

Переправа

Схема проведения турнира

Турнир будет проводиться по круговой системе.

Каждый игрок проведёт матч с каждым из остальных участников, состоящий из двух партий (игр) с одной и той же конфигурацией (конфигурацией являются параметры островов: максимальная высота, которую достигает остров в процессе игры, начальная фаза, в которой находится остров, и направление движения острова на момент начала игры). 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 наберёт к концу игры большее количество баллов за переправленных ёжиков. В случае равенства этого показателя объявляется ничья.

За поражение, в том числе техническое игрок получает ноль очков. За ничью игрок получает одно очко. За победу игрок получает 2 очка.

В качестве дополнительного параметра игрок получает количество ежейков, переправленных через болото. Игрок, получивший техническое поражение, получает в качестве дополнительного параметра ноль. Если в процессе игры оба соперника заканчивают партию техническим поражением, то это не считается ничьей. Оба в таком случае получают 0 очков за партию и дополнительный параметр тоже 0.

Правила определения победителя в матче

Победитель в матче определяется по сумме набранных очков в обеих партиях. При равенстве очков, набранных игроками, победитель будет определяться по большему числу набранных суммарно в двух партиях дополнительных очков (за переправленных ежейков).

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 за матчи учитывается дополнительный параметр — количество переправленных ежейков суммарно по всем партиям. Чем больше дополнительный параметр, тем выше рейтинг.

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

Цирк

Схема проведения турнира

Турнир будет проводиться по круговой системе. В случае большого числа участников 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) на одной и той же конфигурации домиков. Каждый из соперников сыграет в матче одну партию за первого игрока, а другую за второго игрока.

Правила определения победителя в партии

Побеждает, согласно правилам, тот игрок, который займёт большее количество домиков. При равенстве количества занятых домиков к концу партии, в партии объявляется ничья.

За поражение, в том числе техническое игрок получает ноль очков. За ничью игрок получает одно очко. За победу игрок получает 3 очка (если заселена в домики вся труппа) или 2 очка (если заселена не вся труппа).

В качестве дополнительного параметра игрок получает количество очков, равное числу занятых им домиков. При техническом поражении дополнительный параметр равен нулю.

Правила определения победителя в матче

Победитель в матче определяется по сумме набранных очков в обеих партиях. При равенстве очков, набранных игроками, победитель будет определяться по большему числу набранных суммарно в двух партиях дополнительных очков (за занятые домики).

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, учитывается количество партий, в которых игрок заселил всю труппу. Чем больше таких партий, тем выше рейтинг.

При равенстве двух предыдущих параметров, учитывается дополнительный параметр — количество занятых домиков суммарно по всем партиям. Чем больше дополнительный параметр, тем выше рейтинг.

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