

REGLAMENTO OFICIAL – TORNEO GAMER DE PIANO TILES (TAME)

1. Información General:

- **Organizador:** JETXCEL S.A.S
- **Ubicación:** Tame, Arauca
- **Juego:** Piano Tiles
- **Modalidad:** Presencial / Supervisada
- **El torneo será individual.**

2. Inscripción y Participación

Los participantes deberán estar debidamente inscritos para poder participar.
La participación se realizará en un orden previamente asignado por los organizadores.

3. Equipo de Juego

Las partidas se jugarán en dos dispositivos móviles provistos por los organizadores.
Estos dispositivos estarán configurados especialmente para el torneo, con el juego instalado desde cero y sin modificaciones ni mejoras activadas.
Esta medida busca garantizar igualdad de condiciones para todos los participantes.

4. Reglas del Juego

Cada jugador tendrá 5 intentos.

Se tomará únicamente el puntaje más alto entre esos cinco intentos como su resultado oficial.

La partida finaliza automáticamente cuando el jugador comete un error, es decir, al fallar una tecla o perder el ritmo.

Todos los participantes jugarán la misma canción, seleccionada previamente por los organizadores.

(Esto garantiza una experiencia equitativa, ya que no todas las canciones tienen el mismo nivel de dificultad ni duración.)

La canción elegida será anunciada al inicio del torneo. Si el número de rondas o jugadores lo permite, podrían seleccionarse dos canciones para alternar, manteniéndose las mismas para todos.

5. Sistema de Puntuación y Clasificación

Los participantes serán ordenados según su mayor puntaje logrado en sus cinco intentos.

En caso de empate exacto entre dos o más jugadores, se otorgará un intento adicional para definir los puestos en disputa.

6. Sanciones y Observaciones

No se permite el uso de ayudas externas, aceleradores, hacks o configuraciones especiales del dispositivo.

Cualquier intento de modificar el juego o interferir en el rendimiento del dispositivo implicará la descalificación inmediata.

Todos los intentos serán monitoreados por los organizadores, quienes registrarán el puntaje final de cada participante.

7. Transparencia

Todos los intentos serán monitoreados visualmente por el equipo organizador. Las partidas y puntuaciones podrán ser verificadas en tiempo real por otros participantes o espectadores, promoviendo la transparencia y el juego limpio.

