

Регламент командных соревнований

Общие положения

В командных соревнованиях участвуют команды, состоящие из 3-5 человек. Командами в течение ограниченного времени выполняется ряд теоретических и практических заданий, за каждое из которых можно получить определенное количество баллов. Победители определяются исходя из суммы набранных баллов.

Среди заданий одно (первое) является основным, остальные дополнительными. Основное задание заключается в написании алгоритма для игры «Битва Магов» (подробности в описании задания). Сравнение алгоритмов команд выполняется в виде поединков (сражений) алгоритмов в различных вариантах и комбинациях.

За успешное выполнение основного задания можно получить максимальное количество баллов. Однако баллы за остальные задания подобраны таким образом, что без выполнения дополнительных заданий даже абсолютной победы в рамках основного задания будет недостаточно для итоговой победы команды по сумме баллов. Успеха команда сможет добиться только в случае параллельной работы над всеми заданиями всеми участниками команды. При этом призерами (1-3 места) могут стать только команда, программы которых в основном задании выйдут в полуфинал (приблизительно 4-6 команд).

Приблизительный график проведения

- 10:00 – регистрация команд
- 11:00 – начало командных соревнований
- 15:00 – окончание выполнения заданий
- 15:00-15:30 – перерыв
- с 15:30 – поединки между алгоритмами команд

Возможны отклонения от запланированного графика в связи с различными обстоятельствами в ходе проведения соревнований, о чем участники будут проинформированы устно.

Задания и их оценка

1. Битва Магов	<ul style="list-style-type: none">60 баллов дается в случае, если разработанная программа игры будет работоспособна (большинство ходов программы будут корректны). <u>Работоспособность алгоритма проверяется в ходе тестирования в момент окончания выполнения заданий.</u>80 баллов – для алгоритмов – полуфиналистов.От 100 до 150 баллов для алгоритмов-победителей (окончательное решение о количестве баллов принимается жюри в ходе проведения поединков в зависимости от «успешности» того или иного алгоритма).
2. Кодирование	20 баллов (30 баллов первым 3-м командам, решившим задачу) За каждый неверный ответ снимается по 5 баллов, но не более 2-х раз.
3. Отгадай-ка	30 баллов (40 баллов первым 3-м командам, решившим задачу) За каждый неверный ответ снимается по 5 баллов, но не более

	3-х раз.
4. Положение в лабиринте	50 баллов
5. Микроконтроллер	15 баллов за каждую решенную задачу (+10 баллов решившим все 4 задачи)
6. Популярность	<ul style="list-style-type: none">• 20 баллов, если пройдено 2/3 различных тестов• 40 баллов за полное решение (пройденны все тесты)
7. Системы счисления	<ul style="list-style-type: none">• 20 баллов, если пройдены 2/3 различных тестов• 40 баллов за полное решение (пройденны все тесты)
8. Игра «Фишки»	<ul style="list-style-type: none">• 20 баллов за успешное завершение игры• 40 баллов первым 3-м командам• 40 баллов, если игра пройдена не более чем за 60 ходов

Некоторые замечания

Организаторы оставляют за собой право дополнять/менять регламент командных соревнований во время проведения в целях придания им большей справедливости и зрелищности.