

Machine Dance por Equipos.

Sistema de juego y normas.

Sistema de juego

1. Las siguientes normas regulan la forma de realizar un enfrentamiento entre 2 equipos de Machine Dance.
2. Cada equipo estará compuesto por 3 jugadores titulares como mínimo y, opcionalmente, podrá contar con hasta 3 jugadores suplentes.
3. El enfrentamiento se dividirá en 4 cuartos, separados entre sí por un descanso de 5 minutos. En cada uno de estos descansos, y sólo en ese momento, cada equipo podrá realizar un máximo de 2 sustituciones.
4. En cada cuarto se elegirán aleatoriamente 6 canciones, todas ellas diferentes entre sí y diferentes también a cualquier canción que haya aparecido anteriormente en el encuentro.
5. Una vez sorteadas las canciones, si es el primer cuarto del partido, se sorteará orden de turno para saber que equipo debe comenzar a jugar. En los siguientes cuartos, el turno de comienzo pasará al equipo contrario.
 - **Ejemplo:** Si en el primer cuarto empieza el equipo A, en el segundo empezará el B, en el tercero volverá a empezar el A y en el cuarto empezará nuevamente el B.
6. Una vez realizados los sorteos, jugará el equipo en posesión del turno. Para jugar, debe escoger un miembro de su equipo y una de las 6 canciones que hayan salido a sorteo. El miembro designado jugará la canción elegida en el nivel de dificultad que prefiera.
7. Una vez que un jugador de un equipo termina su canción, pasa el turno al otro equipo que deberá elegir también a uno de sus miembros para realizar una de las canciones que resten por elegir.
8. A lo largo de un mismo cuarto, cada canción que sea elegida de las 6 disponibles, no podrá ser reelegida por ninguno de los demás jugadores de ninguno de los dos equipos.
9. De igual forma, cada jugador sólo podrá realizar 1 canción en un cuarto.
10. Una vez terminados los 4 cuartos, la suma de puntuaciones obtenidas por cada equipo a lo largo de las 12 canciones (3 canciones en cada cuarto) determinará su puntuación final.
11. Ganará aquel equipo que obtenga una mejor puntuación final.

Sistema de puntuación

12. El sistema de puntuación a utilizar está basado en el sistema **-10K Score**, definido en la normativa europea (ver <http://www.ddreurope.com>).
13. En cada canción que se realice, el jugador obtendrá una puntuación de penalización para su equipo correspondiente al total de puntos que le falten para obtener el máximo (AAA) de la canción que esté jugando.
 - **Ejemplo:** Si el jugador X baila *Crash!* en nivel *expert* y obtiene 85 millones, dado que la puntuación máxima son 90 millones, la puntuación de penalización para su equipo será de 5 millones.
14. Si un jugador decide jugar una canción en un *nivel inferior a expert*, su equipo obtendrá una penalización adicional de 2 millones por cada pie de diferencia entre el nivel elegido y el nivel *expert*.
 - **Ejemplo:** El jugador Y decide jugar *Crash!* en *difficult*, lo que equivale a 5 pies. Como en nivel *expert* *Crash!* tiene 9 pies, la diferencia es de $9 - 5 = 4$ pies, luego la penalización adicional será de 4×2 millones = 8 millones.
15. Aquel equipo que acumule menos puntos de penalización a lo largo de los 4 cuartos será el vencedor del encuentro.