



**V Campeonato de España de
Machine Dance
Madrid 2009**

(Categoría Absoluta)

Índice

Índice	2
Normas del torneo	3
Normas Generales.....	3
Restricciones.....	3
Sistema de juego.....	3
Fase Previa.....	4
Fase de Grupos	4
Ronda 1	4
Ronda 2.....	5
Ronda 3.....	5
Ronda 4.....	5
Eliminatorias (antes de semifinales/final)	5
Eliminatorias (Semifinales y finales)	5
Régimen amonestador / sancionador	6

Normas del torneo

Normas Generales

- 1) La participación de un jugador en el torneo implica la aceptación de estas normas por parte del mismo.
- 2) El torneo se jugará en modalidad **stepper single**. Esto significa que los participantes bailarán canciones para uno solo panel (4 flechas).
- 3) El torneo estará dividido en 1 categoría de juego (Absoluta) para acomodarse a los niveles de los jugadores. Dispondremos de 3 **puestos de juego** que se usarán para la categoría dejando además un puesto de freeplay (juego libre) exclusivo para los participantes.
- 4) El torneo se compondrá de 3 fases de juego consecutivas:
 - I) **Fase Previa**
 - II) **Fase de Grupos**
 - III) **Eliminatorias**
- 5) 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.
- 6) La organización del torneo velará en todo caso por el orden y la buena armonía del desarrollo del torneo.
- 7) 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 *Régimen Amonestador/Sancionador* de este documento.
- 8) El torneo se disputará sobre plataformas de baile **TX**. El software usado será el videojuego In the Groove 2 PC®.
- 9) En algunas rondas se utilizarán **packs de canciones presorteados**. Estos packs consistirán en un grupo de 5 canciones obtenidas aleatoriamente.
- 10) La organización del torneo se reserva el derecho de realizar la correcta interpretación de estas normas.
- 11) Las eliminatorias se desarrollarán a victoria por canción, **no contará la puntuación como factor de victoria acumulativo**. Solamente determinará el vencedor.
- 12) En caso de empate, se jugará una canción elegida por la organización para determinar el ganador. Si se repitiese el empate, se usará el mismo procedimiento.
- 13) Los organizadores resolverán aquellos casos que puedan no estar contemplados en las normas de la forma más justa que considere posible. *Las decisiones tomadas por la organización serán siempre de carácter inapelable.*

Restricciones

Quedan **permitidos los modificadores** especificados a continuación:

- Velocidad: x1, x1.5 , x2, x2.5, x3, x4, x5, x6.
- Perspectiva: Sala, distante, sobrecarga.
- Nota: robot, cel, metal

El resto de los modificadores quedan prohibidos.

Está totalmente permitido sin ningún tipo de restricción el uso de la barra.

Los jugadores deberán llegar a un acuerdo para decidir quien juega en el panel izquierdo y quien en el derecho. De no ser así, se decidirá a cara o cruz. En eliminatorias, si no hay acuerdo, los jugadores deberán cambiar de panel en cada canción.

Queda terminantemente prohibido la inclusión de pasos extra que no concuerden con el ritmo de la canción. En cuyo caso, la organización se reserva el derecho de pensar que el jugador lo hace para perjudicar al otro contrincante suponiendo esto la descalificación del campeonato.

Queda prohibido que un jugador repita la misma canción en la fase de eliminación.

Sistema de juego

Fase Previa

Para determinar el orden en los grupos de cada jugador en el torneo se realizará una fase previa. Esta fase constará de 2 canciones aleatorias que jugarán todos los participantes divididos en cada categoría.

Las canciones que se jugarán serán de niveles diferentes y adecuados para cada categoría. Tras jugar las 2 canciones, la organización dividirá a los jugadores en sus grupos correspondientes ordenándolos según la suma de las puntuaciones obtenidas en cada canción.

Nota: Si los organizadores detectan alguna anomalía en la categoría de un jugador, tendrán el derecho de encuadrarlo dentro de la categoría que le corresponda.

Fase de Grupos

La fase de grupos constará de 4 rondas en las que el jugador irá avanzando hasta conseguir ser uno de los 8 clasificados para la fase eliminatoria.

Se sacarán 3 canciones aleatorias dentro de un rango de niveles distinto para cada categoría. Un rango de niveles contendrá canciones de varios niveles contiguos (p.ej.: 2 y 3, 7 y 8, etc.).

Las canciones serán distintas para cada grupo, pero siempre estarán dentro del mismo rango de nivel.

Todos los jugadores de cada grupo jugarán las mismas 3 canciones y en el mismo nivel de dificultad.

Se sumarán las 3 puntuaciones finales de cada canción jugada en esa ronda para determinar a los clasificados a la siguiente.

El rango de nivel irá aumentando en cada ronda.

Para cada nueva ronda, se crearán grupos nuevos. Estos grupos serán creados a raíz de la posición y de las puntuaciones totales de los jugadores clasificados, quedando los de mayor puntuación encuadrados en grupos diferentes como “cabezas de serie”.

En el caso de que los participantes no fuesen suficientes como para desarrollar una ronda, se ajustarán los participantes en la siguiente del modo que se considere oportuno para poder llevar el torneo a cabo con las normas establecidas.

Ronda 1

En esta primera ronda no habrá límite de participantes. Se formarán 4 grupos en los que se distribuirá a la gente en función de las puntuaciones obtenidas en la fase previa. El número de personas por grupo variará dependiendo de la cantidad de participantes. Pasarán a la siguiente ronda los 8 primeros clasificados de cada grupo.

Ronda 2

Tendremos un total de 32 participantes. Se crearan 4 grupos nuevos de 8 jugadores cada uno. Se clasificarán a la siguiente los 5 primeros de cada grupo.

Ronda 3

20 participantes. Se crearán 4 nuevos grupos de 5 jugadores cada uno. Se clasificarán los 3 primeros de cada grupo.

Ronda 4

Continúan 12 participantes. Se crearán 4 grupos nuevos de 3 jugadores cada uno. Pasarán los 2 primeros clasificándose estos a la ronda eliminatoria.

Eliminatorias (antes de semifinales/final)

Estas fases eliminatorias serán a 3 canciones. El primer jugador escogerá una canción del pack y el nivel en el que se jugará, siempre que no supere los niveles máximos de cada categoría. El otro escogerá en que panel juega, siempre que no haya acuerdo mutuo entre ambos jugadores. A continuación, el jugador que eligió plataforma ahora elegirá canción y el otro elegirá panel. La tercera canción será elegida aleatoriamente con el botón RANDOM y se jugará en un nivel acordado por ambos jugadores. Si no hay acuerdo, los organizadores decidirán el nivel mas adecuado para esa canción dependiendo de la ronda y la categoría en la que se esté jugando. El ganador será aquel que obtenga mas victorias por canción.

Eliminatorias (Semifinales y finales)

Seguirá la misma estructura que las demás eliminatorias, solo que bajo condiciones especiales:

1. Esta fase se diferencia de la anterior ya que será al mejor de 5 canciones. 2 la eligen los participantes y las otras 3 la organización. Las canciones que elijan los participantes estarán dentro de un pack presorteadado de 10 canciones que respetarán siempre los niveles mínimos de la ronda, no obstante, los participantes pueden elegir el nivel que estimen oportuno. Las canciones elegidas por la organización estarán bajo una restricción de nivel mínima que se muestra a continuación:
 - a. **Semifinales (Absoluta): 11 o más.**
 - b. **Finales (Absoluta): 12 o más**
2. Así mismo, las canciones que se podrán elegir en estas rondas, estarán dentro de unos packs presorteadados de 10 canciones respetando siempre el nivel mínimo necesario para cada categoría.
3. Los dos jugadores que caigan eliminados en semifinales, jugarán por el tercer y cuarto puesto con las mismas normas que el resto de eliminatorias.

4. Los jugadores eliminados en los cuartos de final, jugarán una ronda extra que constará de 2 canciones aleatorias de cualquier nivel (sin superar los límites de cada categoría). Todos los jugadores bailarán esa misma canción y su puntuación final servirá para determinar del 5º al 8º clasificado.

Régimen amonestador / sancionador

1. Cualquier miembro de la organización, siempre que se considere oportuno, podrá amonestar a cualquier participante del torneo.
2. 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 la expulsión del campeonato.
3. 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 delimitada 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, arrastrar o mover 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.
4. 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.
5. 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.