

UDE Tournament

Appendice B: Vs. System

Valido fino al 1° Ottobre 2006

B-1 Come utilizzare questo documento

Questa appendice B è utilizzata come supplemento alle Tournament Policy UDE (Upper Deck Entertainment). Questa appendice contiene policy aggiuntive che si applicano specificatamente al gioco di carte da collezione (Trading card Game, TCG) **Vs. System**, mentre le Tournament Policy UDE contengono regole e procedure generali che si applicano a tutti i giochi UDE. Attualmente, UDE distribuisce due giochi che utilizzano il metodo di gioco Vs. System: Marvel e D.C. Comics.

B-2 Appendice B - Versione

- Questa versione dell'Appendice B è stata aggiornata il 1° Aprile 2006.
- Il prossimo aggiornamento di questo documento verrà pubblicato entro il 1 Ottobre 2006.
- La versione più aggiornata può essere scaricata da UDE.com/policy.
- Cancella ogni versione precedente di questo documento per evitare confusioni.

B-3 Formati dei tornei Vs. System

Ogni formato di torneo supportato dalla UDE può essere Costruito, nel quale i giocatori si portano il proprio mazzo, oppure Sealed Pack, nel quale i giocatori costruiscono un mazzo dalle buste fornite dall'organizzatore.

Nei formati Sealed Pack i giocatori costruiscono il mazzo durante il torneo, partendo dal prodotto chiuso che viene di solito fornito dall'organizzatore. La UDE supporta due varianti del formato Sealed Pack nei tornei Vs. System:

- **Formato Sealed Deck:** I giocatori aprono diverse buste **Vs. System** e costruiscono un mazzo utilizzando le carte trovate nelle buste.
- **Formato Booster Draft:** I giocatori aprono diverse buste **Vs. System** e passano le buste intorno al tavolo a cui sono seduti, scegliendo un certo numero di carte per aggiungerle ai propri mazzi.

Nei formati Costruiti i giocatori mettono insieme i loro mazzi partendo dalle carte che possiedono, prima del torneo. La UDE supporta i seguenti formati Costruiti:

- **Formato Golden Age:** I giocatori mettono insieme i loro mazzi partendo da carte di qualsiasi espansione che è stata distribuita per il gioco Vs. System.

- **Formato Silver Age:** I giocatori mettono insieme i loro mazzi partendo da carte delle ultime otto espansioni che sono state distribuite per il gioco Vs. System.
- **Formato Marvel Modern Age:** I giocatori mettono insieme i loro mazzi partendo da carte delle ultime due espansioni Marvel che sono state distribuite per il gioco Vs. System.
- **Formato DC Modern Age:** I giocatori mettono insieme i loro mazzi partendo da carte delle ultime due espansioni DC che sono state distribuite per il gioco Vs. System.

Inoltre, la UDE supporta le seguenti strutture di torneo che si possono applicare ai formati di torneo indicati sopra:

- **Struttura di torneo Sealed Pack Crossover:** I giocatori definiscono due diversi team di affiliazione da unire in un torneo Sealed Pack (vedi Sezione B-4).
- **Struttura di torneo Marvel vs. DC:** Ogni giocatore partecipa a uno di due tornei contemporanei. I vincitori dei due tornei giocano un incontro addizionale l'uno contro l'altro per ulteriori premi (vedi Sezione B-5).

B-4 Struttura di torneo Sealed Pack Crossover

Eroi e criminali passano spesso da un fumetto a un altro per unirsi a nuovi alleati. Queste situazioni danno l'ispirazione per i racconti più interessanti. Per simulare tutto ciò, la UDE supporta una variante del Sealed pack, chiamata "Crossover". Questa struttura di torneo può essere utilizzata solo quando si utilizzano buste di espansioni diverse nello stesso torneo Booster Draft o Sealed Deck.

La struttura di torneo Crossover segue le stesse regole dei tornei Booster Draft e Sealed Deck, con un'importante differenza. Dopo aver draftato le carte o aperto i mazzi, ogni giocatore sceglie due team di affiliazione. Per l'intero torneo, tutte le carte di quel giocatore che hanno uno dei team di affiliazione scelti sono considerate come se avessero anche l'altro team di affiliazione.

I team di affiliazione scelti devono essere indicati nella lista di ogni giocatore e la scelta non può essere modificata durante il torneo. All'inizio di ogni turno, i giocatori devono dire all'avversario quali team di affiliazione hanno scelto.

La struttura di tornei Crossover permette combinazioni di team molto interessanti. Inoltre dà all'organizzatore un maggiore grado di flessibilità nello scegliere le buste del torneo.

Esempio: Danny gioca un draft con una busta di *Marvel Origini* e due buste di *DC Origini*. Dopo il draft costruisce un mazzo composto principalmente da carte Gotham Knights e Confraternita dei Mutanti. Sceglie questi due team per il suo Crossover, dando origine a una delle unioni più particolari della storia dei fumetti!

Per tutto il torneo le carte Gotham Knights di Danny vengono trattate come se ci fosse scritto anche “Confraternita dei Mutanti” nel team di affiliazione e viceversa.

B-5 Struttura dei tornei Marvel vs. DC

Per un maggiore divertimento, un organizzatore può scegliere un torneo Marvel vs. DC.

Questa struttura di torneo prevede due tornei in contemporanea; uno di formato Marvel e l'altro di formato DC. Dopo il termine dei due tornei, i due vincitori giocheranno l'uno contro l'altro. Il vincitore avrà diritto a ulteriori premi.

Per aumentare l'interesse per questa struttura di torneo unica, gli organizzatori devono dare maggiori premi al torneo “vincente”. Questi premi devono essere assegnati sia al vincitore che ai migliori piazzati.

Esempio: la UDE usa la struttura Marvel vs. DC per un torneo 10K. Vengono organizzati due tornei 10K in contemporanea; uno che prevede solo le carte delle espansioni DC e l'altro solo le carte delle espansioni Marvel. I due vincitori possono poi raddoppiare i premi di tutto il loro torneo.

La sfida finale Marvel vs. DC è un incontro sanzionato che segue le policy di torneo indicate in tutti i documenti di policy. Questo tipo di incontro ha un valore C di 0 e quindi non va a influire sui punteggi dei giocatori.

B-6 Rotazione delle espansioni

Alcuni nuovi formati hanno delle limitazioni sulle espansioni che possono essere utilizzate per la costruzione del mazzo. Questa sezione descrive come funziona la rotazione delle espansioni.

Ogni volta che un'espansione diventa legale, viene aggiunta al formato Golden Age. Nessuna espansione viene esclusa dal formato Golden Age e i giocatori possono continuare a giocare con tutte le espansioni legali per i tornei che sono state distribuite.

Ogni volta che un'espansione diventa legale, viene aggiunta ai formati Modern Age e Silver Age e la più vecchia espansione di questi formati viene esclusa. I giocatori possono giocare solo con le ultime due espansioni DC e le ultime due espansioni Marvel.

- **Esempio:** L'attuale formato Modern Age comprende le ultime due espansioni Marvel (*The Avengers* e *The X-Men*) e le ultime due espansioni DC (*Green Lantern Corps* e *Justice League of America*). Quando l'espansione *Infinite Crisis* diventa legale il 27 maggio 2006,

Green Lantern Corps, la più vecchia espansione DC nel formato Modern Age, sarà esclusa dal formato e si avrà un formato Modern Age nuovo.

B-7 Classifiche dei tornei Vs. System

Per ogni torneo ufficiale Vs. System, i giocatori possono vincere incontri per aumentare il loro punteggio UDE. Il punteggio di ogni giocatore va a determinare la posizione nella classifica mondiale e permette di confrontare i risultati di ogni giocatore con i risultati degli altri. Ogni giocatore inizia la propria carriera con un punteggio di 2500 in ogni categoria.

Esistono due categorie di punteggi per Vs. System:

- **Punteggio Sealed Pack:** Relativo ai formati Sealed Deck e Booster Draft.
- **Punteggio Costruito:** Che comprende i formati Golden Age, Silver Age, Modern Age e tutti i formati specifici DC e Marvel.

In aggiunta, ogni giocatore ha un punteggio globale Vs. System, che è la media dei punteggi Sealed Pack e Costruito.

B-8 I Crediti Vs. System Pro Circuit

I tornei Pro Circuit Qualifiers, \$10,000 Championships e Pro Circuit danno la possibilità ai giocatori di vincere Crediti Pro Circuit. I giocatori possono controllare quanti Crediti Pro Circuit hanno, alla pagina Ratings and Rankings, su UDE.com.

I Crediti Pro Circuit vengono assegnati nel modo seguente:

Pro Circuit

Posto	Crediti	Posto	Crediti
1	50	36-50	6
2	40	51-75	4
3-4	35	76-100	3
5-10	25	101-150	2
11-20	20	151+	1
21-35	12		

\$10,000 Championships

Posto	Crediti	Posto	Crediti
1	10	11-20	5
2	10	21-35	2
3-4	10	36-50	1
5-10	10		

Pro Circuit Qualifier (PCQ)

Posto	Crediti
1	10
2	5
3-4	2
5-10	1

- Per poter partecipare a un Pro Circuit, i giocatori devono utilizzare 10 Crediti pro Circuit
- I Crediti Pro Circuit non possono salire sopra a 20 con i Crediti vinti ai Pro Circuit Qualifiers.
- I Crediti Pro Circuit non possono salire sopra a 50.
- I Crediti Pro Circuit non scalano mai

Esempio: Alex ha 50 Crediti Pro Circuit e si piazza in decima posizione a un \$10,000 Championship. Vincerebbe 10 Crediti Pro Circuit, ma ha già raggiunto il massimo di 50 Crediti Pro Circuit, quindi non vince nessun Credito.

Esempio: Danny ha 13 Crediti Pro Circuit e partecipa al Pro Circuit di Los Angeles. Utilizza 10 Crediti Pro Circuit per partecipare al torneo, scendendo a 3 Crediti Pro Circuit. Danny si piazza in 120° posizione e vince 2 Crediti Pro Circuit. Adesso ha 5 Crediti Pro Circuit.

Esempio: Adrian ha 40 Crediti Pro Circuit e partecipa al Pro Circuit di Los Angeles. Utilizza 10 Crediti Pro Circuit per partecipare al torneo, scendendo a 30 Crediti Pro Circuit. Adrian vince il torneo e vincerebbe 50 Crediti Pro Circuit; dato che il totale non può salire sopra a 50 Crediti Pro Circuit, vince solo 20 Crediti Pro Circuit.

Esempio: Jeff ha 17 Crediti Pro Circuit, vince un Pro Circuit Qualifier e vincerebbe 10 Crediti Pro Circuit; dato che il totale non può salire sopra a 20 Crediti Pro Circuit, vince solo 3 Crediti Pro Circuit.

B-9 Carte legali: generale

Le carte Vs. System diventano legali per i tornei in tutto il mondo nella stessa data. Quando un'espansione diventa legale nel Nord America, diventa legale anche in Sud America, Europa, Asia, etc.

Ogni carta di Vs. System può essere utilizzata ai tornei, a meno che non sia bandita. Anche le carte in lingua straniera possono essere utilizzate. Quando si utilizzano carte in lingua straniera, giocatori e ufficiali di torneo possono far riferimento ai testi ufficiali nella Vs. System Official Card Reference, su ude.com/rules.

Le carte di dimensione maggiore a quelle regolari non possono essere utilizzate ai tornei. Le carte promozionali, incluse le carte Extended Art, sono legali se l'espansione da cui sono state create è legale.

Carte bandite al 1 Aprile 2006.

Overload

B-10 Legalità delle espansioni

Le carte sono legali per i tornei Sealed Pack a partire dal primo giorno di Sneak Preview. Questo significa che sono legali per i tornei Sealed Pack anche prima della data ufficiale di distribuzione.

Espansioni attualmente legali:

- *Marvel: Origins* (compreso lo Starter Set *X-Men Vs. Brotherhood*)
- *DC Origini* (compreso lo Starter Set *Batman vs. The Joker*)
- *Web of Spider-Man* (compreso lo Starter Set *Spider-Man vs. Doc Ock*)
- *Superman, Man of Steel*
- *Marvel Knights*
- *Green Lantern Corps* (compreso lo Starter Set *Batman TCG*)
- *The Avengers* (compreso lo Starter Set *Fantastic Four TCG*)
- *Justice League of America*
- *The X-Men* (compreso lo Starter Set *The X-Men TCG*)

Prossime espansioni:

- *Infinite Crisis* diventa legale il 27 maggio 2006.
- *Heralds of Galactus* diventa legale il 23 settembre 2006.
- *Legion of Super-Heroes* diventa legale il 29 dicembre 2006.

B-11 Carte illegali o contraffatte

Le carte contraffatte sono illegali e il loro utilizzo ai tornei non è permesso. Le carte fotocopiate, chiamate anche "proxy", non sono ammesse ai tornei e sono considerate false. Vendere o acquistare carte false è un'attività illegale.

Se un giocatore scopre carte false, deve informare un genitore o un ufficiale di torneo. Se un giocatore scopre carte false, deve mandare una segnalazione dettagliata all'UDE Fraud Investigation Team, fit@upperdeck.com.

B-12 Struttura degli incontri di un torneo

Durante ogni turno di un torneo, ogni giocatore giocherà un incontro con un avversario. La maggior parte degli incontri si svolge con una singola partita. Il primo giocatore che vince la partita ha vinto l'intero incontro.

In alcuni tornei, soprattutto nella parte a eliminazione diretta dei Top8, i giocatori potrebbero dover giocare al meglio delle tre partite. L'incontro continua finché un giocatore non ha vinto due partite.

Nel risultato finale viene riportato il vincitore dell'intero incontro, non i vincitori delle singole partite all'interno dell'incontro. Non sono previsti i pareggi nei tornei UDE, per cui ci sarà sempre un vincitore dell'incontro.

B-13 Limiti di tempo

Il limite di tempo per un incontro su una singola partita è di 30 minuti. Gli incontri al meglio delle tre hanno un limite di tempo di 60 minuti. I limiti di tempo per i Top8 a eliminazione diretta dei Pro Circuit e dei \$10,000 Championship sono di 150 minuti (2 ore e mezza) per quarti di finale e semifinali, mentre la finale ha un tempo limite di 240 minuti (4 ore).

Durante i tornei Sealed Pack (Sealed Deck o Booster Draft) i giocatori hanno 20 minuti per costruire il proprio mazzo (30 minuti nel caso si utilizzino le liste dei mazzi).

Gli organizzatori di tornei individuali possono modificare leggermente i limiti di tempo, solo se assolutamente necessario e solo se è stato chiaramente annunciato prima dell'inizio del torneo.

B-14 Procedura di fine incontro

La procedura di fine incontro viene utilizzata sia per gli incontri su partita singola che per gli incontri al meglio delle tre.

Al termine del tempo regolamentare del turno, i giocatori terminano il turno di gioco in corso e giocano un turno addizionale, alla fine del quale la partita viene interrotta e viene determinato il vincitore dell'incontro nel modo seguente:

- Un giocatore vince l'incontro se ha vinto più partite del proprio avversario
- Se entrambi i giocatori hanno vinto lo stesso numero di partite, il giocatore con maggiore resistenza nella partita attuale vince l'incontro. Se le resistenze di entrambi i giocatori sono uguali, la partita continua finché non si ha una differenza tra le resistenze.
- Se entrambi i giocatori hanno vinto lo stesso numero di partite e sono tra una partita e l'altra, viene iniziata una nuova partita e il vincitore viene determinato controllando la resistenza dei giocatori alla fine del terzo turno.

Se le resistenze sono pari, il giocatore che aveva l'iniziativa nel terzo turno perde la partita.

Esempio 1: Il tempo viene chiamato. I due giocatori stanno ancora giocando la prima partita. Brian ha una resistenza di 15 e Ryan ha una resistenza di 20. I giocatori terminano il turno in corso e giocano il turno addizionale. Prima della fine del turno addizionale, Brian è riuscito a portare la resistenza di Ryan a 12. Brian vince la partita grazie alla regola che controlla la resistenza alla fine del turno e vince l'incontro in quanto il tempo è stato chiamato durante la prima partita.

Esempio 2: In un altro incontro, il tempo viene chiamato durante la seconda partita. David ha vinto la prima partita. Il turno di gioco in corso viene completato, viene giocato il turno addizionale e nessuno dei due giocatori riesce a vincere. Questa partita è considerata non completata e David vince l'incontro in quanto ha vinto la prima partita.

Esempio 3: In un altro incontro, il tempo viene chiamato durante la seconda partita. Kate ha vinto la prima partita. Mark termina il suo turno di gioco, vincendo la seconda partita. Kate e Mark sono adesso uno a uno, avendo vinto una partita a testa. Iniziano a giocare la terza partita. La terza partita dura fino alla fine del terzo turno, alla fine del quale si confrontano le resistenze dei giocatori. Nel terzo turno, Kate arruola un personaggio contro cui Mark non è in grado di difendersi. Kate attacca e riduce la resistenza di Mark a 38. Alla fine del turno Kate ha maggiore resistenza e vince la partita; di conseguenza Kate vince anche l'intero incontro.

Esempio 4: In un altro incontro, il tempo viene chiamato durante la terza partita. Michelle e Danny hanno vinto una partita a testa. Il turno in corso termina, poi viene giocato il turno addizionale, in cui Michelle ha l'iniziativa, alla fine del quale le resistenze di entrambi i giocatori sono pari a 35. Dato che Michelle aveva l'iniziativa nell'ultimo turno, Danny è il vincitore dell'incontro.

B-15 Side del mazzo

Attualmente non è previsto l'utilizzo di side nei tornei Vs. System. Qualcosa di simile potrà essere introdotto nel futuro, ma al momento nulla è previsto.

B-16 Mischiare le carte a faccia in giù e le carte risorsa

Un giocatore non può mischiare le proprie carte a faccia in giù, a meno che non sia un effetto di gioco a richiederlo. Questa regola è relativa sia alle carte a faccia in giù nella linea delle risorse che alle altre carte a faccia in giù nell'area di gioco. L'ordine delle carte risorsa che sono state giocate deve poter essere mantenuto e verificato, in modo tale da permettere all'avversario di prendere decisioni strategiche in maniera più accurata. Le carte in mano possono invece essere mischiate come si vuole.

B-17 Mischiare la pila delle carte KO

Un giocatore non può mischiare o modificare l'ordine delle carte nella propria pila delle carte KO. La pila delle carte KO di un giocatore è un'informazione pubblica in ogni momento.

B-18 Formati Sealed Pack: Generale

Un metodo interessante e divertente per giocare a Vs. System è dato dai formati Sealed Pack. Questi formati sono chiamati "Sealed Pack" (a scatola chiusa) perché i giocatori aprono un limitato numero di buste e costruiscono i propri mazzi con le carte trovate. Questo tipo di formati prevede capacità leggermente diverse da quelle richieste per i formati Costruiti e permette ai giocatori di giocare con carte diverse da quelle con cui giocherebbero in un torneo di formato Costruito.

Ci sono molti metodi creativi di giocare Sealed Pack; nei tornei ufficiali UDE possono essere utilizzati i seguenti due formati:

- Sealed Deck
- Booster Draft

Entrambi i metodi prevedono l'apertura di bustine e la scelta di almeno 30 delle carte trovate per costruire un mazzo. La differenza tra i due formati è il metodo per determinare da quale gruppo di carte vengono scelte le carte. Come nel caso dei formati Costruiti, non è previsto l'utilizzo di side. I mazzi non possono inoltre essere modificati tra un incontro e l'altro.

In un torneo Sealed Deck i giocatori aprono le buste e costruiscono i propri mazzi con le carte trovate in quelle buste. In un torneo Booster Draft i giocatori aprono le buste, scelgono una carta dalla propria busta e passano le buste intorno al tavolo, scegliendo una carta da ogni busta finché tutte le carte non sono state scelte.

B-19 Regole specifiche per i tornei Sealed Deck

Queste regole si applicano in aggiunta alle regole Sealed Pack, sezione B-18.

Ogni giocatore apre almeno tre buste e sceglie almeno 30 delle carte trovate per costruire il proprio mazzo. Le carte non sono draftate o scambiate in nessun modo.

I giocatori non possono scambiare carte con gli altri giocatori e non possono aggiungere carte dalla loro collezione personale. Solo le carte trovate nelle buste aperte possono essere utilizzate per costruire il mazzo.

I giocatori, dopo aver ricevuto le carte, hanno a disposizione 20 minuti per costruire il proprio mazzo. Se sono utilizzate le liste dei mazzi, i giocatori hanno a

disposizione 20 minuti prima dello scambio dei mazzi e 30 minuti addizionali dopo lo scambio dei mazzi per registrare accuratamente il contenuto dei loro mazzi sulle liste dei mazzi.

Il formato Sealed Deck è il più facile formato di torneo Sealed Pack per imparare, in quanto non prevede draft di alcun tipo.

B-20 Regole specifiche per i tornei Booster Draft

Queste regole si applicano in aggiunta alle regole Sealed Pack, sezione B-18.

Ogni giocatore inizia con tre o più buste chiuse. I giocatori possono avere un numero di buste maggiore di tre, a condizione che ogni giocatore abbia lo stesso numero di buste. L'organizzatore del torneo ha il compito di decidere il numero di buste e l'espansione utilizzata. Le buste possono essere della stessa espansione oppure di espansioni diverse.

Durante i tornei draft, i giocatori vengono separati in "pod". Ogni draft pod è composto da 4 o più giocatori seduti allo stesso tavolo. Un ufficiale di torneo distribuisce a tutti i giocatori lo stesso numero di buste.

Il draft si svolge nei seguenti passi:

(1) Ogni giocatore apre la propria prima busta e guarda le carte contenute. La prima busta che viene aperta deve essere dell'espansione più numerosa tra quelle utilizzate. Se si utilizzano una busta di *Marvel Origini* e due buste di *Web of Spiderman*, la prima busta che viene aperta è dell'espansione *Web of Spiderman*. In caso di uguaglianza, viene aperta una bustina dell'espansione che è stata stampata prima.

(2) Ogni giocatore sceglie una carta e passa le carte rimanenti al giocatore alla propria sinistra. Le carte scelte devono essere messe sul tavolo a faccia in giù in una singola pila davanti al giocatore che le ha scelte. Questa pila è la pila delle carte draftate dal giocatore.

(3) Una volta che tutti i giocatori hanno scelto la loro prima carta e hanno passato le rimanenti alla loro sinistra, essi prendono il loro successivo gruppo di carte che è stato appena passato loro. Il secondo gruppo dovrà quindi contenere 13 carte rimanenti tra cui scegliere. I giocatori scelgono una carta da questo gruppo e la aggiungono alla pila delle carte davanti a loro. Ora la pila delle carte a faccia in giù dovrebbe essere composta da due carte e 12 carte vengono passate al giocatore alla propria sinistra.

(4) Una volta che tutti i giocatori hanno effettuato la propria scelta e hanno passato le carte rimanenti, ogni giocatore sceglie una carta dal gruppo successivo ricevuto e la mette nella pila a faccia in giù. I giocatori continuano a scegliere una carta da ogni gruppo che ricevono e continuano a passare le carte rimanenti finché non sono state draftate tutte le carte della prima busta.

(5) I giocatori quindi aprono la busta successiva e scelgono una carta. Una volta che la carta è stata scelta e aggiunta alla pila delle carte draftate, le carte rimanenti vengono ora passate alla propria destra.

(6) Il draft continua finché non ci sono più carte da scegliere.

Durante il draft, la prima e la terza busta vengono passate al tavolo verso sinistra (in senso orario). La seconda e la quarta busta vengono passate al tavolo verso destra (in senso antiorario). I giocatori hanno 60 secondi per rivedere le carte scelte tra una busta e l'altra. Non possono invece rivedere le carte scelte durante il draft.

Una volta terminato il draft, tutti i giocatori devono avere lo stesso numero di carte. Se sono state usate tre buste da 14 carte, ogni giocatore deve avere 42 carte per costruire il proprio mazzo.

I giocatori hanno poi a disposizione 20 minuti per costruire il proprio mazzo. Se sono utilizzate le liste dei mazzi, i giocatori hanno a disposizione 30 minuti in totale, per registrare accuratamente il contenuto dei loro mazzi sulle liste dei mazzi.

B-21 Buste irregolari

Raramente, capita che una busta utilizzata in un Sealed Pack contenga un numero non corretto di carte oppure un numero non corretto di carte di una data rarità. In questi casi, gli ufficiali di torneo possono decidere di far continuare il draft oppure di sostituire la busta. La scelta viene fatta in base al livello del torneo e alla specifica situazione.

Agli eventi premier come PCQ e \$10,000 Championship ogni busta irregolare deve essere sostituita.

B-22 Contatti

Per avere informazioni aggiornate sulle policy dei tornei e per le versioni del documento nelle altre lingue, vai su ude.com/policy.

Per domande generali relative al Programma Upper Deck Entertainment, mandaci una e-mail a ude@upperdeck.com

Per questioni locali:

Australia: australia@upperdeck.com

Europa: europa@upperdeck.com

Germania, Austria, Svizzera: kundendienst@upperdeck.nl

Francia: renseignements@upperdeck.nl

Italia: servizio_clienti@upperdeck.nl

Spagna, Portogallo: preguntas@upperdeck.nl
UK, Irlanda: enquiries@upperdeck.nl
America Latina: preguntas@upperdeck.com
America del Nord: ude@upperdeck.com
Giappone: japan@upperdeck.com

Per domande specifiche sulla certificazione arbitrale, mandaci una mail a judge@upperdeck.com.