

Apéndices de Torneos de UDE

Apéndice B: Políticas respecto al Vs. System

Válida hasta el 1ro de octubre de 2006

B-1. Cómo Usar Este Documento

Este Apéndice B es usado como un suplemento de la Política Oficial de Torneos de Upper Deck Entertainment (UDE). Este apéndice contiene normativas adicionales que se aplican específicamente a los torneos del Juego de Cartas Coleccionables (JCC) Vs. System, mientras que la Política Oficial de Torneos de UDE contiene las reglas y procedimientos generales que se aplican a *todos* los juegos de UDE. Por ahora, UDE publica dos JCC que usan la mecánica de juego del Vs. System: Marvel JCC y DC Comics JCC.

B-2. Información de las Versiones del Apéndice B

- Esta versión del Apéndice B fue actualizada el 1ro de abril de 2006.
- La próxima actualización de este documento será publicada antes del 1ro de octubre de 2006.
- La versión más actualizada disponible puede ser encontrada en UDE.com/policy.
- Destruya versiones anteriores de este documento para evitar confusiones.

B-3. Formatos de Torneo del Vs. System

Cada formato de torneo sancionado por UDE es, o bien formato de Mazo Construido, donde los jugadores llevan sus propios mazos, o bien Formato de Paquete Sellado, donde los jugadores construyen un mazo de varios sobres provistos por el Organizador del Torneo.

En los formatos de Paquete Sellado, los jugadores construyen mazos en el torneo usando producto cerrado que es normalmente provisto por el organizador del torneo. UDE apoya dos variantes de Paquete Sellado para los torneos del Vs. System:

- **Formato Mazo Sellado** —Los jugadores abren varios sobres del Vs. System y construyen un mazo a partir de las cartas abiertas.
- **Formato Booster Draft** —Los jugadores abren varios sobres del Vs. System y los hacen circular alrededor de la mesa, eligiendo cartas para añadirlas a sus mazos.

En los formatos de Mazo Construido, los jugadores construyen sus mazos usando sus propias cartas antes del torneo. UDE sanciona los siguientes formatos de Mazo Construido:

- **Formato Edad Dorada**—Los jugadores traen mazos que construyeron usando cualquier colección que haya sido lanzada para el JCC Vs. System.
- **Formato Edad Plateada**—Los jugadores traen mazos que construyeron usando las últimas ocho colecciones del JCC Vs. System.
- **Formato Edad Moderna Marvel**—Los jugadores traen mazos que construyeron usando las últimas dos colecciones de Marvel para el JCC Vs. System.

Formato Edad Moderna DC—Los jugadores traen mazos que construyeron usando las últimas dos colecciones de DC para el JCC Vs. System.

Además, UDE sanciona las siguientes estructuras de torneos, que pueden aplicarse a los formatos de torneos anteriores en forma apropiada.

- **Estructura de Torneo de Paquete Sellado Crossover** —Los jugadores designan dos afiliaciones de equipo diferente que se unirán en alianza para el torneo de Paquete Sellado. (Ver la sección B-4.)
- **Estructura de torneo Marvel vs. DC**—Cada jugador participa en uno de dos torneos simultáneos. Los ganadores de los dos torneos juegan una partida entre ellos para determinar premios adicionales. (Ver la sección B-5.)

B-4. Estructura de Torneo de Paquete Sellado Crossover

Héroes y villanos se entrecruzan muchas veces de un comic a otro para unirse con nuevos aliados. Estas situaciones muchas veces inspiran las mejores historias. Para simular esto, UDE sanciona una variable de Paquete Sellado llamada estructura de torneo "Crossover".

Esta estructura de torneo sólo puede usarse cuando se juega con paquetes de distintas expansiones en el mismo torneo de Booster Draft o Mazo Sellado.

La estructura de torneos crossover sigue las mismas reglas de torneo de Booster Draft y Mazo Sellado, pero con una vuelta importante. Después de elegir las cartas o abrir sus paquetes sellados, los jugadores eligen dos afiliaciones de equipo cada uno. En todo el torneo, todas las cartas de cada jugador de ambos equipos actúan como si también tuvieran la afiliación del otro equipo escrita en su área de afiliación de equipo.

Las afiliaciones de equipo elegidas deben registrarse en la hoja de registro de mazo de cada jugador, y los jugadores no pueden cambiar su elección durante el torneo. Al comienzo de cada ronda, los jugadores deben decir a sus oponentes cuáles son las afiliaciones de equipo que han elegido como su opción de Crossover.

La estructura de torneo Crossover permite algunas combinaciones de equipo muy interesantes. También da a los organizadores de torneo un mayor grado de flexibilidad al elegir sobres para sus torneos.

Ejemplo: Danny juega en un draft usando un paquete de *Marvel Origins* y dos paquetes de DC Origins. Después del draft, construye un mazo usando mayormente

cartas de Caballeros de Ciudad Gótica y La Hermandad. Elige estos dos equipos como sus equipos de Crossover, ¡creando uno de los equipos más espectaculares en la historia de los comics! Por el resto del torneo, todas las cartas de Danny de Caballeros de Ciudad Gótica actuarán como si tuvieran escrito “Hermandad” en su área de afiliación de equipo, y viceversa.

B-5. Estructura de Torneo Marvel vs. DC

Para agregar diversión, un organizador de torneos puede elegir organizar un torneo Marvel vs. DC.

Para correr esta estructura de torneo el organizador hace dos torneos simultáneos, uno usando el formato Marvel y otro usando el formato DC. Después de que termina cada torneo y se determinan los ganadores, los finalistas juegan entre ellos. El ganador de la ronda eliminatoria Marvel vs. DC ganará premios adicionales para los de su torneo respectivo.

Para crear más entusiasmo sobre esta estructura de torneo única, los organizadores deben dar premios adicionales al torneo "ganador". Estos premios deben ser entregados más que sólo al finalista de ese torneo.

Ejemplo: UDE usa la estructura de torneo Marvel vs. DC en un torneo de \$10K. El organizador de torneo organiza dos torneos simultáneos \$10K: uno usando sólo cartas de las colecciones DC y el otro usando sólo cartas de las colecciones Marvel. El ganador de cada torneo luego juega por la posibilidad de duplicar los premios de su torneo respectivo.

La ronda eliminatoria de Marvel vs. DC es una partida sancionada que se rige por las políticas de torneos delineadas en todos los documentos de políticas de torneos. Esta partida tiene un valor C de 0 y por ende no afecta los puntajes de los jugadores.

B-6. Rotación de colecciones

Algunos formatos nuevos limitan la cantidad de expansiones que los jugadores pueden usar para construir sus mazos. Esta sección explica cómo funciona la rotación de las expansiones legales.

En cualquier momento en que una expansión es legal en torneo, se agrega al formato Edad Dorada. Ninguna expansión sale del formato Edad Dorada; los jugadores continúan jugando con cada colección legal para torneos que es lanzada.

En cualquier momento en que una expansión es legal en torneo, se agrega a los formatos Edad Moderna y Edad Plateada y la expansión más antigua del formato "sale" de éste. Los jugadores sólo pueden jugar con las últimas dos expansiones legales en torneos de DC y las dos últimas expansiones legales de Marvel.

- **Ejemplo:** El formato actual de Edad Moderna consiste de las últimas dos colecciones de Marvel (*The Avengers* y *The X-Men*) y las últimas dos colecciones de DC (*Green Lantern Corps* y *Justice League of America*). Cuando la colección *Infinite Crisis* sea legal el 27 de mayo de 2006, *Green Lantern Corps*, la colección más vieja del Formato Edad Moderna DC, dejará de estar en el formato, creando un nuevo y excitante Formato Edad Moderna DC.

B-7. Rankings de Torneo para el Vs. System

En cada torneo oficial del Vs. System, los jugadores pueden ganar partidas para incrementar sus puntuaciones UDE. La puntuación de cada jugador/a influye en su posición en el ranking mundial y le permite comparar su rendimiento de torneo con otros jugadores. Todo jugador empieza con una puntuación de 2500 en cada categoría de puntuación.

Hay dos categorías de puntuación para Vs. System.

- **Puntuación de Paquete Sellado** —Incluye los formatos de Sealed Deck y Booster Draft.
- **Puntuación de Mazo Construido**—Incluye los formatos Edad Dorada, Edad Plateada, Edad Moderna y todos los formatos específicos Marvel y DC.

Además, cada jugador tiene una puntuación general de los JCC del Vs. System, que es la media entre su puntuación de Mazo Construido y su puntuación de Paquete Sellado.

B-8. Sistema de Créditos de Circuito Pro del Vs. System

Los Clasificatorios del Circuito Pro, los Campeonatos de \$10.000 y los Circuitos Pro mismos ofrecen una oportunidad a los jugadores de juntar Créditos de Circuito Pro. Un jugador con diez Créditos de Circuito Pro puede participar en un torneo de Circuito Pro. Los jugadores pueden verificar cuántos Créditos de Circuito Pro tienen en la página de Puntuaciones y Posiciones en UDE.com.

Los Créditos de Circuito Pro se reparten de la siguiente manera:

Circuito Pro

Posición	Créditos	Posición	Créditos
1	50	36-50	6
2	40	51-75	4
3-4	35	76-100	3
5-10	25	101-150	2

11-20	20	151+	1
21-35	12		

Campeonato de \$10.000

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

Clasificatorio del Circuito Pro (PCQ)

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

- Para entrar a un torneo del Circuito Pro, un jugador debe pagar 10 Créditos del Circuito Pro.
- Los Créditos del Circuito Pro de un jugador no subirán más de 20 puntos por participar en un Clasificatorio del Circuito Pro.
- Un jugador nunca puede tener más de 50 Créditos de Circuito Pro.
- Los Créditos del Circuito Pro nunca "pasan hacia abajo" de ninguna manera.

Ejemplo: Alex tiene 50 Créditos del Circuito Pro cuando termina décimo en un Campeonato de \$10.000. Ganaría 10 Créditos de Circuito Pro, pero como ya tiene el máximo de 50 Créditos de Circuito Pro, no gana más Créditos.

Ejemplo: Danny tiene 13 Créditos del Circuito Pro cuando llega al Circuito Pro Los Angeles. Gasta 10 Créditos del Circuito Pro para participar en el torneo, disminuyendo su total a 3 Créditos del Circuito Pro. Danny termina el torneo en la posición 120^{ma}, ganándose 2 Créditos de Circuito Pro. Ahora tiene 5 Créditos del Circuito Pro.

Ejemplo: Adrian tiene 40 Créditos del Circuito Pro cuando llega al Circuito Pro Los Angeles. Gasta 10 Créditos del Circuito Pro para participar en el torneo, disminuyendo su total a 30 Créditos del Circuito Pro. Adrian gana el torneo. Ganaría 50 Créditos de Circuito Pro, pero como su total no puede exceder los 50 Créditos de Circuito Pro, gana sólo 20 Créditos.

Ejemplo: Jeff tiene 17 Créditos del Circuito Pro cuando finaliza primero en un Clasificatorio del Circuito Pro. Ganaría 10 Créditos de Circuito Pro, pero como su total de Créditos de Circuito Pro ganados en torneos Clasificatorios no puede

exceder los 20, sólo gana 3 Créditos. Eso lo deja con un total de 20 Créditos de Circuito Pro.

B-9. Cartas Legales: Generalidades

Las expansiones de los JCC del Vs. System son legales en todo el mundo al mismo tiempo. Cuando una expansión se vuelve legal en Norteamérica, también es legal en Latinoamérica, Europa, Asia, etc.

Cualquier carta del Vs. System es legal para usar en torneos, con excepción de las cartas prohibidas. Esto incluye cartas que están en otros idiomas. Al usar éstas cartas en un mazo, los jugadores y oficiales de torneos pueden referirse al texto oficial de una carta con un nombre específico, que se encuentra en el documento Oficial de Referencia de Cartas del Vs. System que se encuentra en ude.com/rules.

Las cartas gigantes no son legales para juego de torneo. Las cartas promocionales, incluyendo las cartas de arte extendido, son legales siempre que la colección de donde provienen sea legal y las cartas mismas sean legales.

Cartas prohibidas al 1ro de abril de 2006

Sobrecarga

B-10. Legalidad de las Expansiones

Las cartas son legales para torneos de Paquete Sellado en cualquier momento, comenzando el primer día de los torneos Sneak Preview para una nueva colección de cartas. Eso significa que las cartas son legales para Paquete Sellado incluso antes de la fecha de lanzamiento oficial.

Actuales Expansiones Legales

- *Marvel Origins* (incluye el Mazo de Inicio *X-Men vs. La Hermandad*)
- *DC Origins* (incluye el Mazo de Inicio *Batman vs. El Guasón*)
- *Web of Spider-Man* (incluye el Mazo de Inicio *Spider-Man vs. Doc Ock*)
- *Superman, Man of Steel*
- *Marvel Knights*
- *Green Lantern Corps* (incluye el Mazo de Inicio *Batman TCG*)
- *The Avengers* (incluye el Mazo de Inicio de *Fantastic Four TCG*)
- *Justice League of America*
- *The X-Men* (incluye el Mazo de Inicio de *The X-Men TCG*)

Próximas Expansiones Legales

- *Infinite Crisis* será legal el 27 de mayo de 2006.
- *Heralds of Galactus* será legal el 23 de septiembre de 2006.
- *Legion of Super-Heroes* será legal el 29 de diciembre de 2006.

B-11. Falsificaciones o Cartas Falsas

Las falsificaciones o cartas falsas son ilegales y no son permitidas en ningún torneo. Las cartas fotocopiadas, algunas veces llamadas “proxies”, no están permitidas en los torneos y son consideradas cartas falsas. Es ilegal comprar o vender cartas falsas.

Si un jugador encuentra cartas falsas o falsificadas, deberá dárselas a un padre o un responsable de torneo. Ese jugador debería enviar los detalles al Equipo de Investigación de Fraude de UDE en fit@upperdeck.com.

B-12. Estructura de una Partida de Torneo

En cada ronda de un torneo cada jugador jugará una Partida contra un oponente. En la mayoría de los torneos, los jugadores jugarán un juego para determinar el ganador de la partida. El primer jugador que gane un juego es declarado vencedor de la partida.

En algunos torneos, especialmente durante las rondas de eliminación simple del Top 8, puede pedirse a los jugadores que jueguen a mejor de tres juegos para determinar el ganador de una partida. Los juegos continúan hasta que un jugador gane dos.

Cuando se hace un informe de los resultados de una partida, sólo se toma nota del ganador de cada partida, no quién ganó los juegos individuales dentro de ésta. No hay empate en las partidas de los torneos de UDE, por lo tanto siempre habrá un vencedor de la partida.

B-13. Límites de Tiempo

El límite de tiempo para una partida de un sólo juego es de 30 minutos. En las partidas a mejor de tres juegos, el límite de tiempo para una ronda es de 60 minutos. Los límites de tiempo para las rondas de eliminación directa del Top 8 en los Circuitos Pro y los Campeonatos de \$10.000 son 150 minutos (2,5 horas) cada una para los cuartos de final y las semifinales. El límite de tiempo para las partidas finales en estos torneos es de 240 minutos (4 horas).

Al jugar en torneos de Paquete Sellado (incluyendo Mazo Sellado y Booster Draft), los jugadores tienen 20 minutos para construir sus mazos. Los jugadores tienen 30 minutos si se usan hojas de registro de mazo.

Un organizador de torneo puede ajustar ligeramente estos límites de tiempo para un torneo sólo si es necesario y sólo si los cambios de límites de tiempo se anuncian claramente a todos los jugadores antes de que comience el torneo.

B-14. Procedimiento de Finalización de Partida

El procedimiento de finalización de partida se usa tanto para partidas de un juego como para partidas a mejor de tres juegos.

Al finalizar el tiempo de ronda, se termina el turno actual de cada partida en progreso, y se juega un turno adicional. Luego el juego se detiene, y el ganador de la partida se determina usando el siguiente procedimiento:

- Un jugador gana la partida si tiene más victorias de juegos que su oponente.
- Si ambos jugadores tienen el mismo número de victorias en los juegos, entonces el jugador con mayor resistencia total en el juego en curso es el ganador. Si la resistencia total está empatada, el jugador que tenía la iniciativa en el último turno pierde el juego.
- Si ambos jugadores tienen el mismo número de victorias de juego y están entre juegos, comienzan el próximo juego. El ganador de la partida se determinará verificando los totales de resistencia al final del turno 3. Si los totales de resistencia son los mismos, el jugador que tenía la iniciativa en el turno 3 pierde el juego.

Ejemplo 1: El tiempo de una partida se agota. Los jugadores están aún en medio del primer juego. Brian tiene resistencia 15 y Ryan tiene resistencia 20. Los jugadores completan su turno actual y juegan un turno más. Al final del próximo turno, Brian reduce la resistencia de Ryan a 12. Brian gana el juego basándose en los totales de resistencia y gana la partida debido a que el tiempo se acabó durante el juego 1.

Ejemplo 2: El tiempo se termina durante el juego 2. David ya ha ganado el juego 1. Se completa el turno actual y se juega un turno adicional. Incluso en el turno adicional, ningún jugador puede derrotar al otro. Este duelo se considera inacabado y David gana la partida porque ganó el juego 1.

Ejemplo 3: El tiempo se termina durante el juego 2. Kate ganó el juego 1, pero Mark termina su turno y logra ganar el juego 2. Kate y Mark están ahora empatados, cada uno habiendo ganado un juego. Comienzan el juego 3. El juego 3 dura hasta el final del tercer turno, momento en el cual se verifican los totales de resistencia de ambos jugadores. Kate recluta a un personaje en el turno 3, y Mark no puede defenderse. Kate ataca, reduciendo la resistencia de Mark a 38. Al final del turno, Kate tiene más resistencia, así que ella es la ganadora del juego y por consiguiente de la partida.

Ejemplo 4: El tiempo se termina durante el juego 3. Michelle y Danny han ganado cada uno un duelo de la partida. Los jugadores terminan el turno actual y juegan un turno adicional en el cual Michelle tiene la iniciativa. Al final de ese turno, su total de resistencia está empatado en 35 cada uno. Como Michelle tuvo la iniciativa en el último turno, entonces Danny es el ganador de la partida.

B-15. Side Decks

Por el momento no hay ni Side Deck ni sideboards para el Vs. System. Algo similar podría ser introducido eventualmente, pero no hay nada planeado para el futuro cercano.

B-16. Barajando Cartas Boca Abajo y Cartas de Recursos

No le está permitido a un jugador barajar sus cartas boca abajo a menos que un efecto de juego le mande o permita específicamente hacerlo. Esto incluye tanto cartas boca abajo en la hilera de recursos como otras cartas boca abajo en el área de juego. Es importante mantener el orden de las cartas de recursos jugadas para que el oponente pueda tomar decisiones estratégicas de forma precisa. Los jugadores pueden reordenar las cartas en sus manos libremente.

B-17. Barajando el Montón de KO

A un jugador no le está permitido barajar o alterar el orden de su montón de KO de ninguna manera. El montón de KO de un jugador es de dominio público en todo momento.

B-18. Formato de Paquete Sellado: Reglas Generales

Una manera interesante y divertida de jugar al Vs. System es usar un formato de Paquete Sellado. Estos formatos son llamados "Paquete Sellado" porque los jugadores abren una cantidad limitada de sobres y construyen sus mazos con las cartas que contenían. Esto requiere un tipo de pericia algo distinta que los torneos Construidos, y permite a los jugadores experimentar el jugar cartas distintas a las que jugarían normalmente en un torneo de formato Construido.

Hay muchos modos creativos de jugar usando sobres sellados, pero los dos formatos siguientes pueden usarse en torneos oficiales de UDE:

- Mazo Sellado
- Booster Draft

Ambos métodos implican abrir sobres y escoger al menos 30 de esas cartas para construir un mazo. La diferencia entre los dos formatos es el método para obtener el conjunto de cartas con las cuales construir un mazo. Como en los formatos Construidos, los Side decks no son usados en los formatos Paquete Sellado. Los mazos no pueden cambiarse entre rondas.

En un torneo de Mazo Sellado, los jugadores abren los sobres y montan sus mazos con cartas de esos sobres. En un torneo de Booster Draft, los jugadores abren los sobres, seleccionan una carta de cada uno y pasan los sobres alrededor de la mesa, escogiendo una carta de cada sobre hasta que todas han sido elegidas.

B-19. Mazo Sellado–Reglas Específicas

Estas normas se aplican además de las normas generales de Paquete Sellado de la sección B-18.

Cada jugador abre tres o más sobres y escoge al menos 30 de esas cartas para armar un mazo. Las cartas no son pasadas o cambiadas de ninguna manera.

Los jugadores no pueden ni intercambiar cartas con otros jugadores ni añadir cartas de sus colecciones personales. Sólo las cartas contenidas en los sobres pueden ser usadas para crear los mazos.

Los jugadores tienen 20 minutos para construir sus mazos una vez que han recibido sus cartas. Si se usan hojas de registro de mazos, los jugadores tienen 20 minutos para registrar sus cartas iniciales antes del intercambio de mazos. Luego los jugadores deberían tener 30 minutos adicionales después del intercambio para asegurarse de registrar correctamente los contenidos de su mazo en las hojas de registro.

Mazo Sellado es el formato de torneo Paquete Sellado más fácil de aprender, pues no implica pasar las cartas de ninguna manera.

B-20. Booster Draft—Reglas Específicas

Estas normas se aplican además de las normas generales de Paquete Sellado de la sección B-18.

Cada jugador empieza con tres o más sobres de cartas sellados. Los jugadores pueden usar más de tres paquetes siempre y cuando todos los jugadores tengan la misma cantidad de paquetes, pero tres paquetes es lo normal. El organizador del torneo decidirá cuántos paquetes se usarán y de qué expansiones serán. Los sobres pueden ser de diferentes expansiones o de la misma expansión.

Cuando se juega en un torneo de draft, los jugadores se repartirán en “mesas de draft”. Cada mesa de draft consistirá en cuatro o más jugadores sentados alrededor de una mesa. Un responsable del torneo dará el mismo número de sobres a cada jugador.

Se siguen los siguientes pasos en un draft:

(1) Cada jugador abre su primer sobre y examina las cartas. Los primeros paquetes en abrirse deberían ser de la expansión que tenga más sobres en el draft. Si un sobre de *Marvel Origins* y dos sobres de *Web of Spider-Man* están siendo abiertos, entonces se abren primero uno de los sobres de *Web of Spider-Man*. En caso de empate, los jugadores abren primero los de la expansión publicada antes.

(2) Cada jugador elige una carta y pasa el resto de las cartas al jugador de su izquierda. Las cartas elegidas deben ser colocadas boca abajo en un único montón

delante del jugador que las ha escogido. Este montón será la pila de draft de ese jugador.

(3) Una vez que un jugador ha elegido su primera carta y pasado el resto de las cartas a la izquierda, los jugadores toman las pilas que les han pasado. Éstas deberían tener trece cartas sobrantes entre las que escoger. Cada jugador tomará una carta de esta pila y la agregará boca abajo al montón enfrente suyo. Ahora debería haber dos cartas en la pila boca abajo de cada jugador y doce cartas restantes para ser pasadas al jugador a la izquierda.

(4) Una vez que todos los jugadores han acabado con sus selecciones y las cartas han sido pasadas, cada jugador selecciona una carta de la pila siguiente y la pone en la pila boca abajo. Los jugadores continúan tomando una carta de cada pila y pasándolo el resto hasta que todas las cartas del primer sobre han sido elegidas.

(5) Cada jugador abre su próximo sobre y elige una carta. Una vez que todos los jugadores han elegido una carta y la agregaron a su montón de draft enfrente suyo, las cartas restantes se pasan a la derecha.

(6) El draft continúa hasta que no hay más cartas en los sobres.

Durante un draft, el primer y tercer sobre circula alrededor de la mesa hacia la izquierda (en sentido horario). El segundo y cuarto sobres circulan hacia la derecha (en sentido antihorario). Los jugadores tendrán 60 segundos para revisar sus cartas entre paquetes. No pueden revisar sus cartas durante el draft excepto en estos períodos de revisión de 60 segundos.

Una vez que el draft ha concluido, todos los jugadores deberían tener el mismo número de cartas en sus pilas de draft. Si se han usado tres sobres de 14 cartas, entonces cada jugador debería tener 42 cartas con las que construir su mazo.

Los jugadores tienen 20 minutos para construir sus mazos una vez que tienen sus cartas. Si se usan hojas de registro de mazos, entonces los jugadores deberían tener 30 minutos en total, para asegurar que puedan apuntar de forma precisa el contenido de sus mazos en sus hojas de registro.

B-21. Sobres Anormales

Ocasionalmente, los jugadores en un torneo de Paquete Sellado pueden abrir un sobre que contenga una cantidad anormal de cartas o una cantidad anormal de cartas de una rareza específica. Dichos paquetes deberían mostrarse a los oficiales del torneo. Ellos tomarán una decisión, ya sea de permitir ese sobre en el torneo o reemplazarlo con otro sobre. Esta decisión se toma basada en el nivel del torneo y la situación específica.

En eventos premier como PCQs y Campeonatos de \$10.000, cualquier sobre conteniendo cualquier cantidad de raras distinta de una o dos (en el caso de una rara premium) será reemplazado por el Organizador del Torneo.

B-22. Contactos para Información

Para encontrar la información más reciente sobre la política de torneos o para encontrar otras versiones idiomáticas de este documento, por favor visite ude.com/policy.

Para preguntas generales respecto de los programas de UDE, por favor escribe a ude@upperdeck.com.

Para dudas locales

Oceanía: australia@upperdeck.com

Asia: asia@upperdeck.com

Europa: europa@upperdeck.com

Alemania, Austria, Suiza: kundendienst@upperdeck.nl

Francia: renseignements@upperdeck.nl

Italia: servizio_clienti@upperdeck.nl

España, Portugal: preguntas@upperdeck.nl

Reino Unido, Irlanda: enquiries@upperdeck.nl

Latinoamérica: preguntas@upperdeck.com

Norteamérica: ude@upperdeck.com

Japón: japan@upperdeck.com

Para preguntas específicas de certificación de jueces, por favor escriba a judge@upperdeck.com.

Formatted: English (U.S.)
Formatted: English (U.S.)
Formatted: English (U.S.)
Field Code Changed
Field Code Changed
Formatted: English (U.S.)
Formatted: English (U.S.)
Formatted: Underline, Font color: Blue