

## Reglas y normas para el Torneo Urban Safari by Experiency

### 1. El hacha.

- Especificaciones máximas para todas las hachas:
    - Peso - 1.36kg total
    - Longitud - 48.26cm
    - Filo - 12cm (tal medida de la punta a la punta en una línea recta)
  - Solo puede tener un filo. No se permiten bits, picos o cuchillas en el lado opuesto al filo.
  - La cabeza del hacha debe de quedar asegurada en el mango. Cabezas de hacha que estén en peligro de salir del mango o tener una cabeza que se desmonta con facilidad (cabezas que se sujeten a presión sin remachar o sujetas al mango por un tornillo o un clavo) no son permitidas.
  - El hacha debe ser evaluada antes del torneo para su validación para la competición.
  - En caso de que el competidor no disponga de su propia hacha, o ninguna de las hachas que presente cumplan los requisitos para la competición, el local le facilitará un hacha.
- 

### 2. Árbitros.

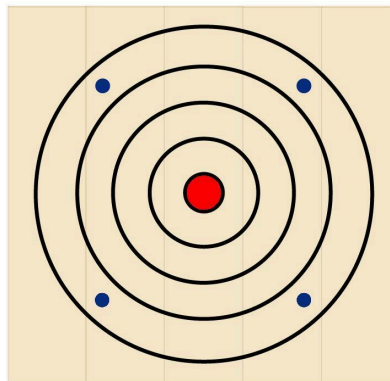
- Lanzadores y espectadores no intimidarán, acosarán ni intentarán influir en un árbitro de ninguna manera no constructiva.
  - Los árbitros no deben estar bajo los efectos del alcohol u otras drogas.
- 

### 3. Carriles.

- Cada área de lanzamiento se designa como carril de lanzamiento.
  - Se contará con vallas, paredes o redes que bloqueen esta zona del resto de la instalación para mantener a los lanzadores y espectadores en un entorno seguro.
  - Sólo los lanzadores participantes y el árbitro pueden permanecer dentro de los carriles y área de seguridad durante los lanzamientos. Esto incluye asegurar que el área detrás de los lanzadores esté despejada.
-

#### 4. Objetivo.

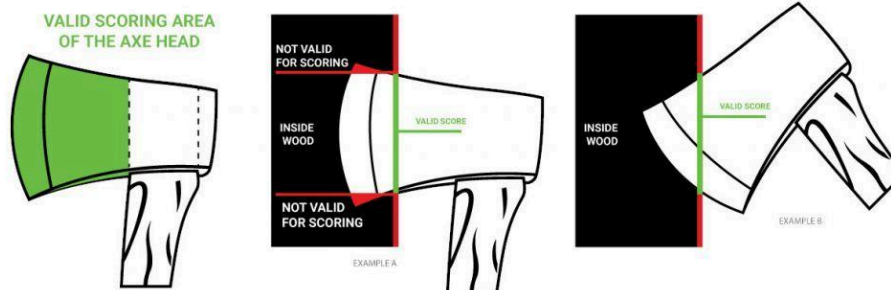
- La Diana tendrá un diámetro total de 70 cm y contará con 5 círculos concéntricos de puntuación diferente.
- El círculo central tendrá un valor de 5 puntos, 10 cm de diámetro y estará pintado de color rojo.
- El resto de círculos tendrán un valor de 4, 3, 2 y 1 puntos respectivamente conforme más alejados están del centro de la diana.
- La línea exterior de cada circunferencia pertenece al valor interior de esta, por lo que la línea que determina el borde exterior de la diana cuenta ya como zona puntuable.
- Existirán 4 killshots de 4 cm de diámetro, pintados de color azul, situados a 45 grados sobre todos los ejes de coordenadas, en el anillo con valor de 1 punto.



---

#### 5. Puntuación

- Para la puntuación se considerará la zona de la cabeza del hacha que se encuentra por delante del mango, y que esté en contacto con la superficie de la diana. Esto significa que no contará como puntuable la parte del hacha que se encuentre enterrada dentro de la diana.
- En caso de que la superficie puntuable del hacha quede entre 2 zonas de puntuación diferentes de la diana, se tomará siempre la de mayor valor, salvo cuando las reglas indiquen lo contrario (reglas especiales aplicadas al killshot).



## 6. Jugadores

- Todo jugador debe mantener el respeto y espíritu deportivo. Cualquier agresión verbal, física e incluso por mensajes o redes sociales (con pruebas existentes) queda prohibida.
  - Queda prohibido el uso de drogas así como llegar bajo los efectos de alguna de ellas. Igualmente, los jugadores en un estado claro de embriaguez.
  - Todo jugador acepta el uso de su imagen para las fotos o vídeos que se lleguen a realizar al momento o en el futuro para la web, publicidad, las redes sociales o canales de stream de Urban Safari.
- 

## 7. Lanzamientos

- Los jugadores deben entrar en la zona de tiro.
  - El árbitro indicará verbalmente el momento del lanzamiento.
  - Cada lanzador tiene un máximo de 8 segundos para realizar su tiro.
  - Los lanzamientos se harán de forma asíncrona, lo que significa que una vez que el árbitro de permiso para lanzar, el lanzador de la izquierda será el primero en lanzar, y el tiempo para el lanzamiento de los sucesivos lanzadores comenzará una vez el hacha del lanzador anterior quede quieto.
  - Una vez que todos los jugadores hayan lanzado, el árbitro anunciará en voz alta las puntuaciones para que el anotador tome nota.
  - El árbitro se acercará a la diana para confirmar la puntuación, en caso de duda.
  - El jugador tiene derecho a pedir una segunda opinión, en tal caso, el anotador se acercará a la diana y tras acuerdo con el árbitro se determinará la puntuación definitiva para el lanzamiento.
  - Ningún jugador puede retirar su hacha hasta que el anotador no confirme todas las puntuaciones.
- 

## 8. Torneo

- **Fase 1:**
  - La primera fase será la clasificación. Donde todos los jugadores lanzarán un mismo número de veces en cada objetivo.
    - En caso de contar con un número de jugadores múltiplo de 3, se realizarán 21 lanzamientos dando así 7 lanzamientos por objetivo.
    - En caso de contar con un número de jugadores par (no múltiplo de 3), se realizarán 20 lanzamientos dando así 10 lanzamientos por objetivo.
    - En caso de contar con un número de jugadores impar (no múltiplo de 3), se realizarán 18 lanzamientos, lanzando por parejas y un trío, 6 lanzamientos en cada diana.

- Se dispondrá de 5 lanzamientos de calentamiento antes del inicio de la fase.
- En la fase de clasificación los Killshots estarán deshabilitados, por lo que la puntuación máxima por lanzamiento serán 5 puntos.

- **Fase 2:**

- Se clasificarán para esta fase los jugadores que hayan obtenido las mejores puntuaciones en la fase 1, hasta rellenar todas las posiciones del bracket.
- La cantidad de posiciones en el bracket será la potencia de 2 inmediatamente inferior o igual al número total de jugadores inscritos. (E.g. 14 inscritos -> 8 clasificados; 16 inscritos -> 16 clasificados).
- El orden en la clasificación determinará la ubicación de cada jugador en el bracket, generando dos grupos A y B con las siguientes normas:
  - El rival de cada uno será el que ocupe su misma posición al invertir la tabla.
  - La organización del bracket se hará de tal forma que el 1er clasificado y el 4o por un lado, y el 2do y el 3o por el otro, tarden el máximo tiempo posible en encontrarse en caso de ganar todos los partidos, de forma que se evite una final anticipada en la medida de lo posible.

Ejemplo con 8 clasificados:



Ejemplo con 16 clasificados:



- Se clasificarán para esta fase los jugadores que hayan obtenido las mejores puntuaciones en la fase 1, hasta rellenar todas las posiciones del bracket.
- Cada jugador tendrá 2 lanzamientos de calentamiento antes de cada enfrentamiento.
- Cada pareja de jugadores tendrá 10 lanzamientos, 5 por diana.
- Cada jugador puede llamar 2 veces al KillShot por partida. El KillShot tendrá un valor de 7 puntos en caso de acierto y 0 en el caso de fallo.
- Si se acierta el primer KillShot, éste quedará desactivado y en caso de una segunda llamada el lanzador deberá seleccionar uno de los 3 KillShots restantes.
- En caso de que el hacha caiga al suelo durante una llamada al KillShot, esta llamada no consumirá la llamada al KillShot, pudiendo el jugador llamar al KillShot otra vez, pero solo una vez más. La repetición del KillShot no estará disponible en el último lanzamiento de la ronda.
- Cuando un jugador llama al KillShot, no obliga al otro jugador a realizarlo.
- Ganará el jugador que obtenga más puntos. Y pasará a la siguiente fase del bracket, así hasta tener un campeón.
- En caso de empate tras el décimo lanzamiento, se realizará una muerte súbita.

### **Muerte Súbita: Ruleta de KillShots.**

1. Los jugadores lanzarán al KillShot superior derecho de la diana.
2. Si ambos aciertan a dicho KillShot, seguirán lanzando, cambiando el objetivo al siguiente KillShot siguiendo el sentido de las agujas del reloj.
3. En caso de que solo uno de ellos acierte, se proclamará ganador de la ronda.
4. Si ninguno de los dos lanzadores acierta, ganará el jugador cuyo extremo más cercano al KillShot quede más próximo a éste. No siendo hachas válidas para su medición ni aquellas que claven fuera de la diana, ni las que caigan al suelo.
5. En caso de que haya dudas sobre cuál de las hachas está más cerca, se procederá como si ambos hubieran acertado, realizando el lanzamiento al siguiente KillShot.