

# Apéndices de torneos de UDE

## Apéndice C: Políticas de World of Warcraft

*Válidas hasta el 31 de marzo de 2007*

### C-1. Cómo Usar este Documento

El apéndice C se usa como un suplemento a la Política de Torneos de Upper Deck Entertainment (UDE). Este apéndice contiene políticas adicionales que se aplican específicamente al juego de cartas coleccionables World of Warcraft (WoW TCG), mientras que las Políticas de Torneo de UDE contienen reglas y procedimiento generales que se aplican a *todos* los juegos de UDE.

### C-2. Información de la Versión del Apéndice C

- Esta versión del Apéndice C fue actualizada el 22 de enero de 2007.
- La próxima actualización de este documento será publicada antes del 1ro de abril de 2007.
- La versión más actual puede encontrarse en [ude.com/policy](http://ude.com/policy).
- Destruye versiones anteriores de este documento para evitar confusiones.

### C-3. Formatos de Torneo del WoW TCG

Cada formato de torneo apoyado por UDE es o bien un formato Mazo Construido, donde los jugadores traen sus propios mazos, o formato Paquete Sellado, en el cual los jugadores construyen mazos con varios sobres normalmente provistos por el organizador del torneo. Los jugadores también pueden participar en eventos como parte de un equipo.

En los formatos de Paquete Sellado, los jugadores construyen mazos en el torneo usando producto cerrado normalmente provisto por el organizador del torneo. UDE soporta dos variantes del formato Paquete Sellado en los torneos de WoW TCG:

- **Formato Mazo Sellado (incluyendo Sellado en Equipo)**—Los jugadores abren varios sobres de WoW y construyen mazos con las cartas abiertas. Para Sellado en Equipo, los jugadores comparten los sobres que abren.
- **Formato Booster Draft (incluyendo Draft en Equipo)**—Los jugadores abren varios sobres de WoW y los pasan alrededor de la mesa, eligiendo cartas para agregar a sus mazos. En los Draft en Equipo, los jugadores no comparten las cartas elegidas.

En los formatos de Mazo Construido, los jugadores construyen un mazo usando sus propias cartas antes del torneo. Un mazo construido debe seguir las siguientes reglas:

- Un mazo debe tener al menos 60 cartas, sin contar el héroe inicial.

- Un mazo no puede tener más de cuatro copias de una única carta, a menos que esa carta tenga la palabra clave “unlimited” en su línea de tipo. Puedes incluir cualquier cantidad de cartas unlimited en tu mazo.

Los jugadores también pueden participar en torneos de Raid, en los cuales equipos de jugadores enfrentan poderosos enemigos del universo de World of Warcraft usando sus mazos Construidos y mazos de Raid especiales.

#### C-4. Posiciones de Torneos de WoW TCG

En cada torneo oficial de WoW TCG, los jugadores pueden ganar partidas para aumentar sus puntajes de UDE. El puntaje de cada jugador afecta su posición mundial, la que permite a los jugadores comparar su rendimiento con los otros jugadores. Cada jugador comienza con un puntaje de 2500 en cada categoría de puntaje.

Hay dos categorías de puntaje en WoW TCG.

- **Puntaje Paquete Sellado**—Este incluye los formatos Mazo Sellado y Booster Draft.
- **Puntaje de Mazo Construido**—Este incluye todos los formatos de un jugador Mazo Construido.

Además, cada jugador tiene un puntaje total del WoW TCG, que es el promedio de su puntaje de Mazo Construido y su puntaje de Paquete Sellado.

#### C-5. Nivel del Evento

Cada torneo sancionado de WoW TCG recibirá uno de cinco niveles. Estos niveles son:

**A:** Lanzamientos y ligas (Sneak Previews y Release Celebrations, Hobby League)

**B:** Casual (torneos sancionados genéricos)

**C:** Competitivo (torneos Clasificatorios)

**D:** Campeonatos (eventos principales en convenciones)

**E:** Profesional (Campeonato Mundial, Campeonatos Nacionales)

#### C-6. Puntajes de Honor en WoW TCG

Con el estreno del WoW TCG, UDE ha introducido el Sistema de Posiciones de Honor. Los jugadores de WoW TCG pueden alcanzar "posiciones" jugando en eventos sancionados. El nivel más bajo es 1, aumentando hasta el 14, como se muestra en la siguiente tabla:

Posición	Título de la Alianza	Título de la Horda
----------	----------------------	--------------------

1	Private	Scout
2	Corporal	Grunt
3	Sergeant	Sergeant
4	Master Sergeant	Senior Sergeant
5	Sergeant Major	First Sergeant
6 (Oficial)	Knight	Stone Guard
7	Knight-Lieutenant	Blood Guard
8	Knight-Captain	Legionnaire
9	Knight-Champion	Centurion
10	Lieutenant Commander	Champion
11	Commander	Lieutenant General
12	Marshal	General
13	Field Marshal	Warlord
14	Grand Marshal	High Warlord

Los jugadores pueden ganar posiciones tanto con su participación como con sus logros en los eventos. La posición de un jugador se determina por la cantidad de eventos en los que participó y, en los torneos de alto nivel, por los resultados que obtuvo.

Los jugadores obtendrán recompensas según sus posiciones. Los detalles se anunciarán en [www.ude.com/wow/honor](http://www.ude.com/wow/honor).

#### **C-7. Cartas Legales: Generalidades**

Las cartas de WoW TCG son legales en todo el mundo al mismo tiempo. Cuando una colección es legal en Norteamérica, también es legal en Latinoamérica, Europa, Asia, etcétera.

Cualquier versión de una carta de WoW TCG es legal para usar en torneos. Esto incluye cartas en otro idioma. Al usar tales cartas en un mazo, los jugadores y oficiales de torneo deben referirse al texto oficial de las cartas para esa carta específica (por nombre) según el Documento Oficial de Referencia de Cartas de WoW que se encuentra en [ude.com/rules](http://ude.com/rules).

Cuando los jugadores construyen cartas para un torneo Raid, pueden construir mazos de Raid sólo con cartas de las siguientes colecciones:

*Onyxia's Lair* Raid Deck (29 de noviembre de 2006)  
*Molten Core* Raid Deck (May 2007)

Las cartas en los mazos de Raid son legales para jugar en torneos desde el día de su lanzamiento. A medida que se vayan publicando más mazos de Raid, se agregarán a esta lista y serán legales para torneos.

Las cartas de héroe de tamaño gigante son legales para torneos. Las cartas promocionales, incluyendo las cartas de Arte Extendido, son legales siempre que la colección en la cual se originan sea legal y la carta misma sea legal.

## **C-8. Legalidad de las Colecciones**

Las cartas son legales para torneos de Paquete Sellado en cualquier momento desde el primer día de los torneos Sneak Preview de una nueva colección. Esto significa que las cartas son legales para Paquete Sellado antes de su fecha oficial de lanzamiento. La fecha de legalidad de las cartas para eventos Construidos es la siguiente:

### **Colecciones Legales Actuales**

- *Heroes of Azeroth* expansión
- *Onyxia's Lair* cartas del paquete de tesoros

### **Próximas Colecciones Legales**

- *The Burning Crusade* cartas promocionales, legales desde su lanzamiento.
- *Through the Dark Portal* expansión que será legal desde el 27 de abril de 2007.

## **C-9. Cartas Falsas**

Las cartas falsas son ilegales y no están nunca permitidas en torneos. Las cartas fotocopiadas, a veces llamadas "cartas de reemplazo", no se permiten en torneos y se consideran falsas. Es ilegal comprar o vender cartas falsas.

Si un jugador encuentra cartas falsas, debería entregarlas a un padre o un oficial de torneo. También debería enviar detalles al Equipo de Investigación de Fraude de UDE en [fit@upperdeck.com](mailto:fit@upperdeck.com).

## **Reglas Generales de Torneos**

### **C-20. Estructura de las Partidas de Torneo**

Las rondas en los torneos de WoW TCG pueden jugarse como partidas de un único juego o partidas a mejor de tres juegos (*lo recomendado*). Esto se determina al comienzo del torneo, antes de que comience el juego, y debe ser anunciado claramente por el Organizador del Torneo. No puede cambiarse una vez que comenzó la primera ronda.

Los eventos que usan partidas de un único juego usan las siguientes reglas:

- En cada ronda de un torneo, cada jugador jugará una partida contra un oponente. Los jugadores jugarán un juego para determinar el ganador de la partida.
- El primer jugador que gane un único juego es declarado el ganador de la partida.

Las partidas en la mayoría de los eventos serán a mejor de tres juegos, y siguen estas reglas:

- En cada ronda del torneo, cada jugador compite en una partida a mejor de tres juegos, lo que significa que el primer jugador en ganar dos juegos es el ganador de la partida.
- Las partidas pueden durar más que tres juegos. Si dos jugadores empatan un juego, y cada jugador luego gana un juego, necesitan jugar juegos adicionales hasta que uno de ellos gane dos juegos de una partida.

Los torneos en equipo deben seguir estas reglas:

- En cada ronda de un torneo en equipo, cada miembro del equipo designado A, B y C jugará contra un miembro del equipo oponente designado A, B o C.
- Los eventos pueden jugarse usando partidas a mejor de tres juegos o de un único juego.

Los torneos de Raid deben seguir estas reglas:

- En cada ronda del torneo de Raid, cada miembro del equipo designado A, B y C jugará contra el mazo de Raid del equipo oponente (jugador R). Los jugadores jugarán un único juego contra el mazo de Raid.

Si un torneo incluye un Top 8 para determinar un ganador, El Top 8 usa la misma estructura de partidas que las rondas normales. Por ejemplo, si un evento es nivel A, sigue esas reglas también en las finales.

Al reportar los resultados de las partidas, sólo se registra el ganador de cada partida, y no el ganador de los juegos individuales. No hay resultados de empate en los torneos de UDE, así que siempre habrá un ganador de la partida.

## C-21. Uso de Side Deck

*Los Side decks se usan sólo en las partidas a mejor de tres juegos.*

Si un jugador desea usar un side deck en formato Construido, debe contener exactamente diez cartas. El side deck debe estar claramente identificado y separado de todas las otras cartas. Los jugadores no pueden mirar sus side decks durante un juego.

Tanto el mazo principal como el side deck deben volver a su configuración original antes del primero juego de cada partida. Si una penalización hace que un jugador pierda el primer juego de una partida antes de comenzar (por ejemplo si llega tarde a la mesa), ninguno de los jugadores puede usar cartas de su side deck en el segundo juego.

Antes del comienzo del segundo o los siguientes juegos de una partida, los jugadores pueden cambiar el contenido de sus mazos intercambiando cartas de sus mazos con cartas de su side deck. Cualquier intercambio debe ser uno a uno, para asegurar que el side deck siempre tiene exactamente diez cartas. Si se aplica una penalización de pérdida de juego antes del primer juego de una partida, los jugadores no pueden usar sus side decks hasta que jugaron un juego en esa partida.

Los side decks en Paquete Sellado consisten de todas las cartas no usadas en el mazo principal. El héroe elegido en el momento de construcción de mazo no puede cambiarse durante el uso del side deck.

## C-22. Límites de Tiempo

El límite de tiempo para una ronda de partida de un único juego es de 30 minutos. El límite de tiempo para una ronda de partida a mejor de tres juegos es de 60 minutos. Los límites de tiempo para las llaves de eliminación simple de un Top 8 son los siguientes:

	Cuartos de final	60 minutos
Semifinales	90 minutos	
Campeonato	120 minutos	

Al jugar 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 el cambio de límite de tiempo es claramente

anunciado a todos los jugadores antes de que comience el torneo.

### **C-23. Procedimiento de Fin de Partida**

Este procedimiento de fin de partida se usa tanto para las partidas de un único juego como para las partidas a mejor de tres juegos.

Cuando se termina el tiempo al final de una ronda, los jugadores terminan el turno actual y juegan tres turnos adicionales. Luego el juego se detiene, y el ganador de la partida se determina usando el siguiente proceso:

- Un jugador gana la partida si tiene más juegos ganados que su oponente.
- Si ambos jugadores tienen la misma cantidad de juegos ganados, el jugador cuyo héroe tenga más daño es el perdedor del juego. Si el daño en los héroes es igual, continúa el juego. Cuando haya un cambio en el total de daños, el jugador cuyo héroe tiene más daño es el perdedor del juego.
- Si ambos jugadores tienen la misma cantidad de juegos ganados y están entre juegos, comienza el próximo juego. El ganador de la partida será determinado verificando el daño a los héroes después de cuatro turnos. Si el daño en los héroes es igual, continúa el juego. Cuando haya un cambio en el total de daños, el jugador cuyo héroe tiene más daño es el perdedor del juego.

### **C-24. Barajar y Recursos**

Los jugadores pueden colocar las cartas en su mano y en su hilera de recursos libremente. Los jugadores deben mantener su hilera de recursos y su mano separadas para que no se mezclen.

### **C-25 Registrando el Daño en los Héroes.**

Para los eventos de nivel C, D y E, es necesario que los jugadores usen papel y lápiz para llevar registro del daño en sus héroes. También se recomienda que los jugadores lleven registro del daño en los héroes de sus oponentes.

### **C-26 Tomar Notas**

Durante el juego, los jugadores pueden tomar las notas que quieran sobre la partida en curso y pueden referirse a ellas cuando quieran. Tomar notas no debe interferir con el transcurso normal del juego, y no se dará tiempo adicional para ello.

## **Reglas de los Formatos de Torneos**

### **C-30. Formato de Paquete Sellado: Reglas Generales**

El formato Paquete Sellado es una manera interesante y divertida de jugar el WoW TCG. Estos formatos se llaman "Paquete Sellado" porque los jugadores abren una cantidad limitada de paquetes y construyen sus mazos con esas cartas. Esto necesita otro tipo de habilidad que los torneos de Mazo Construido, y permite a los jugadores experimentar con otras cartas de las que usan normalmente en los torneos de Mazo Construido.

Hay muchas maneras creativas de jugar usando paquetes sellados de cartas, pero los siguientes formatos pueden usarse en torneos oficiales de UDE:

- Mazo Sellado
- Booster Draft
- Sellado en Equipo

Cada método incluye abrir paquetes y elegir al menos 30 de esas cartas para construir un mazo. La diferencia entre los dos formatos es la manera de obtener el conjunto de cartas a partir de las cuales construir un mazo. Los mazos no pueden cambiarse entre rondas.

En un torneo a Mazo Sellado, los jugadores abren sobres y construyen sus cartas con cartas de esos paquetes. En los torneos Booster Draft, los jugadores abren paquetes, eligen una carta de cada uno, y pasan el resto a la mesa, eligiendo una carta de cada paquete hasta que todas las cartas fueron elegidas. En Sellado en Equipos, cada equipo recibe un conjunto de cartas a partir de las cuales construir sus mazos.

### **C-31. Sobres Anormales**

Ocasionalmente, un jugador en un torneo a Paquete Sellado puede abrir un sobre que tenga una cantidad anormal de cartas o una cantidad anormal de cartas en una rareza en particular. Dichos paquetes deberían ser mencionados a los oficiales de torneos. Los oficiales de torneo decidirán entonces si permitirán el sobre en el torneo o lo reemplazarán con otro sobre. Esta decisión se hace en función del nivel del torneo y la situación específica.

En los eventos especiales, cualquier sobre conteniendo cualquier cantidad distinta de una o dos cartas azules, violetas o naranjas (si es que hay una rara promocional) será reemplazado por el Organizador del Torneo.

### **C-32. Cartas de Botín**

En los torneos de Mazo Sellado y Booster Draft, todas las cartas de Botín y de Puntos UDE pertenecen al jugador que abre el sobre y no serán parte del

intercambio de mazo. Estas cartas se separan del resto en el paquete y no se registran como parte del conjunto de cartas. Todas las cartas de Botín para raspar deben ser verificadas por un juez antes de poder ser guardadas o separadas del resto del conjunto.

### **C-33. Cartas de Héroe**

Cuando se abre cualquier paquete para jugar en Paquete Sellado, las cartas de héroe deberían ser removidas y separadas para que recolecten los jueces. Las cartas de héroe no pertenecen a los jugadores que abrieron los sobres.

### **C-40. Mazo Sellado: Reglas Específicas**

*Estas reglas se aplican además de las reglas generales de Paquete Sellado en la sección C-30.*

Cada jugador abre **seis** sobres y elige al menos 30 de esas cartas para armar un mazo. Si un jugador no puede hacer un mazo legal de 30 cartas usando las cartas que abrió, debe llamar a un juez. El juez verificará el contenido del mazo y luego permitirá que el jugador use cartas del resto de su conjunto para llevar la cuenta total hasta al menos 30. Las cartas en el mazo que no son legales según las características del héroe (facción, clase, etcétera) son usables sólo como recursos boca abajo. Las cartas no se seleccionan o intercambian de ninguna manera. Los jugadores pueden elegir cualquier héroe de las colecciones que se usan para el torneo.

Los jugadores no pueden cambiar cartas con otros jugadores y no pueden agregar cartas de sus colecciones personales. Sólo las cartas abiertas en los sobres pueden usarse para crear mazos.

Los jugadores tienen 20 minutos para construir sus mazos una vez que reciben sus cartas. Si se usan hojas de registro de mazos, los jugadores reciben 20 minutos para registrar su conjunto inicial de cartas antes del intercambio de mazos. Los jugadores deberían recibir unos 30 minutos adicionales después del intercambio de mazos para asegurarse que pueden registrar correctamente el contenido de su mazo en sus hojas de registro.

Mazo Sellado es el formato más sencillo de Paquete Sellado para aprender, ya que no incluye ninguna clase de draft.

### **C-50. Booster Draft: Reglas Específicas**

*Estas reglas se aplican además de las reglas generales de Paquete Sellado en la sección C-30.*

Cada jugador comienza con **cuatro** sobres cerrados de cartas. Un jugador puede usar más de cuatro sobres siempre y cuando cada jugador tenga la misma cantidad

de sobres, pero cuatro es la cantidad normal. El organizador del torneo decidirá cuántos sobres se usarán y de qué expansiones. Los sobres pueden ser de distintas expansiones o de la misma.

Al jugar un torneo Booster Draft, los jugadores serán separados en mesas de draft. Cada mesa de draft consistirá en cuatro o más jugadores sentados alrededor de una mesa. Un oficial del torneo le entregará una misma cantidad de sobres a cada jugador.

Se siguen estos pasos en un draft:

**(1)** Cada jugador abre su primer sobre y revisa las cartas. El primer grupo de sobres abierto debería ser de la expansión que tenga más sobres en el draft. Si se abren un sobre de *Heroes of Azeroth* y tres sobres de una expansión futura, entonces los jugadores deberían abrir primero uno de los sobres de la expansión futura. En caso de empate, los jugadores deberían abrir primero los sobres de la expansión publicada primero.

**(2)** Cada jugador elige una carta y pasa el resto al jugador de su izquierda. Las cartas elegidas deberían colocarse en un único montón boca abajo frente al jugador que las eligió. Ese montón se convierte en el montón de draft de ese jugador.

**(3)** Una vez que cada jugador eligió su primer carta y pasó el resto a la izquierda, los jugadores levantan la pila que les acaban de pasar. La siguiente pila tendrá una carta menos de donde elegir. Cada jugador tomará una carta de esa pila y la pondrá boca abajo enfrente suyo. Ahora debería haber dos cartas en el montón boca abajo de cada jugador y dos cartas menos para pasar al jugador de la izquierda.

**(4)** Una vez que todos los jugadores terminaron sus elecciones y se pasaron las cartas, cada jugador elige una carta de la próxima pila y la coloca en el montón boca abajo. Los jugadores siguen eligiendo una carta de cada pila y pasando el resto hasta que todas las cartas han sido elegidas del primer sobre.

**(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, el resto de las cartas se pasa a la derecha.

**(6)** El draft continúa hasta que no quedan cartas en los sobres.

Durante un draft, el primer y tercer sobre se pasan por la mesa hacia la izquierda (como las agujas del reloj). El segundo y cuarto sobre se pasa por la mesa hacia la derecha (contrario a las agujas del reloj). Los jugadores tendrán 60 segundos para revisar sus cartas entre sobres. No pueden revisar sus cartas durante el draft salvo durante estos períodos de 60 segundos.

Una vez que terminó el draft, todos los jugadores deberían tener la misma cantidad de

cartas en sus montones de draft. Si se usaron cuatro sobres de 14 cartas, entonces cada jugador debería tener 56 cartas con las cuales construir su mazo de mínimo 30 cartas. Si un jugador no puede armar un mazo legal de 30 cartas usando las que eligió en el draft, debe llamar a un juez. El juez verificará los contenidos del mazo y permitirá al jugador usar cartas del resto de su conjunto de cartas para llegar a un total de 30 como mínimo. Las cartas en el mazo de draft que no son legales según las características del héroe (facción, clase, etcétera) son usables sólo como recursos boca abajo. Los jugadores pueden elegir cualquier héroe de las colecciones que se usan para el draft.

Los jugadores tienen 20 minutos para construir sus mazos una vez que tienen sus cartas. Si se usan hojas de registro de mazos, los jugadores deberían recibir 30 minutos para asegurarse que pueden registrar correctamente los contenidos de su mazo en sus hojas de registro.

### **C-60. Formatos en Equipo: Reglas Específicas**

Cada equipo tiene tres jugadores, llamados A, B y C. Estos nombres se eligen al comienzo de cada torneo y nunca cambian durante el torneo.

### **C-61. Sellado en Equipo: Reglas Específicas**

*Estas reglas se aplican además de las reglas generales de Paquete Sellado en la Sección C-30 y las reglas de Formatos en Equipo en la Sección C-60.*

Cada equipo abre trece sobres, y cada jugador de ese equipo elige al menos 30 cartas para armarse un mazo. Sólo las cartas abiertas en los sobres pueden usarse para crear mazos. Los equipos tienen 50 minutos para construir sus mazos. Los compañeros de equipo pueden comunicarse abiertamente mientras construyen sus mazos.

Si se usan hojas de registro de mazos, los equipos tienen 60 minutos para construir y registrar sus mazos. Cada jugador usa una hoja separada para registrar sus cartas y una cuarta hoja se usará para registrar las cartas no usadas por ningún jugador.

Si se hace un intercambio de mazo, los equipos reciben 20 minutos para registrar su conjunto inicial de cartas antes del intercambio. Cada equipo usa una única hoja para registrar su conjunto de cartas.

Cuando dos equipos son emparejados en cada ronda, cada jugador juega una partida contra el jugador oponente con el mismo nombre. El jugador A juega contra el jugador A del otro equipo y del mismo modo, el jugador B juega contra el B y el C contra el C. El equipo con dos o más ganadores es el ganador de la ronda. Los compañeros de equipo no pueden comunicarse sobre el juego durante una partida.

### **C-62. Draft en Equipos: Reglas Específicas**

*Estas reglas se aplican además de las reglas generales de Paquete Sellado en la Sección C-30 y las reglas de Formatos en Equipo en la Sección C-60.*

Un draft en equipo involucra a dos equipo (equipo 1 y equipo 2). Los compañeros de equipo no pueden comunicarse verbalmente durante un draft, pero sí pueden comunicarse no verbalmente, mientras no retrasen el draft.

Los jugadores se sientan siguiendo las agujas del reloj dentro de su propio equipo, opuesto al jugador con la misma denominación, alternando entre equipos, como se indica en la ilustración:

1A	2C	1B
=====		
2B	1C	2A

Después del draft, cada jugador juega una partida contra el jugador oponente con el mismo nombre. El equipo con dos o más ganadores es el ganador del draft.

Las reglas para un draft en equipo son aparte de eso idénticas a las reglas de Booster Draft en la Sección C-50.

### **C-70 Torneo de Raid**

Cada equipo tiene cuatro jugadores, denominados A, B, C y R. Estos nombres se eligen al comienzo de cada torneo y nunca cambian durante el torneo.

### **C-71 Torneo de Raid: Reglas Específicas**

Cada equipo construye tres mazos **Construidos** tradicionales según las reglas mencionadas en la sección C-3. Además, cada equipo construye un mazo de Raid usando las reglas mencionadas en la sección C-7. Los jugadores llamados A, B y C usan los mazos tradicionales, y el jugador R usa el mazo de Raid.

Todos los mazos tradicionales en un equipo (usados por los jugadores A, B y C) deben ser de la misma facción; ya sean de la Horda o de la Alianza.

Cada ronda, los jugadores se emparejan contra otros equipos de cuatro jugadores. Los jugadores llamados A, B y C juegan contra el mazo de Raid del equipo contrario en un juego de varios jugadores de WoW TCG, enfrentando los tres jugadores contra el mazo de Raid.

Los torneos de Raid usan la estructura de una partida de un único juego.

### **C-99. Información de Contacto**

Para la información más reciente sobre políticas de torneo, o para encontrar

versiones de este documento en otros idiomas, por favor visita [ude.com/policy](http://ude.com/policy).

Para preguntas generales sobre los programas de UDE, envía un correo electrónico a [ude@upperdeck.com](mailto:ude@upperdeck.com).

**Para preguntas locales**

Australia: [australia@upperdeck.com](mailto:australia@upperdeck.com)

Asia: [asia@upperdeck.com](mailto:asia@upperdeck.com)

Europa: [europa@upperdeck.com](mailto:europa@upperdeck.com)

Alemania, Austria, Suiza: [kundendienst@upperdeck.nl](mailto:kundendienst@upperdeck.nl)

Francia: [renseignements@upperdeck.nl](mailto:renseignements@upperdeck.nl)

Italia: [servizio\\_clienti@upperdeck.nl](mailto:servizio_clienti@upperdeck.nl)

España, Portugal: [preguntas@upperdeck.nl](mailto:preguntas@upperdeck.nl)

U.K., Irlanda: [enquiries@upperdeck.nl](mailto:enquiries@upperdeck.nl)

Latinoamérica: [preguntas@upperdeck.com](mailto:preguntas@upperdeck.com)

Norteamérica: [ude@upperdeck.com](mailto:ude@upperdeck.com)

Japón: [japan@upperdeck.com](mailto:japan@upperdeck.com)

Para información específica sobre certificación de jueces, por favor envía un correo electrónico a [judge@upperdeck.com](mailto:judge@upperdeck.com)