



# Normas y Sistema de Juego

Cheesetea

15 de abril de 2009

## Índice

<b>1. Introducción</b>	<b>2</b>
<b>2. Enfrentamientos</b>	<b>2</b>
2.1. Sistema de juego paso a paso . . . . .	2
2.2. Normas . . . . .	3
<b>3. Liga por equipos</b>	<b>4</b>
3.1. Inscripción . . . . .	4
3.2. Sistema de juego . . . . .	4
3.3. Normas . . . . .	5
<b>4. Normas generales</b>	<b>6</b>
4.1. De juego . . . . .	6
4.2. Organizativas . . . . .	6
4.3. Amonestaciones/Sanciones . . . . .	6

# 1. Introducción

Este documento describe los sistemas de juego y normas que regulan el funcionamiento de la Liga por Equipos de Machine Dance de la Comunidad Valenciana. Por tanto, establece los fundamentos necesarios para que esta competición sea duradera, justa y divertida para todos sus participantes. Todas las normas que contiene persiguen y deben siempre perseguir la sana competición, el bienestar y la máxima diversión y deportividad entre los jugadores.

Este documento está estructurado en 3 apartados principales:

- **Enfrentamientos (2):** Describe las normas y el sistema de juego que se aplican en un partido o enfrentamiento entre 2 equipos.
- **Liga de Equipos (3):** Sistema de puntuación, clasificación y normas de la competición de liga y de funcionamiento de los equipos.
- **Normas generales (4):** Normas aplicables en todo momento tanto a jugadores como equipos. Aquí se incluyen las normas de configuración de los equipos informáticos de juego, normas generales de organización del campeonato y regimen de amonestaciones y sanciones.

pagebreak

## 2. Enfrentamientos

En esta sección se definen las normas concretas y el sistema de juego a seguir en un enfrentamiento entre 2 equipos.

### 2.1. Sistema de juego paso a paso

- 1º) El árbitro da a conocer el pack de 5 canciones que se jugarán en el partido.
- 2º) El árbitro sortea a cara o cruz el orden de juego. El capitán que gana el sorteo puede elegir si su equipo tendrá el primer turno o el segundo.
- 3º) Los capitanes de los equipos disponen de 3 minutos para comunicar al árbitro el orden de juego de sus jugadores.
- 4º) Los primeros jugadores de cada equipo juegan la primera canción *singles*.
- 5º) Elige la canción el jugador del equipo que tiene el turno. El otro jugador selecciona la plataforma en que quiere jugar.
- 6º) El jugador en posesión del turno elige nivel de dificultad primero.
- 7º) El turno pasa al equipo contrario y juegan los 2 siguientes jugadores.
- 8º) Esto se repite hasta completar las 4 canciones en modalidad *singles*.

- 9º) El árbitro sortea a cara o cruz el orden de juego en la canción en modalidad *doubles*. El capitán que gana el sorteo puede elegir si su equipo jugará primero o segundo.
- 10º) Los últimos jugadores de cada equipo juegan la canción en modalidad *doubles* por turnos.
- 11º) El partido finaliza y gana el equipo que haya acumulado mayor puntuación.

## 2.2. Normas

1. En todo enfrentamiento entre 2 equipos se jugarán **5 canciones**: 4 en modalidad *singles* y 1 en modalidad *doubles*.
2. Cada equipo deberá participar con un mínimo de 3 y un máximo de 5 jugadores.
3. Cada jugador podrá bailar un máximo de 2 canciones *singles* en un mismo partido.
4. Ningún jugador podrá bailar canciones *singles* y *doubles* simultáneamente en un mismo partido.
5. Se utilizará siempre **Percentage Scoring** como sistema de puntuación (de 0 a 100 puntos por canción).
6. Cada jugador podrá elegir siempre el nivel de dificultad que prefiera.
7. El jugador en posesión del turno no podrá rectificar la canción seleccionada tras haber confirmado su elección al árbitro.
8. El jugador en posesión del turno no podrá rectificar su nivel de dificultad en cuanto el otro jugador comience a elegir el suyo.
9. Elegir un nivel de dificultad inferior al máximo posible para una canción conllevará una penalización ( $P$ ) sobre la puntuación final obtenida, calculada según la ecuación 1

$$P = PIES \times 2,5 \% \quad (1)$$

siendo  $PIES = N^\circ$  de pies de diferencia entre el máximo nivel y el nivel escogido, para la canción jugada.

10. Las canciones jugadas en modalidad *doubles* **valdrán el doble** de la puntuación obtenida. Así mismo, la penalización por nivel escogido también será el doble ( $2P$ ) para estas canciones.

### 3. Liga por equipos

A continuación se describe el sistema de juego y las normas correspondientes al campeonato de liga por equipos.

#### 3.1. Inscripción

1. La inscripción de equipos en el campeonato de Liga por Equipos es libre, hasta alcanzar el límite **máximo de 10 equipos** en total.
2. Para que la liga pueda celebrarse deberá haber un **mínimo de 6 equipos** inscritos en la misma.
3. Los equipos deberán estar formados por un mínimo de 3 y un máximo de 5 jugadores.
4. Una vez cerrado el plazo de inscripción, los equipos no podrán retirarse ni variar sus miembros.
5. La inscripción de equipos se realizará **exclusivamente** a través del sistema automático de inscripción disponible en la web de Cheesetea.

#### 3.2. Sistema de juego

1. Los equipos se enfrentarán en sistema de liga todos contra todos en un único grupo/división.
2. Cada equipo se enfrentará contra cada uno de los demás equipos al menos 1 vez.
3. Al terminar la liga, todos los equipos habrán jugado el mismo número de partidos.
4. En cada enfrentamiento individual, el equipo ganador obtendrá 2 puntos y el equipo perdedor obtendrá 0 puntos. En caso de empate, ambos equipos obtendrán 1 punto.
5. Tras cada jornada, se elaborará una clasificación de los equipos participantes de mejor a peor. Los criterios para elaborar esta clasificación son los siguientes:
  - I- Se considerará mejor al equipo que más puntos tenga por enfrentamientos.
  - II- En caso de empate en el criterio anterior, se considerará mejor al equipo que más puntos porcentuales de baile lleve acumulados a favor en toda la liga.
  - III- En caso de empate en los criterios anteriores, se considerará mejor al equipo que menos puntos porcentuales de baile lleve acumulados en contra en toda la liga.
  - IV- En caso de empate en los criterios anteriores, se considerará mejor al equipo que haya obtenido la mayor puntuación porcentual en una única canción de todas las jugadas en liga.

- v- En caso de empate en los criterios anteriores, se determinará al mejor equipo por sorteo con moneda al aire.
- 6. Al finalizar la liga, ganará el equipo que se encuentre al frente de la clasificación.

### 3.3. Normas

1. Todos los enfrentamientos se jugarán en Stepmania con la siguiente configuración:
  - Judge Level 5
  - Marvellous Timing activado
  - Percentage Scoring activado
  - Tema In The Groove 2 Beta 60
2. Cada jornada podrá jugarse con un mix de canciones diferente, dentro de los siguientes: DDR Supernova, DDR X, DS Euromix 2, DS Fusion, In The Groove o In The Groove 2.
3. 24 horas antes de cada jornada se sorteará el mix a utilizar en esa jornada y se elegirán al azar 10 canciones de ese mix, que serán publicadas. Justo antes de comenzar la jornada, se elegirán al azar 5 de las 10 canciones preseleccionadas, y esas 5 serán las canciones que **todos los equipos** deberán jugar en sus partidos de esa jornada.
4. En caso de que un equipo no se presente a un partido, el equipo contrario quedará declarado ganador por 300 a 0.
5. Si un equipo comparece a un partido con sólo 2 jugadores, podrá jugar ese partido. Sin embargo, y respetando las normas, no podrá jugar más que 2 canciones *singles* y la canción *doubles* o bien las 4 canciones *singles*, dejando sin jugar la *doubles*. El equipo contrario, si cuenta con 3 o más jugadores, sí podrá jugar esas canciones.
6. Ningún equipo podrá alinear en un mismo encuentro a más de dos jugadores que pertenezcan a la misma categoría, salvo que pertenezcan a la categoría principiante.
7. **Es obligatorio** que todos los jugadores de un mismo equipo que participen en la liga jueguen **al menos 1 canción en modalidad *doubles*** a lo largo de la liga. En caso contrario, el equipo perderá **3 puntos** por cada jugador que sólo haya jugado *singles* durante la liga.

## 4. Normas generales

### 4.1. De juego

1. El uso de modificadores **no está permitido**, salvo en aquellos casos en que se especifique lo contrario.
2. En canciones de 10 pies o más de los mixes de In The Groove está permitido utilizar los siguientes modificadores: 1.5x, 2x, 3x y 4x.
3. La puntuación obtenida en una canción será de **0 puntos** en los siguientes casos:
  - El jugador se mantiene sujeto a cualquier punto de apoyo por un periodo superior o igual a **3 segundos**.
  - El jugador no se encuentra presente en el momento en que le toca bailar.
  - El jugador utiliza una configuración no permitida de juego.
4. En caso de que se produzcan irregularidades durante el desarrollo de una canción, el árbitro podrá declarar la jugada en curso como nula, sancionar a quien sea perceptivo, en su caso, y proceder a la repetición de la jugada.

### 4.2. Organizativas

1. La organización podrá alterar cualquier parte del sistema de juego que considere oportuna para que el desarrollo del campeonato cumpla los plazos y horarios establecidos. En caso de haber modificaciones, la organización las comunicará a todos los jugadores a través de la página web de Cheesetea.
2. La participación de un jugador en este campeonato implica la aceptación de las normas por parte del mismo.
3. La organización velará en todo momento por el orden y la buena armonía del campeonato.
4. La organización 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.

### 4.3. Amonestaciones/Sanciones

1. Cualquier miembro de la organización, siempre que lo considere oportuno, podrá amonestar a cualquier participante del torneo.
2. Existen 4 niveles de amonestación:
  - a) **Apercibimiento**: Advertencia leve.
  - b) **Amonestación verbal**: Advertencia seria, en caso de continuar, se mostrará tarjeta amarilla.

- c) **Tarjeta Amarilla:** Aviso formal, 2 tarjetas amarillas equivaldrán a una roja.
  - d) **Tarjeta Roja:** Expulsión definitiva del jugador, que deberá abandonar la zona de juego, no pudiendo continuar con su partido de la jornada en curso.
3. La obtención de 2 tarjetas amarillas o 1 tarjeta roja por parte del mismo jugador conllevará para el mismo una sanción de **1 partido sin poder jugar**, que deberá cumplir en el partido inmediatamente siguiente al que se encuentre disputando.
4. 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**.
5. 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.
6. 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.
7. Provocar desperfectos en la zona de juego, o cualquiera de sus zonas colindantes, así como cualquier bien mueble o inmueble propiedad de la Universidad de Alicante se considerará falta grave, sancionable con tarjeta roja directa y hasta 1 año de sanción sin participar en torneos oficiales.