

Reglamento del Torneo – Groove Radar Arena

Categoría: *ITG Technical Upper*

Staff del Torneo:

- [Jhon Fandiño | Shi0-X]
 - [Alex Celis | ROCK]
-

Estructura de los Match

Calentamientos:

Cada jugador podrá elegir **una canción de calentamiento** en la configuración del torneo antes de iniciar su enfrentamiento.

- Nota: Las opciones de canciones estarán limitadas al paquete de canciones de calentamiento del torneo, para evitar retrasos.

Tema y Sistema de Puntuación:

- Se jugará usando el tema **Simply Love**, con el sistema de puntuación **EX** habilitado.
- **Decents** y **Way Offs** deben estar habilitados obligatoriamente.

Configuración de Modificadores:

Los jugadores podrán utilizar cualquier configuración o modificador disponible en *Simply Love*, con estas excepciones:

- Las canciones etiquetadas como **No CMOD** requerirán el uso de modificadores de velocidad **M** o **X**.
- El modificador **Show Step Statistics** debe estar habilitado.
- No se permitirán modificadores que alteren la coreografía, como **Simple** o **DisableMines**.
- Los modificadores que alteren el conteo de juicios, como **10ms White Fantastics**, estarán deshabilitados.

Selección de Canciones (Etapa Pools):

Dependiendo la cantidad de inscritos, se van a formar grupos de 3-4 jugadores.

Se utilizará un sistema de protección de 7 cartas,.

- Al inicio de cada grupo, se sortearán 11 canciones.
- Cada jugador podrá proteger una canción y vetar una canción, Significa que de esas 10 canciones que se eligen al azar, 4 van a ser protegidas y 4 van a ser vetadas, las 4 protegidas, las van a jugar todos los jugadores, ordenando la tabla de clasificación con los mejores puntajes, en caso de empate, entre los jugadores empatados de las tres canciones restantes del sorteo de 11 inicial, Cada uno vetara una canción, la restante, será la usada para desempatar

Selección de Canciones (Etapa Eliminación Directa – TOP8):

Se utilizará un sistema de protección de 7 cartas.

- Al inicio de cada Match, se sortearán 7 canciones.
- Cada jugador podrá vetar (*strike*) una canción y proteger (*protect*) otra.
- Después de elegir, cada jugador vetará una segunda canción.
- Las canciones protegidas serán jugadas primero, y la canción restante se usará en caso de empate.

En caso de empates adicionales, se realizará un nuevo sorteo con 3 canciones. Cada jugador vetará una, y la canción restante será jugada.

Nota: El pack de canciones a usar en todo el torneo, será el ITL 2025.

Estructura del Torneo

Formato de Bracket:

Se usará un sistema de *Bracket* para las etapas iniciales y un formato de **Eliminación Directa** para los mejores 8 jugadores.

- **Top 8 – Eliminación Directa:** Los mejores jugadores de cada grupo avanzarán a un bracket de eliminación Directa, El bracket se arma con el mejor jugador Dependiendo el numero de inscritos, se formaran de cada grupo vs el segundo

mejor jugador de cada grupo, intercalados, Ejemplo:

Bracket 1:

Mejor Jugador Grupo A Vs Segundo Mejor Jugador Grupo B

Bracket 2:

Mejor Jugador Grupo B Vs Segundo Mejor Jugador Grupo A

El jugador ganador avanza a la siguiente fase que será un bracket con los ganadores del bracket anterior, así sucesivamente hasta llegar a la final.

Nota: Dependiendo de la cantidad de jugadores, el sistema del torneo podrá modificarse para dar cabida a más jugadores con una ronda anterior al formato de pools, o evitándolo.

Estructura del Paquete de Canciones

Sistema de Bloques:

El paquete de canciones está dividido en Canciones desde 9 a 15 Blocks
Los niveles disponibles dependen de la etapa del torneo. Por ejemplo:

- **Top 8:** Niveles 11-15.
- **Pools:** Niveles 9-11.

Inscripciones

- La clasificación inicial será determinada por el Staff basándose en el desempeño en el torneo ITL 2025, así que basados en los puntos obtenidos en el ITL2025, se juzgara la pertinencia de un jugador a inscribirse en la Categoría Medium o Upper, en el momento de la publicación de este reglamento, el tope para la categoría Upper, arranca desde los 450000 Ranking Points en el sistema de Scoring del Torneo ITL 2025 es decir, que si un jugador tiene menos de 450000 RP, pertenece a la categoría Technical Medium y si supera esa barrera de puntos, pertenece a la Categoría Technical Upper, en el caso de que el jugador no haya participado en el torneo ITL 2025, deberá jugar canciones

clasificatorias elegidas por el Staff, para determinar a que categoría pertenece, esto únicamente en el caso de que quiera ingresar a Medium, si quiere ingresar directamente a Upper, es libre de hacerlo.

Nota: Esta regla sobre la pertinencia de un jugador a X o Y categoría, esta sujeta a cambios.

Errores de Plataforma y Reajustes de Puntaje

Si un jugador considera que la plataforma presenta fallos técnicos que afectan su desempeño, podrá solicitar una revisión de puntaje y/o mantenimiento.

- Las revisiones de puntaje dependerá de la observación del Staff, la audiencia y los resultados del match.
 - Si no se puede llegar a una resolución, la canción será repetida después del mantenimiento de la plataforma.
-

Descargo de Responsabilidad:

Se harán todos los esfuerzos posibles para garantizar que las plataformas estén en óptimas condiciones. Sin embargo, el Staff se reserva el derecho de negar una revisión o repetición de una canción si consideran que no es necesaria.

Cancelación Categorías:

Dependiendo de la cantidad de inscritos, la administración puede determinar en el caso en el que no haya suficientes jugadores, la cancelación de la categoría.

Cambios en Reglamentos:

El Staff tendrá la posibilidad de hacer ajustes al reglamento si lo llegase a considerar necesario, poniendo en conocimiento a todos los jugadores de las categorías que se vean sujetas a Cambios.

Reglamento del Torneo – Groove Radar Arena

Categoría: *ITG Technical Medium*

Staff del Torneo:

- [Jhon Fandiño | Shi0-X]
 - [Alex Celis | ROCK]
-

Estructura de los Match

Calentamientos:

Cada jugador podrá elegir **una canción de calentamiento** en la configuración del torneo antes de iniciar su enfrentamiento.

- Nota: Las opciones de canciones estarán limitadas al paquete de canciones de calentamiento del torneo, para evitar retrasos.

Tema y Sistema de Puntuación:

- Se jugará usando el tema **Simply Love**, con el sistema de puntuación **EX** habilitado.
- **Decents** y **Way Offs** deben estar habilitados obligatoriamente.

Configuración de Modificadores:

Los jugadores podrán utilizar cualquier configuración o modificador disponible en *Simply Love*, con estas excepciones:

- Las canciones etiquetadas como **No CMOD** requerirán el uso de modificadores de velocidad **M** o **X**.
- El modificador **Show Step Statistics** debe estar habilitado.
- No se permitirán modificadores que alteren la coreografía, como **Simple** o **DisableMines**.
- Los modificadores que alteren el conteo de juicios, como **10ms White Fantastics**, estarán deshabilitados.

Selección de Canciones (Etapa Pools):

Dependiendo la cantidad de inscritos, se van a formar grupos de 3-4 jugadores.

Se utilizará un sistema de protección de 7 cartas,.

- Al inicio de cada grupo, se sortearán 11 canciones.
- Cada jugador podrá proteger una canción y vetar una canción, Significa que de esas 10 canciones que se eligen al azar, 4 van a ser protegidas y 4 van a ser vetadas, las 4 protegidas, las van a jugar todos los jugadores, ordenando la tabla de clasificación con los mejores puntajes, en caso de empate, entre los jugadores empatados de las tres canciones restantes del sorteo de 11 inicial, Cada uno vetara una canción, la restante, será la usada para desempatar

Selección de Canciones (Etapa Eliminación Directa – TOP8):

Se utilizará un sistema de protección de 7 cartas.

- Al inicio de cada match, se sortearán 7 canciones.
- Cada jugador podrá vetar (*strike*) una canción y proteger (*protect*) otra.
- Después de elegir, cada jugador vetará una segunda canción.
- Las canciones protegidas serán jugadas primero, y la canción restante se usará en caso de empate.

En caso de empates adicionales, se realizará un nuevo sorteo con 3 canciones. Cada jugador vetará una, y la canción restante será jugada.

Nota: El pack de canciones a usar en todo el torneo, será el ITL 2025.

Estructura del Torneo

Formato de Bracket:

Se usará un sistema de *Bracket* para las etapas iniciales y un formato de **Eliminación Directa** para los mejores 8 jugadores.

- **Top 8 – Eliminación Directa:** Los mejores jugadores de cada grupo avanzarán a un bracket de eliminación Directa, El bracket se arma con el mejor jugador Dependiendo el numero de inscritos, se formaran de cada grupo vs el segundo

mejor jugador de cada grupo, intercalados, Ejemplo:

Bracket 1:

Mejor Jugador Grupo A Vs Segundo Mejor Jugador Grupo B

Bracket 2:

Mejor Jugador Grupo B Vs Segundo Mejor Jugador Grupo A

El jugador ganador avanza a la siguiente fase que será un bracket con los ganadores del bracket anterior, así sucesivamente hasta llegar a la final.

Nota: Dependiendo de la cantidad de jugadores, el sistema del torneo podrá modificarse para dar cabida a más jugadores con una ronda anterior al formato de pools, o evitándolo.

Estructura del Paquete de Canciones

Sistema de Bloques:

El paquete de canciones está dividido en Canciones desde 7 a 13 Blocks
Los niveles disponibles dependen de la etapa del torneo. Por ejemplo:

- **Top 8:** Niveles 10-13.
- **Pools:** Niveles 7-10.

Inscripciones

- La clasificación inicial será determinada por el Staff basándose en el desempeño en el torneo ITL 2025, así que basados en los puntos obtenidos en el ITL2025, se juzgara la pertinencia de un jugador a inscribirse en la Categoría Medium o Upper, en el momento de la publicación de este reglamento, el tope para la categoría Upper, arranca desde los 450000 Ranking Points en el sistema de Scoring del Torneo ITL 2025 es decir, que si un jugador tiene menos de 450000 RP, pertenece a la categoría Technical Medium y si supera esa barrera de puntos, pertenece a la Categoría Technical Upper, en el caso de que el jugador no haya participado en el torneo ITL 2025, deberá jugar canciones

clasificatorias elegidas por el Staff, para determinar a que categoría pertenece, esto únicamente en el caso de que quiera ingresar a Medium, si quiere ingresar directamente a Upper, es libre de hacerlo.

Nota: Esta regla sobre la pertinencia de un jugador a X o Y categoría, esta sujeta a cambios.

Errores de Plataforma y Reajustes de Puntaje

Si un jugador considera que la plataforma presenta fallos técnicos que afectan su desempeño, podrá solicitar una revisión de puntaje y/o mantenimiento.

- Las revisiones de puntaje dependerá de la observación del Staff, la audiencia y los resultados del match.
 - Si no se puede llegar a una resolución, la canción será repetida después del mantenimiento de la plataforma.
-

Descargo de Responsabilidad:

Se harán todos los esfuerzos posibles para garantizar que las plataformas estén en óptimas condiciones. Sin embargo, el Staff se reserva el derecho de negar una revisión o repetición de una canción si consideran que no es necesaria.

Cancelación Categorías:

Dependiendo de la cantidad de inscritos, la administración puede determinar en el caso en el que no haya suficientes jugadores, la cancelación de la categoría.

Cambios en Reglamentos:

El Staff tendrá la posibilidad de hacer ajustes al reglamento si lo llegase a considerar necesario, poniendo en conocimiento a todos los jugadores de las categorías que se vean sujetas a Cambios.

Reglamento del Torneo – Groove Radar Arena

Categoría: *ITG Girls*

Staff del Torneo:

- [Jhon Fandiño | Shi0-X]
 - [Alex Celis | ROCK]
-

Estructura de los Match

Calentamientos:

Cada jugador podrá elegir **una canción de calentamiento** en la configuración del torneo antes de iniciar su enfrentamiento.

- Nota: Las opciones de canciones estarán limitadas al paquete de canciones de calentamiento del torneo, para evitar retrasos.

Tema y Sistema de Puntuación:

- Se jugará usando el tema **Simply Love**, con el sistema de puntuación **EX** habilitado.
- **Decents** y **Way Offs** deben estar habilitados obligatoriamente.

Configuración de Modificadores:

Los jugadores podrán utilizar cualquier configuración o modificador disponible en *Simply Love*, con estas excepciones:

- Las canciones etiquetadas como **No CMOD** requerirán el uso de modificadores de velocidad **M** o **X**.
- El modificador **Show Step Statistics** debe estar habilitado.
- No se permitirán modificadores que alteren la coreografía, como **Simple** o **DisableMines**.
- Los modificadores que alteren el conteo de juicios, como **10ms White Fantastics**, estarán deshabilitados.

Selección de Canciones (Etapa Pools):

Dependiendo la cantidad de inscritos, se van a formar grupos de 3-4 jugadores.

Se utilizará un sistema de protección de 7 cartas,.

- Al inicio de cada grupo, se sortearán 11 canciones.
- Cada jugador podrá proteger una canción y vetar una canción, Significa que de esas 10 canciones que se eligen al azar, 4 van a ser protegidas y 4 van a ser vetadas, las 4 protegidas, las van a jugar todos los jugadores, ordenando la tabla de clasificación con los mejores puntajes, en caso de empate, entre los jugadores empatados de las tres canciones restantes del sorteo de 11 inicial, Cada uno vetara una canción, la restante, será la usada para desempatar

Selección de Canciones (Etapa Eliminación Directa – TOP8):

Se utilizará un sistema de protección de 7 cartas.

- Al inicio de cada Match, se sortearán 7 canciones.
- Cada jugador podrá vetar (*strike*) una canción y proteger (*protect*) otra.
- Después de elegir, cada jugador vetará una segunda canción.
- Las canciones protegidas serán jugadas primero, y la canción restante se usará en caso de empate.

En caso de empates adicionales, se realizará un nuevo sorteo con 3 canciones. Cada jugador vetará una, y la canción restante será jugada.

Nota: El pack de canciones a usar en todo el torneo, será el ITL 2025.

Estructura del Torneo

Formato de Bracket:

Se usará un sistema de *Bracket* para las etapas iniciales y un formato de **Eliminación Directa** para los mejores 8 jugadores.

- **Top 8 – Eliminación Directa:** Los mejores jugadores de cada grupo avanzarán a un bracket de eliminación Directa, El bracket se arma con el mejor jugador Dependiendo el numero de inscritos, se formaran de cada grupo vs el segundo

mejor jugador de cada grupo, intercalados, Ejemplo:

Bracket 1:

Mejor Jugador Grupo A Vs Segundo Mejor Jugador Grupo B

Bracket 2:

Mejor Jugador Grupo B Vs Segundo Mejor Jugador Grupo A

El jugador ganador avanza a la siguiente fase que será un bracket con los ganadores del bracket anterior, así sucesivamente hasta llegar a la final.

Nota: Dependiendo de la cantidad de jugadores, el sistema del torneo podrá modificarse para dar cabida a más jugadores con una ronda anterior al formato de pools, o evitándolo.

Estructura del Paquete de Canciones

Sistema de Bloques:

El paquete de canciones está dividido en Canciones desde 7 a 12 Blocks
Los niveles disponibles dependen de la etapa del torneo. Por ejemplo:

- **Top 8:** Niveles 10-13.
- **Pools:** Niveles 7-10.

Inscripciones

- En el momento de publicar este reglamento, para la categoría Girls, no hay ninguna restricción respecto a la inscripción, es decir, todas las mujeres sin importar su nivel de puntos en el ITL 2025, pueden jugar en esta categoría.

Nota: Esta regla sobre las posibles restricciones o ajustes para participar en esta categoría, está sujeta a cambios.

Errores de Plataforma y Reajustes de Puntaje

Si un jugador considera que la plataforma presenta fallos técnicos que afectan su desempeño, podrá solicitar una revisión de puntaje y/o mantenimiento.

- Las revisiones de puntaje dependerá de la observación del Staff, la audiencia y los resultados del Match.
- Si no se puede llegar a una resolución, la canción será repetida después del mantenimiento de la plataforma.

Descargo de Responsabilidad:

Se harán todos los esfuerzos posibles para garantizar que las plataformas estén en óptimas condiciones. Sin embargo, el Staff se reserva el derecho de negar una revisión o repetición de una canción si consideran que no es necesaria.

Cancelación Categorías:

Dependiendo de la cantidad de inscritos, la administración puede determinar en el caso en el que no haya suficientes jugadores, la canción de la categoría.

Cambios en Reglamentos:

El Staff tendrá la posibilidad de hacer ajustes al reglamento si lo llegase a considerar necesario, poniendo en conocimiento a todos los jugadores de las categorías que se vean sujetas a Cambios.

Reglamento del Torneo – Groove Radar Arena

Categoría: *ITG Stamina*

Staff del Torneo:

- [Jhon Fandiño | Shi0-X]
 - [Alex Celis | ROCK]
-

Estructura de los Match

Calentamientos:

Cada jugador podrá elegir **una canción de calentamiento** en la configuración del torneo antes de iniciar su enfrentamiento.

- Nota: Las opciones de canciones estarán limitadas al paquete de canciones de calentamiento del torneo, para evitar retrasos.

Tema y Sistema de Puntuación:

- Se jugará usando el tema **Simply Love**, con el sistema de puntuación **EX** habilitado.
- **Decents** y **Way Offs** deben estar habilitados obligatoriamente.

Configuración de Modificadores:

Los jugadores podrán utilizar cualquier configuración o modificador disponible en *Simply Love*, con estas excepciones:

- Las canciones etiquetadas como **No CMOD** requerirán el uso de modificadores de velocidad **M** o **X**.
- El modificador **Show Step Statistics** debe estar habilitado.
- No se permitirán modificadores que alteren la coreografía, como **Simple** o **DisableMines**.
- Los modificadores que alteren el conteo de juicios, como **10ms White Fantastics**, estarán deshabilitados.

Selección de Canciones (Etapa Pools):

Dependiendo la cantidad de inscritos, se van a formar grupos de 3-4 jugadores.

Se utilizará un sistema de protección de 7 cartas,.

- Al inicio de cada grupo, se sortearán 11 canciones.
- Cada jugador podrá proteger una canción y vetar una canción, Significa que de esas 10 canciones que se eligen al azar, 4 van a ser protegidas y 4 van a ser vetadas, las 4 protegidas, las van a jugar todos los jugadores, ordenando la tabla de clasificación con los mejores puntajes, en caso de empate, entre los jugadores empatados de las tres canciones restantes del sorteo de 11 inicial, Cada uno vetara una canción, la restante, será la usada para desempatar

Selección de Canciones (Etapa Eliminación Directa – TOP8):

Se utilizará un sistema de protección de 7 cartas.

- Al inicio de cada Match, se sortearán 7 canciones.
- Cada jugador podrá vetar (*strike*) una canción y proteger (*protect*) otra.
- Después de elegir, cada jugador vetará una segunda canción.
- Las canciones protegidas serán jugadas primero, y la canción restante se usará en caso de empate.

En caso de empates adicionales, se realizará un nuevo sorteo con 3 canciones. Cada jugador vetará una, y la canción restante será jugada.

Nota: El pack de canciones a usar en todo el torneo, será el Stamina RPG8.

Estructura del Torneo

Formato de Bracket:

Se usará un sistema de *Bracket* para las etapas iniciales y un formato de **Eliminación Directa** para los mejores 8 jugadores.

- **Top 8 – Eliminación Directa:** Los mejores jugadores de cada grupo avanzarán a un bracket de eliminación Directa, El bracket se arma con el mejor jugador Dependiendo el numero de inscritos, se formaran de cada grupo vs el segundo

mejor jugador de cada grupo, intercalados, Ejemplo:

Bracket 1:

Mejor Jugador Grupo A Vs Segundo Mejor Jugador Grupo B

Bracket 2:

Mejor Jugador Grupo B Vs Segundo Mejor Jugador Grupo A

El jugador ganador avanza a la siguiente fase que será un bracket con los ganadores del bracket anterior, así sucesivamente hasta llegar a la final.

Nota: Dependiendo de la cantidad de jugadores, el sistema del torneo podrá modificarse para dar cabida a más jugadores con una ronda anterior al formato de pools, o evitándolo.

Estructura del Paquete de Canciones

Sistema de Bloques:

El paquete de canciones está dividido en Canciones desde 12 a 17 Blocks
Los niveles disponibles dependen de la etapa del torneo. Por ejemplo:

- **Top 8:** Niveles 15-17.
- **Pools:** Niveles 12-14.

Inscripciones

- En el momento de publicar este reglamento, para la categoría Stamina, no hay ninguna restricción respecto a la inscripción, es decir, cualquier jugador que desee, puede participar en esta categoría.

Nota: Esta regla sobre las posibles restricciones o ajustes para participar en esta categoría, está sujeta a cambios.

Errores de Plataforma y Reajustes de Puntaje

Si un jugador considera que la plataforma presenta fallos técnicos que afectan su desempeño, podrá solicitar una revisión de puntaje y/o mantenimiento.

- Las revisiones de puntaje dependerán de la observación del Staff, la audiencia y los resultados del Match.
- Si no se puede llegar a una resolución, la canción será repetida después del mantenimiento de la plataforma.

Descargo de Responsabilidad:

Se harán todos los esfuerzos posibles para garantizar que las plataformas estén en óptimas condiciones. Sin embargo, el Staff se reserva el derecho de negar una revisión o repetición de una canción si consideran que no es necesaria.

Cancelación Categorías:

Dependiendo de la cantidad de inscritos, la administración puede determinar en el caso en el que no haya suficientes jugadores, la cancelación de la categoría.

Cambios en Reglamentos:

El Staff tendrá la posibilidad de hacer ajustes al reglamento si lo llegase a considerar necesario, poniendo en conocimiento a todos los jugadores de las categorías que se vean sujetas a Cambios.