

# Apéndice de Torneos de UDE

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

*Válido hasta el 1ro de junio de 2004*

### A-1 **Cómo Usar Este Documento**

Este Apéndice A es usado como complemento a la Política Oficial 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 1ro de mayo de 2004.
- La próxima actualización de este documento será publicada antes del 31 de mayo de 2004.
- Este documento es válido hasta el 1ro de junio de 2004.
- La versión más reciente disponible puede ser encontrada en [UDE.com/policy](http://UDE.com/policy).
- Destruya versiones anteriores de este documento para evitar confusiones.

### A-3 **Formatos de Torneo de Yu-Gi-Oh!**

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

- **Formato Mazo Construido** —Los jugadores traen sus propios mazos contruidos según las normas de construcción de mazo escritas en este documento de normativa.
- **Formato Mazo Sellado** —Los jugadores abren varios sobres de **Yu-Gi-Oh!** y construyen un mazo a partir de las cartas obtenidas de éstos.
- **Formato Booster Draft** —Los jugadores abren varios sobres de **Yu-Gi-Oh!** y los hacen circular alrededor de la mesa, eligiendo cartas para añadirlas a sus mazos.

### 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 influye en su posición en el ranking mundial y le permite comparar su rendimiento de torneo con 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 Paquete Sellado** —Incluye los formatos de Sealed Deck y Booster Draft.
- **Puntuación de Mazo Construido**—Por ahora sólo hay un formato Mazo Construido. Podrían añadirse más en el futuro.

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

## A-5 Cartas Legales: Visión General

Las cartas de **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 mazo para enseñársela a cualquier oponente. Esto asegurará que ambos jugadores entienden exactamente qué hace la carta.

Las cartas Japonesas, Chinas o Coreanas no son legales en torneos. Las cartas “Anglo-Asiáticas” no son legales en torneos. Las cartas de los “Dioses” no son cartas oficiales del JCC **Yu-Gi-Oh!** y no son legales para usarlas en los mazos. No tienen ningún efecto en las partidas y no pueden ser invocadas en el campo.

## A-6 Legalidad de las Expansiones

Las expansiones del JCC **Yu-Gi-Oh!** se vuelven legales para jugar en torneo según las fechas de la expansión, dependiendo de la región. UDE actualizará este documento regularmente en [ude.com/policy](http://ude.com/policy).

**Expansiones Legales Actualmente:** *Legend of Blue Eyes White Dragon, Yugi and Kaiba Starter Decks, Metal Raiders, Magic/Spell Ruler, Pharaoh's Servant, Joey and Pegasus Starter Decks, Labyrinth of Nightmare, Legacy of Darkness, Pharaonic Guardian, Magician's Force, Dark Crisis, Yugi and Kaiba Evolution Decks, Invasion of Chaos* **Cartas Promocionales:** TP1, TP2, TP3, TP4, MP1, DDS, EDS, SDD, FMR, DOR, JMP, BPT, DL1, DL2, DL3, DL4, IOC-SE, PCY, TFK, TSC, WC4

Próximas fechas de legalización de expansiones en Norteamérica:

- *Ancient Sanctuary* se volverá legal en torneos el 1ro de Julio de 2004.

## A-7 Falsificaciones o Cartas Falsas

Las falsificaciones o cartas falsas son ilegales y no serán permitidas en ningún torneo del JCC **Yu-Gi-Oh!**. Las cartas fotocopiadas, algunas veces llamadas “proxies”, no están permitidas en los torneos y se consideran ser cartas falsas. Es ilegal comprar o vender cartas falsas.

Si un jugador encuentra cartas falsas o falsificadas, deberá dárselas a un padre o un responsable de torneo y nunca jugar con ellas. 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 una carta falsa, debería enviar un mail al Equipo de Investigación de Fraude de UDE en [fit@upperdeck.com](mailto:fit@upperdeck.com). Visite [ude.com/fraud](http://ude.com/fraud) para más información.

Puede identificar una carta falsa de varias maneras:

- Las cartas verdaderas tienen un holograma cuadrado en la esquina inferior derecho 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 y el adhesivo puede haber sido adherido a la carta.
- Si la carta en su totalidad, no sólo el dibujo, es "foil" o brillante, la carta es falsa.
- Las cartas verdaderas tienen el logo de Konami en la esquina superior izquierda del reverso y tienen el logo de **Yu-Gi-Oh!** Juego de Cartas Coleccionables en el rincón inferior derecho del reverso.
- Las cartas falsas pueden haber sido impresas en un papel más fino o grueso que el de las cartas verdaderas. Las cartas falsas pueden también haber sido impresas en papel brillante o con textura de cera.
- Las cartas falsas pueden tener el texto borroso que no está impreso con profesionalidad. También podrían tener colores diferentes de los de las cartas verdaderas.
- Las falsificaciones de cartas raras o ultra raras tendrán a veces el dibujo o el foil apagados. Las cartas verdaderas tendrán un dibujo definido.
- No existe ninguna carta verdadera de **Yu-Gi-Oh!** escrita en Chino. Nunca han sido impresas excepto cómo falsificaciones.
- Alguien puede ofrecer cartas que son borrosas o tienen colores incorrectos, diciendo que son "raras cartas defectuosas". No compre cartas de ese tipo, probablemente son falsas.

## **A-8 Estructura de una Partida de Torneo**

En cada ronda de un torneo, se le pedirá a un jugador que juegue una partida contra un oponente. La mayoría de partidas son al mejor de tres juegos, lo que significa que el primer jugador en ganar 2 juegos es el ganador de la partida. Los juegos continúan hasta que un jugador gane dos. Si dos jugadores han empatado en un duelo y cada uno gana entonces uno, necesitarán jugar duelos adicionales hasta que un jugador gane dos en la partida.

En algunos torneos, los jugadores pueden tener que jugar un solo duelo para determinar el ganador de una partida. En este caso, el primer jugador que gane un duelo es declarado vencedor de la partida. Esta estructura de duelo único sólo se usará en las raras ocasiones en las que el tiempo esté muy limitado, como en el Tour de Centros Comerciales del JCC **Yu-Gi-Oh!**.

Cuando se hace un informe de los resultados de una partida, sólo se toma nota del ganador final de cada partida, no quién ganó los duelos individuales dentro de ésta.

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**

La duración normal de cada ronda es de 40 minutos.

Cuando construyen un Mazo Sellado, los jugadores tienen normalmente 15 minutos para construir sus decks e inscribir sus cartas después de recibirlos.

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.

Todo organizador de torneo puede cambiar los límites de tiempo para un torneo sólo si es absolutamente necesario y sólo si lo ha anunciado claramente antes de que el torneo empiece.

## **A-10 Procedimiento de Finalización de Partida**

Cuando se agote el tiempo de una ronda, el turno en curso de cada partida debe completarse, entonces se detiene el juego y el ganador de la partida se calcula usando el proceso siguiente:

- Un jugador gana la partida si tiene más victorias de duelos que su oponente.
- Si ambos jugadores tienen el mismo número de victorias en los duelos, entonces el jugador con más puntos de vida en el duelo en curso es el ganador. Si los puntos de vida están igualados, continúa jugándose hasta que los jugadores tengan una diferencia en los puntos de vida.
- Si ambos jugadores tienen el mismo número de victorias en los duelos y están entre dos duelos, entonces el duelo siguiente debe empezar y el ganador de la partida se determinará con el primer cambio en los puntos de vida.

**Ejemplo:** El tiempo de una partida se agota. Los jugadores están aún en medio del primer duelo. Robert está a 2000 puntos de vida y Kelly a 3000. Robert finaliza el turno y se las arregla para reducir los puntos de vida de Nelly a 1000. Robert gana el duelo basándose en los puntos de vida y gana la partida debido a que el tiempo se acabó en el primer duelo.

**Ejemplo:** En una partida diferente, el tiempo se agota durante el segundo duelo. David ya ha ganado el primer duelo. El turno en curso es completado y ningún jugador puede ganar el duelo este turno. Este duelo se considera inacabado, David gana la partida porque ganó el primer duelo.

**Ejemplo:** En una partida diferente, el tiempo se acaba durante el segundo duelo. Abby ganó el primer duelo. Mark acaba su turno y se las arregla para ganar el segundo duelo. Abby y Mark están ahora empatados, cada uno habiendo ganado un

duelo. Empiezan el tercer duelo. El tercer duelo dura hasta que el primer cambio de puntos de vida. Llegado el momento, Abby invoca un Goblin Attack Force y ataca a Mark, reduciendo sus puntos de vida a 5700. Abby tiene ahora ventaja en puntos de vida, así que ella es la ganadora del duelo y subsiguientemente de la partida.

**Ejemplo:** En una partida diferente, el tiempo se agota durante el tercer duelo. Michelle y Danny han ganado cada uno un duelo de la partida. Michelle finaliza su turno y se las arregla para empatar sus puntos de vida a 4000. Continúan jugando hasta el próximo cambio de puntos de vida. Danny juega Poison of the Old Man y gana 1200 puntos de vida. Está por delante en puntos de vida, así que él ganador del duelo y por consiguiente de la partida.

## **A-11 Side Deck**

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

Antes del inicio de cada partida, coloca tu Side Deck boca abajo en la mesa. Tu oponente puede contar las cartas para asegurarse de que tu Side Deck contiene quince cartas. Los jugadores no pueden examinar sus Side Decks durante un duelo o no ser que el efecto de una carta les mande específicamente el hacerlo.

Cuando un jugador se inscribe para un torneo del formato Construido, puede escoger inscribir un Side Deck de exactamente quince cartas o no inscribir Side Deck alguno.

Los Side Decks deben ser siempre de quince cartas, ni más, ni menos. Si un jugador usa su Side Deck entre duelos, 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 mazo al oponente.

Las reglas de construcción de decks se aplican al mazo y al Side Deck combinados. Por ejemplo, si un jugador tiene Raigeki en su mazo, no podrá tener otro en el Side Deck debido a que es una carta limitada, lo cual significa que sólo una copia de la carta está permitida en el conjunto de mazo y Side Deck.

## **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. 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 de juego ordena a un jugador el buscar una carta en su mazo o recuperar una carta del cementerio y hay parámetros específicos en base a los cuáles la puede escoger (estrellas de nivel, tipo de carta, ATK/DEF, etc.), se pide normalmente al jugador mostrar la carta buscada a su oponente. El jugador debe entonces barajar su mazo. Siempre que un jugador muestra una carta, debe enseñar toda la cara de la carta al oponente.

**Ejemplo:** Se activa Shallow Grave. Cada jugador debe enseñar a su oponente la carta escogida antes de que se resuelva, y luego esas cartas son invocadas de manera especial boca abajo en posición defensiva en la zona de monstruos.

**Ejemplo:** Cuando un jugador usa Different Dimension Capsule, él o ella no está obligado a enseñar la carta al oponente, pues Different Dimension Capsule no exige al jugador seleccionar una carta en base a unos parámetros, sólo dice “selecciona una carta de tu mazo”.

### **A-15 Normas del Deck de Monstruos de Fusión**

Cuando juegue en torneos de **Yu-Gi-Oh! JCC**, todo jugador tiene permitido traer un mazo de monstruos de fusión al torneo además de su mazo principal. El mazo de monstruos de fusión está limitado a 20 cartas distintas, aunque el jugador puede tener hasta 3 copias de cada una de esas 20.

Antes del inicio de la partida, coloca tu mazo de fusión boca abajo en el campo. Por favor, mantén los monstruos de fusión con el mismo nombre juntos en el mazo de fusión para facilitar su revisión.

### **A-16 Bucles en el Juego**

En el caso que un duelo entre en un bucle, el jugador que controle el bucle lo demuestra una vez. Escoge entonces un número y a no ser que su 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 Butterfly Dagger–Elma, Gearfried the Iron Knight y Royal Magical Library en juego. Muestra el ciclo una vez, equipando Butterfly Dagger–Elma en Gearfried the Iron Knight, provocando que Butterfly Dagger–Elma sea enviado al cementerio y entonces a su mano. Además añade un contador de hechizo en Royal Magical Library debido a que ha jugado una carta de hechizo. Anuncia que quiere realizar el bucle 600 veces y que robará todo su mazo, a no ser que su oponente haga algo al respecto. Robert carece de efectos que paren el bucle, así que Kevin podrá robar su mazo entero.

## **A-17 Formatos Paquete Sellado**

Una manera interesante y divertida de jugar al JCC **Yu-Gi-Oh!** es usar un formato Paquete Sellado. Estos formatos son llamados “Paquete Sellado” porque los jugadores abren una cantidad limitada de sobres y construyen sus mazos 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 paquetes sellados, pero los dos formatos siguientes pueden usarse en torneos oficiales de UDE:

Formatos Sealed Pack:

- Mazo Sellado
- Booster Draft

Ambos métodos implican abrir sobres y escoger al menos 20 de sus cartas para construir un mazo. La diferencia entre los dos formatos es como se escogen las cartas.

En un torneo de Mazo Sellado, los jugadores abren los sobres y montan sus mazos con cartas de esos sobres. En un torneo de Booster Draft, los jugadores abren los sobres, seleccionan una carta de cada uno y pasan los sobres alrededor de la mesa, escogiendo una carta de cada sobre hasta que todas han sido elegidas.

Los jugadores reciben 15 minutos para construir sus mazos una vez han recibido sus cartas. Si se usan hojas de registro de mazos, entonces los jugadores deberían tener 20 minutos en total, para asegurar que pueden apuntar de forma precisa el contenido de sus mazos en sus hojas de registro.

## **A-18 Regla del Total de Vida para los Torneos Paquete Sellado**

Cómo los jugadores estarán jugando con mazos más pequeños, empezarán el duelo con 4000 puntos de vida en vez de 8000.

### **A-19 Reglas Específicas para Mazo Sellado**

*Estas normas se aplican además de las de Paquete Sellado de las secciones A-20 a A-21.*

Cada jugador abre tres o más sobres y escoge al menos 20 de sus cartas para montar un mazo. Las cartas no son pasadas o cambiadas de ninguna manera. Todas las cartas no usadas en el mazo se consideran parte del Side Deck.

Los jugadores no pueden ni intercambiar cartas con otros jugadores ni añadir cartas de sus colecciones personales. Sólo las cartas contenidas en los sobres pueden ser usadas para crear los mazos.

Mazo Sellado es el formato de torneo Paquete Sellado más fácil de aprender, pues no implica pasar las cartas de ninguna manera.

### **A-20 Reglas Específicas para Booster Draft en Yu-Gi-Oh!**

*Estas normas se aplican además de las de Sealed Pack de las secciones A-20 a A-21.*

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.

Cuando se juega en un torneo de draft, los jugadores se repartirán en “mesas de draft”. Cada mesa de draft consistirá en 4 o más jugadores sentados alrededor de una 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 *Pharaonic Guardian* y uno de *Magician's Force*, debe abrir primero los dos sobres de *Pharaonic Guardian*.

**(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 montón delante del jugador que las ha escogido. Éste montón será la pila de draft de ese jugador.

**(c)** Una vez todos los jugadores han cogido 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 cogerán 2 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 2 cartas de él. Si los jugadores están en un draft con 4 (o más) sobres, abren dos y combinan sus cartas, cómo hicieron en el paso (a) anteriormente.

**(f)** Una vez 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 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 nueve cartas, entonces cada jugador debería tener 27 cartas con las que construir su mazo.

## **A-21 Lista de Cartas Limitadas en Yu-Gi-Oh!**

Las cartas más poderosas están restringidas a *una* copia de cada una por mazo y Side Deck combinados. Esta lista se actualiza varias veces al año. La última actualización de la lista puede encontrarse en [ude.com/policy](http://ude.com/policy).

La lista de limitadas al 19 de abril de 2004 es:

Black Luster Soldier - Envoy of the Beginning	Exodia the Forbidden One
Breaker the Magical Warrior	Fiber Jar
Butterfly Dagger—Elma	Graceful Charity
Call of the Haunted	Harpie's Feather Duster
Card Destruction	Tormenta Fuerte
Ceasefire	Imperial Order
Cambio de Fidelidad	Injection Fairy Lily
Chaos Emperor Dragon - Envoy of the End	Jinzo
Confiscation	Left Leg of the Forbidden One
Cyber Jar	Left Arm of the Forbidden One
Agujero Oscuro	Mage Power
Delinquent Duo	Magic Cylinder
Exiled Force	Magical Scientist
	Mirage of Nightmare
	Mirror Force

Monstruo Renacido  
Painful Choice  
Olla de la Codicia  
Premature Burial  
Raigeki  
Reckless Greed  
Reflect Bounder  
Right Arm of the Forbidden One  
Right Leg of the Forbidden One  
Ring of Destruction  
Sangan

Sinister Serpent  
Snatch Steal  
Espadas de la Luz Reveladora  
The Forceful Sentry  
Tribe-Infecting Virus  
Twin-Headed Behemoth  
United We Stand  
Upstart Goblin  
Vampire Lord  
Witch of the Black Forest  
Yata-Garasu

## A-22 Lista de Cartas Semi Limitadas en Yu-Gi-Oh!

Las cartas poderosas están restringidas a *dos* copias de cada una por mazo y Side Deck combinados. Esta lista se actualiza varias veces al año. La última actualización de la lista puede encontrarse en [ude.com/policy](http://ude.com/policy).

La lista de semi limitadas al 1ro de Marzo de 2004 es:

Creature Swap  
Last Turn  
Manticore of Darkness  
Marauding Captain

Morphing Jar  
Morphing Jar #2  
Nobleman of Crossout  
Reinforcement of the Army

## A-23 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](http://ude.com/policy).

Para preguntas generales respecto a los programas de UDE, por favor escriba a [ude@upperdeck.com](mailto:ude@upperdeck.com).

Para dudas locales:

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

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

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

Para preguntas específicas de jueces, por favor escriba a [judge@upperdeck.com](mailto:judge@upperdeck.com).