

# Torneo de Machine Dance

## 7#lanparty malabarraca

### Sistema de juego y normas del torneo

#### Advertencias especiales

1. Queda **terminantemente prohibido** introducir en la zona de juego objetos punzantes, latas, sillas, mesas, armas de fuego o cualquier otro objeto que ponga en peligro la seguridad de otros participantes.
2. **Es obligatorio llevar zapatillas deportivas** para poder participar en el torneo.

#### Normas Generales

3. La participación de un jugador en el torneo implica la aceptación de estas normas por parte del mismo.
4. El torneo será individual, y los jugadores bailarán canciones para uno solo panel (stepper single, 4 flechas).
5. El torneo constará de 2 fases de juego consecutivas: **I. Ronda de Grupos, II. Eliminatoria.**
6. La organización podrá alterar cualquier parte del sistema de juego que considere oportuna para que el desarrollo del torneo cumpla los horarios establecidos. En caso de haber modificaciones, la organización las comunicará a los jugadores durante el transcurso del torneo.
7. La organización velará en todo momento por el orden y la buena armonía del desarrollo del torneo.
8. En cualquier momento los jugadores podrán ser amonestados y/o expulsados por los organizadores del torneo atendiendo a las normas disciplinarias expuestas en el apartado *Regimen Amonestador/Sancionador* de este documento.
9. El torneo se disputará sobre plataformas *TX-6000* y *TX-2501* y ordenadores portátiles con **Stepmania 3.9.** + última versión del **pack DDR Supernova 2.**
10. El theme sobre el que se jugará será **ITG2 beta 60.**
11. El *Marvellous timing* estará **activado** en todas las rondas del torneo.
12. El Judge Level será 5 para todo el torneo.
13. Para seleccionar las canciones se utilizarán **packs de canciones presorteados.** Estos packs consistirán en grupos de 5 canciones diferentes obtenidas aleatoriamente.
14. Los packs de canciones serán sorteados y numerados con antelación a la celebración del torneo.
15. La organización del torneo se reserva el derecho de realizar la correcta interpretación de estas normas, así como de resolver aquellos casos que puedan no estar contemplados en ellas de la forma más justa que considere posible. *Las decisiones tomadas por la organización serán siempre de carácter inapelable.*

#### Sistema de puntuación

16. Se utilizará sistema de puntuación **percentage scoring** (0 a 100 puntos por canción).
17. Los jugadores podrán elegir cualquier dificultad disponible en la ronda que estén disputando, asumiendo penalización de *-2.5% por pie* en caso de no ser la dificultad máxima disponible.

18. La puntuación obtenida en una canción será **0 puntos** en los siguientes casos:
  - a. El jugador se mantiene apoyado sobre cualquier punto de apoyo (la barra, una mesa, un compañero, una pared, etc.) durante un periodo superior o igual a **3 segundos**.
  - b. El jugador no se encuentra presente en el momento en que le toca bailar.
  - c. El jugador configura el uso de un modificador no permitido y no es capaz de desactivarlo antes de que empiece la canción.
  - d. El jugador selecciona intencionadamente un nivel de dificultad de la canción superior al permitido por su categoría.
19. Está permitido realizar movimientos clasificados como **Freestyle**. Sin embargo, ningún movimiento o coreografía comportará algún tipo de puntuación adicional.

## Restricciones

20. En este torneo **NO** estará permitido el uso de **modificadores de baile**.
21. En cualquier ronda de juego, una vez se haya seleccionado una canción y se haya confirmado la selección a los jueces de mesa, **no se podrá cambiar**.
22. Los jugadores deberán fijar su nivel de dificultad siempre **después** de que se haya seleccionado y confirmado la canción a jugar.

## I. Fase de Grupo

23. Se formarán grupos de 8 jugadores al azar.
24. Cada jugador deberá jugar **2 canciones**.
25. Cada canción **se elegirá** un pack de canciones presorteados al azar. Los jugadores podrán seleccionar la canción que quieran dentro de las que contenga ese pack.
26. Los jugadores bailarán *de 2 en 2*, por orden de último a primero de grupo. En caso de ser impares, el jugador cabeza de serie (primero de grupo) bailará sin pareja.
27. Al jugar la primera canción se sorteará quien de los 2 jugadores escoge la canción. En la segunda canción, el turno pasará al otro jugador de la pareja.
28. Los participantes **no podrán bailar 2 veces la misma canción** en esta fase.
29. El ganador será el jugador que obtenga más puntos como suma de los puntos de las 2 canciones bailadas.
30. En caso de **empate** entre 2 o más jugadores, ganará quien posea la mayor puntuación en cualquiera de las canciones bailadas en esa ronda. Si esto no deshace el empate, se determinará el ganador por sorteo.
31. Los 4 mejores de cada grupo se clasificarán para la siguiente fase.

## II. Fase Eliminatoria

32. El sistema de juego para esta fase será de eliminatoria directa mediante enfrentamientos **1 contra 1** (versus), a **2 canciones**.
33. Ganará el jugador que obtenga más puntos como suma de las 2 canciones jugadas. En caso de empate se jugarán canciones aleatorias hasta desempatar.
34. Para cada enfrentamiento se seleccionarán 2 packs de canciones presorteados al azar. La primera canción será elegida del primer pack y la segunda del segundo pack.
35. Se sorteará qué jugador tendrá el primer turno de juego con una moneda.
36. El jugador que **no** disponga del primer turno elegirá en qué plataforma quiere jugar.

37. El jugador que disponga del turno podrá elegir entre seleccionar una canción del pack actual o ceder el turno al otro jugador.
38. Al terminar la primera canción el turno cambiará de jugador.

## **Régimen amonestador/sancionador**

39. Cualquier miembro de la organización, siempre que se considere oportuno, podrá amonestar a cualquier participante del torneo. Se establecen 4 niveles de amonestación:
  - a. **Apercibimiento.**
  - b. **Amonestación verbal:** Advertencia. En caso de persistencia, se deberá mostrar tarjeta amarilla.
  - c. **Tarjeta Amarilla:** Aviso formal. 2 tarjetas amarillas equivaldrán a una tarjeta roja.
  - d. **Tarjeta Roja:** Expulsión definitiva del jugador del torneo, siendo obligatorio el abandono de la zona de juego por parte del jugador.
40. Cualquier comportamiento antideportivo, irrespetuoso, agresivo, xenófobo o extremista, además de otros que no se hallen citados aquí pero que impliquen una alteración irregular grave del orden y la buena armonía del torneo podrán ser sancionados por los organizadores con una **tarjeta roja directa**.
41. Los siguientes comportamientos se considerarán merecedores de amonestación:
  - a. No respetar las normas de juego de forma voluntaria.
  - b. Molestar a un participante mientras baila.
  - c. Encontrarse en la zona de baile cuando no se tiene que bailar.
  - d. Agredir verbalmente a cualquier persona presente.
  - e. No encontrarse en la zona de baile cuando llega el turno de bailar.
  - f. Gritar en la zona de juego.
  - g. Golpear, maltratar o lanzar voluntariamente objetos de la organización (plataformas, portátiles, postes, mesas, etc).
  - h. Bailar pisando las plataformas con una fuerza excesiva, que pudiera llegar a dañar la plataforma.
  - i. Impedir en cualquier modo a un juez/organizador que desarrolle su función.
42. En caso de que se produzcan irregularidades durante el desarrollo de una canción, los jueces de mesa podrán declarar la jugada en curso como nula, sancionar a quien sea perceptivo en su caso, y proceder a la repetición de la jugada.
43. Es obligación de los participantes mantener la buena armonía en el torneo, así como notificar a los organizadores en caso de que se produzcan incidentes que puedan alterarla, estén especificados o no en esta normativa. El incumplimiento de este deber de notificación será amonestable por parte de los organizadores.
44. **Provocar desperfectos en la zona de juego**, o cualquiera de sus zonas colindantes, así como cualquier bien mueble o inmueble se considerará **falta grave**, sancionable con tarjeta roja directa