

## Оглавление

<b>Регламент Чемпионата России 2025 (ТАС Russia 2025)</b>	<b>2</b>
<b>1. Общие сведения</b>	<b>2</b>
<b>2. Формат турнира</b>	<b>3</b>
2.1. Общие положения	3
<b>2.2. Стадия 1 — Швейцарская система (3W/3L)</b>	<b>3</b>
2.2.1. Условия выхода и вылета	3
2.2.2. Порядок проведения туров	4
2.2.3. Формат матчей	4
2.2.4. Посев и распределение соперников	4
2.2.5. Пятый тур (2–2)	5
2.2.6. Особые случаи (техническое поражение, снятие с турнира, неявка, нечётное количество команд)	6
<b>2.3. Стадия 2 — Play-off (12 команд)</b>	<b>8</b>
2.3.1. Общие положения	8
2.3.2. Посев и критерии ранжирования	8
2.3.2.2. Порядок применения критериев при равенстве очков	8
2.3.3. Сетка и бай-раунд	8
2.3.4. Формат матчей	8
2.3.5. Избежание повторных встреч	9
2.3.6. Замещение снявшейся команды и последствия неявки на стадии Play-off	9
<b>3. Проведение матчей и игровые правила</b>	<b>10</b>
3.1. Состав команд	10
3.2. Цель партии	10
3.3. Игровые компоненты и видимость	11
3.4. Определение первого игрока и раздача карт	11
3.5. Демонстрация карт выхода и обмен картами	12
3.6. Проверка комплектности и корректность раздач	12
3.7. Ограничения общения и вызов рефери	12
3.8. Запрещенные действия	12
3.9. Время партии и тайм-ауты	12
3.10. Командная дисциплина и снятие с турнира	13
Приложение 1. Таблица штрафов на турнире	14

# Регламент Чемпионата России 2025 (TAC Russia 2025)

## 1. Общие сведения

1.1. Участие в турнире платное. Стоимость участия: 3 500 рублей с команды.

1.2. Чтобы принять участие, необходимо зарегистрироваться на сайте <http://tacboardgame.ru>

1.3. Все игры турнира проводятся с использованием Мастер версии игры (104 карты).

1.4. Все участники турнира обязаны знать:

1.4.1 Правила игры [!\[\]\(a870788d6ed9b8fd294b7654a8c8526b\_img.jpg\) Правила игра ТАС \(русская версия\) v.3.3.pdf](#)

1.4.2 Перечень карт, которые нужно использовать при отсутствии шаров в поле

[!\[\]\(3211b5d1d968fc1665909b34f9f16010\_img.jpg\) Описание карт v.3.png](#)

1.5. Место проведения турнира и условия сообщаются участниками на сайте <http://tacboardgame.ru>

1.6. Определения и термины

- **Техническое поражение (ТП)** — фиксированный результат партии со счётом 8:4 в пользу соперника, применяется при нарушениях правил, неявке, отказе продолжать игру или истечении тайм-аута.
- **Свободный тур (bye)** — ситуация, когда команда не имеет соперника в туре, результат фиксируется как 8:4 в её пользу.
- **Buchholz** — сумма побед (или турнирных очков) всех соперников, с которыми команда сыграла. Используется для формирования пар и ранжирования команд внутри группы швейцарской системы.
- **Sonneborn-Berger** — сумма Buchholz только тех соперников, которых команда **победила**. Используется как дополнительный критерий при равенстве очков, в частности для определения посева в Play-off.
- **Разница шариков** — разница между загнанными и пропущенными шариками во всех матчах.

## **2. Формат турнира**

### **2.1. Общие положения**

2.1.1. Турнир состоит из двух стадий:

- a) Swiss System 3W/3L — групповая стадия по швейцарской системе, где команда выходит при трёх победах и выбывает при трёх поражениях;
- b) Play-off — стадия на выбывание (Single Elimination) среди 12 лучших команд по итогам швейцарской системы.

2.1.2. В турнире участвуют 24 команды, стартующий счёт — 0–0.

2.1.3. Стадия швейцарской системы включает максимум пять туров (раундов).

2.1.4. По итогам швейцарской системы 12 команд проходят в Play-off, остальные 12 команд выбывают из турнира.

2.1.5. В каждом туре швейцарской системы команды играют с соперниками, имеющими одинаковый текущий счёт (например, 1–1 против 1–1, 2–1 против 2–1).

### **2.2. Стадия 1 – Швейцарская система (3W/3L)**

#### **2.2.1. Условия выхода и вылета**

2.2.1.1. За победу команда получает +1 к победам; за поражение — +1 к поражениям.

2.2.1.2. Команда выходит в Play-off при трёх победах (3W).

2.2.1.3. Команда выбывает после трёх поражений (3L).

2.2.1.4. Каждая команда сыграет от трёх до пяти матчей.

2.2.1.5. По итогам стадии 12 команд с 3W проходят в Play-off; 12 команд с 3L выбывают.

## 2.2.2. Порядок проведения туров

Раунд	Участники	Матчей	Результаты
Раунд 1	Все 24 (0–0)	12	12 × (1–0), 12 × (0–1)
Раунд 2	Группы 1–0 и 0–1	12	6 × (2–0), 12 × (1–1), 6 × (0–2)
Раунд 3	2–0, 1–1, 0–2	12	3 × (3–0) выход; 3 × (0–3) вылет
Раунд 4	2–1 и 1–2 (с up/down-pairing)	9	4–5 команд 3–1 (выход); 4–5 команд 1–3 (вылет); остальные — 2–2
Раунд 5	2–2	—	Победители 3–2 (выход); проигравшие 2–3 (вылет)

## 2.2.3. Формат матчей

2.2.3.1. Все матчи проходят в формате **best-of-1** (до одной победы).

## 2.2.4. Посев и распределение соперников

2.2.4.1. В первом раунде пары формируются случайным образом по жеребьёвке.

2.2.4.2. В последующих турах команды делятся на группы по текущему счёту (например, 2–1, 1–2 и т.д.).

2.2.4.3. Внутри каждой группы пары формируются по **рейтингам Buchholz**, чтобы встречались команды с наиболее близкими значениями и без повторных матчей.

- **Примечание:** на ранних раундах использование Sonneborn-Berger невозможно, так как ещё нет полной информации о результатах всех матчей.

2.2.4.4. При нечётном количестве команд в группе используется up/down-pairing — подъём или спуск одной команды между соседними группами по рейтингу Buchholz.

2.2.4.5. **Рейтинг Buchholz** — сумма побед (или турнирных очков), одержанных всеми соперниками команды на текущий момент турнира. Используется только для формирования пар и упорядочивания команд внутри группы.

#### 2.2.4.6. Определения коэффициентов Buchholz :

- a) Buchholz — сумма побед (или турнирных очков) всех соперников, с которыми команда сыграла. Используется для формирования пар и ранжирования команд внутри группы швейцарской системы.
- b) Sonneborn-Berger — сумма Buchholz только тех соперников, которых команда **победила**. Используется как дополнительный критерий при равенстве очков, в частности для определения посева в Play-off. (пункт 2.3.2.2).

#### 2.2.4.7. Пример расчёта коэффициентов Buchholz и Sonneborn-Berger

Команда	Победы	Соперники (победы)	Buchholz (сумма побед соперников)	Sonneborn-Berger (сумма побед побеждённых соперников)
A	2	B(1), C(2), D(1)	$1 + 2 + 1 = 4$	$B(1) + D(1) = 2$
B	1	A(2), C(2), D(1)	$2 + 2 + 1 = 5$	$C(2) = 2$
C	2	A(2), B(1), D(1)	$2 + 1 + 1 = 4$	$A(2) + D(1) = 3$
D	1	A(2), B(1), C(2)	$2 + 1 + 2 = 5$	$B(1) = 1$

#### 2.2.5. Пятый тур (2-2)

2.2.5.1. После 4-го тура в группе 2–2 остаётся чётное количество команд — 8 или 10.

2.2.5.2. Количество свободных мест в Play-off равно 12 минус число команд, уже вышедших после Раунда 4 (4 или 5 мест).

2.2.5.3. Все команды со счётом 2–2 **сортируются по рейтингу Buchholz** для формирования пар пятого тура.

2.2.5.4. Пары формируются между командами с максимально близкими значениями Buchholz, исключая повторные встречи.

2.2.5.5. Победители пятого тура (3–2) проходят в Play-off; проигравшие (2–3) вылетают из турнира.

2.2.5.6. После пятого тура определяются ровно 12 команд, прошедших в Play-off.

**2.2.5.7. Окончательный посев команд в Play-off** определяется после завершения всех матчей швейцарской системы с применением критериев из пункта 3.2.2:

- Sonneborn-Berger
- Разница шариков
- Результат личной встречи
- Buchholz (полный)
- Жеребьёвка

**2.2.6. Особые случаи (техническое поражение, снятие с турнира, неявка, нечётное количество команд)**

2.2.6.1. В случае технического поражения одной команды результат фиксируется как 8:4 в пользу соперника. Партия считается сыгранной и включается в расчёт всех коэффициентов (Sonneborn-Berger, Buchholz, разница шариков). Команда, получившая ТП, считается проигравшей матч со счётом 0–1 в формате best-of-1.

2.2.6.2. Если команда снимается с турнира во время стадии швейцарской системы, все предыдущие результаты сохраняются, а оставшиеся матчи фиксируются как технические поражения со счётом 8:4 для соперников.

2.2.6.3. В случае свободного тура (bye) или неявки соперника, результат фиксируется как 8:4 в пользу присутствующей команды. Такой результат учитывается при расчёте всех коэффициентов (Buchholz, Sonneborn-Berger, разница шариков) и считается сыгранной партией.

**2.2.6.4. Прекращение партии и фиксация результата**

1) Если партия прекращена из-за нарушения правил, неявки, опоздания или истечения тайм-аута, фиксируется техническое поражение 8:4 согласно пункту 3.2.3.

2) Если команда добровольно сдаёт партию, результат фиксируется следующим образом:

сопернику присваиваются 8 шаров (как победное значение),

сдающейся команде присваивается фактическое количество шаров, имеющихся у неё на момент сдачи (0–7),

партия считается проигранной сдающейся командой.

3) Добровольная сдача никогда не может улучшить турнирное положение команды и не заменяет техническое поражение, если имелось нарушение.

2.2.6.5. Все технические поражения и фиктивные результаты включаются в итоговый расчёт для формирования пар и рейтингов по системе Buchholz и Sonneborn-Berger, чтобы обеспечить корректное распределение команд в последующих турах.

#### 2.2.6.6. Особый порядок фиксации технического поражения

Техническое поражение не может приводить к улучшению фактического счёта нарушившей команды.

Если на момент нарушения фактический счёт партии хуже для нарушившей команды, чем служебный счёт 4:8, фиксируется более неблагоприятный результат.

Результат технического поражения определяется по принципу:

нарушившая команда получает минимум между своим фактическим количеством загнанных шаров и значением 4;

соперник получает максимум между своим фактическим количеством загнанных шаров и значением 8.

Полученный результат считается окончательным и включается в расчёт всех коэффициентов (Sonneborn-Berger, Buchholz, разница шариков).

## **2.3. Стадия 2 – Play-off (12 команд)**

### **2.3.1. Общие положения**

2.3.1.1. В Play-off проходят 12 команд по итогам швейцарской системы.

2.3.1.2. Play-off проводится по системе **Single Elimination** (на выбывание).

2.3.1.3. Топ-4 команды по итоговому рейтингу швейцарской системы получают бай в четвертьфинал.

### **2.3.2. Посев и критерии ранжирования**

2.3.2.1. Команды рангируются по итогам швейцарской системы:

- a) первично — по количеству побед (3–0, 3–1, 3–2);
- b) при равенстве — применяются критерии из пункта 2.3.2.2.

#### **2.3.2.2. Порядок применения критериев при равенстве очков**

Если несколько команд имеют одинаковое количество очков, для определения их мест в турнирной таблице применяются следующие критерии в порядке приоритета:

1. Sonneborn-Berger
2. Разница шариков
3. Результат личной встречи
4. Buchholz (полный)
5. Жеребьёвка

### **2.3.3. Сетка и бай-раунд**

2.3.3.1. Команды #1–#4 получают бай в четвертьфинал.

2.3.3.2. Раунд Play-in (1/8 финала): #5 vs #12, #6 vs #11, #7 vs #10, #8 vs #9.

2.3.3.3. Четвертьфиналы: #1 vs Поб. (#8/#9); #4 vs Поб. (#5/#12); #2 vs Поб. (#7/#10); #3 vs Поб. (#6/#11).

2.3.3.4. Полуфиналы: Поб. (#1...) vs Поб. (#4...); Поб. (#2...) vs Поб. (#3...).

2.3.3.5. Финал: победители полуфиналов.

### **2.3.4. Формат матчей**

2.3.4.1. Матчи стадии Play-in и четвертьфиналов проводятся в формате **best-of-1** (до одной победы игра).

2.3.4.2. Матчи полуфиналов и финала проводятся в формате **best-of-3** (до двух побед).

### **2.3.5. Избежание повторных встреч**

2.3.5.1. Организаторы стараются избегать повторных матчей, если возможна перестановка без нарушения посева.

2.3.5.2. Если избежать повторов невозможно, повторная встреча допускается.

### **2.3.6. Замещение снявшейся команды и последствия неявки на стадии Play-off**

2.3.6.1. Если команда заявляет о снятии из турнира *до начала матча следующего раунда или до наступления оснований для технического поражения*, её место в турнирной сетке занимает команда, которой она противостояла в своём последнем сыгранном матче (команда-замена).

2.3.6.2. Замена допускается только при своевременном уведомлении о снятии — до истечения времени ожидания, после которого назначается техническое поражение по пункту 3.2.3.

Если команда не явилась на матч, опоздала или нарушила регламент, что приводит к техническому поражению, замена не производится.

2.3.6.3. Команда-замена получает право продолжить участие в турнире исключительно вместо снявшейся команды.

2.3.6.4. Команда-замена участвует в следующем матче Play-off на общих основаниях и может стать победителем стадии или турнира.

2.3.6.5. Замещение не является технической победой, переигровкой или переносом результатов. Оно применяется исключительно для обеспечения возможности проведения матчей и корректного завершения турнира.

2.3.6.6. Замещение возможно только если команда официально уведомила организаторов о снятии до наступления оснований для технического поражения (истечения времени ожидания).

2.3.6.7. Если команда не явилась к началу матча Play-off, опоздала сверх установленного времени ожидания или не предупредила судью о снятии до наступления времени технического поражения, ей назначается техническое поражение. В этом случае замещение невозможно.

2.3.6.8. Техническое поражение в матчах Best-of-1 и Best-of-3

a) В матчах формата best-of-1 техническое поражение в первой партии означает техническое поражение во всём матче.

b) В матчах формата best-of-3 техническое поражение в первой партии фиксируется как счёт 0–1, после чего команда, получившая ТП, допускается к продолжению матча, если прибывает до начала второй партии.

с) Если команда не появилась и ко времени начала второй партии матча best-of-3, она получает техническое поражение и во второй партии; матч завершается со счётом 0–2.

2.3.6.9. Во всех ситуациях, не урегулированных настоящим пунктом, окончательное решение принимает главный судья турнира, руководствуясь принципами спортивной справедливости и целостности турнирной сетки.

### **3. Проведение матчей и игровые правила**

#### **3.1. Состав команд**

3.1.1. Команда должна состоять из 2 человек.

Состав команды фиксируется при регистрации и **не может изменяться в ходе турнира**.

**Замены игроков в любой стадии турнира запрещены.**

#### **3.2. Цель партии**

3.2.1. Команда побеждает, если загоняет 8 шаров в дом.

3.2.2. После окончания партии игроки обязаны внести результаты в бланк: названия команд, количество загнанных шаров каждой командой и отметка о победившей команде. Бланк необходимо подписать и передать рефери.

3.2.3. Техническое поражение

3.2.3.1. Техническое поражение назначается в случаях, предусмотренных регламентом (например, нарушение правил, опоздание, неявка, отказ продолжать игру, истечение тайм-аута).

3.2.3.2. Результат технического поражения фиксируется как 8:4 в пользу соперника.

3.2.3.3. Партия с ТП считается сыгранной и включается в расчёт всех коэффициентов (Sonneborn-Berger, Buchholz, разница шариков).

3.2.3.4. Команда, получившая ТП, считается проигравшей матч со счётом 0–1 (в формате best-of-1).

3.2.3.5. Добровольная сдача партии

Если команда добровольно сдаёт партию (без нарушения правил), результат фиксируется следующим образом:

а) сопернику присваивается 8 загнанных шаров как победное значение;

- b) сдающейся команде присваётся фактическое количество шаров на момент сдачи (от 0 до 7);
- c) партия считается проигранной сдающейся командой;
- d) результат входит в расчёт Buchholz, Sonneborn-Berger и разницы шариков;
- e) добровольная сдача не считается техническим поражением и не заменяет ТП в ситуациях, перечисленных в пункте 2.2.6.4.

3.2.3.6. Техническое поражение (8:4) назначается *только* если прекращение партии произошло

в результате нарушения правил, неявки, опоздания, истечения тайм-аута или отказа продолжать игру без уважительной причины, установленной рефери.

### **3.3. Игровые компоненты и видимость**

3.3.1. Все игровые компоненты должны находиться на столах или в руках игроков и быть видимыми для всех участников.

3.3.2. Особое внимание уделяется картам на руках игроков: они должны оставаться в пределах видимости.

3.3.3. Игроки обязаны совершать действия с шариками корректно: дотронулся до шарика — обязан сделать им ход или поменять с помощью Трикстера.

3.3.4. Игроки выполняют ход шариком одним из двух способов:

- a) перемещая шарик по одной ячейке за раз;
- b) при использовании карты с большим номиналом — зажимая пальцем исходную ячейку и сразу перемещая шарик на конечную точку, не убирая палец с исходной ячейки до согласования с другими участниками.

### **3.4. Определение первого игрока и раздача карт**

3.4.1. Первый игрок определяется по наибольшему номиналу карты (учитываются только числа).

3.4.2. Карты раздаются по часовой стрелке, по одной карте каждому игроку. Первые четыре раздачи — по 5 карт каждому, последняя, пятая — по 6 карт.

3.4.3. Строго запрещается раздавать все карты одному игроку за раз, а также перемешивать оставшуюся часть колоды до окончания раздач.

### **3.5. Демонстрация карт выхода и обмен картами**

3.5.1. После раздачи игроки без слов показывают наличие или отсутствие карты выхода (1 или 13).

3.5.2. Игроки одной команды обмениваются одной картой друг с другом, не показывая её. После передачи карты игрок не имеет права вернуть её обратно.

### **3.6. Проверка комплектности и корректность раздач**

3.6.1. Перед началом игры участники проверяют комплект: 104 карты, 16 шариков (по 4 каждого цвета) и игровая доска.

3.6.2. Игрок проверяет количество полученных карт и сообщает о недостаче или избытке раздающему игроку.

3.6.3. В случае нехватки карт после пятой раздачи игроки обращаются к рефери для замены колоды; предыдущие ходы сохраняются.

### **3.7. Ограничения общения и вызов рефери**

3.7.1. Во время партии запрещается обсуждать игру, кроме вопросов:

«Поменялись ли соперники?»;

«Кто ходит?»;

«Кто раздает?»;

«Все согласны с ходом?» (в случае если игрок использовал карту с большим номиналом, зажал исходную ячейку пальцем и выполнил перемещение шарика сразу в конечную ячейку)

3.7.2. При нарушении правил или спорных ситуациях игроки обязаны немедленно вызвать рефери. Мнение рефери окончательное.

### **3.8. Запрещенные действия**

3.8.1. Перечень запрещенных действий указан в Приложении 1.

3.8.2. Основная часть возникающих во время турнира спорных ситуаций разрешается с помощью Таблицы штрафов, приведённой в Приложении 1. В случае, если ситуация выходит за рамки таблицы или не удается разрешить её самостоятельно, игроки обязаны немедленно вызвать судью.

### **3.9. Время партии и тайм-ауты**

3.9.1. На партию отводится 1 час 30 минут после объявления начала рефери.

3.9.2. При необходимости возможно дополнительное время 5 минут по просьбе игроков.

3.9.3. Игрок может взять один тайм-аут до 5 минут, предупредив рефери. Если игрок не вернулся, команда получает техническое поражение.

### **3.10. Командная дисциплина и снятие с турнира**

3.10.1. Команда может быть снята с турнира по следующим причинам:

- а) добровольный уход;
- с) отказ продолжать игру;
- д) грубые нарушения правил или поведения;
- е) повторные серьёзные нарушения, зафиксированные рефери.

3.10.2. Последствия снятия команды:

- а) команда получает техническое поражение во всех оставшихся матчах стадии;
- б) если снятие произошло **в швейцарской системе**, все предыдущие результаты сохраняются (аннулировать их нельзя, иначе сломается система коэффициентов);
- с) если снятие произошло **в Play-off**, команда немедленно выбывает, а соперник проходит дальше;
- д) в случае снятия команды после начала партии — партия фиксируется как ТП со счётом 8:4.

3.10.3. Досрочный уход во время партии — команда получает техническое поражение и дисквалифицируется.

## Приложение 1. Таблица штрафов на турнире

Ситуация	Первое нарушение	Повторное нарушение	Третье нарушение
Разговоры во время игры об игре (даже между раздачами)	Предупреждение	Второе предупреждение	Техническое поражение
Обсуждение тактики во время игры	Предупреждение	Техническое поражение	—
Затягивание партии	Выставляется таймер — по 2 минуты на каждый ход	Предупреждение	Техническое поражение
Подглядывание в карты соперников	Предупреждение	Техническое поражение	—
Оскорбление других игроков или судьи	Предупреждение	Техническое поражение	Дисквалификация
Подсчет ячеек пальцами (скрытая коммуникация)	Предупреждение	Второе предупреждение	Техническое поражение
Использование заранее зашифрованных знаков-подсказок	Предупреждение	Техническое поражение	Дисквалификация

Подмешивание карт	Техническое поражение	Дисквалификация	—
Переворачивание карты во время обмена	Потеря права на заведение шаров в дом в текущей раздаче	—	—
Невовремя сделанный ход	Потеря права на заведение шаров в дом в текущей раздаче	—	—
Сброс карты при активном ходе	Потеря права на заведение шаров в дом в текущей раздаче	Потеря права на заведение шаров в дом в текущей раздаче	Техническое поражение
Озвучивание количества ходов до захода	Потеря права на заведение шаров в дом в текущей раздаче	Потеря права на заведение шаров в дом в текущей раздаче	Техническое поражение
Подсказка напарнику, что ему сделать	Потеря права на заведение шаров в дом в текущей раздаче	Потеря права на заведение шаров в дом в текущей раздаче	Техническое поражение
Игрок взял карту соперника во время обмена картами	Карта возвращается владельцу; команда теряет право на заведение шаров в дом в текущей раздаче	—	—