

Combo Cup 2005

Normativa DUO. Explicaciones rápidas.

Explicación rápida del sistema de juego

1. Los jugadores/as se inscribirán individualmente, pero el torneo será **por parejas**.
2. Al comenzar el torneo, **se sortearán las parejas y los grupos**.
3. Comenzará la 1ª ronda y las parejas subirán a bailar en el orden que les haya tocado.
4. En cada ronda, primero se bailará **1 canción por parejas y luego 1 individual**.
5. El torneo tendrá **de 1 a 3 rondas**, según la cantidad de personas inscritas.
6. En cada nueva ronda, bailarán **primero las parejas con peor puntuación**.
7. Al terminar, las **parejas con mejor puntuación de cada grupo** jugarán la **final**.
8. Aparte de las parejas ganadoras, también habrá **mejores jugadores/as individuales** en cada categoría (Standard, Difficult y Expert), según su puntuación.

Explicación rápida del sistema de puntuación

1. Cada pareja obtendrá puntos bailando **en pareja** y también **individualmente**.
2. Bailando 1 canción **en pareja**, se pueden obtener como **máximo 100 puntos**.
3. Para conseguir los 100 puntos, ambos jugadores deben obtener **exactamente la misma puntuación** final al bailar una canción.
4. Cuanto **mayor** sea la **diferencia** entre las puntuaciones de los jugadores de una pareja, **menos puntos** obtendrán.
5. Bailando 1 canción **individual**, se pueden obtener como **máximo 2.5 puntos**.
6. Para conseguir los 2.5 puntos, el/la jugador/a debe obtener la **máxima puntuación** (100 millones) en la canción **más difícil** (MAX 300).
7. Cuando **más fácil** (menor nº de pies) sea la canción o menor puntuación se consiga al bailarla, **menos puntos** obtendrá el/la jugador/a.
8. Los **puntos finales** de una **pareja** serán la suma de los puntos obtenidos en cada canción en pareja y los puntos obtenidos en cada canción individual.

Explicación rápida de cómo elegir canciones

1. En cada ronda, se sortearán **3 canciones** diferentes para cada **grupo**.
2. Cada pareja, deberá escoger y **bailar 1 de las 3** canciones de su grupo, en el **nivel de dificultad que prefiera**.
3. Para cada grupo, se sorteará una lista diferente con tantas canciones como jugadores haya en el grupo.
4. Cada jugador, elegirá una canción de la lista y la bailará **individualmente**, empezando por aquellos jugadores con peor puntuación.
5. Cuando una canción de la lista sea bailada, **ningún otro jugador podrá volver a bailarla en esa misma ronda**.
6. **El nivel de dificultad** al bailar una canción **lo decidirá siempre el jugador**.

Todas estas explicaciones rápidas son sólo una base para entender fácilmente como funciona el torneo. En ningún momento deben ser tomadas como normas estrictas. Para cualquier discusión sobre detalles del funcionamiento del torneo, consultar la Normativa completa que se detalla a continuación.

Combo Cup 2005

Normativa DUO.

Normas Generales

1. La participación en el torneo **Combo Cup 2005** implica la aceptación por parte del participante de todas las normas que se detallan a continuación.
2. 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 participante/es que se encuentre/n implicado/s.
3. En cualquier momento de la duración del torneo, la organización podrá decidir realizar una pausa para comer, siempre que los participantes estén de acuerdo mayoritariamente.
4. La organización se reserva el derecho de decidir la correcta interpretación de esta normativa en caso de discrepancia, siempre tratando de mantener un clima de justicia y buena armonía con todos los participantes.
5. Estas normas están siempre sujetas a cualquier cambio que la organización considere oportuno para un mejor desarrollo del torneo.
6. Cualquier incidente no previsto en esta normativa será resuelto por la organización en la forma que estime más justa posible, procurando el máximo beneficio posible para los participantes.

Sistema de Juego

7. Aunque la inscripción es individual, el torneo se disputará **por parejas**. Estas parejas serán designadas por sorteo en presencia de todos los participantes.
8. En todo momento, cuando se baile una canción, individualmente o por parejas, **siempre serán los participantes quienes decidan en qué nivel de dificultad quieren bailarla**.
9. Cuando el número de parejas formadas sea mayor de 8, la organización podrá decidir dividir las en grupos de hasta 6 parejas por grupo.
10. El juego se desarrollará en 2 fases consecutivas: Fase de Grupo y Fase Final.
11. La **Fase de Grupo** estará dividida en varias rondas.
12. Al comienzo de cada ronda se sortearán 3 canciones diferentes para cada grupo. Cada pareja escogerá **1 de las 3 canciones** asignadas a su grupo y la bailará **en pareja**.
13. Una vez finalizadas las canciones en pareja, para cada grupo, se sorteará una lista con varias canciones diferentes, tantas como participantes haya en el grupo.
14. Para el sorteo de la lista de canciones, se dispondrá previamente de varias listas diferentes con 68 canciones numeradas de la 1 a la 68. Se extraerán 2 números al azar: el primero dirá cuál de las listas será la buena y el segundo indicará la primera canción elegible de esa lista. Serán elegibles todas las canciones desde la primera elegible en adelante, hasta tener en total tantas elegibles como participantes hayan en el grupo. La lista se considerará circular, de modo que la canción siguiente a la número 68 será la número 1.
15. Los participantes, por orden de menor a mayor puntuación, escogerán y bailarán **cada uno una** de las canciones elegibles de su lista, **sin poder repetir las canciones que ya se hayan bailado**.
16. Una vez finalizadas las canciones individuales, habrá terminado la ronda. En ese momento, según la organización considere oportuno, se disputará una nueva ronda o se dará por concluida la Fase de Grupo.
17. Cuando concluya la Fase de Grupo, las parejas clasificadas primeras de cada grupo pasarán a la fase final. Si hubiera un solo grupo, pasarían las dos primeras clasificadas.
18. En este momento, se sumarán las puntuaciones que haya conseguido cada participante **en sus canciones individuales**, para decidir a los/as mejores jugadores/as de cada categoría.
19. El/la mejor jugador/a de la categoría Expert, será aquel participante que acumule más puntos obtenidos en canciones individuales bailadas en modo Expert. Así mismo lo serán el/la mejor jugador/a en categoría Difficult y el/la mejor en categoría Standard.

20. Un participante no podrá ser a la vez mejor jugador/a en varias categorías. Si esto ocurriera, sólo se le otorgaría el premio de la más alta de las categorías en las que tenga la mejor puntuación.
21. De igual modo, un participante que resulte campeón o subcampeón en la modalidad por parejas no podrá ser a la vez mejor jugador en ninguna categoría.
22. Si un primer premio de alguna de las categorías quedase desierto, se le otorgaría por orden a: 1) el 2º clasificado de la categoría inmediatamente superior, 2) el 1º clasificado de la categoría inmediatamente inferior. En caso de que esta regla no resolviera el problema, la organización decidiría a quien otorgar el premio.
23. Para la **Fase Final**, la pareja que llegue con peor puntuación será la primera en jugar, pero también tendrá la opción de decidir cómo se jugará dicha Fase Final. Las opciones posibles para jugar la Fase Final son: a) 1 canción en pareja y 1 individual, como en la Fase de Grupo, o b) 2 canciones en pareja consecutivas.
24. Una vez jugada la Fase Final, ganará la pareja que mayor puntuación haya obtenido. Así mismo, la clasificación por puntos de las parejas que hayan tomado parte en la final determinará los primeros puestos.
25. Las parejas que hayan quedado eliminadas en la Fase de Grupo ocuparán los lugares siguientes a los que hayan tomado parte en la final, de la siguiente forma: en primer lugar, los segundos clasificados de cada grupo, por orden de mejor puntuación de mérito final obtenida. En segundo lugar, los terceros clasificados de cada grupo, siguiendo el mismo orden de puntuación. Y siguiendo de esta forma, hasta llegar a los últimos clasificados de cada grupo.

Sistema de Puntuación

26. En este sistema de puntuación, para no llevar a error, distinguiremos dos puntuaciones posibles:
 - 1) **Puntuación de baile:** otorgada por la máquina al terminar de bailar una canción.
 - 2) **Puntuación de mérito:** será la puntuación que se dará a las parejas participantes en función de lo bien que compaginen el baile en pareja y de lo bien que realicen el baile individual. Esta es la puntuación que se utilizará para saber qué pareja y qué participantes son mejores.
27. Se recuerda que la máxima **puntuación de baile** que se puede obtener en una canción depende del nº de pies de dificultad que dicha canción tenga. Para ser exactos, multiplicando el nº de pies de la canción por 10 millones se obtiene el máximo número de puntos de baile posibles en dicha canción.
28. **Cada pareja acumulará puntos de mérito** por cada canción bailada en **pareja** y por cada canción que sus miembros bailen de forma **individual**.
29. En cualquier fase del torneo, siempre se decidirá como ganadora a aquella pareja que haya acumulado hasta el momento más puntos de mérito.
30. En caso de producirse algún **empate**, este se deshará por **sorteo** entre los participantes o las parejas implicados/as.
31. En una canción bailada en **pareja** se pueden obtener como máximo **100** puntos de mérito.
32. Cuando se baile una canción en pareja, los puntos de mérito que se obtendrán dependerán de la diferencia entre las dos puntuaciones de baile conseguidas: cuanto mayor sea esta diferencia, menos puntos de mérito se obtendrán.
33. Así mismo, cuanto menor sea la dificultad de la canción escogida por una pareja, mayor será el impacto que la diferencia de puntos de baile tenga sobre los puntos de mérito.
34. La fórmula para calcular los **puntos de mérito de una pareja** al bailar es la siguiente:

$$PuntosMéritoPareja = 100 \cdot \left(1 - \frac{|PuntosBaile1 - PuntosBaile2|}{MaxPuntosBaileCanciónElegida} \right)$$
35. En una canción bailada de forma **individual** se pueden obtener como máximo **2.5** puntos de mérito.
36. Cuando se baile una canción individual, se obtendrán más puntos de mérito cuantos más puntos de baile se consigan.

37. La fórmula para calcular los **puntos de mérito** que conseguirá para su pareja un participante al bailar de forma **individual** es la siguiente:

$$PuntosM\u00e9ritoIndividual = 2,5 \cdot \left(\frac{PuntosBaile}{10.000.000} \right)$$

Condiciones especiales de puntuación

38. Una pareja obtendrá **0 puntos de mérito** al bailar una canción en **pareja** en los siguientes casos:
- 1) Cuando ambos participantes agoten sus barras de energía, obteniendo un resultado de **failed** en la puntuación de baile final de la canción.
 - 2) Cuando **alguno** de los participantes **se sujete** en un punto de apoyo cualquiera, como pudiera ser la barra de apoyo, la propia máquina o un compañero, durante un periodo prolongado de **más de 3 segundos**.
 - 3) Cuando alguno de los participantes no se encuentre presente en el momento en que le toque bailar.
39. Un participante obtendrá **0 puntos de mérito**, tanto para su cuenta **individual** como para su **pareja**, al bailar individualmente una canción, en los siguientes casos:
- 1) Cuando agote su barra de energía, obteniendo un resultado de **failed** en la puntuación de baile final de la canción.
 - 2) Cuando **se sujete** en un punto de apoyo cualquiera, como pudiera ser la barra de apoyo, la propia máquina o un compañero, durante un periodo prolongado de **más de 3 segundos**.
 - 3) Cuando no se encuentre presente en el momento en que le toque bailar.
40. **No** está permitido utilizar **ningún tipo de modificador** para bailar una canción. Aquel participante o aquella pareja que voluntaria o involuntariamente establezca el uso de un modificador y no pueda quitarlo obtendrá automáticamente **0 puntos de mérito** en la canción que fuera a bailar.
41. A lo largo del torneo, los participantes tendrán la ocasión de seleccionar libremente canciones para bailar. Dependiendo del momento concreto del torneo, existirán algunas canciones que no les estará permitido escoger. Es **responsabilidad de cada participante** **no** escoger una canción que no le esté permitida. En caso de que un participante o pareja violase/n esta norma, se le/s otorgaría **0 puntos de mérito** en la canción escogida.
42. A los participantes les está permitido realizar cualquier tipo de movimientos para la realización de sus canciones, incluyendo aquellos clasificados como **Freestyle**. Sin embargo, ningún movimiento o coreografía les comportará algún tipo de puntuación adicional.