Reglamento Beat Saber

1. La competición se realizará a lo largo de todo el fin de semana, sujeta a la disponibilidad del equipo utilizado y la batería del mismo.
2. El límite de edad será el marcado por el videojuego, **más de 10 años**.
3. Canción:
 - a. La canción será elegida por la organización cada día.
 - b. El participante puede activar o desactivar cualquiera de los modificadores disponibles en el videojuego para la canción, siendo responsable de desactivarlos a la finalización de la misma.
4. El ganador se escogerá al final de la jornada en base a la puntuación máxima registrada durante ese mismo día. **El participante habrá de registrar su puntuación en el equipo, y comunicar nombre y puntuación al finalizar la canción a la organización.**
5. La organización se reserva el derecho de comprobar la puntuación en el equipo, en el caso de encontrar incongruencias insalvables entre la puntuación comunicada y la registrada, quedará descalificado inmediatamente.
6. Cada participante contará con un total de **dos intentos sucesivos** con la canción para obtener la puntuación deseada. Pausar la canción sin motivo justificado contará como un intento.
7. Si la partida se detiene por un motivo justificado, por ejemplo, emergencia médica, desconexión del equipo por falta de batería, u orden de la organización, el participante tendrá derecho a realizar ese intento en otro momento.
8. El premio se entregará al final de la jornada por la organización. Se llamará al ganador tres veces, en caso de no presentarse, se procederá a llamar al próximo en la lista de puntuación.
9. **No se admitirá ningún tipo de agresión física o verbal**, bajo pena de expulsión. Este punto es aplicable también al público.
10. Cada participante se hace cargo del material prestado. En caso de un mal uso intencionado, deberá remunerar al dueño o la entidad propietaria del equipo el valor del mismo o su reparación.
11. El Staff se guarda su derecho a cualquier decisión que tomen, en favor del torneo o jugadores y nunca con carácter retroactivo.
12. La inscripción a esta actividad supone el aceptamiento y cumplimiento de estas normas.