Критерии оценки игры «Чуко Тааламай»

ILIM FEST 2026

1. Основные критерии определения победителя

Основной результат матча определяется по количеству игровых очков, набранных за фигуры Чуко, полностью доставленные в стартовую зону команды.

Игровая фигура	Цвет / тип	Очки	Условие начисления
Кан	красный	4	Засчитывается, если фигура полностью находится в стартовой зоне команды.
Визирь	желтый	2	Засчитывается, если фигура полностью находится в стартовой зоне команды.
Обычный чуко	другие цвета	1	Засчитывается, если фигура полностью находится в стартовой зоне команды.

Порядок определения победителя:

1) Побеждает команда, набравшая наибольшее количество игровых очков.
2) При равенстве игровых очков преимущество получает команда, завладевшая Каном.
3) Если игровые очки равны и Кан не дает преимущества, могут применяться дополнительные судейские критерии, приведенные ниже.
4) При полной ничьей судьи могут назначить повторный матч.

2. Дополнительные судейские критерии

Дополнительные баллы не заменяют игровые очки и применяются только после основного результата и преимущества по Кану.

Критерий	Описание	Макс. баллы	Подробная шкала оценки
Соблюдение правил	Соблюдение запретов, корректное поведение оператора и отсутствие предупреждений.	5	5 — нарушений нет; 3–4 — одно предупреждение/небольшое замечание; 1–2 — повторные или существенные нарушения; 0 — удаление робота с поля.
Техническая надежность	Стабильность работы робота, управления, питания и механизмов во время матча.	3	3 — стабильная работа без сбоев; 2 — мелкие сбои, игра продолжена; 1 — техническая пауза, после которой робот продолжил; 0 — игра не возобновлена в установленное время.
Тактика и стратегия	Осмысленность действий робота при выборе фигур, маршрута и управлении временем.	2	2 — четкая и эффективная стратегия; 1 — стратегия есть, но работает непоследовательно; 0 — выраженная стратегия отсутствует.
ИТОГО дополнительных баллов		**10**	

Судейский протокол матча «Чуко Тааламай»

Этап / раунд:		**Дата:**	
Судья:		**Поле / матч №:**	

№	Команда	Игровые фигуры			Игровые очки	Предупр.	Дополнительная оценка			Доп. итог	Примечание
		Кан ×4	Визирь ×2	Обычные ×1			Правила 0–5	Надежн. 0–3	Тактика 0–2		
1											
2											
3											
4											

Формула игровых очков: (Кан × 4) + (Визирь × 2) + (Обычные чуко × 1).

Важно: фигура засчитывается только тогда, когда она полностью находится в стартовой зоне команды. Длительность матча — 5 минут чистого времени.

Инструкции для судей

1. Перед началом матча проверить соответствие робота установленным ограничениям: габариты не более 30 × 30 × 30 см и масса не более 3 кг.
2. В таблице указывать фактическое количество собранных фигур каждого типа и отдельно рассчитывать игровые очки.
3. За нарушения фиксировать предупреждения. Два предупреждения в одном матче являются основанием для удаления робота с поля в соответствии с Регламентом.
4. Дополнительные баллы (0–10) не прибавляются к игровым очкам для обычного определения победителя.
5. При равенстве игровых очков сначала учитывается владение Каном; при сохранении ничьей используются дополнительные судейские критерии, а затем при необходимости повторный матч.