



# Règlement de tournoi *Disney Lorcana* TCG

Au 03/10/2023

**Préambule** : Le mot « Joueur » englobe tout autant les joueuses et les joueurs. Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé uniquement pour simplifier la lecture du règlement. Il en est de même pour les mots « Organisateur », « Administrateur », « Spectateur » et l'emploi du masculin en général.

## Principes fondamentaux des tournois

- 1.1 Types de tournois
- 1.2 Niveaux de tournois
- 1.3 Rôles lors des tournois
- 1.4 Joueurs admissibles et Officiels de tournoi

## Définition des différents rôles lors d'un tournoi

- 2.1 Organisateur de tournoi
- 2.2 Arbitre principal
- 2.3 Arbitre
- 2.4 Administrateur de tournoi
- 2.5 Joueur
- 2.6 Spectateur

## Fonctionnement des tournois

- 3.1 Nombre minimum de Joueurs
- 3.2 Nombre minimum de tours
- 3.3 Structure d'un match
- 3.4 Modalités d'un match
- 3.5 Concessions et tirages au sort volontaires
- 3.6 Enregistrement d'un deck
- 3.7 Vérification de deck
- 3.8 Abandon d'un tournoi

## Information et Communication

- 4.1 Notes écrites
- 4.2 Appareils électroniques
- 4.3 Communication en cours de partie
- 4.4 Réserve d'encre
- 5 Formats de tournoi Construits
  - 5.1 Aperçu des formats Construits
- 6 Formats de tournoi Limités
  - 6.1 Aperçu des formats Limités
  - 6.2 Le Scellé



- 6.3 Le Préconstruit
- 6.4 Le Draft
- 7 Limites de temps
- 7.1 Limites de temps pour les tournois en général
- 7.2 Limites de temps pour les tournois en formats Limités

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 pour encadrer l'organisation de tournois, telles que les différents rôles des participants ainsi que le déroulement d'un tournoi et les différentes façons de jouer.

Les participants à un tournoi s'engagent à respecter les règles imposées par ce document. Des Mesures correctives pourront être prises si ces règles ne sont pas respectées. Les participants s'engagent également à respecter les règles des documents suivants :

- *Disney Lorcana* TCG Guide de la Communauté
- *Disney Lorcana* TCG Guide des Mesures correctives
- *Disney Lorcana* TCG Politique de diversité et d'inclusion

## 1 Principes fondamentaux des tournois

### 1.1 Types de tournois

Les tournois *Disney Lorcana* TCG sont divisés en deux types :

- Les tournois en formats **Limités**, où les joueurs utilisent des produits *Disney Lorcana* TCG encore scellés et fournis par l'organisateur de l'événement pour jouer. Les joueurs n'ont donc pas besoin d'amener de cartes *Disney Lorcana* TCG afin de participer à ce type de tournoi. Les tournois en formats limités englobent les formats Préconstruit, Scellé et Draft.
- Les tournois en format **Construit**, où les joueurs viennent et jouent avec des decks qu'ils ont préparés en amont de l'événement. Les joueurs sont alors tenus de venir avec un deck respectant les contraintes et règles spécifiques de construction imposées par le format du tournoi Construit auquel ils participent.

### 1.2 Niveaux de tournois

Les tournois *Disney Lorcana* TCG sont divisés en deux niveaux :

- Les tournois dits informels, qui ont des règles assez souples et offrent peu, voir aucune, récompenses. Ces tournois permettent aux joueurs de se rencontrer et de s'affronter dans un contexte amical. Les organisateurs desdits tournois sont chargés de veiller à ce que l'événement soit le plus bienveillant possible envers les joueurs les moins expérimentés.
- Les tournois dits compétitifs, qui suivent des règles très strictes et offrent des récompenses plus



conséquentes. Ces tournois sont destinés à des joueurs plus expérimentés et ont plus d'exigences envers eux.

### 1.3 Rôles lors des tournois

Les rôles des personnes présentes lors des tournois sont les suivants :

- Organisateur du tournoi
- Arbitre principal
- Arbitre de zone ou de salle
- Administrateur du tournoi
- Joueur
- Spectateur

En dehors des joueurs et des spectateurs, tous les autres rôles sont considérés comme les Officiels d'un tournoi.

Dans la suite de ce document, le terme « Arbitre » sans précision englobe aussi bien l'Arbitre principal que les Arbitres de zone ou de salle.

### 1.4 Joueurs admissibles et Officiels de tournoi

Toute personne peut participer à un tournoi *Disney Lorcana* TCG, à l'exception des Joueurs suivants :

- Les Joueurs bannis des événements *Disney Lorcana* TCG,
- Les Officiels dudit tournoi.

Toute personne peut devenir Officiel de tournoi à un tournoi *Disney Lorcana* TCG, à l'exception des joueurs suivants :

- Les Joueurs bannis des événements *Disney Lorcana* TCG,
- Les Joueurs participants ou ayant participé audit tournoi, et ce, même suite à abandon de ce dernier.

## 2 Définition des différents rôles lors d'un tournoi

### 2.1 Organisateur de tournoi

Les Organiseurs d'un tournoi *Disney Lorcana* TCG sont responsables de la bonne tenue et du bon déroulement dudit tournoi. Parmi les nombreuses tâches qui leur incombent, il y a notamment :



- Obtenir l'autorisation de la tenue et l'organisation du tournoi par Ravensburger,
- Trouver et aménager un lieu adéquat pour la bonne tenue du tournoi,
- Promouvoir l'événement afin de s'assurer d'un nombre suffisant de participants,
- Indiquer aux joueurs le type, le format, et le niveau du tournoi, pour permettre aux joueurs de s'y préparer,
- S'assurer d'avoir suffisamment de personnes pour la bonne tenue de l'événement (notamment pour les Officiels de tournoi),
- Envoyer les résultats du tournoi à Ravensburger.

## 2.2 Arbitre principal

Tous les tournois *Disney Lorcana* TCG doit obligatoirement avoir un Officiel de tournoi ayant pour rôle celui d'Arbitre principal. Cette personne doit être présente physiquement sur le lieu de l'événement lors de ce dernier. Pour les tournois informels, l'Arbitre principal peut être l'un des Organisateurs du tournoi. En revanche, pour les tournois compétitifs, l'Organisateur d'un tournoi ne peut pas également être Arbitre principal dudit tournoi.

L'Arbitre principal a toute autorité et tranche tous les conflits concernant les règles de jeu et le règlement du tournoi lors de la tenue de ce dernier. Il est de leur devoir de faire respecter les règles décrites dans ce document, ainsi que celle du document *Disney Lorcana* TCG Règles générales et *Disney Lorcana* TCG Guide des Mesures correctives. Tout joueur participant au tournoi se doit de respecter les décisions de l'Arbitre principal.

Les petits tournois (moins de 24 Joueurs) peuvent se contenter de l'Arbitre principal comme seul Arbitre. Lors des tournois plus importants, l'Arbitre principal doit déléguer une partie de son travail à des Arbitres de zone ou de salle, afin d'assurer le bon déroulement du tournoi et répondre efficacement et rapidement aux questions des Joueurs.

Si un Joueur n'est pas satisfait de la décision prise par un Arbitre de zone, il peut faire appel à l'Arbitre principal pour trancher sur le conflit. La décision prise par l'Arbitre principal est irrévocable.

Si un Joueur est disqualifié ou exclu d'un tournoi, l'Arbitre principal doit reporter l'incident par écrit et l'envoyer à Ravensburger.

## 2.3 Arbitre

Les Arbitres sont chargés de répondre aux questions des Joueurs et de régler les erreurs de jeu. Ils se doivent d'être impartiaux et doivent éviter de donner aux Joueurs des conseils stratégiques. Les Arbitres ne sont pas là pour corriger les erreurs de jeu, ils ne doivent intervenir, en interrompant un match, uniquement en cas d'action illégale ou lorsqu'une situation demande une intervention pour ne pas empirer. Les Arbitres se doivent d'avoir un comportement exemplaire, afin de donner le bon exemple aux Joueurs et Spectateurs.



## 2.4 Administrateur de tournoi

L'administrateur du tournoi est chargé de gérer l'appariement des Joueurs lors du tournoi et d'enregistrer leurs résultats et leur classement. Pour les petits tournois (moins de 24 Joueurs), ce rôle peut être tenu par un autre Officiel du tournoi (Organisateur ou Arbitre). L'administrateur du tournoi doit bien connaître la plateforme Melee ([www.melee.gg](http://www.melee.gg)) afin que tout problème ou erreur puisse être corrigé le plus rapidement et efficacement possible, sans que cela n'impacte trop le bon déroulement du tournoi. En cas d'erreurs flagrantes dans la tenue des scores, l'Arbitre principal est en charge de prendre les décisions finales concernant les actions correctives à effectuer.

## 2.5 Joueur

Les joueurs *Disney Lorcana* TCG s'engagent à respecter les règles suivantes lors des tournois :

- Être toujours respectueux et courtois envers les Officiels du tournoi, les autres Joueurs et les Spectateurs,
- S'abstenir de tout comportement inapproprié à tout moment,
- Être à l'heure pour le début du tournoi et au lancement de ses matches,
- Apporter le matériel nécessaire indiqué lors de l'inscription au tournoi, notamment un deck adapté au format demandé lors d'un tournoi Construit. Le matériel demandé peut inclure des dés, un tapis de jeu, du papier et un crayon, ainsi que des protèges-cartes non marqués,
- Soumettre la liste des cartes de son deck dans le cadre d'un tournoi Construit compétitif sur la plateforme Melee ou par écrit,
- Vérifier que les résultats de leurs matches soient enregistrés correctement et en temps voulu,
- Essayer de communiquer convenablement avec leurs adversaires, au maximum de leurs capacités propres,
- Signaler tout problème ou conflit auprès d'un Arbitre dès constat,
- Respecter les règles décrites dans ce document, les règles de jeu *Disney Lorcana* TCG, les procédures en cas de sanction, ainsi que toutes les consignes et décisions prises par les Arbitres lors d'un tournoi.

Toute assistance apportée par un Arbitre ne remet pas en cause ces engagements.

## 2.6 Spectateur

Les Spectateurs regroupent toutes les personnes dont la présence ne contribue ni ne gêne au bon déroulement d'un tournoi, et qui souhaitent simplement observer ce dernier. Toute personne physiquement présente à un tournoi *Disney Lorcana* TCG qui n'est ni Officiel du tournoi, ni Joueur participant, est considérée comme Spectateur.



Les Spectateurs doivent se montrer le plus discrets et silencieux possible lors des matchs. Toutefois, s'ils constatent une violation des règles, ils peuvent interrompre un match le temps de prévenir l'Arbitre. À noter que c'est à l'Arbitre et non aux Spectateurs d'exposer le problème aux Joueurs, afin d'être sûr que la situation soit gérée correctement et efficacement.

Les Joueurs peuvent demander à tout moment mais en présence d'un Arbitre qu'un Spectateur n'assiste pas à leur match. Les Officiels d'un tournoi peuvent également restreindre la possibilité d'observer des matchs à un Spectateur.

### 3 Fonctionnement des tournois

#### 3.1 Nombre minimum de Joueurs

Un tournoi doit avoir un minimum de huit Joueurs pour être considéré comme un tournoi officiel *Disney Lorcana* TCG. Si au moins huit personnes ne sont pas présentes et prêtes à participer, le tournoi n'est plus officiellement supporté par Ravensburger et doit être signalé comme annulé.

#### 3.2 Nombre minimum de tours

Au moins trois tours doivent être joués pour qu'un tournoi soit considéré comme un tournoi officiel *Disney Lorcana* TCG. Si au moins trois tours ne sont pas joués, le tournoi n'est plus officiellement supporté par Ravensburger et doit être signalé comme annulé. Pour une meilleure expérience des participants, les tournois avec plus de joueurs ont plus de tours. Le nombre de rondes recommandé en fonction du nombre de joueurs au premier tour est le suivant :

Joueurs	Rondes suisses	Phases éliminatoires
8	3 rondes à élimination directe	Non
9-16	4 pour les formats Limités 5 pour les formats Construits	Top 8 pour Limités Top 4 pour Construits
17-32	5	Top 8
33-64	6	Top 8
65-128	7	Top 8
129-226	8	Top 8

#### 3.3 Structure d'un match

Les matchs *Disney Lorcana* TCG se jouent en 2 manches gagnantes, c'est à dire lorsqu'un Joueur a remporté 2 parties. Un ex-æquo ne compte pas comme une victoire. Si le temps imparti pour un match est écoulé avant que l'un des joueurs ait remporté 2 parties, c'est le Joueur en ayant remporté le plus qui l'emporte. En cas d'égalité sur le nombre de victoires, le match finit sur un ex-æquo.

Au début d'un match, pour la première partie, les Joueurs doivent désigner aléatoirement le Joueur qui choisira qui commence en premier. Pour cela, n'importe quelle méthode



communément acceptée par les participants peut être utilisée, comme un lancé de dé ou de pièce. Le gagnant désigne le Joueur qui commence la partie. Le Joueur qui commence ne réalise pas l'action Piocher lors de la phase de réveil de son premier tour.

Pour les parties suivantes d'un même match, le Joueur qui a perdu la partie précédente (ou celle d'avant en cas d'ex-æquo) choisit qui commence.

Le choix du Joueur qui commence doit être pris avant que les Joueurs prennent connaissance de leur main de départ. Si le Joueur censé désigner le premier joueur pioche sa main de départ avant d'avoir annoncé sa décision, il est considéré comme étant le premier Joueur.

### 3.4 Modalités d'un match

Une fois le premier joueur désigné selon la section « 3.1 Structure d'un match » de ce document, chaque Joueur mélange son deck puis propose à son adversaire de le mélanger également et/ou de le couper. Ensuite, chaque Joueur pioche 7 cartes pour former sa main de départ.

Au début de chaque partie, chaque Joueur peut modifier sa main de départ. Pour cela, en commençant par le premier Joueur, chaque Joueur remet autant de cartes qu'il le souhaite sous son deck, sans les montrer, puis en pioche le même nombre pour compléter sa main à 7. Pour finir, tous les Joueurs remélangent leur deck.

Une fois les mains de départ complétées et les decks mélangés, le premier Joueur commence son premier tour. Il ne réalise pas l'action Piocher lors de la phase de réveil de ce tour.

Une fois le temps imparti pour un match écoulé, aucune nouvelle partie ne peut être lancée. Les parties en cours s'achèvent en suivant les étapes ci-dessous :

- Le Joueur actif finit son tour en cours.
- Après ce tour, il ne restera que 5 tours supplémentaires pour finir la partie.
- Chaque tour de Joueur compte comme un tour. Ainsi, lors d'un duel, le Joueur actif n'aura que 2 tours supplémentaires après avoir fini le sien, alors que son adversaire en aura 3.
- Si au cours de ces 5 tours, la partie se termine normalement, le résultat du match est enregistré comme pour un match classique.
- Si à l'issue de ces 5 derniers tours, aucun Joueur n'a remporté la partie et qu'un Joueur a obtenu plus de victoire que son adversaire, ce dernier remporte le match (quel que soit l'avancée des Joueurs, la partie en cours ne compte pas).
- Dans le cadre d'un match en Ronde suisse : Si aucun Joueur n'a remporté la partie en cours à l'issue des 5 derniers tours et que les Joueurs ont remporté le même nombre de parties, le match finit sur un ex-æquo (quel que soit l'avancée des Joueurs, la partie en cours ne compte pas).
- Dans le cadre d'un match à Élimination directe : Si aucun Joueur n'a remporté la partie en cours à l'issue des 5 derniers tours et que les Joueurs ont remporté le même nombre



de parties, le Joueur ayant le plus d'Éclats de Lore remporte la partie. Si les Joueurs sont à égalité, la partie continue et le premier Joueur à avoir plus d'éclats de Lore que son adversaire remporte immédiatement la partie.

### 3.5 Concessions et tirages au sort volontaires

Un Joueur peut concéder une partie en cours à tout moment. Ce Joueur perd immédiatement la partie et, si le match n'est pas fini, une nouvelle partie est lancée.

Refuser de jouer un match est considéré comme concéder ce dernier.

Un Joueur ne peut pas demander à l'un de ses adversaires de concéder une partie. Les Joueurs ne doivent pas inciter leur adversaire à concéder la partie, ni accepter toute incitation à le faire.

Avant la fin d'un match, les Joueurs peuvent se mettre d'accord sur un tirage au sort de l'issue du match. Un joueur ne peut demander un tirage volontaire qu'une seule fois par match, et ne peut pas offrir implicitement ou explicitement une récompense ou une contrepartie en échange. Les Joueurs qui reçoivent une telle offre doivent appeler un juge et la signaler.

### 3.6 Enregistrement d'un deck

Lors d'un tournoi compétitif *Disney Lorcana* TCG, les Joueurs participants doivent enregistrer leur deck.

Pour un tournoi en format Construit, les joueurs doivent soumettre la liste des cartes de leur deck sur le site [www.Melee.gg](http://www.Melee.gg) ou en version papier, selon les instructions fournies par un Organisateur du Tournoi ou par l'Arbitre principal. Les Organisateurs du tournoi se doivent d'indiquer lors de l'inscription au tournoi le délai pour soumettre sa liste de cartes. Si aucun délai n'est communiqué aux Joueurs participants, les Joueurs ont jusqu'à la création du premier tour du tournoi pour soumettre leur liste.

Pour un tournoi en format Limité, les Joueurs remplissent leur liste de cartes au cours de la construction de leur deck. Cette liste sera remise à un Officiel du tournoi à la fin de l'étape de construction de deck.

Les Joueurs peuvent demander de regarder leur liste de cartes entre chaque match. Cette requête sera systématiquement acceptée si cela est possible.

La liste de cartes est le garant ultime pour indiquer quelles cartes un Joueur à l'intention de jouer. Aussi, les Joueurs doivent bien indiquer le nom complet de leur carte, vu que de nombreux personnages portent un nom similaire.

### 3.7 Vérification de deck

Les Arbitres de tournois compétitifs doivent contrôler autant que possible les decks des Joueurs participants. Ces decks doivent être vérifiés après mélange mais avant pioche de la main de départ des Joueurs. Ce contrôle permet de vérifier si un Joueur joue bien un deck avec la liste de cartes préalablement enregistrée.



### 3.8 Abandon d'un tournoi

Un Joueur peut abandonner un tournoi à tout moment. Il doit alors abandonner en utilisant la plateforme Melee.gg ou en informant un Arbitre ou l'Administrateur du tournoi. Si ce Joueur est déjà engagé dans un match au moment de son abandon, les Officiels du tournoi considèrent qu'il a concédé toutes les parties de ce match. Un Joueur qui ne se présente pas pour un match est considéré comme ayant abandonné le tournoi, à moins qu'il n'informe de son arrivée l'Administrateur du tournoi avant la fin dudit match.

Si un Joueur abandonne un tournoi en formats Limités, il conserve toutes les cartes en sa possession au moment de l'abandon, y compris les boosters ouverts et en partie draftés.

## 4 Information et Communication

### 4.1 Notes écrites

Les Joueurs sont invités à conserver une trace écrite de leur total d'éclats de Lore au cours d'une partie, mais toute autre trace écrite est interdite. Se référer à des notes extérieures durant un match est considéré comme ayant reçu une aide extérieure.

Les Joueurs ne peuvent pas prendre de notes au cours d'un draft.

### 4.2 Appareils électroniques

Lors de tournois informels, les Joueurs peuvent utiliser l'application *Disney Lorcana TCG Companion* pour suivre leur nombre d'Éclats de Lore ou se référer à la liste de cartes de façon raisonnable au niveau du temps passé.

Lors de tournois compétitifs, les appareils électroniques permettant de stocker des données et/ou d'accéder à internet sont interdits.

### 4.3 Communication en cours de partie

Durant les parties, les Joueurs sont invités à communiquer clairement avec leurs adversaires.

Lorsqu'un Joueur ajoute une carte à sa réserve d'encre suivant la règle normale de pose, il doit s'assurer que son ou ses adversaires aient pleinement connaissance de la carte ainsi placée, notamment en annonçant le nom complet de la carte. Ses adversaires peuvent vérifier qu'il y a bien le symbole d'encre autour du coût de la carte.

Les Joueurs doivent clairement indiquer l'état réel de leurs cartes en jeu (épuisée ou redressée, avec ou sans dommages, sèche ou non...) et doivent répondre honnêtement lorsqu'un Joueur leur demande.

Lorsqu'un Joueur a plusieurs effets simultanés à résoudre, il doit indiquer dans quel ordre il souhaite les résoudre. Une fois le premier effet résolu, il ne peut plus changer l'ordre des différents effets.



Afin d'indiquer qu'une carte est épuisée, son propriétaire doit l'incliner à 90°. Les cartes pouvant être utilisées doivent être redressées à la verticale. Un joueur peut incliner ses cartes épuisées dans le sens anti-horaire, à condition de toujours procéder ainsi.

Lorsqu'un Joueur gagne des éclats de Lore, il doit l'annoncer ainsi que son nouveau total d'éclats de Lore. Cela garantit aux différents Joueurs d'être pleinement conscient de l'avancée de leur adversaire et de se rendre compte et de corriger tout oubli ou écart assez rapidement, notamment par l'intervention d'un Arbitre.

Les Joueurs sont encouragés à maintenir un déroulement clair du jeu. Cela implique d'indiquer tout effet qui se déclenche automatiquement, même si celui-ci est déclenché par une carte adverse. Les « effets obligatoires » regroupent les effets de cartes dont le texte ne sous-entend pas que le déclenchement de l'effet est au choix du Joueur. Oublier d'indiquer à un Joueur un effet obligatoire ne va pas à l'encontre des règles, mais les Joueurs sont invités à indiquer ces effets aux autres Joueurs afin d'offrir une expérience de jeu la plus enrichissante possible pour tous les Joueurs.

#### **4.4 Réserve d'encre**

Les Joueurs doivent séparer clairement les cartes composant leur réserve d'encre de toutes autres cartes qui seraient face cachée dans la zone de jeu. S'il y a le moindre doute sur le fait qu'une carte est ou non dans la réserve d'encre d'un Joueur, le Joueur doit immédiatement faire appel à un Arbitre pour trancher sur la question. De plus, les Joueurs veilleront à ce que leurs encres soient clairement orientées, et toujours dans la même direction, pour indiquer si elles sont épuisées ou non.

### **5 Formats de tournoi Construits**

#### **5.1 Aperçu des formats Construits**

Les événements en format « Construit » englobent tous les événements où les Joueurs doivent préparer un deck en amont de l'événement. Actuellement, il n'y a qu'un seul format Construit, le Core Construit, mais d'autres seront peut-être ajoutés dans de futures mise-à-jour.

Les decks en format Construit doivent contenir au moins 60 cartes. Il n'y a pas de limite de cartes maximum, mais son propriétaire doit être en capacité de le mélanger dans un délai raisonnable et ce, sans assistance (sauf handicap particulier).

Les decks en format Construit ne peuvent contenir qu'une ou deux couleurs d'encres au maximum. Par exemple, dans un deck Ambre-Améthyste, il ne peut y avoir aucune carte Émeraude, Saphir, Rubis ou Acier.

Les decks en format Construit ne peuvent contenir plus de 4 exemplaires d'une même carte. Une carte est identique à une autre si leur nom complet est identique (et non leur illustration). Ainsi,



deux cartes d'un même personnage mais indiquant une version différente sous ce nom sont considérées comme étant différentes. Par exemple, Ariel - sur des jambes humaines est différente d'Ariel - chanteuse exceptionnelle.

## **6 Formats de tournoi Limités**

### **6.1 Aperçu des formats Limités**

Les événements en formats « Limités » englobent tous les événements où les Joueurs reçoivent des produits *Disney Lorcana* TCG encore scellés et doivent construire leur deck lors de l'événement avec ces produits. Il y a actuellement 3 types de tournois en formats Limités : le Scellé, le Préconstruit et le Draft.

Les decks Limités en formats Scellé et Draft doivent contenir au moins 40 cartes. Il n'y a pas de limite de cartes maximum autre que le nombre de cartes servant de base à sa construction.

Les decks en formats Limités peuvent contenir n'importe quel nombre de couleurs d'encre.

Les decks en formats Limités peuvent contenir autant d'exemplaires d'une même carte que souhaité. Par exemple, si lors d'un tournoi Scellé, un Joueur obtient 6 fois la carte Génie – à votre service, il peut placer les 6 cartes dans son deck.

### **6.2 Le Scellé**

Lors d'un tournoi en Scellé, chaque Joueur reçoit un lot de boosters encore scellés à partir desquels il devra construire son deck.

Le lot de boosters recommandé par Joueur pour un événement en Scellé est composé de 6 boosters *Disney Lorcana* TCG.

Le nombre minimum de boosters à fournir pour les événements en Scellé est de six boosters par Joueur, issus d'un ou plusieurs sets *Disney Lorcana* TCG au choix de l'Organisateur. Chaque joueur commence avec le même nombre de boosters de chaque set sélectionné.

### **6.3 Le Préconstruit**

Lors d'un tournoi en Préconstruit, les Joueurs reçoivent aléatoirement un deck de démarrage. Les Joueurs peuvent ajouter ou échanger n'importe quelle carte de ce deck de démarrage avec les cartes obtenues dans le booster bonus inclus dans la boîte. Puisque le deck de démarrage fourni contient 60 cartes, le deck final doit contenir au moins 60 cartes. Comme pour les autres formats Limités, le Préconstruit autorise l'utilisation de plus de 2 couleurs d'encre dans son deck.

Les événements Préconstruit sont uniquement des événements informels.

### **6.4 Le Draft**



Lors d'un tournoi en Draft, les Joueurs sélectionnent une à une, ou « draftent », des cartes provenant de boosters scellés, afin de former une réserve de cartes servant de base de construction à leur deck.

Le nombre minimum de boosters à fournir pour les événements en Draft est de quatre boosters par Joueur, issus d'un ou plusieurs sets *Disney Lorcana* TCG au choix de l'Organisateur. Chaque joueur commence avec le même nombre de boosters de chaque set sélectionné.

Lors d'un tournoi en Draft, les Joueurs sont rassemblés en groupe de huit personnes appelés « pods ». Le nombre de personnes dans chaque pod est à la discrétion de l'Arbitre principal, bien que les lignes directrices suivantes devraient généralement être suivies :

- Chaque pod devrait avoir aussi près de huit Joueurs que possible,
- Aucun pod ne devrait avoir cinq Joueurs ou moins,
- Il ne devrait pas y avoir plus d'un pod avec un nombre impair de Joueurs.

En suivant ces directives, voici les tailles de pods recommandées pour les petits tournois (moins de 24 Joueurs) :

Nombre de	Nombre de pods
6-11	1 pod
12-14	1 pod de 6 1 pod de 6 à 8
15-17	1 pod de 8 1 pod de 7 à 9
18	3 pods de 6
19-20	2 pods de 6 1 pod de 7 à 8
21	1 pod de 6 1 pod de 7 1 pod de 8



22	1 pod de 6 2 pods de 8
23	1 pod de 7 2 pods de 8

Simultanément, tous les joueurs ouvrent un booster, le consultent et en sélectionnent l'une des cartes, puis passent les cartes restantes, faces cachées, à leur voisin de gauche. Quand tout le monde a reçu les cartes restantes de son voisin, la sélection de carte se poursuit jusqu'à ce que toutes les cartes du booster aient été sélectionnées. Les Joueurs ouvrent alors le booster suivant et procèdent de la même façon, mais en faisant passer les cartes dans l'autre sens en passant les cartes restantes à leur voisin de droite. Ainsi, les joueurs draftent le 1<sup>er</sup> booster dans le sens horaire, le 2<sup>nd</sup> booster dans le sens anti-horaire, le 3<sup>ème</sup> booster de nouveau dans le sens horaire, et ainsi de suite. Une fois tous les boosters draftés, les Joueurs doivent construire leur deck en utilisant la réserve de cartes ainsi sélectionnées.

Lors de tournois en Draft informels, les Joueurs peuvent se retrouver face à n'importe quel autre Joueur durant le tournoi.

Lors de tournois en Draft compétitifs, les Joueurs affrontent des Joueurs venant du même groupe qu'eux.

## **7 Limites de temps**

### **7.1 Limites de temps pour les tournois en général**

Le temps limite recommandé pour une ronde suisse est de 50 minutes.

Il est recommandé de ne pas limiter en temps les matchs en élimination directe. Toutefois, si une limite de temps doit être imposée à cause de contraintes de lieux, la limite de temps doit être de 50 minutes minimum et doit être clairement annoncée aux Joueurs participants au début du tournoi.

Si tous les matchs se terminent avant la fin du temps imparti, l'Arbitre principal peut décider de lancer les matchs suivants plus tôt. Dans ces conditions, aucun Joueur ne pourra être pénalisé pour retard s'il arrive avant la fin de la limite de temps du match précédent.

### **7.2 Limites de temps pour les tournois en formats Limités**

Le temps limite pour la construction d'un deck en Scellé est de 30 minutes.

Le temps limite pour l'enregistrement d'un deck en Scellé est de 20 minutes.

Le temps limite pour l'amélioration d'un deck en Préconstruit est de 10 minutes.

Le temps limite pour la construction et l'enregistrement d'un deck en Draft est de 25 minutes.



Si besoin, le temps limite préconisé pour la sélection de cartes au cours d'un draft est le suivant :

- 12 cartes restantes : 30 secondes
- 11 cartes restantes : 25 secondes
- 10 cartes restantes : 25 secondes
- 9 cartes restantes : 20 secondes
- 8 cartes restantes : 20 secondes
- 7 cartes restantes : 15 secondes
- 6 cartes restantes : 10 secondes
- 5 cartes restantes : 10 secondes
- 4 cartes restantes : 5 secondes
- 3 cartes restantes : 4 secondes
- 2 cartes restantes : 3 secondes

*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)*