

Apêndice de Torneio UDE

Apêndice A: Políticas de Yu-Gi-Oh! TCG

Válido até 1 de Outubro de 2006

A-1 Como Usar Este Documento

O Apêndice A é usado como uma adição às Políticas de Torneio da Upper Deck Entertainment (UDE). Este apêndice contém políticas adicionais que se aplicam especificamente ao **Yu-Gi-Oh!** Trading Card Game (TCG), enquanto as Políticas de Torneio da UDE contêm regras e procedimentos gerais que se aplicam a todos os jogos da UDE.

A-2 Informação de Versão do Apêndice A

- Esta versão do Apêndice A foi atualizada a 1 de Abril de 2006.
- A próxima atualização deste documento será publicada antes de 1 de Outubro de 2006.
- A versão mais atualizada pode ser encontrada em UDE.com/policy.
- Destrua as versões mais antigas deste documento para evitar confusões.

A-3 Formatos de Torneio Yu-Gi-Oh!

Existem três formatos de torneio diferentes para **Yu-Gi-Oh!** TCG:

- **Formato de Deck Construído Tradicional**—Os jogadores trazem os seus próprios decks que construíram seguindo as regras de construção de deck definidas neste documento de políticas. O Formato de Deck Construído Tradicional não tem cards Forbidden e usa apenas as listas de Limited e Semi-Limited das Seções A-21 e A-22.
- **Formato de Deck Construído Avançado**—Os jogadores trazem os seus próprios decks que construíram seguindo as regras de construção de deck definidas neste documento de políticas. O Formato de Deck Construído Tradicional usa as as listas de Forbidden, Limited e Semi-Limited das Seções A-23, A-24 e A-25.
- **Formato de Deck Selado**—Os jogadores abrem vários pacotes booster **Yu-Gi-Oh! TCG** e constroem um deck com os cards que abriram nesses pacotes.
- **Formato Booster Draft**—os jogadores abrem vários pacotes booster **Yu-Gi-Oh! TCG** e passam os pacotes a volta da mesa, escolhendo cards para adicionar aos seus decks.

A-4 Rankings de Torneio Yu-Gi-Oh!

Em cada torneio oficial de **Yu-Gi-Oh!** TCG, os jogadores podem ganhar rondas para aumentar o seu rating UDE. O rating de cada jogador influencia o seu ranking mundial e permite aos jogadores comparar a sua performance nos torneios com a de

outros jogadores. Cada jogador começa com um rating de 2500 em cada categoria de rating.

Existem duas categorias de rating para **Yu-Gi-Oh! TCG**:

- **Rating de Deck Construído**—Atualmente só existe um formato de Deck Construído. Mais formatos serão adicionados nos próximos anos.
- **Rating de Pacote Selado**—Inclui os formatos de Deck Selado e Booster Draft.

Além disto, cada jogador tem um Rating Geral (Rating Overall) **Yu-Gi-Oh! TCG**, que é a média do seu Rating de Pacote Selado e Rating de Deck Construído.

A-5 **Cards Legais: Visão Geral**

Os cards de **Yu-Gi-Oh! TCG** tornam-se legais em torneio no mundo inteiro ao mesmo tempo. Quando uma expansão se torna legal na América do Norte, também se torna legal na América Latina, Europa, Austrália e outras áreas fora da Ásia.

Quando se usa um card que não está numa língua local, uma versão na língua local ou uma tradução correta devem estar disponíveis fora do deck para mostrar ao oponente. Isto irá ajudar a garantir que ambos os jogadores percebem exatamente o que o card faz.

Os cards Japoneses, Chineses ou Coreanos e os cards “Inglês-Asiático” não são legais em torneio. Os cards de “Egyptian God” Ingleses não são cards oficiais de **Yu-Gi-Oh! TCG** e não são legais para usar em decks. Não têm efeito nos jogos e não podem ser invocados para o campo.

A-6 **Legalidade das Expansões**

As expansões de cards **Yu-Gi-Oh! TCG** tornam-se legais para os eventos principais em determinadas datas. Os eventos principais incluem Torneios Regionais, Campeonatos Nacionais e Campeonatos Shonen Jump A UDE irá atualizando este documento regularmente em ude.com/policy.

Para todos os torneios que não sejam eventos principais (premier events), as expansões de cards **Yu-Gi-Oh! TCG** são legais a partir do dia do seu lançamento oficial.

Os cards promocionais **Yu-Gi-Oh! TCG** são legais a partir do dia do seu lançamento oficial.

Expansões Legais Atualmente: *Legend of Blue Eyes White Dragon, Yugi and Kaiba Starter Decks, Metal Raiders, Magic/Spell Ruler, Pharaoh's Servant, Joey and Pegasus Starter Decks, Labyrinth of Nightmare, Legacy of Darkness, Pharaonic Guardian, Magician's Force, Dark Crisis, Yugi and Kaiba Evolution Decks, Invasion of Chaos, Ancient Sanctuary, Soul of the Duelist, Dark Beginning I, Rise of*

Destiny, Flaming Eternity, Dark Revelation 1, The Lost Millennium, Dragon's Roar, Zombie Madness, Blaze of Destruction, Fury from the Deep, Dark Beginning 2, Cybernetic Revolution, Elemental Energy, Dark Revelation 2, Warrior's Triumph, Spellcaster's Judgment, Duelist Pack Jaden Yuki, Duelist Pack Chazz Princeton, Yu-Gi-Oh! TCG Starter Deck (2006), Shadow of Infinity.

Cards Promocionais: BPT, CMC, CT1, CT2, DBT, DDS, DMG, DL1, DL2, DL3, DL4, DL5, DL6, DL7, DL8, DL9, DPK, DOD (excluding "The Winged Dragon of Ra"), DOR, EDS, EP1, FL1, FMR, GX1, HL1, HL2, IOC-SE, JMP (excluding "Obelisk the Tormentor"), MC1, MC2, MOV, MP1, NTR, PCJ, PCK, PCY, PT1, RDS-ENSE, ROD, SDD, SJC, SOI-ENSE, SP1, SP2, TFK, TLM-ENSE, TP1, TP2, TP3, TP4, TP5, TP6, TP7, TP8, TSC, WC4, WC5, WCS, YSD

Próximas datas para novas expansões legais:

- *Invincible Fortress* torna-se legal em eventos principais na data do seu lançamento.
- *Enemy of Justice* torna-se legal em eventos principais em 1 de Junho de 2006.
- *Power of the Duelist* torna-se legal em eventos principais em 1 de Setembro de 2006.

A-7 **Cards Falsos ou Falsificados**

Cards falsos ou falsificados são ilegais e nunca são permitidos torneios **Yu-Gi-Oh!** TCG. Cards fotocopiados, por vezes chamados "proxies," não são permitidos em torneios e são considerados cards falsos. É ilegal comprar ou vender cards falsos.

Os jogadores devem ter cuidado quando compram ou trocam cards para se assegurar que os cards que estão a adquirir são cards verdadeiros, produzidos pela UDE. Se um jogador encontrar cards falsos ou falsificados, deve levá-los a um responsável de torneio ou um adulto. Esse jogador deve também enviar os detalhes para a Equipa de Investigação de Fraude da UDE em fit@upperdeck.com. Visite ude.com/fraud para mais informação.

Você pode identificar um card falso de várias maneiras:

- Os cards reais tem um holograma quadrado no canto inferior direito do card. O holograma tem o símbolo do Olho de Anubis e as palavras "**Yu-Gi-Oh!**". Os cards falsos podem não ter alguns desses elementos.
- O holograma ao canto deve ser tão fino que você não consiga sentir quando passa o dedo por cima. Se você conseguir sentir o holograma, então o card pode ser falso e o holograma pode ter sido colado ao card.
- Os cards reais tem o símbolo da Konami no canto superior esquerdo da parte de trás e tem o símbolo do **Yu-Gi-Oh!** Trading Card Game no canto inferior direito da parte de trás do card.

- Os cards falsos podem ter sido imprimidos em papel que é mais fino ou mais grosso que os cards reais. Os cards falsos podem ter sido imprimidos em papel brilhante ou que parece encerado.
- Os cards falsos podem ter texto desfocado que não foi imprimido profissionalmente. Também podem ter cores que sejam diferentes das cores usadas nos cards reais.
- Os cards super raros ou ultra raros falsos por vezes tem uma imagem mais apagada ou o tratamento foil pode parecer apagado. Os cards reais tem sempre uma imagem mais viva.
- Não existem cards Chineses de **Yu-Gi-Oh!**. Esses cards só foram imprimidos como cards falsos.
- Algumas pessoas podem mostrar cards que estão desfocadas ou tem cores erradas, dizendo que são cards “raros, com defeito”. Não compre esses cards – provavelmente são falsos.

A-8 Estrutura de Ronda de um Torneio

Em cada ronda de um torneio, um jogador tem que jogar um desafio (ronda) contra um oponente. A maioria das rondas são à melhor de três, o que significa que o primeiro jogador a ganhar dois jogos é o vencedor da ronda. A ronda pode durar mais do que três jogos. Se dois jogadores empataram um jogo e depois cada jogador ganha um jogo, vão precisar jogar jogos adicionais até que um dos jogadores ganhe dois jogos na ronda.

Quando se reporta os resultados duma ronda, só o vencedor final de cada ronda é anotado, não quem ganhou os jogos individuais durante a ronda. Não pode haver rondas empatadas nos torneios UDE, por isso tem que haver sempre um vencedor do desafio (ronda).

A-9 Limites de Tempo

A duração normal de uma ronda são 40 minutos.

Num torneio de Deck Selado, os jogadores tem normalmente 15 minutos para registar os cards e construir os decks.

Num torneio de Booster Draft, os jogadores tem normalmente 10 minutos para construir e registar os seus decks depois do draft terminar.

Os organizadores de torneio podem alterar os limites de tempo de um torneio somente se for absolutamente necessário e claramente anunciado antes do torneio começar.

A-10 Procedimento de Final de Ronda

Este procedimento entrou em efeito a 1 de Julho de 2005.

Quando é anunciado o final do tempo duma ronda, o turno atual de cada jogo ainda a ser jogado é completado. Se o vencedor não pode ser determinado no final desse turno, o jogo continua mais três turnos, começando a contar no turno do oponente. Depois dos três turnos adicionais, o jogo pára e o vencedor do jogo é calculado usando o seguinte processo:

- Se um vencedor não pode ser determinado no final dos três turnos adicionais, o jogador com o maior total de Pontos de Vida (Life Point) ganha o jogo. Se os dois jogadores têm o mesmo total, o jogo continua até a primeira mudança desses totais. **Resolvem-se sempre todos os efeitos que já estiverem na cadeia (chain) antes de comprar os totais.**
- Depois do vencedor do jogo que estava a ser jogado ter sido determinado, um jogador ganha a ronda se ele ou ela tem mais vitórias em jogos que o seu oponente. Se os dois jogadores tem o mesmo número de vitórias, eles começam um novo jogo. Esse jogo irá durar no máximo quatro turnos, dois para cada jogador. **Os Side Decks não podem ser usados antes do início desse jogo.** No final do quarto turno, o jogador com o maior total de Pontos de Vida (Life Point) ganha a ronda. Se os dois jogadores têm o mesmo total, o jogo continua até a primeira mudança desses totais. **Resolvem-se sempre todos os efeitos que já estiverem na cadeia (chain) antes de comprar os totais.**
- Se os jogadores estão entre jogos quando o tempo termina, e um jogador tem mais vitórias em jogos, esse jogador ganha a ronda.

Exemplo 1: O tempo termina no final duma ronda. Os jogadores ainda estão a meio do primeiro jogo. Robert tem 2000 life points, e Kelly tem 3000 life points. Robert termina o turno e consegue reduzir os life points de Kelly para 1000. Kelly joga o seu próximo turno e reduz os life points de Robert para zero. Kelly ganha o jogo, e por isso ganha a ronda porque o tempo terminou durante o seu primeiro jogo.

Exemplo 2: O tempo termina durante o segundo jogo. David já tinha ganho o primeiro jogo. O turno atual termina, e durante os três turnos adicionais, Emanuel ganha o jogo. Comece imediatamente um terceiro jogo (os Side Decks não são usados) e no final do quarto turno, David tem o maior total de life points. David ganha a ronda.

Exemplo 3: O tempo termina entre o primeiro e o segundo jogo. Mark ganhou o primeiro jogo, por isso ele ganha a ronda.

Exemplo 4: O tempo termina depois do segundo jogo ter terminado mas antes do terceiro jogo ter começado. Como os jogadores estão entre jogos e podem já ter começado a usar os seus Side Decks, podem usar os Side Decks normalmente. Os jogadores começam um novo jogo, que irá durar no máximo quatro turnos, dois para cada jogador. No final do quarto turno, o jogador com o maior total de Life Points ganha a ronda. Se os totais foram iguais, o jogo continua até a primeira mudança de life points.

Exemplo 5: O tempo termina durante o terceiro jogo. Michelle e Danny ganharam um jogo cada um. Michelle termina o seu turno, e ele e Danny terminam os três turnos adicionais com os seus totais de Life Points a 4000 cada um. Eles continuam a jogar até a próxima mudança de totais de life points. Danny joga “Poison of the Old Man” para ganhar Life Points. Michelle responde com “Secret Barrel.” Danny sofre 200 pontos de dano e depois ganha 1200 Life Points. Danny tem agora mais 1000 Life Points que Michelle, por isso ele é o vencedor do jogo e por isso é o vencedor da ronda.

A-11 Side Decks

Quando estiver a jogar em torneios **Yu-Gi-Oh! TCG**, cada jogador pode trazer um side deck para o torneio para além do seu deck. O side deck é usado somente para jogos depois do primeiro jogo de uma ronda. Mesmo se o primeiro jogo não for jogado devido a uma penalização de torneio, os jogadores podem usar os seus side decks para o segundo jogo. No início da uma ronda, cada jogador tem que repor o estado original do seu deck, desfazendo todas as mudanças que foram feitas com o seu side deck na ronda anterior.

Antes do início de cada ronda, coloque o seu side deck virado de face para baixo na mesa. O seu oponente pode contar os cards para se assegurar que o seu side deck contém quinze cards. Os jogadores não podem olhar o seu side deck durante um jogo.

Quando um jogador se regista para um torneio de formato Construído, ele pode escolher registar um side deck de exatamente quinze cards ou não registar side deck.

Os side decks tem que ter sempre quinze cards, nem mais nem menos. Se um jogador usa o seu side deck entre jogos, ele ou ela pode trocar cards numa base de “um-por-um” de modo a que o side deck tenha sempre quinze cards. Um jogador tem três minutos entre jogos para usar o seu side deck, baralhar e apresentar o seu deck ao oponente.

As regras de construção de deck aplicam-se ao conjunto do deck, fusion deck e side deck. Por exemplo, se um jogador só é permitida uma cópia de “Heavy Storm” entre o Deck e Side Deck porque é um card limitado. Se um jogador tem “Heavy Storm” no seu deck, não pode ter no seu side deck.

Se o tempo de rondas terminar entre jogos, os jogadores *não* podem usar os seus side decks para o próximo jogo. Se os jogadores já começaram a usar o side deck quando o tempo termina, podem terminar de usar o side deck e depois jogar os quatro turnos.

A-12 Baralhando Cards Virados de Face para Baixo

Os jogadores não podem baralhar os seus cards virados de face para baixo a não ser que um efeito de jogo o permita especificamente. Isto inclui monstros virados de face para baixo e cards de magia ou armadilha virados de face para baixo. Quando vários cards são colocados em jogo virados para baixo ao mesmo tempo depois do adversário ter olhado para eles (tal como com “Cyber Jar”), o jogador pode baralhá-

los para mudar a ordem em que são colocados em jogo. Os jogadores podem baralhar as suas mãos a não ser que um efeito de um card o proíba especificamente.

A-13 Baralhando o Cemitério

Um jogador não pode baralhar ou alterar a ordem do seu cemitério de qualquer modo. O cemitério de um jogador é informação pública excepto em casos específicos em que um efeito de um card, como Question, proíbe um jogador de ver o cemitério do seu oponente.

A-14 Efeitos de Procura

Se um efeito do jogo indicar a um jogador para procurar por um card no seu deck com parâmetros específicos para que card é que pode seleccionar (baseados em nível de estrela, tipo de card, ATK/DEF, etc.), esse jogador é normalmente obrigado a revelar o card que escolheu ao seu oponente. Depois o jogador tem que baralhar o seu deck. Quando um jogador revela um card, ele ou ela tem que mostrar a face inteira do card ao oponente.

Exemplo: The Shallow Grave é ativado. Cada jogador tem que mostrar ao seu oponente o card que foi escolhido antes de resolver o card. Os cards escolhidos são Special Summon para a zona de cards de monstro na posição de defesa virados de face para baixo.

Exemplo: Quando um jogador usa “Different Dimension Capsule”, ele ou ela não tem que revelar o card ao oponente, já que “Different Dimension Capsule” não exige que o jogador selecione o card baseado em qualquer parâmetro, dizendo apenas “selecione um card do seu deck” (“select a card from your deck.”).

A-15 Regras de Deck de Monstros de Fusão

Quando está a jogar num torneio de **Yu-Gi-Oh! TCG**, cada jogador pode trazer um Fusion Monster Deck para além do seu deck normal. Não há nenhum limite de tamanho para o Fusion Monster Deck desde que não contenha mais do que três cópias de cada Fusion Monster e respeitar as listas de Forbidden e Limited.

Tal como com o Deck principal, os cards no Fusion Deck não podem ser alteradas, adicionadas ou removidas durante o torneio. Antes do início da tonda, o jogador deve colocar o seu Fusion Monster Deck virado para baixo na mesa para que possa ficar visível. Os jogadores devem manter os Fusion Monsters com o mesmo nome juntos no Fusion Deck para facilitar a verificação de deck.

A-16 Ciclos Fechado de Jogo

No caso de um jogo entrar num ciclo fechado o jogador que controla o ciclo demonstra o ciclo uma vez. Depois ele ou ela escolhe um número, e a não ser que o seu oponente queira parar o ciclo em qualquer outra altura para jogar algo, o ciclo é executado o número escolhido de vezes.

Exemplo: Kevin tem Butterfly Dagger–Elma, Gearfried the Iron Knight, and Royal Magical Library em jogo. Ele demonstra o ciclo fechado uma vez, equipando Butterfly Dagger–Elma em Gearfried the Iron Knight, enviando Butterfly Dagger–Elma para o cemitério e depois para a sua mão. Ele também adiciona um contador de magia ao Royal Magical Library porque ele jogou um card de magia. Ele declara que quer executar este ciclo fechado 600 vezes e irá comprar o seu deck inteiro, a não ser que o seu oponente faça algo. Robert não tem efeitos para parar o ciclo fechado, por isso Kevin consegue comprar o seu deck inteiro.

A-17 Formatos de Pacote Selado

Um modo interessante e divertido de jogar **Yu-Gi-Oh!** TCG é usando um formato Pacote Selado. Estes formatos chamam-se “Pacote Selado” porque os jogadores abrem um número limitado de pacotes e constroem seus decks com os cards desses pacotes. Isto exige uma habilidade ligeiramente diferente e permite aos jogadores experimentar jogar com cards diferentes que normalmente não usariam num torneio de formato Construído.

Existem muitas formas de jogar usando pacotes selados, mas só os dois formatos seguintes podem ser usados em torneios oficiais UDE:

- Deck Selado
- Booster Draft

Ambos os formatos envolvem abrir pacotes e escolher pelo menos vinte desses cards para construir um deck. A diferença entre os dois formatos é o modo de obter o conjunto de cards de onde esses cards são escolhidos.

Num torneio de Deck Selado, os jogadores abrem pacotes e constroem seus decks com cards desses pacotes. Num torneio de Booster Draft, os jogadores abrem pacotes, selecionam um card de cada pacote, e passam os pacotes à volta da mesa, selecionando um card de cada pacote.

Os jogadores têm quinze minutos para construir seus decks depois de receberem os cards. Se forem usadas listas de deck, os jogadores devem ter vinte minutos no total, para garantir que podem anotar corretamente o conteúdo de seus decks nas listas de deck.

A-18 Regra de Total de Life Points para Torneios de Pacote Selado

Os jogadores começam o jogo com 8000 life points em torneios de Pacote Selado. Se um jogador não .

A-19 Regras Específicas de Deck Selado

Estas regras aplicam-se como adição às regras de Pacote Selado da secção A-17 a A-18.

Cada jogador abre três ou mais pacotes e escolhe pelo menos vinte dos cards desses pacotes para construir um deck. Os cards não são trocados ou escolhidos através de “draft”. Qualquer card não usado no deck vai servir como parte do side deck.

Os jogadores não podem trocar cards com outros jogadores e não podem adicionar cards de suas coleções pessoais. Só os cards abertos nos pacotes podem ser usados para criar os decks.

Deck Selado é o formato de Pacote Selado mais simples de aprender.

A-20 Regras Específicas de Booster Draft de Yu-Gi-Oh!

Estas regras aplicam-se como adição às regras de Pacote Selado da secção A-17 a A-18.

Cada jogador começa com três ou mais pacotes selados de cards. Os jogadores podem usar mais de três pacotes desde que cada jogador tenha o mesmo número de pacotes. O organizador de torneio vai decidir o número de pacotes usados e qual a sua expansão. Os pacotes podem ser de várias expansões.

Enquanto estão jogando num torneio de draft, os jogadores serão separados em mesas (“pods”). Cada mesa de draft irá ter quatro ou mais jogadores sentados à volta da mesa. Um membro da organização irá entregar o mesmo número de pacotes a cada jogador.

Os seguintes passos ocorrem durante o draft:

(a) Cada jogador abre seu primeiro e segundo pacotes junta os cards. Isto irá dar um total de tipicamente dezoito cards de onde escolher.

Se dois pacotes booster da mesma expansão estão envolvidos no draft, eles devem ser abertos juntos no início. Isto irá criar uma maior hipótese de os jogadores escolherem cards que funcionem bem juntos. Por exemplo, se um jogador estiver a draftar com dois pacotes de *Pharaonic Guardian* e um pacote de *Magician's Force*, ele ou ela deve abrir os dois pacotes de *Pharaonic Guardian* primeiro.

(b) Cada jogador seleciona *dois* cards e passa o resto dos cards para o jogador à sua esquerda. Os cards escolhidos (draftados) devem ser colocados em uma única pilha, virados para baixo, à frente do jogador que os escolheu. Esta pilha torna-se a pilha de draft do jogador.

(c) Depois de todos os jogadores terem selecionado seus dois primeiros cards e passado o resto dos cards para a esquerda, eles recebem o próximo pacote que lhes é passado pelo jogador à sua direita. Esse pacote deve ter dezasseis cards de onde escolher. Os jogadores tiram dois cards desse pacote e colocam-nos em sua pilha de draft. Em cada pilha devem estar agora quatro cards e sobram quatorze cards para passar ao jogador à esquerda.

(d) Assim que todos os jogadores terminarem suas seleções e os cards tiverem sido passados, cada jogador escolhe outros dois cards do pacote que lhe foi passado e coloca-os em sua pilha de draft. Os jogadores continuam escolhendo dois cards de cada pacote e passando os pacotes até todos os cards terem sido selecionados dos primeiros dois pacotes.

(e) Se os jogadores estão a fazer o draft com três pacotes, eles simplesmente abrem o último pacote e selecionam dois cards do pacote. Se os jogadores estão a fazer o draft com quatro (ou mais) pacotes, eles abrem dois pacotes e juntam os cards, como fizeram no passo (a) descrito em cima.

(f) Depois de todos os jogadores terem selecionado dois cards e adicionado esses cards às suas pilhas de draft, eles passam o resto do pacote, desta vez para sua direita.

(g) O draft continua até não sobrarem cards nos pacotes. Se só foram usados três boosters, a última pessoa a escolher do terceiro pacote só irá receber um card.

Depois do draft terminar, todos os jogadores devem ter o mesmo número de cards em sua pilha de draft. Se foram usados três pacotes de nove cards, cada jogador deve ter 27 cards para construir seu deck. Quando estão a construir um Booster Draft Deck, os jogadores não estão limitados pela regra de “no máximo três de cada card”.

Exemplo: Kevin escolheu cinco cards de “Exodia the Forbidden One”. Ele pode escolher jogar com os cinco cards no seu deck de draft.

A-21 Lista de Cards Limitados do formato Tradicional de Yu-Gi-Oh!

Estes cards muito poderosos estão limitados a *uma* cópia por cada deck e side deck juntos. Esta lista é atualizada várias vezes por ano e apenas é usada para torneios de formatos Tradicional. A lista mais recente pode ser encontrada em ude.com/policy.

A lista de cards limitados atualizada em 1 de Abril de 2006, é:

Black Luster Soldier - Envoy of the Beginning
Book of Moon
Breaker the Magical Warrior
Butterfly Dagger - Elma
Call of the Haunted
Card Destruction
Ceasefire
Change of Heart
Chaos Emperor Dragon - Envoy of the End
Confiscation
Cyber Jar
D. D. Assailant
D. D. Warrior Lady
Dark Hole
Dark Magician of Chaos
Delinquent Duo
Drop Off

Exchange of the Spirit
Exiled Force
Exodia the Forbidden One
Fiber Jar
Graceful Charity
Harpie's Feather Duster
Heavy Storm
Imperial Order
Injection Fairy Lily
Jinzo
Last Turn
Last Will
Left Arm of the Forbidden One
Left Leg of the Forbidden One
Level Limit – Area B
Lightning Vortex
Limiter Removal
Mage Power
Magic Cylinder
Magical Scientist
Makyura the Destructor
Mask of Darkness
Metamorphosis
Mirage of Nightmare
Mirror Force
Monster Reborn
Morphing Jar
Mystical Space Typhoon
Night Assailant
Painful Choice
Pot of Avarice
Pot of Greed
Premature Burial
Protector of the Sanctuary
Raigeki
Reckless Greed
Reflect Bounder
Right Arm of the Forbidden One
Right Leg of the Forbidden One
Ring of Destruction
Sacred Phoenix of Nephthys
Sangan
Scapegoat
Sinister Serpent
Snatch Steal
Swords of Revealing Light
The Forceful Sentry
Thousand-Eyes Restrict
Time Seal
Torrential Tribute
Treeborn Frog
Tribe-Infecting Virus
Tsukuyomi
Twin-Headed Behemoth

United We Stand
Witch of the Black Forest
Yata-Garasu

A-22 Lista de Cards Semi-Limitados do formato Tradicional de Yu-Gi-Oh!

Estes cards poderosos estão limitados a *duas* cópias de cada por deck e side deck juntos. Esta lista é atualizada várias vezes por ano e só é usada para torneios de formato Tradicional. A lista mais atualizada pode ser encontrada em ude.com/policy.

A lista de cards semi-limitados atualizada em 1 de Abril de 2006 é:

Apprentice Magician
Creature Swap
Deck Devastation Virus
Emergency Provisions
Good Goblin Housekeeping
Gravity Bind
Manticore of Darkness
Nobleman of Crossout
Reflect Bounder
Reinforcement of the Army
Upstart Goblin

A-23. Lista de cards Forbidden do formato Avançado de Yu-Gi-Oh!

Estes cards muito poderosos são proibidos no formato Avançado de torneio. Estes cards formam a lista Forbidden. Nenhum jogador pode usar estes cards no seu deck ou side deck. Esta lista é atualizada várias vezes por ano e só é usada para torneios de formato Avançado. A lista mais atualizada pode ser encontrada em ude.com/policy.

A lista Forbidden list atualizada em 1 de Abril de 2006 é:

Black Luster Soldier - Envoy of the Beginning
Butterfly Dagger – Elma
Change of Heart
Chaos Emperor Dragon - Envoy of the End
Cyber Jar
Dark Hole
Delinquent Duo
Exchange of the Spirit
Fiber Jar
Harpie's Feather Duster
Imperial Order
Last Turn
Magical Scientist
Makyura the Destructor
Mirage of Nightmare
Mirror Force
Monster Reborn
Painful Choice
Pot of Greed
Raigeki
Ring of Destruction
Sinister Serpent
The Forceful Sentry
Time Seal
Tribe-Infecting Virus
Witch of the Black Forest
Yata-Garasu

A-24. Lista de Cards Limitados do formato Avançado de Yu-Gi-Oh!

Estes cards muito poderosos estão limitados a *uma* cópia por cada deck e side deck juntos. Esta lista é atualizada várias vezes por ano e apenas é usada para torneios de formatos Avançado. A lista mais recente pode ser encontrada em ude.com/policy.

A lista de cards limitados atualizada em 1 de Abril de 2006, é:

Book of Moon
Breaker the Magical Warrior
Call of the Haunted
Card Destruction
Ceasefire
Confiscation

D. D. Assailant
D. D. Warrior Lady
Dark Hole
Dark Magician of Chaos

Drop Off
Exiled Force
Exodia the Forbidden One
Graceful Charity

Heavy Storm
Injection Fairy Lily
Jinzo
Last Will
Left Arm of the Forbidden One
Left Leg of the Forbidden One
Limit Level – Area B
Lightning Vortex
Limiter Removal
Mage Power
Magic Cylinder
Mask of Darkness

Metamorphosis
Mirror Force
Morphing Jar
Mystical Space Typhoon
Night Assailant

Pot of Avarice
Premature Burial
Protector of the Sanctuary
Reckless Greed

Right Arm of the Forbidden One
Right Leg of the Forbidden One
Sacred Phoenix of Nephthys
Sangan
Scapegoat
Snatch Steal
Swords of Revealing Light
Thousand-Eyes Restrict
Torrential Tribute
Treeborn Frog
Tsukuyomi
Twin-Headed Behemoth
United We Stand

A-25. **Lista de Cards Semi-Limitados do formato Avançado de Yu-Gi-Oh!**

Formatted

Estes cards poderosos estão limitados a *duas* cópias de cada por deck e side deck juntos. Esta lista é atualizada várias vezes por ano e só é usada para torneios de formato Avançado. A lista mais atualizada pode ser encontrada em ude.com/policy.

A lista de cards semi-limitados atualizada em 1 de Abril de 2006 é:

Apprentice Magician
Creature Swap

Deck Devastation Virus
Emergency Provisions
Good Goblin Housekeeping
Gravity Bind
Magician of Faith

Manticore of Darkness
Nobelman of Crossout
Reflect Bounder
Reinforcement of the Army
Upstart Goblin

A-26 Campeonatos Nacionais de Yu-Gi-Oh!

Só os jogadores elegíveis para participar em torneios sancionados de Yu-Gi-Oh! TCG podem participar em Campeonatos Nacionais de Yu-Gi-Oh! TCG. O Campeonato Nacional de um país específico pode estar aberto a qualquer participante ou limitado a jogadores convidados. Por favor consulte os detalhes do seu país em Yugioh-card.com para mais informação sobre a política do seu país. Os jogadores só podem participar em um Campeonato Nacional por ano. Para poderem competir os jogadores tem que apresentar uma prova de identidade.

A-27 Informação de Contato

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

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

Para perguntas locais:

- Oceânia: australia@upperdeck.com
- Europa: europa@upperdeck.com
 - Alemanha, Austria, Suíça: kundendienst@upperdeck.nl
 - França: renseignements@upperdeck.nl
 - Itália: servizio_clienti@upperdeck.nl
 - España, Portugal: preguntas@upperdeck.nl
 - Reino Unido, Irlanda: enquiries@upperdeck.nl
- América Latina: preguntas@upperdeck.com
- América do Norte: ude@upperdeck.com

Para perguntas específicas sobre certificação de juizes (árbitros), por favor envie um email para judge@upperdeck.com.

