



ACLARACIÓN

Toda modificación a formato de reglas y bases de la liga podrá tener modificación a lo largo del desarrollo de la misma. Sin embargo, estos cambios no serán de inmediato y tendrán que ser primero estudiados por el comité y la mesa técnica de la liga.



ÍNDICE

1. Modo de Juego
2. Sala de Juegos
3. Modalidades de Torneo
4. Fechas
5. Recursos para ver clasificaciones
6. Reglas externas del torneo
7. Reglas Internas del torneo
8. Podios y sistema de puntos
9. Creación de divisiones



MODO DE JUEGO

- Habrán 36 inscritos como máximo.
- Cada inscrito pertenece a una sala inicial.
- Solo se harán 12 jugadores por sala.
- Modo de juego 3 vueltas en pista.
- Pista a selección de jugadores.
- 12 circuitos a correr.
- 150 CC.
- Intermisiones de 10 segundos.



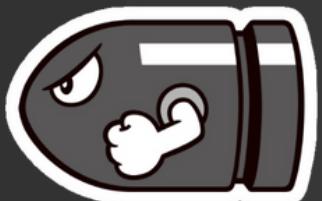


SALAS DE JUEGO

Cada grupo de máximo 12 personas tendrá un host seleccionado con anterioridad que será el encargado de crear la sala.

Los jugadores sabrán cuál será el host de la sala **con 1 hora de anticipación**.

En caso de entrar a la sala que no les pertenece, obtendrán sanciones de puntos.



MODALIDADES DE TORNEO

Los torneos virtuales serán en **modalidad FFA** y serán 5 en total. Si un jugador no puede asistir a algún torneo, se le asignarán 0 puntos correspondientes al torneo no jugado. Se deberá tener un número mínimo de **6 jugadores** para llevar a cabo el torneo. En caso de no tener este número mínimo, se buscará aplazarlo a una fecha diferente. Los torneos que tengan menos de **10 jugadores** **jugarán la ronda sin bots**. De **10, 11 y 12 jugadores** sí tendrán bots.

FECHAS

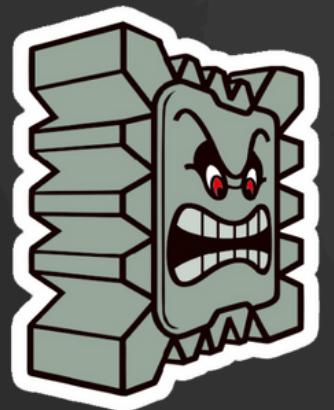
- **Fecha 1:** Noviembre 16
- **Fecha 2:** Noviembre 23
- **Fecha 3:** Noviembre 30
- **Fecha 4:** Diciembre 8
- **Fecha 5:** Diciembre 14



RECURSOS PARA VER CLASIFICACIONES

Se dejará como recurso para lograr ver las clasificaciones el **dashboard oficial de la liga**. Este irá cambiando en el transcurso del desarrollo del semestre. El grupo de Discord permanecerá activo en cuanto a información de resultados y, así mismo, en actividades en llamada. **El grupo de la liga mantendrá comunicación al 100% sobre los resultados de la liga** y, en caso de tener algún error, se hará fe de erratas para corregirlo.





REGLAS EXTERNAS DEL TORNEO

No se permitirá el acoso excesivo en los grupos de difusión de la liga hacia un jugador. En caso de incurrir en actitudes que puedan molestar a otro jugador, se llevará a cabo una conversación con ambas partes para determinar qué proceso realizar. En caso de abandono de la liga, se asumirá como un cupo de descenso directo.

La liga **NO REALIZA DEVOLUCIONES DE DINERO** en caso de no querer participar o de no haber participado.





REGLAS INTERNAS DEL TORNEO

Se permitirá **todo tipo de vehículos y personajes**.

Se permitirá jugar con volante inteligente, autoaceleración y control de movimiento.

En caso de tener **alguna desconexión**, se le sumará al jugador la **puntuación que lleve hasta ese instante** más la que haga posterior a la desconexión. Se deberá de informar por el grupo de la liga, dicha desconexión.





REGLAS INTERNAS DEL TORNEO

No se podrán escoger pistas que sean tramos. De hacerlo se tendrá sanción. **Se descontarán 8 puntos por cada vez que alguien seleccione un tramo.**

Para revisar quien escogió esta pista **se SOLICITARA una captura de pantalla indicando cual fue la selección del jugador.**

En caso de no compartirla, se le sancionara a cada jugador con 4 puntos por no compartir la información.

En caso de encontrar a la persona, pero esta no hizo pública su selección, se le sancionará con 15 puntos en la general.



PODIOS Y SISTEMA DE PUNTOS

El sistema de puntos tendrá la siguiente forma:

La tabla va acorde a la posición final después de las **12 carreras**.

Ejemplo, si después de **12 carreras** un jugador ocupa el puesto **6** obtendrá **7 puntos**.

Posicion	Puntos
1	15
2	12
3	10
4	9
5	8
6	7
7	6
8	5
9	4
10	3
11	2
12	1



CREACIÓN DE DIVISIONES

Después de que se termine la primera fecha de juego, se procederá a clasificar los jugadores acorde a las puntuaciones obtenidas en tres grupos (**DIV 1, DIV 2, DIV 3**) de la siguiente manera:

- Los primeros 4 de cada grupo se quedarán en **DIV 1**.
- Los puesto del 5 al 8 se quedarán en **DIV 2**
- Los puestos 9 al 12 se quedarán en **DIV 3**.

Esto puede cambiar acorde a la cantidad de jugadores inscritos.



CREACIÓN DE DIVISIONES

Después de definidos los grupos, se procederá a jugar la segunda fecha con el los grupos separados por divisiones.

Una vez finalice la segunda fecha, se revisará el acumulado (*Suma de fecha 1 y fecha 2*) y se hará el análisis acorde a la división:

- Los jugadores que ocupan la casilla 8 a 12 en la div 1 descenderán a div 2
- Los jugadores que ocupan la casilla 1 a 4 en la div 2 ascenderán a div 1
- Los jugadores que ocupan la casilla 8 a 12 en la div 2 descenderán a div 3.
- Los jugadores que ocupan la casilla 1 a 4 en la div 3 ascenderán a div 2.

CREACION DE DIVISIONES

**El sistema de salas por divisiones se
mantendrá hasta el final del torneo.**



Rainbow Roads LEAGUE

The logo for Rainbow Roads League. The word "Rainbow" is in white 3D letters with a black shadow, positioned above "Roads" which is also in white 3D letters with a black shadow. Below "Roads" is the word "LEAGUE" in a smaller, solid black sans-serif font. The letters are set against a background of horizontal rainbow stripes (pink, purple, blue, green, yellow, orange) and are flanked by black and white checkered racing flags on both sides. The entire logo is centered on a dark, textured background.