

Оглавление

| | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| Регламент Чемпионата России 2025 (TAC Russia 2025) | 2 |
| 1. Общие сведения | 2 |
| 2. Формат турнира | 3 |
| 2.1. Общие положения | 3 |
| 2.2. Стадия 1 — Швейцарская система (3W/3L) | 3 |
| 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 |
| 2.3. Стадия 2 — Play-off (12 команд) | 8 |
| 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. Избегание повторных встреч | 9 |
| 2.3.6. Замещение снявшейся команды и последствия неявки на стадии Play-off | 9 |
| 3. Проведение матчей и игровые правила | 10 |
| 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  Правила игра TAC (русская версия) v.3.3.pdf

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

 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:

а) Swiss System 3W/3L — групповая стадия по швейцарской системе, где команда выходит при трёх победах и выбывает при трёх поражениях;

б) Play-off — стадия на выбывание (Single Elimination) среди 12 лучших команд по итогам швейцарской системы.

2.1.2. В турнире участвуют 24 команды, стартовый 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 :

а) Buchholz — сумма побед (или турнирных очков) всех соперников, с которыми команда сыграла. Используется для формирования пар и ранжирования команд внутри группы швейцарской системы.

б) 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),

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

партия считается проигранной сдающей 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 ранжируются по итогам швейцарской системы:

а) первично — по количеству побед (3–0, 3–1, 3–2);

б) 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

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

б) 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) сдающей команде присваётся фактическое количество шаров на момент сдачи (от 0 до 7);

c) партия считается проигранной сдающей 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 недостатке 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 удаётся 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 | — |
| Перевоорачивание 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 | — | — |