



Disney Lorcana TCG Spielkorrekturrichtlinien

Gültig ab 22. August 2023

## 0. ZWECK DIESES DOKUMENTS

### 1. EINLEITUNG

1.1 Kategorien von Konsequenzen und Definition von Korrekturmaßnahmen

1.2 Zurücksetzen von Aktionen

1.3 Verdeckte Karten

### 2. REGELVERSTÖßE

2.1 Fehler im Tintenvorrat

2.2 Fehler der Kartenanzahl

2.3 Allgemeiner Regelverstoß

### 3. TURNIERFEHLER

3.1 Verspätung

3.2 Hinauszögern der Runde

3.3 Geringfügige Deckfehler

3.4 Gravierende Deckfehler

3.5 Fehler im Limited\* Format

3.6 Kommunikationsfehler

3.7 Markierte Karten

### 4. UNSPORTLICHES VERHALTEN

4.1 Geringfügiges unsportliches Verhalten

4.2 Gravierendes unsportliches Verhalten

4.3 Schwerwiegendes unsportliches Verhalten

4.4 Betrug

4.5 Unangemessenes Spielresultat

\*Damit alle Formate international einheitlich erkennbar sind, haben wir beschlossen die englischen Namen beizubehalten.

Ravensburger und das Disney Lorcana TCG Organized Play Team arbeiten gemeinsam daran, eine einladende, offene, unterstützende und sichere Umgebung für alle Turnierteilnehmer\*\* zu schaffen. Ein Teil dieser Arbeit umfasst die Festlegung von Regeln und Standards für Turnierrollen, Abläufe und spielinterne Verfahren.

Alle Turnierteilnehmer stimmen zu, sich an die, in diesem Dokument festgelegten, Regeln zu halten. Es können Maßnahmen ergriffen werden, wenn diese Regeln nicht befolgt werden. Weitere anwendbare Dokumente, denen alle Teilnehmer folgen müssen, sind:

- Disney Lorcana TCG Gemeinschaftsrichtlinien
- Disney Lorcana TCG-Turnier-Regeln

\*\*Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.



## ABSCHNITT 1: EINLEITUNG

### 1.1 Kategorien von Konsequenzen und Definition von Korrekturmaßnahmen

**Verwarnung:** Dies ist die grundlegendste Stufe der Korrekturmaßnahme. Der Spieler wird ermahnt, sorgfältiger zu spielen, um diesen Fehler in Zukunft zu vermeiden. Dies wird nicht erfasst oder protokolliert.

**Warnung:** Der Spieler erhält eine mündliche Warnung, dass er einen Fehler begangen hat und in Zukunft vorsichtiger sein sollte. Diese Warnung wird erfasst und weiter beobachtet, diese kann aufgewertet werden, wenn weitere Fehler im selben Turnier begangen werden.

**Rundenverlust:** Der Spieler verliert sofort die aktuell laufende Runde. Wenn diese Korrekturmaßnahme zwischen zwei Runden angewendet wird, verliert der Spieler die nächste Runde, die er spielen würde. Wenn beide Spieler für dieselbe Runde einen Spielverlust erhalten würden, werden die Korrekturmaßnahmen stattdessen erfasst, aber die Runde wird normal gespielt. Diese werden als „ausgleichende Korrekturmaßnahmen“ bezeichnet.

**Partieverlust:** Der Spieler verliert sofort die aktuell laufende Partie. Wenn diese Korrekturmaßnahme zwischen zwei Partien angewendet wird, verliert der Spieler die nächste Partie, die er spielen würde. Wenn beide Spieler für dieselbe Partie einen Partieverlust erhalten würden, gleichen sich diese Korrekturmaßnahmen nicht aus. Beiden Spielern wird eine Niederlage für die nächste Partie gegeben.

**Disqualifikation:** Der Spieler verliert sofort die aktuelle Partie (falls noch laufend) und wird aus dem Turnier ausgeschlossen.

Schiedsrichter müssen sorgfältig vorgehen, wenn sie Korrekturmaßnahmen gegen Spieler verhängen. Sie müssen den Grund für die Korrekturmaßnahme und warum die bestimmte Zuwiderhandlung in dieser Situation zutrifft, erklären. Korrekturmaßnahmen können auch bei Bedarf auf Zuschauer angewendet werden. Wenn der Zuschauer ein Spieler im Turnier war oder ist, kann die Korrekturmaßnahme in Melee gg hinzugefügt werden. Andernfalls kann für gravierende Probleme ein kurzer Bericht an [lorcanaop@ravensburger.com](mailto:lorcanaop@ravensburger.com) geschickt werden. Dieser sollte wichtige Informationen zu Ereignis, Spieler und Zuschauer, sowie eine kurze Beschreibung des Vorfalls enthalten.

Korrekturmaßnahmen müssen nach Möglichkeit gemäß diesen Richtlinien angewendet werden. In bedeutenden und außergewöhnlichen Fällen kann der Haupt-Schiedsrichter von diesen Richtlinien abweichen. Wenn dies geschieht, muss der Haupt-Schiedsrichter darauf achten, die Gründe für die Abweichung zu erklären und betonen, dass diese Entscheidung eine Ausnahme ist und in zukünftigen Turnieren nicht erwartet werden sollte.

### 1.2 Zurücksetzen von Aktionen

Mehrere Maßnahmen zur Behebung von Regelverstößen beinhalten die Anweisung, die Aktionen „zurückzusetzen“. Beim Zurücksetzen einer Runde sollte jede Aktion sorgfältig Schritt für Schritt rückgängig gemacht werden, um das Spiel zurückzusetzen und an den Punkt zurückzukehren, an dem der Fehler aufgetreten ist. Schiedsrichter sollten mit der zuletzt durchgeführten Aktion beginnen und diese rückwärts abarbeiten, um das Spiel in den Zustand vor dem Regelverstoß zurückzusetzen. Wenn beim Zurücksetzen



eine Karte gezogen wurde, sollte eine zufällige Karte zurück ins Deck gelegt werden, wenn die Identität der gezogenen Karte beiden Spielern nicht bekannt war.

Nicht alle Fehler erfordern ein Zurücksetzen von Aktionen. Wenn das Zurücksetzen der Aktionen voraussichtlich zu wesentlich unterschiedlichen Entscheidungen führen würde (aufgrund der Einführung neuer zufälliger Elemente), ist dies ein starkes Argument dagegen, das Spiel zurückzusetzen. Im Allgemeinen sollte das Zurücksetzen von mehr als zwei Zügen dringend vermieden werden, es sei denn, die Komplexität der getroffenen Aktionen war überschaubar. Da die Feststellung, ob ein Zurücksetzen gerechtfertigt ist, so sensibel ist, kann nur der Haupt-Schiedsrichter die Anweisung zum Zurücksetzen autorisieren.

### 1.3 Verdeckte Karten

Das Disney Lorcana TCG stellt eine einzigartige Herausforderung dar, wenn es um das Vorhandensein verdeckter Karten geht. Der Tintenvorrat eines jeden Spielers ist ein verdeckter Pool an Karten, der den meisten Spielern zwar bekannt sein sollte, aber leicht verwechselt werden kann, wenn ein Spieler andere verdeckte Karten (wie seine Hand) in der Nähe auf den Tisch ablegt. Spieler müssen diese Situation mit Vorsicht behandeln, aber das verhindert nicht zwangsläufig Fehler.

Immer wenn es um eine Situation geht, die verdeckte Karten wie den Tintenvorrat betrifft, müssen Schiedsrichter Untersuchungen durchführen, um so viele Informationen wie möglich über die verdeckten Karten zu ermitteln, um zu einer bestmöglichen Lösung zu gelangen. Spieler sind verpflichtet, jede Karte, die sie ihrem Tintenvorrat hinzufügen, mit der Aktion „Einmal pro Zug“, anzukündigen und aufzudecken, sodass die meisten (wenn nicht alle) Karten im Tintenvorrat eines Spielers bekannt sein sollten.

## ABSCHNITT 2: REGELVERSTÖßE

Wenn ein Spieler innerhalb einer einzelnen Kategorie von Regelverstößen in einem Turnier eine dritte Warnung erhält, sollte diese dritte Warnung durch ein „Rundenverlust“ aufgewertet werden. Zum Beispiel, wenn ein Spieler bereits zwei Warnungen für einen Fehler bei der Kartenanzahl erhalten hat, wird die dritte Warnung für einen Fehler bei der Kartenanzahl zu einem „Rundenverlust“ aufgewertet. Wenn ein Spieler hingegen bereits zwei Warnungen für einen Fehler bei der Kartenanzahl erhalten hat und dann eine Warnung für einen Tintenvorratsfehler erhält, wird diese dritte Warnung nicht aufgewertet.

### 2.1 Fehler im Tintenvorrat

Beispiel: Ein Spieler sieht eine Karte, die er nicht sehen durfte, wie zum Beispiel eine Karte in seinem Tintenvorrat.

Korrekturmaßnahme: Casual – Warnung / Competitive – Warnung

Maßnahme: Wenn die gesehene Karte durch die Aktion „Einmal pro Zug“ in den Tintenvorrat gelegt wurde, zeige die Karte dem Gegner und lege sie dann zurück in den Tintenvorrat. Wenn die Karte auf andere Weise hinzugefügt wurde, zeige sie dem Gegner und mische sie dann in das Deck des Besitzers zurück und ersetze sie durch eine zufällige Karte aus diesem Deck. In beiden Fällen sollte nachdrücklich darauf hingewiesen werden, dass das Anschauen von Karten in deinem Tintenvorrat gegen die Regeln verstößt. Weitere Verstöße sollten als unsportliches Verhalten – Betrug behandelt werden.

Wenn die gesehene Karte sich nicht in einem Tintenvorrat befand, mische sie in das Deck ihres Besitzers zurück.



## 2.2 Fehler der Kartenanzahl

Beispiel: Ein Spieler hat eine falsche Anzahl von Karten in seiner Hand oder im Tintenvorrat.

Korrekturmaßnahme: Casual – Warnung / Competitive – Warnung

Maßnahme: Wenn ein Spieler zu wenige Karten in der Hand hat, weise ihn an, Karten in Höhe der Differenz zu ziehen. Wenn der Spieler zu viele Karten hat, untersuche diese, um festzustellen, welche Karten definitiv in die Hand dieses Spielers gehören. Sobald dies erledigt ist, entferne zufällig Karten aus der Hand des Spielers, bis die Hand die richtige Anzahl an Karten hat. Mische die entfernten Karten in das Deck des Spielers zurück.

Wenn der Tintenvorrat eines Spielers zu wenige Karten enthält, untersuche diesen, um festzustellen, welche Karte fehlt, wenn möglich. Wenn die Identität der Karte unbekannt ist, füge eine zufällige Karte aus dem Deck des Spielers verdeckt hinzu. Die Spieler dürfen die Identität der Karte nicht erfahren.

Wenn der Tintenvorrat eines Spielers zu viele Karten enthält, untersuche diesen, um festzustellen, welche Karten definitiv in den Tintenvorrat gehören. Sobald dies erledigt ist, entferne zufällig Karten aus dem Tintenvorrat, bis dieser die richtige Anzahl an Karten enthält. Mische die entfernten Karten in das Deck ihres Besitzers zurück.

## 2.3 Allgemeiner Regelverstoß

Beispiel: Ein Spieler begeht eine Regelverletzung während des Spiels, die nicht unter „Fehler im Tintenvorrat“ oder „Fehler der Kartenanzahl“ fällt. Ein Spieler, der einen „kann“ Effekt verpasst, hat diese Regelverstöße nicht begangen.

Korrekturmaßnahme: Casual – Verwarnung / Competitive – Warnung

Maßnahme: Entweder wird das Spiel bis zum Zeitpunkt des Fehlers zurückgesetzt oder so gelassen, wie es ist. Wenn sich für das Zurücksetzen entscheiden wird, muss dies mit Zustimmung des Haupt-Schiedsrichters geschehen. Wenn das Spiel so bleibt, muss sichergestellt werden, dass alle Spielobjekte, die derzeit unzulässig sind (wie ein Charakter mit Schaden, der gleich oder größer als seine Willenskraft ist und nicht verbannt wurde), bearbeitet werden, bevor die Spieler angewiesen werden, mit dem Spielen fortzufahren.

## ABSCHNITT 3: TURNIERFEHLER

Wenn ein Spieler in einem Turnier innerhalb einer einzigen Kategorie von Turnierfehlern eine zweite Warnung erhält, sollte diese zweite Warnung zu einem „Rundenverlust“ aufgewertet werden.

### 3.1 Verspätung

Beispiel: Ein Spieler erscheint, bis zu 10 Minuten, zu spät zu seiner Runde oder reicht seine Deckliste nach Ablauf der Frist ein.

**Dauer der Verspätung:**

**Zeitliche Überschreitung:** 0 – 2 Minuten    2 – 10 Minuten    Über 10 Minuten

**Casual**                      **Verwarnung**      **Warnung**      **Partieverlust + Disqualifikation**

**Competitive**              **Warnung**      **Rundenverlust**      **Partieverlust + Disqualifikation**

Maßnahme: Verlängern Sie die betroffene Partie um die gleiche Zeit, um die der Spieler zu spät gekommen ist.

Wenn ein Spieler mehr als 10 Minuten zu spät zu seiner Partie erscheint, sollte ihm ein Partieverlust



ausgesprochen und er aus dem Turnier genommen werden. Wenn der Spieler vor Ende der Runde erscheint, kann er nach Ermessen des Haupt-Schiedsrichters wieder eingebunden werden.

### 3.2 Hinauszögern der Runde

Beispiel: Ein Spieler benötigt unangemessen viel Zeit, um eine Spielentscheidung zu treffen. Dieser Spieler sollte aufgefordert werden, eine Entscheidung zu treffen, wenn der Schiedsrichter glaubt, dass er zu langsam spielt, und weitere Verzögerungen sollten zu folgender Korrekturmaßnahme führen:

Korrekturmaßnahme: Casual – Verwarnung / Competitive – Warnung

Maßnahme: Wenn die Partie immer noch läuft, wenn die Zeit für die Runde abgelaufen ist, sollte die Runde um zwei zusätzliche Spielzüge verlängert werden, um diese zu einem Ende zu bringen.

### 3.3 Geringfügige Deckfehler

Beispiel: Ein Spieler hat ein Deck, das in geringfügiger Weise illegal ist. Beispiele hierfür sind das Spielen mit einem 39-Karten-Limited-Deck oder mit mehr als 4 Exemplaren derselben Karte in einem Constructed-Deck, und der Spieler bemerkt dies selbst. Dies gilt auch für Situationen, in denen ein Deck illegal ist, aber die entsprechende Deckliste legal ist.

Korrekturmaßnahme: Casual – Warnung / Competitive – Warnung

Maßnahme: Für ein Limited-Deck mit weniger als 40 Karten sollten zufällig Karten aus dem verbleibenden Kartenpool des Spielers hinzugefügt werden, bis die Mindestdeckgröße erreicht ist. Für ein Constructed-Deck, das die 4-Karten-Grenze überschreitet, entfernen Sie die überschüssigen Karten, bis der Fehler behoben ist. Wenn dies dazu führt, dass das Deck nicht mehr 60 Karten beinhaltet, wird die Korrekturmaßnahme zu einem „Gravierenden Deckfehler“ aufgewertet. Wenn ein Deck illegal ist, aber eine legale Liste hat, ändern Sie das Deck entsprechend der Liste.

### 3.4 Gravierende Deckfehler

Beispiel: Ein Spieler hat ein Deck, das in gravierender Weise illegal ist. Beispiele hierfür sind das Spielen eines Constructed-Decks mit 59 Karten oder mehr als zwei Tintenfarben.

Korrekturmaßnahme: Casual – Rundenverlust / Competitive – Partieverlust

Maßnahme: Wenn sowohl die Deckliste als auch das Deck zu wenige Karten enthalten, muss der Spieler Karten hinzufügen, bis die Mindestdeckgröße erreicht ist. Wenn das Deck zu viele Tintenfarben enthält, müssen die weniger vertretenen Tintenfarben durch Karten der beiden am meisten vertretenen Tintenfarben ersetzt werden. Bei Gleichstand wird zufällig festgelegt, welche Tintenfarbe entfernt wird.

### 3.5 Fehler im Limited Format

Beispiel: Ein Spieler begeht während eines Drafts einen Fehler, wie das Anschauen von bereits gedrafteten Karten während eines Competitive-Turniers.

Korrekturmaßnahme: Casual – Verwarnung / Competitive – Warnung

### 3.6 Kommunikationsfehler

Beispiel: Ein Spieler gibt im Spiel falsche Informationen an und sein Gegner trifft eine Spielentscheidung aufgrund dieser fehlerhaften Informationen.

Korrekturmaßnahme: Casual – Verwarnung / Competitive – Warnung

Maßnahme: Mit Zustimmung des Haupt-Schiedsrichters kann das Spiel bis zum Zeitpunkt der, aufgrund der



fehlerhaften Informationen, getroffenen Entscheidung zurückgesetzt werden.

### 3.7 Markierte Karten

Beispiel: Ein Spieler hat Karten oder Kartenhüllen, die sich visuell von den restlichen Karten in seinem Deck unterscheiden lassen.

Korrekturmaßnahme: Casual – Warnung / Competitive – Warnung

Maßnahme: Der Spieler sollte die Hüllen oder Karten so bald wie möglich durch unmarkierte Versionen ersetzen.

Aufwertung: Wenn der Haupt-Schiedsrichter feststellt, dass die gekennzeichneten Karten leicht genug identifizierbar sind, um erheblich ausgenutzt zu werden, sollte der Spieler die Hüllen oder Karten sofort ersetzen. Bei einem Competitive-Turnier, sollte die Korrekturmaßnahme zu einem „Rundenverlust“ aufgewertet werden.

### 3.8 Externe Hilfe

Beispiel: Ein Spieler oder Zuschauer gibt oder erhält versteckte Informationen oder Spieltipps, während er gerade eine Partie spielt, oder ein Spieler Notizen nutzt, die außerhalb des aktuellen Spiels gemacht wurden.

Korrekturmaßnahme: Casual – Rundenverlust / Competitive – Partieverlust

Maßnahme: Wenn die Person, die den Verstoß begeht, ein Zuschauer ist, sollte sie gebeten werden, die Partie zu verlassen.

## ABSCHNITT 4: UNSPORTLICHES VERHALTEN

Wenn ein Spieler in einem Turnier innerhalb einer einzigen Kategorie von „Unsportliches Verhalten“ eine zweite Warnung erhält, sollte diese zweite Warnung zu einem „Rundenverlust“ aufgewertet werden.

### 4.1 Geringfügiges unsportliches Verhalten

Beispiel: Ein Spieler unternimmt eine Handlung, die geringfügige Unannehmlichkeiten oder Unbehagen bei anderen verursacht.

Korrekturmaßnahme: Casual – Warnung / Competitive – Warnung

Maßnahme: Die meisten geringfügigen unsportlichen Verstöße sind unbeabsichtigt, daher muss der Spieler informiert werden, warum sein Verhalten Unbehagen verursacht hat, und die Situation, wenn möglich, beheben.

### 4.2 Gravierendes unsportliches Verhalten

Definition: Ein Spieler unternimmt eine Handlung, die zu erheblichen Unannehmlichkeiten oder Entfremdung führen könnte, insbesondere in Bezug auf Diskriminierung (Herkunft, Geschlecht, Ethnizität usw.).

Korrekturmaßnahme: Casual – Partieverlust / Competitive – Partieverlust

Maßnahme: Die Spieler sollten sofort getrennt werden, und der verursachende Spieler muss darüber aufgeklärt werden, warum sein Verhalten inakzeptabel ist. Wenn der Spieler uneinsichtig ist und sich weigert anzuerkennen, dass sein Verhalten inakzeptabel war, wird der Haupt-Schiedsrichter nachdrücklich ermutigt, diese Korrekturmaßnahme auf „Schwerwiegendes unsportliches Verhalten“ aufzuwerten.



#### 4.3 Schwerwiegendes unsportliches Verhalten

Beispiel: Ein Spieler unternimmt eine Handlung, die das Turnier erheblich stört und/oder die Gefahr einer Verletzung einer anderen Person birgt.

Korrekturmaßnahme: Casual – Disqualifikation / Competitive – Disqualifikation

Maßnahme: Der verursachende Spieler sollte auf sicherem Weg aus dem Veranstaltungsort entfernt werden. Der Turnierveranstalter kann lokale Behörden einschalten, wenn er dies für notwendig hält.

#### 4.4 Betrug

Beispiel: Ein Spieler bricht absichtlich eine Spielregel oder Turnierregel, um einen Vorteil zu erlangen. Dieser Verstoß umfasst auch das Lügen gegenüber einem Turnieroffiziellen oder das absichtliche verzögernde Spielen, um von einer Zeitbegrenzung zu profitieren.

Korrekturmaßnahme: Casual – Disqualifikation / Competitive – Disqualifikation

#### 4.5 Unangemessenes Spielresultat

Beispiel: Ein Spieler bietet eine Belohnung im Austausch für eine Aufgabe an oder akzeptiert ein solches Angebot, oder Spieler ermitteln ein Spielresultat durch eine außer spielische Methode wie das Werfen einer Münze oder das Würfeln eines Würfels.

Korrekturmaßnahme: Casual – Partieverlust / Competitive – Disqualifikation

Maßnahme: Der Haupt-Schiedsrichter ist dafür verantwortlich sicherzustellen, dass die beteiligten Spieler darüber aufgeklärt werden, warum dieses Verhalten inakzeptabel ist.

*Wir freuen uns über konstruktives Feedback und Vorschläge zu diesem Dokument.*

*Bitte wenden Sie sich an [LorcanaOP@ravensburger.com](mailto:LorcanaOP@ravensburger.com), um uns Ihre Anregungen mitzuteilen.*

Disney  
**LORCANA**  
TRADING CARD GAME

Ravensburger