



Regole da Torneo di *Disney Lorcana* TCG

0. Scopo
1. Definizioni
 - 1.1 Tipi di torneo
 - 1.2 Livelli di torneo
 - 1.3 Ruoli in un torneo
 - 1.4 Giocatori idonei e Responsabili di Torneo
2. Ruoli
 - 2.1 Organizzatore
 - 2.2 Primo Arbitro
 - 2.3 Arbitro
 - 2.4 Segnapunti
 - 2.5 Giocatore
 - 2.6 Spettatore
3. Operazioni
 - 3.1 Numero minimo di giocatori
 - 3.2 Numero minimo di turni
 - 3.3 Struttura di un Incontro
 - 3.4 Procedure di Incontro
 - 3.5 Concessioni e patte intenzionali
 - 3.6 Registrazione del Mazzo
 - 3.7 Controllo dei Mazzi
 - 3.8 Ritirarsi da un Torneo
4. Informazioni e comunicazione
 - 4.1 Note Scritte
 - 4.2 Apparecchi Elettronici
 - 4.3 Informazioni durante il Gioco
 - 4.4 Calamaio
5. Tornei in formato constructed
 - 5.1 Constructed
6. Tornei in formato limited
 - 6.1 Limited
 - 6.2 Sealed
 - 6.3 Preconstructed
 - 6.4 Draft
7. Limiti di tempo
 - 7.1 Limiti di tempo generali
 - 7.2 Limiti di tempo per Limited



Ravensburger e il Team del Gioco Organizzato di *Disney Lorcana* TCG lavorano per fornire un ambiente accogliente, aperto solidale e sicuro per tutti i partecipanti agli eventi. Parte di questo lavoro comprende lo stabilire regole e standard per i ruoli, i processi e le procedure di gioco dei tornei.

Tutti i partecipanti al torneo si impegnano a rispettare le regole delineate nel presente documento. In caso di mancato rispetto di queste regole, potranno essere prese misure correttive. Altri documenti applicabili a cui tutti i partecipanti devono attenersi includono:

- Codice della comunità di *Disney Lorcana* TCG
- Linee guida per la correzione di *Disney Lorcana* TCG
- Politiche di inclusione e diversità di *Disney Lorcana* TCG

Sezione 1: Definizioni

1.1 Tipi di torneo

I tornei di *Disney Lorcana* TCG sono divisi in due tipi:

I tornei Limited sono giocati con prodotti sigillate di *Disney Lorcana* TCG che vengono forniti dall'Organizzatore. I giocatori non devono possedere alcuna carta *Disney Lorcana* TCG per poter partecipare a un torneo Limited. La categoria Limited include le varianti Preconstructed, Sealed e Draft.

I tornei Constructed vanno giocati con mazzi creati dai giocatori prima dell'inizio del torneo. Ogni giocatore è responsabile nel portare un mazzo legale per il formato Constructed specifico che si gioca in quel torneo.

1.2 Livelli di torneo

I tornei di *Disney Lorcana* TCG sono divisi in due livelli.

I tornei informali sono giocati con regole più rilassate e con un numero minore di premi, se non nullo. Questi tornei sono destinati a un gioco meno serio; i Responsabili di Torneo sono tenuti a garantire che questi eventi siano accoglienti per i giocatori meno esperti.

I tornei competitivi sono giocati con regole più severe e possono avere premi più significativi. Questi tornei sono destinati a un gioco più serio e hanno aspettative più elevate nei confronti dei giocatori.

1.3 Ruoli in un torneo

All'interno di un torneo possono esserci diversi ruoli:

- Organizzatore
- Primo Arbitro
- Arbitro di Gara
- Segnapunti
- Giocatore
- Spettatore



Tutti i ruoli di cui sopra, ad eccezione di Giocatore e Spettatore, sono considerati Responsabili di Torneo. Ai fini del presente documento, per "arbitro" si intende chiunque svolga il ruolo di Primo Arbitro o di Arbitro di Gara in quel torneo.

1.4 Giocatori idonei e Responsabili di Torneo

Chiunque è idoneo a partecipare a qualsiasi torneo di *Disney Lorcana* TCG, con le seguenti eccezioni:

- Chiunque sia al momento bandito dal giocare agli eventi di *Disney Lorcana* TCG.
- Qualsiasi Responsabile di Torneo di quell'evento.

Chiunque è idoneo a diventare un Responsabile di Torneo in un torneo di *Disney Lorcana* TCG, con le seguenti eccezioni:

- Chiunque sia al momento bandito dal giocare agli eventi di *Disney Lorcana* TCG.
- Chiunque abbia giocato a quel torneo, anche se si fosse ritirato

Sezione 2: Ruoli

2.1 Organizzatore

L'Organizzatore di un torneo *Disney Lorcana* TCG ha la responsabilità di una serie di compiti tra cui, a titolo esemplificativo, i seguenti:

- Ottenere l'autorizzazione da Ravensburger per lo svolgimento del torneo.
- Fornire e arredare un ambiente sufficiente per lo svolgimento del torneo.
- Promuovere il torneo per garantire una partecipazione sufficiente.
- Pubblicizzare il tipo di torneo e il formato per consentire la preparazione dei giocatori
- Acquisire uno staff sufficiente per il torneo (per esempio, arbitri e un segnapunti).
- Riportare i risultati del torneo a Ravensburger

2.2 Primo Arbitro

Ogni torneo di *Disney Lorcana* TCG deve avere un Responsabile di Tornei designato al ruolo di Primo Arbitro per quell'evento. Questa persona deve essere fisicamente presente lungo tutta la durata del torneo. Per i tornei informali, l'Organizzatore può ricoprire anche il ruolo di Primo Arbitro. Nei tornei competitivi, questi due ruoli devono essere ricoperti da persone diverse.

Il Primo Arbitro è il giudice ultimo per qualsiasi disputa regolistica o che riguardi le politiche dell'evento in un torneo di *Disney Lorcana* TCG. È sua responsabilità l'imporre i codici di questo documento, delle regole di gioco complete di *Disney Lorcana* TCG, e delle Linee Guida sulle Penalità di *Disney Lorcana* TCG. Tutti i partecipanti al torneo sono tenuti a rispettare le decisioni del Primo Arbitro.

-Per tornei più piccoli, il Primo Arbitro dovrebbe essere l'unico necessario. Per i tornei più grandi, il Primo Arbitro è tenuto a delegare i propri compiti ad altri arbitri, se necessario, per facilitare il regolare svolgimento del torneo e rispondere tempestivamente alle domande dei giocatori.

Se un giocatore non è soddisfatto della decisione di un arbitro, può appellarsi al Primo Arbitro. La decisione del Primo Arbitro è definitiva.



Se un giocatore dovesse essere squalificato o altrimenti allontanato da un torneo, il Primo Arbitro dovrà redigere un rapporto sull'accaduto e consegnarlo a Ravensburger.

2.3 Arbitri

Gli Arbitri hanno il compito di assistere i giocatori in caso di domande sulle regole e di gestire gli errori commessi durante il gioco. Ci si aspetta che siano imparziali e che evitino di aiutare i giocatori con la strategia di gioco. Gli Arbitri non devono impedire che si verifichino errori di gioco, ma devono invece sospendere la partita solo se viene compiuta un'azione illegale o se la situazione richiede un'attenuazione. Gli Arbitri devono attenersi a un elevato standard di comportamento sportivo, che devono esemplificare ai giocatori e agli spettatori ogni volta che svolgono il ruolo di Arbitro in un torneo.

2.4 Segnapunti

Il segnapunti è responsabile della registrazione di tutti i risultati dei tornei e della generazione di tutti gli abbinamenti dei tornei. Per i tornei più piccoli, questo ruolo può essere ricoperto dall'Organizzatore o da un Arbitro. Questa persona deve avere familiarità con il software Melee (www.melee.gg), in modo che eventuali problemi o errori possano essere corretti in modo tempestivo e con il minimo disturbo per il torneo. Se si verificano problemi di conteggio dei punti del torneo, il Primo arbitro è il giudice ultimo per determinare l'azione appropriata.

2.5 Giocatore

I Giocatori nei tornei di *Disney Lorcana* TCG hanno diverse responsabilità:

- Essere sempre rispettosi e cortesi nei confronti dei Responsabili di Torneo, degli altri giocatori e degli spettatori.
- Astenersi sempre da comportamenti antisportivi.
- Arrivare puntuali al torneo e a tutte le partite.
- Portare con sé tutto il materiale necessario per il torneo, compreso un mazzo appropriato per i tornei Constructed. Questo può includere anche dadi, un tappetino di gioco, carta e penna e bustine per carte non marcate.
- Per i tornei Constructed competitivi, presentare la lista dei mazzi tramite Melee o su carta.
- Verificare che i risultati delle partite siano riportati tempestivamente e accuratamente.
- Comunicare adeguatamente con l'avversario al meglio delle proprie capacità.
- Portare qualsiasi problema all'attenzione di un arbitro non appena se ne accorge.
- Rispettare le regole di questo documento, le Regole Complete di *Disney Lorcana* TCG, le Linee Guida alle Penalità di *Disney Lorcana* TCG e tutte le decisioni prese dai giudici.

Qualsiasi assistenza fornita da un arbitro non esime da queste responsabilità.

2.6 Spettatore

Gli spettatori sono tenuti a permettere che i tornei di *Disney Lorcana* TCG procedano senza essere disturbati dalla loro osservazione. Qualsiasi persona fisicamente presente a un evento di *Disney Lorcana* TCG che non stia svolgendo un ruolo designato per il torneo è considerato uno spettatore.

Gli spettatori sono tenuti a rimanere in silenzio e a non dare nell'occhio durante lo svolgimento delle partite, con un'unica eccezione. Se uno spettatore osserva una violazione delle regole, deve chiedere ai



giocatori di sospendere la partita mentre lo spettatore avvisa un arbitro. Lo spettatore non deve rivelare alcun dettaglio della violazione ai giocatori, ma deve invece riferire l'informazione all'arbitro in modo che la situazione possa essere affrontata correttamente.

I giocatori possono sempre chiedere che uno spettatore non osservi la loro partita. Questa richiesta deve coinvolgere un arbitro. I Responsabili di Torneo possono sempre limitare la possibilità per gli spettatori di osservare le partite.

Sezione 3: Operazioni

3.1 Numero Minimo di Giocatori

Per essere considerato un torneo ufficiale *Disney Lorcana* TCG, un torneo deve avere un minimo di otto giocatori. *Disney Lorcana* TCG. Se almeno otto persone non sono presenti e pronte a partecipare, il torneo non è più ufficialmente autorizzato da Ravensburger e deve essere segnalato come Annullato.

3.2 Numero Minimo di Turni

Perché un torneo sia considerato un torneo ufficiale *Disney Lorcana* TCG devono essere giocati almeno tre turni. *Disney Lorcana* TCG. Se non vengono giocati almeno tre turni, il torneo non è più ufficialmente autorizzato da Ravensburger e deve essere segnalato come Annullato. Per una migliore esperienza di gioco, i tornei con più giocatori hanno più turni. Il numero raccomandato di turni da disputare in base al numero di giocatori al primo turno è il seguente:

Giocatori	Turni Svizzeri	Playoff
8	3 turni a eliminazione diretta	Nessuno
9-16	4 per tornei Limited con Booster Playoff 5 per tornei Core Constructed	Primi 8 Booster Draft (se Limited) Primi 4 (se Core Constructed)
17-32	5	Primi 8
33-64	6	Primi 8
65-128	7	Primi 8
129-226	8	Primi 8

3.3 Struttura di un Incontro

Disney Lorcana TCG va giocato in un formato al meglio delle tre partite. In pratica, questo significa che i giocatori continueranno a giocare finché uno dei due non vince due partite. I pareggi non contano come vittorie. Se l'incontro si conclude prima che un giocatore abbia vinto due partite, il giocatore che ha vinto più partite è il vincitore dell'incontro. Se a questo punto entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di vittorie, la partita è considerata patta.



Prima dell'inizio dell'incontro, i giocatori devono decidere a caso quale giocatore abbia la scelta di giocare per primo o per secondo. Si può utilizzare qualsiasi metodo concordato, come il lancio di dadi o il lancio di una moneta. Il giocatore stabilito sceglie a quel punto se giocare per primo o per secondo. Il giocatore che gioca per primo non pesca una carta all'inizio del suo primo turno.

Per tutte le partite successive alla prima di un incontro, il giocatore che ha perso la partita più recente sceglierà se giocare per primo o per secondo nella partita successiva. Se la partita più recente è stata un pareggio, lo stesso giocatore che ha scelto per quella partita sceglie anche per la partita successiva.

La decisione di giocare per primo o per secondo deve essere presa prima che il giocatore veda la sua mano di apertura per quella partita. Se il giocatore non lo fa, si presume che stia giocando per primo.

3.4 Procedure di Incontro

Quando si inizia una partita, i giocatori decidono innanzitutto quale giocatore giocherà per primo, come descritto nella sezione 3.1. Ogni giocatore mescola il proprio mazzo e offre all'avversario l'opportunità di effettuare ulteriori mescolamenti e/o tagli. Poi, ogni giocatore pesca la propria mano iniziale di sette carte.

Per ogni partita di un incontro, ogni giocatore ha l'opportunità di modificare la propria mano. Per prima cosa, il primo giocatore sceglie quali carte della propria mano modificare e le posiziona sul fondo del proprio mazzo in qualsiasi ordine. Poi il secondo giocatore sceglie le carte della propria mano da cambiare e le mette in qualsiasi ordine sul fondo del proprio mazzo. Quindi, entrambi i giocatori pescano carte finché entrambi non hanno nuovamente sette carte in mano. Infine, ogni giocatore che ha posizionato le carte sul fondo del proprio mazzo seguendo la procedura qui sopra mescola il proprio mazzo e poi offre all'avversario la possibilità di un ulteriore mescolamento e/o taglio.

Una volta completato questo processo, il primo giocatore inizia il suo primo turno. Per questo turno non pescherà alcuna carta.

Una volta che il tempo è stato chiamato in un round, non devono iniziare nuove partite. Le partite ancora in corso dovranno passare immediatamente alla procedura di fine partita, come segue:

- Il giocatore attivo deve terminare il proprio turno.
- Dopo questo turno, rimangono solo cinque turni di gioco in totale.
- Ogni turno successivo a quello in cui è stato chiamato il tempo conterà per il totale dei cinque turni di gioco, indipendentemente da chi sia il turno. Normalmente, ciò significa che il giocatore attivo al momento della chiamata del tempo avrà due turni e il giocatore non attivo tre turni.
- Se la partita termina durante questi turni, la partita viene registrata normalmente.
- Se alla fine del quinto turno nessuno dei due giocatori ha vinto la partita e un giocatore ha più vittorie dell'altro, quel giocatore vince la partita. (La partita in corso non conta per il risultato dell'incontro.)
- Turni svizzeri: Se nessuno dei due giocatori ha vinto la partita alla fine del quinto turno ed entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di vittorie, la partita è un pareggio. (La partita in corso non conta per il risultato della partita).
- Turni a eliminazione diretta: Se nessuno dei due giocatori ha vinto la partita alla fine del quinto



turno ed entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di vittorie e la stessa leggenda, la partita continua finché uno dei due giocatori non ha più leggenda dell'altro. In questo caso, il giocatore con la leggenda più alta vince immediatamente la partita.

3.5 Concessioni e patte intenzionali

Un giocatore può concedere una partita non completata in qualsiasi momento. Il giocatore perde immediatamente la partita e, se possibile, l'incontro passa alla partita successiva.

Un giocatore che si rifiuta di giocare una partita è considerato come se l'avesse concessa.

I giocatori non possono chiedere agli avversari di concedere una partita. I giocatori non devono offrire o accettare alcun tipo di incentivo per far sì che l'avversario conceda una partita. Se un giocatore dovesse ricevere una proposta di questo tipo, è tenuto a chiamare un Arbitro e denunciare l'evento.

3.6 Registrazione del Mazzo

I giocatori dei tornei competitivi Disney Lorcana TCG devono registrare i loro mazzi.

Per un torneo Constructed, i giocatori devono inviare la lista del proprio mazzo tramite www.Melee.gg o una lista del mazzo cartacea, secondo le istruzioni dell'Organizzatore o del Primo Arbitro. L'Organizzatore comunicherà la scadenza per l'invio delle liste dei mazzi. Se non viene comunicata tale scadenza, le liste dei mazzi dovranno essere inviate prima della creazione del primo turno.

Per un torneo Limited, i giocatori compileranno una lista del mazzo come parte della costruzione del mazzo. Queste liste dei mazzi saranno fornite a un Responsabile di Torneo entro la fine della costruzione dei mazzi.

I giocatori possono richiedere di vedere la propria lista del mazzo tra una partita e l'altra. Queste richieste saranno accolte quando possibile.

Le liste dei mazzi sono considerate la prova definitiva di quali carte il giocatore intendesse giocare. I giocatori devono fare attenzione a utilizzare i nomi completi delle carte, poiché molte carte personaggio hanno nomi simili.

3.7 Controllo dei Mazzi

Gli Arbitri dei tornei competitivi effettueranno il controllo dei mazzi per quanto possibile. I mazzi dovrebbero essere controllati dopo che è stato completato il processo di mescolamento, ma prima che vengano pescate le mani di partenza. Il controllo del mazzo ha lo scopo di verificare che i giocatori stiano giocando il mazzo corretto come registrato sulla loro lista dei mazzi.

3.8 Ritirarsi da un Torneo

Un giocatore può abbandonare il torneo in qualsiasi momento. I giocatori sono responsabili di registrare il ritiro tramite Melee.gg o informando un Arbitro o un Segnapunti. Se il giocatore è attualmente impegnato in un incontro quando viene fatta la richiesta di abbandono, si considera che abbia concesso tutte le partite di quell'incontro. I giocatori che non si presentano all'incontro saranno eliminati dal torneo, a meno che



non informino il Segnapunti prima della fine del turno.

Se un giocatore si ritira durante un torneo Limited, conserva tutte le carte che gli sono state fornite dagli organizzatori del torneo all'inizio dell'evento, incluse le bustine aperte o parzialmente utilizzate.

Sezione 4: Informazioni e Comunicazione

4.1 Note Scritte

I giocatori sono incoraggiati a tenere traccia per iscritto dei totali di leggenda, ma non sono ammesse altri tipi di note scritte. Fare riferimento a note esterne durante un incontro è considerato Assistenza Esterna.

I giocatori non possono prendere appunti durante il draft.

4.2 Apparecchi Elettronici

Nei tornei casuali, i giocatori possono utilizzare l'applicazione Disney Lorcana TCG Companion per tenere traccia della leggenda e consultare il catalogo delle carte, purché i riferimenti siano fatti in modo appropriato.

Nei tornei competitivi, non è consentito l'uso di dispositivi elettronici in grado di memorizzare dati a lungo termine e/o di accedere a Internet.

4.3 Informazioni durante il Gioco

Durante le partite, i giocatori sono tenuti a comunicare apertamente con gli avversari.

Quando si aggiunge una carta al calamaio tramite la normale azione una volta per turno, il giocatore che aggiunge la carta deve assicurarsi che l'avversario sia a conoscenza di quale carta viene aggiunta, anche annunciandone il nome. L'avversario deve poter verificare che la carta abbia il simbolo del calamaio intorno al costo.

Lo stato attuale di qualsiasi carta in gioco (impegnata o preparata, danni segnati, se l'inchiostro della carta è asciutto, ecc.) deve essere comunicato completamente e correttamente dal giocatore di quella carta ogni volta che viene richiesto da un altro giocatore.

Quando un giocatore ha più azioni simultanee da risolvere, deve annunciare l'ordine di risoluzione prima di iniziare a risolvere la prima. L'ordine non può essere cambiato una volta iniziata la prima azione.

Le carte impegnate devono essere ruotate di novanta gradi in senso orario per indicare il loro stato. Le carte preparate devono essere in posizione verticale. Un giocatore può scegliere di impegnare le proprie carte in senso antiorario, se lo desidera, ma deve essere coerente con tutte le sue carte.

I guadagni di leggenda devono sempre essere annunciati e devono includere il nuovo totale di leggenda dopo l'aumento di leggenda per quel giocatore. In questo modo si garantisce che entrambi i giocatori comprendano appieno l'attuale punteggio di leggenda e che eventuali discrepanze possano essere



individuate e risolte al più presto, probabilmente con l'aiuto di un Giudice.

I giocatori sono tenuti a mantenere uno stato di gioco chiaro ogni volta che è possibile. Questo include segnalare gli effetti obbligatori ogni volta che si verificano, anche se provengono da una carta dell'avversario. Ai fini di questa regola, un "effetto obbligatorio" è quello che non include la parola "può" ("may" in inglese) nel suo testo. Non ricordare a un giocatore un effetto "può" non è contro le regole, ma i giocatori sono incoraggiati a ricordare agli avversari questi effetti per favorire un'esperienza di gioco il più possibile positiva per tutti i partecipanti.

4.4 Calamaio

I giocatori sono tenuti a mantenere le carte nel calamaio distinte e separate da tutte le altre carte a faccia in giù che possono trovarsi sul tavolo. In caso di confusione su quali carte si trovino nel calamaio di un giocatore, questi deve chiamare immediatamente un Arbitro in modo da poter rimediare all'errore. Inoltre, tutte le carte preparate nel calamaio di un giocatore devono essere orientate nella stessa direzione l'una rispetto all'altra; lo stesso deve valere anche per le carte impegnate nel calamaio di quel giocatore.

Sezione 5: Tornei in Formato Constructed

5.1 Constructed

Il termine "Constructed" descrive qualsiasi evento in cui i giocatori devono costruire i loro mazzi in anticipo. Attualmente esiste un solo formato Constructed, il Core, ma altri potrebbero essere aggiunti nei prossimi aggiornamenti.

I mazzi Constructed devono contenere almeno 60 carte. Non c'è una dimensione massima del mazzo, ma un giocatore deve essere in grado di mescolare il proprio mazzo in modo tempestivo senza assistenza.

I mazzi Constructed non devono contenere carte di più di due colori di inchiostro. Per esempio, se un mazzo contiene carte Ambra e Ametista, non può contenere carte Smeraldo, Rubino, Zaffiro o Acciaio.

I mazzi Constructed non possono contenere più di quattro carte di una stessa carta identificata dal suo nome completo in inglese. Le carte personaggio con sottotitoli diversi sono considerate carte diverse ai fini di questa regola. Per esempio, un mazzo può contenere fino a quattro copie di Ariel – On Human Legs e fino a quattro copie di Ariel – Spectacular Singer.

Sezione 6: Tornei in Formato Limited

6.1 Limited

Il termine "Limited" descrive qualsiasi evento in cui i giocatori ricevono prodotti Disney Lorcana TCG non aperti e devono costruire i loro mazzi sul posto durante il torneo. Esistono tre formati Limited: Sealed, Preconstructed e Draft.

I mazzi Limited in Sealed e Draft devono contenere almeno 40 carte. Non c'è una dimensione massima del mazzo, tranne che per il fatto che i mazzi sono limitati nella dimensione dal pool di carte con cui vengono costruiti.



I mazzi Limited non sono limitati nel numero di tipi di inchiostro che possono contenere.

I mazzi limitati possono contenere un qualsiasi numero di copie di ogni singola carta. Per esempio, se un giocatore in un torneo Sealed trova sei copie di Genie - The Ever Impressive, può giocarle tutte e sei nel suo mazzo..

6.2 Sealed

In un torneo Sealed, ogni giocatore riceve un set di bustine sigillate con cui costruire il proprio mazzo.

La composizione consigliata per i tornei Sealed è di sei bustine di *Disney Lorcana: Capitolo Primo* per ogni giocatore.

6.3 Preconstructed

Nel formato Preconstructed, i giocatori ricevono uno starter deck casuale. I giocatori possono aggiungere o scambiare qualsiasi numero di carte tra il mazzo precostruito e la bustina di carte in dotazione con il loro starter deck. Poiché il mazzo precostruito fornito parte da 60 carte, il mazzo deve avere un minimo di 60 carte dopo il periodo di costruzione del mazzo. I mazzi in formato Limited possono contenere carte di più di due inchiostri.

Gli eventi Preconstructed possono essere solo tornei informali.

6.4 Draft

In un torneo Draft, i giocatori selezionano a turno, o "draftano", le carte da buste precedentemente non aperte per formare i loro pool di carte.

Il quantitativo minimo di bustine raccomandato per i tornei Draft è di quattro pacchetti per giocatore, prese dal set (o dai set) scelto dall'Organizzatore. Ogni giocatore inizia con lo stesso numero di bustine per ogni set selezionato.

I giocatori vengono fatti sedere in gruppi casuali di persone, chiamati pod. Il numero di persone in ogni pod è a discrezione del Primo Arbitro, anche se sarebbe meglio seguire queste linee guida:

- Ogni pod dovrebbe avvicinarsi il più possibile ad 8 giocatori
- Nessun pod dovrebbe avere cinque o meno giocatori
- Non ci dovrebbe essere più di un pod con un numero dispari di giocatori.

Seguendo queste linee guida, ecco le dimensioni raccomandate dei pod per tornei più piccoli:

Numero di Giocatori	Pod
6-11	1 pod
12-14	1 pod da 6 1 pod da 6-8
15-17	1 pod da 8 1 pod da 7-9
18	3 pod da 6



19-20	2 pod da 6 1 pod da 7-8
21	1 pod da 6 1 pod da 7 1 pod da 8
22	1 pod da 6 2 pod da 8
23	1 pod da 7 2 pod da 8

Dopo aver preso la prima bustina, ogni giocatore la apre, seleziona una carta da aggiungere al proprio pool, poi passa le carte restanti alla sua sinistra. A quel punto raccoglie le carte che gli vengono passate dalla sua destra, da cui seleziona di nuovo una carta per poi passare il resto delle carte alla sua sinistra. La selezione delle carte continua in questo modo finché tutte le carte della bustina non sono state distribuite. La direzione del passaggio viene invertita ad ogni nuova bustina: per la seconda si passa a destra, per la terza a sinistra, e così via. Una volta che tutte le bustine sono state “draftate”, le carte selezionate da ogni giocatore diventano il suo pool per la costruzione del mazzo.

Nei tornei Draft informali, i giocatori possono essere accoppiati contro qualsiasi altro giocatore del torneo.

Nei tornei Draft competitivi, i giocatori devono essere accoppiati contro i giocatori del loro stesso pod.

Sezione 7: Limiti di Tempo

7.1 Limiti di Tempo Generali

Il limite di tempo per un girone svizzero è di 50 minuti.

Si consiglia di non cronometrare le partite dei turni a eliminazione diretta. Se è necessario imporre un limite di tempo a causa di vincoli di disponibilità della sede, il limite di tempo dovrebbe essere di almeno 50 minuti e dovrebbe essere annunciato prima dell'inizio della parte dell'evento a eliminazione diretta.

Se tutte le partite terminano prima dello scadere del tempo limite di un turno, il Primo Arbitro può decidere di iniziare il turno successivo in anticipo. Nessun giocatore deve essere penalizzato per ritardo se arriva prima del termine supposto di un turno.

7.2 Limiti di Tempo per Limited

Il tempo limite per la costruzione di un mazzo Sealed è di 30 minuti.

Il tempo limite per la registrazione del pool di carte per un mazzo Sealed è di 20 minuti.

Il tempo limite per la costruzione di un mazzo Preconstructed è di 10 minuti.

Il tempo limite per la costruzione di un mazzo Draft (e per la sua registrazione) è di 25 minuti.



Il tempo per le singole scelte del Draft, se previsto, è il seguente:

- 12 carte rimanenti: 30 secondi
- 11 carte rimanenti: 25 secondi
- 10 carte rimanenti: 25 secondi
- 9 carte rimanenti: 20 secondi
- 8 carte rimanenti: 20 secondi
- 7 carte rimanenti: 15 secondi
- 6 carte rimanenti: 10 secondi
- 5 carte rimanenti: 10 secondi
- 4 carte rimanenti: 5 secondi
- 3 carte rimanenti: 4 secondi
- 2 carte rimanenti: 3 secondi

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