

# Apêndice de Torneios UDE

## Apêndice P: Guia de Penalizações em Torneios

*Válido até 1 de Maio, 2004*

### P-1 Como Usar Este Documento

Este Apêndice P é usado como uma adição à Política de Torneio da Upper Deck Entertainment (UDE) e outros Apêndices de Torneios UDE para ajudar os juizes a determinar a penalização apropriada quando uma regra de torneio é infringida. Isto ajuda a criar torneios justos e consistentes para todos os jogadores. O documento Guia de Penalizações em Torneios UDE contém informação apropriada para todos os torneios do jogo de cards colecionáveis da UDE.

### P-2 Informação de Versão do Apêndice P

- Esta versão do Apêndice P foi atualizada em 1 de Março, 2004.
- A próxima atualização a este documento será publicada antes de 30 de Abril, 2004.
- Este documento é válido até 1 de Maio, 2004.
- A versão mais atualizada pode ser encontrada em [UDE.com/policy](http://UDE.com/policy).
- Apague ou destrua quaisquer versões anteriores deste documento para evitar confusões.

### P-3 Relatar Penalizações

Quando um juiz atribui uma penalização a um jogador, o juiz tem de informar o juiz principal (Head Judge) e o scorekeeper da penalização. Os scorekeepers irão introduzir os detalhes da penalização no software de torneio MANTIS para que ela seja introduzida na base de dados da UDE. O modo mais eficiente de lembrar um scorekeeper de uma penalização é escrevendo todos os detalhes da penalização nas costas da tira de resultados da ronda na qual foi atribuída a penalização.

Se o software MANTIS não estiver sendo usado para gerir o torneio, o juiz tem de preencher um Formulário de Relatório de Penalização e enviá-lo por fax ou correio para seu coordenador local de torneios UDE (tournament sanctioning office).

As Penalizações são registadas na base de dados da UDE e o Comissário de Torneio UDE poderá contactar jogadores com várias penalizações.

Os tipos de penalização incluem:

- Aviso
- Derrota no Jogo (Game Loss)

- Derrota na Ronda (Match Loss)
- Desqualificação (Com ou Sem Prémio)

#### **P-4 Intenção**

Com a exceção de penalizações por conduta de anti-desportiva, as penalizações listadas neste documento assumem que o jogador que cometeu a infração fê-lo *involuntariamente*. Se o juiz principal determinar que o jogador está cometendo as infrações intencionalmente para ganhar uma vantagem injusta no jogo, a infração deve ser considerada Conduta Anti-desportiva – Batota, e deve ser aplicada a penalização apropriada. A filosofia global para eventos da UDE é que erros honestos sejam lidados de uma forma justa e educacional pela equipa de arbitragem e que batota ou comportamento severamente anti-desportivo não recebam nenhuma tolerância.

#### **P-5 Aviso**

Os avisos são uma forma oficial de registrar pequenas infrações. A penalização de aviso deve ser sempre seguida por uma explicação da infração, potenciais consequências por repetições da ofensa, e educação do jogador que recebe a penalização. O propósito da penalização de aviso é alertar os juizes do torneio de potenciais problemas. Os avisos são registados na base de dados oficial da UDE. Enquanto receber um aviso não é significativo por si só, acumular um número excessivo de avisos pode resultar numa potencial investigação e suspensão do jogador.

#### **P-6 Derrota no Jogo (Game Loss)**

A penalização de derrota no jogo é uma concessão forçada do jogo corrente. Se um jogador estiver entre jogos, a penalização deverá ser aplicada ao seu próximo jogo. A penalização de derrota no jogo deverá ser sempre seguida por uma explicação da infração, potenciais consequências por repetições da ofensa, e educação do jogador que recebe a penalização. Esta penalização só é apropriada em rondas onde são jogados vários jogos. No caso de uma ronda que consiste de um só jogo, por exemplo, uma ronda num evento Mall Tour para o Jogo de Cards Coleccionáveis(TCG) **Yu-Gi-Oh!**, a penalização por derrota no jogo torna-se essencialmente numa derrota na ronda.

#### **P-7 Derrota na Ronda (Match Loss)**

A penalização de derrota na ronda é uma concessão forçada da ronda corrente. Se o jogador estiver entre rondas, a derrota na ronda deverá ser aplicada à sua próxima ronda. A penalização de derrota na ronda deverá ser sempre seguida por uma explicação da infração, potenciais consequências por repetições da ofensa, e educação do jogador que recebe a penalização. O juiz principal (Head Judge)

pode aplicar a penalização de derrota na ronda na próxima ronda se ele ou ela acreditar que aplicar a derrota na ronda na ronda corrente não é uma penalização suficientemente severa. Por exemplo, isto é apropriado em casos em que o jogador está prestes a perder a ronda e comete uma infração Conduta Anti-desportiva – Infração Maior.

#### **P-8 Desqualificação**

A penalização de desqualificação é uma remoção forçada de um jogador do torneio. A penalização de desqualificação tem dois graus de severidade, com ou sem prémio. No caso de uma desqualificação com prémio, o jogador ainda está habilitado a prémios do torneio após o fim do evento. No caso de uma desqualificação sem prémio, o jogador abdica de todos os prémios, sendo os prémios distribuídos como se o jogador não estivesse na classificação final. Apenas o juiz principal pode atribuir a penalização de desqualificação, e como parte da sua atribuição, é requerido que ele ou ela recolha declarações de todas as partes envolvidas, incluindo as suas, a respeito da infração que causou a penalização de desqualificação. Uma desqualificação por acumulação de repetições de infrações é sempre com prémio.

#### **P-9 Relatar Desqualificações**

Nos casos, pouco prováveis, em que o juiz principal desqualifica um jogador, o juiz principal tem de tentar recolher declarações de todas as partes relevantes que estiveram envolvidas na desqualificação.

Como parte do envio de sua declaração, o juiz principal tem de incluir seu nome e número UDE, o nome do evento, a data do evento, o número de sancionamento do evento, o nome do jogador que recebeu a penalização, e o número UDE desse jogador. O juiz principal deverá também incluir todos os detalhes relevantes referentes à penalização, incluindo listas de baralhos, historial do jogador e detalhes de toda a comunicação com jogadores, espectadores ou juízes envolvidos. Esta correspondência pode ser enviada por e-mail para [judge@upperdeck.com](mailto:judge@upperdeck.com) com o assunto, "Disqualification Report for Tournament Commissioner," ou enviada por correio para o seguinte endereço:

Upper Deck Entertainment  
Attn: Tournament Commissioner  
5909 Sea Otter Place  
Carlsbad CA 92008

#### **P-10 Repetição de Ofensas**

Se um jogador comete múltiplas infrações do mesmo tipo no decorrer de um jogo ou, quando apropriado, durante o decorrer de um torneio, a penalização para cada infração subsequente deverá ser incrementada para o próximo passo.

**Exemplos:**

- Um jogador recebe um aviso por um erro procedimental em seu jogo corrente. Posteriormente no mesmo jogo, o mesmo jogador comete o mesmo erro procedimental. Seu segundo Erro Procedimental – Infração Menor, deverá ser incrementado para uma derrota no jogo.
- Um jogador recebe um aviso por praguejar excessivo durante uma ronda. O mesmo jogador pragueja excessivamente na sua próxima ronda. Sua segunda Conduta Anti-desportiva – Infração Menor deverá ser incrementada para uma penalização de derrota no jogo.

**P-11 Incrementar ou Decrementar Penalizações**

Este documento deve ser usado como um guia para a aplicação de penalizações. Em casos extremos, o juiz principal tem a autoridade para incrementar ou decrementar penalizações, como ele ou ela achar apropriado. Quando estiver arbitrando um torneio com jogadores juvenis ou novos jogadores, o juiz principal pode permitir a repetição de penalizações sem as incrementar, ou ser mais permissivo para infrações realmente não intencionais.

**P-12 Penalizações por Erro Procedimental**

Este grupo de penalizações engloba erros procedimentais gerais que um jogador pode cometer durante o decorrer de um jogo, assim como algumas penalizações comuns específicas..

**P-13 Erro Procedimental – Menor (Penalização: Aviso)**

Esta penalização é apropriada para uma infração menor, não intencional, e facilmente reparável que um jogador cometa durante o decorrer de um jogo. O dano ao estado do jogo é facilmente reparável, portanto a penalização é mínima em todos os casos. Esta é uma penalização apropriada para usar quando um jogador joga incorretamente um card não intencionalmente e causa uma pequena interrupção no jogo.

**Exemplos:**

- Um jogador num torneio de **Yu-Gi-Oh! TCG** esquece-se de colocar seu baralho de fusão na área apropriada e mantém-no com seu side deck.
- Um jogador usa um personagem sem voo para atacar um personagem na fila de suporte no *Vs. System* TCG e imediatamente descobre seu erro.
- Após decidir não manter sua mão inicial num jogo do *Vs. System*, um jogador baralha sua mão juntamente com o baralho, em vez de colocar os cards no fundo do baralho.

- Um jogador jogando **Yu-Gi-Oh!** TCG ativa um card de armadilha enquanto Jinzo, (que impede cards de armadilha de serem ativados), está em jogo.
- Um jogador acidentalmente baralha seu cemitério ou cards virados para baixo numa ronda de **Yu-Gi-Oh!** TCG.

**P-14 Erro Procedimental – Maior (Penalização: Derrota no Jogo)**

Esta penalização é apropriada para uma infração não intencional que um jogador comete que causa uma perturbação irreversível no estado do jogo. Não é possível reparar o estado do jogo, portanto a penalização é mais severa do que a aplicada num erro procedimental menor. Esta é a penalização apropriada para usar quando um jogador joga incorretamente um card não intencionalmente e causa uma grande perturbação no jogo.

**Exemplos:**

- Um jogador baralha sua mão e cemitério com seu baralho como parte da resolução dos efeitos de Fiber Jar num jogo de **Yu-Gi-Oh!** TCG enquanto seu oponente tem Necrovalley em jogo, que nega os efeitos de Fiber Jar.
- Um jogador esquece-se de remover cards do side deck de seu baralho principal antes de iniciar sua próxima ronda num torneio de **Yu-Gi-Oh!** TCG.
- Um jogador resolve incorretamente Cerebro e baralha seu baralho num jogo de *Vs. System*.

**P-15 Erro Procedimental – Severo (Penalização: Derrota na Ronda)**

Esta penalização é apropriada para um infração não intencional que impede um jogador de finalizar o resto da ronda.

**Exemplo:**

- Um jogador verte água sobre um parte significativa de seu baralho, estragando os cards e impossibilitando-o de finalizar o resto da ronda.
- Um jogador perde seu baralho entre rondas, mas não se apercebe disto até a ronda estar afixada.

**P-16 Erro Procedimental – Atraso (Penalização: Derrota no Jogo/Derrota na Ronda)**

Esta penalização é apropriada quando um jogador não está em seu lugar após uma determinada quantidade de tempo ter passado desde início da ronda. A penalização de derrota no jogo deverá ser atribuída três minutos após o início da ronda, e a derrota na ronda dez minutos após o início da ronda.

### **P-17 Erro Procedimental – Jogar com o Oponente Errado (Penalização: Derrota na Ronda)**

Esta penalização é apropriada quando um jogador identifica incorretamente sua mesa nos emparelhamentos, causando que jogue com um oponente incorreto. É da responsabilidade de todos os jogadores verificar que estão jogando com o oponente correto. Esta é uma infração severa que é normalmente descoberta mais tarde na ronda, permitindo um limitado número de soluções. O juiz principal pode reduzir esta penalidade para uma derrota no jogo se o erro for descoberto antes de dez minutos após o início da ronda.

#### **Exemplo:**

- Um jogador lê incorretamente os emparelhamentos e senta-se na mesa errada. Este erro só é descoberto quando a ronda está quase terminada.

### **P-18 Erro Procedimental – Jogo Lento (Penalização: Aviso)**

Esta penalização é apropriada quando um jogador causa um ligeiro atraso no jogo não intencionalmente. Os jogadores são responsáveis por jogar a um passo eficiente independentemente da complexidade da situação no jogo ou do número de decisões que têm de ser tomadas.

#### **Exemplos:**

- Um jogador é excessivamente lento a decidir se mantém sua mão inicial num jogo de *Vs. System*.
- Um jogador leva mais do que os três minutos permitidos para aceder a seu side deck numa ronda de **Yu-Gi-Oh!** TCG.
- Um jogador é excessivamente lento a considerar ataques num jogo de *Vs. System*.

### **P-19 Penalizações por Erro no Baralho**

Este grupo de penalizações cobre infrações associadas com o registo incorreto do conteúdo da lista do baralho ou o jogar com um baralho ilegal. Em eventos que requirem que os jogadores usem listas de baralho, o juiz principal deve considerar esperar até ao início da ronda seguinte para distribuir penalizações de Erro no Baralho após completar a verificação das listas de baralho pré-torneio. Se um erro no baralho for descoberto antes do início da ronda 1, é aceitável corrigir a lista do baralho do jogador sem uma penalização.

### **P-20 Erro no Baralho – Lista de Baralho Ilegal (Penalização: Aviso)**

Esta penalização aplica-se a infrações que envolvam o uso de listas de baralho, onde o conteúdo do baralho do jogador é legal, mas a lista revela um baralho ilegal. É apropriado corrigir a lista de baralho para coincidir com o conteúdo do baralho do jogador quando esta discrepância é descoberta. Esta penalização

também se aplica para side decks em jogos que usem side decks, tais como **Yu-Gi-Oh!** ou **Teenage Mutant Ninja Turtles**.

**Exemplo:**

- A lista de baralho de um jogador contém duas cópias de Jinzo, um card limitado, num torneio de **Yu-Gi-Oh!** TCG. Seu baralho real contém apenas uma cópia de Jinzo e segue todos os outros requerimentos para um baralho legal.
- Um jogador regista cinco cópias de Savage Beatdown num torneio de *Vs. System*. Seu baralho real contém apenas quatro cópias e segue todos os outros requerimentos para um baralho legal.
- Um jogador regista duas cópias de Raigeki, um card limitado, em seu side deck num torneio de **Yu-Gi-Oh!** TCG. Seu side deck real contém uma cópia de Raigeki e um card adicional que ele ou ela não registou.
- Um jogador regista um baralho com um side deck de dezasseis cards num torneio de **Yu-Gi-Oh!** TCG. O side deck real do jogador contém apenas quinze cards.

**P-22 Erro no Baralho – Baralho Ilegal (Penalização: Derrota no Jogo)**

Esta penalização aplica-se a infrações que envolvam a apresentação de um baralho ilegal durante um torneio. É usualmente apropriado corrigir o baralho para coincidir com o conteúdo da folha de registo do baralho. Se a folha de registo do baralho também estiver ilegal, é apropriado corrigir o baralho tornando-o legal primeiro e depois corrigir a folha de registo do baralho para coincidir com o baralho.

**Exemplos:**

- Um jogador entra num torneio de *Vs. System* com cinco do mesmo card não-exército em seu baralho. O limite legal é quatro do mesmo card não-exército.
- Um jogador regista duas cópias de Imperial Order, um card limitado, num torneio de **Yu-Gi-Oh!** TCG. Seu baralho real contém apenas uma cópia, no entanto isto coloca o baralho abaixo do número legal de cards exigido.
- Um jogador entra num torneio de **Yu-Gi-Oh!** TCG com um side deck com dezassete cards. O juiz atribui uma derrota no jogo e o jogador tem de remover dois cards.

**P-23 Penalizações por Compra de Cards**

Este grupo de penalizações lida com erros procedimentais que são específicos à compra de cards.

**P-24 Compra de Cards – Ver Cards Extra (Penalização: Aviso)**

A seguinte penalização aplica-se a infrações cometidas enquanto se revelam cards acidentalmente ou devido a um efeito de jogo. Os cards deverão ser revelados a ambos os jogadores e devolvidos às suas áreas apropriadas.

**Exemplos:**

- Um jogador resolve o efeito de Baxter Building num jogo de *Vs. System* e vira três cards em vez de um.
- Um jogador resolve Cyber Jar num jogo de **Yu-Gi-Oh!** TCG e vira seis cards em vez de cinco.

**P-25 Compra de Cards – Comprar Cards Extra (Penalização: Derrota no Jogo)**

Um jogador é considerado como tendo comprado um card quando aquele card é juntado ao resto de sua mão. Comprar cards extra causa dano irreparável no estado do jogo e assim sendo, acarreta uma penalização severa.

**Exemplo:**

- Um jogador compra quatro cards em vez de três durante a resolução de Graceful Charity num jogo de **Yu-Gi-Oh!** TCG.
- Enquanto joga num torneio de *Vs. System*, um jogador compra três cards durante a fase de compra e junta os cards à sua mão.

**P-26 Penalizações por Cards Marcados**

Este grupo de penalizações lida com cards e capas (sleeves) marcados. Um card ou capa é considerado marcado se é facilmente distinguível de outros no mesmo baralho. Isto inclui cards dobrados, com marcas distintas, e capas que estão sujas, gastas, ou danificadas.

**P-27 Cards Marcados – Menor (Penalização: Aviso)**

A penalização seguinte aplica-se quando um jogador tem um ou muito poucos cards com diferentes marcas sem nenhum padrão significativo. É apropriado obrigar o jogador a recolocar capas em cards que tenham a capa marcada ou substituir os cards marcados se não estiverem sendo usadas capas.

**Exemplos:**

- Um jogador tem três capas em que se notam marcas de unha. Todas parecem ser diferentes. É apropriado pedir ao jogador que substitua as capas nos três cards marcados.
- As capas de um jogador parecem ter um defeito de fabrico em que os cards têm diferentes comprimentos. Não parece haver padrão no defeito.
- Todas as capas de um jogador estão sujas e gastas sem um padrão significativo.

## **P-28 Cards Marcados–Maior (Penalização: Derrota na Ronda)**

A penalização seguinte aplica-se quando um jogador tem um número significativo de cards marcados e parece que existe um padrão *não intencional*, mas visível entre eles. Embora esta infração assuma marcas acidentais, ter marcas consideráveis pode dar aos jogadores uma vantagem em torneios e portanto exige uma penalização relativamente severa. É apropriado investigar mais profundamente para garantir que o jogador não o fez intencionalmente. Cards marcados intencionalmente são Conduta Anti-desportiva – Batota e requer desqualificação imediata.

### **Exemplo:**

- Todos os cards de personagem no baralho de *Vs. System* de um jogador têm capas com uma marca de fabrico. Todas as capas dos seus cards de reviravolta na história são normais.
- Todas as cards de monstro no baralho de **Yu-Gi-Oh! TCG** de um jogador têm uma ligeira dobra para dentro, enquanto que as cards de armadilha estão perfeitamente direitas.

## **P-29 Penalizações por Conduta Anti-desportiva**

Este grupo de penalizações lida com comportamento inapropriado que um jogador pode exibir durante um torneio. Este grupo de penalizações abrange infrações intencionais. É importante permitir aos jogadores divertirem-se, mas essa necessidade tem de ser contrabalançada com a necessidade de proteger outros de comportamento realmente ofensivo que pode colocar em perigo sua participação em torneios. Esta é uma área onde os juízes devem usar seu senso comum para determinar quando permitir comportamento natural e quando intervir e moderar a situação.

## **P-30 Conduta Anti-desportiva – Menor (Penalização: Aviso)**

É esperado dos jogadores que se comportem de uma forma desportiva e profissional em relação aos outros jogadores, espectadores e pessoal de torneio. Esta penalização é apropriada para violações menores das regras de torneio.

Dependendo da audiência do torneio, o juiz principal pode desejar ser mais ou menos permissivo no que diz respeito a praguejar. Em eventos juvenis, devem ser aplicadas penalizações por praguejar, mas num evento apenas com adultos, o juiz tem liberdade de aplicar penalizações baseadas na idade dos jogadores presentes.

### **Exemplos:**

- Um jogador deixa restos de papel ou comida na sua mesa a seguir a uma ronda.
- Um jogador pragueja durante um torneio na área de torneio.
- Um jogador usa gestos inapropriados ou ofensivos.
- Um jogador insulta o seu oponente.

### **P-31 Conduta Anti-desportiva – Maior (Penalização: Derrota na Ronda)**

É esperado dos jogadores que se comportem de uma forma desportiva e profissional em relação aos outros jogadores, espectadores e pessoal de torneio. Esta penalização é apropriada para violações maiores das regras de torneio.

#### **Exemplos:**

- Um jogador usa obscenidades para discutir com o juiz principal oficial acerca de uma decisão (ruling).
- Um jogador lança seu baralho em frustração após a derrota numa ronda.
- Um jogador escreve nos panos de mesa ou suja a área de torneio.

### **P-32 Conduta Anti-desportiva – Severo (Penalização: Desqualificação sem Prémio)**

É esperado dos jogadores que se comportem de uma forma desportiva e profissional em relação aos outros jogadores, espectadores e pessoal de torneio. Esta penalização é apropriada para violações extremas das regras de torneio. Uma declaração deve ser enviada para o endereço fornecido no início deste documento, na descrição do incidente que dá origem a esta penalização.

#### **Exemplos:**

- Um jogador agride fisicamente outro jogador.
- Um jogador ameaça verbalmente um juiz.
- Um jogador rouba no local do torneio.
- Um jogador causa dano ao local do torneio ou a objectos pertencentes a outras pessoas intencionalmente.

### **P-33 Conduta Anti-desportiva – Batota (Penalização: Desqualificação sem Prémio)**

Fazer Batota é a maior forma de conduta anti-desportiva que um jogador pode exhibir durante um torneio. Fazer batota inclui, mas não é limitado a, *intencionalmente* representar de forma incorreta o estado do jogo, regras, e políticas; relatar informação incorreta a pessoal de torneio; e suborno. Uma declaração deve ser enviada para o endereço fornecido no início deste documento, na descrição do incidente que dá origem a esta penalização.

#### **Exemplos:**

- Um jogador oferece pacotes (booster packs) a seu oponente para que ele conceda na ronda final.
- Um jogador compra um card extra intencionalmente e tenta ocultá-lo.
- Um jogador indica intencionalmente a um membro do pessoal de torneio que ganhou uma ronda após a ter perdido.

- No *Vs. System* TCG, um jogador marca intencionalmente quatro das suas reviravoltas na história cruciais para poder prever quando vão ser compradas.
- Um jogador mente a pessoal de torneio.
- Um jogador que ganhou o primeiro jogo da ronda joga propositadamente devagar para atrasar o jogo e esperar que a ronda termine.

#### **P-34 Informação de Contacto**

Para a informação mais recente sobre políticas de torneio e para versões em outras línguas deste documento, por favor visite [ude.com/policy](http://ude.com/policy).

Para questões gerais relativas a programas da UDE, por favor envie um e-mail para :

Austrália: [australia@upperdeck.com](mailto:australia@upperdeck.com)

Europa: [tournaments@upperdeck.nl](mailto:tournaments@upperdeck.nl)

América Latina: [preguntas@upperdeck.com](mailto:preguntas@upperdeck.com)

Estados Unidos: [ude@upperdeck.com](mailto:ude@upperdeck.com)

Para questões específicas acerca de certificação de juiz, por favor envie um e-mail para [judge@upperdeck.com](mailto:judge@upperdeck.com).