

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 за ресурсы» (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 финал (приблизительно 6 команд).

Приблизительный график проведения

- 10:00 – регистрация команд
- 10:30 – начало командных соревнований
- 13:00 – промежуточное тестирование алгоритмов игры «Захват территорий»
- 13:45 – окончание выполнения дополнительных заданий
- 13:45-14:00 – перерыв
- с 14:00 – 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

Ход решения заданий 2-4 надо кратко пояснить, чтобы жюри могло убедиться, что ответ не угадан. Задача 5 проверяется по тестам в файле, однако жюри оставляет за собой право требовать объяснения способа решения задачи. Задачи 6-9 тестируются с помощью заранее подготовленных тестов. Кол-во набранных баллов фиксируется на сервере автоматически.

Время выполнения заданий 2 и 4 должно быть зафиксировано представителями жюри, поэтому о решении этих задач надо сообщать как можно скорее.

Во время проведения командных соревнований категорически запрещается пользоваться телефонами и другими принесенными участниками техническими устройствами (разрешено пользоваться только компьютерами в аудиториях, а также листиком и ручкой). За нарушения данного пункта жюри оставляет за собой право снять команду с соревнования.

За отдельное задание баллы по пунктам не суммируются, а выбирается наилучший для команды вариант.

1. Уголки	<ul style="list-style-type: none"> 40 баллов дается в случае, если разработанная стратегия игры будет работоспособна (большинство ходов программы будут корректны). <u>Работоспособность алгоритма проверяется в ходе промежуточного тестирования: если к этому времени программа не будет работоспособна, команда снимается с основного задания;</u> 60 баллов – в случае, если в ходе поединков (с 14:00) алгоритм команды хотя бы раз не оказался последним; 80 баллов – для алгоритмов – победителей отборочного этапа (поединки в рамках одной аудитории); От 100 до 160 баллов для алгоритмов-победителей (окончательное решение о количестве баллов принимается жюри в ходе проведения поединков в зависимости от «успешности» того или иного алгоритма);
2. Факультативные занятия	<ul style="list-style-type: none"> 20 баллов;
3. Линия связи	<ul style="list-style-type: none"> 30 баллов; 40 баллов первым 3-м командам, решившим задачу; 40 баллов за решение в виде моделирующей программы; 5 баллов штрафа за каждый неверную попутку ответа, но не более 2-х раз;
4. Успеваемость	<ul style="list-style-type: none"> 30 баллов; 40 баллов за решение в виде моделирующей программы; 5 баллов штрафа за каждую неверную попытку, но не более 2-х раз;
5. Ксюша и шпионы	<ul style="list-style-type: none"> 30 баллов; 40 баллов первым 3-м командам, решившим задачу;
6. Фотография в блог	<ul style="list-style-type: none"> 20 баллов, если решение проходит половину тестов; 30 баллов, если решение проходит все тесты;
7. Остап и квадрат	<ul style="list-style-type: none"> 20 баллов, если решение проходит половину тестов; 40 баллов, если решение проходит все тесты;
8. Изучение языков	<ul style="list-style-type: none"> 20 баллов, если решение проходит половину тестов; 40 баллов, если решение проходит все тесты;
9. Арифметическое выражение	<ul style="list-style-type: none"> 20 баллов, если решение проходит половину тестов; 50 баллов, если решение проходит все тесты;
10. Игра «Кубики»	<ul style="list-style-type: none"> 20 баллов, если будет набрано 500 очков; 25 баллов, если будет набрано 1000 очков; 30 баллов, если будет набрано 2000 очков; 35 баллов, если будет собрано число 3000 очков; 40 баллов 3-м командам, набравшим максимальное кол-во очков.

Некоторые замечания

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