

Apéndice de Torneos de UDE

Apéndice A: Políticas respecto al JCC Yu-Gi-Oh!

Válida hasta el 1ro de septiembre de 2007

A-1. Cómo Usar Este Documento

El Apéndice A es usado como complemento a la Política de Torneos de Upper Deck Entertainment (UDE). Este apéndice contiene normativas adicionales que se aplican específicamente a los torneos del Juego de Cartas Coleccionables (JCC) **Yu-Gi-Oh!**, mientras que la Política Oficial de Torneos de UDE contiene las reglas y procedimientos generales que se emplean en todos los juegos de UDE.

A-2. Información de las Versiones del Apéndice A

- Esta versión del Apéndice A fue actualizada el 28 de febrero de 2007.
- La próxima actualización de este documento será publicada antes del 1ro de septiembre 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.

A-3. Formatos de Torneo de Yu-Gi-Oh!

Hay cuatro formatos de torneo distintos dentro de los torneos de **Yu-Gi-Oh! JCC**:

- **Formato Deck Construido Tradicional**—Los jugadores traen sus propios Decks contruidos según las normas de construcción de Deck escritas en este documento de normativa. El Formato de Deck Construido Tradicional no tiene cartas Prohibidas y usa sólo las listas Limitada y Semi-Limitada de la sección A-21 y A-22
- **Formato Deck Construido Avanzado**—Los jugadores traen sus propios Decks contruidos según las normas de construcción de Deck escritas en este documento de normativa. El Formato Deck Construido Avanzado usa las listas Prohibida, Limitada y Semi-Limitada de la Sección A-23, A-24 y A-25.
- **Formato Deck Sellado** —Los jugadores abren varios sobres del JCC **Yu-Gi-Oh!** y construyen un Deck a partir de las cartas obtenidas de éstos.
- **Formato Booster Draft** —Los jugadores abren varios sobres del JCC **Yu-Gi-Oh!** y los hacen circular alrededor de la mesa, eligiendo cartas para añadirlas a sus Decks.

A-4. **Rankings de Torneo para Yu-Gi-Oh!**

En cada torneo oficial del JCC **Yu-Gi-Oh!** , los jugadores pueden ganar Partidas para incrementar sus puntuaciones de UDE. La puntuación de cada jugador afecta su ranking mundial y le permite al jugador comparar su rendimiento en torneos con la de otros jugadores. Todo jugador empieza con una puntuación de 2500 en cada categoría de puntuación.

Hay dos categorías de puntuación para Yu-Gi-Oh! JCC:

- **Puntuación de Deck Construido**—Actualmente hay sólo una puntuación para ambos formatos de Deck Construido. Podrían añadirse más en el futuro.
- **Puntuación de Paquete Sellado** —Incluye los formatos de Sealed Deck y Booster Draft.

Además, cada jugador tiene una Puntuación General del JCC **Yu-Gi-Oh!** , que es la media entre su Puntuación de Deck Construido y su Puntuación de Paquete Sellado.

A-5. **Cartas Legales: Generalidades**

Las cartas del JCC **Yu-Gi-Oh!** son legales en torneos en todo el mundo al mismo tiempo. Cuando una colección es legal en Norteamérica, también es legal en Latinoamérica, Europa, Australia y las otras zonas fuera de Asia.

Cuando se use una carta que no esté escrita en el idioma local, una versión en idioma local de la carta o una traducción precisa debe estar disponible fuera del Deck para enseñársela a cualquier oponente. Esto asegurará que ambos jugadores entienden exactamente qué hace la carta.

Las cartas Japonesas, Chinas, Coreanas o “Inglés asiático” no son legales en torneos. Las cartas inglesas de “Dioses Egipcios” no son cartas oficiales del JCC **Yu-Gi-Oh!** y no son legales para usarlas en los Decks. No tienen ningún efecto en los juegos y no pueden ser Invocadas en el campo.

A-6. Legalidad de las Expansiones

Las cartas del JCC **Yu-Gi-Oh!** se vuelven legales para jugar en torneos especiales en fechas fijas. Los eventos especiales incluyen Torneos Regionales, Campeonatos Nacionales y Campeonatos de Shonen Jump. UDE actualizará este documento regularmente en ude.com/policy.

Para todos los otros torneos que no sean especiales, las colecciones del JCC **Yu-Gi-Oh!** son legales para usar después de su lanzamiento.

Las cartas promocionales del JCC **Yu-Gi-Oh!** son legales para usar en todos los torneos después de su lanzamiento.

Las colecciones actualmente legales son: *Leyenda del Dragón Blanco de Ojos Azules*, *Barajas de Inicio de Yugi y Kaiba*, *Predadores Metálicos*, *Amo de los Hechizos*, *Sirviente del Faraón*, *Barajas de Inicio de Joey y Pegasus*, *Laberinto de Pesadilla*, *Legado de Oscuridad*, *Guardián Faraónico*, *Fuerza del Mago*, *Crisis Oscura*, *Yugi and Kaiba Evolution Decks*, *Invasión del Caos*, *Santuario Antiguo*, *Alma del Duelista*, *Principio Oscuro 1*, *Auge del Destino*, *Eternidad Llameante*, *Revelación Oscura 1*, *The Lost Millennium*, *Rugido del Dragón*, *Locura Zombi*, *Blaze of Destruction*, *Fury from the Deep*, *Principio Oscuro 2*, *Revolución Cibernética*, *Energía Elemental*, *Revelación Oscura 2*, *Triunfo del Guerrero*, *Juicio del Lanzador de Conjuros*, *Sobre de Duelista Jaden Yuki*, *Sobre de Duelista Chazz Princeton*, *Yu-Gi-Oh! JCC Starter Deck (2006)*, *Sombra del Infinito*, *Invencible Fortress*, *Señor de las Tormentas*, *Enemigo de la Justicia*, *Poder del Duelista*, *Impacto Ciberoscuro*, *Furia de Dinosaurio*, *Revolución de las Máquinas*, *Sobre de Duelista Aster Phoenix* y *Sobre de Duelista Jaden Yuki 2*.

Cartas promocionales: BPT, CMC, CP01, CP02, CT1, CT2, CT03, DBT, DDS, DMG, DL1, DL2, DL3, DL4, DL5, DL6, DL7, DL8, DL9, DPK, DOD (excluyendo "The Winged Dragon of Ra"), DOR, EDS, EP1, FL1, FMR, GSE, GX1, GX02, GX03, HL1, HL2, HL03, IOC-SE, JMP (excluyendo "Obelisk the Tormentor"), JUMP, MC1, MC2, MDP2, ML01, ML02, ML03, MOV, MP1, NTR, PCJ, PCK, PCY, PT1, PT02, RDS-ENSE, ROD, SDD, SJC, SJCS, SOI-ENSE, SP1, SP2, STON-ENSE, TFK, TLM-ENSE, TP1, TP2, TP3, TP4, TP5, TP6, TP7, TP8, TSC, UE02, WC4, WC5, WC6, WCS, YSD

Próximas fechas de legalidad de colecciones de cartas en eventos especiales:

- *Duelist Pack Zane Truesdale* es legal para los eventos especiales desde su lanzamiento.
- *Force of the Breaker* es legal para los eventos especiales desde el 1ro de junio de 2007.
- *Machine Re-Volt* es legal para los eventos especiales desde su lanzamiento.
- *Strike of Neos* es legal para los eventos especiales desde el 1ro de marzo de 2007.

A-7. Falsificaciones o Cartas Falsas

Las falsificaciones o cartas falsas son ilegales y no son permitidas nunca en torneos del JCC **Yu-Gi-Oh!**. 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. Los jugadores deberían ser precavidos cuando compren o cambien cartas asegurándose de que las cartas que están obteniendo son cartas genuinas impresas por UDE. Si un jugador encuentra cartas falsas o falsificadas, deberá dárselas a un padre o un responsable de torneo. Ese jugador debería enviar los detalles al Equipo de Investigación de Fraude de UDE en fit@upperdeck.com.

Hay varias maneras de identificar una carta falsa:

- Las cartas auténticas tienen un holograma cuadrado en la esquina inferior derecha de la carta. El holograma tiene el logo del Ojo de Anubis y las palabras "**Yu-Gi-Oh!**" en él. Las cartas falsas podrían carecer de algunos de estos elementos.
- El holograma de la esquina debería ser tan fino que no podrías sentirlo al tacto cuando pasas tu dedo sobre él. Si puedes notar el holograma, entonces la carta podría ser una falsificación. El adhesivo puede haber sido adherido a la carta.
- En el reverso de las cartas, las auténticas tienen el logo de Konami en la esquina superior izquierda, y el logo del JCC **Yu-Gi-Oh!** en la esquina inferior derecha. Las cartas falsas no tendrán esto o podrían tenerlo en el lugar equivocado.
- Las cartas falsas pueden ser impresas en papel que es de distinta calidad que las cartas auténticas, que puede parecer muy delgado o brillante o parecer encerado.
- Las cartas falsas pueden tener el texto borroso que no está impreso con profesionalidad. También podrían tener colores diferentes de los de las cartas auténticas.
- Las falsificaciones de cartas raras o ultra raras tendrán a veces el dibujo o el foil apagados. Las cartas auténticas tendrán un dibujo definido.
- No existe ninguna carta auténtica de **Yu-Gi-Oh!** en Chino. Nunca han sido impresas excepto cómo falsificaciones.
- Hay gente que puede ofrecer cartas borrosas o con colores extraños diciendo que son "cartas raras defectuosas". No compres estas cartas, probablemente son falsas.

A-8. Estructura de una Partida de Torneo

En cada ronda de un torneo un jugador jugará una Partida contra un oponente. La mayoría de las Partidas son al mejor de tres juegos, lo que significa que el primer jugador en ganar 2 juegos es el ganador de la Partida. Las Partidas puede que duren más de tres juegos. Si dos jugadores han empatado en un juego y cada uno gana

entonces uno, necesitarán jugar juegos adicionales hasta que uno de ellos gane dos en la Partida.

Al reportar los resultados de la Partida, sólo se registra el ganador de la Partida. No se registra el ganador de los duelos individuales dentro de la Partida. No hay empate en las Partidas de los torneos de UDE, por lo tanto siempre habrá un vencedor de la Partida.

A-9. Límites de Tiempo

El límite normal de cada ronda es de 40 minutos.

Cuando construyen un Deck Sellado, los jugadores tienen normalmente 15 minutos para construir sus Decks e inscribir sus cartas después de recibirlas.

Cuando jueguen en un torneo de Booster Draft, los jugadores tienen 10 minutos por norma para construir e inscribir sus Decks después de que el draft finalice.

Los organizadores de torneos pueden cambiar los límites de tiempo de un torneo sólo si es absolutamente necesario y sólo si el cambio de límite de tiempo es anunciado claramente antes del comienzo del torneo.

A-10. Procedimiento de Finalización de Partida

Este procedimiento entró en vigencia el 1ro de julio de 2005.

Cuando se anuncia el final de la ronda, se termina el turno actual de cada juego todavía en progreso. Si no se determinó un ganador para el final de ese turno, se continúa jugando por tres turnos adicionales, comenzando a contar con el turno del oponente. Después de esos tres turnos adicionales, se detiene el juego, y el ganador de la Partida se determina siguiendo el siguiente procedimiento:

- Si todavía no se determinó el ganador al final de esos tres turnos adicionales, el jugador con más Life Points gana el juego. Si ambos jugadores tienen la misma cantidad de Life Points, el juego continúa hasta el primer cambio de Life Points. **Siempre se resuelven todos los efectos que ya están en la cadena antes de comparar los Life Points de los jugadores.**
- Después de determinar el ganador del juego en curso, un jugador gana la Partida si tiene más juegos ganados que su oponente. Si ambos jugadores tienen la misma cantidad de juegos ganados, comienzan un juego nuevo. Este juego durará un máximo de cuatro turnos, dos para cada jugador. **No pueden usar Side Decks antes de comenzar este juego.** Al final del cuarto turno, el jugador con la mayor cantidad de Life Points gana la Partida. Si el total de Life Points es igual, continúan jugando hasta el primer cambio de Life Points. **Siempre se resuelven todos los efectos que ya están en la cadena antes de comparar los Life Points de los jugadores.**
- Si los jugadores están entre juegos cuando se termina el tiempo de ronda, y un jugador tiene más cantidad de juegos ganados, ese jugador gana la Partida.

Ejemplo 1: El tiempo de una ronda se agota. Dos jugadores están aún en medio del primer juego. Robert está en 2000 Life Points y Kelly en 3000 Life Points. Robert finaliza el turno y se las arregla para reducir los Life Points de Kelly a 1000. Kelly juega su próximo turno y reduce los Life Points de Robert a 0 Kelly gana el juego, así que gana la Partida porque el tiempo se terminó durante el juego 1.

Ejemplo 2: El tiempo se termina durante el juego 2. David ya ha ganado el juego 1. Se termina el turno actual, y durante los tres turnos adicionales, Emanuel gana el juego. Se comienza inmediatamente un tercer juego (no se usan Side Decks), y al final del cuarto turno, David tiene más Life Points. David gana la Partida.

Ejemplo 3: El tiempo se termina entre los juegos 1 y 2. Mark ganó el juego 1, así que gana la Partida.

Ejemplo 4: El tiempo se termina después del juego 2 pero antes del comienzo del juego 3. Cada jugador ganó un juego. Como los jugadores están entre juegos y puede que ya hayan empezado a usar sus Side Decks normalmente, pueden seguir usando Side Decks normalmente. Los jugadores comienzan un nuevo juego, el que dura un máximo de cuatro turnos, dos para cada jugador. Al final del cuarto turno, el jugador con el mayor total de Life Points gana la Partida. Si los Life Points son iguales, el juego continúa hasta el primer cambio de Life Points.

Ejemplo 5: El tiempo se termina durante el juego 3. Michelle y Danny han ganado cada uno un juego de la Partida. Michelle termina su turno, y ella y Danny completan los tres turnos adicionales con los Life Points empatados en 4000 cada uno. Continúan jugando hasta el próximo cambio de Life Points. Danny juega “Veneno del Hombre Viejo” para ganar Life Points. Michelle encadena “Secret Barrel”. Danny recibe 200 puntos de daño y luego gana 1200 Life Points. Está 1000 puntos por delante en Life Points, así que él es el ganador del juego y por consiguiente de la Partida.

A-11. Side Decks

Cuando juegue en torneos de **Yu-Gi-Oh! JCC**, se le permite a todo jugador traer un Side Deck al torneo además de su Deck principal. El Side Deck sólo es usado en duelos posteriores al primero de una Partida. Incluso si el juego 1 no se ha jugado debido a una sanción de torneo, los jugadores seguirán pudiendo usar sus Side Decks en el juego 2. Al principio de una Partida, cada jugador debe revertir su Deck a su estado original, deshaciendo todos los cambios que se realizaron con el Side Deck durante la Partida previa.

Antes del comienzo de cada Partida, un jugador debe colocar su Side Deck boca abajo en la mesa. El oponente puede contar las cartas para asegurarse de que el Side Deck contiene quince cartas. Los jugadores no pueden mirar sus Side Decks durante un juego.

Cuando un jugador se inscribe en un torneo Construido, puede elegir registrar un Side Deck de exactamente quince cartas, o puede decidir no usar un Side Deck.

Los Side Decks deben ser siempre de quince cartas, ni más, ni menos. Si un jugador usa un Side Deck entre juegos, él o ella debe cambiar las cartas una por una de manera que su Side Deck siempre contenga quince cartas. Un jugador tiene tres minutos entre duelos para usar su Side Deck, barajar y presentar su Deck al oponente.

Todas las reglas de construcción de Deck se aplican al Deck, Deck de Fusión y Side Deck combinados. Por ejemplo, se permite sólo una copia de “Tormenta Fuerte” entre el Deck y el Side Deck porque es una carta Limitada. Si un jugador tiene “Tormenta Fuerte” en su Deck, ese jugador no puede tener una en su Side Deck.

Si el tiempo se termina entre juegos, los jugadores *no* pueden usar sus Side Decks para el próximo juego. Si los jugadores ya comenzaron a usar Side Decks cuando terminó el tiempo, pueden terminar de usar los Side Decks y luego jugar los cuatro turnos permitidos.

A-12. Barajando Cartas Boca Abajo

No le está permitido a un jugador barajar sus cartas boca abajo a menos que un efecto de juego le mande o permita específicamente hacerlo. Esto incluye tanto monstruos como cartas de hechizo o de trampa boca abajo. Cuando varias cartas son colocadas boca abajo en el campo simultáneamente después de que el oponente las ha mirado (como por ejemplo con “Cyber Jar”), el controlador puede mezclarlas para cambiar su orden antes de colocarlas en el campo. Los jugadores pueden barajar sus manos a no ser que el efecto de una carta les prohíba específicamente el hacerlo.

A-13. Barajando el Cementerio

No le está permitido a un jugador barajar o alterar el orden de su Cementerio de ninguna manera. El Cementerio de un jugador es información pública excepto en los casos específicos en los que el efecto de una carta, (como “Question”), prohíbe al jugador mirar el Cementerio de su oponente.

A-14. Efectos de Búsqueda

Si un efecto del juego le indica a un jugador que recupere una carta del Cementerio o busque una carta en su Deck sin especificar parámetros sobre qué carta puede elegir ese jugador (basado en Nivel, tipo de carta, ATK/DEF, etcétera), ese jugador normalmente debe revelar la carta que buscó a su oponente. Siempre que un jugador muestra una carta, debe enseñar toda la cara de la carta al oponente. Si un jugador busca en su Deck, debe barajarlo después de hacerlo.

Ejemplo 1: Se activa “The Shallow Grave”. Cada jugador debe mostrar al oponente la carta que eligió antes de que la Carta Mágica se resuelva. Las cartas elegidas son luego invocadas de Modo Especial a la Zona de Cartas de Monstruo en Posición de Defensa boca abajo.

Ejemplo 2: Cuando un jugador usa “Cápsula de Otra Dimensión”, él o ella no está obligado a enseñar la carta al oponente, pues “Cápsula de Otra Dimensión” no exige al jugador seleccionar una carta en base a unos parámetros. Sólo dice "Selecciona una carta de tu Deck. . . "

A-15. Reglas del Deck de Monstruos de Fusión

Cuando juegue en torneos de **Yu-Gi-Oh! JCC**, todo jugador tiene permitido traer un Deck de Monstruos de Fusión al torneo además de su Deck principal. No hay límite al tamaño del Deck de Monstruos de Fusión siempre y cuando no contenga más de tres copias de cualquier Monstruo de Fusión y respete a las listas de cartas Prohibidas y Limitadas.

Al igual que con el Deck principal, las cartas del Deck de Fusión no pueden cambiarse, agregarse o removerse durante el transcurso de un torneo. Antes del

comienzo de una Partida, un jugador debe colocar su Deck de Monstruos de Fusión boca abajo en el campo donde pueda verse bien. Los jugadores deben mantener sus Monstruos de Fusión con un mismo nombre juntos en el Deck de Fusión para ayudar con el chequeo de Decks.

A-16. Bucles en el Juego

En el caso que un juego entre en un bucle, el jugador que controle el bucle lo demuestra una vez. Ese jugador escoge entonces un número y a no ser que el oponente quiera parar el bucle en cualquier momento para jugar algo dentro de su ciclo, el bucle completa el número de ciclos escogido.

Ejemplo: Kevin tiene “Daga Mariposa - Elma”, “Gearfried el Maestro de la Espada” y “Biblioteca Real Mágica” en juego. Muestra el ciclo una vez, equipando “Daga Mariposa - Elma” en “Gearfried el Maestro de la Espada”, provocando que “Daga Mariposa - Elma” sea enviado al Cementerio y entonces a su mano. Además añade un Contador de Hechizo en “Biblioteca Real Mágica” debido a que ha jugado una Carta Mágica. Anuncia que quiere realizar el bucle 600 veces y que robará todo su Deck, a no ser que su oponente haga algo al respecto. Robert carece de efectos que paren el bucle, así que Kevin podrá robar su Deck entero.

A-17. Tomar notas

Tomar notas durante un duelo normalmente no está permitido. Hay sólo dos maneras de tomar notas permitidas. Primero, un jugador puede llevar un registro numérico de sus Life Points (llevarlo en papel está sugerido). Segundo, un jugador puede anotar al lado de cada cambio de life points, asignando la carta responsable del cambio. (En el caso de ataques, está permitido anotar el nombre del monstruo atacante y del monstruo defensor.) Tercero, cuando se activan los efectos de una carta específica se puede llevar un registro de números asociados con ella. Los ejemplos incluyen la cantidad de turnos que pasaron desde “Final Countdown”, la cantidad de contadores en una carta, o el ATK/DEF actual de un monstruo como “Megarock Dragon”. No se permite ningún otro tipo de notas.

A-18. Formatos Paquete Sellado

Una manera interesante y divertida de jugar al JCC **Yu-Gi-Oh!** es usar los formatos de Paquete Sellado. Estos formatos son llamados “Paquete Sellado” porque los jugadores abren una cantidad limitada de sobres y construyen sus Decks con las cartas que contenían. Esto requiere un tipo de pericia algo distinta y permite a los jugadores experimentar el jugar cartas distintas a las que jugarían normalmente en un torneo del formato Construido.

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

- Deck Sellado
- Booster Draft

Ambos formatos incluyen abrir paquetes y elegir al menos veinte de las cartas abiertas para construir un Deck. La diferencia entre los dos formatos es el método para obtener el conjunto de cartas con las cuales construir un Deck.

En un torneo de Deck Sellado, los jugadores abren los sobres y arman sus Decks con cartas de esos sobres. En un torneo de Booster Draft, los jugadores abren los paquetes, seleccionan dos cartas de cada uno y pasan el resto alrededor de la mesa, eligiendo cartas de cada paquete.

Los jugadores tienen quince minutos para construir sus Decks una vez que han recibido sus cartas. Si se usan hojas de registro, los jugadores deberían recibir un total de veinte minutos para registrar el Deck y asegurarse que registraron todo el contenido de su Deck en sus hojas de registro.

A-19. Regla del Total de Vida para los Torneos Paquete Sellado

Los jugadores comienzan con 8000 Life Points al comienzo de cada juego en los torneos de Paquete Sellado. Un jugador pierde si no puede robar una carta.

A-20. Deck Sellado–Reglas Específicas

Estas normas se aplican además de las de Paquete Sellado de las secciones A-17 a A-18.

Cada jugador abre tres o más sobres y escoge al menos veinte de esas cartas para armar un Deck. Las cartas no son pasadas o cambiadas de ninguna manera. Cualquier carta no usada en el Deck sirve al mismo propósito que un Side Deck.

Ningún jugador puede cambiar cartas con otros jugadores y no puede agregar cartas de su colección personal. Sólo las cartas contenidas en los sobres pueden ser usadas para crear los Decks.

Deck Sellado es el formato de torneo de Paquete Sellado más sencillo de aprender.

A-21. Reglas Específicas para Booster Draft de Yu-Gi-Oh!

Estas normas se aplican además de las de Sealed Pack de las secciones A-17 a A-18.

Cada jugador empieza con tres o más sobres de cartas sellados. Los jugadores pueden usar más de tres sobres siempre que todo jugador tenga el mismo número de sobres. El organizador del torneo decidirá el número de sobres usados y la expansión a la que pertenecen. Los paquetes pueden ser de distintas expansiones.

Al jugar en un torneo Booster draft, los jugadores serán separados en "mesas de draft". Cada mesa de draft tendrá 4 o más jugadores sentados alrededor de la mesa. Un responsable del torneo dará el mismo número de sobres a cada jugador.

Se siguen los pasos a continuación para realizar el draft:

(a) Cada jugador abre su primer y segundo sobres mezclando sus contenidos. Esto normalmente acabará con cada jugador teniendo un total de 18 cartas entre las que escoger.

Si dos sobres de la misma expansión se usan en el draft, deberán ser abiertos juntos primero. Esto ofrece mejores oportunidades a los jugadores de escoger cartas que funcionan bien juntas. Por ejemplo, si un jugador está haciendo el draft con dos sobres de *Guardián Faraónico* y uno de *Fuerza del Mago*, debe abrir primero los dos sobres de *Guardián Faraónico*.

(b) Cada jugador elige *dos* cartas y pasa el resto al jugador a su izquierda. Las dos cartas deben ser colocadas boca abajo en un único montón delante del jugador que las ha escogido. Este montón será la pila de draft de ese jugador.

(c) Una vez todos los jugadores han escogido sus dos primeras cartas y pasado el resto a la izquierda, recogen el montón que se les acaba de pasar. Éste debería tener dieciséis cartas sobrantes entre las que escoger. Los jugadores escogerán dos cartas de este montón y las añadirán boca abajo a la pila delante de ellos. Ahora debería haber cuatro cartas boca abajo en la pila de cada jugador y catorce cartas sobrantes dispuestas a ser pasadas al jugador de la izquierda.

(d) Una vez todos los jugadores hayan acabado con sus selecciones y las cartas hayan circulado, cada jugador elige entonces dos cartas más del montón y las pone en su pila boca abajo. Los jugadores continúan tomando dos cartas y pasando el resto hasta que todas las cartas de los dos primeros sobres han sido seleccionadas.

(e) Si los jugadores están haciendo el draft con tres sobres, simplemente abren el último sobre y seleccionan dos cartas de él. Si los jugadores están en un draft con cuatro o más sobres, abren dos y combinan sus cartas, cómo hicieron en el paso (a) anteriormente.

(f) Una vez que los jugadores han seleccionado dos cartas y las han añadido a las pilas de draft delante de ellos, pasan el resto del sobre, a la derecha esta vez.

(g) El draft continúa hasta que no hay más cartas en el sobre. Si sólo se estaban usando tres sobres, entonces la última persona en escoger del tercer sobre sólo recibirá una carta.

Una vez que el draft ha concluido, todos los jugadores deberían tener el mismo número de cartas en sus pilas de draft. Si se han usado tres sobres de 9 cartas, entonces cada jugador debería tener 27 cartas con las que construir su Deck. Al construir un Deck de Booster Draft, los jugadores no están limitados por la regla de un "máximo de tres copias de una carta".

Ejemplo: Kevin elige en el draft 5 cartas de Exodia el Prohibido. Puede usarlas todas en su Deck de draft.

A-22. Lista de Cartas Limitadas del Formato Tradicional de Yu-Gi-Oh!

Las cartas poderosas están restringidas a una copia de cada una por Deck y Side Deck combinados. Esta lista se actualiza varias veces al año y sólo se usa para los torneos de formato Tradicional. La versión más actualizada puede ser encontrada en ude.com/policy.

La lista Limitada al 1ro de marzo de 2007:

Soldado del Brillo Negro - Envoy of the Beginning	Pierna Izquierda del Prohibido
Libro de la Luna	Límite de Nivel - Área B
Breaker el Guerrero Mágico	Quitar el Limitador
Daga Mariposa - Elma	Poder del Mago
Llamada de los Condenados	Cilindro Mágico
Destrucción de la Carta	Científico Mágico
Tregua	Mago de la Fe
Golpe de Cadena	Makyura the Destructor (esta carta pertenece a una expansión no traducida al español)
Cambio de Fidelidad	Romper la Mente
Dragón Emperador del Caos - Enviado del Fin	Espejismo de la Pesadilla
Hechicero del Caos	Fuerza de Espejo
Confiscation (esta carta pertenece a una expansión no traducida al español)	Monstruo Renacido
Crush Card Virus (esta carta pertenece a una expansión no traducida al español)	Jarra de la Metamorfosis
Cyber Jar (esta carta pertenece a una expansión no traducida al español)	Tifón del Espacio Místico
Ciberstein	Gran Topo Neo Espacial
D. D. Dama Guerrera	Asaltante Nocturno
Agujero Oscuro	Noble de Crossout
Mago Oscuro del Caos	Sobrecarga de Fusión
Delinquent Duo (esta carta pertenece a una expansión no traducida al español)	Painful Choice (esta carta pertenece a una expansión no traducida al español)
Fusión de Dimensión	Olla de la Avaricia
Elemental Hero Stratos (esta carta pertenece a una expansión no traducida al español)	Olla de la Codicia
Exchange of the Spirit (esta carta no ha sido traducida al español)	Entierro Prematuro
Exodia el Prohibido	Protector del Santuario
Fiber Jarra	Raigeki
Fusión Futura	Brazo Derecho del Prohibido
Tornado Gigante	Pierna Derecha del Prohibido
Caridad Grácil	Anillo de Destrucción
Atar a la Gravedad	Sangan
Polvo de Pluma de Arpía	Scapegoat (esta carta pertenece a una expansión no traducida al español)
Tormenta Fuerte	Sinister Serpent (esta carta pertenece a una expansión no traducida al español)
Imperial Order (esta carta pertenece a una expansión no traducida al español)	Robo Oportunista
Jinzo	Segador del Espíritu
Último Turno	Espadas de la Luz Reveladora
Última Voluntad	The Forceful Sentry (esta carta pertenece a una expansión no traducida al español)
Brazo Izquierdo del Prohibido	Thousand-Eyes Restrict (esta carta pertenece a una expansión no traducida al español)
	Time Seal (esta carta pertenece a una expansión no traducida al español)

español)

Tributo Torrencial

Rana Arbórea

Virus Infecta-tribu

Tsukuyomi

Behemoth de Cabezas Gemelas

Ofrecimiento Final

United We Stand (esta carta pertenece a una expansión no traducida al español)

Victory Dragon (esta carta pertenece a una expansión no traducida al español)

Bruja del Bosque Negro

Yata-Garasu

A-23. Lista de Cartas Semi-Limitadas del Formato Tradicional de Yu-Gi-Oh!

Las cartas fuertes están restringidas a dos copias de cada una por Deck y Side Deck combinados. Esta lista se actualiza varias veces al año y sólo se usa para los torneos de formato Tradicional. La versión más actualizada puede ser encontrada en ude.com/policy.

La lista de Semi-Limitadas al 1ro de marzo de 2007 es:

Aprendiz de Mago	Mantícora de la Oscuridad
Intercambio de Criatura	Máscara de la Oscuridad
Asaltante D. D.	Metamorfosis
Virus Devastador de Deck	Codicia Imprudente
Buena Administración del Hogar Goblin	Refuerzo del Ejército
	Muro de Luz Reveladora

A-24. Lista de Cartas Prohibidas del Formato Avanzado de Yu-Gi-Oh!

Las cartas muy poderosas están prohibidas en el formato de torneo Avanzado. Estas cartas conforman la lista Prohibida. Ningún jugador puede usar estas cartas en su Deck o Side Deck. Esta lista se actualiza varias veces al año y sólo se usa para los torneos de formato Avanzado. La versión más actualizada puede ser encontrada en ude.com/policy.

La lista de cartas Prohibidas al 1ro de marzo de 2007 es:

Soldado del Brillo Negro - Envoy of the Beginning
Breaker el Guerrero Mágico
Daga Mariposa - Elma
Cambio de Fidelidad
Dragón Emperador del Caos - Enviado del Fin
Hechicero del Caos
Cyber Jar (esta carta pertenece a una expansión no traducida al español)
Ciberstein
Agujero Oscuro
Delinquent Duo (esta carta pertenece a una expansión no traducida al español)
Exchange of the Spirit (esta carta no ha sido traducida al español)
Fiber Jarra
Caridad Grácil
Polvo de Pluma de Arpía
Imperial Order (esta carta pertenece a una expansión no traducida al español)
Último Turno
Última Voluntad
Científico Mágico
Mago de la Fe
Makyura the Destructor (esta carta pertenece a una expansión no traducida al español)
Espejismo de la Pesadilla
Monstruo Renacido
Painful Choice (esta carta pertenece a una expansión no traducida al español)
Olla de la Codicia
Raigeki
Sinister Serpent (esta carta pertenece a una expansión no traducida al español)
The Forceful Sentry (esta carta pertenece a una expansión no traducida al español)
Thousand-Eyes Restrict (esta carta pertenece a una expansión no traducida al español)
Time Seal (esta carta pertenece a una expansión no traducida al español)
Virus Infecta-tribu
Tsukuyomi
Victory Dragon (esta carta pertenece a una expansión no traducida al español)
Bruja del Bosque Negro
Yata-Garasu

A-25. Lista de Cartas Limitadas del Formato Avanzado de Yu-Gi-Oh!

Las cartas poderosas están restringidas a una copia de cada una por Deck y Side Deck combinados. Esta lista se actualiza varias veces al año y sólo se usa para los torneos de formato Avanzado. La versión más actualizada puede ser encontrada en ude.com/policy.

La lista Limitada al 1ro de marzo de 2007:

Libro de la Luna	Sangan
Llamada de los Condenados	Scapegoat (esta carta pertenece a una expansión no traducida al español)
Destrucción de la Carta	Robo Oportunista
Tregua	Segador del Espíritu
Golpe de Cadena	Espadas de la Luz Reveladora
Confiscation (esta carta pertenece a una expansión no traducida al español)	Tributo Torrencial
Crush Card Virus (esta carta pertenece a una expansión traducida al español)	Rana Arbórea
D. D. Dama Guerrera	Behemoth de Cabezas Gemelas
Mago Oscuro del Caos	Ofrecimiento Final
Fusión de Dimensión	United We Stand (esta carta pertenece a una expansión traducida al español)
Elemental Hero Stratos (esta carta pertenece a una expansión no traducida al español)	
Exodia el Prohibido	
Fusión Futura	
Tornado Gigante	
Atar a la Gravedad	
Tormenta Fuerte	
Jinzo	
Brazo Izquierdo del Prohibido	
Pierna Izquierda del Prohibido	
Límite de Nivel - Área B	
Quitar el Limitador	
Poder del Mago	
Cilindro Mágico	
Romper la Mente	
Fuerza de Espejo	
Jarra de la Metamorfosis	
Tifón del Espacio Místico	
Gran Topo Neo Espacial	
Asaltante Nocturno	
Noble de Crossout	
Sobrecarga de Fusión	
Olla de la Avaricia	
Entierro Prematuro	
Protector del Santuario	
Brazo Derecho del Prohibido	
Pierna Derecha del Prohibido	
Anillo de Destrucción	

A-26. Lista de Cartas Semi-Limitadas del Formato Avanzado de Yu-Gi-Oh!

Las cartas fuertes están restringidas a *dos* copias de cada una por Deck y Side Deck combinados. Esta lista se actualiza varias veces al año y sólo se usa para los torneos de formato Avanzado. La última actualización de la lista puede encontrarse en ude.com/policy.

La lista de Semi-Limitadas al 1ro de septiembre de 2006 es:

Aprendiz de Mago
Intercambio de Criatura
Asaltante D. D.
Virus Devastador de Deck
Buena Administración del Hogar Goblin
Mantícora de la Oscuridad
Máscara de la Oscuridad
Metamorfosis
Codicia Imprudente
Refuerzo del Ejército
Muro de Luz Reveladora

A-27. Campeonatos Nacionales de Yu-Gi-Oh!

Los jugadores deben poder ser elegibles para participar en torneos sancionados del JCC Yu-Gi-Oh! para participar de los Campeonatos Nacionales de Yu-Gi-Oh! El Campeonato Nacional de un país específico puede ser abierto a cualquier jugador, o puede estar limitado a sólo los jugadores invitados. Por favor, revisa el listado con los detalles específicos de cada país en Yugioh-card.com para ver más sobre la política de tu país. Los jugadores pueden participar sólo en un Campeonato Nacional por año. Los jugadores deben proveer una prueba de identidad para poder competir.

A-28. 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
- 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.

Yu-Gi-Oh! JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES ©1996 KAZUKI TAKAHASHI.
Fabricado por KONAMI CORPORATION. KONAMI y sus respectivos diseños son marca
registrada de KONAMI CORPORATION. Todos los derechos reservados.