

Offizielle UDE-Turnierverfahrensweisen

Gültig bis zum 1. Mai 2006

1. Wie man dieses Dokument benutzen sollte

Die Upper Deck Entertainment (UDE)-Turnierverfahrensweisen werden benutzt, um Regeln und Verfahrensweisen bekannt zu geben, die für alle offiziellen Turnieraktivitäten für UDE-Sammelkartenspiele (TCGs) gelten, einschließlich dem **Yu-Gi-Oh!** TCG, dem **Vs. System** TCGs und anderen. Diese Regeln und Verfahrensweisen existieren, um eine für alle Spieler faire und unterhaltsame Turnierumgebung zu gewährleisten.

Der Hauptteil dieses Verfahrensweisen-Dokuments gilt für alle UDE-Spiele und sollte bei allen Spielen gleichermaßen befolgt werden. Jeder Anhang dieses Dokuments gilt für ein anderes Spiel und enthält Turnierverfahrensweisen, die für die einzelnen Spiele gelten.

Die folgenden Dokumente existieren oder befinden sich derzeit in Entwicklung, um später veröffentlicht zu werden:

Offizielle UDE-Turnierverfahrensweisen: Allgemeine Regeln, die für alle Spiele gelten.

Anhang A: Yu-Gi-Oh!-spezifische Turnierverfahrensweisen.

Anhang B: Vs. System-spezifische Turnierverfahrensweisen.

Anhang P: Turnierstrafrichtlinien um Schiedsrichter zu unterstützen.

Anhang Z: Turnierglossar, enthält Definitionen von oft verwendeten Begriffen.

Beispiel: Anhang A enthält Regeln, die nur für **Yu-Gi-Oh!** TCG-Turniere zutreffen. Anhang B enthält Regeln, die nur für **Vs. System**-Turniere zutreffen, was Spiele einschließt, die das **Vs. System** benutzen, wie das Marvel und das DC Comics TCG. Anhang P enthält Richtlinien zur Durchsetzung von Strafen in allen offiziellen UDE-Turnieren.

Weitere Anhänge sind in Entwicklung für Spezialgebiete wie Schriftführung, Organisation eines offiziellen Turniers, Turniere schiedsrichtern und Spieledemos durchführen.

2. Offizielle UDE-Turnierverfahrensweisen (OTP) – Versionsinformation

- Diese Version der Offiziellen Turnierverfahrensweisen wurde am 1. Oktober 2005 zuletzt aktualisiert.
- Dieses Dokument ist bis zum 1. Mai 2006 gültig.
- Die aktuellste Version dieses Dokuments kann unter UDE.com/policy gefunden werden.
- Lösche oder zerstöre alle älteren Versionen dieses Dokuments, um Verwechslungen zu vermeiden.

3. Teilnahmeberechtigte Spieler für offizielle Turniere

Die meisten UDE-Turniere sind offen für alle Spieler, ohne jegliche Beschränkung. Spieler können an beliebig vielen Turnieren teilnehmen, so regelmäßig, wie sie wollen.

Einige Turniere sind altersbeschränkt, was bedeutet, dass nur Spieler eines bestimmten Alters teilnehmen dürfen. So ist die UDE Scholarship Series zum Beispiel auf Spieler beschränkt, die 17 Jahre alt oder jünger sind.

Einige Turniere, wie der UDE Pro Circuit, die Europäische Meisterschaft oder die U.S. Nationalmeisterschaft, sind einladungsbasiert, was bedeutet, dass nur Spieler daran teilnehmen dürfen, die sich eine Einladung verdient haben.

Turnierorganisatoren können einem Spieler nicht willkürlich verbieten, an ihren Turnieren teilzunehmen, es sei denn, dieser hat gestohlen, randaliert, gegen Verhaltensregelungen des Turnierorts oder andere Turnierrichtlinien verstoßen und so weiter.

Personen, die die folgenden Kriterien erfüllen, dürfen *nicht* an offiziellen UDE-Turnieren teilnehmen:

- Jeder Turniermitarbeiter, inklusive Schiedsrichter, Schriftführer und Organisator des Turniers.
- Spieler, die von UDE wegen Verstößen gegen die Regeln und Verfahrensweisen suspendiert wurden.
- Beschäftigte von Upper Deck, Konami, Viz Media, Marvel und DC Comics dürfen nicht an Turnieren für Spiele teilnehmen, die von ihren Firmen betreut werden. Zum Beispiel können Beschäftigte von Konami nicht an **Yu-Gi-Oh!**-Turnieren teilnehmen.

4. Erforderliche Turniermaterialien

Spiele müssen die folgenden Materialien zu einem Turnier mitbringen:

- Für Constructed-Turniere ein Deck, das alle Deckkonstruktionsregeln einhält.
- Einen Stift, um die Ergebniszettel auszufüllen.
- Eine Methode um Spielstände und -status anzuzeigen (Dies kann ein Taschenrechner, Lebenspunktezähler, Stift und Papier oder eine andere, zuverlässige Methode sein).
- Eine Kopie seiner persönlichen, neunstelligen UDE-Mitgliedschaftsnummer.
- Eine Möglichkeit sich auszuweisen, wenn man sich für das Turnier anmeldet.

5. UDE-Mitgliedschaftsnummern

Lokale Turnierorganisatoren vergeben UDE-Mitgliedschaftsnummern an Spieler. Ein Spieler wird bei seiner ersten Teilnahme an einem Turnier, das das neue Turniersystem benutzt, eine neue UDE-Mitgliedschaftskarte erhalten. Um eine neue Nummer zu erhalten, muss man nur eine Mitgliedschaftskarte ausfüllen. Der Turnierorganisator sendet die Registrierungsinformationen zurück an UDE. Die folgende Abbildung zeigt ein Muster einer UDE-Mitgliedschaftskarte.

<insert picture>

Spieler sollten zu allen Turnieren, die sie besuchen, immer eine Kopie ihrer UDE-Nummer mitbringen. Wenn ein Spieler keine neunstellige UDE-Mitgliedschaftsnummer hat, wird der Turnierorganisator dem Spieler eine kostenlos zur Verfügung stellen.

Spieler, die eine Mitgliedschaftsnummer des alten Systems haben (von Herbst 2003 oder früher) müssen sich registrieren lassen, um eine Nummer des neuen Systems zu erhalten. Alle neuen Nummern sind neunstellig und werden normalerweise im Format xxx-xxx-xxx dargestellt.

Jeder Spieler darf nur eine UDE-Mitgliedschaftsnummer haben. Diese Nummer wird für alle UDE-Spiele benutzt. Die Nummer, die für **Yu-Gi-Oh!** TCG-Turniere benutzt wird, wird auch für **Vs. System**-Turniere und für jedes andere offizielle UDE-Turnier benutzt.

Spieler müssen sicherstellen, dass sie nicht versehentlich oder absichtlich mehrere UDE-Mitgliedschaftsnummern erhalten. Wenn ein Spieler herausfindet, dass er mit zwei UDE-Nummern in den Akten geführt wird, sollte er sich umgehend per E-Mail an ude@upperdeck.com wenden.

6. Pflichten der Spieler

UDE-Spieler haben die folgenden Pflichten, unabhängig davon, ob sie momentan an einem Turnier beteiligt sind oder nicht:

- Die aktuellen, anwendbaren Spielregeln und UDE-Turnierverfahrensweisen zu kennen und zu befolgen.
- Den Anweisungen jedes Schiedsrichters oder Turniermitarbeiters Folge zu leisten.
- Sicherzustellen, dass sie sich nur für eine UDE-Mitgliedschaftsnummer registrieren.
- Sich immer in sportlicher und respektvoller Weise zu benehmen.
- Sich am und in der Nähe des Turnierorts verantwortungsvoll und professionell zu verhalten.
- Während des Spielens jeden durchgeführten Spielzug klar mitzuteilen.
- Ihre Hände und Karten während Matches immer oberhalb der Tischoberfläche zu haben.
- Einem Gegner mitzuteilen, wenn er eine Spielregel nicht befolgt oder den Spielstand oder die Lebenspunkte während eines Matches falsch darstellt, unabhängig davon, wem der Fehler nützt.
- Zu vermeiden während des Matches mit Zuschauern zu reden.
- Fluchen oder die Benutzung unangemessener Sprache und Gesten zu vermeiden.
- Zu vermeiden, unangemessene oder anstößige Kleidung zu tragen.
- Die Äußerung anstößiger Kommentare gegenüber Spielern und Turniermitarbeitern zu vermeiden.
- Beleidigungen gegenüber Gegnern, gegnerischen Strategien und Spielfähigkeiten zu unterlassen.
- Für ihre UDE-Mitgliedschaft ein exaktes Geburtsdatum anzugeben und die Kontaktinformationen auf aktuellem Stand zu halten.

- Eine korrekte Turnierbewertung aufrechtzuerhalten. Wenn ein Spieler etwas Ungewöhnliches oder Inkorrektes an seiner Bewertung feststellt, muss er sofort eine E-Mail an ude@upperdeck.com senden.

7. Pflichten der Schiedsrichter

Ein Schiedsrichter unterstützt den Oberschiedsrichter dabei, eine faire und professionelle Turnierumgebung zu schaffen. Ein Schiedsrichter darf nicht im selben Turnier spielen, das er derzeit schiedsrichtert.

Ein Schiedsrichter muss alle Pflichten eines Spielers (Abschnitt 6) befolgen. Ein Schiedsrichter hat zusätzlich die folgenden Pflichten:

- Ein umfassendes Wissen aller Spiel- und Turnierregeln auf hohem Niveau aufrechtzuerhalten.
- 30 Minuten vor Beginn der ersten Runde am Turnierort zu erscheinen.
- Den Turnierbereich und die Spieler jederzeit zu überwachen.
- Sich jederzeit in reifer, verantwortungsvoller Weise zu benehmen.
- Schnell und genau Decküberprüfungen durchzuführen.
- Professionelle Kleidung zu tragen, die ihn unzweifelhaft als Schiedsrichter erkennen lässt.
- Zu vermeiden, Schiedsrichterkleidung zu tragen, wenn er kein Turnier schiedsrichtert.
- Das Spielen und Tauschen von Karten sowie die Teilnahme an jeglichen anderen unangemessenen Aktivitäten zu vermeiden, die ihn auf irgendeine Weise vom Turnier ablenken oder unprofessionell erscheinen.
- Bevorzugung einzelner Spieler oder Teams zu vermeiden.
- Schnell und effizient jeden Regelfehler zu beheben, dessen er gewahr wird.
- Den Oberschiedsrichter unverzüglich zu benachrichtigen, wenn ein Spieler eine Regelentscheidung anfecht.
- Den Oberschiedsrichter und Turniermitarbeiter zu unterstützen, ein reibungsloses Turnier durchzuführen.
- Sicherzustellen, dass er in die Liste der Schiedsrichter aufgenommen wurde, wenn der Turnierorganisator die MANTIS Turniersoftware benutzt.
- Sicherzustellen, dass alle Turnierverwarnungen an den Schriftführer weitergeleitet werden.
- Sicherzustellen, dass alle Matchergebnisse von beiden Spielern bestätigt und zügig gemeldet werden.

8. Pflichten des Oberschiedsrichters

Ein Oberschiedsrichter ist die endgültige Autorität auf einem Turnier. Keine andere Person, nicht einmal der Turnierorganisator, kann die Regelentscheidungen des Oberschiedsrichters aufheben. Der Oberschiedsrichter trifft Regelentscheidungen, sorgt für den korrekten Ablauf des Turniers und leitet die gesamte Schiedsrichterbelegschaft. Der Oberschiedsrichter darf nicht im selben Turnier spielen, das er derzeit schiedsrichtert.

Ein Oberschiedsrichter muss alle Pflichten eines Spielers (Abschnitt 6) und eines Schiedsrichters (Abschnitt 7) befolgen. Ein Oberschiedsrichter hat zusätzlich die folgenden Pflichten:

- Während eines Turniers physisch präsent und verfügbar zu sein.
- Sicherzustellen, dass alle Matchergebnisse eingereicht werden, sobald die Runde beendet ist.
- Sicherzustellen, dass der Schriftführer die Paarungen für die nächste Runde zügig vorbereitet.
- Sicherzustellen, dass Beginn und Ende einer Runde klar und effizient allen Spielern und Schiedsrichtern mitgeteilt werden.
- Sicherzustellen, dass die Ergebniszettel zügig und effizient verteilt werden.
- Verfügbar zu sein, um endgültig über Regelauslegungen zu entscheiden, die von Spielern angefochten werden.
- Sicherzustellen, dass alle Schiedsrichter korrekt aufgeführt sind, wenn die MANTIS Software benutzt wird.
- Sicherzustellen, dass die restlichen Schiedsrichter sich ihrer Pflichten und Aufgaben bewusst sind.

9. Pflichten des Turnierorganitors

Ein Turnierorganisor ist die Person, die dafür verantwortlich ist, dass das Turnier vor, während und nach allen Turnieraktivitäten ordnungsgemäß durchgeführt wird.

Der offizielle Turnierorganisor kann gleichzeitig der Ober- oder ein normaler Schiedsrichter sein. Ein Turnierorganisor darf niemals in einem Turnier spielen, für das er der offizielle Organisor ist.

Ein Turnierorganisor hat die folgenden Pflichten:

- Sicherzustellen, dass das Turnier vorher offiziell durch UDE sanktioniert wird.
- Sicherzustellen, dass das Turnier nach Beendigung zügig gemeldet wird.
- Sicherzustellen, dass genügend UDE-Mitgliedschaftskarten für neue Spieler verfügbar sind, die an dem Turnier teilnehmen könnten, und innerhalb einer Woche alle ausgefüllten UDE-Mitgliedschaftskarten an Upper Deck zurückzuschicken.
- Sicherzustellen, dass sich alle neuen Spieler beim Registrieren für eine UDE-Mitgliedschaftskarte ausweisen, um ihr Alter und ihre Identität zu überprüfen.
- Sicherzustellen, dass der Turnierort vorher gebucht ist.
- Sicherzustellen, dass der Turnierort mit Tischen, Stühlen, Tischdecken, Mikrofonen, Lautsprechern, Postern, Tischnummern, Papierscheren und allen weiteren benötigten Materialien ausgerüstet ist.
- Sicherzustellen, dass die Ausrüstung für den Schriftführer verfügbar ist, einschließlich eines schnellen Druckers, Papiers, eines Computers, einer Uhr, der aktuellsten Version der MANTIS Software und so weiter.
- Sicherzustellen, dass für alle Spieler genug Platz und Sitzgelegenheiten vorhanden sind.
- Sicherzustellen, dass Schiedsrichter fair für ihre Schiedsrichtertätigkeit kompensiert werden.

- Sicherzustellen, dass alle Preise und Turnierregeln vor dem Turnierbeginn klar bekannt gegeben werden.
- Sicherzustellen, dass die Spieler eine sichere, saubere und gut belüftete Turnierumgebung haben.

10. Pflichten von Zuschauern und Presse

Zuschauer und Presse haben im Turnierbereich die folgenden Pflichten:

- Sich immer in sportlicher und respektvoller Weise zu benehmen.
- Sich am und in der Nähe des Turnierorts verantwortungsvoll und professionell zu verhalten.
- Den Anweisungen jedes Schiedsrichters oder Turniermitarbeiters Folge zu leisten.
- Sofort einen Turniermitarbeiter zu benachrichtigen, wenn ein Spieler eine Spielregel nicht befolgt oder den Spielstand oder die Lebenspunkte während eines Matches falsch darstellt, unabhängig davon, wem der Fehler nützt.
- Zu vermeiden, zu nahe an den Tischen zu stehen oder die Gänge zu verstopfen.
- Zu vermeiden, während eines Matches mit den Spielern zu sprechen oder in der Nähe eines Matches laut zu reden.
- Fluchen oder die Benutzung unangemessener Sprache und Gesten zu vermeiden.
- Zu vermeiden, unangemessene Kleidung zu tragen.
- Die Äußerung anstößiger Kommentare gegenüber Spielern und Turniermitarbeitern zu unterlassen.

11. Nachgemachte oder gefälschte Karten

Nachgemachte oder gefälschte Karten sind illegal und niemals in Turnieren erlaubt. Fotokopierte Karten, manchmal auch „Proxies“ genannt, sind in Turnieren nicht erlaubt und werden als Fälschungen betrachtet. Es ist illegal, gefälschte Karten zu kaufen oder zu verkaufen.

Wenn ein Spieler nachgemachte oder gefälschte Karten findet, sollte er sie zu seinen Eltern oder einem Turniermitarbeiter bringen. Er sollte außerdem Einzelheiten an das UDE Fraud Investigation Team unter fit@upperdeck.com senden.

12. Markierte Karten

Spieler müssen sicherstellen, dass sich ihre Karten in gutem Zustand befinden und keine Markierungen aufweisen, die erlauben, dass man die Karte durch Ansehen ihrer Rückseite identifizieren kann. Spieler sollten ihre Karten nach jeder Runde überprüfen und Karten austauschen, die abgenutzt oder markiert sind.

Spieler dürfen keine Verzerrungen an den Karten anbringen, die einen bedeutenden Teil des Kartenbildes oder -textes unkenntlich machen. Dies schließt bedeutende Veränderungen des Bildes oder Ersetzen des Bildes ein.

13. Kartenhüllen

Alle Arten von Kartenhüllen dürfen in Turnieren benutzt werden, mit den folgenden Ausnahmen:

- Alle Hüllen eines Decks müssen in jeder Weise identisch sein.
- Die Hüllen dürfen den Blick auf die Kartenvorderseite in keiner Weise einschränken.
- Jede Karte darf sich nur in einer Hülle befinden. (Karten dürfen nicht doppelt in Hüllen gesteckt werden.)

Wenn sich ein Spieler dazu entschließt, Kartenhüllen zu benutzen, müssen diese vom selben Hersteller sein und dieselbe Farbe, Länge und Abnutzung haben. Spieler sollten Hüllen regelmäßig ersetzen, um abgenutzte oder markierte Hüllen zu vermeiden. Große Plastik-Toploaders dürfen nicht in Turnieren benutzt werden, da sie den Spielfluss stören.

Bevor die Karten in die Hüllen gesteckt werden, sollten sowohl das Deck als auch die Packung Hüllen immer gemischt werden. Dies hilft, feststellbare Markierungsmuster zu vermeiden, falls die Hüllen fertigungsbedingte Markierungen aufweisen sollten.

Alle Hüllen müssen sich in sauberem Zustand befinden und unmarkiert sein. Eine Hülle wird als Erweiterung der Karte betrachtet. Wenn eine Hülle markiert ist, wird die gesamte Karte als markiert betrachtet, was zu Turnierstrafen führen wird.

14. Anfechten von Regelentscheidungen

Wenn ein Spieler glaubt, dass ein Schiedsrichter eine inkorrekte Regelentscheidung getroffen hat, hat er die Möglichkeit diese anzufechten und sich an den offiziellen Oberschiedsrichter des Turniers zu wenden. Eine Regelentscheidung des Oberschiedsrichters ist immer endgültig. Niemand, nicht einmal der Turnierorganisator, kann eine Entscheidung des Oberschiedsrichters aufheben.

15. Keine unentschiedenen Matches

Unentschiedene Matches existieren in offiziellen UDE-Turnieren nicht und sind nicht erlaubt. Dies schließt sowohl unbeabsichtigte als auch vorsätzliche Unentschieden ein. Einzelne Spiele können unentschieden enden, Matches dürfen jedoch nie unentschieden beendet werden. Es ist möglich, dass das Match mit einer beidseitigen Niederlage endet, wenn beide Spieler gleichzeitig Matchverlust-Strafen erhalten. In diesem Fall erhalten beide Spieler einen Verlust für dieses Match. Benutze den entsprechenden Anhang für jedes Spiel, um herauszufinden, wie man den Matchgewinner bestimmt, wenn am Ende einer Runde ein Match noch unbeendet ist.

16. Mischen

Um Fairness zu garantieren muss jeder Spieler sicherstellen, dass sein Deck gründlich gemischt ist, bevor er es am Beginn jedes Spiels seinem Gegner präsentiert. Die Spieler sind aufgefordert, während des Mischens des Decks mehrere verschiedene Mischmethoden miteinander zu kombinieren, wie Pile-Shuffling und Riffle-Shuffling. Nachdem ein Spieler sein Deck gründlich gemischt hat, muss er es seinem Gegner präsentieren, dann muss der Gegner das Deck für mindestens zehn Sekunden nochmals

mischen, um es noch besser zu mischen. Deinem Gegner dein Deck zu präsentieren bedeutet gleichzeitig, dass du es gründlich gemischt hast. Spieler dürfen vor dem Mischen ihre Decks nicht vorsortieren oder die Karten in eine bestimmte Reihenfolge bringen. Ein Deck zu sortieren oder während des Mischens illegal die Reihenfolge der Karten zu manipulieren wird als Betrug angesehen.

Spieler müssen ihre Decks zügig mischen. Spieler dürfen ihre Decks während der Spiele für höchstens 30 Sekunden, zwischen den Spielen für höchstens zwei Minuten mischen.

Spieler müssen ihre Decks sorgfältig mischen. Spieler müssen in einer Weise mischen, dass sie die Unterseite des Decks nicht sehen können. Spieler müssen sicherstellen, dass während des Mischens des gegnerischen Decks keine Karten beschädigt werden.

17. Der Challenge-Wert

Jedes Turnier hat einen Challenge-Wert, abgekürzt C-Wert. Der C-Wert eines Turniers ist ein ungefährender Schwierigkeitsmaßstab für das Turnier, verglichen mit anderen Typen von Turnieren. Ein Spieler hat mehr Potenzial, seine UDE-Bewertung in Turnieren mit einem höheren C-Wert drastisch zu ändern. Ein Weltmeisterschaftsturnier wird den höchstmöglichen C-Wert haben, ein kleines, lokales Turnier den niedrigstmöglichen C-Wert.

C-Wert	Turniertyp
10	Offiziell sanktioniertes UDE-Turnier, Sneak Preview-Turnier
20	Stadtmeisterschaft, State Championship
30	Regionalmeisterschaft, Pro Circuit Qualifier
40	Nationalmeisterschaft, Shonen Jump-Meisterschaft oder \$10.000-Meisterschaft
50	Weltmeisterschaft oder Pro Circuit Turnier

Der C-Wert eines Turniers wird durch den Zertifizierungslevel des Oberschiedsrichters modifiziert. Ein sachkundiger Oberschiedsrichter kann den C-Wert eines Turniers erhöhen, was Spielern helfen könnte, die ihre UDE-Bewertung durch das Gewinnen von Matches in diesem Turnier verbessern möchten.

Der C-Wert wird für jeden Spezialisierungslevel, den der Oberschiedsrichter in Spielermanagement und der Spielregelspezialisierung des Spiels, das in dem Turnier benutzt wird, um eins erhöht. Nur die Zertifizierung des Oberschiedsrichters beeinflusst den C-Wert eines Turniers. Schriftführer-, Turnierorganisator- und Demo Team-Spezialisierungen beeinflussen den C-Wert eines Turniers nicht.

Beispiel: Ein Schiedsrichter mit Level 2 in Spielermanagement, Level 1 in **Vs. System-**Regelkenntnissen und Level 3 in **Yu-Gi-Oh!**-Regelkenntnissen würde insgesamt 5 (2+3) zum C-Wert eines **Yu-Gi-Oh!** TCG-Turnier hinzufügen, für das er der Oberschiedsrichter ist. Derselbe Schiedsrichter würde nur insgesamt 3 (2+1) zum C-Wert eines **Vs. System-**Turnier hinzufügen, für das er der Oberschiedsrichter ist.

18. Bewertungen und Ranglisten

Wenn ein Spieler sich für eine UDE-Nummer anmeldet, erhält er automatisch eine Bewertung von 2500. Wenn Spieler an Turnieren teilnehmen, wird sich ihre Bewertung entweder verbessern oder verschlechtern. Die Bewertung eines Spielers wird anhand einer Formel berechnet, die seine derzeitige Bewertung, die derzeitige Bewertung seines Gegners und den C-Wert des Turniers berücksichtigt.

Beispiel: Carl spielt in einem Turnier mit einem C-Wert von 10 und hat eine Bewertung von 2500. Jasmin, seine Gegnerin, hat eine Bewertung von 2500. Jasmin gewinnt die Runde. Jasmins Bewertung wird sich auf 2505 verbessern, und die Bewertung ihres Gegners wird sich auf 2495 verschlechtern.

Der Rang eines Spielers berechnet sich auf der Basis des Vergleichs der Bewertung des Spielers mit den Bewertungen anderer Spieler in dem Gebiet, für das die Rangliste bestimmt wird. Ranglisten können so allgemein wie „weltweit“ und so speziell wie „Stadt“ sein.

Beispiel: Collin hat eine Bewertung von 3100. Er hat den ersten Rang in seiner Stadt und den ersten Rang in seinem Bundesland. Er hat den zehnten Rang in seinem Land, weil neun Spieler in seinem Land eine höhere Bewertung als er haben. Collin ist weltweit auf Rang 30, weil weltweit 29 Spieler eine höhere Bewertung als er haben.

Der Unterschied zwischen Bewertung und Rang ist wichtig. Die Bewertung eines Spielers ist eine exakte Zahl, die bei 2500 startet und sich vergrößert oder verkleinert, wenn er spielt. Der Rang eines Spielers ist seine Position relativ zu anderen Spielern. Der Spieler mit der höchsten Bewertung wird sich weltweit auf Rang 1 befinden. Der Spieler mit der zweithöchsten Bewertung wird sich weltweit auf Rang 2 befinden und so weiter.

Die Ränge von Spielern werden zur Bestimmung von Einladungen zu zahlreichen einladungsbasierten Meisterschaftsturnieren, wie UDE Pro Circuit oder Nationalmeisterschaften benutzt. Um deine Bewertung und deinen Rang einzusehen, besuche ude.com. Die Spielerränge werden jeden Mittwoch aktualisiert.

19. Erfahrungspunkte und Spielerlevel

Für jedes offiziell sanktionierte UDE-Turnier, an dem ein Spieler teilnimmt, erhält er UDE-Erfahrungspunkte (experience points), die ihm helfen, seinen Spielerlevel zu erhöhen. UDE wird Spielern bestimmter Level periodisch besondere Belohnungen anbieten.

Der Spielerlevel ist ein Maß dafür, wie häufig ein Spieler an offiziellen Turnieren teilgenommen hat. Im Laufe mehrerer Jahre kann sich ein Spieler einen maximalen Spielerlevel von 20 verdienen.

Jeder Spieler hat einen Spielerlevel für jedes Spiel und einen spielübergreifenden Spielerlevel, der alle Spiele umfasst. Ein Spieler verdient sich einen Erfahrungspunkt für jedes offizielle Turnier, an welchem er teilnimmt. Anders als die UDE-Bewertung steigen die UDE-Erfahrungspunkte nur – sie sinken niemals.

Wenn die Erfahrungspunkte eines Spielers steigen, steigt sein spielübergreifender UDE-Spielerlevel und sein Spielerlevel für jedes Spiel. Es gibt in diesem System keine Begrenzung dafür, wie schnell ein Spieler um einen Level aufsteigen darf. Nur offiziell sanktionierte Turniere, die ordnungsgemäß an UDE gemeldet wurden, tragen zum Level eines Spielers bei.

Erfahrungspunkte	Spielerlevel	Erfahrungspunkte	Spielerlevel
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		

Beispiel: Stephanie hat in 48 offiziellen **Yu-Gi-Oh!** TCG-Turnieren und in 32 offiziellen **Vs. System**-Turnieren mitgespielt. Ihr **Yu-Gi-Oh!** TCG-Spielerlevel ist jetzt 7, und ihr **Vs. System**-Spielerlevel ist jetzt 6. Ihr spielübergreifender UDE-Spielerlevel ist 9.

Um deine Erfahrungspunkte und deinen Spielerlevel einzusehen, besuche ude.com.

20. Aufgaben

Spieler dürfen ein Spiel oder ein Match jederzeit aufgeben, vorausgesetzt dass das Aufgeben keine Entschädigung im Austausch für das Aufgeben beinhaltet. Spieler dürfen ihren Gegnern keinerlei Entschädigung oder Bestechung im Austausch für das Aufgeben anbieten.

21. Tiebreakersystem MANTIS 1.0

Seit dem 1. August 2005 werden ältere Versionen von MANTIS als MANTIS 2.0 nicht mehr unterstützt.

22. Tiebreakersystem MANTIS 2.0

Im Verlauf eines nach dem Schweizer System ausgetragenen Turniers werden manche Spieler dieselbe Anzahl von Siegen ansammeln. Um die Spieler im Turnier trotzdem korrekt klassifizieren zu können, werden drei Tiebreaker benutzt und in der folgenden Reihenfolge angewendet. Dieses Tiebreakersystem wird von MANTIS 2.0 benutzt.

- Tiebreakerbonus #1: Siege/Niederlagen-Summe

Tiebreaker #1 repräsentiert die Leistung der Spieler, gegen die ein Spieler während des Turniers gespielt hat. Spieler, die gegen stärkere Gegner gespielt

haben, werden im Turnier höher klassifiziert werden. Die Formel zur Berechnung dieses Tiebreakers: Addiere die Punkte, die jeder Gegner beiträgt. Gegner tragen +1 Punkt für jeden Sieg bei, den sie während des Turniers errungen haben, und -1 für jede Niederlage, die sie während des Turniers erlitten haben. Jeder einzelne Gegner kann niemals weniger als -3 Punkte zum ersten Tiebreaker eines Spielers beitragen.

Beispiel: Nach vier Runden hat Scott gegen drei Gegner gespielt und hatte ein Freilos. Scotts Gegner aus der vierten Runde hat vier Siege und null Niederlagen, damit trägt er +4 zu Scotts Tiebreaker-Punkten bei. Scotts Gegner aus der dritten Runde hat zwei Siege und zwei Niederlagen, damit trägt er 0 zu Scotts Tiebreaker-Punkten bei. Scotts Gegner aus der zweiten Runde hat null Siege und vier Niederlagen, damit trägt er -3 zu Scotts Tiebreaker-Punkten bei (weil jeder einzelne Gegner niemals weniger als -3 Punkte zu Scotts Tiebreaker beitragen kann). Scott hatte in der ersten Runde ein Freilos, was 0 zu Scotts Tiebreaker-Punkten beiträgt.

Um Scotts Tiebreaker #1 zu bestimmen, addiere alle Punktebeiträge – +4 für seinen Gegner aus Runde 4, 0 für seinen Gegner aus Runde 3, -3 für seinen Gegner aus Runde 3 und 0 für ein Freilos –, ergibt insgesamt +1.

- Tiebreakerbonus #2: Summe der ersten Tiebreaker

Tiebreaker #2 repräsentiert die Leistung der Gegner, gegen die alle Gegner eines Spielers gespielt haben. Spieler, die gegen Gegner gespielt haben, die während des Turniers fortwährend gegen stärkere Gegner gespielt haben, werden im Turnier höher klassifiziert werden. Die Formel zur Berechnung dieses Tiebreakers: Addiere die Summen der ersten Tiebreaker aller Gegner, gegen die der Spieler gespielt hat.

Beispiel: Nach fünf Runden hat Jeff gegen fünf Gegner gespielt. Der Tiebreaker #1 von Jeffs Gegner aus der ersten Runde ist +3. Der Tiebreaker #1 von Jeffs Gegner aus der zweiten Runde ist -2. Der Tiebreaker #1 von Jeffs Gegner aus der dritten Runde ist +5. Der Tiebreaker #1 von Jeffs Gegner aus der vierten Runde ist 0. Der Tiebreaker #1 von Jeffs Gegner aus der fünften Runde ist +4.

Um Jeffs Tiebreaker #2 zu bestimmen, addiere alle Tiebreaker #1-Werte von allen seinen Gegnern – +3 für seinen Gegner aus Runde 1, -2 für seinen Gegner aus Runde 2, +5 für seinen Gegner aus Runde 3, 0 für seinen Gegner aus Runde 4 und +4 für seinen Gegner aus Runde 5 –, ergibt insgesamt +10.

- Tiebreakerbonus #3: Timing

Tiebreaker #3 repräsentiert die Bedeutung der Runden, in denen du verloren hast. Spieler, die in späteren Runden verlieren, werden im Turnier höher klassifiziert werden. Die Formel zur Berechnung dieses Tiebreakers: Addiere die Quadrate der Runden, in denen du verloren hast.

Beispiel: Jake hat fünf Siege und zwei Niederlagen. Jakes dritter Tiebreaker ist 61. Das heißt, dass Jake in den Runden 5 und 6 verloren hat.

23. UDE-Zertifizierungsprogramm

Als Service für Schiedsrichter und Turnierorganisatoren bietet UDE ein robustes Zertifizierungsprogramm. Das Programm beurteilt die vielfältigen Fähigkeiten von Schiedsrichtern, Turnierorganisatoren, Schriftführern, Regelexperten und Demo-Team-Personal. Für jedes Spezialisierungsgebiet wird eine Person mit einem Level zwischen null und fünf bewertet. Level null bedeutet dabei, dass man einen Test auf diesem Spezialisierungsgebiet nicht bestanden hat, während Level fünf die meiste Erfahrung und Befähigung repräsentiert, die eine Person auf einem Spezialisierungsgebiet erreichen kann. Spieler können auf vielen Spezialisierungsgebieten Fortschritte machen.

Um sich Level eins auf einem Spezialisierungsgebiet zu verdienen, muss ein Kandidat eine Online-Prüfung absolvieren und dabei eine zum Bestehen nötige Mindestquote erreichen, welche typischerweise bei 80 Prozent liegt. Um sich höhere Spezialisierungslevel zu verdienen, muss der Kandidat einen schriftlichen Test bestehen, der von einem Schiedsrichter eines höheren Levels oder einem UDE-Mitarbeiter betreut wird. Wenn ein Kandidat im Level aufsteigt, werden die Prüfungen zunehmend schwieriger und erfordern mehr praktische Erfahrung und Beobachtung.

Einen Zertifizierungstest abzulegen ist nicht mit Gebühren verbunden, wobei das Fortschreiten zu höheren Zertifizierungsleveln unvermeidbar längere Reisen zu größeren Turnieren erfordern wird. Es gibt keine bestimmte Entschädigung für das Erreichen einer Zertifizierung in einer Spezialisierungsrichtung. Die Spezialisierung ist eher ein Spiegelbild der Kenntnisse und Fähigkeiten einer Person. Turnierorganisatoren werden allerdings öfter fähige Personen dafür entschädigen, dass sie bei einem Turnier als Schiedsrichter, Regelexperte oder Schriftführer helfen.

Wenn der Oberschiedsrichter eines Turniers den entsprechenden Zertifizierungslevel hat, wird er wie in Abschnitt 17 beschrieben den C-Wert eines Turniers erhöhen. Für mehr Informationen über das UDE-Zertifizierungsprogramm, besuche ude.com/judge.

24. MANTIS Turniersoftware

Um Turnierorganisatoren zu unterstützen veröffentlicht UDE die MANTIS Turniersoftware. Die Software wird regelmäßig aktualisiert; die aktuellste Version mit Bedienungsanleitung ist unter ude.com/mantis verfügbar. Seit dem 1. August 2005 werden ältere Versionen von MANTIS als MANTIS 2.0 nicht mehr unterstützt.

Turnierorganisatoren sollten sicherstellen, dass sie die aktuellste Version von MANTIS für ihre Turniere haben. MANTIS kann auf Laptops und Desktop-Computern installiert werden. Organisatoren sollten sicherstellen, dass sie die neuesten Updates für ihre Windows-Software (einschließlich der installierten .NET-Umgebung) haben, um ihre Turniere so reibungslos wie möglich durchzuführen. Wenn du Vorschläge oder Fehlerberichte bezüglich der MANTIS Software hast, sende diese bitte als E-Mail an ude@upperdeck.com.

Turnierorganisatoren müssen MANTIS benutzen, wenn sie möchten, dass ihre Schiedsrichterbelegschaft Schiedsrichtergutschriften für das Schiedsrichtern des Turniers

erhalten soll. Organisatoren sollten sicherstellen, dass alle Schiedsrichter korrekt in die MANTIS Software eingetragen wurden, damit sie die Gutschriften erhalten.

25. Wetten

Spieler und Turniermitarbeiter dürfen über das Ergebnis von Matches in offiziell sanktionierten UDE-Turnieren keine Wetten abschließen.

26. Preisaufteilung

Spieler im Finale eines Einzelausscheidungsturniers können vereinbaren, die Preise, die normalerweise für den ersten und zweiten Platz verliehen werden würden, in beliebiger Weise zu teilen, vorausgesetzt, dass die Verhandlungen über die Preisaufteilung im Beisein eines Turniermitarbeiters stattfinden. Spieler dürfen während einer Preisaufteilung kein zusätzliches Produkt, Geld oder andere Anreize anbieten, die nicht offiziell Teil des kombinierten ersten und zweiten Preises sind. Spieler dürfen nicht als Gegenleistung für Preise aufgeben. Spieler haben die Möglichkeit, vor dem Finale eines Einzelausscheidungsturniers, nach den Preisverhandlungen aus dem Turnier auszusteigen, um ihre Bewertung zu erhalten.

27. Veranstaltungsinformationen und Werbung

UDE behält sich das Recht vor, jederzeit Informationen über Veranstaltungen, wie den Inhalt des Decks eines Spielers, Fotografien, Interviews oder Videoreproduktionen jedes offiziellen UDE-Turniers zu veröffentlichen. Turnierorganisatoren ist es auch gestattet, diese Informationen nach Beendigung des Turniers zu veröffentlichen.

28. Mindestanzahl von Spielern

Eine Mindestanzahl von vier Spielern ist für ein offizielles UDE-Turnier nötig. Dies gilt für alle Spiele und alle Einzel-Spieler-Formate.

Für Team-Formate ist ein Minimum von vier Teams für ein offizielles Turnier nötig.

29. Anzahl von Runden und Einzelausscheidungsgrenzen

Die Anzahl der Schweizer System-Runden in einem Turnier und die Grenze für Einzelausscheidungsrunden werden durch die Gesamtzahl der im Turnier registrierten Spieler bestimmt. Ein-Spiel-Matches benutzen ein anderes System als Drei-Spiel-Matches, um die Gesamtzahl der Runden sowie die Grenze für Einzelausscheidungsrunden festzulegen. Turnierorganisatoren können die Anzahl der Runden leicht anpassen, aber nur, wenn sie das vor dem Beginn des Turniers klar angesagt haben.

Drei-Spiel-Match Runden und Grenze	Ein-Spiel-Match Runden und Grenze
4-8 – 3 Runden (Top 2)	4-8 – 4 Runden (Top 2)

9-16	–	4 Runden (Top 4)	9-16	–	5 Runden (Top 4)
17-32	–	5 Runden (Top 8)	17-22	–	6 Runden (Top 8)
33-64	–	6 Runden (Top 8)	23-36	–	7 Runden (Top 8)
65-128	–	7 Runden (Top 8)	37-52	–	8 Runden (Top 8)
129-256	–	8 Runden (Top 8)	53-94	–	9 Runden (Top 8)
257-512	–	9 Runden (Top 8)	95-152	–	10 Runden (Top 8)
513-1024	–	10 Runden (Top 8)	153-256	–	11 Runden (Top 8)
1024+	–	11 Runden (Top 8)	257-440	–	12 Runden (Top 8)
			441+	–	13 Runden (Top 8)

30. Offizielle Turniersanktionierung

Jede Person mit einem Zertifizierungslevel von eins in der Turnierorganisator-Spezialisierung darf sich um die Sanktionierung eines offiziellen Turniers bewerben. Organisatoren können sich um die Sanktionierung eines Turniers per E-Mail, Fax, Post oder Internet bewerben.

Turnierorganisatoren müssen alle Datensätze eines offiziellen Turniers bis sechs Monate nach Beendigung des Turniers aufbewahren. Dies beinhaltet Backups aller Computerdateien und Kopien von Ausdrucken. Diese Datensätze werden in dem Fall benutzt, dass in der Turniervergangenheit eines Spielers ein Fehler gefunden wird.

Turnierorganisatoren sollten Nachfragen an den UDE-Turniersanktionierungskordinator unter TO@upperdeck.com senden.

31. Turniere melden

Turniere werden normalerweise gemeldet, indem die Ergebnisse mit der MANTIS Turniersoftware an UDE übertragen werden.

Wenn ein Turnierorganisator keinen Zugang zum Internet hat, kann er seine Turniere melden, indem er die Ergebnisse per Fax an das regionale UDE-Büro schickt. Ein detailliertes Deckblatt muss dem Fax beigelegt werden, damit das Turnier bearbeitet werden kann.

Turniere können außerdem gemeldet werden, indem die kompletten Turnierunterlagen direkt per Post an das regionale UDE-Büro geschickt werden. Darin sollten alle Matchergebnisse, die Gesamt-Spielerliste, die Schiedsrichterliste und alle Details des Turnierzeitpunkts und -orts enthalten sein.

Turniere müssen innerhalb von sieben Tagen nach dem Turnierdatum gemeldet werden, andernfalls werden sie als verspätet betrachtet. Turnierorganisatoren, die Turniere verspätet melden, könnten ihr Recht verlieren, Turniere zu sanktionieren.

32. Aktualisierung von Dokumenten

UDE behält sich das Recht vor, den Inhalt jedes offiziellen UDE-Dokuments mit oder ohne Benachrichtigung zu ändern. Spieler und Turniermitarbeiter sind dafür

verantwortlich, die aktuellen UDE-Turnierregeln und -verfahrensweisen zu kennen und zu befolgen.

33. Kontaktinformationen

Für die aktuellsten Informationen über Turnierverfahrensweisen und für Versionen dieses Dokuments in anderen Sprachen besuche bitte ude.com/policy.

Für allgemeine Fragen über UDE-Programme schicke bitte eine E-Mail an ude@upperdeck.com.

Für regionale Anfragen:

Australien: australia@upperdeck.com

Asien: asia@upperdeck.com

Europa: tournaments@upperdeck.nl

Lateinamerika: preguntas@upperdeck.com

Vereinigte Staaten: ude@upperdeck.com

Für spezielle Fragen über die Zertifizierung als Schiedsrichter schicke bitte eine E-Mail an judge@upperdeck.com.