

Tutti i ruoli di cui sopra, ad eccezione di Giocatore e Spettatore, sono considerati Responsabili di Torneo. Ai fini del presente documento, per "Lore Guide" si intende chiunque agisca in qualità di Lore Guide Principale o Lore Guide semplice in quel torneo.

## 1.5 Giocatori Idonei e Responsabili di Torneo

Chiunque è idoneo a partecipare a qualsiasi torneo di *Disney Lorcana TCG*, a eccezione di:

- Chiunque sia al momento bandito dal giocare agli eventi di *Disney Lorcana TCG*.
- Qualsiasi Responsabile di Torneo per qualsiasi evento a cui partecipa (solo Competitivi e Premier Play); e
- Chiunque sia specificatamente escluso dalla partecipazione dalle politiche Ravensburger North America Organized Play, che garantisce il fair play e la trasparenza, oltre a mitigare i conflitti di interesse all'interno degli eventi competitivi.

Chiunque è idoneo a diventare un Responsabile di Torneo in un torneo di *Disney Lorcana TCG*, eccetto:

- Chiunque sia al momento bandito dal giocare agli eventi di *Disney Lorcana TCG* e
- Chiunque abbia giocato in il torneo di cui vuole essere un Responsabile di Torneo, anche se quella persona ha lasciato il torneo.

I Responsabili di torneo possono partecipare agli eventi di livello Base. Ai Responsabili di Torneo è vietato partecipare agli eventi Competitivi e Premier Play per i quali prestano servizio come Responsabili di Torneo, inclusi i Campionati di Set e le Challenge.

## 1.6 Set Legali e Rotazione

I set *Disney Lorcana TCG* sono legali per il gioco nei tornei Constructed sanzionati *Disney Lorcana TCG* immediatamente dopo il prerelease nei negozi di settore e sono legali per il gioco nei tornei Limited sanzionati *Disney Lorcana TCG* immediatamente nei negozi di settore durante il prerelease. Le versioni alternative e speciali delle carte, comprese le carte in anteprima e

promozionali, diventano legali quando lo diventa il rispettivo set, indipendentemente dalla data di uscita delle carte stesse.

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

Negli eventi Core Constructed sono ammesse solo le carte dei set attualmente legali. I giocatori hanno la responsabilità di assicurarsi che i loro mazzi siano conformi allo stato di rotazione attuale al momento dell'evento. (Vedere 1.6.1, "Elenco delle Rotazioni", per ulteriori informazioni su come funziona la rotazione).

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

Le versioni alternative e speciali delle carte, comprese le carte in anteprima e promozionali, ruotano quando ruotano i rispettivi set.

### **1.6.1 Elenco delle Rotazioni**

- Con l'uscita del Set 9, solo le carte uscite nel Set 5 e successivi sono diventate legali nel Core Constructed. I seguenti set sono stati rimossi dal Core Constructed:
  - Set 1, 2, 3 e 4
- Con l'uscita del Set 13, solo le carte pubblicate nel Set 9 e successivi saranno legali nel Core Constructed. I seguenti set non saranno più legali nel Core Constructed:
  - Set 1, 2, 3 e 4 (già non legali)
  - Set 5, 6, 7 e 8 (in uscita dalla rotazione)

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

### **1.6.2 Carte Bandite**

Le seguenti carte sono bandite dai tornei Core Constructed. Nota, tutte le carte sono elencate con i loro nomi in inglese:

- Hiram Flaversham – Toymaker
- Fortisphere

Le seguenti carte sono bandite dai tornei Infinity Constructed:

- Hiram Flaversham – Toymaker

Le carte bandite nei tornei Infinity Constructed saranno aggiunte a questa sezione.

---

## SEZIONE 2: RUOLI

### 2.1 Organizzatore del Torneo

L'Organizzatore del Torneo per un torneo *Disney Lorcana* TCG è responsabile di diversi compiti, inclusi ma non limitati a quanto segue.

- Ottenere l'autorizzazione da Ravensburger per condurre il torneo.
- Fornire e allestire una sede adeguata per lo svolgimento del torneo.
- Promuovere il torneo per garantire una partecipazione sufficiente.
- Pubblicizzare il tipo di torneo e il formato per consentire la preparazione dei giocatori.
- Acquisire personale sufficiente per il torneo (ad esempio, Lore Guides e Referisti).
- Fornire materiali sufficienti per lo svolgimento del torneo (ad esempio, i prodotti per un torneo Limited).
- Comunicare i risultati del torneo a Ravensburger, se richiesto.

### 2.2 Lore Guide Principale

Ogni torneo *Disney Lorcana* TCG impone all'Organizzatore del Torneo di designare una Lore Guide Principale per quell'evento. Questa persona deve essere fisicamente presente lungo tutta la durata del torneo. Per i tornei di livello Base, l'Organizzatore del Torneo può fungere da Lore Guide Principale. Per i tornei Competitivi e Premier Play, l'Organizzatore del Torneo e la Lore Guide Principale devono essere due persone diverse.

La Lore Guide Principale è l'arbitro finale per qualsiasi controversia relativa alle regole o alle politiche del torneo in un torneo *Disney Lorcana* TCG. È sua responsabilità far rispettare i codici contenuti in questo documento, le Regole Complete di *Disney Lorcana* TCG e le Linee Guida sulle Sanzioni di Gioco di *Disney Lorcana* TCG. Tutti i partecipanti al torneo sono tenuti a rispettare le decisioni della Lore Guide Principale.

Per i tornei più piccoli, la Lore Guide Principale è in genere l'unica Lore Guide necessaria. Per i tornei più grandi, la Lore Guide Principale è tenuta a delegare i compiti ad altre Lore Guides, se necessario, per facilitare il regolare svolgimento del torneo e rispondere tempestivamente alle domande dei giocatori.

Se un giocatore non è soddisfatto della decisione di una Lore Guide, può presentare ricorso alla Lore Guide Principale. La decisione della Lore Guide Principale è definitiva.

Nei tornei Competitivi e Premier Play, se un giocatore deve essere squalificato o comunque rimosso da un torneo, la Lore Guide Principale deve redigere un rapporto sull'incidente e inviarlo a

Ravensburger tramite il modulo ufficiale *Disney Lorcana* TCG Tournament Disqualification Form, disponibile [qui](#).

La Lore Guide Principale può, in circostanze rare ed eccezionali, discostarsi dalle regole e dalle politiche specificate in questo documento e nella documentazione relativa alle regole da torneo. Solo la Lore Guide Principale ha l'autorità di apportare tali modifiche. Tali deviazioni dalle politiche vigenti hanno lo scopo di mantenere l'integrità dell'evento, garantire l'equità e affrontare circostanze impreviste o eccezionali che non sono adeguatamente trattate dalle politiche attuali.

Le circostanze appropriate per le deviazioni dalle politiche vigenti includono, ma non sono limitate a, l'emissione di un proxy se una carta o un altro elemento di gioco viene inavvertitamente distrutto o danneggiato durante una partita. In questa situazione, la Lore Guide Principale può consentire l'uso di un proxy chiaramente identificato, che la Lore Guide Principale fornirà e approverà. Solo le Lore Guide Principali possono fornire proxy.

### **2.3 Lore Guides**

Le Lore Guides hanno il compito di assistere i giocatori nelle domande sulle regole e risolvere gli errori commessi durante il gioco. Ci si aspetta che siano imparziali e che evitino di aiutare i giocatori con la strategia di gioco. Le Lore Guides non devono impedire che si verifichino errori di gioco, ma devono invece interrompere una partita solo se viene compiuta un'azione illegale o se una situazione richiede un intervento per placare gli animi. Le Lore Guides devono mantenere uno standard elevato di comportamento sportivo e devono dare l'esempio ai giocatori e agli spettatori ogni volta che ricoprono il ruolo di ufficiali di torneo.

### **2.4 Segnapunti**

Il refertista è responsabile della registrazione di tutti i risultati di un torneo e della generazione di tutti gli abbinamenti di un torneo. Nei tornei più piccoli, questo ruolo può essere svolto dall'Organizzatore del Torneo o da una Lore Guide. Questa persona dovrebbe avere familiarità con il Ravensburger Play Hub in modo che eventuali problemi o errori possano essere corretti in modo tempestivo e con il minimo disturbo al torneo. In caso di gravi problemi relativi al punteggio del torneo, la Lore Guide Principale è l'arbitro finale che determina l'azione appropriata da intraprendere.

### **2.5 Giocatore**

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

- Essere sempre rispettosi e cortesi nei confronti degli Ufficiali di Torneo, degli altri giocatori e degli spettatori.
- Astenersi sempre da comportamenti antisportivi.
- Arrivare puntuali al torneo e a tutti i match.

- Portare con sé tutto il materiale necessario per il torneo, compreso un mazzo appropriato per i tornei Constructed. Ciò può includere anche dadi, un tappetino da gioco, carta e penna e bustine protettive non contrassegnate. (Vedere 3.10, "Accessori Approvati").
- Per i tornei Constructed, sia Competitivi che Premier Play, inviare la lista del proprio mazzo tramite il metodo approvato e fornito dall'Organizzatore del Torneo.
- Verificare che i risultati dei match siano riportati tempestivamente e accuratamente.
- Comunicare adeguatamente con il proprio avversario al meglio delle proprie capacità.
- Notificare tempestivamente ai Responsabili di Torneo qualsiasi violazione delle regole o delle politiche osservata, sia durante le proprie partite che durante quelle di altri giocatori, non appena si verifica.
- Rispettare le regole del presente documento, le Regole Complete di *Disney Lorcana* TCG e le Linee Guida sulle Sanzioni di Gioco di *Disney Lorcana* TCG, nonché tutte le decisioni prese dalle Lore Guides.

L'assistenza fornita da una Lore Guide non esonera da queste responsabilità.

## 2.6 Spettatore

Gli spettatori sono tenuti a permettere che i tornei di *Disney Lorcana* TCG procedano senza essere disturbati dalla loro osservazione. Qualsiasi persona presente a un evento *Disney Lorcana* TCG che non sia un Responsabile di Torneo o che non stia partecipando attivamente a una partita in corso è considerata uno spettatore.

Gli spettatori sono tenuti a rimanere in silenzio e a non dare nell'occhio durante lo svolgimento delle partite. Se uno spettatore osserva una violazione delle regole, deve chiedere ai giocatori di interrompere la partita mentre lo spettatore avvisa una Lore Guide. Lo spettatore non deve rivelare alcun dettaglio della violazione percepita ai giocatori, ma deve invece trasmettere l'informazione a una Lore Guide in modo che la situazione possa essere affrontata correttamente.

I giocatori possono sempre chiedere che uno spettatore non osservi il loro match. Questa richiesta deve coinvolgere una Lore Guide. I Responsabili di Torneo possono sempre limitare la possibilità per gli spettatori di osservare le partite.

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

## 2.7 Rappresentante della Diretta

I Rappresentanti della Diretta sono responsabili della supervisione di tutta la copertura mediatica dell'evento e della produzione dei contenuti. Sono responsabili della gestione e della supervisione del feed ufficiale dell'evento, della registrazione delle partite e delle riprese dell'evento, delle

fotografie dei giocatori, dell'evento e del luogo, nonché della gestione di tutte le richieste di live streaming. I Rappresentanti della Diretta sono tenuti a seguire tutte le politiche descritte nella sezione 4, "Diretta".

I Rappresentanti della Diretta possono essere presenti nei tornei Base, Competitivi o Premier Play, ma sono più comuni a livello Premier Play.

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

A differenza delle partite che non vengono trasmesse in diretta, le partite trasmesse potrebbero essere soggette a politiche aggiuntive e procedure diverse, come tempi di preparazione più lunghi per la copertura, uso di microfoni o cuffie e cambiamenti di posti a sedere. Prima della partita, una Lore Guide deve spiegare questi cambiamenti a tutte le parti. I giocatori sono tenuti a collaborare e ad attenersi a tutte le istruzioni relative alla diretta.

---

## **SEZIONE 3: Operazioni**

### **3.1 Numero Minimo di Giocatori**

Affinché un torneo possa essere considerato un torneo ufficiale di *Disney Lorcana* TCG, devono partecipare almeno otto giocatori. Il torneo non è più formalmente approvato da Ravensburger e deve essere segnalato come annullato se non sono presenti almeno otto partecipanti pronti a competere.

Solo i tornei ufficialmente riconosciuti e approvati da Ravensburger, come gli eventi di prerelease, i Campionati di Set e gli eventi autorizzati dell'Organizzatore del Torneo, sono soggetti a questo requisito. Questo requisito non si applica agli eventi informali che non fanno parte di queste attività.

Ci devono essere almeno otto partecipanti in qualsiasi torneo etichettato come Competitivo o superiore.

### **3.2 Numero Minimo di Turni**

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

Solo i tornei ufficialmente riconosciuti e approvati da Ravensburger, come gli eventi di prerelease, i Campionati di Set e gli eventi autorizzati dell'Organizzatore del Torneo, sono soggetti a questo requisito. Questo requisito non si applica agli eventi informali che non fanno parte di queste attività.

In ogni torneo classificato come Competitivo o superiore devono essere giocati almeno tre turni.

Ai tornei con più giocatori vengono aggiunti turni aggiuntivi per migliorare l'esperienza dei giocatori.

In base al numero di giocatori nel primo turno, si consiglia il seguente numero di turni.

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

Il Top Cut è richiesto solo per i tornei Competitivi e Premier Play.

### 3.3 Struttura di un Incontro

Tutti i tornei *Disney Lorcana* TCG devono seguire le linee guida sulla struttura delle partite elencate qui per ogni tipo di evento.

- **Livello Base e Competitivo**
  - *I tornei Base e Competitivi di Disney Lorcana* TCG possono utilizzare una varietà di strutture di gioco per i loro eventi. Queste strutture di gioco sono decise dall'Organizzatore del Torneo. Ravensburger incoraggia tutti gli eventi Competitivi con 64 o più giocatori a utilizzare la struttura di gioco Premier Play riportata di seguito.
  - Si noti che alcuni eventi, come i Campionati Set, potrebbero avere requisiti aggiuntivi per la struttura di gioco al fine di essere considerati tornei Ravensburger ufficialmente approvati.
  - Si incoraggiano tutti i tornei Base e Competitivi che utilizzano un formato Best-of-Three (Bo3) a seguire la struttura di gioco Premier Play.
- **Premier Play**
  - *I tornei Premier Play di Disney Lorcana* TCG si giocano utilizzando un formato Best-of-Three (Bo3). I giocatori disputeranno una serie di partite, fino a un massimo di tre, e il primo giocatore che vincerà due partite sarà dichiarato vincitore dell'incontro.
  - Per ogni vittoria in un incontro vengono assegnati tre ( 3 ) punti incontro. Per ogni partita persa vengono assegnati zero (0) punti. Per ogni pareggio viene assegnato un (1) punto .
    - Prima dell'inizio della partita e prima che sia stata compiuta qualsiasi azione, i due giocatori devono decidere in modo casuale quale dei due avrà la possibilità di giocare per primo o di pescare per primo.

- È possibile utilizzare qualsiasi metodo concordato di comune accordo, come lanciare dei dadi o lanciare una moneta. Se i giocatori non riescono a concordare un metodo, sarà una Lore Guide a decidere il metodo per la partita.
  - Il giocatore che è stato designato per prendere la decisione sceglierà se giocare per primo o se pescare per primo nella prima partita.
    - La decisione di giocare per primo o pescare per primo nella prima partita, o in qualsiasi partita di un incontro, deve essere presa prima che entrambi i giocatori vedano la loro mano iniziale per quella partita.
    - Se un giocatore non è in grado di decidere se giocare per primo o pescare per primo, si presume che giocherà per primo nella prima partita.
  - Il giocatore che gioca per primo in ogni partita non pesca una carta all'inizio del suo primo turno.
  - Una volta completata una partita, il giocatore che ha perso l'ultima partita sceglie se giocare per primo o se pescare per primo nella partita successiva dell'incontro.
- Nei tornei Premier Play di *Disney Lorcana* TCG, potrebbero esserci tabelloni a eliminazione diretta per i migliori giocatori dell'evento. Per i tabelloni a eliminazione diretta, le partite si giocano con il formato Best-of-Three (Bo3). Per aggiudicarsi la vittoria dell'incontro, un giocatore deve vincere due delle tre partite dell'incontro.
  - Prima dell'inizio della partita e prima che sia stata compiuta alcuna azione, il giocatore che ha ottenuto il punteggio più alto nei turni svizzeri può scegliere se giocare per primo o se pescare per primo nella prima partita.
    - Una volta completata una partita, il giocatore che ha perso l'ultima partita sceglie se giocare o se pescare per primo nella partita successiva.
    - La decisione di giocare o pescare in ogni partita deve essere presa prima che entrambi i giocatori vedano la loro mano iniziale per ogni partita.
    - Se un giocatore non è in grado di decidere, si presume che giocherà per primo nella partita successiva.
- Gli incontri vengono registrati in base al numero di partite vinte, perse o pareggiate. Le partite pareggiate di comune accordo o le partite non terminate vengono registrate come pareggi nell'incontro. Ad esempio, una partita in cui un giocatore vince due partite di fila viene registrata come 2-0-0. Se un giocatore vince una partita di un incontro e il tempo a disposizione per il turno scade senza che vi sia un

vincitore nella procedura di fine round, l'incontro viene registrato come 1-0-1 a favore del giocatore che ha vinto una partita.

- I tabelloni a eliminazione diretta possono avere procedure di fine turno diverse.

### 3.4 Procedure di un Match

#### Pre-partita

- Prima dell'inizio di una partita, i giocatori decidono innanzitutto quale giocatore sceglierà se giocare per primo o pescare per primo, come descritto nella sezione 3.3. Ogni giocatore mescola il proprio mazzo. Quindi, ogni giocatore offre il proprio mazzo all'avversario, che ha la possibilità di mescolare ulteriormente il mazzo o di tagliarlo. Una volta completata questa operazione, ogni giocatore pesca le sue prime 7 carte.
  - Per ogni partita di un incontro, ogni giocatore ha una sola opportunità di modificare la propria mano prima che avvenga qualsiasi azione. Per una descrizione più dettagliata, consultare le Regole Complete di *Disney Lorcana* TCG, disponibili [qui](#).
- **Conteggio delle pile**
  - Il conteggio delle pile è un metodo utilizzato da alcuni giocatori per verificare il numero esatto di carte nel proprio mazzo. Nei tornei *Disney Lorcana* TCG, il conteggio delle pile è consentito alle seguenti condizioni.
    - Deve essere effettuato prima di mescolare le carte.
    - Può essere effettuato solo prima dell'inizio di ogni partita, non durante o dopo l'inizio del gioco. Il conteggio delle pile può essere effettuato solo una volta per partita.
    - Non deve essere utilizzato per manipolare il mazzo in alcun modo.
  - Una volta che il giocatore ha terminato il conteggio delle pile per la partita che sta per iniziare, deve mescolare il mazzo e dare all'avversario la possibilità di mescolare ulteriormente il mazzo o di tagliarlo.

Una volta completato questo processo, il primo giocatore inizia il suo primo turno. Non pescherà una carta durante la Fase Iniziale per questo turno. Per una descrizione più dettagliata, consultare le Regole Complete di *Disney Lorcana* TCG, disponibili [qui](#).

#### Fine della Partita

Al termine di una partita, è responsabilità di entrambi i giocatori di verificare il risultato della partita e assicurarsi che sia riportato correttamente all'Organizzatore del Torneo utilizzando il metodo di registrazione approvato. Ciò può avvenire tramite moduli cartacei o piattaforme digitali come il Ravensburger Play Hub.

Prima di inviare i risultati, i giocatori devono verificare che il vincitore e i risultati della partita (2-0-0, 2-1-0, 1-1-1, 0-0-3) siano accurati. Entrambi i giocatori devono confermare la segnalazione con la Lore Guide o con l'Organizzatore del Torneo quando richiesto.

L'Organizzatore del Torneo deve essere immediatamente informato di eventuali controversie o segnalazioni mancanti. I giocatori che non riportano accuratamente il risultato di una partita potrebbero causare interruzioni del torneo. Potranno essere applicate sanzioni per segnalazioni inesatte, tra cui la perdita della partita o la squalifica.

Quando il tempo di un turno è scaduto, tutte le partite ancora in corso procederanno immediatamente alle procedure di fine partita, come segue.

- Il giocatore attivo finisce di giocare il proprio turno. Questo è noto come turno 0 e non conta ai fini dei cinque turni totali rimanenti nella partita.
- Dopo quel turno, rimangono cinque turni totali nella partita.
- Indipendentemente dal giocatore a cui spetta il turno, ogni turno effettuato dopo quello in cui è stato chiamata la fine del tempo conta ai fini del totale di cinque turni. Questo spesso si traduce in due turni per il giocatore attivo quando viene chiamato il tempo e tre turni per il giocatore inattivo.
- Se la partita termina durante questi turni, il risultato viene riportato secondo le normali regole.
- Se nessuno dei due giocatori ha vinto la partita alla fine del quinto turno e un giocatore ha più vittorie dell'altro, il giocatore con il numero più alto vince l'incontro. Le partite non terminate vengono registrate come pareggi.
- Turni svizzeri: se nessuno dei due giocatori ha vinto la partita alla fine del quinto turno, assegnare i punti incontro come descritto al punto 3.3, "Struttura dell'incontro". L'incontro è un pareggio se, alla fine del quinto turno, nessuno dei due giocatori ha vinto alcuna partita o se i giocatori hanno vinto un numero uguale di partite.
- Turni a eliminazione diretta: Quando viene chiamato il tempo, se un giocatore ha più vittorie dell'avversario, vince l'incontro. Se entrambi i giocatori sono in parità per numero di vittorie, giocano cinque turni aggiuntivi. È possibile iniziare una nuova partita per completare questi cinque turni aggiuntivi se non ce n'è una in corso. Se alla fine del quinto turno nessuno dei due giocatori ha vinto la partita ed entrambi hanno lo stesso numero di vittorie, vince la partita il giocatore con più leggenda nella partita in corso. Se i giocatori hanno lo stesso numero di vittorie e la stessa leggenda, la partita continua fino a quando un giocatore non ha una leggenda superiore all'altro. Quando ciò accade, il giocatore con la leggenda più alta vince immediatamente la partita.

### **3.5 Sequenziamento Non Ordinato**

I giocatori possono compiere una serie di azioni che, sebbene non nell'ordine corretto, portano allo stesso stato di gioco legale che si otterrebbe compiendo le azioni nell'ordine corretto. Tale sequenziamento non ordinato è consentito, con le seguenti restrizioni.

- Tutte le azioni intraprese devono essere legali.
- Qualsiasi azione intrapresa fuori sequenza non può influenzare altre azioni in modi diversi a seconda dell'ordine delle operazioni.
- Questo approccio non può essere utilizzato per ottenere alcun tipo di informazione dall'avversario.

Ad esempio, un giocatore che impegna il proprio calamaio prima di rivelare la carta che intende giocare con quell'inchiostro non sta tecnicamente seguendo l'ordine corretto, ma arriva comunque allo stesso stato legale della carta giocata. Tuttavia, se un giocatore ha un effetto in gioco che recita: "All'inizio del tuo turno, scarta una carta" e pesca la sua carta di turno e poi cerca di scartare quella carta, il sequenziamento non ordinato non si può applicare. Questo perché l'azione di scartare una carta influirebbe su un diverso insieme di carte a seconda dell'ordine delle azioni. In questo caso, potrebbe essere opportuno adottare un'azione correttiva.

I giocatori devono prestare attenzione quando applicano un sequenziamento non ordinato, poiché questo non copre eventuali inneschi mancati.

### **3.6 Pareggi Intenzionali e Concessioni**

Un giocatore può concedere una partita o un incontro incompleto in qualsiasi momento. Quel giocatore perde immediatamente la partita e, se applicabile, l'incontro passa alla partita successiva.

Un giocatore che si rifiuta di giocare un incontro è considerato come se avesse concesso quell'incontro.

I giocatori non possono chiedere agli avversari di concedere una partita. I giocatori non possono, implicitamente o esplicitamente, offrire o accettare alcuna ricompensa o incentivo in cambio di una concessione. I giocatori che ricevono tale offerta devono chiamare una Lore Guide e segnalare l'incidente.

In qualsiasi momento prima della fine di un incontro, i giocatori possono concordare un pareggio intenzionale (0-0-3) per l'incontro. Un giocatore può richiedere un pareggio intenzionale solo una volta per incontro e non può offrire implicitamente o esplicitamente alcuna ricompensa o compenso in cambio del pareggio. I giocatori che ricevono tale offerta devono chiamare una Lore Guide e segnalare l'incidente.

### **3.7 Annullamenti**

I giocatori sono tenuti a prendere decisioni chiare, deliberate e intenzionali durante il gioco. Come politica standard, le mosse in *Disney Lorcana* TCG non possono essere annullate una volta effettuate. Tuttavia, possono essere applicate eccezioni limitate in caso di errori involontari o di errori di destrezza. Queste eccezioni devono essere approvate da una Lore Guide e seguire tutte le linee guida descritte di seguito.

Un Annullamento è un'inversione completa dell'ultima mossa di un giocatore, che riporta lo stato di gioco a quello immediatamente precedente alla mossa, consentendo al giocatore di fare una scelta diversa o di intraprendere un'azione diversa.

Una mossa può consistere in:

- Una singola azione (ad esempio, sfidare con un personaggio) o
- Una serie di azioni eseguite come parte di un singolo Sequenziamento Non Ordinato dichiarato (ad esempio, mandare più personaggi all'avventura contemporaneamente).

Durante un Annullamento, l'intero Sequenziamento dichiarato è considerato un'unica mossa.

### 3.7.1 Idoneità e Limitazioni

- Un Annullamento può essere applicato solo alla mossa più recente effettuata dal giocatore durante il proprio turno.
- Una mossa non può essere annullata se è stata effettuata una mossa o un'azione successiva.
- Gli Annullamenti non sono mai automatici e devono essere autorizzati da una Lore Guide.
- I giocatori non devono eseguire Annullamenti senza l'approvazione di una Lore Guide.

Le Lore Guides devono valutare attentamente ogni richiesta di Annullamento. Un Annullamento non dovrebbe essere consentito se il giocatore ha ottenuto ulteriori informazioni come il risultato della mossa o dell'azione.

Le informazioni aggiuntive includono, ma non sono limitate a:

- Risoluzione degli effetti (ad esempio, pescare carte, rivelare carte dal mazzo o esiliare personaggi),
- Risoluzione delle abilità innescate e
- Osservare o valutare la reazione, o la mancanza di reazione, dell'avversario dopo l'azione.

Se una Lore Guide non è in grado di determinare se sono state ottenute informazioni aggiuntive o se un Annullamento sarebbe appropriato, viene applicata la politica standard e l'Annullamento viene negato.

Eccezione: una carta rivelata dalla propria mano come parte della mossa (ad esempio, rivelare una carta da inchiostrare e poi richiedere di inchiostrare una carta diversa) non è considerata un'informazione aggiuntiva ai fini della valutazione di un Annullamento.

I giocatori non devono essere accelerare, pressare o costringere i propri avversari a giocare o compiere azioni nel tentativo di vincolarli a una decisione e negare un potenziale Annullamento.

### 3.7.2 Azioni Illegali ed Errori Regolistici

Se una giocata comporta un'azione illegale (ad esempio, inchiostrare una carta che non può essere inchiostrata o scegliere un personaggio **Protetto** per un'azione), un Annullamento può

comunque essere appropriato, a condizione che tutti i criteri dell'Annullamento siano soddisfatti. In queste situazioni:

- Il giocatore ha commesso un errore regolistico generale (PCG 2.4) e riceverà un avvertimento.
- La Lore Guide può:
  - Consentire un Annullamento, oppure
  - Eseguire un Annullamento parziale e istruire il giocatore a continuare il gioco utilizzando solo azioni legali.

### 3.7.3 Esempi di Annullamenti Idonei

Di seguito sono riportati alcuni esempi di casi in cui una Lore Guide può decidere di consentire un Annullamento:

- Un giocatore sceglie un personaggio per un'azione e immediatamente dichiara di voler scegliere un personaggio diverso.
- Un giocatore rivela una carta da inchiostrare e immediatamente dichiara di voler inchiostrare una carta diversa.
- Un giocatore dichiara una sfida contro un personaggio e cambia immediatamente idea prima della risoluzione.
- Un giocatore dichiara una sfida con più personaggi come gruppo, poi dice immediatamente che vuole invece andare all'avventura.
- Un giocatore gioca Ecco Qua la Tempesta, che recita: "Infliggi 2 danni a un personaggio a tua scelta. Pesca una carta." Sceglie un Tockins - Vecchio Pendolo avversario per il danno, viene informato che è **Protetto** e richiede immediatamente un Annullamento, prima di pescare una carta.

### 3.7.4 Esempi di Annullamenti Non Idonei

Di seguito sono riportati alcuni esempi in cui una Lore Guide non deve autorizzare un Annullamento:

- Un giocatore sceglie un personaggio per un'azione, risolve un effetto innescato che gli fa pescare una carta e poi richiede un Annullamento dopo aver realizzato che il risultato gli era sfavorevole.
- Un giocatore esegue più sfide separate in sequenza e poi chiede di annullarle tutte.
- Un giocatore inchiostra una carta e passa il turno. Il suo avversario esegue un'azione e a quel punto il giocatore richiede di annullare la decisione di inchiostrare la sua carta.

## 3.8 Registrazione del Mazzo

I giocatori che partecipano ai tornei Competitivi e Premier Play di *Disney Lorcana* TCG sono tenuti a registrare i propri mazzi.

Per i tornei Constructed, i giocatori devono inviare la lista del proprio mazzo tramite Ravensburger Play Hub o su una lista cartacea, seguendo le istruzioni dell'Organizzatore del Torneo.

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

Per un torneo Limited, i giocatori compileranno una lista del mazzo come parte della costruzione del mazzo. Queste liste dei mazzi saranno fornite a un Responsabile di Torneo entro la fine della costruzione dei mazzi. La Set Checklist di *Disney Lorcana* TCG può essere trovata nella pagina risorse di *Disney Lorcana*, [qui](#).

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

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

Si consiglia, ma non è obbligatorio, di utilizzare il foglio ufficiale di registrazione mazzo per fornire la lista del mazzo. Il foglio ufficiale di registrazione del mazzo per *Disney Lorcana* TCG è disponibile nella pagina risorse di *Disney Lorcana* TCG, [qui](#).

### 3.9 Controllo dei Mazzi

Le Lore Guides dei tornei Competitivi e Premier Play effettueranno Controlli dei Mazzi ove possibile. I Controlli dei Mazzi hanno lo scopo di verificare che i giocatori stiano utilizzando le carte corrette, come registrato nella lista del mazzo. I mazzi devono essere esaminati dopo che il mescolamento è stato completato e prima che i giocatori peschino le loro mani iniziali.

Per i tornei Competitivi, gli Organizzatori del Torneo sono tenuti a controllare il maggior numero possibile di mazzi durante l'evento.

Per i tornei Premier Play, è previsto che venga controllato almeno il 10% dei mazzi ed è consigliabile che l'Organizzatore del Torneo controlli il maggior numero possibile di mazzi durante l'evento.

I Controlli dei Mazzi possono avvenire in qualsiasi momento durante un torneo.

### 3.10 Ritirarsi da un Torneo

Un giocatore può abbandonare il torneo in qualsiasi momento. I giocatori sono tenuti a ritirarsi autonomamente utilizzando il Ravensburger Play Hub o informando una Lore Guide o un Referista. Se il giocatore è impegnato in un incontro quando viene fatta la richiesta di abbandono, si considera che abbia concesso tutte le partite di quell'incontro.

I giocatori che non si presentano a una partita designata verranno ritirati dal torneo a meno che non informino la Lore Guide o il Referista prima della fine di quel turno.

Se un giocatore si ritira durante un torneo Limited, mantiene tutte le carte che erano state fornite dall'Organizzatore del Torneo per partecipare all'evento. Sono comprese le bustine aperte e parzialmente utilizzate nel draft.

### 3.11 Accessori Approvati

I giocatori possono utilizzare accessori personali durante i tornei, purché rispettino le linee guida riportate di seguito. Gli accessori non devono mostrare contenuti offensivi, espliciti o comunque inadatti. Sono vietate immagini di natura violenta, sessualmente provocatoria o discriminatoria.

L'organizzatore del torneo può, in qualsiasi momento, approvare o disapprovare qualsiasi accessorio e richiedere a un giocatore di utilizzare un'alternativa accettabile. I giocatori possono essere penalizzati con una sconfitta o squalificati dal torneo per non aver ottemperato a tale richiesta.

Gli accessori approvati sono i seguenti.

- Tappetini da gioco
  - Tappetini da gioco *Disney Lorcana* TCG con licenza ufficiale O qualsiasi tappetino da gioco che rispetti le linee guida di questa sezione

- Tutti i tappetini devono essere puliti, appoggiati sul tavolo in modo piatto e non devono interferire con il gioco.
- Buste protettive
  - Bustine protettive *Disney Lorcana* TCG con licenza ufficiale OPPURE qualsiasi bustina protettiva che rispetti le linee guida riportate in questa sezione
  - Ogni bustina deve racchiudere interamente una singola carta.
  - Tutte le bustine non devono essere riflettenti, danneggiate o segnate.
  - Tutte le bustine devono essere della stessa dimensione, colore e stile.
  - Tutte le bustine devono avere il retro completamente opaco.

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

Se le bustine protettive devono essere cambiate a causa di un problema non critico durante un incontro, i Responsabili di Torneo possono consentire che il cambio avvenga tra una partita e l'altra o dopo che la conclusione dell'incontro in corso.

- Dadi
  - Dadi *Disney Lorcana* TCG con licenza ufficiale OPPURE dadi che seguono le linee guida di questa sezione
  - Dadi poliedrici senza marchio
  - Tutti i dadi devono essere in buone condizioni e avere numeri facilmente identificabili.
- Contatori Leggenda
  - Contatori leggenda *Disney Lorcana* TCG con licenza ufficiale
  - *Disney Lorcana* Trading Card Game Companion app
  - È possibile utilizzare segnalini personalizzati, ma devono essere facilmente identificabili e non devono essere ingannevoli o confondere i giocatori o i Responsabili di Torneo.
  - È possibile utilizzare metodi scritti per tenere traccia della leggenda, a condizione che siano approvati in base alle linee guida riportate al punto 5.2, "Note e Tracciamento delle Informazioni".
- Deck Case e scatole portacarte
  - Deck Case e scatole portacarte *Disney Lorcana* TCG con licenza ufficiale OPPURE deck case e scatole portacarte che rispettino le linee guida in questa sezione
  - È possibile utilizzare Deck Case e scatole portacarte per riporre i propri mazzi tra una partita e l'altra, ma non durante il gioco, tranne che per accedere ad altri accessori approvati.
- Carte con Illustrazioni Modificate
  - Le carte che presentano qualsiasi tipo di modifica possono essere utilizzate solo durante i tornei di livello Base. Queste carte non possono offrire alcun vantaggio

competitivo o strategico né includere riferimenti ad altri giochi di carte collezionabili o contenuti inappropriati, come descritto in questa sezione.

- I tornei Competitivi e Premier Play consentono di usare solo carte *Disney Lorcana* TCG non alterate e con licenza ufficiale. Le carte autografate possono comunque essere utilizzate, a condizione che la loro grafica non sia modificata in alcun modo e che seguano le linee guida contenute in questo documento.

### **3.10 Tempo Aggiuntivo**

Se un Responsabile di Torneo mette in pausa un incontro per più di 1 minuto mentre il round è in corso, dovrà concedere un tempo aggiuntivo pari al tempo in cui l'incontro è rimasto in pausa. In caso di Controllo dei Mazzi, il tempo aggiuntivo dovrà essere pari al tempo impiegato per eseguire il controllo più 3 minuti.

---

## **SEZIONE 4: DIRETTA**

### **4.1 Diritti dell'Organizzatore del Torneo**

L'Organizzatore del Torneo può collaborare con i Rappresentanti della Diretta per trasmettere in televisione, in streaming, filmare, fotografare, registrare o trasmettere qualsiasi parte degli eventi descritti nel presente documento. Il contenuto risultante può essere utilizzato per qualsiasi scopo, inclusi, a titolo esemplificativo ma non esaustivo, il marketing e la promozione dell'evento, dell'Organizzatore del Torneo, di *Disney Lorcana* TCG o di altri eventi.

### **4.2 Consenso all'Utilizzo dell'Immagine dei Giocatori**

I giocatori, partecipando a qualsiasi evento coperto dal presente documento, accettano di consentire all'Organizzatore del Torneo e ai Rappresentanti della Diretta di registrare, utilizzare e riprodurre il loro nome, la loro immagine, la loro voce, il loro gameplay e i marchi o loghi correlati su qualsiasi tipo di supporto. Ciò include fotografie, video, audio, trasmissioni in diretta o registrate e materiali promozionali digitali e cartacei in qualsiasi formato.

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

Per gli eventi non trasmessi o per i tornei locali, i giocatori possono comunicare all'Organizzatore del Torneo prima dell'inizio dell'evento se non desiderano essere fotografati, filmati o registrati. Verranno compiuti sforzi ragionevoli per soddisfare tali richieste; tuttavia, tali accorgimenti potrebbero limitare la partecipazione dei giocatori alle partite in primo piano o ad altre opportunità promozionali.

---

## **SEZIONE 5: INFORMAZIONI E COMUNICAZIONE**

## 5.1 Layout di Gioco

Durante tutti i tornei *Disney Lorcana* TCG, i giocatori sono tenuti a mantenere un layout di gioco chiaro e coerente per garantire il fair play e la chiarezza sia per i giocatori che per i Responsabili di Torneo.

- I personaggi, gli oggetti e i luoghi devono essere posizionati davanti al calamaio del giocatore dal punto di vista dell'avversario. I personaggi che si sono spostati in luoghi devono essere chiaramente identificati come personaggi che si trovano nel luogo in cui si sono spostati.
- Il calamaio di un giocatore non deve necessariamente essere posizionato vicino al bordo del tavolo; può essere posizionato a sinistra, a destra o più indietro nell'area di gioco, purché i personaggi, gli oggetti e i luoghi siano sempre posizionati davanti al calamaio.
- Il layout di gioco deve rimanere chiaro e inequivocabile per tutta la durata della partita e non deve interferire con il gameplay o creare incertezze sullo stato attuale del gioco.

Purché il layout di gioco sia chiaro e comprensibile a tutti i giocatori e ai Responsabili di Torneo, i giocatori che necessitano di ulteriori accorgimenti a causa dell'età, di una disabilità o di altre esigenze di accessibilità possono modificare il proprio layout di gioco. Se sono necessarie delle modifiche, i giocatori devono richiedere assistenza a un Responsabile di Torneo o a una Lore Guide, che possono aiutarli a creare un layout di gioco chiaro e facilmente accessibile.

## 5.2 Note e Tracciamento delle Informazioni

I giocatori possono utilizzare segnalini per tenere traccia solo delle proprie informazioni pubbliche nel gioco. I giocatori non devono tenere traccia delle informazioni dei loro avversari, siano esse pubbliche o private. Ad esempio, un giocatore può utilizzare dei segnalini per ricordarsi di ottenere leggenda su un particolare luogo o che un personaggio non può essere preparato all'inizio del proprio turno successivo. Non è consentita alcuna rappresentazione numerica di alcun tipo su un segnalino per tenere traccia di informazioni di gioco che non siano danni.

I giocatori sono incoraggiati a tenere traccia per iscritto dei totali di leggenda, ma non è permesso utilizzare nessun'altra nota e in nessun altro modo durante un incontro. Consultare appunti esterni durante un match è considerato Assistenza Esterna. Per ulteriori informazioni sull'assistenza esterna, consultare le *Linee Guida sulle Sanzioni di Gioco di Disney Lorcana TCG*, disponibili alla pagina risorse di *Disney Lorcana TCG*, che si trova [qui](#).

L'assistenza esterna può includere, ma non è limitata a, scrivere i nomi delle carte in un calamaio man mano che vengono rivelate, utilizzare dadi per indicare il costo in inchiostro delle carte rivelate e utilizzare altri dispositivi o processi per creare qualsiasi tipo di registrazione delle informazioni di gioco. Un Ufficiale di Torneo deciderà in via definitiva se è stata fatta una qualsiasi forma di annotazione.

I giocatori non possono prendere o guardare appunti durante il Draft o durante la costruzione di un mazzo Limited.

### 5.3 Dispositivi Elettronici

L'uso di dispositivi elettronici come smartphone, tablet e smartwatch durante gli eventi di *Disney Lorcana* TCG è consentito a condizione che tutti i dispositivi siano sempre ben visibili a entrambi i giocatori durante la partita. L'uso della Companion app di *Disney Lorcana* TCG per tenere traccia della leggenda e consultare il database delle carte è un esempio di utilizzo consentito.

I giocatori possono utilizzare i propri dispositivi elettronici per motivi privati, come inviare messaggi, effettuare chiamate o navigare in Internet, previa comunicazione a una Lore Guide, che faciliterà la richiesta. A discrezione della Lore Guide, saranno applicate sanzioni quali avvertimenti, perdita della partita o squalifica dal torneo a qualsiasi giocatore che non rispetti queste linee guida o che tenti di nascondere l'uso di qualsiasi dispositivo.

### 5.4 Informazioni Durante il Gioco

In *Disney Lorcana* TCG esistono due tipi di informazione: pubblica e privata. Le informazioni sono considerate private se si trovano in una zona a faccia in giù. Sebbene la mano non sia una zona a faccia in giù, è considerata un'informazione privata dal tuo avversario. Le informazioni in qualsiasi altra zona sono considerate pubbliche.

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

Se le informazioni private vengono rivelate all'avversario, sono considerate pubbliche mentre sono rivelate. I giocatori sono responsabili di evitare che le informazioni private vengano rivelate accidentalmente agli altri giocatori.

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

Quando si aggiunge una carta nel proprio calamaio attraverso l'azione standard di turno (cioè inchiostroando una carta), il giocatore che aggiunge la carta deve assicurarsi che il proprio avversario sia pienamente consapevole di quale carta viene aggiunta, anche a costo di annunciare il nome completo della carta. All'avversario deve essere consentito di verificare che la carta abbia l'icona calamaio attorno al costo.

Lo stato attuale di qualsiasi carta in gioco (ad esempio, impegnata o preparata, con danno, se l'inchiostro è asciutto, ecc.) deve essere comunicato in modo completo e corretto dal giocatore di quella carta ogni volta che un altro giocatore lo richiede.

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

I guadagni e le perdite di leggenda devono sempre essere annunciati e devono includere il nuovo totale di leggenda dopo la modifica della leggenda per quel giocatore. Ciò garantisce che entrambi

i giocatori comprendano appieno il punteggio attuale della leggenda e che eventuali discrepanze possano essere individuate e risolte il prima possibile, probabilmente con l'aiuto di una Lore Guide.

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

## 5.5 Calamaio

I giocatori sono tenuti a tenere le carte nel proprio calamaio distinte e separate da qualsiasi altra carta coperta che possa trovarsi sul tavolo. In caso di confusione su quali carte si trovino nel calamaio di un giocatore, i giocatori devono chiamare immediatamente una Lore Guide in modo che l'errore possa essere corretto. Inoltre, tutte le carte preparate nel calamaio di un giocatore devono essere orientate nella stessa direzione; lo stesso vale anche per le carte impegnate nel calamaio di quel giocatore.

Un giocatore deve lasciare a faccia in su le carte che ha aggiunto al proprio calamaio durante il turno in cui sono state messe lì. Al termine di quel turno, il giocatore deve girare a faccia in giù quelle carte (e qualsiasi altra carta a faccia in su nel proprio calamaio).

## 5.6 Denominazione e Descrizione delle Carte

Alcune abilità delle carte di *Disney Lorcana* TCG richiedono al giocatore di nominare una carta. Indicare il nome esatto stampato su una carta di *Disney Lorcana* TCG è il metodo preferibile e più accurato. Tuttavia, se un giocatore non è in grado di ricordare il nome esatto, può fornire una descrizione che identifichi in modo ragionevole una sola carta di *Disney Lorcana* TCG.

È possibile nominare o fare riferimento solo a carte di *Disney Lorcana* TCG.

Nei casi in cui il nome o la descrizione di una carta non siano chiari, i giocatori devono chiamare immediatamente una Lore Guide. Le Lore Guides hanno l'autorità finale nel decidere se una descrizione è sufficientemente specifica da soddisfare i requisiti dell'abilità. I giocatori sono invitati a risolvere eventuali incertezze con l'aiuto della Lore Guide.

- Accettabile
  - "Stitch" o "Il personaggio che ti permette di impegnare i personaggi che giochi che hanno un costo di 2 o inferiore"
- Non Accettabile
  - "Quella carta con la chitarra sopra" o "La carta blu"

---

## **SEZIONE 6: LIMITI DI TEMPO**

### **6.1 Limiti di Tempo Generali**

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

Si consiglia di non cronometrare le partite dei turni a eliminazione diretta. Se è necessario imporre un limite di tempo a causa di vincoli di disponibilità della sede, il limite di tempo deve essere di almeno 70 minuti e deve essere annunciato prima dell'inizio della parte a eliminazione diretta dell'evento. Se l'intero evento è a eliminazione diretta e deve essere imposto un limite di tempo a causa di vincoli di disponibilità della sede, il limite di tempo deve essere di almeno 50 minuti, con un massimo consigliato di 60 minuti.

Se tutte le partite sono terminate prima dello scadere del limite di tempo in un turno, la Lore Guide Principale può decidere di iniziare il turno successivo in anticipo. I giocatori che arrivano a un turno successivo anticipato, dopo che questo è iniziato ma prima che il turno precedente sarebbe terminato, non devono ricevere penalità per il ritardo.

### **6.2 Limiti di Tempo per Limited**

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

- Costruzione del mazzo Sealed: 30 minuti
- Registrazione del pool di mazzi Sealed: 20 minuti
- Costruzione del mazzo Preconstructed: 10 minuti
- Costruzione del mazzo Draft e registrazione: 25 minuti

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

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

Per le scelte di Draft, i giocatori possono esaminare le loro carte per 30 secondi dopo l'apertura della prima bustina, con un aumento di 15 secondi dopo ogni bustina successivo.

---

## SEZIONE 7: COMPORAMENTO DEI GIOCATORI

### 7.1 Comportamenti Vietati

Al fine di garantire un ambiente sicuro, equo e inclusivo per tutti i giocatori, i seguenti comportamenti sono severamente vietati in tutti gli eventi *Disney Lorcana TCG*, indipendentemente dalla loro portata o da dove si trovino.

- Scommettere denaro o qualsiasi cosa di valore sull'esito delle partite o degli eventi.
- L'uso, il possesso o la distribuzione di sostanze illegali.
- Consumo o possesso di alcolici.
- Condotta antisportiva, compreso un comportamento irrispettoso o di disturbo nei confronti di giocatori, ospiti, Responsabili di Torneo, Lore Guides, spettatori o pubblico.
- Collusione, compreso l'accordo di manipolare i risultati delle partite o dividersi i premi.
  - La divisione dei premi può essere consentita nei tornei di livello Base e Competitivi, purché vengano seguite le seguenti linee guida:
    - Tutti i giocatori rimasti devono accettare volontariamente la divisione
    - La divisione deve essere segnalata a un Responsabile di Torneo prima di procedere
    - L'accordo non deve comportare alcuna discussione o offerta relativa al risultato della partita (ad esempio, "Se ti arrendi, dividerò il premio con te").
  - I Responsabili di Torneo si riservano il diritto di rifiutare qualsiasi richiesta di divisione del premio.
- Molestie, comprese molestie sessuali, linguaggio discriminatorio, intimidazioni e qualsiasi comportamento che faccia sentire gli altri insicuri, sgraditi o a disagio.

Le violazioni di questa politica possono comportare sanzioni che vanno dall'ammonizione all'espulsione dall'evento e alla potenziale sospensione da futuri eventi di gioco organizzati, a discrezione dell'Organizzatore del Torneo.

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

### 7.2 Sponsor e Squadre

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

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

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

### 7.3 Interviste e Altri Contenuti

Durante un evento, i giocatori potrebbero essere invitati dall'Organizzatore del Torneo o dal Rappresentante della Diretta a partecipare a interviste o contenuti aggiuntivi, inclusi, a titolo esemplificativo ma non esaustivo, video, audio, interviste scritte, contenuti sui social media o contenuti promozionali. Se interpellati, i giocatori sono tenuti a fare del loro meglio per collaborare e partecipare in modo rispettoso, seguendo le indicazioni ragionevoli fornite dall'organizzatore del torneo.

La partecipazione ai contenuti ha lo scopo di mettere in evidenza l'esperienza dei giocatori e promuovere la comunità *Disney Lorcana* TCG. Sebbene la partecipazione non sia obbligatoria, il rifiuto di partecipare senza motivo può influire sulle future opportunità di contenuto o sui contenuti promozionali a discrezione dell'Organizzatore del Torneo.

I giocatori non possono rifiutare di essere trasmessi come parte di una partita in primo piano.

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

- 
- L'abbigliamento deve essere ordinato, pulito e appropriato per la trasmissione.
  - I giocatori devono evitare abbigliamento casual come pigiami, indumenti strappati, ecc.
  - I giocatori non devono indossare abiti che includano o promuovano:
    - Gesti offensivi o inappropriati
    - Riferimenti ad alcol, tabacco o droghe
    - Discorsi di incitamento all'odio o messaggi discriminatori
    - Abbigliamento apertamente sessuale o provocante
    - Loghi, marchi o promozioni di proprietà non Disney che siano in conflitto con gli accordi dell'evento
    - Qualsiasi merchandising o abbigliamento di squadre sponsorizzate
    - Loghi di sponsor terzi

La decisione finale sull'abbigliamento spetta all'organizzatore del torneo o al rappresentante della trasmissione.

---

## **SEZIONE 8: INFORMAZIONI DI VIAGGIO**

### **8.1 Documentazione di Viaggio e Alloggi**

I giocatori sono gli unici responsabili dell'ottenimento e del mantenimento di tutti i documenti di viaggio necessari per partecipare agli eventi di *Disney Lorcana* TCG, inclusi passaporti, permessi di viaggio e visti d'ingresso. È obbligo del giocatore assicurarsi che tali documenti siano validi e ottenuti in modo tempestivo.

Gli organizzatori del torneo possono fornire assistenza con informazioni utili per ottenere i documenti di viaggio, ma la responsabilità di procurarsi o ottenere i documenti necessari spetta al giocatore. Gli organizzatori del torneo non sono responsabili per eventuali spese, ritardi o squalifiche causati da credenziali di viaggio incomplete o rifiutate. Il mancato ottenimento dei documenti di viaggio necessari potrebbe comportare la perdita dell'invito a un evento *Disney Lorcana* TCG da parte del giocatore.

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

### **8.2 Sostituzioni/Sostituti dei Giocatori**

Se un giocatore non è in grado di partecipare a un evento su invito a causa di documenti di viaggio, alloggio o altri motivi, o se un giocatore viene squalificato o perde il diritto al viaggio per qualsiasi motivo, l'Organizzatore del Torneo può sostituirlo con un giocatore sostitutivo. Al sostituto vengono le soluzioni di viaggio e alloggio del giocatore originale, la posizione attuale nel torneo e/o il premio legato alla posizione attuale di quel giocatore.

---

## **SEZIONE 9: PREMI**

### **9.1 Premi Vinti**

I premi assegnati ai tornei *Disney Lorcana* TCG sono subordinati al rispetto di tutte le regole del torneo. Per avere diritto ai premi, i giocatori devono:

- Soddisfare tutte le condizioni di idoneità e le eventuali restrizioni aggiuntive specificate dall'Organizzatore del Torneo;
- Rispettare tutte le norme, le linee guida e le politiche di condotta dell'evento durante la partecipazione allo stesso; e
- Compilare tutta la documentazione necessaria richiesta dall'Organizzatore del Torneo (come liberatorie o documenti di identità).

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