

## REGRAS TORNEIO ROBOCODE COTIL

1. O torneio terá um total de oito equipes.
2. Cada equipe terá um total de quatro participantes.
3. O torneio será dividido em duas etapas:
  - 3.1. Pontos corridos
    - 3.1.1. Serão cinco rodadas (uma por semana), sendo que em cada uma todas as equipes se enfrentarão (todos contra todos) dentro do ring de batalha do robocode.
    - 3.1.2. Cada rodada será composta por três rounds, com intervalo de dez minutos entre cada um
    - 3.1.3. As equipes poderão alterar o código fonte dos robôs, ou ainda substituir os robôs entre os rounds.
    - 3.1.4. No final dos três rounds o programa do robocode determinará um ranking com as melhores colocações que definirá as pontuações da rodada:
      - 3.1.4.1. O 1º colocado recebe 10 pontos.
      - 3.1.4.2. O 2º colocado recebe 8 pontos.
      - 3.1.4.3. O 3º colocado recebe 6 pontos.
      - 3.1.4.4. O 4º colocado recebe 5 pontos.
      - 3.1.4.5. O 5º colocado recebe 4 pontos.
      - 3.1.4.6. O 6º colocado recebe 3 pontos.
      - 3.1.4.7. O 7º colocado recebe 2 pontos.
      - 3.1.4.8. O 8º colocado recebe 1 ponto.
  - 3.2. Mata-mata
    - 3.2.1. Serão mais três rodadas (uma por semana), sendo que em cada uma as equipes se enfrentarão individualmente (um contra um) em quartas de final, semifinais, disputa de terceiro lugar e final. Os perdedores serão eliminados, e os vencedores avançarão de fase.
    - 3.2.2. Em cada confronto, o vencedor será aquele que tiver melhor desempenho durante os três rounds (maior número de vitórias)..
    - 3.2.3. Quartas de final
      - 3.2.3.1. Os confrontos serão definidos de acordo com a pontuação das equipes na etapa de pontos corridos:
        - 3.2.3.1.1. 1º colocado x 8º colocado (jogo A)
        - 3.2.3.1.2. 2º colocado x 7º colocado (jogo B)
        - 3.2.3.1.3. 3º colocado x 6º colocado (jogo C)
        - 3.2.3.1.4. 4º colocado x 5º colocado (jogo D)
    - 3.2.4. Semifinais
      - 3.2.4.1. Os confrontos serão definidos de acordo com os vencedores dos jogos A, B, C e D:
        - 3.2.4.1.1. Vencedor jogo A x vencedor jogo D (jogo E)
        - 3.2.4.1.2. Vencedor jogo B x vencedor jogo C (jogo F)
    - 3.2.5. Disputa de terceiro lugar
      - 3.2.5.1. O confronto da disputa de terceiro lugar será definido de acordo com os perdedores dos jogos E e F.
        - 3.2.5.1.1. Disputa de terceiro lugar: Perdedor jogo E x perdedor jogo F (jogo G)
    - 3.2.6. Final
      - 3.2.6.1. O confronto da final será definido de acordo com os vencedores dos jogos E e F.
        - 3.2.6.1.1. Final: Vencedor jogo E x vencedor jogo F (jogo H)
      - 3.2.6.2. O vencedor do jogo H será o campeão do torneio.
4. Para que um código pré-construído não seja desclassificado do torneio:
  - 4.1. Todo o código construído pelas equipes deve se basear em um código base divulgado pela organização da liga robocode (código base).
  - 4.2. Após cada rodada os códigos fontes dos robôs utilizados por todas as equipes serão divulgados no site oficial do torneio.
  - 4.3. Qualquer mudança no código base deve estar explicada em português e seguir as boas práticas de programação disponíveis no site da liga.
  - 4.4. Grupos com códigos copiados de outras fontes da Internet serão banidos da liga.
  - 4.5. Não serão aceitos robôs com interação em tempo real com o usuário. Os códigos devem funcionar autonomamente.
5. Quaisquer dúvidas ou problemas não previstos pelas regras acima serão decididos pela comissão organizadora da liga.