

I Torneo Summer Cup de Machine Dance

Universidad de Alicante 2010

Sistema de juego y normas del torneo

Advertencias especiales

1. Queda **terminantemente prohibido** introducir en la zona de juego objetos punzantes, latas, sillas, mesas, armas de fuego o cualquier otro objeto que ponga en peligro la seguridad de otros participantes, o que pueda rallar la superficie de parqué.
2. **Es obligatorio llevar zapatillas deportivas** para entrar a la zona de juego. Quedará **prohibida la entrada** a todo aquel que **no cumpla esta norma**.

Normas Generales

3. La participación de un jugador en el torneo implica la aceptación de estas normas por parte del mismo.
4. El torneo será individual, y los jugadores bailarán canciones para uno solo panel (stepper single, 4 flechas).
5. El torneo tendrá 3 modalidades de juego: Premier, Amateur y Magic.
6. El torneo tendrá 3 fases de juego consecutivas: I. Ronda Previa, II. Grupos, III. Eliminatoria.
7. La organización podrá alterar cualquier parte del sistema de juego que considere oportuna para que el desarrollo del torneo cumpla los horarios establecidos. En caso de haber modificaciones, la organización las comunicará a los jugadores durante el transcurso del torneo.
8. La organización velará en todo momento por el orden y la buena armonía del desarrollo del torneo.
9. En cualquier momento los jugadores podrán ser amonestados y/o expulsados por los organizadores del torneo atendiendo a las normas disciplinarias expuestas en el apartado *Regimen Amonestador/Sancionador* de este documento.
10. El torneo se disputará sobre plataformas TX-6000 y TX-2501 y ordenadores portátiles con **Stepmania 3.9.** + última versión del **pack DDR Supernova 2.**
11. El theme sobre el que se jugará será:
 - a. Modalidades Premier y Amateur: **ITG2 beta 60.**
 - b. Modalidad Magic: **Default de stepmania**
12. El *Marvellous timing* estará **activado** en todas las rondas y modalidades del torneo.
13. El Judge Level tendrá los siguientes valores:
 - a. Ronda Previa y Modalidad Magic: 4
 - b. Modalidad Amateur: 5
 - c. Modalidad Premier: 6

14. Para seleccionar las canciones se utilizarán **packs de canciones presorteados**. Estos packs consistirán en grupos de 5 canciones diferentes obtenidas aleatoriamente.
15. Los packs de canciones serán sorteados y numerados con antelación a la celebración del torneo.
16. 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. *Las decisiones tomadas por la organización serán siempre de carácter inapelable.*

Sistema de puntuación

17. Las modalidades Premier y Amateur utilizarán sistema de puntuación **percentage scoring** (0 a 100). La modalidad Magic utilizará sistema de puntuación **10K** (0 a 10000, cinco primeros dígitos de la puntuación que otorga stepmania).
18. En modalidades Premier y Amateur, los jugadores podrán elegir cualquier dificultad disponible en la ronda que estén disputando, asumiendo penalización de -2.5% por pie en caso de no ser la dificultad máxima disponible.
19. En modalidad Magic ambos jugadores deberán escoger la dificultad que se indique en la ronda a disputar, salvo que ambos pacten lo contrario de mutuo acuerdo.
20. La puntuación obtenida en una canción será **0 puntos** en los siguientes casos:
 - a. El jugador se mantiene apoyado sobre cualquier punto de apoyo (la barra, una mesa, un compañero, una pared, etc.) durante un periodo superior o igual a **3 segundos**.
 - b. El jugador no se encuentra presente en el momento en que le toca bailar.
 - c. El jugador configura el uso de un modificador no permitido y no es capaz de desactivarlo antes de que empiece la canción.
 - d. El jugador selecciona intencionadamente un nivel de dificultad de la canción superior al permitido por su categoría.
21. Está permitido realizar movimientos clasificados como **Freestyle**. Sin embargo, ningún movimiento o coreografía comportará algún tipo de puntuación adicional.

Sistema de juego (Grupos)

22. En algunas rondas de juego los jugadores se dispondrán en grupos de 3 o 4. Las reglas de esta sección serán aplicables a todos esos grupos.
23. Para todas las rondas y modalidades del torneo, el reparto y clasificación de jugadores a grupos estará preestablecido según lo indicado en el Anexo de esta normativa.

24. Cada enfrentamiento ganado por un jugador en un grupo valdrá 2 puntos. Así mismo, el empate tendrá un valor de 1 punto y la derrota 0 puntos.
25. Los jugadores de un mismo grupo se enfrentarán en una liga de enfrentamientos a 1 sola canción, todos contra todos.
26. En cada enfrentamiento, el jugador con peor clasificación en el grupo en ese momento tendrá derecho a escoger la canción que se bailará y el otro jugador podrá elegir el lado donde bailar.
27. En cada enfrentamiento resultará ganador el jugador que tenga mayor porcentaje tras descontar la penalización pertinente.
28. Al terminar los enfrentamientos, se ordenarán los jugadores atendiendo al primero de los siguientes criterios que deshaga el empate:
 - a. Jugador que tenga más puntos.
 - b. Jugador que haya acumulado más porcentaje entre las 3 canciones.
 - c. Jugador que tuviera peor clasificación inicial en el grupo.

Restricciones

29. Cada ronda de juego tendrá un nivel de dificultad máximo. Los jugadores **no podrán** elegir dificultades por encima de ese nivel.
30. En este torneo **NO** estará permitido el uso de **modificadores de baile**.
31. En cualquier ronda de juego, una vez se haya seleccionado una canción y se haya confirmado la selección a los jueces de mesa, **no se podrá cambiar**.
32. Los jugadores deberán fijar su nivel de dificultad siempre **después** de que se haya seleccionado y confirmado la canción a jugar.
33. Los números de los packs de canciones a utilizar para cada ronda serán sorteados siempre antes de que comience la ronda mediante un valor aleatorio obtenido por la hoja de cálculo de control.

I. Ronda Previa

34. Los jugadores se repartirán en grupos de 4, según su clasificación en el Ranking de la Comunidad Valenciana, su Ranking estimado en caso de no estar en el anterior Ranking, o a sorteo en última instancia.
35. Al terminar los enfrentamientos, los 2 primeros clasificados de cada grupo pasarán a modalidad Premium, y los 2 siguientes a modalidad Amateur.
36. Los jugadores no tendrán límite en el nivel de dificultad a escoger.

II. Fase de Grupo

37. En esta fase se jugarán una o varias rondas de grupos de 3 o 4 jugadores, según la cantidad de participantes. Los detalles pueden consultarse en los enlaces del Anexo de esta normativa.
38. En Premier y Amateur, al terminar cada ronda, los 2 primeros clasificados continuarán en la siguiente ronda de su modalidad, mientras que los siguientes pasarán a modalidad Magic.
39. En modalidad Magic, al terminar cada ronda, los 2 primeros clasificados continuarán en la siguiente ronda, salvo que haya más de 36 inscritos en el torneo, en cuyo caso sólo continuará el primer clasificado. Los demás clasificados quedarán eliminados.
40. Los niveles de dificultad máximos serán los siguientes:
 - a. Modalidad Premier: Medium
 - b. Modalidades Amateur: Easy
41. En modalidad Magic, el nivel de juego obligatorio será el mínimo disponible (Novice o Easy, según la canción)

III. Fase Eliminatoria (Premier y Amateur)

42. El sistema de juego para esta fase será de eliminatoria directa mediante enfrentamientos **1 contra 1** (versus), a **2 canciones**. En caso de empate se jugarán canciones aleatorias hasta desempatar.
43. Para cada enfrentamiento se seleccionarán 2 packs de canciones presorteados al azar. La primera canción será elegida del primer pack y la segunda del segundo pack.
44. Se sorteará qué jugador tendrá el primer turno de juego con una moneda.
45. El jugador que **no** disponga del primer turno elegirá en qué plataforma quiere jugar.
46. El jugador que disponga del turno podrá elegir entre seleccionar una canción del pack actual o ceder el turno al otro jugador.
47. Al terminar la primera canción el turno cambiará de jugador.
48. Para determinar el jugador ganador, se considerará el enfrentamiento como un grupo de 2 jugadores y se aplicará el sistema de puntuación de la Fase de Grupos (ver regla 27).
49. Los niveles de dificultad máximos serán los siguientes:
 - a. Modalidad Premier: Hard
 - b. Modalidades Amateur: Medium

III. Fase Eliminatoria (Magic)

50. En modalidad Magic los enfrentamientos serán a una única canción, siempre que no haya empate.
51. La canción a disputar será siempre determinada de forma aleatoria, utilizando la función roulette de Stepmania.
52. El nivel obligatorio de dificultad será Easy.

53. Antes de empezar el enfrentamiento se realizará un sorteo con una moneda al aire y el jugador ganador podrá elegir en qué plataforma jugará.

Régimen amonestador/sancionador

54. Cualquier miembro de la organización, siempre que se considere oportuno, podrá amonestar a cualquier participante del torneo. Se establecen 4 niveles de amonestación:

- a. **Apercibimiento.**
- b. **Amonestación verbal:** Advertencia. En caso de persistencia, se deberá mostrar tarjeta amarilla.
- c. **Tarjeta Amarilla:** Aviso formal. 2 tarjetas amarillas equivaldrán a una tarjeta roja.
- d. **Tarjeta Roja:** Expulsión definitiva del jugador del torneo, siendo obligatorio el abandono de la zona de juego por parte del jugador.

55. 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**.

56. 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.

57. En caso de que se produzcan irregularidades durante el desarrollo de una canción, los jueces de mesa podrán declarar la jugada en curso como nula, sancionar a quien sea perceptivo en su caso, y proceder a la repetición de la jugada.

58. 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.

59. **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 sin participar en torneos oficiales.

Anexo

60. El orden en que los jugadores se dispondrán y clasificarán en las distintas rondas está preestablecido según los siguientes cuadrantes, consultables a través de Internet:
- a. 24 o menos jugadores:
<https://spreadsheets.google.com/ccc?key=0AqQUsDIGmkrZdEM2SjFoeUVLeHdTNTQzaU5BVFBfUVE&hl=es#gid=0>
 - b. de 25 a 36 jugadores:
<https://spreadsheets.google.com/ccc?key=0AqQUsDIGmkrZdFhNQkVVRzZNcVRIOTJ1X3hGS2MtlWc&hl=es#gid=0>
 - c. de 37 a 48 jugadores:
<https://spreadsheets.google.com/ccc?key=0AqQUsDIGmkrZdFFvOGxtdUtZWXNOZINfcFVxNGpSOXc&hl=es#gid=0>