

Machine Dance por Equipos

Normas del Sistema 6x4.

Sistema de juego

1. Las siguientes normas regulan la forma de realizar un enfrentamiento entre 2 equipos de Machine Dance.
2. Cada **equipo** estará compuesto por **3 jugadores titulares** como mínimo y, opcionalmente, podrá contar con hasta 1 jugador suplentes.
3. El enfrentamiento se dividirá en **4 cuartos**, separados entre sí por un descanso de 5 minutos. En cada uno de estos descansos, y sólo en ese momento, cada equipo podrá realizar una sustitución.
4. En cada cuarto se elegirán aleatoriamente **6 canciones**, todas ellas **diferentes entre sí** y diferentes también a cualquier canción que haya aparecido anteriormente en el encuentro.
5. Una vez sorteadas las canciones, si es el primer cuarto del partido, **se sorteará** orden de **turno** para saber que equipo debe comenzar a jugar. En los siguientes cuartos, el turno de comienzo pasará al equipo contrario.
 - Ejemplo: Si en el primer cuarto empieza el equipo A, en el segundo empezará el B, en el tercero volverá a empezar el A y en el cuarto empezará nuevamente el B.
6. Una vez realizados los sorteos, jugará el equipo en posesión del turno. Para jugar, debe escoger **un miembro** de su equipo y **una de las 6 canciones** que hayan salido a sorteo. El miembro designado **jugará la canción** elegida en el **nivel de dificultad que prefiera**.
7. Una vez que un jugador de un equipo termina su canción, **pasa el turno** al otro equipo que deberá elegir también a uno de sus miembros para realizar una de las **canciones que resten por elegir**.
8. A lo largo de un mismo cuarto, **cada canción** que sea **elegida** de las 6 disponibles, **no podrá ser reelegida** por ninguno de los demás jugadores de ninguno de los dos equipos.
9. De igual forma, cada jugador sólo podrá realizar 1 canción en un cuarto.
10. Una vez terminados los 4 cuartos, la **suma** de puntuaciones obtenidas por cada equipo a lo largo de las **12 canciones** (3 canciones en cada cuarto) determinará su **puntuación final**.
11. **Ganará aquel equipo** que obtenga una **mejor puntuación final**.

Sistema de puntuación

12. El sistema de puntuación a utilizar está basado en el sistema **-10K Score**, definido en la normativa europea (ver <http://www.ddreurope.com>).
13. Al igual que en los torneos individuales, de cada **puntuación** obtenida sólo se tendrán en cuenta los dígitos a partir de las **decenas de millar**.
 - Ejemplo: Si un jugador obtiene 78203243 puntos, se contará como 7820 puntos.
14. En **cada canción** que se realice, el jugador obtendrá una **puntuación de penalización** para su equipo correspondiente al total de **puntos que le falten** para obtener el máximo (AAA) de la canción que esté jugando.
 - Ejemplo: Si el jugador X baila *Crash!* en nivel *expert* y obtiene 8500 puntos, dado que la puntuación máxima son 9000 puntos, la puntuación de penalización para su equipo será de 500 puntos.
15. Si un jugador decide **jugar una canción en un nivel inferior a expert**, su equipo obtendrá una **penalización adicional de 2500 puntos por cada pie de diferencia entre el nivel elegido y el nivel expert**.
 - Ejemplo: El jugador Y decide jugar *Crash!* en *difficult*, lo que equivale a 5 pies. Como en nivel *expert* *Crash!* tiene 9 pies, la diferencia es de $9 - 5 = 4$ pies, luego la penalización adicional será de 4×2500 puntos = 10000 puntos.
16. Aquel **equipo** que acumule **menos puntos de penalización** a lo largo de los 4 cuartos será el **vencedor** del encuentro.