

1^{er} Torneo Por Equipos Euskal Encounter de Machine Dance

Normas del torneo

Generales

1. La participación de un equipo en el torneo implica la aceptación de estas normas por parte del mismo.
2. 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.
3. Cualquier comportamiento antideportivo, irrespetuoso, agresivo, xenófobo o extremista, además de otros que no se hallen citados aquí pero que impliquen una alteración irregular del orden y la buena armonía del torneo podrán ser sancionados por los organizadores con la **eliminación directa** del jugador/es, equipo/s que se encuentre/n implicado/s, al margen de las acciones que pueda tomar la organización del evento *Euskal Encounter*.

Características del torneo

4. El torneo se jugará en la modalidad **Stepper Single**. Esto significa que los participantes bailarán canciones individuales para uno solo panel (4 flechas).
5. Para este torneo se utilizarán ordenadores con *Stepmania RC2* instalado (opciones por defecto, excepto Jugde Level, que estará a nivel 6) y plataformas metálicas.
6. Sólo se bailarán canciones correspondientes al mix **Dancing Stage Euromix 2** o al mix **Dancing Stage Fusion**, según la organización lo crea oportuno.
7. El jugador **siempre** podrá **elegir el nivel de dificultad** en que desea bailar cualquier canción que le toque.
8. **No** se admitirá en ningún momento el uso de **modificadores** para bailar las canciones.

Sistema de juego

9. Siempre que el número de equipos participantes no sea excesivamente alto y el **tiempo lo permita**, se utilizará un **sistema de liga** entre todos los equipos, resultando campeón el primer clasificado tras haberse enfrentado todos los equipos entre sí al menos en una ocasión.
10. Si no fuera posible realizar un sistema de liga, se realizaría un sistema de **eliminación directa** o **sistema suizo** (en grupos de 4), siempre contando con las restricciones de tiempo.
11. La organización del torneo comunicará el sistema definitivo una vez se hayan cerrado las inscripciones.
12. Sea cual fuere el sistema elegido, los enfrentamientos entre dos equipos se regularán por el **Sistema de Enfrentamiento 6x4**, que podéis consultar en la web del *Euskal Encounter 13*.

Fase de Grupos

13. En función del número de participantes, se decidirá formar ***n* grupos** para repartirlos equitativamente. Los participantes de **distintas categorías** irán a **distintos grupos** y no podrán enfrentarse entre sí.
14. Para cada ronda de la **Fase de Grupos**, los grupos se formarán de la siguiente forma: Se cogerán los ***n* primeros** jugadores clasificados en la ronda anterior y se repartirán, por sorteo, uno a cada grupo como cabeza de serie. Después, se repartirán los ***n* siguientes**, de la misma forma, como segundos de grupo. El proceso se repetirá hasta que todos los jugadores estén en algún grupo.
15. Esta fase se dividirá en rondas para ir eliminando jugadores hasta que queden entre 6 y 9, según se considere oportuno. Estos últimos jugadores serán los clasificados para jugar la **Fase Eliminatoria**.
16. En cada ronda, se seleccionarán para cada grupo **2 canciones aleatorias distintas entre sí**, que deberán ser bailadas por todos los miembros del grupo.
17. El **orden** en que los jugadores bailarán las canciones **dentro de cada grupo** dependerá de la clasificación que hayan obtenido en la ronda anterior, bailando siempre primero los que hubieran obtenido una peor clasificación.
18. Tras las canciones aleatorias, cada uno de los participantes del grupo volverá a subir a la plataforma, en el mismo orden, y escogerá libremente una canción para bailar. Esta canción no podrá ser **ninguna de las aleatorias** previamente jugadas en la misma ronda, **ni ninguna de las canciones que el jugador haya escogido libremente hasta el momento**.
19. En cada ronda se **clasificará**, de cada grupo, **la mitad de los jugadores** que tenga mayor puntuación total (suma de las 3 canciones).
20. En caso de **empate** entre dos o más jugadores, se resolverá siempre a favor de aquel que tenga la primera mejor característica de las abajo expuestas, examinándolas por orden:
 - Mayor puntuación en la canción **escogida** libremente.
 - Mayor puntuación en la **segunda** canción **aleatoria**.
 - Por sorteo.
21. En todo momento, la organización podrá decidir acortar o alargar la **Fase de Grupos**, añadiendo o quitando rondas y/o eliminando más o menos jugadores por grupo, siempre que sea necesario para el buen funcionamiento del torneo o para ajustar la duración del mismo.

Fase Eliminatoria

22. En esta fase, todos los jugadores **de cada categoría** serán confrontados entre sí en **un mismo grupo**, en el que disputarán las rondas finales. Este grupo se formará con los jugadores clasificados de la última ronda de la **Fase de Grupos**.
23. Al igual que en rondas de fases anteriores comenzarán jugando los jugadores peor clasificados.
24. Al comenzar cada ronda, se seleccionará **una canción aleatoriamente** que deberá ser bailada en primera instancia por cada uno de los participantes que se encuentren clasificados. Esta canción deberá ser **diferente a todas** las canciones aleatorias de rondas anteriores.
25. Tras la canción aleatoria, cada uno de los jugadores bailará una canción escogida libremente aunque, en esta ocasión, no podrá ser **ni ninguna de las canciones aleatorias** que se hayan bailado en **toda la fase eliminatoria**, **ni ninguna** de las canciones que el jugador haya **escogido libremente en todo el torneo**.

26. Una vez más, en caso de empate, la resolución será favorable al jugador con mayor puntuación en la canción **escogida** libremente. De persistir el empate, el orden final de los jugadores será determinado por **sorteo**.
27. Finalmente, el orden de los jugadores al terminar la última ronda determinará su clasificación general final, siendo **campeón** del torneo el primer clasificado y **subcampeón** el segundo.

Show Me Your Moves

Show Me Your Moves

