



Айс-класс

Турнирные правила

Турнир проходит по обычным правилам со следующими изменениями в подсчёте очков:

- за каждую собранную рыбку игрок получает 1 очко
- за каждый пропуск игрок получает 1 очко
- рыбные карты с победными очками из колоды НЕ используются, поэтому у игроков нет возможности сделать дополнительный ход.

Проведение турнира

Один турнирный раунд состоит из целой партии в «Айс-класс», в которой каждый из игроков один раз побывал в роли дежурного.

Турнир с 16 участниками состоит из пяти раундов (4 основных раунда и финальный). Четыре лучших игрока по итогам четырёх основных раундов принимают участие в финале.

Если участников 25 или больше, добавьте полуфинал между основными раундами и финалом.

Примеры:

Если игроков от 16 до 24, то турнир состоит из 4 раундов, после которых четыре лучших игрока принимают участие в финале.

Если игроков от 25 до 36, то они сначала играют 5 раундов, затем 16 луч-

ших игроков принимают участие в полуфиналах, а победители полуфиналов выходят в финал.

Каждый раунд занимает 15-25 минут (финал может занять больше времени). Добавьте ещё 5 минут на подсчёт очков между раундами и 10 минут перед началом турнира на краткое объяснение турнирных правил.

Обычно весь турнир занимает от 1,5 до 2 и более часов.

Рассадка по столам

Каждый стол рассчитан на четырёх игроков.

Важно, чтобы за каждым столом было именно четыре игрока; если за столом только три игрока, это очень неудоб-

но для итогового подсчёта очков. При необходимости организаторы предоставляют «подставных игроков», чтобы количество игроков делилось на четыре. «Подставные игроки» играют как обычные игроки, но не могут принимать участие в полуфиналах и в финале.

В первом раунде игроки рассаживаются по столам случайным образом. Начиная со второго раунда, четыре игрока с самым лучшим рейтингом (по итогам первого раунда) играют за столом номер один, следующие за ними четыре игрока за столом номер два и так далее. После каждого следующего базового уровня рейтинг игроков пересчитывается заново.

Рейтинг

Чтобы определить рейтинг игрока, нужно сначала посчитать количество побед каждого игрока, затем победные очки и, в последнюю очередь, коэффициент победных очков. В случае ничьей претенденты на победу делят её между собой (то есть, если два игрока претендуют на победу, каждый получает по 0,5 победы и так далее).

Победитель

Турнир выигрывает победитель финального раунда (результаты финала не меняют рейтинг игроков по итогам предыдущего раунда). Однако в случае ничьей в финале победителем становится игрок, у которого перед финалом был выше рейтинг.

Особые указания правил

- Игрок должен дотрагиваться до своего пингвина только для того, чтобы щёлкнуть по нему. Если игрок коснулся пингвина — это считается щелчком. Единственное исключение: игрокам разрешается брать пингинов, чтобы переместить на красную линию (однако после того, как игрок переместил пингвина, любое касание

считается щелчком в этот ход). Важно не крутить пингинов, не дотрагиваться до них случайно и не менять их положение.

- При выполнении щелчка в свой ход игрок обязан сначала дотронуться до своего пингвина. (Во избежание ситуации, когда игрок щёлкает по чужим пингинам, чтобы те толкнули пингвина игрока и помогли ему выполнить вираж. Вполне возможно, что с их помощью у вас не получится заложить крутой вираж.)
- Если пингвин вылетел за пределы игрового поля, учитывается всё, что произошло до этого (сколько рыбок он собрал, сколько пингинов он задел или сколько раз его задел). Затем пингвина, как обычно при вылете с поля, возвращают на прежнее место.