

# Прыгающие точки

## 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 по окончании игры будет владеть большим количеством клеток. Участник, допустивший техническое поражение, получает в партии ноль очков, и дополнительный параметр — число набранных клеток — тоже ноль.

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

## 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 клеток суммарно в двух партиях.

Победитель в матче получает два очка *в турнирную таблицу*, за ничью 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, рейтинг в турнире будет выше у команды, занявшей большее количество клеток суммарно во всех партиях.

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

# Ограбление банка

## 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 охранников, а другую за грабителей.

## Правила определения победителя в партии

Согласно правилам игры, если на момент окончания партии на игровом поле остаётся хотя бы один грабитель, то побеждает второй игрок, иначе побеждает первый.

За победу в партии начисляется два очка, за ничью — одно, 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. За каждого пойманного на  $n$ -ом ходу грабителя охранникам начисляется количество баллов, равное  $(\text{Лимит\_ходов} - n)$ , а грабителям — количество баллов, равное  $n$ . По окончании игры за каждого не пойманного грабителя грабители получают количество баллов, равное  $\text{Лимит\_ходов}$ .

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 согласно правилам игры баллов на момент окончания игры.

## 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 согласно правилам игры 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 согласно правилам игры 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.