

# Machine Dance

## Clasificatorio al Campeonato de España 2006, Zona Este

### Reglamentación y normas del torneo

#### Normas Generales

1. La participación de un jugador en el torneo implica la aceptación de estas normas por parte del mismo.
2. En este torneo sólo podrán participar jugadores residentes en: **Castilla La Mancha, Comunidad Valenciana, o Murcia**. La organización podrá requerir la presentación del DNI a los participantes en caso de considerarlo oportuno.
3. El torneo se jugará en modalidad **stepper single**. Esto significa que los participantes bailarán **individualmente** canciones para uno solo panel (4 flechas).
4. El torneo se compondrá de dos fases de juego consecutivas: **Fase de Grupo y Fase Eliminatoria**.
5. En caso de que el número de participantes fuera muy elevado (superior a 24) la organización puede decidir añadir una **Fase Previa** para agilizar el tiempo de realización del torneo.
6. 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 **expulsión** del mismo del jugador/es que se encuentre/n implicado/s.
7. 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.

#### Sistema de puntuación

8. El jugador **siempre** podrá **elegir el nivel de dificultad** en que desea realizar una canción, sin exceder los límites impuestos por la fase de juego.
9. Salvo en los casos previstos en la regla 10, la puntuación obtenida en una canción será igual a los **cuatro primeros dígitos** de la puntuación de baile que otorga la máquina. En el caso excepcional de que el jugador consiga AAA en MAX 300, su puntuación será 10000 puntos.
10. La puntuación obtenida en una canción será **0 puntos** en los siguientes casos:
  - El jugador no consigue terminar la canción con energía en la barra de energía, obteniendo por ello un *failed*.
  - El jugador se mantiene apoyado sobre la barra, la máquina o cualquier otro punto de apoyo durante un periodo superior a **3 segundos**.
  - El jugador no se encuentra presente en el momento en que le toca bailar.
  - El jugador configura el uso de un modificador y no es capaz de desactivarlo antes de que empiece la canción.
11. Está permitido realizar movimientos clasificados como **Freestyle**. Sin embargo, ningún movimiento o coreografía comportará algún tipo de puntuación adicional.
12. En caso de empate entre 2 o más jugadores al final de una ronda, ganará quien posea la mayor puntuación en cualquiera de las canciones bailadas en esa ronda. De

persistir el empate, se considerarán 2ª y 3ª mejores puntuaciones en ese orden. Si esto no deshace el empate, se determinará el ganador por sorteo.

## Fase de Grupo

13. Los participantes serán colocados en los grupos de la 1ª ronda por su puesto en el ranking nacional. Aquellos que no aparezcan en el ranking nacional, serán colocados por sorteo.
14. El último jugador en ser asignado a un grupo será el primero en jugar. Todos los demás jugarán por orden de asignación. Finalmente, el primer jugador asignado, será el último en jugar.
15. Una vez hechos los grupos, se sortearán **una o dos canción(es) aleatoria(s)** (diferentes) para cada uno. Está(s) canción(es) será(n) obligatoria(s) para todos los miembros del grupo.
16. Tras la(s) canción(es) aleatoria(s), los participantes volverán a subir a la plataforma en el mismo orden y escogerán libremente una canción. Esta canción no podrá ser **ninguna de la(s) bailada(s)** en la misma ronda, **ni ninguna de las canciones que el jugador haya escogido previamente en el torneo.**
17. Pasarán a la siguiente ronda los jugadores con mayor puntuación total, suma de las canciones bailadas.
18. Cada nueva ronda, jugarán en primer lugar los participantes peor **clasificados en la ronda anterior.**
19. El torneo constará de tantas rondas de fase de grupo como la organización estime necesario en función del número de participantes.

## Fase Eliminatoria

20. En esta fase habrá **un único grupo**, del que se eliminarán los últimos jugadores al finalizar cada ronda.
21. Cada ronda constará de **una canción aleatoria y una de libre elección.**
22. De haber varias rondas, las canciones aleatorias deberán ser diferentes entre sí.
23. Las canciones de libre elección de un jugador deberán ser distintas a la canción aleatoria de la ronda en juego y distintas a todas las canciones previamente elegidas por el jugador **durante todo el torneo.**

## Disposiciones Finales.

24. Según el baremo de participantes, aquellos que consigan los **primeros** puestos **quedarán clasificados** para jugar el Campeonato de España de Machine Dance 2006, a celebrar en Barcelona el día 25 de Marzo de 2006.
25. La organización **no se hará cargo** de los gastos de transporte y/o alojamiento de los jugadores clasificados para el Campeonato de España de Machine Dance 2006.
26. Los jugadores clasificados tendrán la **obligación de confirmar** su asistencia al Campeonato de España de Machine Dance 2006 antes del **11 de marzo.**
27. Aquel jugador clasificado que no vaya a asistir al Campeonato de España de Machine Dance 2006, tendrá la **obligación de avisar lo antes posible** a la organización para que su plaza sea otorgada a otro jugador.
28. Si un **jugador** decidiera voluntariamente no asistir al Campeonato de España 2005 tras haber resultado clasificado y **omitiera su deber de informar** a la organización, quedaría **sancionado** sin poder participar en el Clasificatorio al Campeonato de España 2007.