

UDE Official Tournament Policy

Documento valido fino al 1° Settembre 2007

1 Come utilizzare questo documento

Le Tournament Policy della Upper Deck Entertainment (UDE) sono utilizzate per comunicare regole e procedure che si applicano a tutte le attività torneistiche ufficiali dei giochi di carte collezionabili (Trading Card Games, TCG) UDE: **Yu-Gi-Oh!**, **Vs. System**, **World of Warcraft** e così via. Queste regole e procedure sono state create per fare in modo che tutti i giocatori possano vivere un'esperienza ai tornei divertente e corretta.

La sezione principale di questo documento di policy si applica a tutti i giochi UDE e deve essere seguita per tutti i giochi. Ogni appendice si applica a un diverso gioco e contiene le policy per i tornei relative al singolo gioco.

I seguenti documenti sono stati realizzati o sono in fase di sviluppo:

UDE Official Tournament Policy: Regole generali che si applicano a tutti i giochi

Appendice A: Yu-Gi-Oh!—policy specifiche

Appendice B: Vs. System— policy specifiche

Appendice C: World of Warcraft— policy specifiche

Appendice P: Penalty Guidelines

Appendice Z: Glossario, che contiene le definizioni dei termini più utilizzati

Esempio: L'Appendice A contiene le regole che si applicano solo ai tornei di **Yu-Gi-Oh!**. L'Appendice B contiene le regole che si applicano solo ai tornei di **Vs. System**, che includono i giochi che utilizzano il materiale *Vs. System*, come Marvel e D.C. L'Appendice P contiene linee guida per l'applicazione delle penalità per tutti i tornei ufficiali UDE.

Sono in fase di sviluppo ulteriori appendici per aree speciali come scorekeeping, organizzazione di tornei ufficiali, arbitraggio di tornei, conduzione di dimostrazioni del gioco.

2 UDE Official Tournament Policy (OTP) - Versione

- Questa versione delle Official Tournament Policy è stata aggiornata il 1 marzo 2007.
- Il prossimo aggiornamento di questo documento verrà pubblicato entro il 1 settembre 2007.

La versione più aggiornata può essere scaricata da UDE.com/policy.

Cancella ogni versione precedente di questo documento per evitare confusioni.

3 Ammissione dei giocatori ai tornei ufficiali.

La maggior parte dei tornei UDE è aperta a tutti i giocatori, senza restrizione. I giocatori possono partecipare a ogni torneo a cui desiderano partecipare, con la frequenza che desiderano.

Alcuni tornei hanno restrizioni sull'età dei partecipanti; ciò significa che solo i giocatori con una determinata età possono partecipare. Per esempio, le UDE Scholarship Series sono limitate ai giocatori con non più di 17 anni.

Alcuni tornei, come il Pro Circuit UDE, i Campionati Europei, il Campionato Nazionale USA, sono tornei a invito; ciò significa che solo i giocatori che hanno ottenuto un invito possono partecipare.

Gli organizzatori dei tornei non possono arbitrariamente proibire a un giocatore di partecipare al loro torneo, a meno che non ci siano stati problemi legati a furti, atti di vandalismo, infrazione di regole legate alla sede del torneo e così via.

Le seguenti persone *non* possono partecipare ai tornei ufficiali UDE:

Qualsiasi ufficiale del torneo, incluso lo staff arbitrale, lo scorekeeper e l'organizzatore ufficiale del torneo.

I giocatori che sono stati sospesi dalla UDE a causa di violazioni delle policy.

I dipendenti delle aziende Upper Deck, Konami, Viz Media, Marvel, DC Comics non possono partecipare ai tornei gestiti dalle loro aziende. Per esempio, i dipendenti della Konami non possono partecipare ai tornei **Yu-Gi-Oh!**.

4 Materiale necessario per i tornei

I giocatori devono essere forniti del seguente materiale per i loro tornei:

Per i tornei Costruiti, un mazzo da torneo legale, a seconda delle regole di costruzione del mazzo.

Una penna o matita per compilare il foglietto dei risultati degli incontri.

Un metodo per tenere traccia dei punteggi di gioco e dello stato della partita. Può essere una calcolatrice, un segnapunti, carta e penna o un qualsiasi altro metodo per tenere traccia in maniera affidabile.

Una copia del proprio numero UDE a nove cifre.

Un documento di identificazione per l'iscrizione.

5 Numero UDE

Gli organizzatori di tornei locali UDE assegnano i numeri UDE. I giocatori ricevono una nuova tessera UDE alla prima occasione in cui partecipano a un torneo che

utilizza il nuovo sistema di tornei. Ottenere un numero è facile tanto quanto compilare la tessera. L'organizzatore del torneo si occuperà poi di inviare le informazioni alla UDE.

I giocatori devono avere sempre con loro una copia del loro numero UDE quando vanno a un torneo. Se un giocatore non è in possesso di un numero UDE a nove cifre, l'organizzatore del torneo gliene fornirà uno, senza spese.

I giocatori in possesso di un numero del vecchio sistema (fino all'autunno 2003) devono passare al nuovo sistema. Tutti i nuovi numeri a nove cifre sono normalmente rappresentati nel seguente formato: xxx-xxx-xxx.

Ogni giocatore può avere solo un numero UDE per tutti i giochi UDE. Il numero utilizzato per i tornei **Yu-Gi-Oh!** viene utilizzato anche per i tornei **Vs. System** e per ogni altro torneo ufficiale UDE.

I giocatori devono assicurarsi di non ricevere più di un numero UDE, accidentalmente o intenzionalmente. Se un giocatore scopre di avere due o più numeri UDE, è necessario che lo comunichi immediatamente a ude@upperdeck.com.

6 Responsabilità dei giocatori

I giocatori UDE hanno le seguenti responsabilità, indipendentemente dal fatto che stiano partecipando a un torneo oppure no:

- Conoscere e seguire le più aggiornate e applicabili regole e le tournament policy UDE.
- Seguire le istruzioni di ogni arbitro o ufficiale di torneo.
- Assicurarsi di possedere un solo numero UDE.
- Comportarsi in maniera sportiva e rispettosa in ogni momento.
- Comportarsi in maniera responsabile e professionale dentro e fuori la sala torneo.
- Comunicare in maniera sufficientemente chiara le loro azioni durante le partite.
- Tenere mani e carte al di sopra del tavolo, durante gli incontri.
- Informare l'avversario in caso non sia stata seguita una regola di gioco oppure nel caso ci siano errori sui punteggi o le vite durante gli incontri, indipendentemente da chi si avvantaggerebbe dell'errore.
- Evitare di parlare agli spettatori durante un incontro.
- Evitare bestemmie e gesti o linguaggio improprio.
- Evitare di indossare vestiti inappropriati oppure offensivi.
- Evitare commenti offensivi nei confronti di avversari o ufficiali di torneo.
- Evitare di insultare le capacità di gioco o le strategie dell'avversario.
- Mantenere le corrette informazioni personali (data di nascita e indirizzo) per la propria appartenenza UDE.

- Controllare i propri punteggi UDE. Se un giocatore dovesse notare qualsiasi cosa inusuale o non corretta nei proprio punteggi, è necessario che lo comunichi immediatamente a ude@upperdeck.com.

7 Responsabilità degli arbitri di sala

Un arbitro di sala aiuta il capo arbitro a creare un ambiente torneistico corretto e professionale. Un arbitro non può giocare nello stesso torneo che sta arbitrando.

Un arbitro di sala ha tutte le responsabilità che hanno anche i giocatori (Sezione 6), con in aggiunta le seguenti:

- Mantenere un elevato livello di conoscenza delle regole di ogni gioco e di gestione dei tornei.
- Essere presente in sala torneo 30 minuti prima dell'inizio del primo turno.
- Avere il controllo dell'area del torneo e dei giocatori in ogni momento.
- Comportarsi in maniera matura e responsabile in ogni occasione.
- Essere in grado di controllare i mazzi in maniera rapida e accurata.
- Vestirsi in maniera professionale, in modo da apparire un arbitro in maniera chiara.
- Evitare di indossare vestiti da arbitro al di fuori dei tornei che si arbitra.
- Evitare di giocare, scambiare carte o svolgere altre attività che potrebbero distrarre dal torneo o che potrebbero apparire poco professionali.
- Evitare di mostrare favoritismi nei confronti di particolari giocatori o squadre.
- Essere in grado di risolvere errori di gioco in maniera veloce ed efficiente.
- Segnalare immediatamente al capo arbitro gli appelli dei giocatori.
- Assistere il capo arbitro e gli ufficiali del torneo, al fine di condurre in maniera efficiente il torneo.
- Assicurarsi di essere stati inseriti nell'elenco degli arbitri, nel caso in cui l'organizzatore del torneo utilizzi il programma di gestione MANTIS.
- Assicurarsi che tutte le ammonizioni del torneo siano riferite allo scorekeeper.
- Assicurarsi che tutti i risultati degli incontri vengano verificati con entrambi i giocatori e che vengano consegnati velocemente allo scorekeeper.

8 Responsabilità del capo arbitro

Il capo arbitro è l'autorità finale di un torneo. Nessun altro può modificare le decisioni finali del capo arbitro, neanche l'organizzatore del torneo. Il capo arbitro prende decisioni sulle situazioni di gioco, si occupa del corretto svolgimento del torneo e gestisce l'intero staff arbitrale. Il capo arbitro non può giocare nello stesso torneo che sta arbitrando.

Il capo arbitro ha tutte le responsabilità che hanno anche i giocatori (Sezione 6) e gli arbitri di sala (Sezione 7), con in aggiunta le seguenti:

- Essere fisicamente presente e disponibile durante tutto il torneo.
- Assicurarsi che tutti i risultati degli incontri vengano consegnati al più presto, prima della fine del turno.
- Assicurarsi che lo scorekeeper prepari velocemente gli abbinamenti del turno successivo.
- Assicurarsi che l'inizio e la fine di ogni turno vengano comunicati ai giocatori e agli arbitri in maniera chiara ed efficiente.
- Assicurarsi che i foglietti dei risultati degli incontri vengano distribuiti in maniera rapida ed efficiente.
- Essere disponibile a risolvere problemi al tavolo, in caso di appello di un giocatore.
- Assicurarsi che ogni arbitro venga correttamente inserito nella lista, nel caso di utilizzo del programma MANTIS.
- Assicurarsi che gli arbitri di sala siano a conoscenza dei loro compiti e delle loro responsabilità.

9 Responsabilità dell'organizzatore dei tornei

Un organizzatore di tornei è la persona responsabile delle attività legate al torneo, le quali vengono svolte prima, durante e dopo il torneo.

L'organizzatore di tornei ufficiali può anche svolgere il ruolo di capo arbitro o di arbitro di sala. Un organizzatore di tornei non può giocare nel torneo di cui risulta organizzatore ufficiale.

Un organizzatore di tornei ha le seguenti responsabilità:

- Assicurarsi che il torneo venga ufficialmente sanzionato dalla UDE prima dello svolgimento del torneo stesso.
- Assicurarsi che i risultati del torneo vengano inviati rapidamente dopo il termine del torneo.
- Procurarsi abbastanza tessere UDE per i nuovi giocatori che possono presentarsi al torneo e inviare alla Upper Deck le tessere completate entro una settimana.
- Assicurarsi che i giocatori presentino un documento al momento della compilazione della tessera UDE, al fine di verificare la loro identità e la loro età.
- Fornire la sede del torneo, eventualmente prenotando la sala in anticipo.
- Assicurarsi che la sala torneo sia fornita di tutto il necessario: tavoli, sedie, tovaglie, microfoni, casse, cartelloni pubblicitari, numeri dei tavoli, forbici e così via.

- Assicurarsi che l'attrezzatura per o scorekeeper sia disponibile, in particolare una stampante veloce, un computer, carta a sufficienza, un orologio, l'ultima versione del programma MANTIS e così via.
- Assicurarsi che ci sia abbastanza spazio e posti a sedere per i giocatori.
- Assicurarsi che gli arbitri e gli ufficiali di torneo abbiano un abbigliamento appropriato per un torneo sanzionato UDE.
- Assicurarsi che gli arbitri siano correttamente retribuiti per il loro servizio.
- Decidere in anticipo i costi di iscrizione e la distribuzione dei premi.
- Assicurarsi che vengano comunicati ai giocatori in maniera chiara prima dell'inizio del torneo tutti i premi, i costi, gli orari e le regole del torneo.
- Assicurarsi che i giocatori abbiano a loro disposizione un ambiente di torneo sicuro, pulito e ben ventilato.

10 Responsabilità di spettatori e stampa

Spettatori e stampa hanno le seguenti responsabilità quando si trovano nell'area del torneo:

- Comportarsi in maniera sportiva e rispettosa in ogni momento.
- Comportarsi in maniera responsabile e professionale dentro e fuori la sala torneo.
- Seguire le istruzioni di ogni arbitro o ufficiale di torneo.
- Informare immediatamente un ufficiale di torneo in caso osservino che non è stata seguita una regola di gioco oppure nel caso ci siano errori sui punteggi o le vite durante gli incontri, indipendentemente da chi si avvantaggerebbe dell'errore.
- Evitare di sostare troppo vicino ai tavoli o di intasare le zone di passaggio.
- Evitare di parlare ai giocatori durante un incontro o di parlare a voce troppo alta vicino a un incontro.
- Evitare bestemmie e gesti o linguaggio improprio.
- Evitare di indossare vestiti inappropriati oppure offensivi.
- Evitare commenti offensivi nei confronti di giocatori o ufficiali di torneo.

11 Carte false 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. Inoltre, deve mandare una segnalazione dettagliata all'UDE Fraud Investigation Team, fit@upperdeck.com.

12 Carte segnate

I giocatori devono assicurarsi che le loro carte siano in buone condizioni e che non abbiano segni che permetterebbero di identificarle dal loro dorso. I giocatori devono controllare le loro carte dopo ogni turno ed eventualmente sostituire le carte segnate o consumate.

I giocatori non possono realizzare decorazioni sulle carte che oscurino una porzione significativa dell'immagine o del testo. Ciò include le significative modifiche o sostituzioni del disegno artistico.

13 Bustine protettive

L'utilizzo di ogni tipo di bustine protettive è permesso ai tornei, con le seguenti restrizioni:

- Tutte le bustine protettive utilizzate devono essere identiche.
- Le bustine non devono impedire di riconoscere la carta.
- Ogni carta deve essere contenuta in una sola bustina.

Se un giocatore decide di utilizzare bustine protettive, esse devono essere dello stesso produttore, devono essere dello stesso colore, devono avere la stessa lunghezza e devono avere lo stesso grado di usura. I giocatori devono sostituire le bustine protettive frequentemente per evitare che siano troppo usurate segnate.

Le buste rigide di plastica non possono essere usate ai tornei, dato che rallentano il gioco.

Prima di imbustare le carte, i giocatori devono sempre mischiare sia le carte che le bustine protettive. Questa accortezza fa in modo che vengano prevenuti problemi di bustine segnate nel caso in cui ci siano dei difetti di fabbrica.

Tutte le bustine protettive devono essere pulite e senza segni. Una bustina protettiva viene considerata come un'estensione della carta. Se una bustina è segnata, la carta contenuta viene considerata segnata e può essere assegnata una penalità per il torneo.

14 Spoiler

Se un membro UDE, in qualsiasi modo, viene a conoscenza degli spoiler delle espansioni che devono ancora essere distribuite deve informare immediatamente l'UDE Tournament Commissioner a UDE@upperdeck.com. Le informazioni sugli spoiler devono essere spedite al Tournament Commissioner e poi distrutte. Le informazioni sugli spoiler non devono essere comunicate a nessun altro. Un membro UDE che viene a conoscenza degli spoiler delle espansioni non ancora distribuite e che non informa l'UDE Tournament Commissioner entro 24 ore può essere sospeso.

I tornei ufficiali di presentazione delle nuove espansioni non sono soggetti a questa policy.

15 Appelli al capo arbitro

Se un giocatore ritiene che un arbitro di sala abbia preso una decisione non corretta su una situazione, egli ha la possibilità di appellarsi al capo arbitro ufficiale del torneo. La decisione del capo arbitro è sempre definitiva. Nessuno, neanche l'organizzatore del torneo, può modificare la decisione finale del capo arbitro.

16 Nessun pareggio

I pareggi non sono previsti e, nei tornei ufficiali UDE, non sono permessi. Ciò include sia i pareggi intenzionali che i pareggi non intenzionali. Le partite possono terminare in pareggio, ma gli incontri non possono mai terminare in pareggio. E' possibile che un incontro termini con una doppia sconfitta, nel caso in cui entrambi i giocatori ricevano una penalità di Incontro Perso; in questo caso entrambi i giocatori risultano avere una sconfitta per l'incontro in corso. Controlla nell'appropriata appendice come determinare il vincitore di un incontro nel caso in cui il tempo disponibile sia terminato e l'incontro non sia ancora terminato.

17 Mischiare

Per garantire correttezza ogni giocatore deve assicurarsi che il proprio mazzo sia abbondantemente mischiato prima di presentarlo all'avversario all'inizio di ogni partita. I giocatori sono incoraggiati a utilizzare diversi metodi per mischiare (come pile shuffling e riffle shuffling).

Una volta sufficientemente mischiato il proprio mazzo, ogni giocatore lo presenta all'avversario, il quale lo può mischiare ulteriormente per almeno dieci secondi oppure può tagliarlo. Se l'avversario ha mischiato il mazzo, il giocatore può tagliarlo una volta. Se l'avversario ha deciso solo di tagliarlo, il mazzo è considerato mischiato e il giocatore non può mischiarlo o tagliarlo ulteriormente.

Presentare il mazzo al proprio avversario rappresenta implicitamente confermare di averlo sufficientemente mischiato. I giocatori non possono preparare o ordinare il proprio mazzo prima di mischiarlo. Manipolare illegalmente l'ordine delle carte di un mazzo viene considerato imbroglio.

I giocatori devono mischiare in maniera veloce. I tempi massimi per mischiare il mazzo sono di 30 secondi durante la partita e due minuti tra una partita e l'altra.

I giocatori devono mischiare in maniera attenta. I giocatori devono mischiare in modo da non poter vedere l'ultima carta del mazzo mentre mischiano. I giocatori devono assicurarsi che le carte non vengano danneggiate mentre mischiano il mazzo del loro avversario.

18 Decidere chi Inizia

Prima di iniziare la prima partita di un incontro, viene utilizzato un metodo casuale per determinare chi sceglie chi inizia per primo. Negli incontri al meglio delle tre partite, il giocatore che ha perso la partita precedente decide chi inizierà la partita successiva. Se la partita precedente è terminata in parità, il giocatore che ha scelto che iniziava la partita precedente sceglie di nuovo. Se un giocatore ha ricevuto una penalità di Partita Persa prima dell'inizio della prima partita dell'incontro, quel giocatore sceglie chi gioca per primo nella partita successiva.

19 Valore C (Challenge)

Ogni torneo ha un valore Challenge, abbreviato con “Valore C”. Il valore C è una rappresentazione approssimativa della difficoltà del torneo, in relazione con altri tipi di torneo. Con un più elevato valore C del torneo, un giocatore ha una maggiore possibilità di cambiare rapidamente il proprio punteggio UDE. Il campionato del mondo ha il più alto valore possibile del valore C, mentre un piccolo torneo locale ha il più basso valore possibile del valore C.

Valore C	Tipo di Torneo
10	Torneo sanzionato ufficiale UDE, Torneo Sneak Preview
20	Campionato Cittadino, Campionato di Stato, Comic Book Challenge
30	Campionato Regionale, Pro Circuit Qualifier, Scholarship Circuit
40	Campionato Nazionale, Shonen Jump Championship, \$10,000 Championship
50	Campionato Mondiale, Pro Circuit

Il valore C di un torneo viene modificato dal livello di certificazione del capo arbitro. Un capo arbitro preparato può far aumentare il valore C di un torneo, fornendo un aiuto ai giocatori che vogliono aumentare il loro punteggio UDE vincendo gli incontri del torneo.

Il valore C aumenta di un punto per ogni livello di specializzazione che il capo arbitro ha nelle sezioni Player Management e Game Rules Knowledge relative al gioco del torneo. Solo le certificazioni del capo arbitro influiscono sul valore C del torneo. Le specializzazioni di scorekeeper, organizzatore ed eventuali dimostratori non influiscono sul valore C del torneo.

Esempio: Un arbitro di livello 2 in Player Management, di livello 1 in **Vs. System** Rules Knowledge e livello 3 in **Yu-Gi-Oh!** Rules Knowledge aggiungerebbe un totale di 5 (2+3) al valore C di qualsiasi torneo di **Yu-Gi-Oh!** di cui è capo arbitro. Lo stesso arbitro aggiungerebbe invece un totale di 3 (2+1) al valore C di un torneo di **Vs. System** di cui è capo arbitro.

20 **Punteggi e classifiche**

Un giocatore che si ottiene un numero UDE riceve automaticamente 2500 punti. Partecipando ai tornei sanzionati, il punteggio può aumentare o diminuire. Il punteggio di un giocatore è calcolato con una formula che tiene conto del suo attuale punteggio, dell'attuale punteggio dell'avversario e del valore C del torneo. I tornei non sanzionati non modificano i punteggi e le classifiche dei giocatori.

Esempio: Carl sta giocando in un torneo il cui valore C è 10 e ha un punteggio di 2500. Jasmine, la sua avversaria, ha un punteggio di 2500. Jasmine vince l'incontro. Il punteggio di Jasmine salirà a 2505 e il punteggio del suo avversario scenderà a 2495.

La posizione in classifica di un giocatore viene determinata in base ai punteggi dei giocatori che sono nella stessa area di gioco di cui si determina la classifica. Le classifiche variano dalla più globale (che tiene conto di tutti i giocatori del mondo) alla più specifica (che tiene conto dei giocatori della stessa Città).

Esempio: Collin ha un punteggio di 3100. La sua posizione nella classifica della sua città e nel suo stato è "primo". La posizione nella classifica della sua Nazione è "decimo" perché ci sono nove persone della stessa Nazione che hanno un punteggio più elevato di lui. La posizione nella classifica mondiale è "trentesimo" perché ci sono ventinove persone al mondo che hanno un punteggio più elevato di lui.

La differenza tra punteggio e classifica è importante. Il punteggio di un giocatore è un numero preciso che inizia da 2500 e che aumenta o diminuisce in base ai risultati di gioco. La classifica di un giocatore è la sua posizione in relazione agli altri giocatori. La persona con il più alto punteggio sarà classificata prima al mondo, la persona con il secondo punteggio più alto sarà classificata seconda al mondo e così via.

La classifica dei giocatori viene utilizzata per assegnare inviti a vari tornei a invito, come il Pro Circuit UDE o il Campionato Nazionale. Per controllare il tuo punteggio e la tua classifica, vai su ude.com. Le classifiche vengono aggiornate ogni mercoledì.

21 **Punti esperienza e livello dei giocatori**

Per ogni torneo sanzionato ufficiale UDE nel quale un giocatore partecipa, egli riceve punti esperienza UDE che aumentano il suo livello. Premi speciali vengono periodicamente offerti da parte UDE ai giocatori di elevato livello.

Il livello di un giocatore indica quanto un giocatore ha partecipato a tornei ufficiali. Nel corso degli anni, un giocatore può raggiungere il massimo livello di 20.

Ogni giocatore ha un livello per ogni gioco e un livello globale che tiene conto di tutti i giochi. Un giocatore guadagna un punto esperienza per ogni torneo ufficiale a cui partecipa. Diversamente dai punteggi UDE, i punti esperienza UDE possono solo aumentare – non diminuiscono mai.

Man mano che aumentano i punti esperienza totali di un giocatore, il livello UDE globale di un giocatore aumenta e aumenta anche il livello del giocatore per ogni gioco. Non ci sono vincoli per la velocità di avanzamento di livello in questo sistema. Solo i tornei sanzionati ufficiali di cui sono stati correttamente inviati i risultati alla UDE contano per far aumentare il livello di un giocatore.

Punti esperienza	Livello	Punti esperienza	Livello
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
100–124	10		

Esempio: Stephanie ha giocato 48 tornei ufficiali di **Yu-Gi-Oh!** e 32 tornei ufficiali di **Vs. System**. Il suo livello di **Yu-Gi-Oh!** è 7, il suo livello di **Vs. System** è 6. Il suo livello globale UDE è 9.

Per controllare i tuoi punti esperienza e il tuo livello , www.ude.com.

22 Concessione di una partita

I giocatori possono concedere una partita o un incontro in qualsiasi momento, a patto che la concessione non sia legata a un premio dato in cambio della concessione. I giocatori non possono offrire al loro avversario alcun tipo di premio o denaro in cambio della concessione.

23 Sistema dei Tiebreak: MANTIS 1.0

A partire dal 1° agosto 2005 le versioni di MANTIS precedenti a MANTIS 2.0 non sono più supportate.

24 Sistema dei Tiebreaker: MANTIS 2.0

Nella parte di svizzera (Swiss) di un torneo, alcuni giocatori avranno lo stesso numero di punti. Per poter definire una classifica vengono usati tre tiebreaker. I tiebreaker possono essere numeri positivi o negativi. Questo sistema di tiebreaker viene utilizzato da MANTIS 2.0.

- Tiebreaker 1: Somma Vittorie/Sconfitte

Il primo tiebreaker di un giocatore rappresenta i risultati di tutti gli avversari. I giocatori che hanno incontrato avversari più forti saranno più in alto in classifica. La formula per calcolare il tiebreaker è il totale dei punti di ogni avversario. Per ogni vittoria di uno degli avversari si ha un +1 e per ogni sconfitta un -1. Ogni avversario dà un contributo al tiebreak e il contributo al primo tiebreak non può essere inferiore a -3.

Esempio: Dopo quattro turni, Scott ha giocato contro tre avversari e ha avuto un bye. L'avversario del quarto turno ha quattro vittorie e nessuna sconfitta e contribuisce con un +4 al primo tiebreaker di Scott. L'avversario del terzo turno ha due vittorie e due sconfitte e contribuisce con uno 0 al primo tiebreaker di Scott. L'avversario del secondo turno ha quattro sconfitte e nessuna vittoria e contribuisce con un -3 al primo tiebreaker di Scott (dato che il valore minimo è -3). Al primo turno Scott ha avuto un bye, che contribuisce con uno 0 al primo tiebreaker di Scott.

Per calcolare il primo tiebreaker di Scott, somma tutti i contributi: +4 per l'avversario del quarto turno, 0 per l'avversario del terzo turno, -3 per l'avversario del secondo turno e 0 per il bye; il totale è +1.

- Tiebreaker 2: Somma dei primi tiebreaker

Il secondo tiebreaker rappresenta i risultati di tutti gli avversari degli avversari. I giocatori che hanno incontrato avversari che hanno incontrato avversari più forti saranno più in alto in classifica. La formula per calcolare il tiebreaker è la somma dei primi tiebreaker di ogni avversario.

Esempio: Dopo cinque turni, Jeff ha giocato contro cinque avversari. Il primo tiebreaker dell'avversario del primo turno è +3. Il primo tiebreaker dell'avversario del secondo turno è -2. Il primo tiebreaker dell'avversario del terzo turno è +5. Il primo tiebreaker dell'avversario del quarto turno è 0. Il primo tiebreaker dell'avversario del quinto turno è +4.

Per calcolare il secondo tiebreaker di Scott, somma tutti i primi tiebreaker: +3 per l'avversario del primo turno, -2 per l'avversario del secondo turno, +5 per l'avversario del terzo turno, 0 per l'avversario del quarto turno, +4 per l'avversario del quinto turno; il totale è +10.

- Tiebreaker 3: Timing

Il terzo tiebreaker rappresenta l'importanza dei turni in cui hai perso. I giocatori che perdono negli ultimi turni del torneo saranno più in alto in classifica. La formula per calcolare il tiebreaker è la somma dei quadrati dei turni in cui hai perso.

Esempio: Jake ha cinque vittorie e due sconfitte. Il terzo tiebreaker di Jake è 61. Ciò significa che Jake ha perso i turni 5 e 6.

25 Programma di certificazione UDE

Come servizio agli arbitri e agli organizzatori di tornei, UDE offre uno strutturato programma di certificazione. Il programma misura le diverse abilità di arbitri, organizzatori di tornei, esperti di regole e dimostratori. Per ogni area di specializzazione, ogni persona ha un livello che va da zero a cinque. Zero rappresenta una persona che non ha superato il test in quell'area, mentre cinque rappresenta il massimo livello di preparazione teorica ed esperienza pratica che una persona può raggiungere in quell'area. I giocatori possono avanzare in più di un'area di specializzazione.

Per avanzare al livello 1 in un'area di specializzazione, il candidato deve sostenere un test online e superare un determinato punteggio, che tipicamente è 80 %. Per avanzare a un livello superiore di specializzazione, un candidato deve superare un test scritto gestito da un arbitro di livello superiore o da un ufficiale UDE. Man mano che un candidato aumenta il proprio livello, gli esami diventano progressivamente più difficili e richiedono maggiore esperienza pratica.

Non ci sono costi associati ai test di certificazione; tuttavia avanzare ai livelli più alti richiede inevitabilmente significativi viaggi per i più grandi tornei. Non è previsto uno specifico premio per la certificazione in una specializzazione. La specializzazione è il semplice risultato della preparazione e delle capacità di una persona. Gli organizzatori di tornei spesso danno un compenso alle persone che danno un valido servizio come arbitri, esperti di regole o scorekeeper.

Se il capo arbitro ha l'appropriato livello di certificazione, si avrà un'aggiunta al valore C del torneo in base a come descritto nella sezione 19. Per maggiori informazioni sul programma di certificazione UDE, ude.com/judge.

25 Programma di gestione dei tornei MANTIS

Per assistere gli organizzatori di tornei, UDE fornisce il programma di gestione dei tornei MANTIS. Il programma viene regolarmente aggiornato; la più recente versione con le relative istruzioni operative è disponibile a ude.com/mantis. A partire dal 1° agosto 2005 le versioni di MANTIS precedenti a MANTIS 2.0 non sono più supportate.

Gli organizzatori di tornei si devono assicurare di avere la più recente versione del programma MANTIS per i loro tornei. MANTIS può essere installato sui computer fissi o portatili. Gli organizzatori di tornei si devono assicurare di avere la più recente versione del sistema operativo Windows (inclusa l'installazione del framework .NET) per poter gestire in maniera corretta i loro tornei. Se ha suggerimenti o segnalazioni di imperfezioni sul programma MANTIS, scrivi a ude@upperdeck.com.

Gli organizzatori di tornei devono usare MANTIS se desiderano che il loro staff arbitrale riceva correttamente i crediti dei suoi arbitraggi. Gli organizzatori si devono assicurare che tutti gli arbitri siano stati correttamente inseriti nel programma MANTIS al fine di una corretta trasmissione dei dati.

27 Scommesse

Giocatori e ufficiali di torneo non possono scommettere sul risultato di alcun incontro durante i tornei sanzionati ufficiali UDE.

28 Split dei premi

I due giocatori che arrivano alla finale di un torneo possono accordarsi su come suddividere (split) il premio che verrebbe loro dato, in presenza di un ufficiale di torneo. I giocatori non possono aggiungere prodotto addizionale, denaro o qualsiasi altro bene che non sia già contenuto nei premi previsti dal torneo. I giocatori non possono concedere in cambio di premi. I giocatori possono dropare prima della finale del torneo e dopo aver trovato un accordo sulla distribuzione dei premi, per non perdere punti.

29 Informazioni sugli eventi e pubblicità

UDE ha il diritto di rendere pubbliche informazioni sugli eventi, come il contenuto del mazzo di un giocatore, fotografie, interviste o riproduzioni video di qualsiasi torneo ufficiale UDE, in qualunque momento e per qualsiasi motivazione. Gli organizzatori di tornei hanno gli stessi diritti di rendere pubbliche queste informazioni dopo il termine del torneo stesso.

30 Numero minimo di giocatori

Il numero minimo di giocatori che è richiesto per un torneo ufficiale UDE è quattro. Questo limite si applica a tutti i giochi e a tutti i formati individuali.

Per quanto riguarda i formati a squadre, il numero minimo di squadre richiesto per un torneo ufficiale UDE è di quattro squadre.

31 Numero di turni e taglio per le finali a eliminazione diretta

Il numero di turni di svizzera di un torneo e il taglio per le finali a eliminazione diretta sono determinati in base al numero totale di giocatori iscritti al torneo. Gli incontri su singola partita usano una tabella diversa rispetto agli incontri al meglio delle tre. Gli organizzatori possono modificare il numero di turni raccomandato, a patto che la modifica venga chiaramente annunciata prima dell'inizio del torneo.

Tre partite	Turni	Taglio	Una partita	Turni	Taglio
4-8	- 3 turni	(Top 2)	4-8	- 4 turni	(Top 2)
9-16	- 4 turni	(Top 4)	9-16	- 5 turni	(Top 4)
17-32	- 5 turni	(Top 8)	17-22	- 6 turni	(Top 8)
33-64	- 6 turni	(Top 8)	23-36	- 7 turni	(Top 8)
65-128	- 7 turni	(Top 8)	37-52	- 8 turni	(Top 8)
129-256	- 8 turni	(Top 8)	53-94	- 9 turni	(Top 8)
257-512	- 9 turni	(Top 8)	95-152	- 10 turni	(Top 8)
513-1024	- 10 turni	(Top 8)	153-256	- 11 turni	(Top 8)
1024+	- 11 turni	(Top 8)	257-440	- 12 turni	(Top 8)
			441+	- 13 turni	(Top 8)

32 Sanzionamento dei tornei ufficiali

Chiunque con la certificazione di livello 1 nella specializzazione Tournament Organizer può richiedere il sanzionamento di un torneo via posta elettronica, fax, posta classica o web.

Gli organizzatori di tornei devono conservare i risultati dei tornei ufficiale per sei mesi dopo il termine dei tornei. Ciò include la copia di riserva dei file oppure la copia cartacea delle stampe dei file. I risultati vengono utilizzati nel caso in cui si verifichi un errore nello storico dei risultati di un giocatore.

Gli organizzatori di tornei devono inviare le loro richieste direttamente al coordinatore del sanzionamento dei tornei UDE, TO@upperdeck.com.

33 Invio dei risultati dei tornei

I risultati di tornei sono solitamente inviati via internet utilizzando il programma di gestione MANTIS.

Se un organizzatore di tornei non ha un accesso Internet, può inviare i risultati via fax all'ufficio regionale UDE. Dettagliate informazioni sul torneo devono essere incluse per poter inserire correttamente i risultati del torneo.

I risultati possono essere inviati anche inviando i file del torneo via mail all'ufficio regionale UDE. Questo procedimento deve includere tutti i risultati degli incontri,

l'elenco dei giocatori, l'elenco degli arbitri e tutti i dettagli su data e luogo del torneo.

I risultati dei tornei devono essere inviati entro 7 giorni, altrimenti verranno considerati ritardatari. Gli organizzatori di tornei che inviano i risultati dei tornei in ritardo possono perdere il privilegio di organizzare tornei.

34 Aggiornamenti ai documenti

UDE si riserva il diritto di modificare il contenuto di qualsiasi documento ufficiale UDE con o senza preavviso. I giocatori e gli ufficiali di torneo hanno la responsabilità di conoscere e seguire le più recenti regole e policy UDE.

35 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

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