

# Мостики

## Схема проведения турнира

Турнир будет проводиться по круговой системе.

Каждый игрок проведёт матч с каждым из остальных участников, состоящий из двух партий (игр). Каждый из соперников сыграет одну партию за первого игрока, а другую за второго игрока.

## Правила определения победителя в партии

Побеждает, согласно правилам, тот игрок, который первым построит путь из своих камешков и мостиков. В случае исчерпания лимита ходов в партии объявляется ничья.

За победу в партии начисляется два очка, за ничью — одно очко, за поражение, в том числе техническое — ноль.

Для выявления победителя в матче и/или для определения рейтинга в турнире, в случае равенства очков будут учитываться дополнительные баллы. Победителю в качестве дополнительных баллов начисляется разность между лимитом на число ходов и номером хода, на котором игроком была одержана победа. Проигравшему начисляется число баллов равное номеру хода, на котором игрок завершил игру. За ничейный результат обоим участникам начисляется ноль дополнительных баллов.

Участник, допустивший техническое поражение, получает в партии ноль очков, и дополнительный параметр тоже ноль. Его соперник получает за игру два очка и дополнительный параметр, равный числу набранных баллов на момент окончания игры согласно описанным выше правилам.

## Правила определения победителя в матче

Победитель в матче определяется по большему количеству набранных очков в обеих партиях. Если в матче каждая из команд одержит по одной победе, то победитель будет определяться по большему числу набранных дополнительных баллов суммарно в двух партиях.

Победитель в матче получает два очка в *турнирную таблицу*, за ничью в матче участник получает одно очко, за поражение — ноль.

## Правила определения рейтинга в турнире

При определении рейтинга в турнирной таблице учитываются очки, полученные за матчи. Чем больше очков, тем выше рейтинг.

При равенстве очков, полученных за матчи, у двух или более участников учитывается дополнительный параметр — количество набранных дополнительных баллов суммарно по всем партиям. Чем выше сумма дополнительных баллов, тем выше рейтинг.

При равенстве вышеперечисленных показателей обе команды получают одинаковый рейтинг и, соответственно, одинаковое место в таблице.

# Ло

## Схема проведения турнира

Турнир будет проводиться по круговой системе. В случае большого числа участников и очной формы проведения (просмотра) турнира программ организаторы оставляют за собой право провести турнир в два этапа. На первом этапе команды будут разбиты на две или более подгрупп, в каждой из которых проводится отдельный круговой турнир. На втором этапе лучшие участники из подгрупп, проводят финальный турнир.

Каждый игрок проведёт в турнире (или группе) матч с каждым из остальных участников, состоящий из двух партий (игр). Каждый из соперников сыграет в матче одну партию за белых, а другую за чёрных.

## Правила определения победителя в партии

Согласно правилам игры, победителем признаётся участник, первым собравший единую группу. Если у обоих игроков одновременно образовалась единая группа, то победителем признаётся тот участник, который делал последний ход в партии. В случае исчерпания лимита ходов в партии объявляется ничья.

За победу в партии начисляется два очка, за ничью — одно очко, за поражение, в том числе техническое — ноль.

Для выявления победителя в матче и/или для определения рейтинга в турнире, в случае равенства очков будут учитываться дополнительные баллы. Победителю в качестве дополнительных баллов начисляется разность между лимитом на число ходов и номером хода, на котором игроком была одержана победа. Проигравшему начисляется число баллов равное номеру хода, на котором игрок завершил игру. За ничейный результат обоим участникам начисляется ноль дополнительных баллов.

Участник, допустивший техническое поражение, получает за игру ноль очков, и дополнительный параметр — количество набранных баллов в партии — тоже ноль. Его соперник получает за игру два очка и дополнительный параметр, равный числу набранных баллов на момент окончания игры согласно описанным выше правилам.

## Правила определения победителя в матче

Победитель в матче определяется по большему количеству набранных очков в обеих партиях. Если в матче каждая из команд одержит по одной победе, то победитель будет определяться по большему числу набранных дополнительных баллов суммарно в двух партиях.

Победитель в матче получает два очка в *турнирную таблицу*, за ничью в матче участник получает одно очко, за поражение — ноль.

## **Правила определения рейтинга в турнире**

При определении рейтинга в турнирной таблице учитываются очки, полученные за матчи. Чем больше очков, тем выше рейтинг.

При равенстве очков, полученных за матчи, у двух или более участников учитывается дополнительный параметр — количество набранных дополнительных баллов суммарно по всем партиям. Чем выше сумма баллов, тем выше рейтинг.

При равенстве и очков за матчи и дополнительного параметра, обе команды получают одинаковый рейтинг и, соответственно, одинаковое место в таблице.