

# 2º Torneo Individual Euskal Encounter de Machine Dance

## Normativa completa

### Generales

1. La participación de un jugador en el torneo implica la aceptación de estas normas por parte del mismo.
2. 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.
3. 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 **eliminación directa** del jugador/es que se encuentre/n implicado/s, al margen de las acciones que pueda tomar la organización del evento *Euskal Encounter*.

### Características del torneo

4. El torneo se jugará en la modalidad **Stepper Single**. Esto significa que los participantes bailarán canciones individuales para uno solo panel (4 flechas).
5. Para este torneo se utilizarán ordenadores con *Steppmania RC2* instalado (opciones por defecto, excepto Jugde Level, que estará a nivel 6) y plataformas metálicas.
6. Sólo se bailarán canciones correspondientes al mix **Dancing Stage Euromix 2** o al mix **Dancing Stage Fusion**, según la organización lo crea oportuno.
7. El torneo estará dividido en **2 categorías: Experto y Aficionado**. Los participantes deberán escoger **únicamente una de ellas**.
8. En la categoría **Experto** podrán participar todos aquellos jugadores que lo deseen, **sin restricción alguna**.
9. En la categoría **Aficionado** no podrán participar aquellos jugadores de nivel nacional o internacional reconocido, ni aquellos cuya media en el ranking nacional supere los 7000 puntos (70 millones). En esta categoría **no se permitirá en ningún caso** elegir un nivel de dificultad superior a **Difficult (Rojo)**.
10. Las canciones a bailar serán determinadas aleatoriamente, o bien, escogidas por el jugador que vaya a realizarlas, siempre según la normativa concreta de la fase en juego. Indistintamente, el jugador **siempre** podrá **elegir el nivel de dificultad** en que desea realizarlas, sin exceder los límites impuestos por la fase de juego o la categoría, si los hubiere.
11. El torneo se compondrá de **tres fases** consecutivas. Estas fases serán, por orden de realización: **Fase Previa, Fase de Grupos y Fase Eliminatoria**.

### Sistema de puntuación

12. La puntuación por la realización de una canción se corresponderá con el número de **decenas de miles de puntos obtenidos** al finalizar la misma (Ej. Si un jugador obtiene 79840912 pnts., su puntuación será de 7984 pnts.) . Todo esto será siempre a excepción de las situaciones previstas en la normas 13, 14 y 15.
13. La puntuación obtenida tras bailar una canción será de **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 ayuda de algún apoyo para mantener el equilibrio (barra, mesa, otro jugador, etc.) durante un periodo superior a **3 segundos**.
  - El jugador no se encuentra presente en el momento en que le toca bailar.
14. No está permitido utilizar **ningún tipo de modificador** para bailar una canción. Aquel jugador que voluntaria o involuntariamente estableciese el uso de un modificador y realizase la canción sin quitarlo será sancionado con **0 puntos** en esa canción.
  15. A lo largo del torneo, los jugadores tendrán la ocasión de seleccionar libremente algunas canciones para bailar. Dependiendo de la ronda concreta del torneo, existirán una serie de canciones que no les estará permitido escoger. Es **responsabilidad de cada jugador** el no escoger una canción que no le esté permitida. En caso de que un jugador violase esta norma, se le otorgaría una puntuación de **0 puntos** en la canción escogida.
  16. A los jugadores 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.
  17. Una vez terminado el torneo, a fin de obtener una clasificación global del campeonato, de entre aquellos jugadores que hayan sido **eliminados** en las distintas rondas de la **Fase de Grupos**, se otorgará la mejor posición a quien haya obtenido la **mayor puntuación en una canción individual** de las bailadas en la última ronda. En caso de empate, se les designará la misma posición a aquellos jugadores que estén empatados.
  18. Entre los jugadores que queden eliminados en la **Fase Eliminatoria**, se otorgará mejor posición a quien tenga la primera mejor característica de las abajo expuestas, examinándolas por orden:
    - Mayor puntuación total.
    - Mayor puntuación en la canción escogida libremente.
    - Mejor posición en el ranking nacional.
    - Por sorteo.

## Fase Previa

19. En esta fase se elegirán por sorteo dos canciones, una para cada categoría. Todos los jugadores de una misma categoría deberán bailar la canción que les haya correspondido, uno por uno. El **orden** en que deberán subir a la plataforma a jugar será **aleatorio**.
20. La puntuación obtenida por los participantes será utilizada para formar los grupos de la 1ª ronda de la **Fase de Grupos**, siendo considerados como cabeza de serie los jugadores con mejor puntuación.
21. En caso de **empate** entre dos o más jugadores, la posición final de los mismos de cara a la formación de los grupos para la fase siguiente será determinada por **sorteo**.
22. **Ningún jugador será eliminado en la Fase Previa.**

## Fase de Grupos

23. En función del número de participantes, se decidirá formar **n grupos** para repartirlos equitativamente. Los participantes de **distintas categorías** irán a **distintos grupos** y no podrán enfrentarse entre sí.

24. Para cada ronda de la **Fase de Grupos**, los grupos se formarán de la siguiente forma: Se cogerán los ***n*** primeros jugadores clasificados en la ronda anterior y se repartirán, por sorteo, uno a cada grupo como cabeza de serie. Después, se repartirán los ***n*** siguientes, de la misma forma, como segundos de grupo. El proceso se repetirá hasta que todos los jugadores estén en algún grupo.
25. Esta fase se dividirá en rondas para ir eliminando jugadores hasta que queden entre 6 y 9, según se considere oportuno. Estos últimos jugadores serán los clasificados para jugar la **Fase Eliminatoria**.
26. En cada ronda, se seleccionarán para cada grupo **2 canciones aleatorias distintas entre sí**, que deberán ser bailadas por todos los miembros del grupo.
27. El **orden** en que los jugadores bailarían las canciones **dentro de cada grupo** dependerá de la clasificación que hayan obtenido en la ronda anterior, bailando siempre primero los que hubieran obtenido una peor clasificación.
28. Tras las canciones aleatorias, cada uno de los participantes del grupo volverá a subir a la plataforma, en el mismo orden, y escogerá libremente una canción para bailar. Esta canción no podrá ser **ninguna de las aleatorias** previamente jugadas en la misma ronda, **ni ninguna de las canciones que el jugador haya escogido libremente hasta el momento**.
29. En cada ronda se **clasificará**, de cada grupo, **la mitad de los jugadores** que tenga mayor puntuación total (suma de las 3 canciones).
30. En caso de **empate** entre dos o más jugadores, se resolverá siempre a favor de aquel que tenga la primera mejor característica de las abajo expuestas, examinándolas por orden:
  - Mayor puntuación en la canción **escogida** libremente.
  - Mayor puntuación en la **segunda** canción **aleatoria**.
  - Por sorteo.
31. En todo momento, la organización podrá decidir acortar o alargar la **Fase de Grupos**, añadiendo o quitando rondas y/o eliminando más o menos jugadores por grupo, siempre que sea necesario para el buen funcionamiento del torneo o para ajustar la duración del mismo.

## Fase Eliminatoria

32. En esta fase, todos los jugadores **de cada categoría** serán confrontados entre sí en **un mismo grupo**, en el que disputarán las rondas finales. Este grupo se formará con los jugadores clasificados de la última ronda de la **Fase de Grupos**.
33. Al igual que en rondas de fases anteriores comenzarán jugando los jugadores peor clasificados.
34. Al comenzar cada ronda, se seleccionará **una canción aleatoriamente** que deberá ser bailada en primera instancia por cada uno de los participantes que se encuentren clasificados. Esta canción deberá ser **diferente a todas** las canciones aleatorias de rondas anteriores.
35. Tras la canción aleatoria, cada uno de los jugadores bailará una canción escogida libremente aunque, en esta ocasión, no podrá ser ni **ninguna de las canciones aleatorias** que se hayan bailado en **toda la fase eliminatoria**, ni **ninguna** de las canciones que el jugador haya **escogido libremente en todo el torneo**.
36. Una vez más, en caso de empate, la resolución será favorable al jugador con mayor puntuación en la canción **escogida** libremente. De persistir el empate, el orden final de los jugadores será determinado por **sorteo**.
37. Finalmente, el orden de los jugadores al terminar la última ronda determinará su clasificación general final, siendo **campeón** del torneo el primer clasificado y **subcampeón** el segundo.