

Konami Digital Entertainment, Inc. (KDE)
Guía Oficial KDE de Lineamientos de Penalizaciones de Torneos
En efecto a partir del 17 de Enero de 2013

Este documento, utilizado junto con las Políticas de Torneo de Konami, describe el código apropiado de comportamiento para los jugadores en un evento. Instruye a los jueces y los oficiales del torneo sobre como identificar las infracciones y asignar las sanciones correspondientes. El Lineamiento de Penalizaciones ayuda a garantizar un torneo justo y coherente en todas partes, explicando los distintos tipos de infracciones, así como las penas asignadas a cada uno.

Se espera que los jueces y los oficiales del torneo cumplan con las políticas descritas a continuación. Además de documento Políticas de Torneo de Konami, este Lineamiento de Penalizaciones contiene información para ser utilizada durante todos los Torneos Oficiales Sancionados Konami de Juegos de Cartas Coleccionables.

Los documentos de Políticas de Torneos se actualizan con frecuencia. La versión más actualizada del documento de Políticas de Torneos se puede encontrar aquí:

Las Américas: <http://www.yugioh-card.com/en/events/>

Europa: <http://www.yugioh-card.com/?area=eurp>

Si tiene alguna pregunta por favor correo electrónico us-opsupport@konami.com (América del Norte), la-opsupport@konami.com (América Latina y el Caribe) o yugioh@konami-europe.net (Europa, África del Sur, Australia, y Nueva Zelanda) .

I.	Filosofía	3
	A. Los jugadores	3
	B. Jueces	3
II.	Procedimiento de Investigaciones	4
	A. Determinación de una Infracción	4
	B. Aplicando la Penalización	5
	C. Reportando Penalizaciones	5
	D. Estado del Juego	6
III.	Penalizaciones	7
	A. Precaución	7
	B. Advertencia	7
	C. Pérdida de Juego	8
	D. Pérdida de la Partida	8
	E. Descalificación	9
	F. Aumentando y Disminuyendo Severidad de Penalizaciones	10
IV.	Infracciones	11
	A. Gravedad	11
	B. Error de Procedimiento (PE)	11
	1. PE - Menor: (Precaución)	11
	2. PE - Menor: (Advertencia)	12
	3. PE - Mayor: (Pérdida de Juego)	12
	4. PE - Estricta: (Pérdida de Partida)	12
	C. Tardanza (T)	13
	1. T - Mayor: (Pérdida de Juego)	13
	2. T - Estricta: (Pérdida de Partida)	13
	D. Errores de Deck y de Deck List (DE)	14
	1. DE - Menor: (Advertencia)	14
	2. DE - Mayor: (Pérdida de Juego)	15
	E. Robando Cartas Adicionales (DC)	17
	1. DC - Menor: (Advertencia)	17
	2. DC - Mayor: (Pérdida de Juego)	17
	F. Cartas Marcadas (MC)	18
	1. MC - Menor: (Advertencia)	18
	2. MC - Mayor: (Pérdida de Juego)	18
	G. Juego Lento (SP)	20
	1. SP - Menor: (Advertencia)	20
	H. Conducta Antideportiva (UC)	21
	1. UC - Menor: (Advertencia)	21
	2. UC - Mayor: (Pérdida de Juego)	21
	3. UC - Severa: (Descalificación)	22
	4. UC – Haciendo Trampa: (Descalificación)	22
	V. Revisión de Descalificaciones y Jugadores Suspendidos	24

I. Filosofía

Tanto los jugadores como los oficiales del torneo comparten la responsabilidad de mantener un evento justo y coherente, mediante la comprensión de sus roles en el evento.

Los Lineamientos de Penalizaciones y Políticas están destinados a educar a los jugadores y los oficiales del torneo en el comportamiento apropiado y esperado en los eventos. Estas directrices pueden no servir como un recurso para jugadores que tratan de tomar ventaja de uno a otro a través de "rule-sharking", o cualquier otro intento de influir en las decisiones de los oficiales del torneo.

"Rule-sharking" se define como "usar las reglas y políticas en un intento de obtener una ventaja, en lugar de asegurar el juego justo y consistente".

Eventos de Nivel 1 (eventos en Tiendas Oficiales de Torneos, Duelist League, Sneak Peeks, etc.) están diseñados para el juego casual y la aplicación de las normas va de ligera a moderada. La Política de Torneo y Lineamientos de Penalizaciones de todas maneras se aplican a estos niveles, pero la atención se centra en el fomento de un ambiente agradable y divertido en el que jueguen los Duelista. Los Jueces en eventos de nivel 1 deben tener esto en cuenta al momento de determinar las infracciones y sanciones.

Eventos de Nivel 2 (Regional Qualifiers, Yu-Gi-Oh! Championship Series, World Championship Qualifiers, etc.) son eventos de prestigio, y contarán con el más alto nivel de aplicación de las normas y sanciones. Los jugadores se evalúan al más alto nivel de juego. Los Jueces de eventos nivel 2 deben tener esto en cuenta al momento que determinan las infracciones y sanciones.

El Juez Principal del evento tiene la última palabra sobre todas las decisiones sobre reglas y políticas. Una vez que el Juez Principal ha tomado una decisión, la decisión es final.

A. Los Jugadores

Los jugadores siempre deben poner de su parte para asegurarse de que están cumpliendo con la política, mediante la lectura de los documentos de políticas y haciendo preguntas antes del evento si algo no está claro. Los jugadores son los responsables por el contenido de su Deck, sus acciones y palabras en un torneo, y como tales, se espera que tomen un papel activo en su propia participación en el torneo.

B. Jueces

La justicia y coherencia del torneo se apoyan en el conocimiento del Juez de las políticas y su comprensión de las sanciones que las acompañan. Cuando un jugador comete una infracción, un Juez debe ser capaz de identificar correctamente la infracción, administrar la penalización apropiada, y educar al jugador tanto sobre la infracción como la penalización.

II. Procedimiento de Investigaciones

A. Determinación de una infracción

Cualquier llamada a Juez que dure más de 1 minuto requiere que a la partida se le dé una extensión de tiempo adecuada, por lo que un Juez debe tomar nota de la hora al momento que responde una llamada.

Las prórrogas se deben dar solamente por el tiempo real perdido durante una ronda.

Ejemplos	<i>Un Juez se acerca a una Partida a la que le quedan 3 minutos para el final de la Ronda. Los jugadores deciden apelar la decisión ante el Juez Principal. El tiempo total de la apelación tiempo fue de 7 minutos. A los jugadores sólo se les debe dar una prórroga de 3 minutos, ya que era el tiempo perdido durante la ronda.</i>
	<i>Un Juez se acerca a una Partida durante los procedimientos de Fin de Partida. El problema se resuelve en 3 minutos. No se deben dar prórrogas de tiempo ya que no se perdió tiempo durante la Ronda, ya que los procedimientos de Fin de Partida no se miden por tiempo.</i>

Un Juez no debe hacer "ingeniería inversa" a una penalización, mediante la aplicación de la penalización y luego la determinación de la infracción.

Un Juez **primero** debe investigar, a **continuación**, determinar la infracción, y sólo a **continuación**, aplicar la penalización.

Ambos jugadores deben explicar lo que pasó, y responder con sinceridad las preguntas que el Juez pueda tener. El Juez examinará la situación y determinará si una infracción ha ocurrido. Si es así, entonces el Juez le explicará la infracción. Si no se ha producido infracción, el Juez debe explicar brevemente por qué.

Las investigaciones se llevan a cabo en privado. Algunas infracciones, dependiendo de la gravedad, también se podrían explicar en privado al jugador que comete la infracción. No todas las situaciones que se producen son adecuadas para el conocimiento público, de modo que la decisión del Juez de tratar el asunto en privado debe ser respetada por los oponentes, los espectadores, los jueces no participantes, y los oficiales del torneo, etc. La decisión del Juez Principal es final.

Al igual que preguntas acerca de las reglas de cartas, los jugadores tienen el derecho de apelar al Juez Principal cuando están involucrados en un asunto de políticas de torneo. La decisión del Juez Principal es final.

Un jugador no puede apelar el fallo de un Juez de Piso hasta que el Juez haya completado la emisión de la sentencia. El no hacerlo puede dar lugar a sanciones de Conducta antideportiva.

B. Aplicando la Penalización

Una vez que una infracción ha sido identificada, el Juez le preguntará al jugador si ha recibido otras sanciones por esta misma infracción durante el transcurso del torneo. Esto ayuda al Juez a determinar si una penalización tenga que ser incrementada. Los jugadores deben responder a esta pregunta con honestidad - mentir a un oficial del torneo está en contra de la política del torneo. Si se trata de una infracción repetida, el Juez notificará al Juez Principal antes de aplicar una penalización, ya que el Juez Principal puede decidir incrementarla. Si se trata de una infracción por primera vez, el Juez brevemente educará al jugador sobre la infracción y luego aplicará la penalización. Entonces, el Juez permitirá a los jugadores para continuar el juego.

Si la llamada se tardó más de un minuto, el Juez tomará nota de la extensión de tiempo apropiado en la parte inferior izquierda de la parte frontal del Match Result Slip.

El Juez tomará el Match Result Slip de la mesa, y llenará el reverso del Match Result Slip con la información de la penalización. La información debe ser escrita de la siguiente manera:

[Nombre completo del jugador] - [Infracción] - [Penalización dada] - [Breve descripción de la infracción] - [nombre completo del Juez]

El Juez entonces devolverá el Match Result Slip.

Los Jueces deben dar advertencias por escrito en lugar de advertencias verbales. Las advertencias verbales no pueden ser rastreadas, y no permiten a los jueces determinar si un jugador está repitiendo una infracción. Los jugadores también son menos propensos a tomar en serio una advertencia verbal, lo que socava el punto de la penalización.

C. Reportando Penalizaciones

Todas las penalizaciones dictadas por un Juez deben ser informadas al Juez Principal y el Scorekeeper, generalmente relleno la información correspondiente en el reverso del Match Result Slip del jugador. El Scorekeeper ingresará los detalles de la penalización en el Software del Oficial de Torneos Konami de modo que puede realizarse un seguimiento durante el curso del evento. Konami se reserva el derecho de contactar a un jugador que ha acumulado una cantidad excesiva de sanciones para mayor investigación. Además, Konami se reserva el derecho de tomar más acciones - tales como suspensiones de eventos Sancionados por Konami - sobre la base de infracciones continuas.

D. Estado del Juego

El hecho de que un estado de juego pueda ser reparado o no puede significar la diferencia entre una Advertencia y una Pérdida de Juego. Si ambos jugadores pueden proporcionar información clara y un Juez puede determinar una manera de arreglar o retroceder el estado del juego, el juego debe ser reparado en la medida de lo posible y el juego debe continuar. Una Pérdida de Juego no es una penalización apropiada para un estado reparable juego, a menos que sea un incremento de infracciones anteriores.

Un estado del juego irreparable **nunca** debe dar lugar a una Pérdida de Juego doble, excepto como un incremento de penalización. Si ambos jugadores comparten la culpa de un error de estado de juego único que merece una Pérdida de Juego, determinar qué jugador es más culpable, y otorgar a ese jugador la Pérdida de Juego. El jugador menos culpable debe recibir una Advertencia.

Un estado de juego irreparable **nunca** debe dar lugar a reiniciar un Duelo o Partida.

Estados de Juego Irreparables

Ejemplos	<i>Un jugador devuelve un monstruo boca abajo a su Deck para Invocar de Manera Especial un Gladiator Beast Heraklinos de su Extra Deck, sin revelarlo a su oponente. No hay manera de saber si la carta boca abajo era un Monstruo "Gladiator Beast", por lo que la acción es irreparable. Es apropiado dar al jugador una Pérdida de Juego</i>
	<i>Un jugador se olvida de descartar hasta el límite legal de la mano al final de su turno. Durante el turno de su oponente juega una carta que roba una carta. No hay manera de saber qué cartas el jugador tenía en su mano antes de robar la carta. Esto no es un efecto obligatorio que se paso por alto, sino una mecánica de juego obligatoria. Esta acción es irreparable, y es apropiado para dar al jugador una Pérdida de Juego.</i>

Estados de Juego Reparables

Ejemplos	<i>Un jugador baraja su mano con su Deck. Sin embargo, él había revelado su mano a su oponente más temprano durante el turno, y no ha jugado ni robado cartas adicionales. Tanto el jugador y el oponente claramente pueden recordar el contenido de la mano del jugador. Es apropiado que el jugador restablezca su mano, vuelva a barajar su Deck, y continúe el juego con un Advertencia.</i>
	<i>Ninguno de los jugadores ha llevado la cuenta de los Puntos de Vida en papel para el juego actual y hay un desacuerdo sobre el total de Puntos de Vida. Los jugadores, con la ayuda de un Juez, debe reconstruir el juego desde las cartas que se han jugado, y, o bien llegar a un acuerdo o aceptar la decisión del Juez en los totales. Ambos jugadores deben recibir una Advertencia y se les permitirá continuar el juego.</i>
	<i>Un jugador activa un efecto de buscar una carta sin un objetivo legal en su Deck. Después de que el jugador no es capaz de resolver el efecto de búsqueda, el Deck se baraja, el jugador debe recibir una Advertencia, y se le permitirá continuar el juego.</i>
	<i>Un jugador se olvida de resolver un efecto obligatorio y el error no se detecta hasta unas pocas jugadas más tarde. Tras la investigación, el Juez Principal determina que la infracción no fue intencional. Ambos jugadores deben recibir una Advertencia, ya que es responsabilidad de ambos jugadores mantener el correcto Estado de Juego, y el juego debe continuar desde ese punto.</i>

III. Penalizaciones

Hay 5 tipos de Penalizaciones:

- **Precaución** (Sólo bajo circunstancias especiales)
- **Advertencia**
- **Pérdida de Juego**
- **Pérdida de la Partida**
- **Descalificación**

Los jueces deben utilizar únicamente estas penalizaciones, y no podrán crear o implementar otras nuevas.

A. Precaución

Una Precaución se puede utilizar en lugar de una Advertencia, para los eventos de Nivel 1. La Precaución se concibe como una herramienta de enseñanza para los nuevos jugadores, y no es necesario que se le lleve registro en la Match Result Slip. Los jueces deben compartir información sobre Precauciones entre sí, para asegurarse de que los jugadores están bien educados.

Las Precauciones no se pueden utilizar para eventos de Nivel 2 como Regional Qualifiers y Yu-Gi-Oh! Championship Series. Una Precaución se da a un jugador en un evento de Nivel 1 que comete una infracción menor.

Una Precaución se da si el Juez considera que la infracción es menor y ***no intencional*** (ver Conducta Antideportiva para excepciones). Una Precaución debe seguirse siempre de una breve educación al jugador, explicándole por qué la penalización fue otorgada y que una infracción posterior puede dar lugar a un incremento en la penalización. El incremento es a un Advertencia.

B. Advertencia

Una advertencia es la penalización más comúnmente utilizada. Una Advertencia se da a un jugador que comete una infracción menor. Una Advertencia de por si no tiene un gran impacto en un jugador o en un torneo, pero sirve como una herramienta de entrenamiento para los jugadores y permite al personal del torneo hacer seguimiento de un problema potencial.

Una Advertencia se da si el Juez considera que la infracción es menor y ***no intencional*** (ver Conducta Antideportiva para excepciones). Una Advertencia debe seguirse siempre de una breve educación al jugador, explicándole por qué la penalización fue otorgada y que una infracción posterior puede dar lugar a un incremento en la penalización. El incremento es a una Pérdida de Juego.

C. Pérdida de Juego

Una Pérdida de Juego se da cuando un jugador ha cometido una infracción que no es lo suficientemente grave como para perder una Partida completa o ser removido de las instalaciones, pero tiene un impacto significativo en el juego. Una Pérdida de Juego es apropiada para situaciones en las que un estado de juego es irreparable debido a las acciones del jugador que recibe la penalización.

Si una Pérdida de Juego se da durante un juego, el jugador pierde el Juego actual. Si esta pena se da entre Juegos de una Partida, el jugador perderá el próximo Juego. Si la pena se da antes de una Partida, el jugador pierde el primer Juego de la Partida por venir.

En el caso en que se aplique una Pérdida de Juego antes de una Partida, ningún jugador puede usar su Side Deck antes del comienzo del primer Juego. Si una Pérdida de Juego se aplica durante una Partida y el ganador de la Partida no se ha decidido, ambos jugadores pueden usar su Side Deck antes del próximo Juego.

Esta penalización se da si el Juez considera que la infracción es **no intencional** (ver Conducta Antideportiva para excepciones). Una Pérdida de Juego debe seguirse siempre de una breve educación al jugador, explicándole por qué la penalización fue otorgada y que una infracción posterior puede dar lugar a un incremento en la penalización.

El incremento es a una Pérdida de Partida.

D. Pérdida de Partida

Esta penalización se da por una infracción que afecta seriamente el juego, pero no requiere que el jugador sea eliminado del torneo. Sólo un Juez Principal puede dar una pena de Pérdida de Partida, a excepción de una penalización de Pérdida de Partida por tardanza. Si el Juez Principal cree que la aplicación de la pena de Pérdida de Partida de la ronda actual no es lo suficientemente grave (el jugador comete la infracción cuando está a punto de perder una Partida, por ejemplo), se puede aplicar la pena para la próxima ronda.

Si un jugador comete dos infracciones al mismo tiempo, una de los cuales merece una Pérdida de Partida y otra que merece una Pérdida de Juego, el Juez debe dar a la penalización de Pérdida de Partida primero, seguida por la Pérdida de Juego.

Esta penalización se da si el Juez considera que la infracción es **no intencional** (ver Conducta Antideportiva para excepciones). Una Pérdida de Partida debe seguirse siempre de una breve educación al jugador, explicándole por qué la penalización fue otorgada y que una infracción posterior puede dar lugar a un incremento en la penalización.

El incremento es a una Descalificación.

E. Descalificación

Una Descalificación es la penalización más severa que se puede dar. Una Descalificación se da por infracciones graves que requieren que el jugador sea eliminado del evento o lugar del evento. Una Descalificación se da generalmente cuando un jugador **intencionalmente** rompe las reglas del torneo, o como un incremento de las sanciones anteriores.

Los jueces tendrán que investigar cuidadosamente para determinar si un jugador está intencionalmente rompiendo una regla.

Todos los asistentes a un torneo pueden ser considerados como jugadores, y estar por lo tanto sometidos a las mismas penalizaciones e infracciones. Por lo tanto, los asistentes no están exentos de una penalidad de Descalificación. Un participante no tiene que haber estado inscrito en un torneo para ser descalificado del torneo.

La infracción no tiene por qué haber ocurrido en el interior del recinto, siempre y cuando impacte o se conecte a un evento Sancionado.

KDE se reserva el derecho de suspender a jugadores del programa de Juego Organizado de KDE por mal comportamiento no conectado a un evento específico.

Hay dos tipos de penalizaciones de Descalificación:

Descalificación (Con Premio): Esta penalización sólo se da a través del proceso de incremento de penalización. Un jugador que comete la misma infracción varias veces a lo largo de un evento y tiene su penalización incrementada a una Descalificación, siempre con premio a menos que el incremento se haya realizado debido a una infracción de conducta antideportiva.

Descalificación (sin premio): Esta penalización se da cuando una persona **intencionalmente** rompe las políticas de torneo. Esto incluye, pero no está limitado a, Hacer Trampa y a Conducta Antideportiva. La persona será eliminada del evento, y en la mayoría de los casos, obligados a abandonar el lugar.

Sólo el Juez Principal puede descalificar a una persona de un evento.

Si una persona es descalificada, una declaración por escrito debe ser completada por todas las personas involucradas, incluyendo oponentes, espectadores, jueces, oficiales del torneo, etc.

Es responsabilidad del Juez Principal recopilar estas declaraciones por escrito de los involucrados y enviar las declaraciones al departamento de Tournament Data de Konami Card Business dentro de los 7 días posteriores al evento.

Sólo el Comité de Penalizaciones de KDE puede suspender a jugadores del Juego Organizado de KDE.

F. Aumentando y Disminuyendo Severidad de Penalizaciones

Sólo el Juez Principal de un evento puede aumentar o disminuir la severidad de una penalización.

Los incrementos sólo se pueden dar a un jugador que repita la misma infracción durante el curso del mismo evento. Un Juez Principal podrá reducir la penalización en casos extremos, pero deben seguir estas pautas para seguir siendo imparcial y consistente. Un Juez Principal puede decidir ser un poco más indulgente en el proceso de incremento durante un evento de Nivel 1, eligiendo no aumentar la penalización después de la segunda infracción.

Si un evento se extiende por más de un día, todos los días deben ser considerados como el evento mismo, y las sanciones deben seguir estando incrementadas.

IV. Infracciones

Una violación de la política de torneos se llama una "infracción".

Si un jugador comete una infracción, el Juez debe aplicar la penalización correspondiente. Debido a que hay distintos grados de infracciones con diferentes niveles de impacto sobre el evento, hay grados correspondientes de la gravedad de las penalizaciones. Las diferentes categorías de infracciones pueden tener diferentes penalizaciones otorgadas, según la gravedad de la infracción.

Los jueces deben seguir las pautas que se enumeran a continuación, y no crear o implementar nuevas infracciones.

A. Gravedad

Infracción	Descripción
Menor	Esta subcategoría será penalizada con una Advertencia
Mayor	Esta subcategoría será penalizada con la Pérdida de Juego
Estricto	Esta subcategoría será penalizada con una Pérdida de Partida
Grave	Esta subcategoría será penalizada con una Descalificación
Trampa	Esta subcategoría será penalizada con una Descalificación

B. Error de Procedimiento (PE)

Esta categoría abarca las infracciones que implican errores generales de procedimiento que un jugador puede cometer durante el curso de un juego. Hay 3 subcategorías de Error de Procedimiento: **Menor, Mayor, y Estricta**, que indican la gravedad de la infracción.

1. PE - Menor: (Precaución)

Esta penalización es sólo para ser utilizada en eventos de Nivel 1. No se aplica a los Regional Qualifiers, Yu-Gi-Oh! Championship Series y otros eventos de Nivel 2, con la excepción del Yu-Gi-Oh! World Championship.

La intención de la "Precaución" es educar a los nuevos jugadores, y se puede dar por infracciones iniciales, antes de dar una penalización de "Advertencia". El jugador debe recibir una explicación del problema, el problema debe ser corregido, pero no hay necesidad de registrar la penalización en el Match Result Slip.

Los jueces deben compartir información entre ellos sobre las "Precauciones" que hayan expedido. Esto se debe hacer para mantener un seguimiento del número y tipo de Precauciones que cada jugador ha recibido en el transcurso del evento, tanto para educar mejor al jugador como para aumentar la penalización si es necesario.

2. PE - Menor: (Advertencia)

Esta penalización es apropiada para infracciones menores, donde el problema puede ser fácilmente corregido.

Ejemplos	<i>Ambos jugadores olvidan resolver un Efecto Obligatorio, y el estado del juego se puede reparar por un Juez. Dado que ambos jugadores son responsables, cada uno de ellos recibirá una Advertencia.</i>
	<i>Un jugador intenta invocar a un monstruo, mientras que un efecto le prohíbe hacerlo.</i>
	<i>Un jugador accidentalmente cambia el orden de las cartas en su Cementerio.</i>
	<i>Un jugador cambia la posición de una carta en su campo cuando no se le ha indicado hacerlo por efecto de una carta o mecánica de juego.</i>
	<i>Un jugador pasa de su Main Phase 1 directamente a declarar un ataque con su monstruo sin notificar a su oponente que está cambiando Fases y dando su oponente la oportunidad de responder a los cambios de Fases.</i>
	<i>Los jugadores no están manteniendo un registro en papel de sus Puntos de Vida.</i>
	<i>Un jugador Invoca un monstruo de manera normal y luego intenta deshacer el movimiento.</i>
	<i>Un jugador no es muestra totalmente una carta que ha recuperado de su Deck, Cementerio, etc. a través de un efecto que busca una carta.</i>

3. PE - Mayor: (Pérdida de Juego)

Esta penalización es apropiada para infracciones mayores que causan una alteración irreversible de la partida actual. El juego ya no se puede reparar, por lo que la penalización debe ser significativa.

Ejemplos	<i>Un jugador baraja su mano con su Deck por accidente.</i>
	<i>Un jugador se olvida de pagar un costo de mantenimiento y no se da cuenta hasta un par de turnos más tarde, después de que se da cuenta de que debería haber quedado sin Puntos de Vida durante el turno anterior.</i>
	<i>Un jugador se olvida de descartar hasta el límite legal de la mano al final de su turno. Durante el turno de su oponente juega una carta que roba una carta. No hay manera de saber qué cartas el jugador tenía en su mano antes de robar la carta. Esto no es un efecto obligatorio que se paso por alto, sino una mecánica de juego obligatoria. Esta acción es irreparable, y es apropiado para dar al jugador una Pérdida de Juego.</i>

4. PE-Estricta: (Pérdida de Partida)

Esta penalización es apropiada para las infracciones que causan un jugador sea incapaz de terminar la partida actual.

Ejemplos	<i>Un jugador se derrama agua sobre su Deck y daña sus cartas, lo que hace imposible terminar la Partida actual.</i>
	<i>Un jugador pierde su Deck entre Partidas y no notifica al Scorekeeper hasta después que la ronda se ha emparejado.</i>

C. Tardanza (T)

Esta categoría abarca las infracciones que impiden que un jugador empiece su partida dentro del tiempo especificado permitido por el torneo. Hay 2 subcategorías de Tardanza: **Mayor y Estricta**, que indican la gravedad de la infracción.

Las penalizaciones por Tardanza nunca deben incrementarse después de infracciones repetidas.

1. T - Mayor: (Pérdida de Juego)

Esta penalización es apropiada cuando un jugador no está en su asiento después de que tres minutos han pasado desde el comienzo de la ronda. Un jugador debe estar en su asiento y listo para comenzar la ronda dentro de esta ventana de tres minutos.

Ejemplos	<i>Un jugador no está en su asiento dentro de los tres minutos de iniciada la ronda.</i>
	<i>Un jugador se sentó en la mesa equivocada y frente al oponente equivocado y el error fue detectado después de la marca de tres minutos en la ronda, pero antes de la marca de 10 minutos.</i>
	<i>Un jugador no pudo construir y/o registrar su Deck dentro del plazo asignado durante un evento de paquete Sellado.</i>

2. T - Estricta: (Pérdida de Partida)

Esta penalización es apropiada cuando un jugador no está en su asiento después de que 10 minutos han pasado desde el comienzo de la ronda. Un jugador debe estar en su asiento y listo para comenzar la ronda en ese momento.

Ejemplos	<i>Un jugador no está en su asiento dentro de los 10 minutos de iniciada la ronda.</i>
	<i>Un jugador se sentó a la mesa equivocada y frente al oponente equivocado y el error fue detectado después de la marca de 10 minutos en la ronda.</i>

D. Errores de Deck y de Deck List (DE)

Esta categoría abarca las infracciones relacionadas con el registro de contenidos incorrectos en un Deck List, o jugar con un Deck ilegal. Si un error se detecta antes del inicio de la primera ronda, es aceptable (a discreción del Juez Principal) corregir el Deck List del jugador sin la aplicación de una penalización. Hay 2 subcategorías de Errores de Deck: **Menor y Mayor**, que indican la gravedad de la infracción.

1. DE - Menor: (Advertencia)

Esta penalización es apropiada cuando un jugador se da cuenta de que tiene un Deck o Deck List ilegal y informa al personal del torneo antes de que comience el torneo. Esta penalización es también apropiada si el contenido de un Deck List debe ser confirmado.

Ejemplos	<i>Un jugador que accidentalmente marcó dos copias de una carta limitada en su Deck List y lo lleva hasta un oficial del torneo antes de la Ronda 1.</i>
	<i>Un jugador tiene 39 cartas en su Main Deck y la lleva hasta un oficial del torneo antes de la Ronda 1, y es capaz de añadir otra carta legal en torneo para alcanzar un total de 40 antes de comenzar la ronda.</i>
	<i>Un jugador llega a su Partida y antes de la presentación de su Deck a su oponente para aleatorizar, se da cuenta de que se olvidó de retirar las cartas de Side Deck de la Partida anterior. El jugador debe restaurar el Deck dentro de la ventana de tres minutos, o arriesgarse a una penalización adicional por Tardanza.</i>
	<i>Un jugador ha barajado accidentalmente una carta del Extra Deck en su Main Deck, y la roba de su Deck durante un juego. Se debe mostrar la carta del Extra Deck a su oponente y un Juez, devolver la carta del Extra Deck a su Extra Deck, y robar una nueva carta.</i>
	<i>La escritura de un jugador es imposible de leer, y el Juez está obligado a aclarar el nombre de una o más cartas consultando con el jugador.</i>
	<i>Un jugador está jugando con una versión legal en idioma extranjero de una carta, pero no tiene una traducción guardada fuera de su Deck.</i>
	<i>Un jugador sin intención registra una carta de forma incorrecta durante un juego de formato paquete sellado y el error se detecta durante la construcción del Deck. El jugador que registró el conjunto de cartas debe recibir una advertencia.</i>
	<i>Un jugador sin intención entra en un evento con una carta que se determina que es falsa. Al jugador se le debe permitir que cambie la carta por una versión actual de la carta y recibe una advertencia.</i>

2. DE - Mayor: (Pérdida de Juego)

Esta penalización es apropiada si un jugador inscribe un Deck List ilegal, tiene un Deck ilegal, o el Deck List no coincide con el contenido del Deck y el jugador no se da cuenta de los errores antes de que comience la Ronda 1.

Si el jugador ha registrado un Deck List legal, pero el Deck es ilegal y/o no coincide con el Deck List, el Deck List tiene prioridad sobre el contenido del Deck. En este caso, el Deck debe ser arreglado para que coincida con el Deck List.

Es responsabilidad del jugador obtener las cartas necesarias para que coincida el Deck con el Deck List antes de que el juego continúe. Si el jugador no tiene acceso a las cartas necesarias, el jugador puede agregar sólo suficientes cartas al Deck del Side Deck hasta hacer el Deck legal, y a continuación, corregir el Deck List. Si el jugador no está usando un Side Deck, y no puede hacer que el Deck coincida con el Deck List, el jugador no puede continuar en el torneo y debe ser eliminado del evento.

Si un jugador registra el nombre incorrecto de la carta en el Deck List, y la carta escrita es una carta Oficial de Yu-Gi-Oh! TCG, entonces el Deck List sigue siendo legal. El Deck es ilegal y debe ser arreglado para que coincida con el Deck List. Si el jugador no tiene acceso a la carta listada o es incapaz de utilizar la carta en esa parte del Deck (Monstruo de Sincronía que figure en el Main Deck, etc.), entonces si el total del Main Deck sigue siendo legal, arreglar el Deck List. Si el total del Main Deck es ilegal, el jugador debe usar cartas de su Side Deck para hacer que el Main Deck sea legal. Si el jugador no está usando un Side Deck, y no se puede obtener la(s) carta(s) necesaria(s), el jugador no puede continuar en el torneo y debe ser eliminado del evento.

Si encontrar las cartas necesarias hace que el jugador llega tarde a la Partida, las sanciones apropiadas de Tardanza se aplican además de la Perdida de Juego por Error de Deck.

Si el jugador ha registrado un Deck List ilegal, pero el Deck es legal, un Juez debe asegurar que el jugador corrija el Deck List para que coincida con el Deck.

Si un jugador registra el nombre incorrecto de la carta en el Deck List, y la carta escrita es una carta Oficial de Yu-Gi-Oh! TCG, pero la carta es una carta Prohibida, entonces el Deck List es ilegal. Si el Deck es legal, el Deck List debe corregirse para que coincida con el Deck.

Si el jugador ha registrado tanto un Deck List como un Deck ilegales, un Juez debe asegurarse que el jugador corrija primero el Deck eliminando todas las cartas ilegales del Deck (Cartas Prohibidas, cartas OCG, copias adicionales de Cartas Limitadas / Semi-Limitadas, etc.) y luego arreglar el Deck List para que coincida con el Deck. Si la eliminación de las copias ilegales hace que el Deck sea todavía legal, cartas adicionales no se pueden añadir para reemplazar las cartas ilegales y el jugador debe corregir el Deck List. Si la eliminación de las copias ilegales hace que el Deck se vuelva ilegal, el jugador puede agregar sólo suficientes cartas al Deck del Side Deck para hacer el Deck legal, y a continuación, corregir el Deck List. No se pueden añadir cartas al Side Deck para reemplazar las cartas transferidas. Si el jugador no está usando un Side Deck, y no se

puede hacer un Deck legal, el jugador no puede continuar en el torneo y debe ser eliminado del evento.

Si un Deck Check ya se ha realizado en el que Deck List ha sido verificado como legal, el Deck List no se puede cambiar. En este caso, si el Deck no está de acuerdo con el Deck List, un Juez debe asegurarse que el jugador corrija el Deck para que coincida con el Deck List.

Ejemplos	<i>Si tanto el Deck List y el Deck son legales, pero no coinciden, el Juez debe asegurarse de que el jugador corrija el Deck para que coincida con el Deck List.</i>
	<i>Un jugador tiene 41 cartas que figuran en su Deck List y tiene 41 cartas en su Main Deck. El jugador ha puesto Sangan, una carta Limitada, tres veces en el Deck List. También tiene las tres copias en su Main Deck. Las dos copias ilegales de Sangan deben ser retiradas del Deck. Dado que el jugador tiene ahora un Deck ilegal (39 cartas), debe escoger una carta de su Side Deck y agregarla a su Main Deck. El Deck List debe arreglarse para que coincida con el Deck.</i>
	<i>Un jugador tiene 42 cartas que figuran en su Deck List y tiene 42 cartas en su Main Deck. El jugador ha puesto Sangan, una carta Limitada, tres veces en el Deck List. También tiene las tres copias en su Main Deck. Las dos copias ilegales de Sangan deben ser retiradas del Deck. Dado que el jugador aún tiene una Deck legal (40 cartas), no podrá modificar su Deck. El Deck List debe corregirse para que coincida con el Deck.</i>
	<i>Un jugador tiene 39 cartas en su Main Deck. El jugador añadirá una carta al Main Deck del Side Deck. El Deck List debe corregirse para que coincida con el Deck.</i>
	<i>Un jugador se olvida de quitar cartas Side Deck de su Deck entre rondas, y el error se detecta después de que el Deck se ha presentado a su rival para la aleatorización.</i>
	<i>Un jugador registra "Bottomless", "Mirror", "Stardust", etc., en su Deck List. El Deck List debe ser corregido.</i>
	<i>Un jugador registra Black Luster Soldier en su Deck List. Tras la verificación, el jugador está jugando Black Luster Soldier – Envoy of the Beginning. Si Black Luster Soldier – Envoy of the Beginning no está en la lista prohibida, y es una carta actual en el Yu-Gi-Oh! TCG, el Deck debe corregirse para que coincida con el Deck List - el jugador debe jugar con Black Luster Soldier, la carta nombrada en el Deck List.</i>

E. Robando Cartas Adicionales (DC)

Esta categoría abarca las infracciones relacionadas con el robo de cartas del Deck fuera de cuando un jugador es permitido de hacerlo. Hay 2 subcategorías para Robar Cartas Extra: **Menor y Mayor**, que indican la gravedad de la infracción.

1. DC - Menor: (Advertencia)

Esta penalización es apropiada cuando un jugador ha robado cartas de su Deck cuando no se le permite hacerlo, y las cartas pueden ser claramente identificadas por ambos jugadores o lógicamente identificadas por un Juez. Esta penalización también se aplica a situaciones en las que las cartas son accidentalmente reveladas. Las cartas se deben mostrar a ambos jugadores y luego regresadas a sus zonas de origen, en su orden original.

Ejemplos	<i>Un jugador accidentalmente roba una carta cuando no se le permite hacerlo, pero no agregar la carta a su mano.</i>
	<i>Un jugador accidentalmente roba una carta y la añade a su mano. Un Juez es capaz de identificar lógicamente qué carta se robó debido a los efectos que ya se han jugado.</i>
	<i>Un jugador voltea accidentalmente cartas de la parte superior de su Deck.</i>

2. DC - Mayor: (Pérdida de Juego)

Esta penalización es apropiada cuando un jugador involuntariamente ha robado cartas de su Deck cuando no se le permite hacerlo, y las cartas no pueden ser claramente identificados por ambos jugadores o lógicamente identificadas por un Juez. Robar cartas adicionales cuando no se le permite hace daño al estado del juego y debe llevar a una pena más grave. Un Juez siempre debe tratar de recrear la situación para determinar por lógica cuál(es) es(son) la(s) carta(s) que se robó(aron). Si el Juez y/o ambos jugadores no están completamente seguros de qué carta(s) se robó(aron), esta penalización se aplica.

Ejemplos	<i>Un jugador accidentalmente roba una carta adicional a través de un efecto y la añade a su mano, y no hay forma de identificar correctamente qué carta se añadió.</i>
	<i>Un jugador resuelve un efecto que busca una carta, elige una carta de su Deck y la añade a su mano sin revelar la carta al oponente. Ni el oponente o un Juez es capaz de identificar positivamente la carta que se ha añadido a la mano.</i>

F. Cartas Marcadas (MC)

Esta categoría abarca las infracciones que implican Cartas Marcadas y/o protectores. Una carta o protector se considera que está "marcado" si se puede distinguir de las otras cartas contenidas en un Deck. Es responsabilidad del jugador mantener sin marcas las cartas y los protectores a lo largo de la duración de un evento. Hay 2 subcategorías de Cartas marcadas: **Menor y Mayor**, que indican la gravedad de la infracción.

1. MC-Menor: (Advertencia)

Esta penalización es apropiada cuando un jugador tiene marcas de menor importancia en una o muy pocas cartas en su Deck que no muestran ningún patrón significativo. Si las marcas están en los protectores, es necesario que el jugador cambie los protectores para que coincida el Deck entero. Si las cartas están marcadas, el jugador debe reemplazar las cartas. Es apropiado que un Juez permita que un jugador cambie los protectores entre las rondas como no retrasar la partida actual. Es importante que los jueces entiendan que un patrón no debe suponerse simplemente porque la(s) carta(s) marcada(s) son "buenas" cartas.

Ejemplos	<i>Un jugador tiene dos protectores al azar en su Deck con desgaste menor, las dos cartas en los protectores no tienen patrón.</i>
	<i>Un jugador tiene tres cartas en su Deck con curvas menores que se pueden notar a través de los protectores. Las tres cartas no tienen patrón.</i>

2. MC-Mayor: (Pérdida de Juego)

Esta penalización es apropiada cuando un jugador tiene un número significativo de cartas marcadas y un Juez detecta un patrón. Esta penalización se aplica si el Juez Principal determina que el patrón no es intencional. Aunque esta infracción asume el marcado no es intencionada, las marcas en una carta o protector puede dar una ventaja significativa a un jugador, así que lleva una pena más grave. Es **muy** importante que el Juez Principal investigue más a fondo para asegurarse de que las marcas no son intencionales.

Si a un jugador se le impone una penalización MC - Mayor, tendrá 10 minutos para cambiar los protectores marcados y/o cartas antes de que pueda seguir jugando. Si no es capaz de cambiar el protector en 10 minutos, se le dará una penalización Tardanza - Estricta (Pérdida de Partida).

Ejemplos	<i>Un jugador tiene 12 protectores con lo que parece ser desgaste de la esquina superior izquierda. La marca está en ocho de las 12 Cartas Mágicas que el jugador está jugando en su Main Deck. El Juez Principal determina las marcas fueron hechas por accidente debido a la forma en que el jugador tiene las cartas.</i>
	<i>Un jugador tiene 14 cartas protegidas normalmente boca abajo en su Deck durante Deck Check a mitad de ronda, de los cuales diez son Cartas de Monstruos. El Juez Principal determina estas eran el cementerio del jugador durante el juego anterior, y el jugador sin querer las barajó de nuevo en la dirección equivocada.</i>
	<i>Un jugador tiene tres cartas con desgaste adicional en la esquina superior izquierda. El marcado es en las únicas tres cartas trampas que el jugador está jugando en su Main Deck. El Juez Principal determina las marcas fueron hechas accidentalmente sobre la base de cómo el jugador maneja Spell / Trap Cards boca abajo.</i>
	<i>Un jugador juega con cartas que han sido alterados de su estado original de fabricación. Las marcas impiden que el jugador / Juez puedan determinar cuál carta es a primera vista o la rareza ha sido alterada desde la forma en que fue fabricado por Konami. El jugador debería recibir una Pérdida de Juego por Cartas Marcadas y es necesario que reemplace adecuadamente la(s) carta(s) en cuestión.</i>

G. Juego Lento (SP)

Esta categoría abarca las infracciones relacionadas con el ritmo de juego de un jugador. Los jugadores deben jugar a una velocidad razonable, independientemente de la complejidad de la situación del juego, y no deben perder el tiempo durante el juego. Las penalizaciones de Juego Lento se administran siempre primero mediante una **Advertencia**, y luego se incrementan según proceda, si la infracción se repite. Se presume que el Juego Lento no es intencional.

1. SP-Menor: (Advertencia)

Esta penalización es apropiada cuando un jugador involuntariamente juega lento, causando un pequeño retraso en el Juego. Es responsabilidad del jugador jugar a un ritmo razonable, independientemente de la complejidad de una situación.

Una extensión de tiempo de por lo menos tres minutos debe darse después de una advertencia de Juego Lento.

Las infracciones de Juego Lento que continúan a lo largo de un evento deben ser incrementadas.

Ejemplos	<i>Un jugador es excesivamente lento, mientras busca su Deck con un efecto adecuado.</i>
	<i>Un jugador pide constantemente ver el cementerio de su oponente, o constantemente pide un recuento de la mano durante un turno dado.</i>
	<i>Un jugador lleva más tiempo que los 3 minutos permitidos para acceder a su Side Deck entre los juegos de una Partida.</i>
	<i>Un jugador llega a su mesa después de que tres minutos han pasado en la ronda y luego toma un tiempo adicional para colocar su Tapete de Juego, buscar su Deck, o simplemente prepararse para el juego. La penalización de Juego Lento se debe dar, además de la penalización de Tardanza.</i>

H. conducta antideportiva (UC)

Esta categoría abarca las infracciones relacionadas con la conducta inapropiada de un jugador durante un evento. Las infracciones de Conducta Antideportiva se considerarán intencionadas. Es importante que los jugadores entiendan qué tipo de comportamiento no es apropiado en un evento, y que los jueces usen el sentido común en la investigación de la infracción y la administración de una penalización. Aunque Konami anima a los jugadores a divertirse en un evento, se espera que no incurran en conductas que puedan ser ofensivas o que puedan arruinar la integridad del evento. Hay 4 subcategorías de Conducta antideportiva: **Menor, Mayor, Severa, y Haciendo Trampa**, que indican la gravedad de la infracción.

1. UC-Menor: (Advertencia)

Esta penalización es apropiada cuando un jugador comete una infracción intencional de menor importancia.

Ejemplos	<i>El jugador deja basura en su mesa después de una Partida.</i>
	<i>Un jugador come o bebe en la mesa durante una Partida.</i>
	<i>Un jugador usa malas palabras o usa gestos inapropiados u ofensivos durante un torneo.</i>
	<i>Un jugador insulta a un jugador, espectador u oficial del torneo.</i>
	<i>Un jugador no sigue las instrucciones de un oficial del torneo.</i>
	<i>Un jugador intenta hacer "rule-sharking" a un oponente (Trata de usar las reglas para darle una ventaja, en lugar de apoyar un torneo justo y consistente).</i>
	<i>Una persona en un evento está usando ropa ofensiva, o tiene una imagen ofensiva en su Tapete de Juego, etc. El jugador debe quitar o tapar el artículo ofensivo o arriesgarse a un incremento de penalización.</i>
	<i>Un jugador hace un intercambio deliberadamente injusto con un jugador menos experimentado.</i>
	<i>Un jugador viola las políticas de compra/venta del lugar. Además de la penalización de Conducta Antideportiva, el jugador puede ser obligado a abandonar el lugar.</i>

2. UC-Mayor: (Pérdida de Juego)

Esta penalización es apropiada cuando un jugador comete una infracción intencional importante.

Ejemplos	<i>Un jugador usa malas palabras hacia un oficial del torneo.</i>
	<i>Un jugador hace un insulto racial o sexual contra otro jugador, espectador u oficial del torneo.</i>
	<i>Un jugador voltea una silla con ira después de perder una Partida.</i>
	<i>Un jugador se niega a firmar o rompe un Match Result Slip.</i>

3. UC-Severa: (Descalificación)

Esta penalización es apropiada cuando un jugador comete una infracción intencional grave. El Juez Principal debe recoger las declaraciones de los jugadores y todas las partes involucradas describiendo en detalle el incidente que llevó a la penalización.

Ejemplos	<i>Un jugador escribe o de otra manera daña o desfigura bienes del torneo o lugar.</i>
	<i>Un jugador físicamente o verbalmente ataca o amenaza a otra persona.</i>
	<i>Un jugador roba mientras está en el sitio del torneo.</i>
	<i>Un jugador asiste a un evento en estado de ebriedad o bajo la influencia de cualquier sustancia.</i>

4. UC-Haciendo Trampa: (Descalificación)

Esta penalización es apropiada cuando un jugador es sorprendido haciendo trampas en un evento. Esta es la penalización más grave un Juez Principal puede dar. KDE no tiene tolerancia hacia las trampas y toma muy en serio esta infracción. Hacer Trampa incluye, pero no está limitado a, desvirtuar intencionalmente el estado del juego, reglas, o políticas del torneo. También incluye presentación de información inexacta o mentir a los oficiales del torneo. **El soborno y la colusión se consideran hacer trampa.**

Ejemplos	<i>Un jugador o jugadores están de acuerdo para empatar intencionalmente una Partida.</i>
	<i>Un jugador intencionalmente roba una carta adicional de su Deck mientras que su oponente no está mirando.</i>
	<i>Un jugador intencionalmente oculta parte de su campo en un intento de influir en las decisiones del oponente de juego.</i>
	<i>Un jugador intencionalmente oculta información sobre cómo funciona una carta al engañar al oponente para que revelen información adicional, con el fin de obtener una ventaja injusta.</i>
	<i>Un jugador miente deliberadamente a un Juez o un oficial del torneo.</i>
	<i>Un jugador intencionalmente marca una carta o cartas en su Deck.</i>
	<i>Un jugador ofrece a su oponente efectivo, sobros, o cualquier compensación a cambio de la victoria.</i>
	<i>Un jugador acepta un soborno a cambio de una concesión, deliberadamente pierde una Partida, falsifica un Match Result Slip, distorsiona el estado del juego, etc.</i>
	<i>Un espectador deliberadamente envía señales a un jugador durante una Partida, para transmitir información sobre las cartas del oponente. Los jueces tendrán que investigar antes de decidir si el jugador al que se envía la señal también está haciendo trampa.</i>
	<i>Un jugador deliberadamente entra en un torneo con un nombre o número de identificación que no es el suyo.</i>
	<i>Un jugador falsifica un Match Result Slip.</i>
	<i>Un jugador altera los resultados de la Partida después de que la Partida ha concluido oficialmente.</i>
<i>Un jugador añade o elimina las cartas a / desde su grupo de cartas de paquete Sellado durante juego Sellado.</i>	

Una persona que no está inscrita en un torneo no está exenta de la penalización de descalificación. Si la infracción justifica una descalificación, el Juez Principal puede optar por inscribir a ese jugador específicamente para los efectos de Descalificación - esto es útil si una infracción grave ha sido cometida por un espectador u otra persona que no estaba inscrito originalmente en el torneo. Un jugador que ya ha habido sido retirado también puede ser reinsertado en el torneo, con el fin de ser descalificado.

V. Revisión de Descalificaciones y Jugadores Suspendidos

Los jugadores que han sido descalificados de un evento están sujetos a revisión, para determinar si penalizaciones adicionales serán asignadas. Los jugadores descalificados son responsables de llenar un formulario de descalificación en el evento, lo que les da la oportunidad de contar su versión de los hechos. Informes de Descalificación también se recogerán del Juez Principal, y cualquier oponente, espectadores u otros oficiales del torneo que estuvieron involucrados o testigos del incidente. Los autores de los informes de descalificación pueden ser contactados por KDE para obtener más detalles o aclaraciones sobre el incidente.

Los informes de Descalificación serán revisados por el Comité de Penalización de KDE, y los jugadores serán contactados con las conclusiones del comité. En algunos casos, ninguna acción adicional se considerará necesaria. En otros, el jugador puede recibir la penalización adicional de ser suspendido del programa KDE de Juego Organizado.

Los jugadores suspendidos serán notificados de la suspensión y de la fecha en la que se puede solicitar su reintegro en el programa de Juego Organizado. Un jugador suspendido no puede participar o asistir a cualquier evento Sancionado de Juego Organizado KDE, hasta el momento en que haya sido reinstalado como jugador en buen estado.

Los jugadores suspendidos no serán automáticamente reintegrados al Juego Organizado. A partir de la fecha en que son elegibles para ser restituidos, deben comunicarse con el Comité de Penalización de KDE a us-penalty@konami.com para solicitar su reincorporación. Los jugadores suspendidos que han solicitado el restablecimiento entonces serán notificados por el Comité de Penalización de KDE sobre si han sido o no reintegrados.

Incluso después de la fecha de elegibilidad ha pasado, los jugadores todavía se consideran suspendidos hasta que hayan solicitado la reincorporación y hayan recibido una notificación de KDE de que son de nuevo jugadores en buen estado.

La infracción no tiene por qué haber ocurrido en el interior del recinto, siempre y cuando impacte o se conecte a un evento sancionado. KDE se reserva el derecho de suspender a los jugadores de programa KDE de juego organizado por el mal comportamiento no conectado a un evento específico.

Los jugadores no tienen que haber sido descalificados para justificar sanciones adicionales por parte del Comité de Penalización de KDE.

Si un jugador es acusado de un delito, sea o no que el delito tuvo lugar en un torneo, el jugador puede ser automáticamente añadido a la lista de jugadores suspendidos y no podrá participar en el Juego Organizado KDE.