

# UDE Tournament

## Appendice A: Yu-Gi-Oh!

*Valido fino al 1° Giugno 2004*

### A-1 Come utilizzare questo documento

Questa appendice B è utilizzata come compendio alle Tournament Policy UDE (Upper Deck Entertainment). Questa appendice contiene policy aggiuntive che si applicano specificatamente al gioco di carte da collezione (Trading card Game, TCG) **Yu-Gi-Oh!**, mentre le Tournament Policy UDE contengono regole e procedure generali che si applicano a tutti i giochi UDE.

### A-2 Appendice A - Versione

- Questa versione dell'Appendice A è stata aggiornata il 10 Maggio 2004.
- Questo documento è valido fino al 1° Giugno 2004.
- Il prossimo aggiornamento di questo documento verrà pubblicato entro il 31 Maggio 2004.
- La versione più aggiornata può essere scaricata da [UDE.com/policy](http://UDE.com/policy).
- Cancella ogni versione precedente di questo documento per evitare confusioni.

### A-3 Formati dei tornei Yu-Gi-Oh!

Esistono tre diversi formati di torneo per il gioco di carte da collezione **Yu-Gi-Oh!**:

- **Formato Costruito**—I giocatori si presentano con il proprio mazzo costruito in base alle regole di costruzione descritte in questo documento.
- **Formato Sealed Deck**—I giocatori aprono diverse bustine **Yu-Gi-Oh!** e costruiscono un mazzo utilizzando le carte trovate nelle bustine.
- **Formato Booster Draft**—I giocatori aprono diverse bustine **Yu-Gi-Oh!** e passano le bustine intorno al tavolo a cui sono seduti, scegliendo un certo numero di carte per aggiungerle ai propri mazzi.

### A-4 Classifiche dei tornei Yu-Gi-Oh!

Per ogni torneo ufficiale **Yu-Gi-Oh!**, i giocatori possono vincere incontri per aumentare il loro punteggio UDE. Il punteggio di ogni giocatore va a determinare la posizione nella classifica mondiale e permette di confrontare i risultati di ogni giocatore con i risultati degli altri. Ogni giocatore inizia la propria carriera con un punteggio di 2500 in ogni categoria.

Esistono due categorie di punteggi per **Yu-Gi-Oh!**:

- **Punteggio Sealed Pack**—Relativo ai formati Sealed Deck e Booster Draft.
- **Punteggio Costruito**—Attualmente esiste solo un formato Costruito. Nei prossimi anni ne verranno aggiunti altri.

In aggiunta, ogni giocatore ha un punteggio globale **Yu-Gi-Oh!**, che è la media dei punteggi Sealed Pack e Costruito.

#### A-5 **Carte legali: generale**

Le carte **Yu-Gi-Oh!** diventano legali per i tornei in tutto il mondo nelle stesse date. Quando un'espansione diventa legale nel Nord America, diventa legale anche in Sud America, Europa e nelle altre aree con esclusione dell'Asia.

Quando si vuole utilizzare una carta che non sia nella lingua locale, è necessario portare con sé una versione della carta in lingua locale o un'accurata traduzione della carta, in modo da poterla mostrare agli avversari. Questo assicura che entrambi i giocatori possano capire esattamente il funzionamento della carta.

Le carte giapponesi, cinesi e coreane non sono legali ai tornei, come non sono legali neanche le "Asian-English". Le carte inglesi "God" non sono carte da gioco ufficiali **Yu-Gi-Oh!** e quindi non possono essere utilizzate legalmente. Non hanno alcun effetto sul gioco e non possono essere giocate.

#### A-6 **Legalità delle espansioni**

Un'espansione del gioco **Yu-Gi-Oh!** diventa legale per i tornei in date prestabilite. UDE si occuperà di aggiornare regolarmente questo documento, [ude.com/policy](http://ude.com/policy).

**Espansioni attualmente legali:** *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* **Promo Cards:** TP1, TP2, TP3, TP4, MP1, DDS, EDS, SDD, FMR, DOR, JMP, BPT, DL1, DL2, DL3, DL4, IOC-SE, PCY, TFK, TSC, WC4

Prossime espansioni:

- *Antico Santuario* diventa legale il 1° Luglio 2004.

#### A-7 **Carte illegali o contraffatte**

Le carte contraffatte sono illegali e il loro utilizzo ai tornei non è permesso. Le carte fotocopiate, chiamate anche "proxy", non sono ammesse ai tornei e sono considerate false. Vendere o acquistare carte false è un'attività illegale.

Se un giocatore scopre carte false, deve informare un genitore o un ufficiale di torneo e non può giocare con quelle carte. I giocatori devono essere attenti al momento dell'acquisto e dello scambio di carte, in modo da assicurarsi di ricevere carte autentiche, realizzate da UDE. Se un giocatore scopre carte false, deve mandare una segnalazione dettagliata all'UDE Fraud Investigation Team, [fit@upperdeck.com](mailto:fit@upperdeck.com). Per maggiori informazioni [ude.com/fraud](http://ude.com/fraud).

Puoi identificare una carta contraffatta in diversi modi:

- Le carte reali hanno un ologramma quadrato nell'angolo in basso a destra. L'ologramma ha il logo Eye of Anubis e le parole "Yu-Gi-Oh!". Sulle carte false potrebbe mancare qualcuno di questi elementi.
- L'ologramma nell'angolo dovrebbe essere così sottile da non percepirlo quando ci si passa un dito sopra. Se senti lo spessore dell'ologramma, la carta potrebbe essere falsa e l'ologramma potrebbe essere stato incollato.
- Se l'intera carta, non solo il disegno, è foil o brillante, la carta è falsa.
- Le carte reali, sul dorso, hanno il logo Konami nell'angolo in alto a sinistra e hanno il logo **Yu-Gi-Oh!** Trading Card Game nell'angolo in basso a destra.
- Le carte false possono essere stampate su carta più sottile o più spessa rispetto alle carte vere. Le carte false possono inoltre essere stampate su carta brillante o che sembra cerata.
- Le carte false possono anche avere testo approssimativo, non stampato in maniera professionale. Possono anche avere colori diversi da quelli delle carte reali.
- Le super rare o le ultra rare false hanno qualche volta un disegno opaco oppure il rivestimento foil può risultare opaco. Le carte vere hanno un'immagine chiara.
- Non c'è nulla del tipo "carta cinese" **Yu-Gi-Oh!**. Solo carte false di questo tipo sono in circolazione.
- Alcuni potrebbero proporti carte opache o con colori non ben fatti, spacciandole per rari errori di stampa dall'elevato valore. Non comprare queste carte, probabilmente sono false.

## **A-8 Struttura degli incontri di un torneo**

Durante ogni turno di un torneo, ogni giocatore giocherà un incontro con un avversario. La maggior parte degli incontri si svolge al meglio delle tre partite; ciò significa che il primo giocatore che vince due partite ha vinto l'incontro. Le partite continuano finché un giocatore non vince due partite. Se due giocatori hanno pareggiato una partita e hanno vinto una partita a testa, giocheranno partite addizionali finché uno di loro non vincerà una partita, aggiudicandosi l'incontro.

In alcuni tornei i giocatori devono giocare una sola partita per determinare il vincitore dell'incontro. In questo caso il giocatore che vince per primo una singola partita viene dichiarato vincitore dell'incontro. Questa struttura a partita singola

viene utilizzata solo nelle rare occasioni in cui il tempo è molto limitato, come per i tornei del Mall Tour **Yu-Gi-Oh!**.

Nel risultato finale viene riportato il vincitore dell'intero incontro, non i vincitori delle singole partite all'interno dell'incontro. Non sono previsti i pareggi nei tornei UDE, per cui ci sarà sempre un vincitore dell'incontro.

#### **A-9 Limiti di tempo**

La normale durata di un turno è di 40 minuti.

Durante i tornei Sealed Deck i giocatori hanno 15 minuti per listare e costruire il proprio mazzo, dopo che hanno ricevuto le carte.

Durante i tornei Booster Draft i giocatori hanno 10 minuti per listare e costruire il proprio mazzo, dopo aver terminato il draft.

Gli organizzatori di tornei individuali possono modificare leggermente i limiti di tempo, solo se assolutamente necessario e solo se è stato chiaramente annunciato prima dell'inizio del torneo.

#### **A-10 Procedura di fine incontro**

Al termine del tempo regolamentare del turno, i giocatori terminano il turno di gioco in corso, alla fine del quale la partita viene interrotta e viene determinato il vincitore dell'incontro nel modo seguente:

- Un giocatore vince l'incontro se ha vinto più partite del proprio avversario
- Se entrambi i giocatori hanno vinto lo stesso numero di partite, il giocatore con più Life Points nella partita attuale vince l'incontro. Se i Life Points di entrambi i giocatori sono uguali, la partita continua finché non si ha una differenza tra i Life Points.
- Se entrambi i giocatori hanno vinto lo stesso numero di partite e sono tra una partita e l'altra, viene iniziata una nuova partita e il vincitore viene determinato alla prima differenza di Life Points.

**Esempio:** Il tempo viene chiamato. I due giocatori stanno ancora giocando la prima partita. Robert ha 2000 Life Points e Kelly ha 3000 Life Points. Prima della fine del turno Robert è riuscito a portare i Life Points di Kelly a 1000. Robert vince la partita grazie alla regola che controlla i Life Points alla fine del turno e vince l'incontro in quanto il tempo è stato chiamato durante la prima partita.

**Esempio:** In un altro incontro, il tempo viene chiamato durante la seconda partita. David ha vinto la prima partita. Il turno di gioco in corso viene completato e nessuno dei due giocatori riesce a vincere la partita in questo turno. Questa partita è

considerata non completata e David vince l'incontro in quanto ha vinto la prima partita.

**Esempio:** In un altro incontro, il tempo viene chiamato durante la seconda partita. Abby ha vinto la prima partita. Mark termina il suo turno di gioco, vincendo la seconda partita. Abby e Mark sono adesso uno a uno, avendo vinto una partita a testa. Iniziano a giocare la terza partita, la quale terminerà alla prima variazione di Life Points. Abby evoca un Gobelin Attack Force e attacca Mark, riducendo i suoi Life Points a 5700. Abby è ora in vantaggio di Life Points e vince la partita; di conseguenza Abby vince anche l'intero incontro.

**Esempio:** In un altro incontro, il tempo viene chiamato durante la terza partita. Michelle e Danny hanno vinto una partita a testa. Michelle termina il suo turno e i Life Points di entrambi i giocatori sono pari a 4000. Successivamente giocano altri turni finché non si ha una variazione ai Life Points di un giocatore. Danny gioca Poison of the Old Man e guadagna 1200 Life Points. In questo momento è quindi in vantaggio di Life Points e vince la partita; di conseguenza Danny vince anche l'intero incontro.

#### **A-11 Side del mazzo**

In un torneo di **Yu-Gi-Oh!**, ogni giocatore ha diritto a un side in aggiunta al proprio mazzo regolare. Il side può essere utilizzato solo nelle partite successive alla prima partita di ogni incontro. Anche se la prima partita non è stata giocata a causa di una penalità di gioco, i giocatori possono utilizzare i loro side nella seconda partita. All'inizio di ogni incontro, ogni giocatore deve ripristinare il proprio mazzo originale, invertendo quindi tutti i cambi che erano stati fatti tra il mazzo regolare e il side durante l'incontro precedente.

Prima dell'inizio di ogni incontro, il side deve essere posizionato sul tavolo, a faccia in giù. Il tuo avversario può contare le carte del tuo side, per assicurarsi che contenga quindici carte. I giocatori non possono guardare il proprio side durante la partita, a meno che un effetto non lo permetta.

Quando un giocatore partecipa a un torneo Costruito, deve listare anche il proprio side di quindici carte, oppure non listare nulla nel caso non utilizzi alcun side.

I side devono avere sempre quindici carte, non una di più, non una di meno. Se un giocatore utilizza il proprio side tra una partita e l'altra, lo scambio con le carte del mazzo regolare deve essere fatto una per una, in modo tale che il side contenga sempre quindici carte. Ogni giocatore ha tre minuti tra una partita e l'altra per effettuare i cambi di side, mischiare e presentare il proprio mazzo all'avversario.

Le regole di costruzione del mazzo si applicano alla combinazione di mazzo e di side. Per esempio, se un giocatore ha Raigeki nel proprio mazzo, non può averne una copia anche nel side perché è una carta limitata e quindi può avere in totale una copia della carta tra mazzo e side.

#### **A-12 Mischiare le carte a faccia in giù**

Un giocatore non può mischiare le proprie carte a faccia in giù, a meno che non sia un effetto di gioco a richiederlo. Questa regola è relativa sia alle carte mostro a faccia in giù che alle carte magia a faccia in giù, che alle carte trappola. I giocatori possono mischiare le carte nella propria mano, a meno che un effetto di una carta non lo proibisca.

#### **A-13 Mischiare il cimitero**

Un giocatore non può mischiare o modificare l'ordine delle carte nel proprio cimitero. Il cimitero di un giocatore è un'informazione pubblica in ogni momento tranne in particolari situazioni come con Question, che proibisce a un giocatore di guardare il cimitero dell'avversario.

#### **A-14 Effetti di ricerca**

Se un effetto di gioco richiede a un giocatore di cercare una carta dal proprio mazzo o di riprendere una carta dal proprio cimitero e ci sono dei parametri specifici che identificano la carta che può essere scelta (in base a livello, tipo di carte ATK/DEF e così via), quel giocatore deve solitamente rivelare all'avversario la carta che ha scelto. Il giocatore deve quindi mischiare il proprio mazzo. Ogni volta che un giocatore rivela una carta, deve mostrare l'intera faccia della carta all'avversario.

**Esempio:** Shallow Grave viene attivato. Ogni giocatore deve rivelare al proprio avversario la carta che è stata scelta prima che si risolva; poi quelle carte vengono evocate tramite evocazione speciale nella zona carte mostro, in posizione di difesa a faccia in giù.

**Esempio:** Quando un giocatore usa Different Dimension Capsule, non deve rivelare la carta all'avversario, in quanto Different Dimension Capsule non richiede al giocatore di scegliere una carta in base a un dato parametro, ma dice semplicemente "scegli una carta dal tuo mazzo".

#### **A-15 Regole per i mazzi dei mostri fusione**

In un torneo di **Yu-Gi-Oh!**, ogni giocatore ha diritto a un mazzo di mostri fusione in aggiunta al proprio mazzo regolare. Il mazzo di mostri fusione ha il limite di 20 carte differenti; tuttavia ogni giocatore può avere fino a tre copie di ognuna di quelle 20 carte.

Prima dell'inizio dell'incontro, il mazzo dei mostri fusione deve essere posizionato sul terreno di gioco, a faccia in giù. Mantieni i mostri fusione con lo stesso nome insieme, in modo da favorire il controllo del mazzo.

## **A-16 Loop**

Nel caso in cui si abbia un loop durante il gioco, il giocatore che controlla il loop lo deve descrivere una volta. Successivamente sceglie il numero di ripetizioni e, a meno che l'avversario non voglia interrompere il loop giocando qualcosa in qualsiasi momento, il loop viene ripetuto quel numero definito di volte.

**Esempio:** Kevin ha Butterfly Dagger–Elma, Gearfried the Iron Knight e Royal Magical Library in gioco. Descrive il loop una volta, equipaggiando Butterfly Dagger–Elma su Gearfried the Iron Knight, facendo finire Butterfly Dagger–Elma nel cimitero e successivamente in mano. Inoltre aggiunge un segnalino magia su Royal Magical Library perché ha giocato una carta magia. Dichiaro che vuole effettuare questo loop 600 volte e pescherà l'intero mazzo, a meno che l'avversario non voglia fare qualcosa. Robert non ha nulla per fermare il loop, quindi Kevin ha la possibilità di pescare il suo intero mazzo.

## **A-17 Formati Sealed Pack**

Un metodo interessante e divertente per giocare a **Yu-Gi-Oh!** è dato dai formati Sealed Pack. Questi formati sono chiamati “Sealed Pack” (a scatola chiusa) perché i giocatori aprono un limitato numero di bustine e costruiscono i propri mazzi con le carte trovate. Questo tipo di formati prevede capacità leggermente diverse da quelle richieste per il gioco in sé e permette ai giocatori di giocare con carte diverse da quelle con cui giocherebbero in un torneo di formato Costruito.

Ci sono molti metodi creativi di giocare Sealed Pack; nei tornei ufficiali UDE possono essere utilizzati i seguenti due formati:

Formati Sealed Pack:

- Sealed Deck
- Booster Draft

Entrambi i metodi prevedono l'apertura di bustine e la scelta di almeno 20 delle carte trovate per costruire un mazzo. La differenza tra i due formati è il metodo per scegliere le carte

In un torneo Sealed Deck i giocatori aprono le bustine e costruiscono i propri mazzi con le carte trovate in quelle bustine. In un torneo Booster Draft i giocatori aprono le bustine, scelgono una carta dalla propria bustina e passano le bustine intorno al tavolo, scegliendo una carta da ogni bustina finché tutte le carte non sono state scelte.

I giocatori, dopo aver ricevuto le carte, hanno a disposizione 15 minuti per costruire il proprio mazzo. Se sono utilizzate le liste dei mazzi, i giocatori hanno a disposizione 20 minuti in totale, per registrare accuratamente il contenuto dei loro mazzi sulle liste dei mazzi.

#### **A-18 Regola dei Life Points per i tornei Sealed Pack**

Dato che i giocatori utilizzano dei mazzi più ridotti, essi iniziano la partita con 4000 Life Points invece di 8000.

#### **A-19 Regole specifiche per Sealed Deck**

*Queste regole si applicano in aggiunta alle regole Sealed Pack, sezione A-17 e A-18.*

Ogni giocatore apre almeno tre bustine e sceglie almeno 20 delle carte trovate per costruire il proprio mazzo. Le carte non sono draftate o scambiate in nessun modo. Le carte non utilizzate nel mazzo sono considerate parte del side.

I giocatori non possono scambiare carte con gli altri giocatori e non possono aggiungere carte dalla loro collezione personale. Solo le carte trovate nelle bustine aperte possono essere utilizzate per costruire il mazzo.

Il formato Sealed Deck è il più facile formato di torneo Sealed Pack per imparare, in quanto non prevede draft di alcun tipo.

#### **A-20 Regole specifiche per i tornei Booster Draft di Yu-Gi-Oh!**

*Queste regole si applicano in aggiunta alle regole Sealed Pack, sezione A-17 e A-18.*

Ogni giocatore inizia con tre o più bustine chiuse. I giocatori possono avere un numero di bustine maggiore di tre, a condizione che ogni giocatore abbia lo stesso numero di bustine. L'organizzatore del torneo ha il compito di decidere il numero di bustine e l'espansione utilizzata. Le bustine possono essere della stessa espansione oppure di espansioni diverse.

Durante i tornei draft, i giocatori vengono separati in "pod". Ogni draft pod è composto da 4 o più giocatori seduti allo stesso tavolo. Un ufficiale di torneo distribuisce a tutti i giocatori lo stesso numero di bustine.

Il draft si svolge nei seguenti passi:

**(a)** Ogni giocatore apre le proprie prime due bustine e le unisce. Ciò porta ogni giocatore ad avere un totale di diciotto carte da cui scegliere.

Se per il draft si utilizzano due bustine della stessa espansione, esse devono essere aperte insieme all'inizio del draft. Ciò fornisce maggiori possibilità ai giocatori di scegliere carte che si combinano. Per esempio, se un giocatore drafta da due bustine

di *Pharaonic Guardian* e una bustina di *Magician's Force*, aprirà per prime le due bustine di *Pharaonic Guardian*.

(b) Ogni giocatore sceglie *due* carte e passa le carte rimanenti al giocatore alla propria sinistra. Le due carte scelte devono essere messe sul tavolo a faccia in giù in una singola pila davanti al giocatore che le ha scelte. Questa pila è la pila delle carte draftate dal giocatore.

(c) Una volta che tutti i giocatori hanno scelto le loro prime due carte e hanno passato le rimanenti alla loro sinistra, essi prendono il loro successivo gruppo di carte che è stato appena passato loro. Il secondo gruppo dovrà quindi contenere 16 carte rimanenti tra cui scegliere. I giocatori scelgono altre due carte da questo gruppo e le aggiungono alla pila delle carte davanti a loro. Ora la pila delle carte a faccia in giù dovrebbe essere composta da quattro carte e 14 carte vengono passate al giocatore alla propria sinistra.

(d) Una volta che tutti i giocatori hanno effettuato la propria scelta e hanno passato le carte rimanenti, ogni giocatore sceglie due carte dal gruppo successivo ricevuto e le mette nella pila a faccia in giù. I giocatori continuano a scegliere due carte da ogni gruppo che ricevono e continuano a passare le carte rimanenti finché non sono state draftate tutte le carte delle prime due bustine.

(e) Se i giocatori stanno draftando con tre bustine, essi semplicemente aprono la loro terza bustina e scelgono due carte da essa.. Se i giocatori stanno draftando con quattro o più bustine, essi aprono altre due bustine e mettono insieme le carte aperte, proprio come hanno fatto per le prime due bustine.

(f) Una volta che le due carte sono state scelte e aggiunte alla pila delle carte draftate, le carte rimanenti vengo ora passate alla propria destra.

(g) Il draft continua finché non ci sono più carte da scegliere. Se vengono draftate solo tre bustine, l'ultima persona che drafta dalla terza bustina riceverà una sola carta.

Una volta terminato il draft, tutti i giocatori devono avere lo stesso numero di carte. Se sono state usate tre bustine da 9 carte, ogni giocatore deve avere 27 carte per costruire il proprio mazzo.

## **A-21 Elenco delle carte limitate di Yu-Gi-Oh!**

Alcune carte molto potenti possono essere utilizzate solo in singola copia, tenendo in considerazione mazzo e side. L'elenco delle carte limitate viene aggiornato più volte all'anno. La lista aggiornata delle carte limitate può essere trovata su [ude.com/policy](http://ude.com/policy).

Al 19 Aprile 2004 l'elenco delle carte limitate è il seguente:

Black Luster Soldier - Envoy of  
 the Beginning  
 Breaker the Magical Warrior  
 Butterfly Dagger–Elma  
 Call of the Haunted  
 Card Destruction  
 Ceasefire  
 Change of Heart  
 Chaos Emperor Dragon - Envoy of  
 the End  
 Confiscation  
 Cyber Jar  
 Dark Hole  
 Delinquent Duo  
 Exiled Force  
 Exodia the Forbidden One  
 Fiber Jar  
 Graceful Charity  
 Harpie's Feather Duster  
 Heavy Storm  
 Imperial Order  
 Injection Fairy Lily  
 Jinzo  
 Left Leg of the Forbidden One  
 Left Arm of the Forbidden One  
 Mage Power  
 Magic Cylinder

Magical Scientist  
 Mirage of Nightmare  
 Mirror Force  
 Monster Reborn  
 Painful Choice  
 Pot of Greed  
 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  
 Swords of Revealing Light  
 The Forceful Sentry  
 Tribe-Infecting Virus  
 Twin-Headed Behemoth  
 United We Stand  
 Upstart Gobelin  
 Vampire Lord  
 Witch of the Black Forest  
 Yata-Garasu

## A-22 Elenco delle carte semi-limitate di Yu-Gi-Oh!

Alcune carte molto potenti possono essere utilizzate solo in *due* copie, tenendo in considerazione mazzo e side. L'elenco delle carte limitate viene aggiornato più volte all'anno. La lista aggiornata delle carte limitate può essere trovata su [ude.com/policy](http://ude.com/policy).

Al 19 Aprile 2004 l'elenco delle carte semi-limitate è il seguente:

Creature Swap  
 Last Turn  
 Manticore of Darkness  
 Marauding Captain  
 Morphing Jar

Morphing Jar #2  
 Nobleman of Crossout  
 Reinforcement of the Army

## A-23 Contatti

Per avere informazioni aggiornate sulle policy dei tornei e per le versioni del documento nelle altre lingue, [ude.com/policy](http://ude.com/policy).

Per domande generali relative al Programma Upper Deck Entertainment, mandaci una e-mail a [ude@upperdeck.com](mailto:ude@upperdeck.com)

Per questioni locali:

- Oceania: [australia@upperdeck.com](mailto:australia@upperdeck.com)
- Europa: [tournaments@upperdeck.nl](mailto:tournaments@upperdeck.nl)
- America Latina: [preguntas@upperdeck.com](mailto:preguntas@upperdeck.com)

Per domande specifiche sulla certificazione arbitrale, mandaci una mail a [judge@upperdeck.com](mailto:judge@upperdeck.com).

Gioco di Carte da Collezione **Yu-Gi-Oh!** ©1996 KAZUKI TAKAHASHI. Realizzato da KONAMI CORPORATION. KONAMI e illustrazioni sono marchi registrati di KONAMI CORPORATION. Tutti i diritti riservati.