

Схема турнира



1 - 4 туры боев

Первый тур боев

| Группа 1 | Группа 2 | Группа 3 | Группа 4 |
|----------|----------|----------|----------|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 |
| 9 | 10 | 12 | 11 |
| | | | 13 |

Второй тур боев

| Группа 1 | Группа 2 | Группа 3 | Группа 4 |
|----------|----------|----------|----------|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| 6 | 7 | 8 | 5 |
| 12 | 11 | 9 | 10 |
| 13 | | | |

Третий тур боев

| Группа 1 | Группа 2 | Группа 3 | Группа 4 |
|----------|----------|----------|----------|
| 1 | 5 | 7 | 9 |
| 2 | 6 | 10 | 11 |
| 3 | 8 | 13 | 12 |
| 4 | | | |

Четвертый тур боев

| Группа 1 | Группа 2 | Группа 3 | Группа 4 |
|----------|----------|----------|----------|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| 8 | 5 | 6 | 7 |
| 10 | 12 | 11 | 9 |
| | 13 | | |

Распределение команд по группам на основании жеребьевки команд

Рейтинг по итогам 1 - 4 туров боев

(сумма рейтинговых баллов за 1 - 4 туры – первичный критерий,
сумма обычных баллов за 1 - 4 туры – для разделения команд с равной суммой
рейтинговых баллов)



3 или 4 команды выходят в финал
(обеспечивают дипломы 2 степени)
Финал (4 – 5 задач из основного пакета)
борьба за диплом 1 степени

4 – 5 первых команд
не прошедших в финал получают
дипломы 3 степени

Финальный бой лиги «Сеньоры 2»

Пакет из 4-5 задач отобранных из основного пакета

Команды, прошедшие в финал предоставляют в Оргкомитет список из 5 задач, которые они бы хотели играть

На основании их пожеланий формируется список задач финала

Команды будут ознакомлены со списком задач на финал вечером 23.02

На подготовку к финалу отводится время с 08.00 до 13.00

В начале финала играется конкурс капитанов в формате «Своей игры»

Каждая команда имеет право на 1 отказ от доклада задачи

Личное первенство

Личное первенство подводится по сумме личных баллов за 1, 2, 3 и 4 бои

Отказы от задач

На турнире действует сквозная система отказов и сыгранных задач: отказы и сыгранные задачи накапливаются за 1, 2, 3 и 4 бои

Вечные отказы – от 5 задач (не более и не менее)

ИЛИ

В каждом бою – 2 тактических и 1 стратегический отказ при вызове

