

## Критерии оценки игры «Чуко Таламай»

### 1. Основные критерии (обязательные)

1. **Количество очков** (основной критерий):
    - Кан (красный) — 4 очка;
    - Визирь (желтый) — 2 очка;
    - Обычный чуко — 1 очко.

Побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков.
  2. **При равенстве очков:**
    - Побеждает команда, завладевшая **Каном**.
- 

### 2. Дополнительные критерии (для судейской оценки)

Эти параметры могут использоваться при турнирах для награждений, дополнительных призов или спорных ситуаций:

- **Соблюдение правил** (0–5 баллов):
    - 5 — полное соблюдение правил, отсутствие предупреждений;
    - 3–4 — небольшие нарушения, одно предупреждение;
    - 0–2 — частые нарушения, два предупреждения.
  - **Техническая надежность** (0–3 балла):
    - 3 — робот работает стабильно без ошибок;
    - 2 — были мелкие сбои, не повлиявшие на результат;
    - 1 — заметные проблемы в работе робота;
    - 0 — поломка или снятие с игры.
  - **Тактика и стратегия** (0–2 балла):
    - 2 — робот использовал чёткую стратегию (например, сразу шёл за Каном, эффективно сортировал чуко);
    - 1 — стратегия была, но не всегда работала;
    - 0 — хаотичные действия без стратегии.
- 

### 3. Итоговое определение победителя

- Сначала сравниваются **очки**.
- Если равенство — учитывается **Кан**.
- Если и тут равенство (например, Кан не собрал никто) — судьи могут использовать **дополнительные критерии**.
- В случае полной ничьей возможен **повторный матч** (по решению судей).



# Пример судейского протокола с критериями

№	Команда	Кан (4)	Визирь (2)	Обычные (1)	Очки	Соблюдение правил (0–5)	Надежность (0–3)	Тактика (0–2)	Итог
1									
2									
3									
4									