

Política Oficial de Torneos de UDE

Válida hasta el 1ro de marzo de 2007

1. Cómo Usar Este Documento

La Política Oficial de Torneos de Upper Deck Entertainment (UDE) es usada para mostrar las reglas y procedimientos que se aplican a todas las actividades oficiales de torneo de los juegos de cartas coleccionables (JCC) de UDE, incluyendo el JCC **Yu-Gi-Oh!**, los JCC del **Vs. System**, **World of Warcraft TCG** y otros. Estas reglas y procedimientos existen para asegurarse de que todos los jugadores tendrán una experiencia de torneo justa y divertida.

La sección principal de documento de normativa se aplica a todos los juegos de UDE y debería ser seguido universalmente por todos ellos. Cada apéndice de este documento se aplica a un juego diferente y contiene la normativa de torneos que afecta a cada juego individual.

Los documentos a continuación ya existen o están en desarrollo para una próxima aparición:

Política Oficial de Torneos de UDE: Reglas generales aplicadas a todos los juegos.

Apéndice A: Políticas específicas para los torneos de **Yu-Gi-Oh!**

Apéndice B: Políticas específicas para los torneos del **Vs. System**.

Apéndice C: Políticas específicas para **World of Warcraft**.

Apéndice P: Guía de Referencia de Sanciones de Torneo para ayudar a los jueces.

Apéndice Z: Glosario de Torneo, el cual contiene la definición de términos usados frecuentemente.

Ejemplo: El Apéndice A contiene las reglas que se aplican sólo a los torneos del JCC **Yu-Gi-Oh!**. El Apéndice B contiene las reglas que sólo se aplican a los torneos del **Vs. System**. Esto incluye los juegos que usan el **Vs. System**, como los JCC de Marvel y DC Comics. El Apéndice P contiene guías de referencia para aplicar sanciones en todos los torneos oficiales de UDE.

Apéndices adicionales están siendo desarrollados para áreas especiales como el tomar nota de las puntuaciones, organizar un torneo oficial, arbitrar torneos y llevar a cabo demostraciones de juego.

2. Información de las Versiones de la Política Oficial de Torneos de UDE

Esta versión de la Política Oficial de Torneos fue actualizada el 22 de enero de 2007.

- La próxima actualización de este documento será publicada antes del 1ro de marzo de 2007.

La versión más actualizada disponible de este documento puede ser encontrada en UDE.com/policy.

Destruya versiones anteriores de este documento para evitar confusiones.

3. **Jugadores a los que se Permite Jugar en los Torneos Oficiales**

La mayoría de los torneos de UDE están abiertos a todos los jugadores, sin restricción. Los jugadores pueden participar en tantos torneos como deseen, y tan frecuentemente como quieran.

Algunos torneos están restringidos según la edad, es decir sólo jugadores de una cierta edad pueden participar. Por ejemplo, la UDE Scholarship Series está limitada a jugadores de 17 años o menos.

Algunos torneos, como el Circuito Profesional UDE, el Campeonato Europeo, o el Campeonato Nacional de los EE.UU. requieren invitación, lo que implica que sólo los jugadores que han ganado una invitación pueden participar.

Los organizadores de un torneo no pueden prohibir arbitrariamente a un jugador el participar en sus torneos a no ser que se hayan visto implicados en actos de robo o vandalismo, hayan quebrantado normas de conducta del local del torneo, violado otras políticas de torneos, etc.

La gente que cumple con los siguientes criterios *no* puede participar en torneos oficiales de UDE:

Cualquier responsable del torneo, incluyendo el plantel de jueces, el encargado de la puntuación o el organizador del torneo.

Jugadores que hayan sido suspendidos por UDE debido a violaciones de las políticas. Los empleados de Upper Deck, Konami, Viz Media, Marvel, y DC Comics no pueden participar en torneos de juegos organizados por sus empresas. **Por ejemplo, los empleados de Konami no podrían participar en los torneos del JCC Yu-Gi-Oh!**

4. **Materiales Requeridos en un Torneo**

Los jugadores deben traer al torneo los siguientes materiales:

Para torneos Construidos, un mazo que siga todas las reglas de construcción de mazo.

Un lápiz o bolígrafo, para rellenar las fichas de resultados de las partidas.

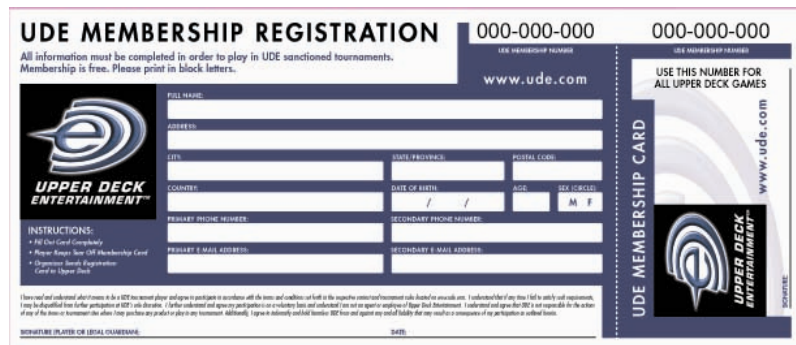
Un método para registrar la puntuación y status del juego. Esto puede ser una calculadora, contador de vida, papel y lápiz, o cualquier otro método razonable de registro.

Una copia de su número de nueve dígitos de miembro de UDE.

Una identificación a presentar al registrarse para un torneo.

5. Números de Miembro de UDE

Los Organizadores de Torneos locales asignan números de miembro de UDE a los jugadores. Un jugador recibirá una tarjeta nueva de miembro de UDE la primera vez que participe en un torneo usando el nuevo sistema de torneos. Recibir un número nuevo es tan fácil como rellenar una tarjeta de miembro. El organizador del torneo enviará la información de registro de regreso a UDE. Aquí abajo hay un ejemplo de una tarjeta de membrecía de UDE.



The image shows a membership registration card for Upper Deck Entertainment (UDE). The card is titled "UDE MEMBERSHIP REGISTRATION" and includes the following fields and information:

- Top Left:** UDE MEMBERSHIP REGISTRATION. Below it: "All information must be completed in order to play in UDE sanctioned tournaments. Membership is free. Please print in block letters." The UDE logo is also present.
- Top Right:** Two boxes for "UDE MEMBERSHIP NUMBER" with the value "000-000-000". Below them is the website "www.ude.com".
- Registration Fields:**
 - FULL NAME: []
 - ADDRESS: []
 - CITY: [] STATE (PROVINCE): [] POSTAL CODE: []
 - COUNTRY: [] DATE OF BIRTH: [] AGE: [] SEX: [] (M/F)
 - PRIMARY PHONE NUMBER: [] SECONDARY PHONE NUMBER: []
 - PRIMARY E-MAIL ADDRESS: [] SECONDARY E-MAIL ADDRESS: []
- Bottom Left:** "INSTRUCTIONS:"
 - * Fill Out Card Completely
 - * Please Return With Membership Card
 - * Signature Needs Registration Card or Upper Deck
- Bottom Right:** A graphic of a membership card with the text "UDE MEMBERSHIP CARD" and "USE THIS NUMBER FOR ALL UPPER DECK GAMES". It also includes the website "www.ude.com" and the UDE logo.
- Bottom:** A small disclaimer: "I have read and understand what I am doing in this UDE membership registration card and agree to the terms and conditions set forth in the separate consent/assentment rules located on www.ude.com. I understand that I am not to be held responsible for any further participation in UDE sanctioned tournaments. I further understand and agree to participate in voluntary tournaments and understand I am not an agent or employee of Upper Deck Entertainment. I understand and agree that UDE is not responsible for the actions of any member or tournament official who may participate in any tournament sanctioned by UDE. I agree to indemnify and hold UDE harmless and agree to accept any liability that may result as a consequence of my participation in sanctioned tournaments." Below this is the text "SIGNATURE OF PLAYER OR LEGAL GUARDIAN:" followed by a line for a signature.

Los jugadores deben llevar siempre una copia de su número de UDE a cualquier torneo al que asistan. Si un jugador no tiene su número de nueve dígitos de afiliación a UDE, el organizador del torneo le dará uno, sin cargo alguno.

Los jugadores que tienen números de afiliación del sistema antiguo (del último trimestre del 2003 o anteriores) deben registrarse con números asignados bajo el nuevo sistema. Todos los números nuevos tienen 9 dígitos y se presentan normalmente en el formato siguiente: xxx-xxx-xxx.

Sólo les está permitido a los jugadores un número de miembro de UDE. Este número es usado para todos los juegos de UDE. El número usado para los torneos del JCC **Yu-Gi-Oh!** también se usará en los torneos del **Vs. System** y cualquier otro torneo oficial de UDE.

Los jugadores deben asegurarse de que no reciban accidental o intencionadamente múltiples números de miembro de UDE. Si un jugador descubre que tiene dos números de UDE registrados, debe inmediatamente enviar un email a ude@upperdeck.com.

6. Responsabilidades del Jugador

Los jugadores de UDE tienen las siguientes responsabilidades, ya sea que estén involucrados en un torneo o no:

- Conocer y seguir las reglas más actualizadas del JCC y de la política de torneos de UDE.
- Seguir las indicaciones de cualquier juez o responsable de torneo.
- Asegurarse de que sólo se registran por un número de miembro de UDE.
- Actuar de un modo respetuoso y deportivo en todo momento.
- Actuar responsable y profesionalmente en, o cerca de, el local del torneo.
- Comunicar claramente cada movimiento que hagan durante el juego.
- Mantener sus manos y cartas sobre la mesa durante las partidas.
- Notificar a un oponente si no ha seguido cualquier regla del juego o ha anotado incorrectamente la puntuación del juego o del total de vidas durante una partida, sin importar a quién beneficie el error.
- Evitar hablar con los espectadores durante una partida.
- Evitar blasfemar o usar gestos o lenguaje inapropiados.
- Evitar vestir un atuendo inapropiado u ofensivo.
- Evitar hacer comentarios ofensivos a cualquier jugador o responsable de torneo.
- Evitar insultar a los oponentes o sus estrategias y habilidades de juego.
- Mantener la fecha de nacimiento e información de contacto correcta en su cuenta de miembro de UDE.
- Mantener una puntuación de torneo precisa. Si un jugador observa algo inusual o incorrecto en su puntuación, debe enviar inmediatamente un email a ude@upperdeck.com.

7. Responsabilidades del Juez Asistente

Un juez asistente ayuda al juez principal a crear un ambiente de torneo justo y profesional. Un juez no puede jugar en el mismo torneo en el que esté arbitrando.

Un juez asistente debe seguir todas las obligaciones de un jugador (sección 6). Un juez asistente tiene además las siguientes responsabilidades:

- Mantener un nivel experto de conocimiento de todas las reglas del juego y de torneo.
- Llegar a la ubicación de un torneo 30 minutos antes del inicio de la primera ronda.
- Vigilar el área de torneo y a los jugadores en todo momento.
- Actuar de un modo maduro y responsable en todo momento.
- Realizar las comprobaciones de los mazos de una manera rápida y precisa.
- Vestir con un atuendo profesional que le marque claramente cómo juez.
- Evitar vestir uniforme de juez cuando no se está arbitrando un torneo.

- Evitar jugar juegos, cambiar cartas o participar en otras actividades inapropiadas que lo distraigan de cualquier modo de lo que pasa en el torneo o lo hagan parecer poco profesional.
- Evitar mostrar favoritismo por un jugador o equipo.
- Solucionar rápida y eficazmente cualquier error en las reglas del que sean testigos.
- Notificar al juez principal inmediatamente si un jugador ha apelado una decisión.
- Ayudar al juez principal y a los responsables del torneo a dirigir un evento sin complicaciones.
- Asegurarse de que están registrados en la lista de jueces cuando el organizador de torneo esté usando el software de torneo MANTIS.
- Asegurarse de que se da parte de todas las advertencias de torneo al encargado de puntuación.
- Asegurarse de que todos los resultados de las partidas son verificados por ambos jugadores y entregados rápidamente.

8. Responsabilidades del Juez Principal

Un juez principal es la autoridad última de un torneo. Ninguna otra persona, ni siquiera el organizador del torneo, puede invalidar una decisión sobre reglas del juez principal. El juez principal declara reglamentaciones, mantiene el torneo funcionando, y organiza todo el plantel de jueces. Un juez principal no puede jugar en el mismo torneo que está juzgando.

Un juez principal debe seguir todas las obligaciones apropiadas de la lista para un jugador (sección 6) y para un juez asistente (sección 7). Un juez principal tiene además las siguientes obligaciones adicionales:

- Estar físicamente presente y disponible durante el torneo.
- Asegurarse de que todos los resultados de las partidas son entregados al finalizar la ronda.
- Asegurarse de que el encargado de la puntuación prepara los emparejamientos de la próxima ronda rápidamente.
- Asegurarse de que el inicio y final de la ronda son anunciados clara y eficazmente a todos los jugadores y jueces.
- Asegurarse de que las fichas de partida son repartidas rápida y eficientemente.
- Estar disponible para moderar las decisiones arbitrales a las que los jugadores hayan apelado.
- Asegurarse de que todos los jueces están correctamente listados si el software MANTIS está siendo utilizado.
- Asegurarse de que los jueces asistentes son conscientes de sus responsabilidades y deberes.

9. Responsabilidades del Organizador del Torneo

Un organizador de torneo es la persona responsable de asegurarse de que el torneo se lleva a término correctamente antes, durante y después de las actividades del torneo.

El organizador de un torneo oficial también puede ser el juez principal o un juez asistente. El organizador del torneo no puede jugar nunca en un torneo en el que es el organizador oficial.

Un organizador de torneo tiene las siguientes obligaciones:

- Asegurarse de que el torneo es oficialmente aprobado por UDE de manera previa.
- Asegurarse de que el torneo es reportado rápidamente después de su finalización.
- Asegurarse de que hay suficientes tarjetas de miembro de UDE disponibles para los jugadores nuevos que pudieran atender al torneo y enviar las tarjetas de miembro de UDE completas de regreso a Upper Deck en el plazo de una semana.
- Asegurarse de que todos los jugadores enseñan su identificación cuando se registren en las tarjetas de miembro de UDE para verificar sus edades e identidades.
- Asegurarse de que el local del torneo está reservado previamente.
- Asegurarse de que el local está equipado con mesas, sillas, manteles, micrófonos, altavoces, pancartas, numeración de mesas, tijeras y cualquier otro material necesario.
- Asegurarse de que el equipo para llevar la cuenta de la puntuación está disponible, incluyendo una impresora, papel, un ordenador, un reloj, la última versión del software MANTIS, etc.
- Asegurarse de que hay espacio y asientos suficientes para todos los jugadores.
- Asegurarse de que los jueces son compensados justamente por sus servicios arbitrales.
- Asegurarse de que todos los premios y normas del torneo son claramente anunciados antes del comienzo del torneo.
- Asegurarse de que los jugadores gozan de un ambiente de torneo seguro, limpio y bien ventilado.

10. Responsabilidades de los Espectadores y de la Prensa

La prensa y los espectadores tienen las siguientes obligaciones mientras estén en el área de torneo:

- Actuar de un modo respetuoso y deportivo en todo momento.
- Actuar responsable y profesionalmente en, o cerca de, el local del torneo.
- Seguir las indicaciones de cualquier juez o responsable del torneo.

- Notificar inmediatamente a un responsable del torneo si observa que un jugador no ha seguido cualquier regla del juego o ha anotado incorrectamente la puntuación del juego o del total de vidas durante una partida, sin importar a quién beneficie el error.
- Evitar estar muy cerca de las mesas u obstruir las vías de paso.
- Evitar conversar con cualquier jugador durante una partida o hablar demasiado alto cerca de una partida.
- Evitar blasfemar o usar gestos o lenguaje inapropiados.
- Evitar vestir un atuendo inapropiado u ofensivo.
- Evitar hacer comentarios ofensivos a cualquier jugador o responsable de torneo.

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. Además, ese jugador debería enviar los detalles al Equipo de Investigación de Fraude de UDE en fit@upperdeck.com.

12. Cartas Marcadas

Los jugadores deben asegurarse de que sus cartas están en buen estado y no tiene marcas que les permitieran identificarlas viendo el reverso de la carta. Los jugadores deben examinar sus cartas después de cada ronda y reemplazar las cartas que están gastadas o marcadas.

Los jugadores no pueden aplicar decoraciones a una carta que oculten una porción significativa del dibujo o texto de la carta. Esto incluye una modificación o reemplazo significativo del dibujo.

13. Protectores de Cartas

Se permite el uso de todos los tipos de protectores de cartas, con las siguientes excepciones:

- Todos los protectores del mazo deben ser idénticos en todo sentido.
- Los protectores no deben obstruir el frente de la carta de ninguna manera.
- Cada carta debe estar en un único protector. (Las cartas no pueden tener dos protectores.)

Si un jugador decide usar protectores de cartas, los protectores deben ser del mismo fabricante, del mismo color, el mismo largo y tener el mismo nivel de uso. Los jugadores deben reemplazar los protectores frecuentemente para evitar tenerlos

gastados o marcados. No se pueden usar protectores de cartas plásticos excesivamente grandes, ya que interrumpen el juego.

Antes de enfundar sus cartas, los jugadores deben siempre barajar su mazo y los protectores. Esto ayudará a evitar patrones visibles en el caso que los protectores tengan algún tipo de marca de fábrica.

Todos los protectores deben estar en una condición limpia y sin marcar. Un protector de carta se considera una extensión de la carta. Si un protector está marcado, la carta en su totalidad se considerará marcada, lo que resultará en una penalización de torneo.

14. Listados de Cartas

Si un miembro de UDE, de cualquier manera, recibe información de una colección todavía no lanzada, esa persona debe notificar al Comisionado de Torneos de UDE inmediatamente en UDE@upperdeck.com. La información del listado debe ser enviada al Comisionado de Torneos y luego destruida. Esa información no debe ser entregada a ninguna otra persona. Cualquier miembro que reciba información de cartas no publicadas y no notifique a UDE dentro de las 24 horas puede ser suspendido de los eventos de UDE.

Los adelantos lanzados oficialmente no están sujetos a esta política.

15. Apelaciones a la Decisión de un Juez

Si un jugador cree que su juez asistente ha tomado una decisión arbitral incorrecta, tiene la opción de apelar al juez principal designado para el torneo. El veredicto del juez principal es definitivo. Nadie, ni siquiera el organizador del torneo, puede impugnar la decisión tomada por el juez principal.

16. Inexistencia de Empate en Partidas

Los empates en partidas no existen y no están permitidos en los torneos oficiales de UDE. Esto incluye tanto empates accidentales como intencionados. Los juegos individuales pueden aún acabar en empate, pero las partidas nunca. Es posible que una partida acabe en una derrota mutua si ambos jugadores reciben simultáneamente la sanción de pérdida de partida, en cuyo caso ambos jugadores obtendrán una derrota en la partida. Vaya al apéndice adecuado de cada juego para ver cómo determinar el ganador de la partida cuando el tiempo se agote y la partida esté inacabada.

17. Barajar

Para garantizar un juego justo, cada jugador debe asegurarse de que el contenido de su mazo es aleatorio antes de presentárselo a un oponente al principio de cualquier juego. Se recomienda a los jugadores el combinar varios métodos de barajar mientras mezclan aleatoriamente sus mazos. Una vez que un jugador mezcla aleatoriamente su mazo, debe presentarlo a su oponente y éste debe barajarlo al menos diez segundos para mezclarlo aún más. Presentar tu mazo a tu oponente anuncia inequívocamente que ya lo has mezclado. Los jugadores no pueden ordenar sus mazos siguiendo cualquier pauta antes de barajar. No barajar o manipular ilegalmente el orden de las cartas durante el mezclado se considera hacer trampa.

Se espera de los jugadores que barajen rápidamente. Los jugadores tienen un límite para barajar de 30 segundos durante un juego o dos minutos entre juegos.

Se espera de los jugadores que barajen concienzudamente. Los jugadores deben barajar de manera tal que no puedan ver el fondo del mazo mientras barajan. Los jugadores deben asegurarse de que ninguna carta resulte dañada mientras barajan el mazo de su oponente.

18. **Determinando Quién Juega Primero**

Antes del comienzo del primer juego de cada partida, se usa un método aleatorio para determinar quién jugará primero. En una partida a mejor de tres juegos, el jugador que perdió el juego anterior decide quién juega primero en el siguiente juego. Si el último juego fue un empate, el jugador que eligió el juego anterior elige quién jugará primero el próximo juego. Si un jugador recibió una pérdida de juego antes del primer juego de una partida, ese jugador elige quién juega primero el siguiente juego.

19. **Valor de Desafío**

Cada torneo tiene un Valor de Desafío (Challenge Value), abreviado como Valor C. El Valor C de un torneo es una aproximación del nivel de dificultad del torneo respecto de otros tipos de torneo. Un jugador tiene mayor potencial de modificar rápidamente sus puntuaciones de UDE en los torneos con un mayor Valor C. Un torneo del Campeonato del Mundo tendrá el mayor Valor C posible, y un torneo local menor tendrá el menor Valor C posible.

Valor C	Tipo de Torneo
10	Torneo Oficial de UDE, Torneo Sneak Preview
20	City Championship, State Championship, Comic Book Challenge
30	Campeonato Regional, Clasificatorio para el Circuito Profesional, Circuito de Beca
40	Campeonato Nacional, Campeonato Shonen Jump o Campeonato de \$10.000
50	Campeonato Mundial o Torneo del Circuito Profesional

El Valor C de un torneo es modificado por el nivel de certificación del juez principal. Un juez principal hábil puede aumentar el Valor C de un torneo, lo que puede ayudar a los jugadores que quieran incrementar sus puntuaciones de UDE ganando partidas en ese torneo.

El Valor C aumenta en uno por cada nivel de especialización que el juez principal posea en Trato con Jugadores y la especialización en Reglas de Juego que concuerde con el juego usado en el torneo. Sólo la certificación del juez principal afecta al Valor C de un torneo. Las especializaciones de Encargado de Puntuación, Organizador de Torneos y Equipo de Demos no afectan al Valor C de un torneo.

Ejemplo: Un juez con una especialización nivel 2 en Trato con Jugadores, y un nivel 1 en Conocimiento de Reglas del **Vs. System** y nivel 3 en Conocimiento de Reglas de **Yu-Gi-Oh!** añadiría un total de 5 (2+3) al Valor C de cualquier torneo del JCC **Yu-Gi-Oh!** en el que fuera el juez principal. El mismo juez sólo sumaría un total de 3 (2+1) al Valor C de un torneo del **Vs. System** en el que fuera juez principal.

20. Puntuaciones y Rankings

Los jugadores que registren un número de UDE obtendrán automáticamente una puntuación de 2500. A medida que los jugadores participen en torneos, sus puntuaciones aumentarán o disminuirán. La puntuación de un jugador se calcula con una fórmula que tiene en cuenta su puntuación actual, la puntuación actual del oponente y el Valor C del torneo.

Ejemplo: Carl está jugando en un torneo de Valor C 10 y tiene una puntuación de 2500. Jasmine, su oponente, tiene una puntuación de 2500. Jasmine gana la ronda. La puntuación de Jasmine aumentará a 2505, y la de su oponente disminuirá a 2495.

La posición en un ranking de un jugador se calcula sobre la base de su puntuación comparada a la de los jugadores del área donde los rankings están siendo determinados. Los rankings pueden ser tan generales como “mundial” o tan específicos como “de la ciudad”.

Ejemplo: Collin tiene una puntuación de 3100. Está primero en el ranking de su ciudad y en el de su estado. Es el décimo en su país, pues nueve personas de su país tienen una puntuación mayor a la suya. Collin está 30º del mundo debido a que 29 personas del mundo tienen una puntuación mayor a la suya.

La diferencia entre puntuación y ranking es importante. La puntuación de un jugador es un número exacto que empieza en 2500 y aumenta o disminuye a medida que juega. El ranking de un jugador es su posición relativa respecto de otros jugadores. La persona con la mayor puntuación estará primera en el ranking mundial. El jugador con la segunda mayor puntuación será el segundo en el ranking, etc.

Las puntuaciones de los jugadores se usan para determinar las invitaciones de los torneos de los campeonatos exclusivos como el Circuito Profesional de UDE o los Campeonatos Nacionales. Para comprobar tu puntuación y ranking, visita ude.com. El ranking de los jugadores se actualiza cada miércoles.

21. Puntos de Experiencia y Nivel del Jugador

Por cada torneo oficial de UDE en el que un jugador participe, él o ella recibe puntos de experiencia que le ayudan a incrementar su nivel de jugador. UDE ofrecerá periódicamente recompensas especiales a los jugadores de cierto nivel.

El nivel de jugador mide cuánto ha participado un jugador en torneos oficiales. Con el transcurso de varios años, un jugador puede obtener un nivel de jugador máximo de 20.

Cada jugador tiene un nivel de jugador para cada juego y un nivel de jugador general que combina todos los juegos. Un jugador gana un punto de experiencia por cada

torneo oficial en el que participa. Al contrario de la puntuación de UDE, los puntos de experiencia de UDE sólo pueden incrementarse, nunca se reducen.

A medida que el total de puntos de experiencia de un jugador aumenta, su nivel general de jugador de UDE incrementa, así como el nivel de jugador de cada juego. No hay restricciones en la velocidad en la que un jugador puede “subir de nivel” usando este sistema. Sólo los torneos oficiales de UDE de los que se haya reportado correctamente a UDE cuentan para el nivel de un jugador.

Puntos de Experiencia	Nivel del jugador	Puntos de Experiencia	Nivel del jugador
0	0	125–149	11
1–4	1	150–174	12
5–9	2	175–199	13
10–14	3	200–249	14
15–19	4	250–299	15
20–29	5	300–399	16
30–44	6	400–499	17
45–59	7	500–749	18
60–74	8	750–999	19
75–99	9	1000+	20
100–124	10		

Ejemplo: Stephanie ha jugado en 48 torneos oficiales del JCC Yu-Gi-Oh! y 32 torneos oficiales del Vs. System. Su nivel de jugador de Yu-Gi-Oh! JCC es 7. Su nivel de jugador en el Vs. System es 6. Su nivel general de jugador de UDE es 9.

Para comprobar tus puntos de experiencia y tu nivel de jugador, visita ude.com.

22. Concesión de un Juego

Los jugadores pueden conceder un juego o partida en cualquier momento siempre que la concesión no implique una compensación a cambio de ella. Los jugadores no pueden ofrecer a sus oponentes ningún tipo de compensación o soborno a cambio de una concesión.

23. Sistema de Definición de Empates del MANTIS 1.0

A partir del 1ro de agosto de 2005, cualquier versión de MANTIS anterior a MANTIS 2.0 no será apoyada.

24. Sistema de Definición de Empates del MANTIS 2.0

Durante el transcurso de un torneo suizo, algunos jugadores pueden acumular la misma cantidad de partidas ganadas. Para posicionar efectivamente a los jugadores en el torneo se usan y aplican tres definiciones de empates en el siguiente orden. Un definidor de empate puede ser un número negativo o positivo. Éste será el sistema de definición de empates usado por el MANTIS 2.0.

- Definición de Empate #1 – Suma de Victorias/Derrotas

La definición de empate #1 representa el rendimiento de los jugadores que un jugador enfrentó durante el torneo. Los jugadores que jugaron contra oponentes mejores estarán mejor posicionados en el torneo. La fórmula para calcular este número es: Total de puntos que contribuye cada oponente. Los oponentes contribuyen +1 punto por cada victoria que hayan acumulado durante el torneo y -1 por cada derrota que acumularon durante el torneo. Ningún oponente puede contribuir con menos de -3 puntos al primer definidor de empate de un jugador.

Ejemplo: Después de cuatro rondas Scott ha jugado contra tres oponentes y tuvo una ronda libre. El oponente de la cuarta ronda de Scott tiene cuatro victorias y ninguna derrota, así que contribuye un +4 a los puntos de definición de Scott. El oponente de la tercera ronda de Scott tiene dos victorias y dos derrotas, contribuyendo con 0 puntos de definición. El oponente de la segunda ronda de Scott tiene 0 victorias y 4 derrotas, contribuyendo -3 a los puntos de definición de empate de Scott, porque ningún oponente puede contribuir menos de -3 puntos a la definición de empate de Scott. Scott tuvo ronda libre en la primera ronda, lo que contribuye en 0 a la definición de empate de Scott.

Para determinar la definición de empate #1 de Scott, suma todas las contribuciones de puntos: +4 por el oponente de la cuarta ronda, 0 por su oponente de la tercera ronda, -3 por su oponente de la ronda 2 y 0 por la ronda libre, un total de +1.

- Definición de Empate #2: Suma del primer definidor de empate

El segundo definidor de empates representa el rendimiento de los oponentes con los que jugaron todos los oponentes de un jugador. Los jugadores que jugaron contra oponentes que consistentemente jugaron contra mejores oponentes en el torneo tendrán mejor posición. La fórmula para calcular este número es: la suma del definidor de empate #1 de los oponentes que ese jugador enfrentó.

Ejemplo: Después de 5 rondas Jeff jugó contra 5 oponentes. El definidor de empate #1 del oponente de Jeff de la primera ronda es +3. El definidor de empate #1 del oponente de Jeff de la segunda ronda es -2. El definidor de empate #1 del oponente de Jeff de la tercera ronda es +5. El definidor de empate #1 del

oponente de Jeff de la cuarta ronda es 0. El definidor de empate #1 del oponente de Jeff de la quinta ronda es +4.

Para determinar la definición de empate #2 de Jeff, suma todos los valores de definidor de empate #1 de todos sus oponentes: +3 por su oponente de la primera ronda, -2 por su oponente de la segunda ronda, +5 por su oponente de la tercera ronda, 0 por su oponente de la cuarta ronda y +4 por su oponente de la quinta ronda, un total de +10.

- **Definición de Empate #3 – Oportunidad**

La definición de empate #3 representa la importancia de las rondas en las cuales perdiste. Los jugadores que pierden en rondas más avanzadas estarán mejor posicionados en el torneo. La fórmula para calcular este número es la suma de los cuadrados de las rondas en las que has perdido.

Ejemplo: Jake tiene cinco partidas ganadas y dos perdidas. La definición de empate #3 de Jake es 61. Esto significa que Jake perdió en las rondas 5 y 6.

25. Programa de Certificación de UDE

Como servicio para jueces y organizadores de torneo, UDE ofrece un programa robusto de certificación. El programa incluye medidas de las múltiples habilidades de jueces, organizadores de torneo, encargados de puntuación, expertos en reglas y personal del equipo de demos. En cada área de especialización, una persona está situada en un nivel del cero al cinco. El cero representa a alguien que no ha pasado una prueba en ese área de especialización, mientras que un nivel cinco representa al individuo más hábil y experimentado que pueda haber en un área de especialización. Los jugadores pueden avanzar en distintas áreas de especialización.

Para recibir el nivel uno en un área de especialización, un candidato debe completar un examen online y obtener la puntuación de aprobado, que es típicamente del 80 por ciento. Para obtener niveles superiores de especialización, un aspirante debe aprobar una prueba escrita administrada por un juez de nivel superior o un responsable de UDE. A medida que un candidato progresa de nivel, los exámenes son progresivamente más difíciles, requiriendo más experiencia y observación.

No hay precios asociados al intentar un test de certificación, aunque avanzar a los niveles superiores de certificación requerirá inevitablemente el viajar significativamente a grandes torneos. No hay compensaciones específicas por ser certificado en una especialización. La especialización simplemente refleja la habilidad y experiencia de un individuo. Los organizadores de torneo compensarán frecuentemente a los individuos preparados por ayudarles en un torneo como jueces, expertos en reglas o encargados de puntuación.

Si el juez principal de un torneo tiene el nivel apropiado de certificación, él o ella influirá en el Valor C de un torneo tal y como se describe en la sección 19. Para más información sobre el programa de certificación de UDE, visita ude.com/judge.

26. Software de Torneos MANTIS

Para ayudar a los organizadores de torneos, UDE distribuye el software de torneo MANTIS. Este software es actualizado regularmente y la última versión junto a las instrucciones de manejo está disponible en ude.com/mantis. A partir del 1ro de agosto de 2005, cualquier versión de MANTIS anterior a MANTIS 2.0 no será apoyada.

Los organizadores de torneo deberían asegurarse de que tienen la última versión de MANTIS para sus torneos. MANTIS puede ser instalado en ordenadores portátiles o de escritorio. Los organizadores deberían asegurarse de poseer la última actualización de su software de Windows (incluyendo las aplicaciones .NET) para poder llevar a cabo sus torneos tan libres de complicaciones como sea posible. Si tienes sugerencias o informes de errores acerca del software MANTIS, por favor envía un email a ude@upperdeck.com.

Los organizadores de torneo deben usar MANTIS si quieren que su plantel de jueces reciba crédito por arbitrar en el torneo. Los organizadores deberían asegurarse de que todos los jueces están correctamente registrados en el software MANTIS para que reciban crédito por su función.

27. Apuestas

Los jugadores o responsables de torneo no pueden apostar sobre el resultado de cualquier partida en los torneos oficiales de UDE.

28. División de Premios

Los jugadores en la final de un torneo de eliminación simple pueden acordar dividir los premios que normalmente irían al primer y segundo puesto de cualquier manera, asumiendo que la negociación se hace en presencia de un oficial del torneo. Los jugadores no pueden ofrecer producto adicional, efectivo u otros incentivos que no son oficialmente parte de los premios del primer y segundo puesto durante una división de premios. Los jugadores no pueden conceder a cambio de premios. Los jugadores tienen la opción de abandonar antes de las finales de un torneo de eliminación simple, después de la negociación de premio, para preservar su puntaje.

29. Promoción e Información de Eventos

UDE se reserva el derecho de publicar información de un evento como el contenido del mazo de un jugador, fotografías, entrevistas, o grabaciones de video de cualquier torneo oficial de UDE en cualquier momento y por cualquier razón. Los organizadores del torneo también tienen permitido publicar esta información después de la finalización de un torneo.

30. Número Mínimo de Jugadores

Un mínimo de cuatro jugadores es necesario para los torneos oficiales de UDE. Esto se aplica a todos los juegos y todos los formatos individuales.

En los formatos de equipo, un mínimo de cuatro equipos es requerido para los torneos oficiales.

31. Cantidad de Rondas y Corte para Eliminación Simple

La cantidad de rondas Suizas en un torneo y el corte para la eliminación simple se determinan por la cantidad total de jugadores inscriptos en el torneo. Las partidas de un único juego usan una tabla diferente que las partidas de tres juegos para determinar la cantidad total de rondas así como el corte para la eliminación simple. Los Organizadores de Torneos pueden ajustar ligeramente la cantidad de rondas pero sólo si lo anuncian claramente antes del comienzo del torneo.

Partidas de tres juegos y corte			Partidas de un juego y corte		
4-8	– 3 rondas	(top 2)	4-8	– 4 rondas	(top 2)
9-16	– 4 rondas	(top 4)	9-16	– 5 rondas	(top 4)
17-32	– 5 rondas	(top 8)	17-22	– 6 rondas	(top 8)
33-64	– 6 rondas	(top 8)	23-36	– 7 rondas	(top 8)
65-128	– 7 rondas	(top 8)	37-52	– 8 rondas	(top 8)
129-256	– 8 rondas	(top 8)	53-94	– 9 rondas	(top 8)
257-512	– 9 rondas	(top 8)	95-152	– 10 rondas	(top 8)
513-1024	– 10 rondas	(top 8)	153-256	– 11 rondas	(top 8)
1024+	– 11 rondas	(top 8)	257-440	– 12 rondas	(top 8)
			441+	– 13 rondas	(top 8)

32. Organización de Torneos Oficiales

Cualquier persona con una certificación de nivel 1 en la Especialización de Organizador de Torneos puede aplicar para organizar un torneo oficial. Los organizadores pueden aplicar para organización de torneos vía email, fax, correo ordinario, o la web.

Los organizadores de los torneos deben guardar todos los informes de un torneo oficial durante seis meses después de terminado. Esto incluye mantener copias de seguridad de todos los archivos informáticos o copias de los archivos impresos. Estos informes se usarán en el caso de que se encuentre un error en el historial de torneos de un jugador.

El Organizador de Torneo debe dirigir sus preguntas al Coordinador de Organización de Torneos de UDE en TO@upperdeck.com.

33. Informe de Torneos

Normalmente se da parte de los torneos mediante la descarga de los resultados a través del software de torneos MANTIS.

Si el organizador del torneo no tiene acceso a internet, puede dar parte de sus torneos enviando faxes a la sucursal regional de UDE. Debe incluirse una cubierta detallada para que se procesen los partes de torneo vía fax.

Se puede también dar parte de los torneos enviando los informes del torneo a la sucursal regional de UDE. Éstos deben incluir todos los resultados de las partidas, la lista principal de jugadores, la lista de jueces y todos los detalles del momento y lugar del torneo.

Se debe dar parte de los torneos dentro de los 7 días posteriores a la fecha de éstos, de lo contrario será considerado retrasado. Los organizadores de torneos que informen de forma tardía de los torneos pueden perder su privilegio para organizar torneos.

34. Actualización de Documentos

UDE se reserva el derecho de modificar el contenido de cualquier documento oficial de UDE con o sin aviso. Es responsabilidad de los jugadores y los oficiales del torneo el conocer y seguir la versión más nueva de las normativas y políticas de torneo de UDE.

35. Contactos para Información

Para la información más reciente sobre la política de torneos y 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

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