



BaseStack Disney Lorcana Team Clash

Regulamin turnieju drużynowego Disney Lorcana TCG

17.06.2025

1. Założenia Ogólne

1. Organizatorem Turnieju Disney Lorcana ("Organizator") jest Base Stack sp z.o.o.
2. Terminy:
 - a. Rejestracja od **19 Czerwca 2025**.
 - b. Start turnieju ("Dzień turnieju"): **20 Września 2025 o godz. 10:30** w BaseStack Łódź, Rewolucji 1905 roku 45, 90-215 Łódź.
 - c. Rejestracja w dniu turnieju **do godz. 10:00**. Rejestracja w dniu turnieju, możliwa tylko gdy limit miejsc nie zostanie osiągnięty.
3. Zgłoszenie gracza do turnieju jest równoznaczne z akceptacją przez niego niniejszego regulaminu. W przypadku jakichkolwiek wątpliwości prosimy o niezwłoczny kontakt.
4. Osoby niepełnoletnie mogą brać udział wyłącznie za pisemną zgodą rodzica lub opiekuna prawnego.
5. Za wszelkie szkody wyrządzone przez nieprzestrzeganie zasad, odpowiada sprawca.
6. **Skład drużyny ("Drużyna")**: Każda drużyna składa się z 3 osób, w tym Kapitana, który również bierze udział w rozgrywkach. Drużyna nie posiada rezerwowych.
7. **Kapitan drużyny ("Kapitan")**: Odpowiedzialny jest za komunikację z organizatorem, sędziami, rejestrację drużyny oraz komunikację z kapitanem drużyny przeciwnej.
8. **Zasady dotyczące kolorów "Tuszu"**: Każdy kolor może być użyty tylko raz w drużynie. Przykładowo, jeśli jeden gracz wybiera kolor Zielony (Emerald), pozostali członkowie drużyny nie mogą z niego korzystać w swoich taliach. Każdy gracz gra swoją, niezmienną talią. Pary kolorów tuszu użytych do budowy talii są jawne.
9. Talie muszą być zgodne z formatem **"Core"**.
10. Dane podane w Turnieju nie będą przekazywane podmiotom trzecim, niezwiązanym z organizacją Turnieju.
11. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za problemy w funkcjonowaniu turnieju, jeżeli wyniknęły z przyczyn losowych (np. awaria zasilania) oraz na skutek okoliczności, których nie mógł przewidzieć lub którym nie mógł zapobiec.

2. Rejestracja do Turnieju

1. Udział w turnieju jest objęty wpisowym w kwocie: **198 PLN** za drużynę.
2. W celu rejestracji do turnieju, należy zakupić wejściówkę przez internet lub na miejscu, w dniu turnieju. Rejestracja w dniu turnieju możliwa tylko, gdy limit miejsc nie zostanie osiągnięty.
3. Przy rejestracji należy podać:
 - a. **Nazwa Drużyny** - Nie może zawierać słów powszechnie uważanych za wulgarne oraz nie może być dłuższa niż 25 znaków.
 - b. Imię i Nazwisko, adres e-mail, konto melee.gg - Kapitan drużyny
 - c. Imię i Nazwisko, konto melee.gg - Gracz 1
 - d. Imię i Nazwisko, konto melee.gg - Gracz 2
4. O zmianach w składzie drużyny należy poinformować najpóźniej do godziny przed rozpoczęciem turnieju.
5. W dniu turnieju należy przekazać 3 spisy talii, które będą używane przez graczy w turnieju. Na każdej liście musi znajdować się Imię i Nazwisko gracza oraz nazwa drużyny. Należy pamiętać o użyciu koloru tuszu tylko raz na drużynę.
6. W przypadku, gdy drużyna postanawia zgłosić spis talii gracza w kolorach, które pokrywają się z kolorami wybranymi przez innego gracza w drużynie, taka drużyna nie zostanie dopuszczona do rozgrywek.
7. Zakupionej wejściówki nie można zwrócić.
8. Limit miejsc to **20 Drużyn**. Organizator może zwiększyć limit miejsc do startu turnieju.
9. Minimalna ilość drużyn w turnieju to **8**.

3. Przebieg Turnieju

1. Turniej organizowany jest w systemie Szwajcarskim ("Swiss"). Jeśli w turnieju uczestniczyć będzie więcej niż 8 drużyn, turniej przejdzie do kolejnej fazy organizowanej w systemie Single Elimination ("Top Cut"), według poniższego schematu:
 - a. 8 Drużyn - 3 rundy "Swiss". Bez "Top Cut".
 - b. 9-16 Drużyn - 4 rundy "Swiss". 4 najlepsze drużyny przejdą do kolejnej fazy "Top Cut".
 - c. 17 i więcej Drużyn - 5 rund "Swiss". 8 najlepszych drużyn przejdą do kolejnej fazy "Top Cut".
2. Po wylosowaniu par drużyn, udają się one do wyznaczonych w systemie stolików, odpowiednio oznaczonych przez organizatora.
3. Kapitanowie przekazują wzajemnie informację o parach tuszu użytych do budowy talii w drużynie.
4. Kapitanowie drużyn wykonują rzut kostką, w celu wyboru Kapitana który zadecyduje o pierwszeństwie wyboru pierwszej pary graczy do rozegrania meczu. Kapitan, który wygrał rzut kostką, może zadecydować czy pierwszeństwo wyboru zostawia swojej drużynie, czy oddaje wybór drużynie przeciwnej.
 - a. Kapitan drużyny z pierwszeństwem, dokonuje wyboru pierwszej pary graczy, na podstawie kolorów tuszu używanego przez danego gracza. Jeden gracz ze swojej drużyny oraz jeden gracz drużyny przeciwnej.

- b. Kapitan drużyny przeciwnej, dokonuje wyboru drugiej pary graczy z pozostałej puli graczy.
 - c. Trzecia para składa się z pozostałych graczy.
- 5. Gracze jednej drużyny siadają po tej samej stronie stołu. Pierwszeństwo wyboru strony stołu ma Kapitan, który wygrał rzut kostką.
- 6. Wszystkie mecze w rundzie są rozgrywane jednocześnie.
- 7. Mecze w fazie "Swiss" odbywają się w formacie 2GM ("Two Game Match"), limit czasu to 55 minut na rundę. Jeżeli po 10 minutach od rozpoczęcia rundy nie zostaną ustalone pary, sędziowie rozlosują pary w danym pojedynku.
- 8. O kolejności rozpoczęcia meczu decyduje gracz drużyny, której kapitan wygrał rzut kostką.
- 9. Po zakończonym meczu gracz pozostaje na swoim miejscu do czasu zakończenia wszystkich pozostałych meczy w pojedynku drużyn. Zakazuje się chodzenia po sali, gdy pozostali członkowie drużyny ciągle rozgrywają swoje mecze.
- 10. Jeżeli gracz odejdzie od stołu po zakończonym meczu z jakiegokolwiek powodu, nie może komunikować się z członkami drużyny, którzy ciągle rozgrywają swoje mecze.
- 11. Nie jest zabroniona komunikacja między członkami drużyny podczas trwania pojedynku.
- 12. Niezwłocznie po zakończeniu wszystkich meczów Kapitanowie zgłaszają wyniki pojedynków w drużynie do sędziego, na dostarczonym przez organizatora formularzu.
- 13. Wynik meczu jest następnie przeliczany na punkty według poniższego schematu:
 - a. Zwycięstwo (2:0) - 7 pkt.
 - b. Zwycięstwo Terminacja (1:0) - 3 pkt.
 - c. Remis (1:1) - 3 pkt.
 - d. Remis Terminacja (0:0) - 0 pkt.
 - e. Przegrana (0:2) - 0 pkt.
- 14. Punkty następnie są sumowane i wpisywane jako wynik sumaryczny do systemu turniejowego. Maksymalna ilość punktów do zdobycia to 21 za wszystkie wygrane mecze w drużynie.
- 15. Po wprowadzeniu wyników pojedynków wszystkich drużyn w danej rundzie następuje przejście do kolejnej rundy lub fazy turnieju.
- 16. Po zakończeniu wszystkich zaplanowanych rund fazy "Swiss" następuje przejście do fazy "Top Cut", jeżeli taka ma mieć miejsce.
- 17. Mecze w fazie "Top Cut" odbywają się w formacie Bo3 ("Best of 3"), limit czasu to 75 minut na rundę. Pary są wybierane w analogiczny sposób co w przypadku fazy "Swiss", lecz decyzję o pierwszeństwie wyboru podejmuje Kapitan drużyny, która posiadała wyższą pozycję w rankingu po fazie "Swiss".
- 18. O kolejności rozpoczęcia meczu decyduje gracz, który posiada wyższą pozycję w rankingu indywidualnym po fazie "Swiss".
- 19. W fazie "Top Cut" wygrywa drużyna, która jako pierwsza zdobędzie dwa wygrane mecze.
- 20. Jeśli po osiągnięciu przez drużynę dwóch wygranych, ciągle rozgrywa się trzeci pojedynek, jest on przerywany i jego przebieg nie ma wpływu na końcowy wynik.

4. Nagrody

1. Po zakończeniu wszystkich zaplanowanych faz turnieju, następuje rozdanie nagród.

2. Każdy uczestnik turnieju otrzymuje 1 pakiet kart ("booster") za uczestnictwo.
3. Za każdego uczestnika turnieju do dodatkowej puli nagród ("Pula boosterów") dodawane są 2 boostery.
4. W przypadku udziału **mniej niż 16 drużyn** (8-15 drużyn) nagrody zostaną rozdane według poniższego schematu, do podziału na członków drużyny:
 - a. Za 1 miejsce:
 - i. Gwarantowane 2 booster boxy
 - ii. 25% Boosterów z puli boosterów
 - b. Za 2 miejsce:
 - i. Gwarantowany 1 booster box
 - ii. Gwarantowane 12 pakietów kart
 - iii. 25% Boosterów z puli boosterów
 - c. Za 3 miejsce:
 - i. Gwarantowane 12 pakietów kart
 - ii. 25% Boosterów z puli boosterów
 - d. Za 4 miejsce:
 - i. 25% Boosterów z puli boosterów
5. W przypadku udziału **16 lub więcej drużyn** nagrody zostaną rozdane według poniższego schematu, do podziału na członków drużyny:
 - a. Za zajęcie 1 miejsca:
 - i. Gwarantowane 3 booster boxy
 - ii. 25% Boosterów z puli boosterów (minimum 24 boostery)
 - b. Za zajęcie 2 miejsca:
 - i. Gwarantowane 2 booster boxy
 - ii. Gwarantowane 12 pakietów kart
 - iii. około 20% Boosterów z puli boosterów
 - c. Za zajęcie 3 miejsca:
 - i. Gwarantowany 1 booster box
 - ii. Gwarantowane 12 pakietów kart
 - iii. około 18% Boosterów z puli boosterów
 - d. Za zajęcie 4 miejsca:
 - i. Gwarantowany 1 booster box
 - ii. około 13% Boosterów z puli boosterów
 - e. Za zajęcie miejsca 5 do 8:
 - i. około 6% Boosterów z puli boosterów
6. Dokładny podział boosterów z puli boosterów zostanie opublikowany po zakończeniu zapisów na turniej.

5. Zasady Porządkowe

1. Zakazuje się wnoszenia i spożywania własnych posiłków i napojów na terenie obiektu. Wyjątek: dozwolona jest woda w szczelnie zamkniętym pojemniku.
2. Spożywanie posiłków możliwe jest wyłącznie w specjalnie wyznaczonej strefie gastronomicznej.
3. Na terenie lokalu obowiązuje zakaz palenia papierosów tradycyjnych i elektronicznych.
4. Personel ma prawo odmówić wstępu i wyprosić osoby zachowujące się niekulturalnie, niegrzecznie, wulgarnie wobec innych uczestników lub pracowników.

5. Niestosowanie się do zasad może skutkować:
 - a. ostrzeżeniem
 - b. usunięciem uczestnika z turnieju

6. Informacje dodatkowe

1. Organizator zastrzega sobie prawo do zmian w regulaminie przed rozpoczęciem turnieju.
2. W przypadku zaistnienia konfliktu, który nie został opisany w tym dokumencie, zasadach turniejowych Disney Lorcana TCG¹ lub kompleksowych zasadach Disney Lorcana TCG², spór rozstrzyga organizator lub osoba przez niego wskazana.
3. Uczestnicy są zobowiązani do przestrzegania regulaminu obiektu, w którym odbywa się turniej.

¹ Disney Lorcana Tournament Rules - <https://www.disneylorcana.com/en-US/resources>

² Disney Lorcana Comprehensive Rules - <https://www.disneylorcana.com/en-US/resources>