



RIFTBOUND · SPLIT 1 · OTOÑO 2026

La Clasificatoria de Monte Ronin

La escalera ranked de Riftbound: gana PL en cada torneo de la tienda, sube de Hierro a Maestro con escudo de rango, tumba a los de arriba y pelea por ser el Challenger.

Inicio: miércoles 26 de agosto de 2026 · **Inscripción a la liga:** gratis, jugar ya te mete · **Escalera en vivo:** [liga-riftbound.monteronin.com](https://riftbound.monteronin.com)

La liga en dos líneas

La Clasificatoria es una capa sobre los torneos de siempre: **no cambia ni precios ni premios de cada torneo**. Cada jugador tiene sus **PL (Puntos de Liga)**: empieza en **Hierro con 0 PL** y cada partida jugada en la tienda los mueve — para arriba o para abajo, como en el ranked de verdad. Al final del split, el n°1 de la escalera es el **Challenger**.

Títulos del split

Premio	Cómo se gana	Qué te llevas
Challenger	Nº1 de la escalera al cierre del split	Presentación de Radiance gratis + lote de promos
Escalador	La mejor media de PL por jornada del split (mínimo 6 jornadas jugadas; el Challenger no puede doblar título). Es el premio del que no puede venir siempre pero, cuando viene, arrasa.	Presentación de Radiance gratis
Recompensa ORO	Cerrar el split en Oro o superior	Promo de Vendetta + promo del primer set, Origins
Recompensa PLATA	Cerrar el split en Plata	Promo del último set (Vendetta)

Como las recompensas de final de temporada de LoL: el rango con el que cierras el split es tu premio. Cada uno cobra la recompensa de su escalón (no se acumulan).

En la escalera pública aparece **solo tu nombre de invocador** (el nick de Carde.io). Sin datos personales.

Calendario y jornadas

- **Cuenta TODO evento de Riftbound de la tienda:** Miércoles de Nexus, Summoner Skirmish, presentaciones, eventos especiales... Si es Riftbound y se juega en Monte Ronin, mueve PL.
- **Pretemporada (como en LoL):** al cambio de split, el ELO de todos **se divide a la mitad**. El rango se revalida cada temporada — el Diamante cae varios escalones y tiene que defenderse; el Bronce apenas nota el golpe. Cada split corona a su Challenger y a su Escalador.
- **Split 1: del 26 de agosto al último Nexus antes de Radiance** (el nuevo set sale el 23 de octubre y estrena el Split 2).

El torneo de cada día (lo de siempre)

El **Miércoles de Nexus** sigue igual: **7,50 €** con **sobre promo + sobre del último set** por participar, y **1 sobre por cada 2 jugadores** repartido a la parte alta de la tabla.

La escalera manda: en el reparto de premios del día, los empates de récord se deshacen por tu **posición en la escalera al empezar la jornada** — está en la web, consultable en mesa. Tu rango vale algo cada miércoles, no solo a final de split.

El sistema de PL

Acción	PL
Jugar la jornada	+10
Ganar una partida	+20
Perder una partida	-10
Empate	0
MVP: acabar la jornada invicto	+15
Racha: jornadas seguidas con más victorias que derrotas (desde la 2ª)	+5
El upset: ganar a alguien de rango superior	+5 por cada rango de diferencia

Escudo de jornada: venir **siempre suma** — pase lo que pase en las mesas, una jornada jugada nunca te deja menos de **+10 PL**. Las derrotas descuentan contra las victorias del día, pero presentarse jamás sale a perder. El que viene, sube.

- El bye cuenta como victoria a todos los efectos (+20 PL): bastante duro es quedarse sin jugar la ronda.
- Para el MVP hay que haber ganado al menos 2 partidas y no haber perdido ni empatado ninguna.
- Los rangos para el upset se miran en la **foto del inicio de la jornada** (la escalera que todos ven al entrar).

Decay de elite (como en LoL)

A partir de **Platino**, el rango se defiende jugando: **cada jornada que no juegas son -5 PL**, nunca por debajo del suelo de tu rango. Por debajo de Platino no hay decay: ahí solo se sube.

Rangos: cada 100 PL, con escudo

Hierro (0) → Bronce (100) → Plata (200) → Oro (300) → Platino (400) → Esmeralda (500) → Diamante (600) → Maestro (700). **Escudo de rango:** una vez alcanzas un rango, **nunca** caes por debajo de su suelo — puedes perder PL, pero el rango conquistado es tuyo. **Challenger no es un rango: es ser el n.º1.**

Cada jornada recibe además su nota de la partida: **S** (invicto) · **A** (récord positivo) · **B** (empate) · **C** (negativo). Tu historial de notas sale en la escalera, al estilo del juego.

La escalera, en vivo

Se actualiza sola tras cada torneo en **liga-riftbound.monteronin.com**: rango y PL de cada invocador, los upsets del día, ascensos y el historial completo de jornadas. Los resultados salen directamente de Carde.io — juega tus rondas por la app y tu escalera se mueve sola.

Los casos raros (errores de la plataforma, resultados sin reportar, empates imposibles) los resuelve la organización. Monte Ronin SL · Valencia · agosto 2026.