



BaseStack Disney Lorcana Team Clash

Regulamin turnieju drużynowego Disney Lorcana TCG

20.06.2025

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. **Pojedynek**: Składa się z trzech meczów między członkami drużyny.
9. **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.
10. Talie muszą być zgodne z formatem **"Core"**.
11. Dane podane w Turnieju nie będą przekazywane podmiotom trzecim, niezwiązanym z organizacją Turnieju.
12. 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. 8-16 Drużyn - 4 rundy "Swiss". 4 najlepsze drużyny przejdą do kolejnej fazy "Top Cut".
 - b. 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 meczów 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 meczów w pojedynku do sędziego, na dostarczonym przez organizatora formularzu.
 13. Wynik każdego meczu w pojedynku 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 spotkania (pojedynku) do systemu turniejowego. Maksymalna ilość małych punktów do zdobycia to 21 za wszystkie wygrane mecze w pojedynku drużyn.
 15. Wynik sumaryczny decyduje o wygranej pojedynku w danej rundzie "Swiss". Za wygranie pojedynku drużyna otrzymuje 3 pkt., a za remis 1 pkt.

Przykład:

- a. Drużyna wygrała dwa mecze i przegrała jeden, wynik tego spotkania to **14:7**.
Za wygranie pojedynku przyznaje się jej **3 pkt.**
 - b. Drużyna zremisowała trzy mecze, wynik tego spotkania to **9:9**.
Za remis punktowy przyznaje się po **1 pkt.** dla każdej z drużyn w pojedynku.
 - c. Drużyna wygrała jeden mecz i przegrała dwa pozostałe przez terminację, wynik tego spotkania to: **7:6**.
Za wygranie pojedynku przyznaje się jej **3 pkt.**
 - d. Drużyna remisuje dwa mecze i przegrywa jeden, wynik tego spotkania to **6:13**.
Za przegranie pojedynku przyznaje się jej **0 pkt.**
16. Po wprowadzeniu wyników pojedynków wszystkich drużyn w danej rundzie następuje przejście do kolejnej rundy lub fazy turnieju.
 17. Po zakończeniu wszystkich zaplanowanych rund fazy "Swiss" następuje przejście do fazy "Top Cut", jeżeli taka ma mieć miejsce.
 18. 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".

19. O kolejności rozpoczęcia meczu decyduje gracz, który posiada wyższą pozycję w rankingu indywidualnym po fazie "Swiss".
20. W fazie "Top Cut" wygrywa drużyna, która jako pierwsza zdobędzie dwa wygrane mecze.
21. Jeśli w fazie "Top Cut" 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>