

Apêndice de Torneio UDE

Apêndice B: Políticas Vs. System

Válido até 1 de Outubro de 2006

B-1 Como Usar Este Documento

Este Apêndice B é usado como uma adição às Políticas de Torneio da Upper Deck Entertainment (UDE). Este apêndice contém políticas adicionais que se aplicam especificamente ao **Vs. System** Trading Card Game (TCG), enquanto as Políticas de Torneio da UDE contêm regras e procedimentos gerais que se aplicam a todos os jogos da UDE. Atualmente, a UDE publica dois TCGs que usam o sistema de jogo Vs. System: Marvel TCG e D.C. Comics TCG.

B-2 Informação de Versão do Apêndice B

- Esta versão do Apêndice B foi atualizada em 1 de Abril de 2006.
- A próxima atualização a este documento será publicada antes de 1 de Outubro de 2006.
- A versão mais atualizada pode ser encontrada em UDE.com/policy.
- Destrua as versões mais antigas deste documento para evitar confusões.

B-3 Formatos de Torneio Vs. System

Cada formato de torneio apoiado pela UDE pertence ao tipo de torneio de Deck construído, em que os jogadores trazem os seus próprios decks, ou do tipo de torneio de Pacote Selado, em que os jogadores constroem decks a partir de vários pacotes selados (boosters) distribuídos pelo organizador de torneio.

Em formatos de Pacote Selado, os jogadores constroem os decks no torneio usando o produto selado que é normalmente distribuído pelo organizador de torneio. A UDE apoia duas variantes do formato de Pacote Selado nos torneios de Vs. System:

- **Formato de Pacote Selado**—Os jogadores abrem vários pacotes booster **Vs. System** e constroem um deck com os cards que abriram nesses pacotes.
- **Formato Booster Draft**—os jogadores abrem vários pacotes booster **Vs. System** e passam os pacotes à volta da mesa, escolhendo cards para adicionar a seus decks.

Em formatos de Deck Construído, os jogadores constroem os seus decks usando os seus próprios cards antes do torneio. A UDE apoia os seguintes formatos de Deck Construído:

- **Formato Golden Age**—Os jogadores trazem decks que construíram usando cards pertencentes a qualquer expansão do Vs. System TCG.

- **Formato Silver Age Format**— Os jogadores trazem decks que construíram usando cards pertencentes a qualquer das últimas oito expansões do Vs. System TCG.
- **Formato Marvel Modern Age Format**— Os jogadores trazem decks que construíram usando cards pertencentes a qualquer das últimas duas expansões Marvel do Vs. System TCG.
- **Formato DC Modern Age**— Os jogadores trazem decks que construíram usando cards pertencentes a qualquer das últimas duas expansões DC Comics do Vs. System TCG.

Além disso, a UDE apoia as seguintes estruturas de torneio que podem ser aplicadas aos formatos descritos acima quando apropriado:

- **Estrutura de Torneio Sealed Pack Crossover**—Os jogadores escolhem duas afiliações de equipa diferentes para serem “ligadas” durante um torneio de Pacote Selado (Ver Seção B-4.)
- **Estrutura de Torneio Marvel vs. DC**—Cada jogador participa em um dos dois torneios simultâneos. Os vencedores dos dois torneios jogam uma ronda um contra o outro para determinar os prémios extra. (Ver Seção B-5.)

B-4. Estrutura de Torneio Sealed Pack Crossover

Os heróis e os vilões muitas vezes passam de um comic para outro para se juntar a novos aliados. Estas situações muitas vezes inspiram as histórias mais interessantes. Para simular isto, a UDE apoia uma variante de Pacote Selado chamada a estrutura de torneio "crossover". Esta estrutura de torneio só pode ser usada quando se joga com pacotes de expansões diferentes no mesmo torneio de Booster Draft ou Pacote Selado.

A estrutura de torneio crossover segue as mesmas regras que os torneios de Booster Draft ou Pacote Selado, mas com uma importante diferença. Depois de escolher os cards, cada jogador seleciona duas afiliações de equipa. Durante o torneio todo, cada card de cada jogador que pertença a uma dessas equipas irá funcionar como se também tivesse o nome da outra equipa escrito na área de afiliação de equipa.

As afiliações de equipa escolhidas devem ser anotadas na folha de registo de deck de cada jogador, e os jogadores não podem alterar as suas escolhas durante o torneio. No início de cada ronda, os jogadores devem dizer aos seus adversários que afiliações de equipa escolheram para o crossover.

A estrutura de torneio crossover permite algumas combinações interessantes. Também dá uma maior flexibilidade aos organizadores de torneio quando escolhem o produto a usar nos seus torneios.

Exemplo: Danny joga em um draft usando um pacote de *Marvel Origins* e dois pacotes de *DC Origins*. Depois do draft, ele constroi o seu deck usando muitos cards

de Gotham Knights e Brotherhood. cards. Ele escolhe essas duas afiliações de equipa para o seu crossover, criando uma das mais especiais ligações da história dos comics! Durante o resto do torneio, todos os cards de Gotham Knights do deck de Danny vão funcionar como se tivessem “Brotherhood” escrito na sua área de afiliação de equipa, e vice-versa.

B-5. Estrutura de Torneio Marvel vs. DC

Neste estrutura de torneio, o organizador de torneio gere dois torneios simultaneos—um usando o formato Marvel, e outro usando o formato DC. Depois de cada torneio ter terminado e os vencedores serem conhecidos, os finalistas jogam um contra o outro. O vencedor desse confronto Marvel vs. DC irá ganhar prémios adicionais para o seu torneio.

Para criar maior interesse, o organizador dará prémios adicionais ao torneio “vencedor”. Esses prémios não serão apenas distribuídos pelo vencedor desse torneio.

Exemplo: A UDE usa a estrutura de torneio Marvel vs. DC num torneio \$10K. O organizador de torneio gere dois torneios \$10K simultaneos—um usando cards apenas das expansões DC, e outro usando apenas cards de expansões Marvel. O vencedor de cada torneio depois joga para duplicar os prémios monetários do seu torneio.

A decisão Marvel vs. DC é uma ronda sacionada que segue a política de torneio definida por todos os documentos de política de torneio. Este tipo de ronda tem um C-Value de 0, e por isso, não afeta o rating de nenhum dos jogadores.

B-6. Rotação de Expansões

Alguns dos novos formatos limitam o número de expansões que um jogador pode usar na construção de deck. Esta seção explica a rotação de expansões legais em relação ao lançamento de novas expansões.

Assim que uma expansão se torna legal em torneio, é adicionada ao formato Golden Age. Nenhuma expansão sai do formato Golden Age; os jogadores continuam a jogar com qualquer expansão legal em torneio que tenha sido lançada.

Assim que uma expansão se torna legal em torneio, é adicionada aos formatos de Modern Age e Silver Age, e a expansão pertencente a esses formatos que tenha sido lançada há mais tempo sai da rotação. Os jogadores só podem usar as duas expansões legais em torneio de DC e as as duas expansões legais em torneio de Marvel..

- **Exemplo:** O formato atual de Modern Age é composto pelas duas últimas expansões de Marvel (*The Avengers* e *The X-Men*) e as últimas duas expansões de DC (*Green Lantern Corps* e *Justice League of America*). Quando a expansão *Infinite Crisis* se tornar legal em 27 de Maio a expansão mais antiga do formato de DC Modern Age, *Green Lantern Corps*, será retirada da rotação para criar um novo e interessante formato de DC Modern Age format.

B-7 Rankings de Torneio Vs. System

Em cada torneio oficial de **Vs. System** TCG, os jogadores podem ganhar rondas para aumentar seu rating UDE. O rating de cada jogador influencia seu ranking mundial e permite aos jogadores comparar sua performance nos torneios com a de outros jogadores. Cada jogador começa com um rating de 2500 em cada categoria de rating.

Existem duas categorias de rating para **Vs. System**:

- **Rating de Pacote Selado**—Inclui os formatos de Deck Selado e Booster Draft.
- **Rating de Deck Construído**—Atualmente só existe um formato de Deck Construído. Mais formatos serão adicionados nos próximos anos.

Além disto, cada jogador tem um Rating Geral (Rating Overall) de **Vs. System** TCG, que é a média de seu Rating de Pacote Selado e Rating de Deck Construído.

B-8. Sistema de Crédito de Vs. System Pro Circuit

Pro Circuit Qualifiers, \$10,000 Championships, e Pro Circuits dão as jogadores a hipótese de ganhar Créditos Pro Circuit. Um jogador com dez Créditos Pro Circuit pode participar em um torneio Pro Circuit. Os jogadores podem verificar quantos Créditos Pro Circuit têm na página de Ratings e Rankings em UDE.com.

Os Créditos de Pro Circuit são atribuídos do modo semelhante:

Pro Circuit

Classificação	Créditos	Classificação	Créditos
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 Championship

Classificação	Créditos	Classificação	Créditos
1	10	11-20	5
2	10	21-35	2
3-4	10	36-50	1
5-10	10		

Pro Circuit Qualifier (PCQ)

Classificação	Créditos
1	10
2	5
3-4	2
5-10	1

- Para entrar num torneio Pro Circuit, o jogador tem que pagar 10 Créditos Pro Circuit.
- O total de Créditos Pro Circuit de um jogador não irá passar de 20 pontos por participar em Pro Circuit Qualifiers.
- Um jogador nunca pode ter mais do que 50 Créditos Pro Circuit.
- Os Créditos Pro Circuit Credits nunca são “transferidos”.

Exemplo: Alex tem 50 Créditos Pro Circuit quando termina em décimo lugar em um \$10,000 Championship. Ele iria ganhar 10 Créditos Pro Circuit, mas como já tem o máximo de 50 Créditos Pro Circuit Credits, por isso ele ganha 0 Créditos Pro Circuit.

Exemplo: Danny tem 13 Créditos Pro Circuit quando chega ao Pro Circuit Los Angeles. Ele gasta 10 Créditos Pro Circuit para participar no torneio, reduzindo o seu total para 3 Créditos Pro Circuit. Danny termina o torneio na posição 120, ganhando 2 Créditos Pro Circuit. Ele passa a ter 5 Créditos Pro Circuit.

Exemplo: Adrian tem 40 Créditos Pro Circuit quando chega ao Pro Circuit Los Angeles. Ele gasta 10 Créditos Pro Circuit para participar no torneio, reduzindo o seu total para 30 Créditos Pro Circuit. Adrian ganha o torneio. Ele iria ganhar 50 Créditos Pro Circuit, mas como o seu total excede os 50 Créditos Pro Circuit, ele só ganha 20 Créditos Pro Circuit.

Exemplo: Jeff ganha 17 Créditos Pro Circuit quando ele ganha um Pro Circuit Qualifier. Ele iria ganhar 10 Créditos Pro Circuit, mas como o seu total de Créditos Pro Circuit não pode exceder os 20, ele ganha somente 3 Créditos Pro Circuit. Isso dá-lhe um total de 20 Créditos Pro Circuit.

B-9 Cards Legais: Visão Geral

Os cards de Vs. System são legais no mundo inteiro ao mesmo tempo. Quando uma expansão se torna legal na América do Norte, também se torna legal na América Latina, Europa, Ásia, etc.

Qualquer card Vs. System é legal em torneio, excluindo os cards banidos. Isto inclui cards que estejam em línguas estrangeiras. Quando se usam esses cards, os jogadores e oficiais do torneio podem consultar o texto oficial do card no ficheiro de Vs. System Official Card Reference file em ude.com/rules.

Os cards de dimensões superior à normal não são legais em torneio. Os cards promocionais, incluindo as cards promocionais de Extended Art são legais desde que a expansão a que pertencem e esse card sejam legais.

Lista de Cards Banidos no dia 1 de Abril de 2006:

Overload

B-10 Legalidade das Expansões

As expansões de cards **Vs. System** TCG tornam-se legais para torneio em determinadas datas, baseadas nos vários territórios. A UDE irá atualizando este documento regularmente em ude.com/policy.

Edições Legais Atualmente:

- *Marvel Origins* (incluindo o starter *X-Men vs. Brotherhood*)
- *DC Origins* (incluindo o starter *Batman vs. The Joker*)
- *Web of Spider-Man* (incluindo o starter *Spider-Man vs. Doc Ock*)
- *Superman, Man of Steel*
- *Marvel Knights*
- *Green Lantern Corps* (incluindo o starter *Batman TCG*)
- *The Avengers* (incluindo o starter *Fantastic Four TCG*)
- *Justice League of America*
- *The X-Men* (incluindo o starter *The X-Men TCG*)

Próximas Edições Legais:

- *Infinite Crisis* torna-se legal em 27 de Maio de 2006.
- *Heralds of Galactus* torna-se legal em 23 de Setembro de 2006.
- *Legion of Super-Heroes* torna-se legal em 29 de Dezembro de 2006.

B-11 Cards Falsos ou Falsificados

Cards falsos ou falsificados são ilegais e nunca são permitidos em qualquer torneio. Cards fotocopiados, por vezes chamados "proxies," não são permitidos em torneios e são considerados cards falsos. É ilegal comprar ou vender cards falsos.

Se um jogador encontrar cards falsos ou falsificados, deve levá-los a um responsável de torneio ou adulto e nunca jogar com esses cards. Se algum jogador encontrar um card falso, deve enviar os detalhes para a Equipe de Investigação de Fraude da UDE em fit@upperdeck.com. Visite ude.com/fraud para mais informação.

B-12 Estrutura de Ronda de um Torneio

Em cada ronda de um torneio, um jogador tem de jogar um desafio (ronda) contra um oponente. Na maioria dos torneios, os jogadores vão jogar apenas um jogo para determinar o vencedor da ronda. O primeiro jogador a ganhar o jogo único é declarado o vencedor da ronda.

Em alguns torneios, especialmente durante as rondas de eliminação do Top 8, os jogadores podem ter que jogar à melhor de três jogos para determinar o vencedor duma ronda. Os jogos continuam até que um jogador ganhe dois jogos.

Quando se reporta os resultados duma ronda, só o vencedor final de cada ronda é anotado, não quem ganhou os jogos individuais durante a ronda. Não pode haver rondas empatadas nos torneios UDE, por isso tem de haver sempre um vencedor do desafio (ronda).

B-13 Limite de Tempo

O limite de tempo normal para uma ronda é de 30 minutos. Este tempo pode ser reduzido depois do jogo estar no mercado há algum tempo. O limite de tempo das rondas à melhor de três jogos é de 60 minutos. Os limites de tempo para uma ronda de eliminação direta no Top 8 de Pro Circuits e \$10,000 Championships são de 150 minutos (2.5 horas) para cada quarto-de-final e semifinal. O limite de tempo para as finais destes torneios é de 240 minutos (4 horas).

Enquanto estiverem a jogar em torneios de Pacote Selado (incluindo Deck Selado ou Booster Draft) os jogadores têm 20 minutos para construir seus decks ou 30 minutos se estão a usar listas de deck.

Os organizadores de torneio podem alterar ligeiramente os limites de tempo de um torneio somente se for absolutamente necessário e claramente anunciado antes do torneio começar.

B-14 Procedimento de Final de Ronda

O procedimento de final de ronda é usado para rondas de jogo único ou rondas de à melhor de três jogos.

Quando é anunciado o fim do tempo de uma ronda, o turno atual de cada ronda ainda a ser jogada é completado e joga-se mais um turno. Depois disso o jogo pára e o vencedor do jogo é calculado usando o seguinte processo:

- Um jogador ganha a ronda se ele ou ela ganhou mais jogos do que o oponente.
- Se ambos os jogadores têm o mesmo número de vitórias em jogos, então o jogador com mais resistência no jogo atual é o vencedor. Se os totais de resistência estão empatados, continuam a jogar turnos até haver uma diferença na resistência.
- Se ambos os jogadores têm o mesmo número de vitórias em jogos e estão entre jogos, devem começar o próximo jogo e o vencedor da ronda será determinado verificando os totais de resistência no final do terceiro turno. Se os totais estiverem empatados, o jogador que tinha iniciativa no terceiro turno perde o jogo.

Exemplo 1: Terminou o tempo da ronda. Os jogadores ainda estão no meio do primeiro jogo. Brian tem 15 resistência, e Ryan tem 20 resistência. No final do turno Brian consegue reduzir a resistência de Ryan a 12. Brian ganha o jogo devido à diferença de resistência e ganha a ronda porque o tempo terminou durante o primeiro jogo.

Exemplo 2: O tempo termina durante o segundo jogo. David já tinha ganho o primeiro jogo. O turno atual é completado e joga-se mais um turno. Mesmo depois do turno extra nenhum dos jogadores consegue ganhar o jogo. O jogo é considerado como “não terminado”, e David ganha a ronda porque ele ganhou o primeiro jogo.

Exemplo 3: O tempo termina durante o segundo jogo. Kate ganhou o primeiro jogo. Mark termina seu turno e consegue ganhar o segundo jogo. Kate e Mark estão empatados, tendo cada um ganho um jogo. Eles começam o terceiro jogo. O terceiro jogo dura até o final do terceiro turno. Kate recrutou um personagem no terceiro turno e Mark não consegue defender. Kate ataca reduzindo a resistência de Mark a 38. No final do turno, Kate está a frente em resistência, por isso ela é a vencedora do jogo e consequentemente da ronda.

Exemplo 4: O tempo termina durante o terceiro jogo. Michelle e Danny ganharam um jogo cada um na ronda. Os jogadores terminam o turno atual e o turno extra, em que Michelle tem a iniciativa. No final desse turno, os seus totais de resistência estão empatados a 35. Como Michelle tinha a iniciativa no último turno, Danny ganha a ronda.

B-15 Side Decks

Não existem atualmente side decks ou sideboards para Vs. System. Algo semelhante pode ser introduzido mais tarde, mas nada está planeado para o futuro mais próximo.

B-16 Baralhando Cards Virados para Baixo e Recursos

Os jogadores não podem baralhar seus cards virados para baixo a não ser que um efeito de jogo o permita especificamente. Isto inclui cards virados para baixo na fila de recursos ou qualquer outra zona. É importante manter a ordem dos cards de

recursos à medida que são jogadores para o oponente poder fazer decisões estratégicas corretamente. Os jogadores podem reordenar os cards em sua mão à vontade.

B-17 Baralhando a Pilha de KO

Um jogador não pode baralhar ou alterar, de qualquer forma, a ordem de sua pilha de KO. A pilha de KO de um jogador é sempre informação pública.

B-18 Formatos de Pacote Selado

Um modo interessante e divertido de jogar **Vs. System** é usando um formato Pacote Selado. Estes formatos chamam-se “Pacote Selado” porque os jogadores abrem um número limitado de pacotes e constroem seus decks com os cards desses pacotes. Isto exige uma habilidade ligeiramente diferente e permite aos jogadores experimentar jogar com cards diferentes que normalmente não usariam num torneio de formato Construído.

Existem muitas formas de jogar usando pacotes selados de cards, mas os dois formatos seguintes podem ser usados em torneios oficiais UDE:

Formatos de Pacote Selado:

- Deck Selado
- Booster Draft

Ambos os métodos envolvem abrir pacotes e escolher pelo menos 30 desses cards para construir um deck. A diferença entre os dois formatos é como esses cards são escolhidos. Tal como em formatos construídos, side decks não são usados em formatos de pacote selado. Os decks não podem ser mudados entre rondas.

Num torneio de Deck Selado, os jogadores abrem pacotes e constroem seus decks com cards desses pacotes. Num torneio de Booster Draft, os jogadores abrem pacotes, selecionam um card de cada pacote, e passam os pacotes à volta da mesa, selecionando um card de cada pacote até todos os cards terem sido selecionados.

B-19 Regras Especificas de Deck Selado

Estas regras aplicam-se como adição às regras de Pacote Selado da seção B-18.

Cada jogador abre três ou mais pacotes e escolhe pelo menos 30 dos cards desses pacotes para construir um deck. Os cards não são trocados ou escolhidos através de “draft”.

Os jogadores não podem trocar cards com outros jogadores e não podem adicionar cards de suas coleções pessoais. Só os cards abertos nos pacotes podem ser usados para criar os decks.

Os jogadores têm 20 minutos para construir seus decks depois de receberem os cards. Se forem usadas listas de deck, os jogadores têm 20 minutos para registrar os cards iniciais, antes da troca de cards. Os jogadores devem ter 30 minutos adicionais depois de troca de cards, para garantir que podem anotar corretamente o conteúdo de seus decks nas listas de deck.

Deck Selado é o formato de Pacote Selado mais simples de aprender, já que não envolve qualquer tipo de draft.

B-20 Regras Específicas de Booster Draft de Vs. System

Estas regras aplicam-se como adição às regras de Pacote Selado da seção B-18.

Cada jogador começa com três ou mais pacotes selados de cards. Os jogadores podem usar mais de três pacotes desde que cada jogador tenha o mesmo número de pacotes. O organizador de torneio vai decidir o número de pacotes usados e qual a sua expansão. Os pacotes podem ser de várias expansões ou de uma única expansão.

Enquanto estão jogando num torneio de draft, os jogadores serão separados em mesas (“pods”). Cada mesa de draft irá ter 4 ou mais jogadores sentados à volta da mesa. Um membro da organização irá entregar o mesmo número de pacotes a cada jogador.

Os seguintes passos ocorrem durante o draft:

(1) Cada jogador abre seu primeiro pacote e revê os cards. Os primeiros pacotes a serem abertos devem ser da expansão com mais cards diferentes (mais numerosa) que esteja ser usada no draft. Se os jogadores vão abrir um pacote de *Marvel Origins* (*Marvel Origens*) e dois pacotes de *Web of Spiderman*, então devem abrir os pacotes de *Web of Spiderman* primeiro. Em caso de empate, use primeiro a expansão com data de publicação mais antiga.

(2) Cada jogador seleciona um card e passa os restantes cards para o jogador a sua esquerda. Os cards escolhidos (draftados) devem ser colocados em uma única pilha, virados para baixo, à frente do jogador que os escolheu. Esta pilha torna-se a pilha de draft do jogador.

(3) Depois de todos os jogadores terem selecionado seu primeiro card e passado o resto dos cards para a esquerda, eles recebem o próximo pacote que lhes é passado pelo jogador a sua direita. Esse pacote deve ter treze cards. Os jogadores tiram um card desse pack e colocam-no em sua pilha de draft. Em cada pilha devem estar agora dois cards e sobram doze cards para passar ao jogador à esquerda.

(4) Assim que todos os jogadores terminarem suas seleções e os cards tiverem sido passados, cada jogador escolhe outro card do pacote que lhe foi passado e coloca-o em sua pilha de draft. Os jogadores continuam escolhendo um card de cada pacote e passando os pacotes até todos os cards terem sido selecionados.

(5) Depois os jogadores abrem o próximo pacote e selecionam um card. Depois de todos os jogadores terem selecionado um card e adicionado esse card a suas pilhas de draft, eles passam o resto do pacote, desta vez para sua direita.

(6) O draft continua até não sobraem cards nos pacotes.

Durante o draft, o primeiro e terceiro pacote (e todos os pacotes ímpares) são passados à volta da mesa para a esquerda (no sentido dos ponteiros do relógio). O segundo e todos os pacotes pares são passados à volta da mesa para a direita (no sentido oposto aos ponteiros do relógio). Os jogadores têm 60 segundos para rever os seus cards entre pacotas. Eles não podem rever os seus cards durante o draft a não ser durante esses períodos de revisão de 60 segundos.

Depois do draft terminar, todos os jogadores devem ter o mesmo número de cards em sua pilha de draft. Se foram usados três pacotes de 14 cards, cada jogador deve ter 42 cards para construir seu deck.

Os jogadores têm 20 minutos para construir seus decks depois de receberem os cards. Se forem usadas listas de deck, os jogadores devem ter 30 minutos no total, para garantir que podem anotar corretamente o conteúdo de seus decks nas listas de deck.

B-21. Pacotes Com Defeito

Por vezes, um jogador em um torneio Pacote Selado pode abrir um pacote que contenha um número incorreto de cards ou um número incorreto de cards duma raridade específica. Esse pacotes devem ser mostrados aos oficiais do torneio. Eles vão tomar a decisão de permitir o uso desse pacote ou substituí-lo. Esta decisão será tomada com base do nível do torneio e a situação específica.

Em eventos principais tal como PCQs e \$10,000 Championships, qualquer pacote que contenha um número de raras diferente de um ou dois (no caso de uma rara foil) será substituído pelo Organizador de Torneio.

B-22 Informação de Contato

Para a informação mais recente sobre políticas de torneio e versões em outras línguas deste documento, por favor visite ude.com/policy.

Para perguntas gerais sobre programas da UDE, por favor envie um e-mail para: ude@upperdeck.com

Para perguntas locais:

Austrália: australia@upperdeck.com

Ásia: asia@upperdeck.com

Europa: europe@upperdeck.com

Alemanha, Áustria, Suíça: kundendienst@upperdeck.nl

França: renseignements@upperdeck.nl

Itália: servizio_clienti@upperdeck.nl

Espanha, Portugal: preguntas@upperdeck.nl

Reino Unido, Irlanda: enquiries@upperdeck.nl

América Latina: preguntas@upperdeck.com

América do Norte: ude@upperdeck.com

Japão: japan@upperdeck.com

Para perguntas específicas sobre certificação de juízes (árbitros), por favor envie um e-mail para: judge@upperdeck.com.