

Turniej DDR - Tetcon 2015 - Zasady

opracowane z użyciem zasad by Chmurek z dnia 03.10.2007

1. Zapisać do turnieju może się każdy obecny na konwencie. Zapisy odbywają się w trakcie konwentu do 10 minut przed rozpoczęciem turnieju.
2. Turniej odbywać się będzie na oprogramowaniu In The Groove PC z oficjalnym zestawem utworów wraz z dodatkiem - In The Groove, In The Groove 2 oraz In The Groove 3 (3 piosenki).
3. Wylosowane są dwie piosenki na poziomie 7. Przed rozpoczęciem skakania każdy gracz wybiera sobie jedną z nich. Następnie wszyscy gracze w losowej kolejności przystępują do skakania zgodnie ze swoim wyborem. Każdemu graczowi zapisuje się wyniki procentowe jakie uzyskał na swojej piosence.
4. W całym turnieju dopuszczalne są stepcharty najwyżej o dwa poziomy łatwiejsze od piosenki kwalifikacyjnej (włącznie). Czyli jeżeli piosenka kwalifikacyjna była na poziomie 7, to wolno wybierać graczom tylko piosenki na poziomie 5 i wyżej.
5. Wybór maty i kolejność wyboru piosenek jest ustalana przez 'wybór koleżeński'. Oboje gracze muszą wspólnie ustalić, na których matach grają i kto wybiera piosenkę. Przy braku porozumienia następuje rzut monetą, który daje możliwość wyboru maty lub kolejności.
6. W trakcie każdego meczu wybierana jest jedna piosenka przez gracza 1, jedna piosenka przez gracza 2 i jedna losowa z poziomem trudności, który jest średnią poziomu dwóch poprzednich utworów. Co piosenkę gracze zamieniają się matami.
7. Żaden z graczy nie może ponownie wybrać piosenki raz już przez siebie wybranej (ani żadnego innego poziomu tej samej piosenki). Do tej reguły nie wliczają się piosenki grane w kwalifikacjach.
8. Mecz wygrywa ten, kto uzyska większy wynik procentowy łączny.
9. Dozwolone są wszystkie modyfikatory, które nie wyświetlają 'disqualified for ranking'.

Zdarzenia specjalne:

1. W razie problemów technicznych z matą (rozłączenie) utwór może zostać powtórzony za zgodą.
2. Gdy różnica procentowa po dwóch piosenkach jest większa niż 50% to trzecia piosenka nie jest rozgrywana (automatyczne zwycięstwo gracza z przewagą).
3. Jeżeli w trakcie turnieju zepsuje się jedna z mat, lub uczestnicy zgłaszają problemy z jedną z nich, w ramach możliwości należy wymienić tą matę. Gdy dalsza gra na dwóch matach jest niemożliwa, kontynuuje się turniej z użyciem jednej maty. W meczach piosenkę wybraną zawsze pierwszy skacze wybierający. Piosenkę losową gracze skaczą w losowej kolejności.
4. Zabrania się jakiegokolwiek umyślnego przeszkadzania grającemu. Jeżeli dopuści się tego osoba grająca w turnieju, organizator ma obowiązek ukarać tą osobę ostrzeżeniem i w dalszej kolejności walkowerem w meczu. Organizator ma obowiązek dopilnować, aby publiczność nie przeszkadzała grającym. Gracz który przez taki zabieg opuścił jedną lub więcej strzałek, lub został wytrącony z równowagi ma prawo domagać się powtórzenia piosenki.

5. W przypadku nie zaliczenia (pasek życia spada do 0) piosenki własnego wyboru gracz automatycznie przegrywa cały mecz.
6. W przypadku nie zaliczenia (pasek życia spada do 0) piosenki przeciwnika lub losowej spisywany jest wynik procentowy po opróżnieniu paska.
7. Sytuacje sporne rozstrzygane są przez organizatora turnieju.

organizator turnieju / sędzia:

Nusa