

Appendice aux règles de tournoi UDE

Appendice B : règles spécifiques Vs. System

Valable jusqu'au 1^{er} octobre 2006

B-1 Comment utiliser ce document

Cet appendice est un complément aux règles de tournoi officielles d'Upper Deck Entertainment (UDE). Il contient des règles spécifiques aux tournois du Jeu de cartes à collectionner (JCC) **Vs. System**, tandis que les règles officielles de tournoi contiennent des règles et des procédures applicables à tous les jeux UDE.

B-2 Version

- Cette version de l'appendice B a été mise à jour le 1^{er} avril 2006.
- La prochaine mise à jour de ce document aura lieu avant le 1^{er} octobre 2006.
- La version la plus à jour de ce document est disponible à l'URL suivante : UDE.com/policy.
- Afin d'éviter toute erreur, veuillez détruire ou effacer toute version obsolète de ce document.

B-3 Formats de tournoi pour le Vs. System

Chaque format de tournoi supporté par UDE rentre dans l'une de deux catégories : soit le format construit, où chaque joueur vient avec son propre deck préparé à l'avance ; soit le format jeu scellé où les joueurs construisent leur deck avec des boosters fournis par l'organisateur du tournoi.

Pour le format jeu scellé, les joueurs utilisent des produits UDE qui leurs sont fournis par l'organisateur du tournoi le jour même. UDE homologue deux variantes du format jeu scellé pour le jeu Vs. System :

- **Format en paquet scellé**—Chaque joueur reçoit des paquets de carte Vs. System et construit son deck avec ces cartes.
- **Format en booster draft**—Les joueurs ouvrent plusieurs paquets de cartes Vs. System et les passent autour de la table, prenant à chaque fois des cartes dans chaque paquet. Ils construisent ensuite leur deck avec ces cartes.

Pour le format construit, les joueurs construisent leur deck avec leurs propres cartes avant le tournoi. UDE homologue les formats construits suivants :

- **Format Age d'Or**—Les joueurs peuvent construire leurs decks avec n'importe quelle carte existante du JCC Vs. System.

- **Format Age d'Argent**—Les joueurs peuvent construire leurs decks avec n'importe quelle carte provenant d'une des huit dernières extensions de Vs. System.
- **Format Marvel Moderne**—Les joueurs peuvent construire leurs decks avec n'importe quelle carte provenant des deux dernières extensions Marvel pour Vs. System.
- **Format DC Moderne**—Les joueurs peuvent construire leurs decks avec n'importe quelle carte provenant des deux dernières extensions DC Comics pour Vs. System.

De plus, UDE homologue les variantes suivantes qui peuvent être appliquées aux formats ci-dessus :

- **Structure de tournoi Jeu Scellé Rencontre**—Les joueurs choisissent deux différentes équipes d'affiliation qui pourront être mélangées lors d'un format jeu scellé (voir section B-4).
- **Structure de tournoi Marvel vs. DC**—Chaque joueur participe à l'un de deux tournois simultanés. Les vainqueurs de chaque tournoi s'affrontent ensuite pour remporter des lots supplémentaires (voir section B-5).

B-4 Structure de tournoi Jeu Scellé Rencontre

Il arrive parfois que des héros ou des méchants passent d'une histoire à une autre pour s'allier à de nouveaux partenaires et ce sont de telles situations qui créent souvent les meilleurs scénarios. Pour simuler cela, UDE a créé la structure de tournoi Rencontre. Ce format de tournoi ne fonctionne que lors de tournois en paquet scellé ou booster draft où les boosters utilisés proviennent de différentes extensions.

La structure rencontre fonctionne exactement comme un format Paquet Scellé ou Booster Draft normal, à une exception près : une fois avoir ouvert ses boosters ou drafté ses cartes, chaque joueur choisit deux équipes d'affiliation. Pour la durée du tournoi, chaque carte d'une des deux affiliations est considérée comme ayant aussi l'autre affiliation inscrite dans sa boîte de texte.

Les deux équipes d'affiliation doivent être indiquées sur la liste de deck de chaque joueur et ce choix ne peut pas être modifié au cours du tournoi. Au début de chaque ronde, chaque joueur doit annoncer à son adversaire quelles sont les deux équipes d'affiliation qu'il a choisies.

La structure Rencontre permet aux joueurs d'explorer de nouvelles combinaisons d'équipes. Elle permet aussi aux organisateurs de choisir les boosters employés pour un tournoi avec plus de souplesse.

Exemple : Danny participe à un booster draft avec deux boosters de DC Origins et un booster de Marvel Origins. Après le draft, il construit un deck comportant des

personnages des Gotham Knights et de la Brotherhood. Il choisit ces deux équipes comme étant ses deux équipes de rencontre, créant ainsi une alliance surprenante et originale ! Pour le reste du tournoi, tous ses Gotham Knights sont considérés comme ayant aussi inscrit Brotherhood comme équipe d'affiliation et réciproquement.

B-5 Structure de tournoi Marvel vs. DC

Pour plus de suspense, un organisateur peut choisir d'organiser un tournoi Marvel vs. DC.

Dans cette structure de tournoi, deux tournois simultanés sont organisés : un au format Marvel et un au format DC. Une fois chaque tournoi terminé et un vainqueur désigné pour chacun, les deux vainqueurs se rencontrent dans une grande finale. Le vainqueur de cette grande finale gagne des lots supplémentaires à répartir entre les participants de son tournoi.

Afin de conserver l'intérêt de cette formule, les lots supplémentaires gagnés lors de la grande finale doivent être distribués au "tournoi vainqueur", pas juste au vainqueur de la grande finale.

Exemple : UDE utilise ce format lors d'un tournoi à 10 000 \$. Les organisateurs organisent donc deux tournois à 10 000 \$, l'un joué uniquement avec des cartes Marvel et l'autre uniquement avec des cartes DC Comics. Le vainqueur de chaque tournoi joue la grande finale, ce qui lui permet s'il gagne de doubler le montant de gains alloués à son tournoi.

La grande finale d'un tournoi Marvel vs. DC est un match homologué qui se conforme à toutes les règles décrites dans les documents officiels UDE. Ce type de match a une Valeur-C de zéro et n'affecte donc pas le classement de ses participants.

B-6 Renouvellement des extensions

Certains nouveaux formats limitent le nombre d'extensions disponibles lors de la construction d'un deck. Cette section décrit de quelle manière de nouvelles extensions sont autorisées et d'anciennes extensions ne le sont plus.

Dès qu'une extension devient légale en tournoi, elle devient légale dans le format Age d'Or. Aucune extension ne quitte jamais le format Age d'Or et les joueurs peuvent donc, dans ce format, continuer de jouer avec des cartes provenant de toutes les extensions.

Dès qu'une extension devient légale en tournoi, elle est ajoutée aux formats Age d'Argent et Moderne et la plus ancienne extension de ces formats n'est plus autorisée. Les joueurs ne jouent en format moderne qu'avec les deux extensions Marvel les plus récentes et les deux extensions DC Comics les plus récentes.

Exemple : le format moderne actuel est constitué des deux dernières extensions Marvel (*Avengers* et *X-Men*) et des deux dernières extensions DC (*Green Lantern* et *Justice League of America*). Lorsque *Infinite Crisis* devient légale le 27 mai 2006, *Green Lantern*, la plus ancienne des extensions DC, sortira du format afin de laisser la place à une nouvelle et excitante extension.

B-7 Classements Vs. System

A chaque tournoi officiel de **Vs. System**, les joueurs peuvent gagner des matches pour augmenter leur score UDE. Le score de chaque joueur détermine son classement mondial et lui permet de mesurer son niveau à celui des autres joueurs. Chaque joueur commence sa carrière avec un score de 2500 dans chaque catégorie.

Il existe deux catégories de score pour les tournois de **Vs. System** :

- **Score en format jeu scellé**—Qui inclut les formats paquet scellé et booster draft.
- **Score en format construit**— Qui inclut les formats Age d'Or, Age d'Argent, Moderne ainsi que tous les formats spécifiques Marvel ou DC Comics.

De plus, chaque joueur a un score global Vs. System, constitué de la moyenne de ses deux scores, construit et jeu scellé.

B-8 Système de crédits du Pro Circuit Vs. System

Les tournois qualificatifs Pro Circuit, les championnats 10 000 \$, et le Pro Circuit permettent aux joueurs de gagner des crédits Pro Circuit. Un joueur ayant au moins 10 crédits Pro Circuit peut participer à un tournoi Pro Circuit. Les joueurs peuvent vérifier leur quantité de crédits Pro Circuit sur la page des classements du site web d'UDE : UDE.com.

Les crédits Pro Circuit sont attribués selon le barème suivant :

Pro Circuit

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

Championnat 10 000 \$

Rang	Crédits	21-35	2
1-10	10	36-50	1
11-20	5		

Qualificatif Pro Circuit

Rang	Crédits	3-4	2
1	10	5-10	1
2	5		

- Pour s'inscrire à un tournoi Pro Circuit, un joueur doit dépenser 10 crédits Pro Circuit
- Les crédits gagnés lors de tournois qualificatifs ne peuvent faire dépasser 20 crédits au total de crédits d'un joueur
- Un joueur ne peut jamais avoir plus de 50 crédits Pro Circuit
- Les crédits Pro Circuit éventuellement gagnés lors d'un tournoi ne peuvent se transférer à un classement inférieur en aucune façon

Exemple : Alex a 50 crédits Pro Circuit lorsqu'il termine à la 10^{ème} place d'un Championnat 10 000 \$. Cela devrait lui valoir 10 crédits Pro Circuit, mais puisqu'il en a déjà 50, il n'en gagne aucun.

Exemple : Danny a 13 crédits Pro Circuit lorsqu'il arrive au Pro Circuit Los Angeles. Il dépense 10 de ses crédits pour participer au tournoi, ce qui réduit son total à 3 crédits. Danny termine le tournoi à la 120^{ème} place, ce qui lui rapporte 2 crédits et fait donc remonter son total à 5.

Exemple : Adrian a 40 crédits Pro Circuit lorsqu'il arrive au Pro Circuit Los Angeles. Il dépense 10 de ses crédits pour participer au tournoi, ce qui réduit son total à 30 crédits. Adrian remporte le tournoi. Cela devrait lui faire gagner 50 crédits Pro Circuit mais son total dépasserait alors le maximum de 50. Il ne gagne donc que les 20 crédits qui lui manquent pour atteindre 50.

Exemple : Jeff a 17 crédits Pro Circuit lorsqu'il remporte un Qualificatif Pro Circuit. Cela devrait lui faire gagner 10 crédits, mais les crédits remportés lors d'un Qualificatif ne pouvant lui faire dépasser 20 crédits, il gagne juste les trois crédits nécessaires pour atteindre 20.

B-9 Carte autorisées : généralités

Les nouvelles cartes du Vs. System sont autorisées en tournoi simultanément dans tous les pays du monde. Lorsqu'une extension devient légale en Amérique du Nord, elle l'est aussi en Amérique Latine, en Europe, en Australie et en Asie.

Toute carte Vs. System peut être utilisée lors d'un tournoi, à l'exception des cartes interdites. Ceci inclut les cartes dans une langue étrangère. Lorsque de telles cartes sont employées, les joueurs et les arbitres peuvent se référer au texte officiel de cette carte disponible dans la Référence Officielle des Cartes Vs. System, que vous trouverez à l'adresse suivante : ude.com/rules.

Les cartes de grandes tailles ne sont pas autorisées en tournoi. Les cartes promotionnelles, y compris les cartes spéciales "Extended Art", sont autorisées si l'extension dont elles proviennent et les cartes elles-mêmes sont autorisées.

Cartes interdites en date du 1^{er} avril 2006 :

Surcharge

B-10 Extensions légales

Les cartes d'une extension sont autorisées en jeu scellé dès le jour où se déroule les tournois de découverte de cette nouvelle extension. Cela signifie que des cartes sont autorisées en jeu scellé avant la date de sortie officielle.

Extensions légales à l'heure actuelle :

- *Marvel Origins* (y compris le kit de démarrage *X-Men vs. Brotherhood*)
- *DC Origins* (y compris le kit de démarrage *Batman vs. The Joker*)
- *Web of Spider-Man* (y compris le kit de démarrage *Spider-Man vs. Doc Ock*)
- *Superman, Man of Steel*
- *Marvel Knights*
- *Green Lantern* (y compris le kit de démarrage *Batman TCG*)
- *Avengers* (y compris le kit de démarrage *Fantastic Four TCG*)
- *Justice League of America*
- *X-Men* (y compris le kit de démarrage *The X-Men TCG*)

Extensions à venir :

- *Infinite Crisis* devient légale le 27 mai 2006.
- *Heralds of Galactus* devient légale le 23 septembre 2006.
- *Legion of Super-Heroes* devient légale le 29 décembre 2006.

B-11 Cartes contrefaites

Les cartes fausses ou contrefaites ne sont jamais autorisées dans un tournoi. Des cartes photocopiées (parfois appelées "proxies") sont considérées comme fausses et ne sont pas non plus autorisées. Il est illégal d'acheter ou de vendre de fausses cartes.

Si un joueur découvre des cartes contrefaites, il doit en informer immédiatement un adulte ou un officiel. Il doit aussi en informer le service d'enquête des fraudes UDE à l'adresse suivante : fit@upperdeck.com.

B-12 Structure des matches de tournoi

Lors de chacune des rondes d'un tournoi, un joueur dispute un match contre un adversaire. La plupart des matches se déroulent en une seule partie par match. Le vainqueur de la partie est aussi le vainqueur du match.

Dans certains tournois, particulièrement dans les rondes éliminatoires d'un Top 8, il se peut que le match se déroule au meilleur des trois parties. Dans ce cas, le match continue jusqu'à ce qu'un joueur ait remporté deux parties.

Seul le nom du vainqueur du match est retenu comme résultat, pas le nombre de parties gagnées au sein de chaque match. Les tournois UDE ne prévoient pas de match nul, il y a donc toujours un vainqueur pour chaque match.

B-13 Limites de temps

La durée d'une ronde en une partie gagnante est de 30 minutes. La durée d'une ronde au meilleur des trois parties est de 60 minutes. La durée d'une ronde de quart ou demi finale de Top 8 lors d'un Pro Circuit ou d'un Championnat 10 000 \$ est de 150 minutes (2 heures et demi). La durée de la finale de ces types de tournoi est de 240 minutes (4 heures.)

Lors d'un tournoi en jeu scellé (paquet scellé et booster draft), les joueurs disposent de 20 minutes pour construire leurs decks ou de 30 minutes si des listes de decks sont utilisées.

L'organisateur d'un tournoi peut, s'il le juge absolument nécessaire, modifier légèrement ces limites de temps. Il doit alors annoncer ce changement par avance.

B-14 Procédure de fin de match

Cette procédure de fin de match est employée aussi bien pour les matches à une seule partie que pour les matches au meilleur des trois parties.

Lorsqu'une ronde arrive à sa fin, on finit le tour en cours de chaque partie et on joue ensuite un tour supplémentaire. Puis, le jeu s'arrête et le vainqueur du match est déterminé selon les critères suivants :

- Un joueur remporte le match s'il a gagné plus de parties que son adversaire.
- Si les deux joueurs ont remporté autant de parties, celui qui a le plus d'endurance dans la partie en cours remporte le match. Si les joueurs ont autant d'endurance, le joueur qui avait l'initiative lors du dernier tour perd la partie.

- Si les deux joueurs ont remporté autant de parties et n'en ont pas commencé d'autre, il doivent débiter une nouvelle partie. Le match est remporté par le joueur qui a le plus d'endurance à la fin du troisième tour. Si les deux joueurs ont le même total d'endurance, le joueur qui avait l'initiative lors du troisième tour perd la partie.

Exemple 1 : Une ronde arrive à sa fin. Les joueurs sont toujours en train de disputer la première partie. Brian a 15 en endurance, tandis que Ryan est à 20. Les joueurs finissent le tour puis jouent un tour supplémentaire. A la fin du tour, Brian est parvenu à faire descendre l'endurance de Ryan à 12. Brian gagne la partie car il a plus d'endurance et remporte le match car la limite de temps a été atteinte lors de la première partie.

Exemple 2 : Lors d'un autre match, la ronde se termine lors de la deuxième partie. David a remporté la première. Le tour se termine ainsi que le tour supplémentaire. Les deux joueurs ont autant d'endurance et donc aucun joueur n'a gagné la partie. Cette partie reste incomplète et David remporte le match puisqu'il a gagné la première partie.

Exemple 3 : Dans un autre match, la ronde se termine pendant la deuxième partie. Kate a gagné la première partie. Marc finit son tour et remporte cette partie. Kate et Marc sont donc à égalité, une partie partout. Ils commencent une troisième partie. Cette partie durera jusqu'au troisième tour lors duquel on comparera les totaux d'endurance des deux joueurs. Au troisième tour, Kate recrute un personnage contre lequel Marc ne peut se défendre. Kate attaque Marc, réduisant son endurance à 38. A la fin du tour, Kate a maintenant plus d'endurance que Marc et gagne donc la partie ainsi que le match.

Exemple 4 : Lors d'un autre match, la ronde se termine pendant la troisième partie. Michelle et Danny ont chacun remporté une partie. Les joueurs finissent le tour en cours ainsi que le tour supplémentaire dans lequel Michelle a l'initiative. Les durées sont alors à égalité, 35 chacun. Puisque Michelle avait l'initiative lors du dernier tour, c'est Danny qui remporte le match.

B-15 Réserve

Les tournois *Vs. System* ne permettent pas pour le moment l'usage de réserves de cartes. Il est possible qu'à l'avenir cette politique change. Toutefois, cela n'est pas prévu pour le moment.

A-16 Mélanger les cartes face cachée et les ressources

Un joueur ne peut pas mélanger ses cartes face cachée à moins qu'un effet le lui demande ou lui permette spécifiquement de le faire. Cela inclut aussi bien les cartes face cachée dans la zone des ressources ainsi que toute autre carte face cachée en jeu. Il est crucial de préserver l'ordre des cartes ressources ayant été jouées afin de

permettre à l'adversaire de faire ses choix stratégiques en toute connaissance de cause. Les joueurs peuvent réorganiser leurs cartes en main librement.

B-17 Mélanger la pile de KO

Les joueurs ne peuvent pas mélanger ou modifier l'ordre des cartes dans leur pile de KO. La pile de KO d'un joueur est publique.

B-18 Formats en jeu scellé

Le format en jeu scellé est une manière intéressante et amusante de jouer au JCC **Vs. System**. On les appelle "jeu scellé" car chaque joueur ouvre des paquets lors du tournoi et doit construire son deck avec juste les cartes de ces paquets. Ce format nécessite des compétences quelques peu différentes de celles nécessaires aux tournois construits et permet aux joueurs de jouer avec des cartes qu'ils n'auraient peut être pas utilisées dans de tels tournois.

Bien qu'il y ait de nombreuses manières de jouer en jeu scellé, UDE définit deux méthodes officielles et qui sont :

Formats en jeu scellé :

- Paquet scellé
- Booster Draft

Les deux méthodes partent du principe que les joueurs ouvrent des paquets de cartes et en choisissent au moins trente afin de constituer leur deck. La différence réside dans la manière dont les cartes sont choisies. Comme en format construit, il n'y a pas de réserve en format jeu scellé. Les decks ne peuvent être modifiés entre les rondes.

Lors d'un tournoi en paquet scellé, les joueurs ouvrent des paquets et construisent leur deck à partir des cartes de ces paquets. En booster draft, chaque joueur ouvre des paquets, choisit une carte dans chaque, puis passe les cartes restantes à son voisin. Cette procédure se répète jusqu'à ce que toutes les cartes aient été distribuées.

B-19 Règles spécifiques au format paquet scellé

Ces règles sont en complément des règles sur le format jeu scellé de la section B-18.

Chaque joueur a droit à au moins trois paquets de cartes (boosters) et doit construire son deck avec au moins trente de ces cartes. Les cartes ne sont pas choisies ou échangées de quelque manière que ce soit.

Les joueurs ne peuvent échanger leurs cartes avec d'autres joueurs ni ajouter leurs cartes personnelles à celles obtenues dans les boosters. Seules les cartes des boosters peuvent servir à constituer le deck.

Une fois leurs cartes reçues, les joueurs ont 20 minutes pour construire leurs decks. Si des listes de deck sont utilisées, les joueurs ont un total de 20 minutes pour remplir les listes avant qu'on ne procède à la redistribution des cartes. Une fois que les cartes ont été redistribuées, les joueurs ont 30 minutes pour construire leur deck et noter celui-ci sur leur liste.

Le format paquet scellé est le plus facile à apprendre puisqu'il n'y a aucun choix lors de la distribution des cartes.

B-20 Règles spécifiques au format booster draft

Ces règles sont en complément des règles sur le format paquet scellé de la section B-18.

Chaque jour reçoit au moins trois paquets de cartes (boosters). Il est possible d'utiliser plus de boosters, mais chaque joueur doit recevoir le même nombre de boosters. C'est à l'organisateur du tournoi de décider combien de boosters reçoit chaque joueur et de quelles extensions proviennent ces boosters. Les boosters peuvent provenir de différentes extensions.

Dans un tournoi en format booster draft, les joueurs seront répartis en groupes de draft. Chaque groupe est constitué d'au moins quatre joueurs assis autour d'une même table. Un officiel fournira à chaque joueur un même nombre de boosters de cartes.

Le draft se déroule de la manière suivante :

(1) Chaque joueur ouvre son premier booster et regarde les cartes. Le premier booster à ouvrir est celui de l'extension la plus utilisée dans le draft. Par exemple, si on utilise un booster de *Marvel Origins* et deux boosters de *Web of Spiderman*, il faut ouvrir un paquet de *Web of Spiderman* en premier. En cas d'égalité, il faut ouvrir le booster de l'extension la plus ancienne en premier.

(2) Chaque joueur choisit une carte et passe les cartes restantes au joueur à sa gauche. Les cartes choisies doivent être placées devant le joueur, face cachée, et en un seul tas. Ce tas devient la pile de cartes choisies par ce joueur.

(3) Une fois que chaque joueur a choisi sa première carte et passé les autres à sa gauche, chaque joueur ramasse les cartes qui viennent de lui être passées. Il doit rester treize cartes parmi lesquelles choisir à nouveau. Chaque joueur en choisit une et l'ajoute à sa pile de cartes choisies. Chaque joueur a donc maintenant choisi deux cartes et passe les douze restantes au joueur à sa gauche.

(4) Une fois que tous les joueurs ont choisi leurs cartes et que les cartes restantes ont été passées à gauche, chaque joueur choisit à nouveau une carte parmi le tas qu'il vient de recevoir et la place face cachée avec les cartes déjà choisies. Cette opération se poursuit jusqu'à ce que toutes les cartes du premier booster aient été distribuées.

(5) Les joueurs ouvrent ensuite le booster suivant et y choisissent une carte. Une fois que chaque joueur a choisi sa carte, il l'ajoute à ses cartes déjà choisies et passe les cartes restantes au joueur à sa droite (et non plus à gauche).

(6) La procédure se poursuit jusqu'à ce qu'il ne reste plus de carte.

Lors du draft, le premier et le troisième booster passent vers la gauche (dans le sens des aiguilles d'une montre), tandis que le deuxième et éventuellement le quatrième passent vers la droite (dans le sens inverse des aiguilles d'une montre). Les joueurs ont 60 secondes entre chaque booster pour regarder les cartes déjà choisies. Ils ne peuvent regarder ces cartes à aucun autre moment.

Une fois la répartition terminée, chaque joueur devrait avoir choisi autant de cartes que les autres. Si trois boosters de quatorze cartes ont été utilisés, chaque joueur devrait avoir devant lui 42 cartes pour construire son deck.

Une fois leurs cartes reçues, les joueurs ont 20 minutes pour construire leurs decks. Si des listes de deck sont utilisées, les joueurs ont un total de 30 minutes pour construire leur deck et s'assurer que leurs listes sont correctes.

B-21 Boosters anormaux

Parfois, lors d'un tournoi en jeu scellé, il se peut qu'un joueur reçoive un booster avec un nombre anormal de cartes, ou bien avec un nombre anormal de cartes d'une rareté particulière. Il faut dans ce cas signaler l'anomalie aux officiels du tournoi. Ceux-ci prendront alors la décision d'autoriser le booster en question ou de le remplacer. Cette décision doit être motivée par le niveau du tournoi et par les spécificités du problème.

Dans les tournois Premier tels que les Qualificatifs pour le Pro Circuit ou les Championnats 10 000 \$, tout booster contenant plus d'une rare (ou deux dans le cas d'une rare premium) doit être remplacé par l'organisateur.

B-22 Contacts

Les informations les plus récentes sur les règles de tournoi ainsi que des versions de ce document dans d'autres langues sont disponibles à l'adresse suivante : ude.com/policy.

Si vous avez des questions d'ordre général au sujet des programmes UDE, écrivez à : ude@upperdeck.com

Pour obtenir des informations plus locales :

Australie : australia@upperdeck.com

Asie : asia@upperdeck.com

Europe: europa@upperdeck.com

Allemagne, Autriche, Suisse : kundendienst@upperdeck.nl

France : renseignements@upperdeck.nl

Italie : servizio_clienti@upperdeck.nl

Espagne, Portugal : preguntas@upperdeck.nl

Royaume Uni, Irlande : enquiries@upperdeck.nl

Amérique latine : preguntas@upperdeck.com

Amérique du Nord : ude@upperdeck.com

Japon : japan@upperdeck.com

Pour toute question sur la certification des arbitres, écrivez à : judge@upperdeck.com.