

## REGRAS TORNEIO ROBOCODE

1. O torneio estará aberto para um número ilimitado de equipes..
2. Cada equipe poderá ter até 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 pontos.
      - 3.1.4.9. A partir do 9º colocado não haverá pontuação
  - 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: em um chaveamento por colocação (melhores contra piores).
    - 3.2.4. Semifinais
      - 3.2.4.1. Os confrontos serão definidos de acordo com os vencedores quartas de final.:
    - 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 das semifinais.
    - 3.2.6. Final
      - 3.2.6.1. O confronto da final será definido de acordo com os vencedores das semifinais.
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 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.