

III Torneo EPS Cup de Machine Dance

Universidad de Alicante 2008

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 se jugará en dos modalidades **Stepper Single** y **Magic Dance Single**. En ambas modalidades los participantes bailarán canciones para uno solo panel (4 flechas). Todas las normas relativas a la modalidad Magic Dance se encuentran al final de este documento, en el apartado **Magic Dance**. El resto de normas son aplicables sólo a la modalidad Stepper Single.
5. El torneo principal estará dividido en 3 categorías de juego (Absoluta, Amateur y Principiante) para acomodarse a los niveles de los jugadores.
6. Los jugadores son libres de inscribirse en la categoría que prefieran, siempre que su nivel de *Experiencia en Ranking Nacional* (EXP) cumpla las siguientes restricciones:
 - a. *Cat. Amateur*: 85 puntos de experiencia como máximo.
 - b. *Cat. Principiante*: 65 puntos de experiencia como máximo.*El incumplimiento de estas restricciones supondrá la descalificación directa del jugador.*
7. *La modalidad stepper single se compondrá de 3 fases de juego consecutivas: I. De Grupo, II. Eliminatoria.*
8. 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 de la(s) categoría(s) afectada(s) durante el transcurso del torneo.
9. La organización del torneo velará en todo caso por el orden y la buena armonía del desarrollo del torneo.
10. 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.

11. El torneo se disputará sobre plataformas *TX-6000* y *TX-4000* y ordenadores portátiles con **Stepmania 3.9.** + última versión del pack **DS Supernova** de Stup (modificado) y del theme *DDR Newnovae alpha 2.*
12. El Judge Level será 4 para Categoría Principiante, 5 para categoría Amateur, 6 para categoría Absoluta. El *Marvellous timing* estará desactivado para todas las categorías.
13. Para seleccionar las canciones se utilizarán **packs de canciones presorteados.** Estos packs consistirán en un grupo de 5 a 7 canciones obtenidas aleatoriamente, con la restricción de que todas las canciones dentro del pack sean distintas, y cada canción esté presente en 2 packs diferentes. Los packs serán creados y publicados con antelación a la celebración del torneo para ahorrar tiempo.
14. 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

15. Se utilizará sistema de puntuación *10K Machine Score.*
16. Salvo en los casos previstos en la regla 17, la puntuación obtenida en una canción será igual a los **cinco primeros dígitos** de la puntuación de baile que otorga stepmania.
17. 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 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.
18. Está permitido realizar movimientos clasificados como **Freestyle.** Sin embargo, ningún movimiento o coreografía comportará algún tipo de puntuación adicional.

Restricciones

19. El jugador podrá **elegir el nivel de dificultad** en que desea realizar una canción, siempre que cumpla las restricciones siguientes:

- a. *Categoría Absoluta*: podrá jugar cualquier canción en cualquier nivel de dificultad, sin restricciones.
 - b. *Categoría Amateur*: podrá jugar canciones en un nivel de dificultad que no supere los **7 pies**.
 - c. *Categoría Principiante*: podrá jugar canciones en un nivel de dificultad que no supere los **4 pies** en la Fase de Grupo y los **5 pies** en la Fase Eliminatoria.
20. En este torneo **NO** estará permitido el uso de **modificadores de baile**.
21. En cualquier fase de juego, una vez se haya seleccionado una canción y se haya confirmado la selección a los jueces de mesa, **no se podrá cambiar**.
22. Los jugadores deberán fijar su nivel de dificultad siempre **después** de que se haya seleccionado y confirmado la canción a jugar.
23. Los números de los packs de canciones a utilizar para cada ronda se sortearán siempre al comienzo de la ronda mediante un valor aleatorio obtenido por la hoja de cálculo de control.

I. Fase de Grupo

24. En cada categoría se formarán **2 grupos de hasta 8 jugadores como máximo**, repartiéndose los jugadores según su *Experiencia en Ranking Nacional (EXP)*. Por orden de EXP, los jugadores irán distribuyéndose uno a cada grupo, según la tabla 1. Los jugadores sin ranking nacional se colocarán al final de la lista por orden de inscripción.

Tabla 1. Distribución de jugadores en grupos.

FASE DE GRUPO	
Grupo 1	Grupo 2
1°	2°
4°	3°
5°	6°
8°	7°
9°	10°
12°	11°
14°	13°
15°	16°

25. Cada jugador deberá jugar **2 canciones**.
26. Cada una de las 2 canciones se elegirá un pack de canciones presorteadado al azar, siendo cada canción de un pack diferente.
27. Los jugadores podrán elegir la canción que quieran dentro de las que contenga el pack, pero **no podrán bailar 2 veces la misma canción**.
28. Los jugadores bailarán *de 2 en 2*, por orden de último a primero de grupo. En caso de ser impares, el jugador cabeza de serie (primero de grupo) bailará sin pareja.
29. Al jugar la primera canción, el jugador de la pareja con menor EXP estará en posesión del *turno de selección*. En la segunda canción, el turno pasará al otro jugador de la pareja.

30. El jugador en posesión del turno podrá seleccionar la canción a jugar o la plataforma donde prefiere jugar.
31. En esta fase se clasificarán para semifinales...
 - a. Categoría Absoluta: Los 2 mejores de cada grupo.
 - b. Categoría Amateur y Principiante: Los 4 mejores de cada grupo.
32. En caso de **empate** entre 2 o más jugadores, ganará quien posea la mayor puntuación en cualquiera de las canciones bailadas en esa ronda. De persistir el empate, se determinará el ganador por sorteo con una moneda al aire.
33. La clasificación final de los eliminados en esta fase se ordenará atendiendo al primero de los siguientes criterios que deshaga el empate:
 - a. Jugador que mejor posición final alcance en su grupo
 - b. Jugador que haya hecho la puntuación más alta en alguna de sus canciones.
 - c. Jugador con mayor puntuación total.
 - d. Jugador con menor Experiencia en Ranking Nacional.
 - e. Por sorteo.

II. Fase Eliminatoria

34. El sistema de juego para esta fase será de eliminatoria directa mediante enfrentamientos **1 contra 1** (versus), a **2 canciones**.
35. Para cada enfrentamiento se seleccionarán dos packs de canciones presorteados al azar. La primera canción será elegida del primera pack y la segunda del segundo pack.
36. Se sorteará qué jugador tendrá el primer turno de juego con una moneda.
37. El jugador que disponga del turno podrá elegir entre seleccionar la canción a jugar del pack actual o elegir la plataforma donde quiere jugar.
38. Al terminar la primera canción el turno cambiará de jugador.
39. Ganará aquel jugador que obtenga mayor puntuación total como **suma de las puntuaciones de ambas canciones**. En caso de empate, ganará el que haya obtenido mayor puntuación en cualquiera de las dos canciones. De persistir el empate, se determinará el ganador por sorteo con una moneda.
40. La clasificación final de los eliminados en esta fase se ordenará atendiendo al primero de los siguientes criterios que deshaga el empate:
 - a. Jugador que haya ganado más enfrentamientos.
 - b. Jugador que haya hecho la puntuación más alta en alguna de sus canciones.
 - c. Jugador con mayor puntuación total.
 - d. Jugador con menor Experiencia en Ranking Nacional.
 - e. Por sorteo.

Modalidad de Juego Magic Dance

41. Esta modalidad de juego se disputará a Eliminatoria directa.

42. Sólo existirá una única categoría de Magic Dance.
43. Esta modalidad **no será puntuable** para Ranking Nacional de Experiencia.
44. Participarán en esta modalidad los siguientes 16 jugadores:
- Los jugadores eliminados en cuartos de final de las categorías Principiante y Amateur (8 en total)
 - El mejor clasificado de todos los eliminados en fase de grupo de la Categoría Principiante y el mejor también de la Categoría Amateur (2 en total)
 - Los jugadores eliminados en fase de grupos en categoría absoluta (6 en total)
45. El orden de los enfrentamientos será el siguiente:

1) 5° Absoluta – 8° Principiante	5) 7° Absoluta – 9° Principiante
2) 6° Amateur – 10° Absoluta	6) 7° Amateur – 9° Absoluta
3) 5° Principiante – 9° Amateur	7) 6° Principiante – 5° Amateur
4) 8° Amateur – 8° Absoluta	8) 7° Principiante – 6° Absoluta

46. Los enfrentamientos consistirán en una única canción aleatoria a jugar por ambos jugadores en nivel Basic (amarillo), en el modo Magic Dance de Stepmania, en Judge Level 5.
47. En los enfrentamientos de semifinal y final podrá elegirse un nivel de juego superior a Basic sólo si ambos jugadores están de acuerdo.
48. Antes de empezar el enfrentamiento se realizará un sorteo con una moneda al aire y el jugador ganador podrá elegir en qué plataforma jugará.

Puntuación para ranking autonómico y nacional

49. Este torneo será puntuable para los rankings autonómico y nacional de experiencia, según normativa vigente de MachineDanceZone.
50. Se aplicarán los siguientes *Porcentaje de Ganancia-Pérdida (PGP)*:
- Categoría Absoluta: 4 %*
 - Categorías Amateur/Principiante: 3%*
51. Se aplicará un *Rango de Ganancia (RG)* de **5 jugadores**.
52. La *Experiencia Inicial* para los nuevos jugadores será:
- Categoría Absoluta: 100 puntos*
 - Categoría Amateur: 70 puntos*
 - Categoría Principiante: 50 puntos*

Régimen amonestador/sancionador

53. Cualquier miembro de la organización, siempre que se considere oportuno, podrá amonestar a cualquier participante del torneo. Se establecen 4 niveles de amonestación:
- Apercibimiento.**
 - Amonestación verbal:** Advertencia. En caso de persistencia, se deberá mostrar tarjeta amarilla.
 - Tarjeta Amarilla:** Aviso formal. 2 tarjetas amarillas equivaldrán a una tarjeta roja.
 - Tarjeta Roja:** Expulsión definitiva del jugador del torneo, siendo obligatorio el abandono de la zona de juego por parte del jugador.
54. 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**.
55. Los siguientes comportamientos se considerarán merecedores de amonestación:
- No respetar las normas de juego de forma voluntaria.
 - Molestar a un participante mientras baila.
 - Encontrarse en la zona de baile cuando no se tiene que bailar.
 - Agredir verbalmente a cualquier persona presente.
 - No encontrarse en la zona de baile cuando llega el turno de bailar.
 - Gritar en la zona de juego.
 - Golpear, maltratar o lanzar voluntariamente objetos de la organización (plataformas, portátiles, postes, mesas, etc).
 - Bailar pisando las plataformas con una fuerza excesiva, que pudiera llegar a dañar la plataforma.
 - Impedir en cualquier modo a un juez/organizador que desarrolle su función.
56. 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.
57. 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.
58. **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 1 año sin participar en torneos oficiales.