

REGLAMENTO DEL TORNEO DE ARCADE

Documento de normas y funcionamiento del torneo

1. Objeto del torneo

El presente reglamento regula la organización y participación en el torneo de Arcade, cuyo objetivo principal es fomentar la convivencia, el respeto, el juego limpio, la participación y el buen ambiente entre los participantes.

El torneo tendrá carácter recreativo y competitivo. La organización podrá adaptar turnos, intentos, colas o sistema de final si fuera necesario para garantizar que la actividad finalice dentro del horario previsto.

2. Horario

El torneo se desarrollará en dos franjas horarias dentro del mismo día:

- Primera franja: de 11:00 a 14:00 horas.
- Segunda franja: de 19:00 a 22:00 horas.

La fecha y el lugar concreto de celebración se comunicarán en los carteles, autorizaciones o formularios de inscripción correspondientes.

3. Edades permitidas e inscripción

Podrán participar jóvenes con edades comprendidas entre 12 y 17 años, ambas incluidas, salvo que la organización indique otra condición en la inscripción.

Será requisito imprescindible estar inscrito previamente en la actividad y presentar la autorización firmada por los progenitores o tutor legal.

No podrá participar ninguna persona que no haya realizado correctamente la inscripción o que no entregue la autorización firmada correspondiente.

4. Número de participantes

No se establece un límite cerrado de participantes en el reglamento. La organización gestionará las inscripciones, colas, turnos y número de intentos oficiales en función del número final de personas inscritas, del material disponible y del horario del evento.

Si el número de participantes fuese elevado, la organización podrá reducir el número de intentos oficiales, equilibrar colas o cerrar la fase clasificatoria con antelación suficiente para calcular resultados y realizar la final.

5. Máquinas arcade disponibles

El torneo de Arcade se desarrollará únicamente con las máquinas arcade disponibles para esta modalidad. El Air Hockey no formará parte de este reglamento, ya que contará con su propio reglamento independiente.

Tipo de máquina	Unidades
Arcade Upright (tamaño superior)	3
Arcade Upright Gun con pistolas	1
Arcade Lowboy (tamaño mediano)	4
Total de máquinas arcade	8

Cada máquina podrá tener su propio juego, duración, vidas, rondas, dificultad y sistema de puntuación. Por ello, las puntuaciones se registrarán de forma controlada por la organización.

6. Funcionamiento general del torneo

Cada participante tendrá un número fijo de intentos oficiales. El número exacto de intentos será comunicado por la organización antes del inicio de la fase clasificatoria, teniendo en cuenta el número de inscritos y el tiempo disponible.

Los participantes podrán utilizar sus intentos oficiales en cualquiera de las 8 máquinas arcade disponibles, siempre respetando las colas, turnos y asignaciones establecidas por la organización.

La organización podrá equilibrar las colas o redirigir participantes a otras máquinas para evitar esperas excesivas y asegurar que el torneo avance dentro del horario previsto.

Cada intento oficial será válido únicamente cuando haya sido autorizado y registrado por la organización.

7. Sistema de colas y turnos

Cada máquina tendrá una cola o turno controlado por la organización. Los participantes deberán respetar el orden establecido y permanecer atentos cuando sean llamados.

No se permitirá repetir turno en una misma máquina si hay otros participantes esperando, salvo que la organización lo autorice por motivos de organización o falta de cola.

Si un participante no está presente cuando sea llamado, dispondrá de un máximo de 1 minuto para presentarse. Transcurrido ese tiempo, la organización podrá pasar el turno, recolocar al participante al final de la cola o dar el intento por perdido.

8. Puntuación y registro de resultados

La puntuación válida será la que aparezca en pantalla al finalizar la partida, intento, tiempo, ronda o sistema propio de cada máquina.

La organización registrará la mejor puntuación oficial obtenida por cada participante. Si un participante realiza varios intentos oficiales, se tendrá en cuenta su mejor resultado registrado según el sistema establecido para la fase correspondiente.

No serán válidas las puntuaciones que no hayan sido vistas o anotadas por la organización.

Las partidas realizadas fuera de los intentos oficiales podrán permitirse como actividad libre si hay tiempo, pero no contarán para la clasificación del torneo.

9. Clasificación y pase a la final

La fase clasificatoria se organizará mediante intentos oficiales en las máquinas arcade disponibles. Al finalizar esta fase, se revisarán las mejores puntuaciones registradas y se decidirán los participantes que pasan a la final.

Los mejores participantes de la fase clasificatoria pasarán a la final. El número de finalistas será determinado por la organización en función del número de participantes y del tiempo disponible.

Como cada máquina puede tener un sistema de puntuación diferente, la organización podrá ordenar los resultados por máquina o aplicar el criterio que resulte más justo y comprensible, siempre comunicándolo antes de la final.

Si un participante obtiene buenos resultados en varias máquinas, la organización podrá tener en cuenta su mejor resultado oficial para la clasificación general.

10. Final del torneo

La final podrá desarrollarse de una de las siguientes formas, según el tiempo disponible y la decisión de la organización:

- Repetir el sistema de intentos en una o varias máquinas designadas para la final.
- Disputar una única partida decisiva en una máquina común para todos los finalistas.

Antes del inicio de la final se comunicará a los finalistas la máquina o máquinas utilizadas, el número de intentos y el sistema de puntuación que determinará al ganador.

El ganador del torneo será el participante con mejor resultado en la final, según el sistema anunciado por la organización.

11. Planificación orientativa

La planificación podrá ajustarse en función del número final de participantes, de la duración real de las partidas y del funcionamiento de las máquinas.

Franja	Uso orientativo
11:00 - 14:00	Inscripción, explicación de normas, intentos oficiales y primeras clasificaciones.
19:00 - 21:15	Continuación de intentos oficiales y cierre de fase clasificatoria.
21:15 - 21:45	Final del torneo.
21:45 - 22:00	Revisión final, entrega de diploma y cierre.

Si el número de participantes o la duración de las partidas lo requiere, la organización podrá adelantar el cierre de intentos oficiales para poder calcular la clasificación y disputar la final dentro del horario previsto.

12. Fallos técnicos

Si una máquina falla durante un intento oficial, la organización decidirá si se repite el intento, si se registra la puntuación obtenida hasta el momento o si se anula ese intento.

No se permitirá manipular botones, mandos, pistolas, cableado, monederos, configuraciones o cualquier parte de las máquinas sin autorización de la organización.

13. Empates

En caso de empate para acceder a la final o para decidir el ganador, la organización podrá aplicar uno de los siguientes criterios:

- Mejor puntuación registrada en una máquina concreta designada por la organización.
- Nueva partida de desempate en una máquina común.
- Menor número de intentos utilizados para conseguir la mejor puntuación, si se hubiera registrado.
- Decisión de la organización si no hubiera tiempo suficiente para una partida adicional.

14. Obsequios y diplomas

Se hará entrega de diploma al ganador del torneo de Arcade. La organización podrá realizar una foto final o acto breve de cierre si el horario lo permite.

15. Normas de comportamiento

Todos los participantes deberán mantener una actitud respetuosa con compañeros, rivales, organización, responsables de la actividad y público asistente.

No se permitirán insultos, amenazas, empujones, golpes, faltas de respeto, conductas antideportivas ni cualquier comportamiento que altere el desarrollo del torneo.

No se permitirá golpear, mover, forzar o manipular las máquinas o el material de juego. La organización podrá expulsar de la actividad a cualquier participante que incumpla estas normas.

16. Decisiones de la organización

La organización se reserva el derecho a modificar turnos, número de intentos, duración de partidas, sistema de clasificación o cualquier aspecto necesario para garantizar el correcto desarrollo de la actividad.

Las decisiones de la organización serán definitivas en caso de duda, conflicto o situación no prevista en este reglamento.

17. Aceptación del reglamento

La inscripción en el torneo implica la aceptación completa del presente reglamento por parte de los participantes y de sus progenitores o tutor legal, al tratarse de menores de edad.