

Política Oficial de Torneio UDE

Válido até 1 de Outubro de 2006

1 Como Usar este Documento

A Política de Torneio da Upper Deck Entertainment (UDE) é usada para comunicar regras e procedimentos que se aplicam a todas as atividades oficiais de torneio para jogos de cards UDE (TCGs), incluindo **Yu-Gi-Oh!** TCG, *Vs. System* TCGs, e outros. Estas regras e procedimentos existem para assegurar que todos os jogadores tenham uma experiência de torneio justa e divertida.

A secção principal deste documento aplica-se a todos os jogos UDE e deve ser universalmente seguida para todos os jogos. Cada apêndice a este documento aplica-se a um jogo diferente e contém políticas de torneio que afectam cada jogo específico.

Os seguintes documentos existem ou estão em desenvolvimento para divulgação futura:

Política Oficial de Torneio UDE: Regras gerais que se aplicam a todos os jogos

Apêndice A: Yu-Gi-Oh!— políticas de torneio específicas

Apêndice B: *Vs. System*— políticas de torneio específicas

Apêndice P: Guia de Penalizações em Torneios

Apêndice Z: Glossário de Torneio, contendo definições de termos frequentes

Exemplo: O apêndice A contém regras que se aplicam somente a torneios de **Yu-Gi-Oh!** TCG. O apêndice B contém regras que se aplicam somente a torneios de *Vs. System*. O que inclui jogos que usem o *Vs. System*, tais como Marvel e DC Comics TCGs. O apêndice P contém um guia para a aplicação de penalizações em todos os torneios oficiais UDE.

Apêndices adicionais estão em desenvolvimento para áreas específicas como marcação de pontuação, organização de um torneio oficial, arbitragem de torneios e demonstração de jogos.

2 Política Oficial de Torneio UDE—Informação de Versão

- Esta versão da Política Oficial de Torneio foi atualizada em 1 de Abril de 2006.
- A próxima versão deste documento será publicada antes de 1 de Outubro de 2006.
- A versão mais atualizada pode ser encontrada em UDE.com/policy.
- Apague ou destrua qualquer versão anterior deste documento para evitar confusões.

3 Jogadores permitidos em Torneios Oficiais

A maioria dos torneios UDE está aberto a todos os jogadores, sem restrição. Os jogadores podem participar em quantos torneios quiserem, tão frequentemente quanto quiserem.

Alguns torneios tem restrição de idade, o que significa que só jogadores de uma certa idade poderão participar. Por exemplo, a Série UDE Scholarship está restringida a jogadores com idade igual ou inferior a 17.

Alguns torneios, como o UCE Pro Circuit, Campeonato Europeu ou o Campeonato Nacional são apenas por convite, o que significa que só jogadores que tenham recebido um convite poderão participar.

Os Organizadores de Torneio não podem arbitrariamente proibir um jogador de participar no seu torneio a não ser que ele tenha participado em atos de roubo ou vandalismo, quebrado regras do torneio, políticas de torneio, etc.

As pessoas que cumpram alguma das seguintes características *não* podem participar em torneios oficiais UDE:

- Qualquer oficial do torneio, incluindo juizes, scorekeepers ou o organizador do próprio torneio.
- Jogadores que tenham sido suspensos pela UDE devido a violações de política.
- Trabalhadores da Upper Deck, Konami, Viz Media, Marvel, DC Comics, etc., não poderão participar em torneios de jogos geridos pelas suas empresas. Por exemplo, trabalhadores da Konami não poderão participar em torneios de **Yu-Gi-Oh! TCG**.

4 Material Necessário para Torneio

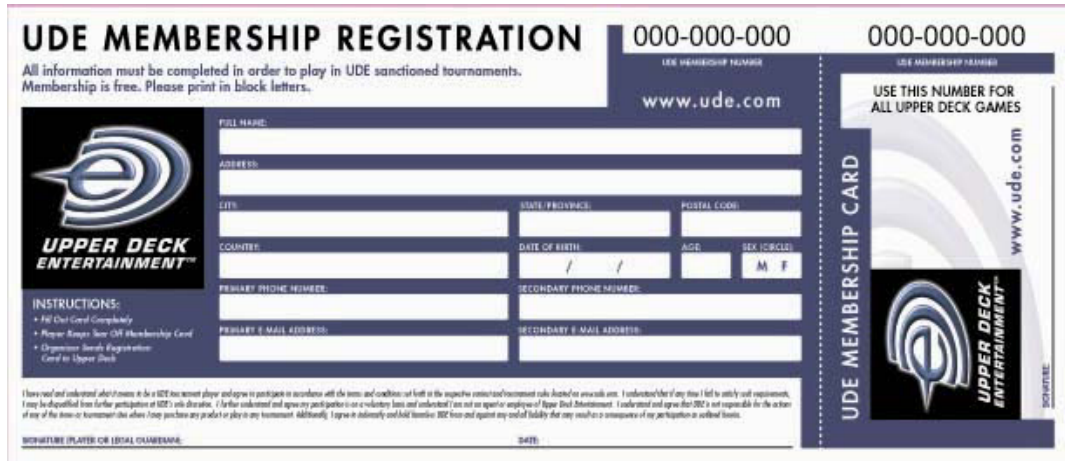
Os jogadores devem trazer o seguinte material para um torneio:

- Para torneios de construído, um deck legal de torneio, que siga todas as regras de construção de deck.
- Uma caneta ou lápis, para preencher as folhas de resultado de ronda.
- Um método para manter as pontuações e o estado do jogo. Pode ser uma calculadora, um contador de vida, papel e caneta ou outro método de confiança.
- Uma cópia do seu número de membro UDE de nove dígitos.
- Identificação para apresentar na inscrição do torneio.

5 Números de Membro UDE

Os Organizadores de Torneios locais fornecem Números de Membro UDE. Os jogadores recebem um novo cartão de membro UDE na primeira vez que participarem

em um torneio usando o novo sistema de torneios. Receber um novo número é tão fácil quanto preencher um cartão de membro. O organizador de torneio enviará a informação de registro de volta à UDE. A seguinte imagem é um exemplo de um cartão de membro UDE.



The image shows a UDE Membership Registration Card. At the top, it says "UDE MEMBERSHIP REGISTRATION" and "All information must be completed in order to play in UDE sanctioned tournaments. Membership is free. Please print in block letters." The card is divided into several sections. On the left, there is the UDE logo and the text "UPPER DECK ENTERTAINMENT". Below the logo, there are instructions: "INSTRUCTIONS: • Fill Out Card Completely • Please Return Your UDE Membership Card • Complete Membership Registration Card to Upper Deck". The main registration area contains fields for: FULL NAME, ADDRESS, CITY, STATE/PROVINCE, POSTAL CODE, COUNTRY, DATE OF BIRTH, AGE, SEX (M/F), PRIMARY PHONE NUMBER, SECONDARY PHONE NUMBER, PRIMARY E-MAIL ADDRESS, and SECONDARY E-MAIL ADDRESS. On the right side, there is a section for "UDE MEMBERSHIP CARD" with the text "USE THIS NUMBER FOR ALL UPPER DECK GAMES" and "www.ude.com". At the bottom, there is a signature line for the player or legal guardian and a date field.

Os jogadores devem sempre trazer uma cópia do seu número UDE para qualquer torneio em que participem. Se um jogador não tiver um número de membro UDE de nove dígitos, o organizador do torneio fornecerá um para o jogador, sem qualquer custo.

Jogadores que tenham números de membro do sistema antigo (de 2003 ou anterior) devem se registrar para números fornecidos pelo novo sistema. Todos os números têm nove dígitos e são normalmente representados no seguinte formato: xxx-xxx-xxx.

Os jogadores podem ter apenas um número de membro UDE que é usado em todos os jogos UDE. O número que é usado para torneios **Yu-Gi-Oh! TCG** também será usado para torneios *Vs. System* e qualquer outro torneio oficial UDE.

Os jogadores devem garantir que não recebem acidentalmente ou intencionalmente vários números de membro UDE. Se um jogador descobrir que tem dois números UDE registrados deve enviar um email para ude@upperdeck.com imediatamente.

6 Responsabilidades do Jogador

Espera-se que os jogadores UDE cumpram as seguintes responsabilidades, quer estejam envolvidos em um torneio ou não:

- Conhecer e seguir as regras e políticas de torneio UDE mais atuais e apropriadas.
- Seguir as instruções de qualquer juiz ou do pessoal de torneio.
- Assegurar que só se registam para um número de membro UDE.
- Comportar-se sempre de um modo desportivo e respeitoso.

- Comportar-se de modo responsável e profissional no local de torneio e em volta do mesmo.
- Comunicar claramente cada jogada que façam durante o jogo.
- Manter as mãos e os cards em cima da mesa durante os jogos.
- Avisar um oponente se ele ou ela não seguir alguma regra ou se anotar incorretamente a pontuação ou vida durante um jogo, independente de quem o erro beneficiar.
- Evitar falar com espectadores durante um jogo.
- Evitar praguejar ou usar linguagem ou gestos inapropriados.
- Evitar usar roupa inapropriada ou ofensiva.
- Evitar fazer comentários ofensivos a qualquer jogador ou pessoal do torneio.
- Evitar insultar oponentes ou suas estratégias, capacidades de jogo, etc.
- Manter a data de nascimento e a informação de contato correta na sua conta de membro UDE.
- Manter uma classificação de torneios correta. Se um jogador notar algo incomum ou incorreto na sua classificação, deve enviar um email para ude@upperdeck.com imediatamente.

7 Responsabilidades do Juiz Assistente

Um juiz assistente ajuda o juiz principal a criar um ambiente de torneio justo e profissional. Um juiz não pode jogar no mesmo torneio em que estiver arbitrando.

Um juiz assistente deve cumprir todas as responsabilidades de um jogador (secção 6). Um juiz assistente tem as seguintes responsabilidades adicionais:

- Manter um alto nível de conhecimento todas as regras de jogo e torneio.
- Chegar ao local de torneio 30 minutos antes de começar a primeira ronda.
- Observar a zona do torneio e os jogadores durante todo o tempo.
- Comportar-se sempre de um modo responsável.
- Fazer verificações de deck de um modo rápido e correto.
- Vestir roupa que claramente o distinga como juiz.
- Evitar usar roupa de juiz quando não estiver arbitrando um torneio.
- Evitar jogar jogos, trocar cards, ou participar em outras atividades inapropriadas que o distraiam do torneio ou que pareçam pouco profissionais.
- Evitar mostrar favoritismo por qualquer jogador ou equipa.
- Resolver rápida e eficazmente qualquer erro de regras detetado.
- Avisar o juiz principal imediatamente se um jogador recorrer de uma decisão.
- Ajudar o juiz principal e o pessoal do torneio a gerir um torneio sem complicações.
- Garantir que foi inscrito na lista de juizes quando o organizador de torneio estiver usando o software de torneio MANTIS.
- Garantir que todos os avisos são relatados ao scorekeeper.

- Garantir que todos os resultados de ronda (match results) são verificados por ambos os jogadores e reportados rapidamente.

8 Responsabilidades do Juiz Principal

O juiz principal é a autoridade máxima em um torneio. Nenhuma outra pessoa, nem o organizador de torneio, pode alterar a decisão (ruling) do juiz principal. O juiz principal emite decisões (rulings), mantém o torneio funcionando, e gere todo pessoal de arbitragem. O juiz principal não pode jogar no mesmo torneio que estiver arbitrando.

Um juiz principal tem de cumprir todas as responsabilidades apropriadas de um jogador (secção 6) e de um juiz assistente (secção 7). Um juiz principal tem as seguintes responsabilidades adicionais:

- Estar fisicamente presente e disponível durante todo o torneio.
- Garantir que todos os resultados de ronda (match results) são entregues logo que a ronda termine.
- Garantir que o scorekeeper prepara rapidamente os emparelhamentos da ronda seguinte.
- Garantir que o início e o fim de uma ronda são comunicados claramente e eficazmente a todos os jogadores e juizes.
- Garantir que as folhas de resultados são entregues rápida e eficazmente.
- Estar disponível para moderar decisões de que os jogadores tenham recorrido.
- Garantir que todos os juizes estão corretamente inscritos se o software MANTIS estiver sendo usado.
- Garantir que os juizes assistentes sabem as suas responsabilidades e deveres.

9 Responsabilidades do Organizador de Torneio

O Organizador de Torneio é a pessoa responsável por assegurar que o torneio é conduzido apropriadamente, antes, durante e depois de todas atividades de torneio.

O organizador de torneio oficial também poderá ser o juiz principal ou um juiz assistente. Um organizador de torneio nunca poderá jogar em um torneio do qual é o organizador oficial.

Um organizador de torneio tem as seguintes responsabilidades:

- Assegurar previamente com a UDE que o torneio é sancionado oficialmente.
- Assegurar que o torneio é reportado rapidamente depois de o torneio terminar.
- Assegurar que existem suficientes cartões de membro UDE disponíveis para novos jogadores que queiram participar no torneio e devolver todos os registros para membro UDE dentro de uma semana.

- Confirmar que todos os novos jogadores mostram a sua identificação quando se registrarem para cartões de membros UDE para confirmar as suas identidades e idades.
- Assegurar que o local do torneio é reservado antecipadamente.
- Assegurar que o local está equipado com as necessárias mesas, cadeiras, panos de mesa, microfones, colunas, faixas, números de mesa, e todos os materiais necessários.
- Assegurar que o equipamento de pontuação (scorekeeping) está disponível, incluindo uma impressora rápida, um computador, um relógio, a última versão do software MANTIS, etc.
- Assegurar que há espaço e lugares suficientes para todos os jogadores.
- Assegurar que os juizes são justamente compensados pelos seus serviços de arbitragem.
- Assegurar que todos os prémios e regras de torneio estão claramente anunciadas antes do torneio.
- Assegurar que os jogadores tenham um ambiente de torneio seguro, limpo e bem ventilado.

10 Responsabilidades de Espectadores e Imprensa

Os Espectadores e a Imprensa têm as seguintes responsabilidades enquanto estiverem em uma área de torneio:

- Comportar-se sempre de um modo desportivo e respeitoso.
- Comportar-se de modo responsável e profissional no local e nas proximidades do torneio.
- Cumprir as instruções de qualquer juiz ou do pessoal do torneio.
- Avisar imediatamente o pessoal de torneio se um jogador for observado a não seguir alguma regra ou se anotar incorretamente a pontuação ou vida durante um jogo, independentemente de quem o erro beneficiar.
- Evitar ficar muito perto das mesas ou impedir as passagens.
- Evitar falar com qualquer jogador durante um jogo ou falar alto perto de um jogo.
- Evitar praguejar ou usar linguagem ou gestos inapropriados.
- Evitar usar roupa inapropriada.
- Evitar fazer comentários ofensivos a qualquer jogador ou pessoal de torneio.

11 Cards Falsos ou Falsificados

Os cards falsos ou falsificados são ilegais e nunca podem ser usados em torneios. Os cards fotocopiados—por vezes chamados “proxies”—não são permitidos em torneio e são considerados cards falsos. É ilegal comprar ou vender cards falsos.

Se um jogador descobre cards falsos ou falsificados, ele deve mostrá-los a um adulto ou oficial de torneio. Deve também enviar detalhes para a Equipa de Investigação de Fraude da UDE em fit@upperdeck.com.

12 Cards Marcados

Os jogadores devem assegurar que os seus cards estão em boas condições e não têm marcas que permitiriam identificá-los pela parte de trás do card. Os jogadores devem verificar os seus cards após cada ronda e substituir os que estiverem excessivamente gastos ou marcados.

Os jogadores não podem aplicar decorações a um card de modo a que tape uma parte significativa da imagem ou texto do card. Isto inclui alterações significativas da arte ou substituição da arte.

12 Capas de Cards

São permitidos todos os tipos de capas (sleeves) de cards são em torneio, com as seguintes exceções:

- Todas as capas do deck devem ser totalmente idênticas.
- As capas não podem tapar qualquer parte da frente do card.
- Cada card só pode estar em uma capa (Os cards não podem estar em duas capas.)

Se um jogador escolher usar capas, elas devem ser do mesmo fabricante, da mesma cor, ter o mesmo tamanho e estarem gastas ao mesmo nível. Os jogadores devem substituir as capas frequentemente para evitar capas gastas ou marcadas.

Antes de colocar as capas nos cards, os jogadores devem sempre baralhar o seu deck e baralhar o seu conjunto de capas. Isto ajudará a evitar que se notem padrões no caso das capas terem algum tipo de marca de fábrica.

Todas as capas devem estar limpas e sem marcas. Uma capa é considerada uma extensão do card. Se uma capa estiver marcada, todo o card é considerado marcado, o que resultará numa penalização de torneio.

14 Spoilers de Card

Se um membro da UDE, por qualquer modo, receber informação antecipada (spoiler) de uma expansão que ainda não foi lançada, essa pessoa tem que notificar o Comissário de Torneio UDE imediatamente em UDE@upperdeck.com. A informação antecipada não pode ser divulgada a mais nenhuma pessoa. Qualquer pessoa que receba informação antecipada e não notificar o Comissário de Torneio UDE dentro de 24 horas pode ser suspenso de eventos UDE.

15 Recursos de Decisões

Se um jogador acredita que um juiz assistente tomou uma decisão errada, tem a opção de recorrer ao juiz principal do torneio. A decisão do juiz principal é sempre final. Ninguém, nem mesmo o organizador do torneio, pode alterar a decisão tomada pelo juiz principal.

16 Não há Empates

Os empates (match draws) não existem e não são permitidos em torneios oficiais UDE. Isto inclui tanto empates intencionais como não-intencionais. Jogos individuais podem no entanto acabar em empate, mas rondas (matches) nunca podem acabar em empate. É possível que uma ronda acabe em derrota mútua se ambos os jogadores receberem simultaneamente penalizações de derrota na ronda (match loss), neste caso ambos os jogadores seriam considerados derrotados na ronda. Consulte o apêndice apropriado para determinar para cada jogo qual o vencedor da ronda quando o tempo termina e a ronda não está terminada.

17 Baralhar

Para garantir a justiça no jogo, cada jogador deve certificar-se que o seu deck está numa ordem completamente aleatória antes de o apresentar ao oponente no início de um jogo. Os jogadores são encorajados a misturar diferentes métodos de baralhar, tais como *pile shuffling* e *riffle shuffling*, enquanto baralham. Quando um jogador acaba de baralhar seu deck, deve apresentá-lo ao seu oponente, e o oponente deve baralhá-lo durante pelo menos dez segundos. Ao apresentar o seu deck a um oponente, o jogador afirma implicitamente que seu deck foi colocado numa ordem completamente aleatória. Os jogadores não podem ordenar o deck em ordem nenhuma específica antes de baralhar. Ordenar (stacking) um deck ou manipular ilegalmente a ordem dos cards durante o baralhar é considerado batota.

Os jogadores devem baralhar rapidamente. Os jogadores estão limitados a 30 segundos para baralhar durante um jogo e dois minutos entre jogos.

Os jogadores devem baralhar cuidadosamente. Os jogadores devem baralhar de modo a que não consigam ver o fundo do deck enquanto baralham. Os jogadores tem que garantir que nenhum card é danificado enquanto baralham o deck do oponente.

18 Valor de Desafio (Challenge Value)

Cada torneio tem um Valor de Desafio (Challenge Value), abreviado como C-Value. O C-Value de um torneio é um nível aproximado de dificuldade relativo a outros tipos de torneio. Um jogador tem mais chances de rapidamente alterar o seu rating UDE em torneios com um C-Value mais alto. Um torneio de Campeonato do Mundo (World Championship) terá o maior C-Value possível, e um pequeno torneio local terá o menor C-Value possível.

C-Value	Tipo de Torneio
10	Torneio Sancionado Oficial UDE, Torneio Sneak Preview
20	Torneio Municipal, Torneio Estadual, Desafio Comic Book
30	Torneio Regional, Qualificador Pro Circuit, Circuito Scholarship
40	Campeonato Nacional, Campeonato Shonen Hump ou Campeonato
\$10,000	
50	Campeonato do Mundo ou Torneio Pro Circuit.

O C-Value de um torneio é modificado pelo nível de certificação do juiz principal. Um bom juiz principal pode aumentar o C-Value de um torneio, o que pode ajudar jogadores que queiram aumentar o seu rating UDE ganhando rondas nesse torneio.

O C-Value é aumentado por um para cada nível de especialização que o juiz principal tem em Gestão de Jogadores e na especialização de Regras do Jogo que coincide com o jogo usado no torneio. Apenas a certificação do juiz principal altera o C-Value do torneio. As especializações de Scorekeeper, Organizador de Torneio e Demonstrador não alteram o C-Value de um torneio.

Exemplo: Um juiz com especialização de nível 2 em Gestão de Jogadores, com especialização nível 1 em Conhecimento de Regras de *Vs. System*, e com especialização nível 3 em Conhecimento de Regras de **Yu-Gi-Oh!** adicionaria um total de 5 (2+3) ao C-Value de qualquer torneio de **Yu-Gi-Oh!** TCG para qual ele fosse o juiz principal. O mesmo juiz só adicionaria um total de 3 (2+1) a ao C-Value um torneio de *Vs. System* para o qual ele fosse o juiz principal.

19 Ratings and Rankings

Os jogadores que se inscrevam para um número UDE receberão automaticamente um rating de 2500. Ao participar em torneios, os seus ratings irão subir ou descer. O rating de um jogador é calculado por uma fórmula que usa o rating atual do jogador, o rating atual do oponente e o C-Value do torneio.

Exemplo: Carl está jogando no torneio de C-Value 10 e tem um rating de 2500. Jasmine, seu oponente, tem um rating de 2500. Jasmine ganha a ronda. O rating de Jasmine irá subir para 2505 e o rating de Carl irá diminuir para 2495.

O ranking de jogadores é calculado baseado no rating de cada jogador comparado com os ratings dos jogadores na área cujo ranking está sendo determinado. Os rankings podem ser tão abrangentes quanto “mundial”, ou tão locais quanto “municipal”.

Exemplo: Colin tem um rating de 3100. Ele é o primeiro no ranking da sua cidade e o primeiro no ranking do seu estado. Ele é o décimo no ranking do seu país porque existem nove jogadores no seu país com um rating maior que o

dele, e ele é o trigésimo do mundo porque existem 29 jogadores no mundo com um rating maior que o dele.

A diferença entre rating e ranking é importante. O rating de um jogador é um número exato que começa em 2500 e aumenta ou diminui quando ele joga. O ranking de um jogador é a sua posição relativa a outros jogadores. A pessoa com o maior rating terá o ranking de primeiro no mundo, o segundo maior rating terá o ranking de segundo no mundo e assim consecutivamente.

Os rankings dos jogadores serão utilizados para oferecer convites para vários torneios exclusivos para convidados, como o Pro Circuit UDE ou Campeonatos Nacionais. Para verificar seu rating e ranking, visite www.ude.com. Os rankings dos jogadores são atualizados cada Quarta-Feira.

20 Pontos de Experiência e Nível de Jogador (Player Level)

Por cada torneio oficial UDE sancionado em que um jogador participe, ele recebe pontos de experiência UDE que ajudam a aumentar o seu nível de jogador (player level). Recompensas especiais serão periodicamente oferecidas pela UDE a jogadores de certos níveis.

O nível de jogador mede o quanto uma pessoa tem participado em torneios oficiais. Ao longo de vários anos, um jogador pode chegar ao nível máximo de 20.

Cada jogador tem um nível de jogador (player level) para cada jogo e nível de jogador global que combina todos os jogos. Um jogador ganha um ponto de experiência por cada torneio oficial em que participar. Ao contrário do rating UDE, os pontos de experiência só aumentam—nunca diminuem.

À medida que os pontos de experiência de um jogador aumentarem, o seu nível de jogador global UDE aumentará, bem como o seu nível de jogador para cada jogo. Neste sistema não há restrições na rapidez com que o nível de jogador pode aumentar. Só torneios oficiais sancionados corretamente reportados para a UDE contam para o nível de um jogador.

Pontos Experiência	Nível Jogador	Pontos Experiência	Nível Jogador
0	0	125–149	11
1–4	1	150–174	12
5–9	2	175–199	13
10–14	3	200–249	14
15–19	4	250–299	15
20–29	5	300–399	16
30–44	6	400–499	17
45–59	7	500–749	18
60–74	8	750–999	19
75–99	9	1000+	20

Exemplo: Stephanie jogou em 48 torneios oficiais de **Yu-Gi-Oh!** TCG e em 32 torneios oficiais de *Vs. System*. O seu nível de jogador de **Yu-Gi-Oh!** TCG é 7, e o seu nível de *Vs. System* é agora de 6. O seu nível de jogador global da UDE é 9.

Para verificar os seus pontos de experiência e nível de jogador, visite www.ude.com.

21 Conceder um Jogo

Os jogadores podem conceder um jogo ou uma ronda em qualquer altura desde que essa concessão não envolva qualquer compensação em troca da concessão. Os jogadores não podem oferecer a seus oponentes nenhum tipo de compensação ou suborno em troca de uma concessão.

22 Sistema de Desempate: MANTIS 1.0

Depois de 1 de Agosto de 2005, qualquer versão do MANTIS anterior ao MANTIS 2.0 não será apoiado.

24 Sistema de Desempate: MANTIS 2.0

Durante um torneio de formato suíço, alguns jogadores vão acumular o mesmo número de vitórias. Para gerar um ranking dos jogadores, são usados três fatores de desempate aplicados pela seguinte ordem. Um fator de desempate pode ser um número positivo ou negativo. Este sistema de fatores de desempates será usado pelo MANTIS 2.0.

- Fator de Desempate #1: Soma de Vitórias\Derrotas

O fator de desempate #1 representa a performance dos jogadores com quem o jogador jogou durante o torneio. Os jogadores que jogaram contra adversários mais fortes vão ficar com um fator de desempate #1 melhor no torneio. A fórmula usada para calcular o número é: somar o número de pontos que cada adversário contribui. Os adversários contribuem +1 ponto por cada vitória que acumularam ao longo do torneio e -1 por cada derrota que acumularam ao longo do torneio. Cada adversário não pode contribuir menos do que -3 pontos para o fator de desempate #1 de um jogador.

Exemplo: Depois de quatro rondas, Scott jogou contra três adversários e teve um bye. O adversário de Scott na quarta ronda tem quatro vitórias e zero derrotas, por isso contribui +4 para os pontos de desempate de Scott. O adversário de Scott na segunda ronda tem duas vitórias e duas derrotas contribuindo 0 para os pontos de desempate de Scott. O adversário de Scott na primeira ronda tem zero vitórias e quatro derrotas, contribuindo -3 para os pontos de desempate de Scott (porque nenhum adversário pode contribuir menos do que -3 pontos para os pontos de desempate). Scott teve um bye durante a primeira ronda, o que contribui 0 para os pontos de desempate de Scott.

Para determinar o Tiebreaker #1 de Scott, some todos os pontos contribuídos—+4 do seu adversário da quarta ronda, 0 do seu adversário da terceira ronda, -3 do seu adversário da segunda ronda, e 0 do bye—para um total de +1.

- Fator de Desempate #2: Soma do Primeiro Fator de Desempate

O fator de desempate #2 representa a performance dos adversários dos adversários de um jogador. Os jogadores que jogaram contra adversários que jogaram consistentemente contra adversários mais fortes ao longo do torneio ficará à frente no ranking. A fórmula para calcular este número é: o total da soma do fator de desempate #1 de todos os adversários com quem o jogador jogou.

Exemplo: Após cinco rondas, Jeff jogou contra cinco adversários. O fator de desempate #1 do primeiro adversário do Jeff é +3. O fator de desempate #1 do segundo adversário do Jeff é -2. O fator de desempate #1 do terceiro adversário do Jeff é +5. O fator de desempate #1 do quarto adversário do Jeff é 0. O fator de desempate do quinto adversário do Jeff #1 é +4.

Para determinar o fator de desempate #2 do Jeff, soma-se todos os valores de fator de desempate #1 de todos os seus adversários—+3 do seu adversário da primeira ronda, -2 do seu adversário da segunda ronda, +5 do seu adversário da terceira ronda, 0 do seu adversário da quarta ronda, e +4 do seu adversário da quinta ronda —para um total de +10.

- Fator de desempate #3: Timing

O fator de desempate #3 representa a importância das rondas em que você perdeu. Os jogadores que perdem em rondas mais avançadas ficarão à frente no ranking do torneio. A fórmula para calcular este número é a soma do quadrado da ronda em que você perdeu.

Exemplo: Jake tem cinco vitórias e duas derrotas. O fator de desempate #3 de Jake é 61. Isto significa que Jake perdeu na ronda cinco e na ronda seis.

24 Programa de Certificação UDE

A UDE oferece como serviço, um robusto programa de certificação para juizes e organizadores de torneio. O programa mede as muitas capacidades dos juizes, organizadores de torneios, scorekeepers, peritos em regras, e pessoal de demonstração. Para cada área de especialização uma pessoa é avaliada em um nível de zero a cinco. Zero representa uma pessoa que não passou nenhum teste nessa área de especialização, enquanto cinco representa o mais capaz e experiente que uma pessoa pode ser numa área de especialização. Os jogadores podem avançar em várias áreas de especialização.

Para receber o nível um em uma área de especialização, um candidato tem de completar um exame online e receber uma nota de passagem, que é tipicamente 80 por cento. Para receber níveis mais altos de especialização, um candidato tem de passar um teste escrito avaliado por um juiz ou funcionário da UDE de nível superior. À medida que um candidato progride de nível os exames são progressivamente mais difíceis e exigem mais experiência prática e observação.

Não existem custos associados em fazer um teste de certificação, embora avançar para níveis superiores de certificação irá significar, inevitavelmente, viajar para torneios maiores. Não existe compensação específica por ser certificado numa especialização. A especialização é meramente um reflexo das capacidades e competência de uma pessoa. Os organizadores de torneio irão frequentemente compensar pessoas competentes para ajudar em torneios como juizes, peritos em regras, ou scorekeepers.

Se o juiz principal de um torneio tiver o nível apropriado de certificação, ele ou ela irá aumentar o C-Value do torneio como descrito na secção 17. Para mais informações sobre o programa de certificação UDE, visite ude.com/judge.

25 Software de Torneio MANTIS

Para ajudar organizadores de torneio, a UDE publica o software de torneio MANTIS. O software é atualizado regularmente; a última versão com instruções está disponível em ude.com/mantis. A partir de 1 de Agosto de 2005, qualquer versão do Mantis anterior ao Mantis 2.0 não será suportada.

Os organizadores de torneio devem garantir que usam a última versão do MANTIS para seus torneios. O MANTIS pode ser instalado tanto em laptops como em desktops. Os organizadores devem garantir que têm as últimas atualizações do software Windows (incluindo o framework .NET) para que o seu torneio corra o melhor possível. Se você tiver alguma sugestão ou quiser reportar um bug do software MANTIS, envie um email para ude@upperdeck.com.

Os organizadores de torneio devem usar o MANTIS se quiserem que o pessoal de arbitragem receba o crédito de juiz por arbitrar no seu torneio. Os organizadores devem garantir que todos os juizes são corretamente inscritos no software MANTIS.

26 Apostas

Os jogadores e o pessoal do torneio não podem fazer apostas nos resultados de nenhum jogo de torneios oficiais UDE.

27 Divisão de Prémios

Os jogadores na final de um torneio de eliminação direta podem decidir dividir os prémios que seriam normalmente atribuídos ao primeiro e segundo, desde que a decisão seja feita na presença de um oficial do torneio. Os jogadores não podem oferecer produto extra, dinheiro ou incentivos que não façam oficialmente parte do conjunto de prémios do primeiro e segundo lugar. Os jogadores não podem conceder em troca de prémio. Os jogadores podem escolher desistir da final de um torneio de eliminação directa, depois da negociação de prémio, de modo a preservar o seu rating.

28 Promoção e Informação de Eventos

A UDE reserva o direito de publicar informações do evento, tais como a lista de deck de um jogador, fotografias, entrevistas ou filmagens de qualquer torneio oficial UDE em qualquer altura e por qualquer razão. Os organizadores de torneio também estão autorizados a publicar esta informação após o final do torneio.

29 Número Mínimo de Jogadores

É necessário um mínimo de quatro jogadores para um torneio oficial UDE. Isto aplica-se a todos os jogos e todos os formatos individuais.

Para formatos de equipa, é necessário um mínimo de quatro equipas para torneios oficiais.

30 Número de Rondas e Corte para Eliminação Direta

O número de rondas suíças de um torneio e o corte para eliminação direta é determinado pelo total de jogadores inscritos no torneio. As rondas de jogo único usam uma tabela diferente para determinar o número total de rondas, assim como para o corte para a eliminação direta. Os organizadores de torneio podem ajustar ligeiramente o número de rondas, mas somente se for anunciado no início do torneio.

Rondas de três jogos e corte			Rondas de um jogo e corte		
4-8	– 3 rondas	(Top 2)	4-8	– 4 rondas	(Top 2)
9-16	– 4 rondas	(Top 4)	9-16	– 5 rondas	(Top 4)
17-32	– 5 rondas	(Top 8)	17-22	– 6 rondas	(Top 8)
33-64	– 6 rondas	(Top 8)	23-36	– 7 rondas	(Top 8)
65-128	– 7 rondas	(Top 8)	37-52	– 8 rondas	(Top 8)
129-256	– 8 rondas	(Top 8)	53-94	– 9 rondas	(Top 8)
257-512	– 9 rondas	(Top 8)	95-152	– 10 rondas	(Top 8)
513-1024	– 10 rondas	(Top 8)	153-256	– 11 rondas	(Top 8)
1024+	– 11 rondas	(Top 8)	257-440	– 12 rondas	(Top 8)
			441+	– 13 rondas	(Top 8)

31 Sancionamento de Torneios Oficiais

Qualquer pessoa com o nível 1 de certificação na especialização de organização de torneios pode pedir o sancionamento de um torneio oficial. Os organizadores podem pedir o sancionamento de um torneio através de email, fax, correio normal, ou pela web.

Os organizadores de torneios devem manter os registros de um torneio oficial durante seis meses após o final do torneio. Isto inclui manter os backups de todos os arquivos de computador e cópias dos arquivos impressos. Os registros serão usados no caso de um erro ser encontrado no historial de torneio de um jogador.

O organizador de torneio deve dirigir os pedidos ao Coordenador de Sancionamento de Torneios UDE em TO@upperdeck.com.

32 Reportar Torneios

Os torneios são normalmente reportados fazendo o upload dos resultados através do software de torneio MANTIS.

Se um organizador de torneio não tem acesso à Internet, ele pode reportar os seus torneios por fax para o escritório regional UDE. Uma folha de rosto detalhada tem de estar incluída para que os torneios sejam processados.

Os torneios também podem ser reportados enviando os registos físicos por correio para o escritório regional UDE. Isto deve incluir todos os resultados de ronda, a lista de jogadores, a lista de juizes e todos os detalhes de local e hora do torneio.

Os torneios tem de ser reportados até 7 dias após a data do torneio ou serão considerados atrasados. Os organizadores de torneio que reportem torneios em atraso poderão perder o privilégio de sancionar torneios.

33 Atualizações de Documentos

A UDE reserva o direito de modificar o conteúdo de qualquer documento oficial UDE com ou sem aviso. Os jogadores e pessoal de torneio são responsáveis por conhecer e seguir as mais recentes regras e políticas de torneio da UDE.

34 Informação de Contato

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

Para questões gerais sobre os programas da UDE, por favor envie email para ude@upperdeck.com.

Para Dúvidas Locais:

Austrália: australia@upperdeck.com

Ásia: asia@upperdeck.com

Europa: europa@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

Para dúvidas específicas sobre certificação de juizes, por favor envie email para judge@upperdeck.com.