

Правила и критерии оценки турнира

Турнир проходит в два этапа.

Первый этап групповой, второй проходит по принципу плей-офф.

Правила проведения группового этапа:

Групповая часть турнира состоит из туров. Перед каждым туром все участники случайным образом разбиваются на группы по 4. Далее внутри каждой группы проходит матч. Он состоит из нескольких десятков раундов. Раунд, как описано ранее, - это непосредственно сражение на поле боя 4-х змей, состоящее из 500 шагов. После завершения всех раундов (матча) происходит назначение очков в каждой группе: за первое место +2, за второе +1, за третье -1, за четвертое -2.

Далее начинается следующий тур, где всё повторяется. Случайным образом формируются команды по 4 участника, и проходят новые матчи.

Критерии оценки группового этапа:

- 1) Команда выбывает, если набирает -10 очков.
- 2) После 25-го тура каждые 3 тура снимаются по 3 очка с каждой команды.

В итоге останутся 32 команды, которые пройдут в плей-офф.

Правила проведения этапа плей-офф:

Формируются группы по 4 команды. В каждой группе играется матч по несколько десятков раундов. После этого определяются по два победителя в каждой группе стадии, которые выходят в следующую стадию плей-офф.

Правила проведения раунда:

На поле боя появляются 4 змеи. Участники должны написать программу, которая будет управлять одной змеей. Задача - съесть других змей на поле боя. Кусать можно только за хвост. Размер поля 21x21. Изначальная длина змеи 8 клеток. При откусывании хвоста у соперника змея увеличивается в размере. И наоборот, если хвост змеи был укушен, её размер сокращается. По результатам раунда змеи ранжируются. Один раунд состоит из 500 шагов.

Критерии оценки раунда:

- 1) Побеждает самая длинная змея или та, которая съела всех других.
- 2) Второе место занимает вторая по длине змея или та, которая была съедена последней, и далее ранжирование происходит соответственно.