



Disney Lorcana TCG-Turnier-Regeln

1. TURNIERDEFINITIONEN
 - 1.1 Turniertypen
 - 1.2 Stufen von Turnieren
 - 1.3 Rollen eines Turnieres
 - 1.4 Berechtigte Spieler* und Turnieroffizielle
2. DEFINITION DER TURNIER-ROLLEN
 - 2.1 Turnierveranstalter
 - 2.2 Haupt-Schiedsrichter
 - 2.3 Schiedsrichter
 - 2.4 Punktrichter
 - 2.5 Spieler
 - 2.6 Zuschauer
3. TURNIERSTRUKTUREN
 - 3.1 Struktur einer Turnier-Partie
 - 3.2 Ablauf einer Turnier-Partie
 - 3.3 Aufgeben einer Turnier-Partie
 - 3.4 Deckregistrierung
 - 3.5 Deckkontrollen
 - 3.6 Ausstieg aus einem Turnier
4. INFORMATION UND KOMMUNIKATION
 - 4.1 Schriftliche Notizen
 - 4.2 Elektronische Geräte
 - 4.3 Spielinterne Informationen
 - 4.4 Tintenvorrat
5. TURNIER-FORMAT-CONSTRUCTED**
 - 5.1 Constructed
6. TURNIER-FORMAT-LIMITED
 - 6.1 Limited
 - 6.2 Sealed
 - 6.3 Preconstructed
 - 6.4 Draft
7. ZEITLICHE BEGRENZUNGEN
 - 7.1 Zeitlimits für allgemeine Turniere
 - 7.2 Zeitlimits für Limited Turnier

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

**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 Korrekturrichtlinien

ABSCHNITT 1: TURNIERDEFINITIONEN

1.1 Turniertypen

Disney Lorcana TCG-Turniere werden in zwei Typen unterteilt:

Limited-Turniere werden mit ungeöffneten *Disney Lorcana* TCG-Produkten gespielt, die vom Turnierveranstalter zur Verfügung gestellt werden. Die Spieler müssen keine eigenen *Disney Lorcana* TCG-Karten mitbringen, um an einem Limited-Turnier teilnehmen zu können. Limited-Format umfasst Preconstructed, Sealed und Draft.

Constructed-Turniere werden mit Decks gespielt, die die Spieler vor Beginn des Turniers eigenständig zusammengestellt haben. Jeder Spieler ist dafür verantwortlich, ein Deck mitzubringen, das für das gespielte Constructed-Format, zulässig ist.

1.2 Stufen von Turnieren

Disney Lorcana TCG-Turniere sind in zwei Stufen unterteilt.

Casual-Turniere werden mit gelockerten Regeln und keinen bis wenigen Preisen gespielt. Diese Turniere stellen das Spielerlebnis in den Vordergrund; die Turnierverantwortlichen sind dafür zuständig, dass diese Turniere, vor allem für Spieler mit geringerer Erfahrung, ansprechend sind.

Competitive-Turniere werden strikt nach den offiziellen Regeln und des Öfteren in Verbindung mit höheren Preisen gespielt. Diese Turniere sind für anspruchsvollere Partien ausgelegt und erfordern, von den Spielern, höhere Kenntnisse.

1.3 Rollen eines Turnieres

Bei Turnieren können mehrere Rollen vertreten sein:

- Turnierveranstalter
- Haupt-Schiedsrichter
- Schiedsrichter
- Punktrichter
- Spieler
- Zuschauer



Alle oben genannten Rollen mit Ausnahme von Spielern und Zuschauern gelten als Turnieroffizielle. Für die Zwecke dieses Dokuments bezieht sich der Begriff „Schiedsrichter“ sowohl auf die „Haupt-Schiedsrichter“ als auch auf die „Schiedsrichter“, welche in diesem Turnier agieren.

1.4 Berechtigte Spieler und Turnieroffizielle

Jeder ist berechtigt, an jedem *Disney Lorcana* TCG-Turnier teilzunehmen, mit folgenden Ausnahmen:

- Alle, die derzeit vom Spielen in *Disney Lorcana* TCG-Turnieren ausgeschlossen sind.
- Jeder Turnieroffizielle für dieses Turnier.

Jeder ist berechtigt, als Turnieroffizieller für ein *Disney Lorcana* TCG-Turnier zu fungieren, mit folgenden Ausnahmen:

- Alle, die derzeit vom Spielen in *Disney Lorcana* TCG-Events ausgeschlossen sind.
- Jeder, der an diesem Turnier teilgenommen hat, auch wenn er bereits ausgeschieden ist.

ABSCHNITT 2: DEFINITION DER TURNIER-ROLLEN

1.1 Turnierveranstalter

Der Turnierveranstalter eines *Disney Lorcana* TCG-Turniers ist für eine Reihe von Aufgaben verantwortlich, darunter:

- Einholung der Erlaubnis von Ravensburger zur Durchführung des Turniers (die Planung eines Turniers auf der Melee-Plattform unter Einhaltung aller relevanten Richtlinien gilt als Erlaubnis).
- Bereitstellung eines geeigneten Austragungsortes für die Durchführung des Turniers
- Gewährleistung einer ausreichenden Teilnehmerzahl, durch Werbemaßnahmen
- Spieler, zur geeigneten Vorbereitung, über den geplanten Turnierablauf*** zu informieren
- Verfügbarkeit von ausreichend Personal für das Turnier gewährleisten (z. B. Schiedsrichter und Punktrichter)
- Meldung der Turnierergebnisse an Ravensburger

*** Hiermit sind Turniertyp und Turnierformat gemeint

1.2 Haupt-Schiedsrichter

Bei jedem *Disney Lorcana* TCG-Turnier muss ein Turnieroffizieller als Haupt-Schiedsrichter für die Veranstaltung benannt werden. Diese Person muss während der gesamten Dauer des Turniers physisch anwesend sein. Bei Casual-Turnieren kann der Turnierveranstalter als Haupt-Schiedsrichter fungieren. Bei Competitive-Turnieren muss es sich um zwei verschiedene Personen handeln.

Der Haupt-Schiedsrichter ist die letzte Instanz für alle Regel- oder Turnierstreitigkeiten bei einem



Disney Lorcana TCG-Turnier. Es liegt in seiner Verantwortung, die Regeln in diesem Dokument, die *Disney Lorcana* TCG Spielregeln und die *Disney Lorcana* TCG Spielkorrekturrichtlinien durchzusetzen. Alle Turnierteilnehmer müssen sich an die Entscheidungen des Haupt-Schiedsrichters halten.

Bei kleineren Turnieren wird kein weiterer Schiedsrichter neben dem Haupt-Schiedsrichter benötigt. Bei größeren Turnieren wird vom Haupt-Schiedsrichter erwartet, dass dieser Aufgaben nach Bedarf an andere Schiedsrichter überträgt, um einen reibungslosen Ablauf des Turniers und die rechtzeitige Beantwortung von Fragen der Spieler zu ermöglichen.

Ist ein Spieler mit der Entscheidung eines Schiedsrichters unzufrieden, kann er beim Haupt-Schiedsrichter Einspruch erheben. Die Entscheidung des Haupt-Schiedsrichters ist endgültig und bindend.

Wenn Spieler disqualifiziert oder anderweitig von einem Turnier ausgeschlossen werden müssen, muss der Haupt-Schiedsrichter einen Bericht über den Vorfall verfassen und diesen an Ravensburger übermitteln.

1.3 Schiedsrichter

Schiedsrichter haben die Aufgabe, Spieler bei Regelfragen zu unterstützen und Fehler während des Spiels zu beheben. Von ihnen wird erwartet, dass sie unparteiisch sind und den Spielern nicht bei Spielstrategischen Fragen helfen. Schiedsrichter sollten Spielfehler nicht proaktiv verhindern, sondern eine Partie nur dann unterbrechen, wenn eine illegale Aktion bereits ausgeführt wurde, oder eine Situation deeskaliert werden muss. Schiedsrichter sollten sich selbst an einen hohen Standard sportlichen Verhaltens halten und dies den Spielern und Zuschauern vorleben.

2.4 Punktrichter

Der Punktrichter ist für die Aufzeichnung aller Turnierergebnisse und die Erstellung aller Turnierpaarungen verantwortlich. Bei kleineren Turnieren kann diese Aufgabe auch vom Turnierveranstalter oder einem Schiedsrichter übernommen werden. Diese Person sollte mit der Melee-Software (www.melee.gg) vertraut sein, damit alle Probleme oder Fehler rechtzeitig und mit minimaler Unterbrechung des Turniers korrigiert werden können. Wenn bei einem Turnier unerwartete Probleme bei der Punktevergabe auftreten, ist der Haupt-Schiedsrichter die letzte Instanz, die über die geeigneten Maßnahmen entscheidet.

1.5 Spieler

Spieler in *Disney Lorcana* TCG-Turnieren haben mehrere Aufgaben:

- Stets respektvoller und höflicher Umgang mit Turnieroffiziellen, anderen Spielern und Zuschauern.
- Dauerhaftes Unterlassen von unsportlichem Verhalten.
- Pünktliches Erscheinen zum Turnier und zu allen Partien.
- Mitführen aller erforderlichen Turniermaterialien, einschließlich eines geeigneten Decks für Constructed-Turniere. Dazu können auch Würfel, eine Spielmatte, Stift und Papier, sowie unmarkierte Kartenhüllen gehören.
- Die Einreichung einer Deckliste, über Melee oder auf Papier, bei Competitive Constructed-Turnieren ist erforderlich.



- Überprüfung, ob die Ergebnisse der Partie zeitnah und korrekt gemeldet werden.
- Kommunikation mit dem Gegner erfolgt nach bestem Wissen und Gewissen.
- Probleme unverzüglich, nach Bekanntwerden dem Schiedsrichter melden.
- Die Einhaltung der Regeln dieses Dokuments, das *Disney Lorcana* TCG Umfassende Regelwerk, der *Disney Lorcana* TCG Strafrichtlinien und aller von Schiedsrichtern getroffenen Entscheidungen.

Jegliche Unterstützung durch einen Schiedsrichter entbindet nicht von diesen Verantwortungen.

1.6 Zuschauer

Von Zuschauern wird erwartet, dass sie den Verlauf von *Disney Lorcana* TCG-Turnieren nicht durch ihre Anwesenheit stören. Jede Person, die bei einem *Disney Lorcana* TCG-Turnier physisch anwesend ist und keine zugewiesene Rolle im Turnier einnimmt, gilt als Zuschauer.

Von den Zuschauern wird erwartet, dass sie sich während der Partien ruhig und unauffällig verhalten, mit einer Ausnahme. Wenn ein Zuschauer einen Regelverstoß beobachtet, sollte er die Spieler bitten, ihre Runde zu pausieren, während dieser einen Schiedsrichter informiert. Der Zuschauer sollte den Spielern keine Einzelheiten des Verstoßes mitteilen, sondern die Informationen an den Schiedsrichter weitergeben, damit dieser die Situation richtig aufklären kann.

Spieler können jederzeit verlangen, dass ein Zuschauer ihre Partie nicht beobachtet. Dies sollte allerdings in Anwesenheit eines Schiedsrichters erfolgen. Die Turnieroffiziellen können den Zuschauern jederzeit die Möglichkeit einräumen eine Partie zu observieren.

ABSCHNITT 3: TURNIERSTRUKTUREN

1.1 Struktur einer Turnier-Partie

Das *Disney Lorcana* TCG wird in einem Best-of-Three-Format gespielt. In der Praxis bedeutet das, dass die Spieler so lange spielen, bis ein Spieler zwei Runden der Partie gewonnen hat. Runden die in einem Unentschieden enden werden nicht als Sieg gewertet. Wird die Partie beendet, bevor ein Spieler zwei Runden gewonnen hat, so gewinnt der Spieler, der die meisten Runden für sich entscheiden konnte. Haben beide Spieler zu diesem Zeitpunkt die gleiche Anzahl von Siegen, ist die Partie als Unentschieden zu werten.

Vor Beginn der Partie müssen die Spieler nach dem Zufallsprinzip herausfinden, welcher Spieler entscheiden darf, wer die erste Runde beginnt. Dabei kann jede gemeinsam vereinbarte Methode verwendet werden, z. B. Würfeln oder das Werfen einer Münze. Der Spieler, der die Entscheidung treffen darf, wählt, ob er oder der Gegner die Partie startet.

Der Verlierer, der vorherigen Runde entscheidet, wer den ersten Zug der folgenden Runde durchführen darf. Wenn die letzte Runde unentschieden ausging, wählt der Spieler, der in der letzten Runde den Startspieler ausgewählt hat, auch den Startspieler der folgenden Runde.

Die Entscheidung, als Erster oder Zweiter zu spielen, muss getroffen werden, bevor der Spieler seine Starthand für diese Runde sieht. Tut der Spieler dies nicht, wird davon ausgegangen, dass dieser anfängt.



1.2 Ablauf einer Turnier-Partie

Zu Beginn einer Partie wird, wie in Abschnitt

3.1 beschrieben, entschieden wer die Runde startet. Jeder Spieler mischt sein Deck und bietet seinem Gegner die Möglichkeit, dies noch einmal zusätzlich zu mischen und/oder abzuheben. Dann zieht jeder Spieler seine Starthand von sieben Karten auf.

In jeder Runde der Partie hat jeder Spieler die Möglichkeit, seine Starthand anzupassen. Zunächst wählt der erste Spieler aus, welche Karten aus seiner Hand er anpassen möchte, und legt diese Karten in beliebiger Reihenfolge unter sein Deck. Dann wählt der zweite Spieler, welche Karten er aus seiner Hand anpassen möchte, und legt diese Karten ebenfalls in beliebiger Reihenfolge unter sein Deck. Anschließend ziehen beide Spieler so lange Karten auf, bis beide wieder sieben Karten auf der Hand haben.

Zum Schluss mischt jeder Spieler, der auf diese Weise Karten unter sein Deck gelegt hat, sein Deck neu und bietet seinem Gegner erneut die Möglichkeit, dies noch einmal zusätzlich zu mischen und/oder abzuheben.

Sobald dieser Vorgang abgeschlossen ist, beginnt der erste Spieler seinen ersten Zug. Er zieht in diesem Zug keine Karte.

Ist die Zeit in einer Runde abgelaufen, sollten keine neuen Runden mehr beginnen. Für alle noch laufenden Runden wird sofort das Verfahren für das Ende der Runde wie folgt durchgeführt:

- Der aktive Spieler sollte seinen Zug beenden.
- Nach dieser Runde sind insgesamt nur noch fünf Züge in dieser Runde zu spielen.
- Jeder Zug, der nach dem Zeitausruf, gemacht wird, zählt für die Gesamtzahl der fünf Züge, unabhängig davon, wer aktiv ist. Normalerweise bedeutet dies, dass der Spieler, der zum Zeitpunkt des Zeitausrufes aktiv war, zwei weitere Züge erhält und der nicht aktive Spieler drei Züge.
- Wenn das Spiel während einer dieser Runden endet, wird die Partie normal gemeldet.
- Wenn am Ende der fünften Runde keiner der beiden Spieler das Spiel gewonnen hat und ein Spieler mehr Runden als der andere gewonnen hat, gewinnt dieser Spieler die Partie. (Die aktuelle Runde zählt nicht für das Ergebnis der Partie.)
- Schweizer Runden: Wenn am Ende der fünften Runde keiner der Spieler das Spiel gewonnen hat und beide Spieler die gleiche Anzahl von Runden gewonnen haben, gilt die Partie als unentschieden. (Die aktuelle Runde zählt nicht für das Ergebnis der Partie).
- Einzelausscheidungsrounden: Wenn am Ende der fünften Runde keiner der Spieler das Spiel gewonnen hat, beide Spieler die gleiche Anzahl an Runden gewonnen haben und die gleiche Legendenanzahl besitzen, wird die Partie fortgesetzt, bis ein Spieler mehr Legenden als der andere gesammelt hat. Sobald dies der Fall ist, gewinnt der Spieler mit der höchsten Legendenanzahl sofort das Spiel.

1.3 Aufgeben

Ein Spieler kann jederzeit eine laufende Runde aufgeben. Dieser Spieler verliert sofort die Runde und die Partie wird gegebenenfalls mit der nächsten Runde fortgesetzt.

Ein Spieler, der sich weigert, eine Runde zu spielen, hat die Runde aufgegeben.

Spieler dürfen ihre Gegner nicht auffordern, ein Spiel aufzugeben. Die Spieler dürfen keine Art von



Bestechungen anbieten oder annehmen als Anreiz dafür, ein Spiel aufzugeben.

1.4 Deckregistrierung

Spieler, die an Competitive-Turnieren *des Disney Lorcana* TCG teilnehmen, müssen ihre Decks in Form von einer Deckliste anmelden.

Bei einem Constructed-Turnier müssen die Spieler ihre Deckliste entweder über www.Melee.gg oder geschrieben auf Papier gemäß den Anweisungen des Turnierveranstalters oder des Hauptschiedsrichters einreichen. Der Turnierveranstalter gibt den Abgabetermin für die Decklisten bekannt. Wird keine solche Frist bekannt gegeben, müssen die Decklisten vor Beginn der ersten Partie eingereicht werden.

Bei einem Limited-Turnier füllen die Spieler parallel zur Deckerstellung eine Deckliste aus. Diese Decklisten werden einem Turnieroffiziellen bis zum Ende der Deckerstellung, von den Spielern, zur Verfügung gestellt.

Spieler können zwischen den Partien Einsicht in ihre Deckliste erhalten. Diesen Anfragen wird stattgegeben, wenn umsetzbar.

Decklisten gelten als ultimativer Beweis dafür, welche Karten der Spieler zu spielen beabsichtigt. Die Spieler müssen darauf achten, vollständige Kartennamen zu verwenden, da viele Charakterkarten ähnliche Namen haben.

1.5 Deckkontrollen

Schiedsrichter bei Competitive-Turnieren führen Deckkontrollen sofern möglich durch. Die Deckkontrollen sollten nach dem Mischen der Karten, aber vor der Aufnahme der Eröffnungshände durchgeführt werden. Deckkontrollen sollen sicherstellen, dass die Spieler die richtigen Decks spielen, passend zu ihren jeweiligen Decklisten.

1.6 Ausstieg aus einem Turnier

Ein Spieler kann zu jeder Zeit aus dem Turnier aussteigen. Spieler sind dafür verantwortlich, sich entweder selbst über Melee.gg abzumelden oder einen Schiedsrichter oder Punktrichter über den Ausstieg zu informieren. Wenn der Spieler zum Zeitpunkt des Ausscheidens für eine Partie eingeteilt ist, wird davon ausgegangen, dass der Spieler alle Runden in dieser Partie aufgegeben hat. Spieler, die nicht zu ihrer Partie erscheinen, werden aus dem Turnier ausgeschlossen, es sei denn, sie informieren den Punktrichter vor Ende der Partie.

Wenn ein Spieler während eines Limited-Turniers aussteigt, behält er alle Karten, die er auf dem Turnier erhalten hat.

Dies beinhaltet auch komplett- und teilweise geöffnete Booster Packs.

ABSCHNITT 4: INFORMATION UND KOMMUNIKATION

1.1 Schriftliche Notizen

Die Spieler sind angehalten, ihre Legenden schriftlich festzuhalten. Weitere schriftliche Notizen sind nicht gestattet. Das Nachschlagen in fremden Notizen während einer Partie gilt als fremde Hilfe und gilt ebenfalls als Regelverstoß.



Die Spieler dürfen sich während des Draft keine Notizen machen.

1.2 Elektronische Geräte

Bei Casual-Turnieren können die Spieler die *Disney Lorcana* TCG Companion-App nutzen, um Legenden zu verfolgen und auf den Kartenkatalog verweisen, sofern die Verweise rechtzeitig erfolgt sind.

Bei Competitive-Turnieren sind elektronische Geräte mit Langzeitdatenspeicherung und/oder Internetzugang nicht erlaubt.

1.3 Spielinterne Informationen

Während der Partien wird von den Spielern erwartet, dass sie offen mit ihren Gegnern kommunizieren.

Wenn der Spieler eine Karte, durch die normale Aktion „Einmal pro Zug“, zu seinem Tintenvorrat hinzufügt, muss er sicherstellen, dass sein Gegner genau weiß, welche Karte er hinzufügt, indem er den vollständigen Namen der Karte ansagt. Der Gegner muss die Möglichkeit haben, zu überprüfen, ob die Karte das Tintenvorrat-Symbol trägt.

Der aktuelle Status jeder Karte im Spiel (erschöpft oder bereit, beschädigt, ob die Tinte der Karte trocken ist usw.) muss vom Besitzer der Karte vollständig und korrekt mitgeteilt werden, sobald ein anderer Spieler darum bittet.

Wenn ein Spieler mehrere Aktionen gleichzeitig ausführen muss, muss er die Reihenfolge der Ausführung bekannt geben, bevor er mit der ersten Aktion beginnt. Die Reihenfolge kann nicht mehr geändert werden, sobald dieser die erste Aktion ausführt.

Erschöpfte Karten sollten um neunzig Grad im Uhrzeigersinn gedreht werden, um ihren Status anzuzeigen. Bereite Karten sollten aufrecht sein. Ein Spieler kann seine Karten auch gegen den Uhrzeigersinn erschöpfen, wenn er möchte, aber er sollte alle seine erschöpften Karten gleich ausrichten.

Das Legendensammeln muss immer angekündigt und angezeigt werden. Dadurch wird sichergestellt, dass beide Spieler den aktuellen Stand der Legenden vollständig verstehen und dass etwaige Unstimmigkeiten so schnell wie möglich festgestellt und behoben werden können. Nötigenfalls wird ein Schiedsrichter hinzugezogen.

Von den Spielern wird erwartet, dass sie, wann immer möglich, einen klaren Spielstand aufzeigen. Dazu gehört auch, auf obligatorische Effekte hinzuweisen, wann immer sie auftreten, selbst wenn sie von einer gegnerischen Karte stammen. Im Sinne dieser Regel ist ein „obligatorischer Effekt“ ein Effekt, der nicht das Wort „kann“ in seinem Text enthält. Die nicht erfolgte Erinnerung an einen „kann“-Effekt ist kein Verstoß gegen die Regeln, aber die Spieler sind angehalten, ihre Gegner an diese Effekte zu erinnern, um ein möglichst positives Spielerlebnis für alle Beteiligten zu schaffen.

1.4 Tintenvorrat

Die Spieler sind verpflichtet, ihre Karten im Tintenvorrat getrennt von allen anderen verdeckten Karten auf dem Tisch aufzubewahren. Sollte es jemals Unklarheiten darüber geben, welche Karten sich im Tintenvorrat eines Spielers befinden, sollten die Spieler sofort einen Schiedsrichter rufen, damit der Fehler behoben werden kann. Außerdem müssen alle bereiten Karten im Tintenvorrat eines Spielers in dieselbe Richtung zeigen. Dasselbe gilt auch für die erschöpften Karten.



ABSCHNITT 5: TURNIER-CONSTRUCTED-FORMATE

1.1 Übersicht Constructed

„Constructed“ beschreibt jedes Turnier, bei dem die Spieler ihre Decks im Voraus zusammenstellen müssen. Derzeit gibt es nur ein Constructed-Format, Core, aber in zukünftigen Updates können weitere hinzugefügt werden.

Constructed-Decks müssen mindestens 60 Karten beinhalten. Es gibt keine maximale Deckgröße, allerdings muss der Spieler in der Lage sein, sein Deck ohne große Zeitverzögerung oder Hilfe einer dritten Person, zu mischen.

Constructed-Decks dürfen aus maximal zwei verschiedenen Tintenfarben bestehen. Wenn ein Deck zum Beispiel Bernstein- und Amethystkarten enthält, darf es keine Smaragd-, Rubin-, Saphir- oder Stahlkarten enthalten.

Constructed-Decks dürfen nicht mehr als vier Exemplare einer einzigen Karte enthalten (exakte Kopie). Diese erkennt man an dem vollständigen Kartennamen. Charakterkarten mit unterschiedlichen Untertiteln werden für die Zwecke dieser Regel als unterschiedliche Karten betrachtet. Ein Deck darf zum Beispiel bis zu vier Exemplare von „Ariel - Auf menschlichen Beinen“ sowie bis zu vier Exemplare von „Ariel - Spektakuläre Sängerin“ enthalten.

ABSCHNITT 6: TURNIER-LIMITED-FORMATE

1.1 Limited

„Limited“ beschreibt jedes Turnier, bei dem die Spieler ungeöffnete *Disney Lorcana* TCG-Produkte erhalten und ihre Decks während des Turniers vor Ort zusammenstellen müssen. Es gibt drei Limited-Formate: Sealed, Preconstructed und Draft.

Limited-Decks in Sealed und Draft müssen mindestens 40 Karten enthalten. Es gibt keine maximale Deckgröße, außer dass Decks in ihrer Größe durch den Kartenpool, aus dem sie gebildet werden, begrenzt sind.

Bei Limited Decks ist die Anzahl der Tintenfarben nicht begrenzt.

Limited-Decks dürfen eine beliebige Anzahl von Exemplaren jeder einzelnen Karte enthalten. Wenn ein Spieler in einem Sealed-Turnier zum Beispiel sechs Exemplare von „Dschinni – Stets eindrucksvoll“ öffnet, darf er alle sechs in seinem Deck spielen.

6.2 Sealed

Bei einem Sealed-Turnier erhält jeder Spieler eine bestimmte Anzahl ungeöffneter Booster Packs, aus denen er sein Deck zusammenstellt.

Die empfohlene Booster Menge für Sealed-Turniere sind sechs Booster-Packs, von dem gespielten Set, pro Person.

1.2 Preconstructed

Im Preconstructed-Format erhalten die Spieler ein zufälliges Starterdeck. Die Spieler können eine beliebige Anzahl an Karten zwischen dem Preconstructed Deck und dem beiliegenden Booster Pack,



hinzufügen oder austauschen. Da das mitgelieferte Preconstructed Deck 60 Karten beinhaltet, muss das Deck, nach der Deckbauzeit, mindestens 60 Karten enthalten. Decks im Limited-Format können mehr als zwei Tintenfarben enthalten.

Preconstructed-Turniere sind reine Casual-Turniere.

1.3 Draft

Bei einem Draft-Turnier wählen die Spieler abwechselnd Karten aus ungeöffneten Boosterpacks aus, um ihren Kartenpool zu bilden.

Bei einem Draft-Turnier müssen die Spieler in Gruppen von möglichst acht Spielern und mit einer möglichst gleichmäßigen Verteilung der Spieler sitzen. Jeder Spieler erhält dieselbe Anzahl an Booster- Packs. Im ersten Durchgang öffnet jeder Spieler jeweils ein Booster Pack, wählt eine Karte aus, die er zu seinem Kartenpool hinzufügt und gibt dann die restlichen Karten an den linken Spieler weiter. Als nächstes nimmt jeder Spieler den Kartenstapel zu seiner Rechten an, wählt eine Karte aus und gibt die restlichen Karten wieder an den linken Spieler weiter. Diese Methode wird fortgesetzt, bis alle Karten der Stapel, aus dem ersten Booster Pack, gezogen wurden. Bei jedem Booster Pack kehrt sich die Weitergabe Richtung um: Der zweite Stapel wird nach rechts weitergegeben, der dritte Stapel wieder nach links und so weiter. Sobald alle Booster Packs gedraftet wurden, bilden die von den Spielern gewählten Karten den persönlichen Kartenpool für den Deckbau.

Die empfohlene Menge für Draft-Turniere ist vier Booster Packs des gespielten Sets pro Spieler.

In Casual-Turnieren können die Spieler gegen jeden anderen Spieler im Turnier antreten.

In Competitive-Turnieren müssen die Spieler gegen Spieler aus ihrer eigenen Gruppe antreten.

ABSCHNITT 7: ZEITLICHE BEGRENZUNGEN

1.1 Zeitlimits für allgemeine Turniere

Das Zeitlimit für eine Schweizer Runde beträgt 50 Minuten.

Es wird empfohlen, dass alle Partien in Einzelausscheidungsrunden ohne Zeitbegrenzung gespielt werden. Wenn eine Zeitbegrenzung aufgrund der Umstände erforderlich ist, sollte die Zeitbegrenzung mindestens 50 Minuten betragen und vor Beginn der Einzelausscheidungsrunde bekannt gegeben werden.

Sind in einer Runde alle Partien vor Ablauf des Zeitlimits beendet, kann der Haupt-Schiedsrichter entscheiden, die nächste Runde früher zu beginnen. Keinem Spieler sollte eine Verspätungsstrafe auferlegt werden, wenn er vor dem Ende der vorherigen Runde eintrifft.

1.2 Zeitlimits für Limited Turniere

Das Zeitlimit für den Bau von Sealed Decks beträgt 30 Minuten.

Das Zeitlimit für die Sealed Deck Pool-Registrierung beträgt 20



Minuten.

Das Zeitlimit für den Bau von Preconstructed Decks beträgt 10 Minuten.

Das Zeitlimit für den Bau von Draft-Decks (und die Registrierung) beträgt 25 Minuten.

Die Zeitvorgaben für die einzelne Draft-Kartenauswahl, sofern sie verwendet werden, sind wie folgt:

- 12 verbleibende Karten: 30 Sekunden
- 11 verbleibende Karten: 25 Sekunden
- 10 verbleibende Karten: 25 Sekunden
- 9 verbleibende Karten: 20 Sekunden
- 8 verbleibende Karten: 20 Sekunden
- 7 verbleibende Karten: 15 Sekunden
- 6 verbleibende Karten: 10 Sekunden
- 5 verbleibende Karten: 10 Sekunden
- 4 verbleibende Karten: 5 Sekunden
- 3 verbleibende Karten: 4 Sekunden
- 2 verbleibende Karten: 3 Sekunden

*Wir freuen uns über konstruktives Feedback und Vorschläge zu diesem Dokument.
Bitte wenden Sie sich an LorcanaOP@ravensburger.com, um uns Ihre Anregungen mitzuteilen.*