



# DISNEY LORCANA TCG

## GUIDE DES MESURES CORRECTIVES

### DU JEU ORGANISÉ

#### Table des matières

0	OBJECTIF DE CE GUIDE	
1	<a href="#">SECTION 1 : INTRODUCTION</a>	2
1.1	<a href="#">Définition des Mesures correctives</a>	2
1.2	<a href="#">Retour en arrière</a>	3
1.3	<a href="#">Cartes cachées</a>	3
2	<a href="#">SECTION 2 : ERREURS DE RÈGLE</a>	3
2.1	<a href="#">Erreur concernant une information cachée</a>	4
2.2	<a href="#">Erreur de comptage</a>	4
2.3	<a href="#">Erreur sur les règles en général</a>	4
3	<a href="#">SECTION 3 : ERREURS DE TOURNOI</a>	5
3.1	<a href="#">Retard</a>	5
3.2	<a href="#">Rythme de jeu trop lent</a>	5
3.3	<a href="#">Erreur de deck – mineure</a>	5
3.4	<a href="#">Erreur de deck – majeure</a>	6
3.5	<a href="#">Erreur en format Limité</a>	6
3.6	<a href="#">Erreur de communication</a>	6
3.7	<a href="#">Cartes marquées</a>	6
3.8	<a href="#">Assistance extérieure</a>	6
4	<a href="#">SECTION 4 : COMPORTEMENT ANTI-SPORTIF</a>	7
4.1	<a href="#">Comportement anti-sportif – mineur</a>	7
4.2	<a href="#">Comportement anti-sportif – majeur</a>	7
4.3	<a href="#">Comportement anti-sportif – grave</a>	7
4.4	<a href="#">Triche</a>	7
4.5	<a href="#">Résultat de match irrégulier</a>	8

Ravensburger et l'équipe de gestion du jeu organisé *Disney Lorcana* TCG travaillent afin d'assurer aux participants d'un événement un environnement sûr, dans un cadre bienveillant et ouvert à tous. Une partie de ce travail consiste à établir des lignes directrices et des normes à l'intention des Officiels d'événements afin de les guider dans la prise de mesures correctives en cas d'infractions observées lors d'un tournoi *Disney Lorcana* TCG. Les règles de ce guide sont conçues pour offrir une vue d'ensemble des normes à appliquer.

Tous les participants à un tournoi s'engagent à respecter l'ensemble des règles décrites dans ce



document. En cas de non-respect de ces règles, des sanctions pourront être appliquées.

Les participants à un tournoi s'engagent également à respecter les règles imposées par les documents suivants :

- Disney Lorcana* TCG Guide de la communauté
- Disney Lorcana* TCG Règlement de tournoi

## 1 SECTION 1 : INTRODUCTION

### 1.1 Définition des mesures correctives

**Rappel** : C'est le niveau le plus bas des Mesures correctives et il consiste à avertir un joueur suite à une erreur de jeu. Le joueur doit alors jouer en veillant à ne plus reproduire cette erreur. Un Rappel n'est ni consigné, ni enregistré.

**Avertissement** : Le joueur reçoit un avertissement verbal lui indiquant qu'il a commis une infraction et qu'il doit faire plus attention à l'avenir. Cet avertissement est consigné et enregistré. Aussi, il peut être aggravé si d'autres infractions sont commises au cours du même tournoi.

**Fin de partie** : Le joueur perd immédiatement la partie en cours. Si cette mesure corrective est prise entre deux parties, le joueur perd sa prochaine partie. Si deux joueurs reçoivent une mesure corrective Fin de partie pour la même partie, la Fin de partie est bien enregistrée mais la partie se poursuit normalement. Ce cas est qualifié d' « exception » aux Mesures correctives.

**Fin de match** : Le joueur perd immédiatement le match en cours. Si cette Mesure corrective est prise entre deux matchs, le joueur perd son prochain match. Si deux joueurs reçoivent une Fin de match pour le même match, il n'y a pas d'exception aux Mesures correctives : les deux joueurs perdent leur match.

**Disqualification** : Le joueur perd immédiatement l'éventuel match en cours et est exclu du tournoi.

L'arbitre doit faire preuve de prudence lorsqu'il annonce des Mesures correctives aux joueurs. Il doit expliquer clairement les raisons de cette Mesure corrective et leur indiquer en quoi elle s'applique dans ce cas précis. Des Mesures correctives peuvent également être prononcées à l'encontre de spectateurs si nécessaire. Si ce spectateur est ou était un joueur du tournoi en cours, la Mesure corrective peut être enregistrée sur Melee. Dans le cas d'incidents significatifs, un Officiel du tournoi peut écrire un bref compte-rendu et l'envoyer à [lorcanaop@ravensburger.com](mailto:lorcanaop@ravensburger.com), en y indiquant l'événement au cours duquel l'incident s'est produit, des informations sur le joueur ou spectateur concerné, et un bref résumé du ou des incidents constatés.

Les Mesures correctives doivent être appliquées en respectant ce Guide des Mesures correctives dans la mesure du possible. Dans des circonstances particulières et exceptionnelles, l'Arbitre principal peut choisir de dévier de ces règles. Dans ce cas, l'Arbitre principal devra expliquer la raison pour laquelle il a dérogé à la règle de ce guide, tout en soulignant que cette dérogation est exceptionnelle et qu'elle a peu de chance de s'appliquer à nouveau dans de futurs tournois.



## 1.2 Retour en arrière

Certaines infractions peuvent être résolues par un « retour en arrière ». Pour effectuer un retour en arrière, les dernières actions réalisées par les joueurs doivent être annulées jusqu'à atteindre le moment où l'erreur a été commise et ainsi annuler cette dernière. Pour cela, l'Arbitre doit veiller à ce que chaque action soit reprise une par une, en commençant par la dernière réalisée, afin de les annuler dans le bon ordre. Si un retour en arrière annule une action de pioche et que la carte piochée n'a pas été révélée à l'adversaire, alors une carte sera prise au hasard dans la main du joueur concerné pour être remélangée dans la pioche.

Toutes les erreurs de jeu n'entraînent pas forcément un retour en arrière. Si le retour en arrière risque d'induire d'importants changements dans les décisions prises par les joueurs (en raison de l'introduction de nouveaux éléments aléatoires), il y a tout lieu de penser que le retour en arrière n'est pas envisageable. En règle générale, un retour en arrière sur plus de deux tours de jeu n'est pas envisageable, à moins que les actions réalisées au cours de ces tours soient vraiment simples. Puisque la question de la possibilité de réaliser ou non un retour en arrière est une question délicate, seul l'Arbitre principal peut prendre la décision d'accorder un retour en arrière.

## 1.3 Cartes cachées

Les cartes posées face cachée peuvent être à l'origine de situations problématiques dans le cadre de parties de *Disney Lorcana* TCG. En effet, chaque joueur a devant lui une réserve d'encre composée de cartes placées face cachée, dont les cartes sont en grande partie connues des autres joueurs. Ces cartes peuvent facilement se confondre avec d'autres cartes face cachée si jamais un joueur pose un ensemble de cartes également face cachée près de sa réserve (par exemple, en posant les cartes de sa main). Les joueurs se doivent de gérer cette situation avec attention, mais cela n'empêchera pas les erreurs de se produire.

Lorsqu'un Arbitre doit gérer une situation impliquant des cartes face cachée comme la réserve d'encre, il doit interroger les joueurs afin de rassembler un maximum d'informations concernant les cartes face cachée et ainsi résoudre le conflit de la meilleure façon possible. Les joueurs sont alors invités à indiquer, afin que l'arbitre les révèlent, toutes les cartes qu'ils ont transmutes (placées dans la réserve d'encre) et dont ils ont connaissances. La plupart des encres étant transmutes par l'action permettant de transmuter une carte une fois par tour, la majeure partie (si ce n'est l'intégralité) de la réserve d'encre devrait être ainsi retrouvée.

## 2 SECTION 2 : ERREURS DE RÈGLES

Si un joueur reçoit lors d'un tournoi un avertissement pour l'un des types d'erreurs dites de règle pour la troisième fois, ce troisième Avertissement doit être requalifié en Fin de partie.

Par exemple, si un joueur a déjà reçu deux avertissements pour une erreur de comptage de cartes, à sa troisième erreur de comptage de cartes, il reçoit une Fin de partie à la place de l'Avertissement. En revanche, s'il a reçu deux avertissements pour une erreur de comptage de cartes et qu'il reçoit un Avertissement concernant sa réserve d'encre, ce nouvel Avertissement ne peut pas être requalifié en Fin de partie.



### **2.1 Erreur concernant une information cachée**

Définition : Un joueur voit une carte qu'il n'est pas supposé voir, comme par exemple une carte déjà placée dans une réserve d'encre.

Mesure correctrice : Tournoi informel - Avertissement / Tournoi compétitif - Avertissement

Résolution : Si la carte concernée est dans la réserve d'encre et avait été révélée au moment d'être transmutée, dévoilez-la de nouveau à l'adversaire puis replacez-la dans la réserve d'encre. Si cette carte n'avait pas été révélée au moment d'être transmutée, révélez-la à l'adversaire puis remélangez-la dans la pioche de son propriétaire, avant de la remplacer par une carte prise aléatoirement dans la pioche sans la regarder. Dans tous les cas, insistez fortement sur le fait que consulter les cartes de sa réserve d'encre est contraire aux règles. Si cette erreur se reproduit, elle sera considérée et donc sanctionnée comme un Comportement anti-sportif – Triche (voir 4.4).

Si la carte qui a été vue ne provient pas de la réserve d'encre, elle est remélangée dans la partie non connue de la pioche.

### **2.2 Erreur de comptage**

Définition : Un joueur n'a pas le bon nombre de cartes en main ou dans sa réserve d'encre.

Mesure correctrice : Tournoi informel - Avertissement / Tournoi compétitif – Avertissement

Résolution : Si un joueur n'a pas assez de cartes en main, indiquez-lui de piocher afin d'en avoir le bon nombre. Si le joueur a trop de cartes en main, interrogez les joueurs afin d'identifier les cartes qui appartiennent bien à sa main. Une fois les cartes identifiées, retirez aléatoirement le nombre de cartes excédentaires parmi les cartes restantes puis remélangez-les dans la partie non connue de sa pioche.

S'il manque une carte dans la réserve d'encre d'un joueur, interrogez les joueurs pour tenter d'identifier la carte manquante. Si la carte n'a pas pu être identifiée, ajoutez une carte prise au hasard dans la partie non connue de la pioche du joueur et placez-la dans sa réserve d'encre, face cachée, sans la révéler aux joueurs.

S'il y a une carte en trop dans la réserve d'encre d'un joueur, interrogez les joueurs pour identifier les cartes qui appartiennent bien à la réserve d'encre. Une fois les cartes identifiées, retirez aléatoirement le nombre de cartes excédentaires parmi les cartes restantes puis remélangez-les dans la partie non connue de sa pioche. Les cartes restantes sont replacées dans la réserve d'encre.

### **2.3 Erreur sur les règles en général**

Définition : Un joueur commet une erreur de jeu qui n'est ni une erreur concernant une information cachée, ni une erreur de comptage. Un joueur qui oublie d'appliquer l'effet d'une capacité facultative n'est pas concerné par cette infraction.

Mesure correctrice : Tournoi informel - Rappel / Tournoi compétitif – Avertissement



Résolution : Soit vous demandez un retour en arrière jusqu'à atteindre le moment où l'erreur a été commise pour la résoudre, soit vous laissez la partie en l'état. Si vous choisissez d'opérer un retour en arrière, cela doit être fait avec l'approbation de l'Arbitre principal. Si vous laissez le jeu en l'état, veillez à traiter les éléments en irrégularité (comme un personnage encore en jeu alors qu'il a suffisamment de jetons Dommage pour être banni) avant de demander aux joueurs de poursuivre leur partie.

### 3 SECTION 3 : ERREURS DE TOURNOI

Si un joueur reçoit lors d'un tournoi un avertissement pour l'un des types d'erreur dite de tournoi pour la seconde fois, ce second Avertissement doit être requalifié en Fin de partie.

#### 3.1 Retard

Définition : Un joueur arrive avec un maximum de 10 minutes de retard à son match ou soumet sa liste de cartes après la date limite.

Mesure correctrice :

Si le joueur est en retard de	0 à 2 minutes	2 à 10 minutes	plus de 10 minutes
Tournoi informel	Rappel	Avertissement	Match perdu par abandon
Tournoi compétitif	Avertissement	Fin de partie	Match perdu par abandon

Résolution : Décalez l'heure de fin du match en question d'autant de minutes que le retard du joueur.

Un joueur qui accuse plus de 10 minutes de retard pour son match a perdu ce dernier et est considéré comme ayant abandonné le tournoi. Si ce joueur se présente avant la fin dudit match, il peut réintégrer le tournoi à la discrétion de l'Arbitre principal.

#### 3.2 Rythme de jeu trop lent

Définition : Un joueur prend un temps anormalement long pour prendre une décision de jeu. Si l'Arbitre estime qu'il joue trop lentement, il doit inciter le joueur à jouer. Si jamais ce joueur prolonge son temps de réflexion, appliquez les Mesures correctives suivantes.

Mesure correctrice : Tournoi informel - Rappel / Tournoi compétitif – Avertissement

Résolution : Si le match est encore en cours à la fin du temps imparti, accordez deux tours supplémentaires avant de déclencher les modalités de fin de match.

#### 3.3 Erreur de deck – mineure

Définition : Un joueur présente un deck non conforme pour des raisons mineures. Jouer avec un deck de 39 cartes en format Limité ou avoir une carte en plus de 4 exemplaires dans son deck en format Construit sont des exemples d'erreurs minimales si le joueur s'en rend compte de lui-même. Cela concerne également les cas où le deck est non-conforme alors que la liste de cartes correspondante l'est.



Mesure correctrice : Tournoi informel - Avertissement / Tournoi compétitif – Avertissement

Résolution : Pour un deck en format limité qui contient moins de 40 cartes, ajoutez aléatoirement le nombre de cartes manquant parmi la réserve personnelle du joueur. Pour un deck en format Construit qui ne respecte pas la limite de 4 exemplaires d'une carte dans un deck, retirez les cartes excédentaires jusqu'à ce que le deck soit conforme. Si une fois les cartes retirées, le deck contient moins de 60 cartes, alors les Mesures correctrices à appliquer sont celles d'une Erreur de deck – majeure. Si un deck est non-conforme mais que la liste de cartes correspondantes l'est, modifiez le deck avec les cartes du joueur afin qu'il corresponde à la liste.

### **3.4 Erreur de deck – majeure**

Définition : Un joueur présente un deck non conforme pour des raisons majeures. Jouer un deck en format Construit de 59 cartes ou comprenant plus de 2 encres sont des exemples d'erreurs majeures.

Mesure correctrice : Tournoi informel – Fin de Partie / Tournoi compétitif – Fin de Match

Résolution : Si la liste de cartes et le deck ne comprennent pas suffisamment de cartes, le joueur doit récupérer et ajouter des cartes afin de compléter sa liste et son deck au nombre minimum requis. Si le deck contient plus de deux encres, les cartes avec l'encre présente en moins d'exemplaires doivent être retirées du deck et remplacées par le joueur par des cartes des deux encres restantes. S'il y a égalité entre les encres minoritaires, déterminez aléatoirement quelle encre retirer.

### **3.5 Erreur en format Limité**

Définition : Un joueur commet une erreur au cours d'un draft, comme regarder les cartes déjà sélectionnées lors d'un Tournoi compétitif.

Mesure correctrice : Tournoi informel – Rappel / Tournoi compétitif – Avertissement

### **3.6 Erreur de communication**

Définition : Un joueur transmet une information erronée et son adversaire prend une décision de jeu en se basant sur cette information.

Mesure correctrice : Tournoi informel – Rappel / Tournoi compétitif – Avertissement

Résolution : Avec l'approbation de l'Arbitre principal, procédez à un retour en arrière jusqu'au moment où la décision de jeu basée sur l'information erronée a été prise.

### **3.7 Cartes marquées**

Définition : Un joueur a des cartes ou des protège-cartes qui se distinguent visuellement des autres cartes de son deck.



Mesure correctrice : Tournoi informel – Avertissement / Tournoi compétitif – Avertissement

Résolution : Le joueur doit remplacer les cartes ou les protège-cartes par des versions non marquées immédiatement.

Aggravation : Si l'Arbitre principal considère que les cartes marquées sont assez facilement identifiables pour en tirer avantage, le joueur doit remplacer immédiatement les cartes ou les protège-cartes marquées. Dans le cadre d'un tournoi compétitif, la Mesure correctrice doit être requalifiée en Fin de Partie.

### **3.8 Assistance extérieure**

Définition : Un joueur ou un spectateur donne ou reçoit des informations cachées ou des conseils de jeu durant un match. Cette infraction inclut également la consultation de notes prises avant le début du match.

Mesure correctrice : Tournoi informel – Fin de partie / Tournoi compétitif – Fin de match

Résolution : Si la personne commettant l'infraction est un spectateur, demandez-lui de s'éloigner du match.

## **4 SECTION 4 : COMPORTEMENT ANTI-SPORTIF**

Si un joueur reçoit lors d'un tournoi un avertissement pour l'un des types d'erreur dite de comportement anti-sportif pour la seconde fois, ce second Avertissement doit être requalifié en Fin de partie.

### **4.1 Comportement anti-sportif – mineur**

Définition : Un joueur réalise une action qui provoque une gêne ou un stress mineur à d'autres personnes.

Mesure correctrice : Tournoi informel – Avertissement / Tournoi compétitif – Avertissement

Résolution : La plupart des comportements anti-sportifs mineurs ne sont pas intentionnels. Aussi, veillez à informer le joueur en quoi son attitude est gênante et inappropriée, afin de corriger autant que possible son comportement.

### **4.2 Comportement anti-sportif – majeur**

Définition : Un joueur entreprend une action susceptible de provoquer un fort malaise ou de fortes tensions, en particulier dans le cas d'une discrimination reposant sur une appartenance sociale (genre, ethnie, ...).

Mesure correctrice : Tournoi informel – Fin de match / Tournoi compétitif – Fin de match

Résolution : Les joueurs doivent être immédiatement séparés, et le joueur ayant commis l'infraction devra être informé en quoi son comportement est inacceptable. Si le joueur ne montre aucun remord et refuse de reconnaître que sa conduite était inacceptable, l'Arbitre



principal est fortement encouragé à qualifier et donc sanctionner cette attitude comme étant un Comportement anti-sportif - grave.

#### **4.3 Comportement anti-sportif – grave**

Définition : Un joueur entreprend une action qui perturbe de manière significative le tournoi et/ ou risque de blesser une autre personne.

Mesure corrective : Tournoi informel – Disqualification / Tournoi compétitif – Disqualification

Résolution : Le joueur doit être expulsé du lieu où se déroule le tournoi par tous les moyens sûrs disponibles. L'Organisateur du tournoi peut faire appel aux autorités locales s'il le juge nécessaire.

#### **4.4 Triche**

Définition : Un joueur enfreint sciemment les règles du jeu ou celles du tournoi afin d'en tirer avantage. Cette infraction inclut également le fait de mentir à un Officiel de tournoi ou bien de jouer volontairement lentement pour profiter de la limite de temps.

Mesure corrective : Tournoi informel – Disqualification / Tournoi compétitif – Disqualification

#### **4.5 Résultat de match irrégulier**

Définition : Un joueur fait une proposition à son adversaire pour obtenir une concession ou bien il accepte la proposition de son adversaire. Cette infraction inclut également l'utilisation d'une méthode qui ne fait pas partie du jeu pour déterminer le résultat d'un match, en lançant une pièce ou un dé par exemple.

Mesure corrective : Tournoi informel – Fin de match / Tournoi compétitif – Disqualification

Résolution : L'arbitre principal veille à ce que les joueurs concernés soient informés des raisons pour lesquelles ce comportement est considéré inacceptable.

*Tout commentaire ou suggestion concernant l'amélioration de ce document sont les bienvenus.  
Merci de nous en faire part en écrivant à l'adresse : [lorcanaop@ravensburger.com](mailto:lorcanaop@ravensburger.com)*