

# UDE-Turnier-Anhang

## Anhang P: Turnierstrafrichtlinien

*Gültig bis zum 1. Oktober 2005*

### **P-1 Wie man dieses Dokument benutzen sollte**

Dieser Anhang P sollte als Zusatz zum Dokument Upper Deck Entertainment (UDE) Turnierverfahrensweisen und anderen UDE-Turnier-Anhängen verwendet werden, um Schiedsrichtern bei der Bestimmung der geeigneten Strafe zu helfen, wenn ein Verstoß gegen eine Turnierregel vorliegt. Dies hilft dabei, Turniere fair und einheitlich für alle Spieler zu gestalten. Die UDE-Turnierstrafrichtlinien enthalten für alle UDE-Sammelkartenspiel-Turniere geeignete Informationen.

### **P-2 Versionsinformation für Anhang P**

- Diese Version von Anhang P wurde am 1. März 2005 zuletzt aktualisiert.
- Die nächste Aktualisierung dieses Dokuments wird vor dem 1. Oktober 2005 veröffentlicht werden.
- Die aktuellste Version kann unter [UDE.com/policy](http://UDE.com/policy) gefunden werden.
- Lösche oder zerstöre alle älteren Versionen dieses Dokuments um Verwechslungen zu vermeiden.

### **P-3 Weiterleiten von Strafen**

Wenn ein Schiedsrichter eine Strafe gegen einen Spieler verhängt, muss der Schiedsrichter diese Strafe dem Oberschiedsrichter und dem Schriftführer mitteilen. Der Schriftführer wird die Details über die Strafe in die MANTIS Turniersoftware eingeben, so dass sie zur UDE-Datenbank übertragen werden. Der effektivste Weg, den Schriftführer an eine Strafe zu erinnern, ist es, alle Details über die Strafe auf die Rückseite des Matchergebniszettels des Matches zu schreiben, für welches die Strafe vergeben wurde.

Wenn die MANTIS Software für die Durchführung des Turniers nicht benutzt wird, muss der Oberschiedsrichter ein Straferichtsformular ausfüllen und es an sein lokales UDE-Turniersanktionierungsbüro faxen oder per Post senden.

Strafen werden in der UDE-Datenbank verfolgt und der UDE-Turnierbeauftragte kann Spieler mit schwerwiegenden Strafen kontaktieren.

Die Arten der Strafen enthalten:

- Verwarnung
- Spielverlust
- Matchverlust
- Disqualifikation (mit oder ohne Preise)

### **P-4 Ziel und Zweck**

Mit Ausnahme der Strafen für unsportliches Verhalten gehen die in diesem Dokument aufgeführten Strafen davon aus, dass der Spieler den Verstoß *unabsichtlich* begangen hat. Wenn der Oberschiedsrichter feststellt, dass der Spieler absichtlich gegen die Regeln verstößt, um im Spiel einen unfairen Vorteil zu erlangen, sollte der Verstoß als Unsportliches Verhalten-Betrug betrachtet und die entsprechende Strafe verhängt werden. Die allgemeine Philosophie für UDE-Veranstaltungen ist es, dass aufrichtig begangene Fehler durch die Schiedsrichter in fairer, lehrreicher Weise behandelt werden und Betrug oder schwerwiegend unsportliches Verhalten in keiner Weise toleriert wird.

#### **P-5 Verwarnung**

Verwarnungen sind ein offizieller Weg um kleinere Verstöße zu verfolgen. Der Verwarnungsstrafe sollte immer eine Aufklärung des Spielers über den Verstoß und über mögliche Konsequenzen für Wiederholungen des Verstoßes folgen. Der Zweck der Verwarnungsstrafe ist es, die Turniermitarbeiter auf potenzielle Probleme aufmerksam zu machen. Verwarnungen werden in der offiziellen UDE-Datenbank gespeichert. Auch wenn das Erhalten einer Verwarnung an sich nicht signifikant ist, kann das Anhäufen einer übermäßigen Anzahl von Verwarnungen zu potenzieller Untersuchung und Suspendierung des Spielers führen.

#### **P-6 Spielverlust**

Die Spielverlust-Strafe ist ein erzwungenes Verlieren des aktuellen Spiels. Wenn sich ein Spieler zwischen zwei Spielen befindet, sollte die Spielverlust-Strafe für sein nächstes Spiel verhängt werden. Der Spielverlust-Strafe sollte immer eine Aufklärung des Spielers über den Verstoß und über mögliche Konsequenzen für Wiederholungen des Verstoßes folgen. Diese Strafe eignet sich nur für Matches, in denen mehrere Spiele gespielt werden. Für den Fall, dass ein Match nur aus einem einzelnen Spiel besteht, wie zum Beispiel ein Match in den meisten *Vs. System*-Premierturnieren, wird aus der Spielverlust-Strafe tatsächlich eine Matchverlust-Strafe, außer in den Fällen, in denen ein Doppel-Spielverlust verhängt wird.

#### **P-7 Matchverlust**

Die Matchverlust-Strafe ist ein erzwungenes Verlieren des aktuellen Matches. Wenn sich ein Spieler zwischen zwei Matches befindet, sollte die Matchverlust-Strafe für sein nächstes Match verhängt werden. Der Matchverlust-Strafe sollte immer eine Aufklärung des Spielers über den Verstoß und über mögliche Konsequenzen für Wiederholungen des Verstoßes folgen. Der Oberschiedsrichter kann die Matchverlust-Strafe auf das nächste Match anwenden, wenn er glaubt, dass das Verhängen der Matchverlust-Strafe für das aktuelle Match keine genügende Strafe darstellt. Dies ist zum Beispiel in solchen Fällen angebracht, in denen ein Spieler kurz davor ist, ein Match zu verlieren, und einen Verstoß der Art Unsportliches Verhalten–Erheblich begeht.

## **P-8 Disqualifikation**

Die Disqualifikations-Strafe ist ein erzwungenes Entfernen eines Spielers aus dem Turnier. Die Disqualifikations-Strafe hat zwei verschiedene Härtegrade, entweder mit oder ohne Preise. Für den Fall einer Disqualifikation mit Preisen kommt der Spieler nach Beendigung des Turniers für Preise weiterhin in Frage. Für den Fall einer Disqualifikation ohne Preise büßt der Spieler alle Preise ein, wobei die Preisstruktur sich nach unten verschiebt, so als ob der Spieler in den Ergebnislisten nicht existieren würde. Ausschließlich der Oberschiedsrichter darf die Disqualifikations-Strafe verhängen. Als Teil des Aussprechens einer solchen Strafe ist es erforderlich, dass er Erklärungen aller beteiligten Parteien einschließlich sich selbst über den Verstoß einholt, der zu der Disqualifikation führte. Eine Disqualifikation für das Ansammeln von wiederholten Verstößen erfolgt immer mit Preisen.

## **P-9 Melden von Disqualifikationen**

Im unwahrscheinlichen Fall, dass der Oberschiedsrichter einen Spieler disqualifiziert, muss der Oberschiedsrichter versuchen, Erklärungen aller relevanten Parteien, die an der Disqualifikation beteiligt waren, einzusammeln.

Als Teil der Einreichung seiner Angaben muss der Oberschiedsrichter seinen Namen und UDE-Nummer, Namen, Datum und Sanktionierungsnummer der Veranstaltung, den Namen des bestraften Spielers und dessen UDE-Nummer einsenden. Der Oberschiedsrichter sollte weiterhin alle relevanten Einzelheiten um die Strafe herum einbeziehen, wie Decklisten, Hintergrundinformationen über den Spieler und Details aller Gespräche mit den Spielern, Zuschauern oder Schiedsrichtern. Diese Schriftstücke können entweder per E-Mail mit dem Titel „Disqualification Report for Tournament Commissioner“ an [judge@upperdeck.com](mailto:judge@upperdeck.com) oder per Post an die folgende Adresse gesendet werden:

Upper Deck Entertainment  
Attn: Tournament Commissioner  
5909 Sea Otter Place  
Carlsbad CA 92008

## **P-10 Wiederholte Verstöße**

Wenn ein Spieler während eines Spiels, oder wenn dies zutrifft, während eines Turniers, mehrere Verstöße des gleichen Typs begeht, sollte die Strafe für jeden weiteren Verstoß auf die nächsthöhere Stufe erweitert werden.

### **Beispiele:**

- Ein Spieler erhält für einen Verfahrensfehler in seinem aktuellen Spiel eine Verwarnung. Derselbe Spieler begeht später im selben Spiel denselben Verfahrensfehler erneut. Sein zweiter Verstoß der Kategorie Verfahrensfehler-Gering sollte zu einem Spielverlust aufgewertet werden.
- Ein Spieler erhält für maßloses Fluchen während eines Matches eine Verwarnung. Derselbe Spieler flucht im nächsten Match erneut maßlos. Sein zweiter Verstoß

der Kategorie Unsportliches Verhalten–Gering sollte zu einem Spielverlust aufgewertet werden.

### **P-11 Strafen ab- oder aufwerten**

Dieses Dokument sollte als Richtlinie für die Anwendung von Strafen angewendet werden. In extremen Fällen hat der Oberschiedsrichter die Berechtigung Strafen ab- oder aufzuwerten, wie er es für angemessen erachtet. Wenn er ein Turnier mit jungen oder neuen Spielern durchführt, kann der Oberschiedsrichter es genehmigen, dass Strafen ohne Aufwertung wiederholt vergeben werden oder er kann etwas nachsichtiger bei garantiert unabsichtlichen Verstößen sein.

### **P-12 Strafen für Verfahrensfehler**

Diese Gruppe von Strafen umfasst generelle Verfahrensfehler, die ein Spieler während eines Spiels begehen kann und einige spezifische, häufige Strafen.

### **P-13 Verfahrensfehler–Gering (Strafe: Verwarnung)**

Diese Strafe ist für einen geringen, unabsichtlichen und leicht behebbaren Verstoß angemessen, den ein Spieler während eines Spiels begeht. Der Schaden für den Zustand des Spiels kann leicht repariert werden, darum fällt die Strafe in allen Fällen minimal aus. Diese Strafe ist angemessen, wenn ein Spieler unabsichtlich eine Karte falsch spielt und dies eine geringe Spielstörung verursacht.

#### **Beispiele:**

- Ein Spieler in einem **Yu-Gi-Oh!** TCG-Turnier vergisst, sein Fusionsdeck in die dafür vorgesehene Zone zu legen und lässt es bei seinem Side Deck.
- Ein Spieler im *Vs. System* TCG rekrutiert in Zug sechs einen Charakter mit Rekrutierungskosten von sechs, ohne vorher seine sechste Ressource gespielt zu haben.
- Beide Spieler im *Vs. System* TCG verfehlen es, eine obligatorische, ausgelöste Kraft während eines Spiels zu verrechnen.
- Ein Spieler im *Vs. System* TCG versucht, Overload (Überladen) auf einen Charakter zu spielen, dessen ANG nur dem Doppelten seines aufgedruckten ANG entspricht.
- Nachdem ein Spieler entschieden hat, seine ursprüngliche Starthand in einem *Vs. System*-Spiel nicht zu behalten, mischt er die Karten ins Deck, anstatt sie unter das Deck zu legen.
- Ein Spieler, der das **Yu-Gi-Oh!** TCG spielt, aktiviert eine Fallenkarte, während Jinzo (Jinzo) im Spiel ist (was verhindert, dass Fallenkarten aktiviert werden können).
- Ein Spieler mischt versehentlich in einem **Yu-Gi-Oh!** TCG-Match seinen Friedhof oder verdeckte Karten.

### **P-14 Verfahrensfehler–Erheblich (Strafe: Spielverlust)**

Diese Strafe ist für einen unabsichtlichen Verstoß angemessen, den ein Spieler während eines Spiels begeht, der eine unumkehrbare Störung des Spielzustandes bewirkt. Der Zustand des Spiels kann nicht repariert werden, darum ist die Strafe schwerwiegender als für einen geringen Verfahrensfehler.

Diese Strafe ist angemessen, wenn ein Spieler unabsichtlich eine Karte falsch spielt und dies eine erhebliche Spielstörung verursacht. In Ein-Spiel-Matches, in denen diese Strafe effektiv zum Matchverlust wird, sollten Schiedsrichter sicherstellen, dass der Zustand des Spiels wirklich irreparabel ist, bevor diese Strafe verhängt wird.

**Beispiele:**

- Ein Spieler mischt als Teil der Verrechnung des Effekts von Fiber Jar in einem **Yu-Gi-Oh!** TCG-Spiel seine Hand und den Friedhof in sein Deck, während sein Gegner Necrovalley im Spiel hat, das den Effekt von Fiber Jar negiert.
- Ein Spieler vergisst, Side Deck-Karten aus seinem Main Deck zu entfernen, bevor das nächste Match in einem **Yu-Gi-Oh!** TCG-Turnier beginnt.
- Ein Spieler verrechnet Cerebro (Cerebro) in einem Vs. System-Spiel falsch und mischt sein Deck.

**P-15 Verfahrensfehler–Ernsthaft (Strafe: Matchverlust)**

Diese Strafe ist für einen unabsichtlichen Verstoß angemessen, der bewirkt, dass ein Spieler nicht in der Lage ist, das Match fertig zu spielen.

**Beispiele:**

- Ein Spieler schüttet Wasser über den Großteil seines Decks, was die Karten ruiniert und ihn unfähig sein lässt, das Match fertig zu spielen.
- Ein Spieler verliert zwischen den Matches sein Deck, entdeckt dies aber nicht, bis die Paarungen für die neue Runde bereits aufgehängt wurden.

**P-16 Verfahrensfehler–Säumigkeit (Strafe: Spielverlust/Matchverlust)**

Diese Strafe ist angemessen, wenn ein Spieler sich nicht an seinem Platz befindet, nachdem die entsprechende Zeit am Beginn der Runde verstrichen ist. Eine Spielverlust-Strafe sollte drei Minuten, ein Matchverlust zehn Minuten nach Beginn der Runde vergeben werden.

**P-17 Verfahrensfehler–Gegen den falschen Gegner spielen (Strafe: Matchverlust)**

Diese Strafe ist angemessen, wenn ein Spieler den Paarungen seine Tischnummer falsch entnimmt und dadurch am falschen Tisch gegen einen falschen Gegner spielt. Alle Spieler sind dafür verantwortlich sicherzustellen, dass sie gegen den richtigen, für sie vorgesehenen Gegner spielen.

Dies ist ein ernsthafter Verstoß, der normalerweise erst später während der Runde festgestellt wird, wodurch dieses Problem nur auf wenige Arten behoben werden kann. Der Oberschiedsrichter kann diese Strafe zum Spielverlust abwerten, wenn der Fehler weniger als zehn Minuten nach Beginn der Runde festgestellt wird.

**Beispiel:**

- Ein Spieler liest die Paarungsanzeige falsch ab und sitzt am falschen Tisch. Der Fehler wird nicht bemerkt, bis die Runde fast vorbei ist.

### **P-18 Verfahrensfehler–Langsam spielen (Strafe: Verwarnung)**

Diese Strafe ist angemessen, wenn ein Spieler unabsichtlich eine geringe Verzögerung des Spiels verursacht. Spieler sind dafür verantwortlich, unabhängig von der Komplexität der Spielsituation oder der Anzahl von Entscheidungen, die sie zu treffen haben, in einer effizienten Geschwindigkeit zu spielen.

#### **Beispiele:**

- Ein Spieler ist während der Entscheidung, ob er seine ursprüngliche Starthand in einem Vs. System-Spiel behalten soll, übermäßig langsam.
- Ein Spieler braucht in einem **Yu-Gi-Oh!** TCG-Match mehr als die erlaubten drei Minuten, um auf sein Side Deck zuzugreifen.
- Ein Spieler ist übermäßig langsam, während er in einem Vs. System-Spiel seine Angriffe durchdenkt.

### **P-19 Strafen für Deckfehler**

Diese Gruppe von Strafen deckt Verstöße ab, die mit dem inkorrekten Registrieren auf einer Deckliste oder dem Spielen mit einem illegalen Deck zusammenhängen. Auf Veranstaltungen, auf denen Spieler Decklisten benutzen müssen, sollte der Oberschiedsrichter in Erwägung ziehen, mit dem Verhängen der Strafen für Deckfehler bis zum Beginn der nächsten Runde zu warten, nachdem die vor dem Turnier stattgefundene Überprüfung der Decklisten abgeschlossen ist. Wenn ein Deckfehler vor dem Beginn der ersten Runde entdeckt wird, ist es akzeptabel, die Deckliste des Spielers ohne Strafe zu korrigieren.

### **P-20 Deckfehler–Illegale Deckliste (Strafe: Verwarnung)**

Diese Strafe ahndet Verstöße, die das Verwenden einer Deckliste betreffen, die ein illegales Deck zeigt, während der wirkliche Inhalt des Decks des Spielers legal ist, oder bei denen die Deckliste nicht dem Inhalt des Decks entspricht. Es ist angebracht, die Deckliste an das Deck des Spielers anzupassen, wenn diese Abweichung festgestellt wird. Diese Strafe wird für Spiele, in denen ein Side Deck verwendet wird, wie beim **Yu-Gi-Oh!** TCG, auch für die Side Decks verwendet.

#### **Beispiele:**

- Die Deckliste eines Spielers in einem **Yu-Gi-Oh!** TCG-Turnier zeigt zwei Kopien von Jinzo (Jinzo), einer limitierten Karte. Sein Deck selbst enthält aber nur eine Kopie von Jinzo und erfüllt alle anderen Anforderungen an ein legales Deck.
- Ein Spieler in einem Vs. System-Turnier registriert fünf Kopien von Savage Beatdown (Wildes Prügeln). Sein Deck selbst enthält aber nur vier Kopien und erfüllt alle anderen Anforderungen an ein legales Deck.
- Ein Spieler in einem **Yu-Gi-Oh!** TCG-Turnier registriert zwei Kopien von Raigeki (Raigeki), einer limitierten Karte, in seinem Side Deck. Seine Side Deck selbst

enthält eine Kopie von Raigeki und eine zusätzliche Karte, die er nicht aufgeschrieben hat.

- Ein Spieler registriert auf einem **Yu-Gi-Oh!** TCG-Turnier ein Deck mit einem Side Deck, das 16 Karten enthält. Das Side Deck selbst enthält aber nur fünfzehn Karten.

### **P-21 Deckfehler–Illegales Deck (Strafe: Spielverlust)**

Diese Strafe ahndet Verstöße, die das Präsentieren eines illegalen Decks während eines Turniers betreffen. Es ist normalerweise angebracht, das Deck so zu verändern, dass es dem Inhalt der Deckregistrierungsliste entspricht. Wenn die Deckregistrierungsliste auch illegal ist, ist es angebracht, erst das Deck so zu verändern, dass es legal ist, und dann die Deckregistrierungsliste anzupassen, so dass sie dem Deck entspricht.

#### **Beispiele:**

- Ein Spieler beginnt ein *Vs. System*-Turnier mit fünf identischen Nicht-Armeekarten in seinem Deck. Die legale Beschränkung liegt aber bei vier identischen Nicht-Armeekarten.
- Ein Spieler registriert in einem **Yu-Gi-Oh!** TCG-Turnier zwei Kopien von Imperial Order (Kaiserlicher Befehl), einer limitierten Karte. Sein Deck selbst enthält nur eine Kopie, dadurch enthält das Deck aber weniger als die legale Mindestkartenanzahl.
- Ein Spieler beginnt ein **Yu-Gi-Oh!** TCG-Turnier mit einem aus siebzehn Karten bestehenden Side Deck. Der Schiedsrichter vergibt einen Spielverlust und der Spieler muss zwei Karten entfernen.
- Ein Spieler beginnt ein Advanced **Yu-Gi-Oh!** TCG-Turnier mit Imperial Order (Kaiserlicher Befehl) - einer verbotenen Karte - in seinem Deck.

### **P-22 Strafen für das Ziehen von Karten**

Diese Gruppe von Strafen ahndet Verfahrensfehler, die speziell das Ziehen von Karten betrifft.

### **P-23 Karten ziehen–Extrakarten ansehen (Strafe: Verwarnung)**

Die folgende Strafe bezieht sich auf Verstöße, die begangen werden, während Karten entweder versehentlich oder durch einen Spieleffekt aufgedeckt werden. Die Karten sollten beiden Spielern gezeigt werden und an die entsprechende Stelle zurückgebracht werden.

#### **Beispiele:**

- Ein Spieler verrechnet in einem *Vs. System*-Spiel den Effekt von Baxter Building (Baxter-Haus) auf und deckt drei statt einer Karte auf.
- Ein Spieler verrechnet in einem **Yu-Gi-Oh!** TCG-Spiel Cyber Jar (Cyberdose) und deckt sechs statt fünf Karten auf.

#### **P-24 Karten ziehen–Extrakarten ziehen (Strafe: Spielverlust)**

Eine Karte gilt als von einem Spieler gezogen, sobald sich diese Karte bei den restlichen Handkarten dieses Spielers befindet. Extrakarten ziehen beschädigt den Zustand des Spiels irreparabel und geht deshalb mit einer ernsthaften Strafe einher.

##### **Beispiel:**

- Ein Spieler zieht in einem **Yu-Gi-Oh!** TCG-Spiel während der Verrechnung von Graceful Charity (Elegante Wohltäterin) vier statt drei Karten.
- Ein Spieler in einem *Vs. System*-Turnier spielt in Zug zwei Common Enemy (Gemeinsamer Feind) und zieht sofort eine Karte, während Black Cat, Master Thief (Black Cat, Meisterdiebin) im Spiel ist.

#### **P-25 Strafen für markierte Karten**

Diese Gruppe von Strafen betrifft markierte Karten und Hüllen. Eine Karte oder Hülle gilt als markiert, wenn sie leicht von anderen desselben Decks unterschieden werden kann. Dies schließt gebogene Karten, solche mit ausgeprägten Markierungen, schmutzige, abgenutzte und beschädigte Hüllen ein. In einigen Situationen kann ein Schiedsrichter einen Spieler anweisen, eine beliebige Anzahl schmutzige, abgenutzte und beschädigte Hüllen zu ersetzen.

#### **P-26 Markierte Karten–Gering (Strafe: Verwarnung)**

Die folgende Strafe wird angewendet, wenn ein Spieler eine oder sehr wenige Karten mit verschiedenen Markierungen ohne bedeutende Muster hat. Es ist angebracht, dass der Spieler die Karten mit der markierten Hülle mit einer neuen Hülle versieht oder die markierte Karte austauscht, wenn keine Hüllen benutzt werden.

##### **Beispiele:**

- Ein Spieler hat drei Kartenhüllen mit erkennbaren Fingernagelmarkierungen. Alle drei sehen verschieden aus. Es ist angebracht, den Spieler zum Austauschen der markierten Hüllen aufzufordern.
- Die Hüllen eines Spielers weisen einen Fabrikationsfehler auf, wobei die Hüllen mehrere verschiedene Längen haben. Dabei scheint dieser Fehler kein Muster aufzuweisen.
- Alle Kartenhüllen eines Spielers sind schmutzig und abgenutzt, aber ohne feststellbares Muster.

#### **P-27 Markierte Karten –Erheblich (Strafe: Matchverlust)**

Die folgende Strafe wird angewendet, wenn ein Spieler eine erhebliche Anzahl markierter Karten hat und diese ein *unabsichtliches*, aber feststellbares Muster aufzuweisen scheinen. Obwohl dieser Verstoß von unabsichtlichen Markierungen ausgeht, können feststellbare Markierungen einem Spieler Vorteile in Turnieren verschaffen und erfordern daher eine relativ strenge Strafe. Es ist angebracht, weitere Nachforschungen anzustellen um sicherzugehen, dass der Spieler dies nicht

absichtlich getan hat. Das absichtliche Markieren von Karten ist Unsportliches Verhalten – Betrug und erfordert die sofortige Disqualifikation.

**Beispiele:**

- In einem *Vs. System*-Deck eines Spielers haben alle Charakterkarten Hüllen mit einer feststellbaren Herstellungsmarkierung. Alle Hüllen seiner Handlungswechselkarten sind normal.
- In einem **Yu-Gi-Oh!** TCG-Deck eines Spielers haben alle Monsterkarten eine leichte Einwärtsbiegung, während alle Fallenkarten perfekt glatt sind.

**P-28 Strafen für unsportliches Verhalten**

Diese Gruppe von Strafen beschäftigt sich mit unangemessenen Verhaltensweisen, die ein Spieler während eines Turniers zeigen kann. Diese Gruppe von Strafen deckt absichtliche Verstöße ab. Es ist wichtig, Spielern zu erlauben, Spaß zu haben und sich zu erfreuen, aber dieses Bedürfnis muss gegen das Bedürfnis abgewogen werden, andere vor wirklich anstößigem Verhalten zu schützen, welches ihre Turnieraktivitäten gefährdet. Dies ist ein Feld, auf dem Schiedsrichter ihren gesunden Menschenverstand einsetzen müssen um herauszufinden, wann man natürliches Verhalten erlauben darf und wann man einschreiten und eine Situation zügeln muss.

**P-29 Unsportliches Verhalten–Gering (Strafe: Verwarnung)**

Es wird von Spielern erwartet, dass sie sich gegenüber anderen Spielern, Zuschauern und Turniermitarbeitern in sportlicher und professioneller Weise verhalten. Diese Strafe ist angemessen für geringe Verletzungen der Turnierregeln.

Abhängig vom Publikum eines Turniers kann der Oberschiedsrichter bezüglich Flüchen mehr oder weniger streng sein. Bei Veranstaltungen für Kinder sollten Strafen für Flüche vergeben werden, wohingegen er bei einer Veranstaltung ausschließlich für Erwachsene die Freiheit hat, Strafen basierend auf dem Alter der anwesenden Spieler zu vergeben.

**Beispiele:**

- Ein Spieler hinterlässt nach einem Match Papierschnipsel oder Essen an seinem Tisch.
- Ein Spieler flucht während eines Turniers im Turnierbereich.
- Ein Spieler benutzt unangemessene oder anstößige Gesten.
- Ein Spieler beleidigt seinen Gegner.

**P-30 Unsportliches Verhalten–Erheblich (Strafe: Matchverlust)**

Es wird von Spielern erwartet, dass sie sich gegenüber anderen Spielern, Zuschauern und Turniermitarbeitern in sportlicher und professioneller Weise verhalten. Diese Strafe ist angemessen für erhebliche Verletzungen der Turnierregeln.

**Beispiele:**

- Ein Spieler benutzt Obszönitäten, während er mit dem offiziellen Oberschiedsrichter über eine Regelentscheidung diskutiert.
- Ein Spieler wirft aus Frustration sein Deck durch die Gegend, nachdem er ein Match verloren hat.
- Ein Spieler beschmiert Tischdecken oder verunstaltet den Turnierbereich.
- Ein Spieler weigert sich, einen Ergebniszettel zu unterschreiben oder zerreit ihn.

**P-31 Unsportliches Verhalten–Ernsthaft (Strafe: Disqualifikation ohne Preise)**

Es wird von Spielern erwartet, dass sie sich gegenber anderen Spielern, Zuschauern und Turniermitarbeitern in sportlicher und professioneller Weise verhalten. Diese Strafe ist angemessen fr extreme Verletzungen der Turnierregeln. In diesem Fall muss an die am Beginn des Dokuments angegebene Adresse ein Bericht geschickt werden, der den zu der Strafe fhrenden Vorfall zusammenfassend beschreibt.

**Beispiele:**

- Ein Spieler bedroht physisch einen anderen Spieler.
- Ein Spieler bedroht verbal einen Schiedsrichter.
- Ein Spieler stiehlt im Turnierbereich.
- Ein Spieler beschdigt absichtlich den Turnierort oder das Eigentum eines Anderen.

**P-32 Unsportliches Verhalten–Betrug (Strafe: Disqualifikation ohne Preise)**

Betrug ist die schlimmste Form unsportlichen Verhaltens, die ein Spieler whrend eines Turniers zeigen kann. Betrug beinhaltet *absichtlich* den Spielzustand falsch darzustellen, Regeln und Verfahrensweisen zu missachten, gegenber Turniermitarbeitern falsche Angaben zu machen und Bestechung; ist aber nicht darauf beschrnkt. In diesem Fall muss an die am Beginn des Dokuments angegebene Adresse ein Bericht geschickt werden, der den zu der Strafe fhrenden Vorfall zusammenfassend beschreibt.

**Beispiele:**

- Ein Spieler bietet seinem Gegner Boosterpackungen an, damit dieser in der letzte Runde aufgibt.
- Ein Spieler zieht vorstzlich eine Extrakarte und versucht dies zu verbergen.
- Ein Spieler meldet einem Turniermitarbeiter absichtlich, dass er eine Runde gewonnen hat, nachdem er die Runde verloren hat.
- Im *Vs. System* TCG markiert ein Spieler absichtlich vier seiner wichtigsten Handlungswechselkarten, so dass er voraussehen kann, wann diese gezogen werden.
- Ein Spieler belgt Turniermitarbeiter.
- Ein Spieler, der das erste Spiel in einem Match gewonnen hat, spielt absichtlich langsam um die Zeit zu berziehen und auf das Ende der Runde zu warten.
- Ein Spieler im *Vs. System* TCG vertauscht absichtlich Ressourcen in seiner Ressourcenreihe gegen Karten in seiner Hand.

### **P-33 Kontaktinformationen**

Für die aktuellsten Informationen über Turnierverfahrensweisen und für Versionen in anderen Sprachen besuche bitte [ude.com/policy](http://ude.com/policy).

Für allgemeine Fragen über UDE-Programme schicke bitte eine E-Mail an:

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

Europa: [tournaments@upperdeck.nl](mailto:tournaments@upperdeck.nl)

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

Vereinigte Staaten: [ude@upperdeck.com](mailto:ude@upperdeck.com)

Für spezielle Fragen über die Zertifizierung als Schiedsrichter, schicke bitte eine E-Mail an [judge@upperdeck.com](mailto:judge@upperdeck.com).