



Disney Lorcana TCG Linee Guida sulle sanzioni di gioco

In effetto dal 03/10/2023

0. SCOPO

1. INTRODUZIONE

- 1.0 Definizione delle azioni correttive
- 1.1 Rewind
- 1.2 Carte non visibili

2. ERRORI DI REGOLAMENTO

- 2.1 Errore di informazione nascosta
- 2.2 Errore di conteggio carte
- 2.3 Errore di regolamento generico

3. ERRORI DI TORNEO

- 3.1 Ritardo
- 3.2 Gioco lento
- 3.3 Errore di mazzo – minore
- 3.4 Errore di mazzo – maggiore
- 3.5 Errore in Limited
- 3.6 Errore di comunicazione
- 3.7 Carte marcate
- 3.8 Aiuto esterno

4. CONDOTTA ANTISPORTIVA

- 4.1 Antisportivo – minore
- 4.2 Antisportivo – maggiore
- 4.3 Antisportivo – grave
- 4.4 Barare
- 4.5 Risultato improprio dell'incontro

Ravensburger e il Team di Gioco Organizzato di *Disney Lorcana* TCG lavorano per fornire un ambiente accogliente, aperto, solidale e sicuro a tutti i partecipanti agli eventi. Parte di questo lavoro include la definizione di linee guida e standard per le azioni correttive che gli ufficiali di gara potrebbero intraprendere durante un Torneo di *Disney Lorcana* TCG; queste regole hanno lo scopo di fornire una panoramica di tali standard.

Tutti i partecipanti al torneo accettano di aderire alle regole delineate in questo documento. In caso di mancato rispetto di queste regole, potranno essere prese misure correttive.

Altri documenti applicabili a cui tutti i partecipanti devono attenersi sono:

- Codice della Comunità di *Disney Lorcana* TCG
- Regole da torneo di *Disney Lorcana* TCG

SEZIONE 1: INTRODUZIONE

1.1 Definizione delle azioni correttive

Richiamo: È il livello più elementare di azione correttiva. Il giocatore viene avvertito che deve giocare con maggiore attenzione per evitare di commettere questo errore in futuro. Non viene monitorato o registrato.

Ammonizione: Il giocatore riceve un avvertimento verbale che lo informa di aver commesso un errore e che dovrà fare più attenzione in futuro. L'avvertimento viene registrato e monitorato e può essere incrementato se vengono commessi altri errori nello stesso torneo.

Partita Persa: il giocatore perde immediatamente la partita in corso. Se questa azione correttiva viene applicata tra una partita e l'altra, il giocatore perde la partita successiva. Se entrambi i giocatori ricevono una partita persa per la stessa partita, le azioni correttive vengono registrate ma la partita viene giocata normalmente. Queste azioni correttive sono note come "compensazioni".

Perdita dell'Incontro: il giocatore perde immediatamente l'incontro in corso. Se questa azione correttiva viene applicata tra un turno e l'altro, il giocatore perde la partita successiva che avrebbe dovuto giocare. Se entrambi i giocatori ricevono una sconfitta per la stessa partita, le azioni correttive non si compensano. Entrambi i giocatori ricevono una sconfitta per la partita.

Squalifica: Il giocatore perde immediatamente la partita in corso (se presente) e viene escluso dal torneo.

Gli arbitri devono prestare attenzione quando impartiscono azioni correttive ai giocatori. Devono spiegare il motivo dell'azione correttiva e perché la particolare infrazione si applica in quella situazione. Se necessario, le azioni correttive possono essere applicate anche agli spettatori. Se lo spettatore era o è un giocatore del

torneo, l'azione correttiva può essere aggiunta su Melee. Altrimenti, in caso di problemi significativi, è possibile presentare un breve rapporto all'indirizzo lorcanaop@ravensburger.com. Includere le informazioni principali sull'evento, sui giocatori e sugli spettatori e una breve descrizione dell'incidente.

Le azioni correttive devono essere applicate in conformità con le presenti linee guida ogniqualvolta sia possibile. In circostanze significative ed eccezionali, il Primo Arbitro può decidere di discostarsi da queste Linee Guida. Quando ciò accade, il Primo Arbitro deve avere cura di spiegare le ragioni che stanno alla base della deviazione, sottolineando che questa decisione è un'eccezione e non deve essere prevista per i tornei futuri.

1.2 Rewind

Diversi rimedi alle infrazioni includono l'istruzione di "rewind". Quando si fa un rewind, ogni azione deve essere accuratamente invertita una alla volta, in modo da riportare il gioco al punto in cui si è verificato l'errore. Gli arbitri devono partire dall'azione più recente e procedere a ritroso, riportando il gioco a uno stato precedente. Se il rewind avviene attraverso un'estrazione di carte, una carta a caso deve essere rimandata nel mazzo se l'identità della carta estratta non era nota a entrambi i giocatori.

Non tutti gli errori dovrebbero comportare un rewind. Se tornando indietro si rischia di prendere decisioni significativamente diverse (a causa dell'introduzione di nuovi elementi casuali), questo è un forte indizio del fatto che la procedura non dovrebbe essere eseguita. In generale, fare un rewind di più di due turni dovrebbe essere fortemente sconsigliato, a meno che ogni azione intrapresa non sia molto semplice. Poiché la determinazione della giustificazione di un rewind è così delicata, solo il Primo Arbitro può autorizzarne uno.

1.3 Carte non visibili

Disney Lorcana TCG Disney Lorcana presenta una sfida unica per quanto riguarda l'esistenza di carte non visibili. Il calamaio di ogni giocatore è un insieme di carte a faccia in giù che dovrebbe essere per lo più noto a entrambi i giocatori, ma che può essere facilmente confuso se un giocatore posa un altro set di carte coperte (come la propria mano) sul tavolo lì vicino. I giocatori sono tenuti a trattare questa situazione con attenzione, ma ciò non impedirà il verificarsi di errori.

Ogni qualvolta si gestisce una situazione che coinvolge un set nascosto come un calamaio, gli arbitri devono indagare per determinare quante più informazioni possibili sul set nascosto al fine di giungere alla migliore risoluzione. I giocatori sono tenuti ad annunciare e rivelare ogni carta che aggiungono al loro calamaio usando l'azione una volta per turno; quindi, la maggior parte (se non la totalità) del calamaio di un giocatore dovrebbe essere un'informazione nota, ad esempio.

SEZIONE 2: ERRORI DI REGOLAMENTO

Se un giocatore riceve una terza Ammonizione nell'ambito di una singola categoria di errore di regolamento in un torneo, la terza Ammonizione deve essere trasformata in una Partita Persa.

Ad esempio, se un giocatore ha ricevuto due Ammonizioni per errore di conteggio carte, la terza Ammonizione per errore di conteggio carte va trasformata in una Partita Persa. Al contrario, se un giocatore ha ricevuto due Ammonizioni per errore di conteggio carte e poi riceve un'Ammonizione per errore di calamaio, la terza Ammonizione non va trasformata in una Partita Persa.

2.1 Errore di informazione nascosta

Definizione: Un giocatore vede una carta che non avrebbe dovuto vedere, come una carta del proprio calamaio.

Azione correttiva: Occasionale – Ammonizione / Competitivo – Ammonizione

Rimedio: Se la carta vista è stata aggiunta al calamaio tramite la normale azione una volta per turno, rivelarla all'avversario, quindi rimetterla nel calamaio. Se la carta è stata aggiunta in altro modo, rivelatela all'avversario, quindi rimescolatela nel mazzo del giocatore e sostituirla con una carta a caso da quel mazzo. In entrambi i casi, è bene ribadire che guardare le carte nel calamaio è contro le regole. Ulteriori violazioni devono essere gestite come antisportive - imbroglio.

Se la carta vista non era in un calamaio, rimescolarla nella porzione casuale del mazzo del suo proprietario.

2.2 Errore di conteggio carte

Definizione: Un giocatore ha un numero errato di carte in mano o nel calamaio.

Azione correttiva: Occasionale – Ammonizione / Competitivo – Ammonizione

Rimedio: se un giocatore ha troppe poche carte in mano, chiedergli di pescare carte pari alla differenza. Se il giocatore ha troppe carte, si deve indagare per individuare quali carte appartengono sicuramente alla sua mano. Una volta fatto questo, togliere carte a caso da quelle rimaste finché la mano non raggiunge le dimensioni corrette. Mescolare le carte rimosse nella parte casuale del mazzo del giocatore.

Se il calamaio di un giocatore contiene troppe poche carte, indagare per identificare la carta mancante, se possibile. Se l'identità della carta è sconosciuta, si aggiunge una carta a caso dal mazzo del giocatore a faccia in giù. I giocatori non possono conoscere l'identità della carta.

Se il calamaio di un giocatore contiene troppe carte, si deve indagare per individuare quali carte appartengono sicuramente al calamaio. Una volta fatto questo, rimuovere le carte a caso dalle carte del calamaio rimanenti finché il calamaio non contiene il numero corretto di carte. Mescolare le carte rimosse nella parte casuale del mazzo del giocatore.

2.3 Errore di regolamento generico

Definizione: Un giocatore commette una violazione delle regole di gioco che non rientra tra gli errori di calamaio o gli errori di conteggio carte. Un giocatore che si perde un effetto che usa la parola "può" non ha commesso questa infrazione.

Azione correttiva: Occasionale - Richiamo / Competitivo - Ammonizione

Rimedio: Fare il rewind della partita fino al punto in cui è stato commesso l'errore o lasciare la partita così com'è. Se si sceglie di fare il rewind, questo deve essere fatto con l'approvazione del Primo Arbitro. Se si lascia la partita così com'è, assicurarsi di gestire tutte le cose che sono attualmente illegali (come un personaggio con danni pari o superiori alla sua Volontà che non è stato bandito) prima di dare ai giocatori l'ordine di continuare a giocare.

SEZIONE 3: ERRORI DI TORNEO

Se un giocatore riceve una seconda Ammonizione all'interno di una singola categoria di errore di torneo durante un torneo, la seconda Ammonizione deve essere trasformata in una Partita Persa.

3.1 Ritardo

Definizione: Un giocatore arriva fino a 10 minuti in ritardo alla sua partita o consegna la lista dei mazzi dopo la scadenza.

Azione correttiva:

Se il giocatore è in ritardo di:	0-2 minuti	2-10 minuti	Più di 10 minuti
Occasionale	Richiamo	Ammonizione	Perdita dell'Incontro + esclusione
Competitivo	Ammonizione	Partita Persa	Perdita dell'Incontro + esclusione

Rimedio: concedere alla partita interessata una proroga pari al tempo di ritardo del giocatore.

Se un giocatore arriva con più di 10 minuti di ritardo alla sua partita, deve ricevere una Perdita dell'Incontro e deve essere espulso dal torneo. Se il giocatore si presenta prima della fine del turno, può essere iscritto nuovamente a discrezione del Primo Arbitro.

3.2 Gioco lento

Definizione: Un giocatore impiega un tempo eccessivamente lungo per prendere una decisione di gioco. Se l'arbitro ritiene che il giocatore stia giocando troppo lentamente, il giocatore deve essere sollecitato a fare una mossa e un ulteriore ritardo deve comportare un'azione correttiva.

Azione correttiva: Occasionale - Richiamo/ Competitivo - Ammonizione

Rimedio: se la partita è ancora in corso quando viene chiamato il tempo nel turno, la partita dovrebbe essere sottoposta a due turni supplementari per le procedure di fine partita.

3.3 Errore di mazzo – minore

Definizione: Un giocatore possiede un mazzo che è illegale in misura minima. Gli esempi includono il giocare con un mazzo Limited da 39 carte o con più di quattro copie di una singola carta in un mazzo Constructed e accorgersene da soli. Questo copre anche le situazioni in cui un mazzo è illegale ma la lista dei mazzi corrispondente è legale.

Azione correttiva: Occasionale - Ammonizione / Competitivo - Ammonizione

Rimedio: Per un mazzo Limited con meno di 40 carte, aggiungere casualmente carte dal pool di carte rimanenti del giocatore fino a raggiungere il mazzo minimo. Per un mazzo Constructed che infrange il limite di 4 carte, rimuovere le carte in eccesso finché l'errore non viene corretto. Se questo fa sì che il mazzo non sia più di 60 carte, l'azione correttiva diventa un errore di mazzo - maggiore. Se un mazzo è illegale ma ha una lista legale, modificare il mazzo in modo che corrisponda alla lista.

3.4 Errore di mazzo – maggiore

Definizione: Un giocatore ha un mazzo illegale in misura rilevante. Ad esempio, gioca un mazzo Constructed con 59 carte o in cui sono rappresentati più di due colori d'inchiostro.

Azione correttiva: Occasionale - Partita Persa / Competitivo - Partita Persa

Rimedio: Se la lista del mazzo e il mazzo contengono entrambi un numero insufficiente di carte, il giocatore deve procurarsi e aggiungere carte fino a soddisfare il minimo del mazzo. Se il mazzo contiene troppi tipi di inchiostro, gli inchiostri con meno carte devono essere rimossi e sostituiti con carte dei due tipi di inchiostro più rappresentati. In caso di parità, si determina a caso quale inchiostro deve essere rimosso.

3.5 Errore in Limited

Definizione: Un giocatore commette un errore durante il draft, ad esempio guardando carte già draftate a livello Competitivo.

Azione correttiva: Occasionale – Richiamo / Competitivo - Ammonizione

3.6 Errori di comunicazione

Definizione: Un giocatore rappresenta in modo errato un'informazione in una partita e l'avversario prende una decisione di gioco basata sull'informazione errata.

Azione correttiva: Occasionale - Richiamo / Competitivo - Ammonizione

Rimedio: Con l'approvazione del Primo Arbitro, è possibile fare un rewind della partita fino al punto in cui è stata presa la decisione sulla base delle informazioni errate.

3.7 Carte marcate

Definizione: Un giocatore ha carte o bustine per carte che possono essere visivamente riconosciute dal resto del suo mazzo.

Azione correttiva: Occasionale – Ammonizione / Competitivo – Ammonizione

Rimedio: il giocatore deve sostituire le bustine o le carte con versioni non marcate al più presto.

Aggiornamento: se il Primo Arbitro stabilisce che le carte marcate sono identificabili abbastanza facilmente da poter essere abusate in modo significativo, il giocatore deve sostituire immediatamente le bustine o le carte. Se il torneo è competitivo, l'azione correttiva deve essere trasformata in una Partita Persa.

3.8 Aiuto esterno

Definizione: Un giocatore o uno spettatore dà o riceve informazioni nascoste o consigli di gioco mentre sta giocando un incontro, oppure un giocatore consulta appunti presi al di fuori della partita in corso.

Azione correttiva: Occasionale – Partita Persa / Competitiva – Partita Persa

Rimedio: se la persona che commette l'infrazione è uno spettatore, deve essere invitato ad allontanarsi dall'incontro.

SEZIONE 4: CONDOTTA ANTISPORTIVA

Se un giocatore riceve una seconda Ammonizione nell'ambito di una singola categoria di Condotta Antisportiva in un torneo, la seconda Ammonizione deve essere trasformata in una Partita Persa.

4.1 Antisportivo – minore

Definizione: Un giocatore compie un'azione che causa un lieve disagio o malessere agli altri.

Azione correttiva: Occasionale – Ammonizione / Agonistico – Ammonizione

Rimedio: La maggior parte delle infrazioni antisportive minori sono involontarie; quindi, il giocatore deve essere informato del motivo per cui il suo comportamento ha causato disagio o fastidio e deve porre rimedio alla situazione, se possibile.

4.2 Antisportivo – maggiore

Definizione: Un giocatore compie un'azione che potrebbe ragionevolmente causare un forte disagio o alienazione, in particolare per quanto riguarda la discriminazione basata su una classe protetta (razza, sesso, etnia, ecc.).

Azione correttiva: Occasionale – Perdita dell'incontro / Competitivo – Perdita dell'incontro

Rimedio: i giocatori devono essere separati immediatamente e il giocatore che ha commesso l'infrazione deve essere istruito sul perché il suo comportamento sia inaccettabile. Se il giocatore è impenitente e si rifiuta di riconoscere che la sua condotta è inaccettabile, il Primo Arbitro è fortemente incoraggiato ad aumentare questa azione correttiva ad Antisportivo – grave.

4.3 Antisportivo – grave

Definizione: Un giocatore compie un'azione che disturba in modo significativo il torneo e/o rischia di ferire un'altra persona.

Azione correttiva: Occasionale – Squalifica / Competitivo – Squalifica

Rimedio: il giocatore deve essere allontanato dalla sede del torneo con qualsiasi mezzo sicuro disponibile. L'organizzatore del torneo può decidere di coinvolgere le autorità locali se lo ritiene necessario.

4.4 Barare

Definizione: Un giocatore infrange intenzionalmente una regola del gioco o del torneo per ottenere un vantaggio. Questa infrazione comprende anche la menzogna a un ufficiale di torneo o il giocare intenzionalmente lentamente per approfittare di un limite di tempo.

Azione correttiva: Casual – Squalifica / Competitivo – Squalifica

4.5 Risultato improprio dell'incontro

Definizione: Un giocatore offre un incentivo in cambio di una concessione o accetta tale offerta, oppure i giocatori determinano il risultato di una partita con un metodo esterno al gioco, come il lancio di una moneta o di un dado.

Azione correttiva: Occasionale – Perdita dell'incontro / Competitivo – Squalifica

Rimedio: il Primo Arbitro è responsabile di assicurarsi che i giocatori coinvolti siano istruiti sul motivo per cui questo comportamento è inaccettabile.

Siamo lieti di ricevere feedback e suggerimenti costruttivi su questo documento. Contattateci all'indirizzo LorcanaOP@ravensburger.com per fornirci i vostri.