

Как определять результат игры OpenArena

1. Игра продолжается от начала, когда счет игроков обнулен, до завершения. Игра состоит из серии схваток.
2. Если в этих правилах будут найдены противоречия или неоднозначности, результат всех игр в тот день — отмена.
3. Оговорить что-либо (=договориться о чем-либо) — значит получить от всех участников игры письменное подтверждение этого с датой и подписью или аудиозапись с устным подтверждением этого, в которой была бы названа текущая дата. В противном случае договоренности не было, кроме тех случаев, когда оба игрока считают, что она была.
4. Данные правила вступают в силу в момент, когда оба игрока их подписали, и перестают учитываться, когда новая версия этих правил (с более поздней датой) будет подписана обоими игроками.
5. Результат игры определяют по версии правил, действительной в момент начала игры.
6. Данные правила применимы только для игры двух людей (с ботами или без них) в игру OpenArena. В остальных случаях, если не было оговорено особых правил, результат этой игры — отмена.
7. Допускается оговаривать особые правила, если они не противоречат данным правилам.
8. Перед каждой игрой желательно оговаривать, идет ли игра на счет. Если такой договоренности перед игрой не было, результат этой игры — отмена.
9. Ничья или отмена игры означает, что никто не победил и никто не проиграл. Игрок, заявляющий, что он играл лучше в отмененной или ничейной игре, нарушает правила.
10. Нельзя утверждать, что какой-то игрок играет лучше, чем другой игрок без согласования с обоими этими игроками.
11. Нарушение данных правил засчитыванием ему одной проигранной игры (не более 1 раза в сутки).
12. Если игра идет на счет, во время игры нельзя менять правила определения победителя, состав игроков и условие завершения игры.
13. Если игра идет без команд и играют на счет, для определения победителя в игре в качестве оценки используется счет игрока, если не было оговорено другой оценки.
14. Если игра идет с командами и играют на счет, для определения победителя в игре в качестве оценки используется корень из произведения счета своей команды и суммы своего счета и счетов всех ботов врага, если не было оговорено другой оценки.

$$\sqrt{\text{счет своей команды} \cdot (\text{свой счет} + \sum_{\text{бот врага}} \text{счет бота врага})}$$

15. Если играли на счет и оценки игроков составили A и B очков, ничейной будет игра, в которой функция BINOMDIST(A, A+B+1, 0.5, 1) (из программ Calc, Gnumeric или Excel) вернет результат в интервале (0.05, 0.95). Если играли на счет и эта функция вернула результат, не принадлежащий интервалу (0.05, 0.95), побеждает игрок, у которого оценка выше.
16. Очки считаются до заранее оговоренного условия завершения игры (к примеру, достижения 50 очков одним из игроков или прошествии 30 минут) или до ситуации, когда оба игрока не могут продолжать игру. Если условие завершения не было оговорено, результат этой игры — отмена. Если оговоренное условие не наступило, но один из игроков не может продолжать игру в течении 5 минут или более, он считается проигравшим вне зависимости от очков.

Дата: 27 февраля 2012 г.

Игровое прозвище и подпись:

Игровое прозвище и подпись: