

Категория Robokids младшая

Группа 1

Название команды	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10	
	Дима и Артем	Новые роботы	Щит победителей	Ракета	Робо	Дима и Артем	Новые роботы	Щит победителей	Дима и Артем	Ракета	Щит победителей	Робо	Новые роботы	Ракета	Дима и Артем	Щит победителей	Ракета	Робо	Новые роботы	Робо
Итого:	-	-	140	95	165	180	-	-	180	120	15	175	-	-	45	120	-	-	-	-

Турнирная таблица

1 – победа, 0,5 – ничья, 0 - проигрыш

Группа 1		1	2	3	4	5	Очки
Дима и Артем	1		-	0	1	1	2
Новые роботы	2	-		-	-	-	-
Щит победителей	3	1	-		1	0	2
Ракета	4	0	-	0		0	0
Робо*	5	0	-	1	1		2

В финал прошла команда «Робо», т.к. быстрее выполнила задание, чем команда «Щит победителей».

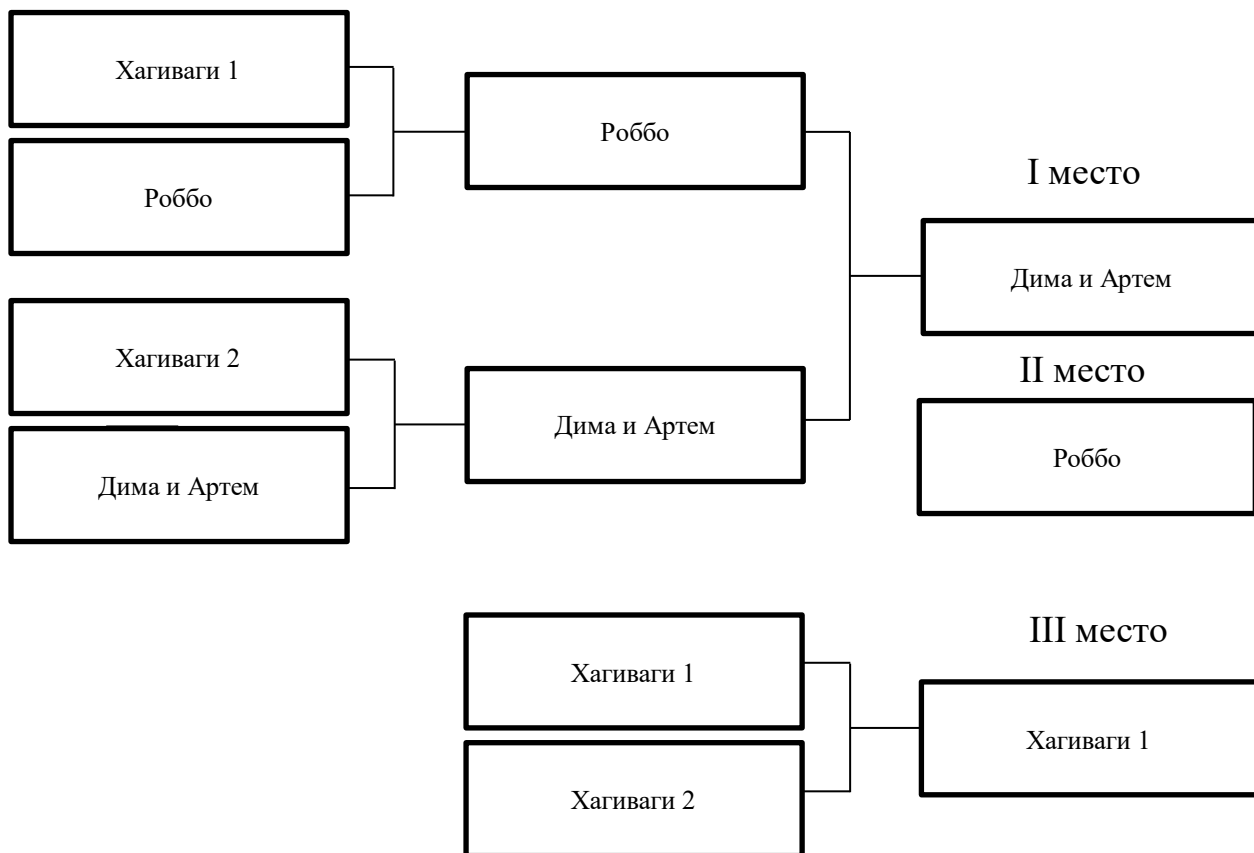
Группа 2

Название команды	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10	
	Культ	Хагиваги 1	Сердце Скорпиона	Крабботы	Хаги Ваги! 2	Культ	Хагиваги 1	Сердце Скорпиона	Культ	Крабботы	Сердце Скорпиона	Хаги Ваги! 2	Хагиваги 1	Крабботы	Культ	Сердце Скорпиона	Крабботы	Хаги Ваги! 2	Хагиваги 1	Хаги Ваги! 2
Итого	-	-	90	40	-	-	120	85	-	-	50	55	130	100	-	-	25	60	105	65

Группа 2		1	2	3	4	5	Очки
Культ	1		-	-	-	-	-
Хагиваги 1 (Сафронова М.)	2	-		1	1	1	3
Сердце Скорпиона	3	-	0		1	0	1
Крабботы	4	-	0	0		0	1
Хаги Ваги 2! (Сазонова В.)	5	-	0	1	1		2

Название команды	1		2		3		4	
	Хагиваги 1	Роббо	Хаги Ваги 2!	Дима и Артем	Хагиваги 1	Хаги Ваги 2!	Роббо	Дима и Артем
Итого	165	155	165	180	180	30	155	175

Финал



Категория Robokids старшая Группа №1

Название команды	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10	
	Амогус	Змея из Майнкрафта	Крушители роботов	Rainbowfriends 2	Кот Уэнздей	Амогус	Змея из Майнкрафта	Крушители роботов	Амогус	Rainbowfriends 2	Крушители роботов	Кот Уэнздей	Змея из Майнкрафта	Rainbowfriends 2	Амогус	Крушители роботов	Rainbowfriends 2	Кот Уэнздей	Змея из Майнкрафта	Кот Уэнздей
Итого:	120	155	105	25	120	100	170	180	180	165	180	125	145	50	135	180	90	150	180	180

Турнирная таблица

1 – победа, 0,5 – ничья, 0 – проигрыш

Группа 1		1	2	3	4	5	Очки
Амогус	1		0	1	1	0	2
Змея из Майнкрафта	2	1		0	1	0	2
Крушители роботов	3	0	1		1	1	3
Rainbowfriends 2	4	0	0	0		0	0
Кот Уэнздей	5	1	1	0	1		3

Категория Robokids старшая Группа №2

Название команды	1		2		3		4		5		6	
	Парни, что надо	Roblox	Майнкрафт	BeamNGdrive	Парни, что надо	Майнкрафт	Roblox	BeamNGdrive	Парни, что надо	BeamNGdrive	Roblox	Майнкрафт
Итого:	70	120	135	85	85	130	85	100	70	70	130	0

Турнирная таблица

1 – победа, 0,5 – ничья, 0 – проигрыш

Группа 2		1	2	3	4	Очки
Парни, что надо	1		0	0	0,5	0,5
Roblox	2	1		1	0	2
Майнкрафт	3	1	0		1	2
BeamNGdrive	4	0,5	1	0		1,5

Категория Robokids старшая Группа №3

Название команды	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10	
	Lego Star	Супер Бэбры	Изумрудный жук	Боевой Лев	Нинзя	Lego Star	Супер Бэбры	Изумрудный жук	Lego Star	Боевой Лев	Изумрудный жук	Нинзя	Супер Бэбры	Боевой Лев	Lego Star	Изумрудный жук	Боевой Лев	Нинзя	Супер Бэбры	Нинзя
Итого:	170	175	60	95	105	145	175	150	85	0	150	0	180	155	90	145	180	115	–	–

Турнирная таблица

1 – победа, 0,5 – ничья, 0 – проигрыш

Группа 3		1	2	3	4	5	Очки
Lego Star	1		0	0	1	1	2
Супер Бэбры	2	1		1	1	–	3
Изумрудный жук	3	1	0		0	1	2
Боевой Лев	4	0	0	1		1	2
Нинзя	5	0	–	0	0		0

Категория Robokids старшая Группа №4

Название команды	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10	
	Super Фиксики	Симбочка	Изумрудный меч	Атом	Робот Капибара	Super Фиксики	Симбочка	Изумрудный меч	Super Фиксики	Атом	Изумрудный меч	Робот Капибара	Симбочка	Атом	Super Фиксики	Изумрудный меч	Атом	Робот Капибара	Симбочка	Робот Капибара
Итого:	150	145	60	165	155	10	15	20	95	150	115	100	20	175	145	115	110	145	150	105

Турнирная таблица

1 – победа, 0,5 – ничья, 0 – проигрыш

Группа 4		1	2	3	4	5	Очки
Super Фиксики	1		1	1	0	0	2
Симбочка	2	0		0	0	1	1
Изумрудный меч	3	0	1		0	1	2
Атом	4	1	1	1		0	3
Робот Капибара	5	1	0	0	1		2

Категория Robokids старшая Группа №5

Название команды	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10	
	Радужный котик с R2-D2	В ракете капибара	Супер роботы	Астронавты	Огонь из под пуха	Радужный котик с R2-D2	В ракете капибара	Супер роботы	Радужный котик с R2-D2	Астронавты	Супер роботы	Огонь из под пуха	В ракете капибара	Астронавты	Радужный котик с R2-D2	Супер роботы	Астронавты	Огонь из под пуха	В ракете капибара	Огонь из под пуха
Итого:	90	50	150	180	155	110	170*	170*	155**	155**	165	140	180	170	165***	165***	90	85	110	40

*Команда «Супер роботы» выполнила задание быстрее команды «Радужный котик с R2-D2».

**Команда «Радужный котик с R2-D2» выполнила задание быстрее команды «Астронавты».

***Ничья.

Турнирная таблица

1 – победа, 0,5 – ничья, 0 – проигрыш

Группа 5		1	2	3	4	5	Очки
Радужный котик с R2-D2	1		1	0,5	1	0	2,5
В ракете капибара	2	0		0	1	1	2
Супер роботы	3	0,5	1		0	1	2,5
Астронавты	4	0	0	1		1	2
Огонь из под пуха	5	1	0	0	0		1

Категория Robokids старшая Группа №6

Название команды	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10	
	RoboNikSa	Колочки	Апельсиновый чебурашка	Ураган	Бискас	RoboNikSa	Колочки	Апельсиновый чебурашка	RoboNikSa	Ураган	Апельсиновый чебурашка	Бискас	Колочки	Ураган	RoboNikSa	Апельсиновый чебурашка	Ураган	Бискас	Колочки	Бискас
Итого:	35	165	165	160	150	160	150	180	180	75	150	80	175	145	140	180	175	160	60	135

Турнирная таблица

1 – победа, 0,5 – ничья, 0 – проигрыш

Группа 6		1	2	3	4	5	Очки
RoboNikSa	1		0	0	1	1	2
Колочки	2	1		0	1	0	2
Апельсиновый чебурашка	3	1	1		1	1	4
Ураган	4	0	0	0		1	1
Бискас	5	0	1	0	0		1

Категория Robokids старшая Группа №7

Название команды	1		2		3		4		5		6	
	Chicago Bulls	Молния	Русский мост	Симба	Chicago Bulls	Русский мост	Молния	Симба	Chicago Bulls	Симба	Молния	Русский мост
Итого:	К сожалению, данные утеряны											

Турнирная таблица

1 – победа, 0,5 – ничья, 0 – проигрыш

Группа 7		1	2	3	4	Очки
Chicago Bulls	1		0,5	1	0	1,5
Молния	2	0,5		0	1	1,5
Русский мост	3	0	0		0	0
Симба	4	1	1	1		3

Категория Robokids старшая Группа №8

Название команды	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10	
	Робомэны	СуперСоники	Робототехники	Огненный лев	Робопобеда	Робомэны	СуперСоники	Робототехники	Робомэны	Огненный лев	Робототехники	Робопобеда	СуперСоники	Огненный лев	Робомэны	Робототехники	Огненный лев	Робопобеда	СуперСоники	Робопобеда
Итого:	10	180	140	65	180	130	140	170	150	115	170	175	150	160	85	180	115	120	180	95

Турнирная таблица

1 – победа, 0,5 – ничья, 0 – проигрыш

Группа 8		1	2	3	4	5	Очки
Робомэны	1		0	0	1	0	1
СуперСоники	2	1		0	0	1	2
Робототехники	3	1	1		1	0	3
Огненный лев	4	0	1	0		0	1
Робопобеда	5	1	0	1	1		3

1/16 финала

Название команды	1		2		3		4		5		6		7		8	
	Апельсиновый Чебурашка	Радужный котик	Атом	Боевой лев	Кот Уэндей	Roblox	Супер Бэбры	Робот Капибара	Крушители роботов	Майнкрафт	Супер роботы	Колочки	Молния	Робопобеда	Робототехники	Симба
Итого:	180*	180*	80	110	35	100	175	95	175	165	55	65	К сожалению, данные утеряны**			

*В финал прошла команда «Апельсиновый чебурашка», так как выполнила задание быстрее команды «Радужный котик».

**В финал прошли команды «Молния» и «Робототехники».

Финал

Название команды	1/8 Финала							1/4 Финала				Название команды	1-2 места		3-4 места			
	1		2		3		4		1		2		1		2			
	Апельсиновый Чебурашка	Колочки	Супер Бэбры	Боевой лев	Крушители роботов	Roblox	Робототехники	Молния	Крушители роботов	Супер Бэбры	Колочки		Молния	Крушители роботов	Молния	Колочки	Супер Бэбры	
Итого:	75	85	160	135	175	170	К сожалению, данные утеряны		Итого:	180	150	150	180	Итого:	70	180	60	180

Категория Lego Wedo

Группа 1

Название команды	1		2		3		4		5		6	
	Робоакула	Название	Капибары	Артем	Робоакула	Капибары	Название	Артем	Робоакула	Артем	Название	Капибары
Итого	65	170	20	15	35	-10	135	0	40	20	105	30

Турнирная таблица

1 – победа, 0,5 – ничья, 0 - проигрыш

Группа 1		1	2	3	4	Очки
Робоакула	1		0	1	1	21
Название	2	1		1	1	3
Капибары	3	0	0		1	1
Артем	4	0	0	0		0

Группа 2

Название команды	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10	
	Roblox Team	Команда	Stand Майн	АиМ	Хищники интернета	Roblox Team	Команда	Stand Майн	Roblox Team	АиМ	Stand Майн	Хищники интернета	Команда	АиМ	Roblox Team	Stand Майн	АиМ	Хищники интернета	Команда	Хищники интернета
Итого	35	100	25	115	-25	0	155	55	20	130	30	110	135	105	10	0	95	30	175	50

Группа 2		1	2	3	4	5	Очки
Roblox Team	1		1	1	0	1	3
Команда	2	0		1	1	1	3
Stand Майн	3	0	0		0	0	0
АиМ	4	1	0	1		1	3
Хищники интернета	5	0	0	1	0		1

Группа 3

Название команды	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10	
	Крутые чуваки	Зюзя	Кошка Картошка	Юпитер	Планета Земля	Крутые чуваки	Зюзя	Кошка Картошка	Крутые чуваки	Юпитер	Кошка Картошка	Планета Земля	Зюзя	Юпитер	Крутые чуваки	Кошка Картошка	Юпитер	Планета Земля	Зюзя	Планета Земля
Итого	0	0	30	90	135	80	10	35	80	0	0	170	10	35	75	55	130	70	10	120

Группа 3		1	2	3	4	5	Очки
Крутые чуваки	1		0,5	0	1	1	2,5
Зюзя	2	0,5		0	0	0	0,5
КошкаКартошка	3	0	1		0	0	1
Юпитер	4	1	0	1		1	3
Планета Земля	5	1	1	0	1		3

Группа 4

Название команды	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10	
	Каракалы	Геймер	Звезда	Комета	Шлёпа	Каракалы	Геймер	Звезда	Каракалы	Комета	Звезда	Шлёпа	Геймер	Комета	Каракалы	Звезда	Комета	Шлёпа	Геймер	Шлёпа
Итого	175	0	140	70	20	160	-	5	90	-	135	40	10	80	155	155	30	35	5	25

Группа 4		1	2	3	4	5	Очки
Каракалы	1		1	0,5	1	1	3,5
Геймер	2	0		0	0	0	0
Звезда	3	0,5	1		1	1	3,5
Комета	4	0	1	0		0	1
Шлёпа	5	0	1	0	1		2

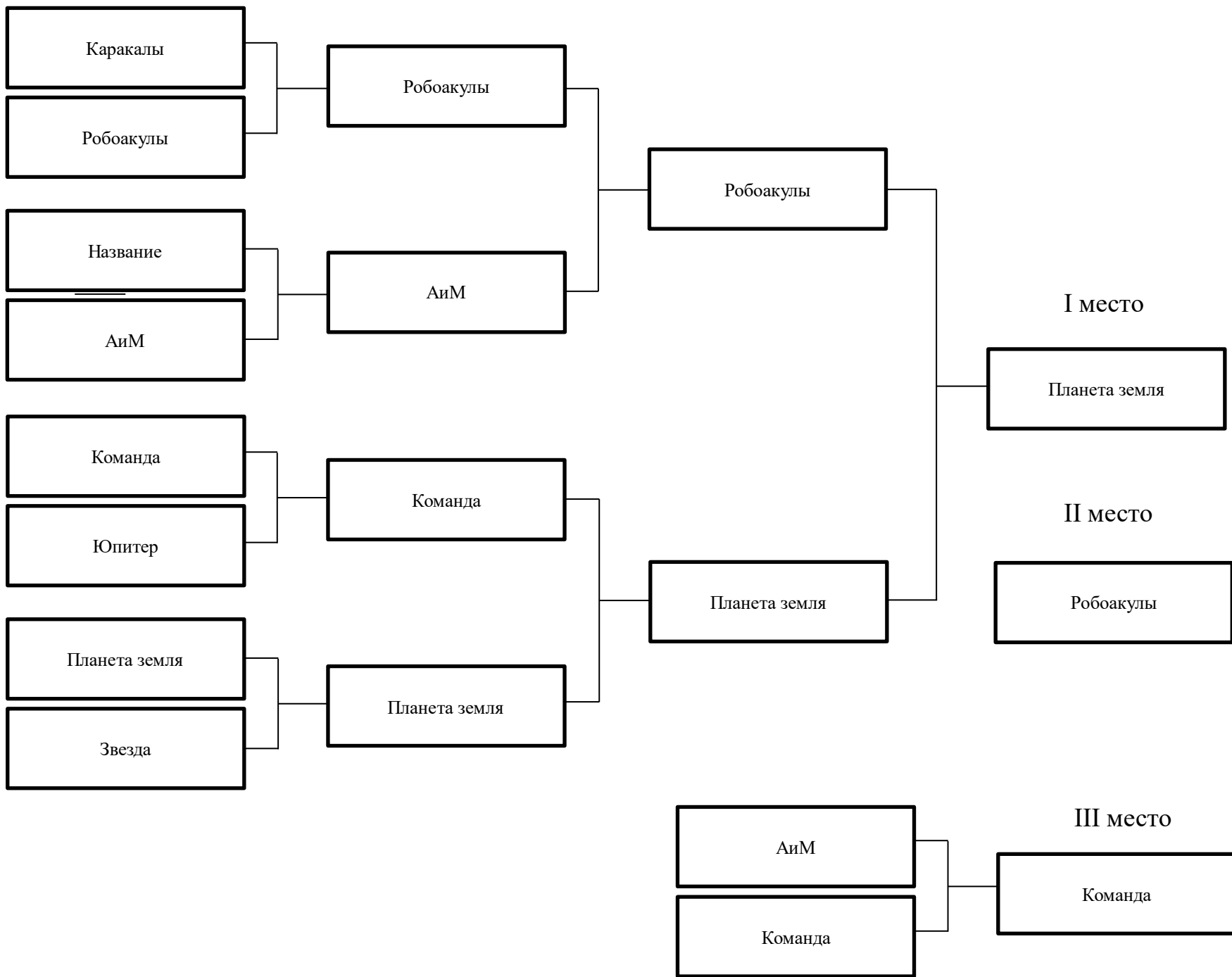
1/8 финала

Название команды	1		2		3		4	
	Каракалы	Робоакулы	Название	АиМ	Команда	Юпитер	Планета земля	Звезда
Итого	120	130	60	65	100	90	145	100

Полуфинал

Название команды	1		2	
	Робоакулы	АиМ	Команда	Планета земля
Итого	95	65	100	150

Название команды	1		2	
	АиМ	Команды	Планета земля	Робоакулы
Итого	110	140	175	140



Категория Lego Boost

Название команды	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10	
	Серг и Gdsher729	Капибары	Ч-19	Абобусы	ЦРР 2023-й	Серг и Gdsher729	Капибары	Ч-19	Серг и Gdsher729	Абобусы	Ч-19	ЦРР 2023-й	Капибары	Абобусы	Серг и Gdsher729	Ч-19	Абобусы	ЦРР 2023-й	Капибары	ЦРР 2023-й
Итого:	145	115	140	140	90	80	175	155	130	120	170	40	170	95	150	70	120	170	170	125

Турнирная таблица

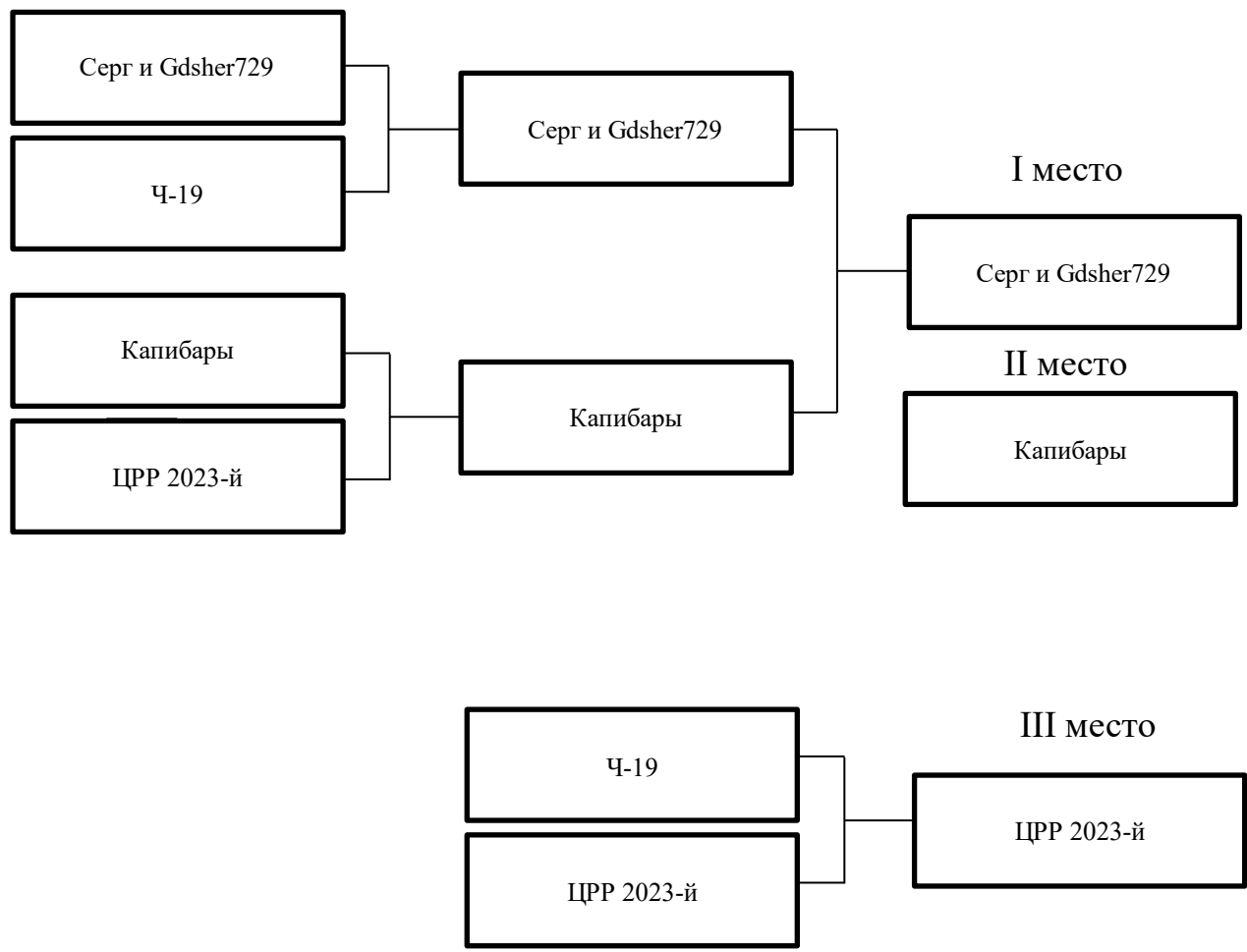
1 – победа, 0,5 – ничья, 0 - проигрыш

		1	2	3	4	5	Очки
Серг и Gdsher729	1		1	1	1	0	3
Капибары	2	0		1	1	1	3
Ч-19	3	0	0		0,5	1	1,5
Абобусы	4	0	0	0,5		0	0,5
ЦРР 2023-й	5	1	0	0	1		2

Полуфинал

Название команды	1		2		3		4	
	Серг и Gdsher729	Ч-19	ЦРР 2023-й	Капибары	Ч-19	ЦРР 2023-й	Серг и Gdsher729	Капибары
Итого:	60	55	150	180	150	80	85	45

Финал



Категория MindSrotms старшая Группа №1

Название команды	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		11		12		13		14		15	
	Динамит	Кринжоус	Сварщики	Atomic Heart	Пещерный гамбургер	Улитка-контрабас	Динамит	Сварщики	Кринжоус	Пещерный гамбургер	Atomic Heart	Улитка-контрабас	Сварщики	Пещерный гамбургер	Динамит	Atomic Heart	Кринжоус	Улитка-контрабас	Динамит	Пещерный гамбургер	Кринжоус	Atomic Heart	Сварщики	Улитка-контрабас	Atomic Heart	Пещерный гамбургер	Кринжоус	Сварщики	Динамит	Улитка-контрабас
Итого:	0	5	0	5	70	70	5	0	55	75	–	25	0	25	5	20	20	25	5	75	5	25	15	40	5	25	10	5	5	50

Турнирная таблица

1 – победа, 0,5 – ничья, 0 – проигрыш

Группа 1		1	2	3	4	5	6	Очки
Динамит	1		0	1	0	0	0	1
Кринжоус	2	1		1	0	0	0	2
Сварщики	3	0	0		0	0	0	0
Atomic Heart	4	1	1	1		0	0	3
Пещерный гамбургер	5	1	1	1	1		1	5
Улитка-контрабас	6	1	1	1	1	0*		4

*Команда «Пещерный гамбургер» выполнила задание быстрее команды «Улитка-контрабас».

Категория MindSrotms старшая Группа №2

Название команды	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		11		12		13		14		15	
	КапибараА	Армада	КапибараЯ	Demon Team	Абобики	Хранители пельменей	КапибараА	КапибараЯ	Армада	Абобики	Demon Team	Хранители пельменей	КапибараЯ	Абобики	КапибараА	Demon Team	Армада	Хранители пельменей	КапибараА	Абобики	Армада	Demon Team	КапибараЯ	Хранители пельменей	Demon Team	Абобики	Армада	КапибараЯ	КапибараА	Хранители пельменей
Итого:	50	65	5	5	0	0	30	5	20	0	5	25	0	0	30	5	5	35	5	0	5	0	5	20	5	0	20	15	25	40

Турнирная таблица

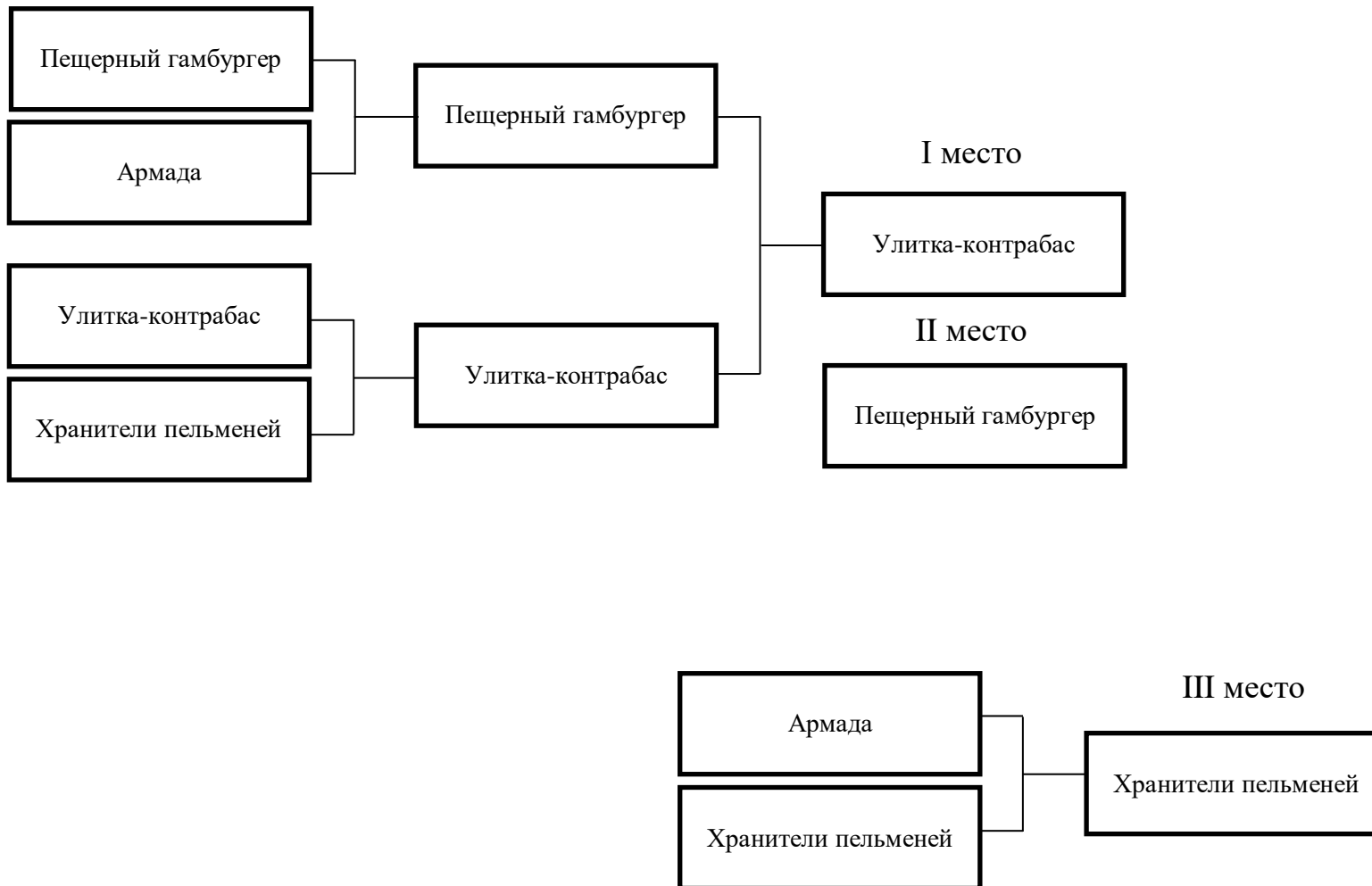
1 – победа, 0,5 – ничья, 0 – проигрыш

Группа 2		1	2	3	4	5	6	Очки
КапибараА	1	0	1	1	1	0	3	
Армада	2	1	1	1	1	0	4	
КапибараЯ	3	0	0	0	0	0	0	
Demon Team	4	0	0	0	1	0	1	
Абобики	5	0	0	0	0	0	0	
Хранители пельменей	6	1	1	1	1	0	4	

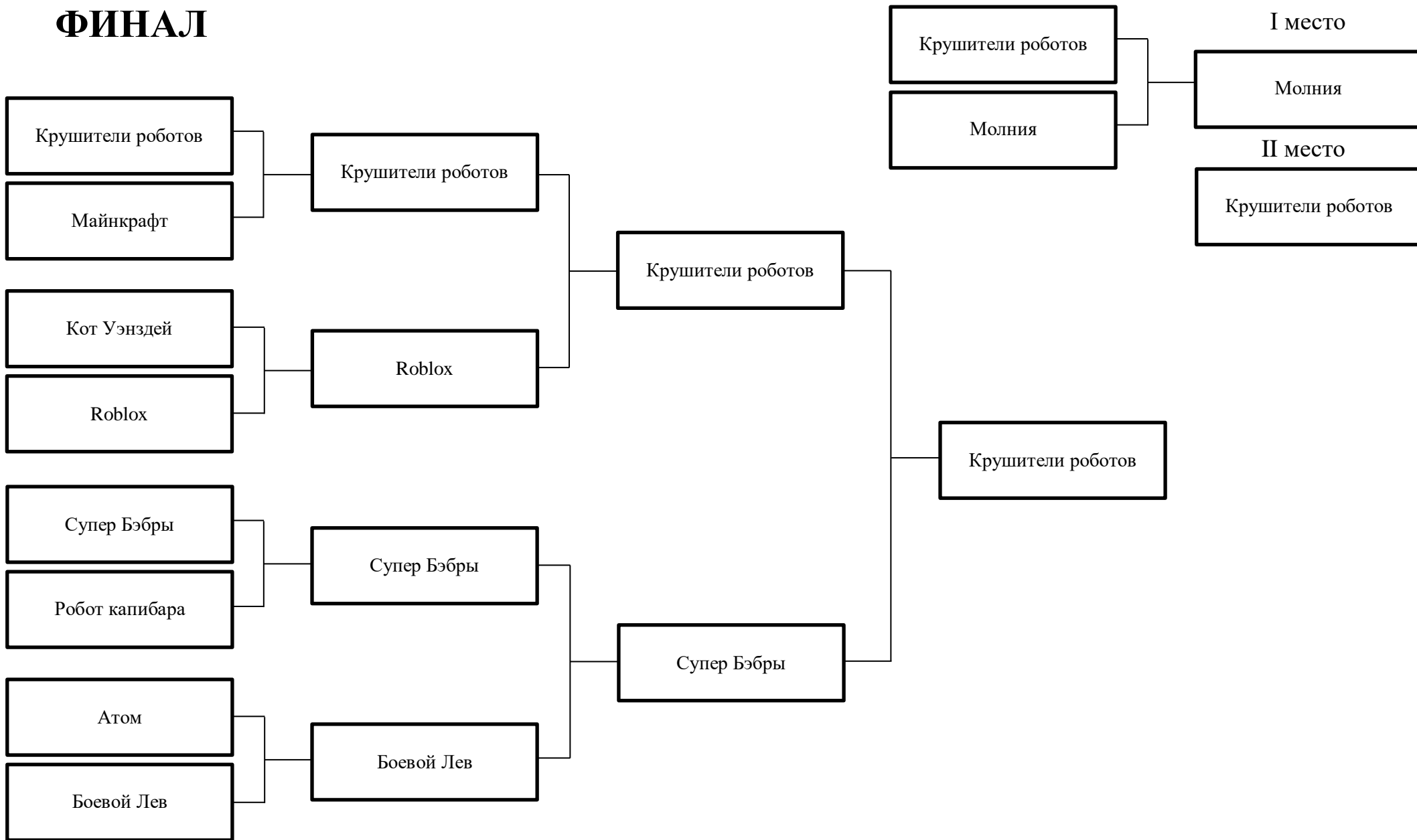
Финал

1/4 Финала					Название команды	1-2 места		3-4 места	
1		2		1		2			
Пещерный гамбургер	Армада	Улитка-контрабас	Хранители пельменей	Пещерный гамбургер		Улитка-контрабас	Армада	Хранители пельменей	
Итого:	60	35	50	40	Итого:	65	70	45	70

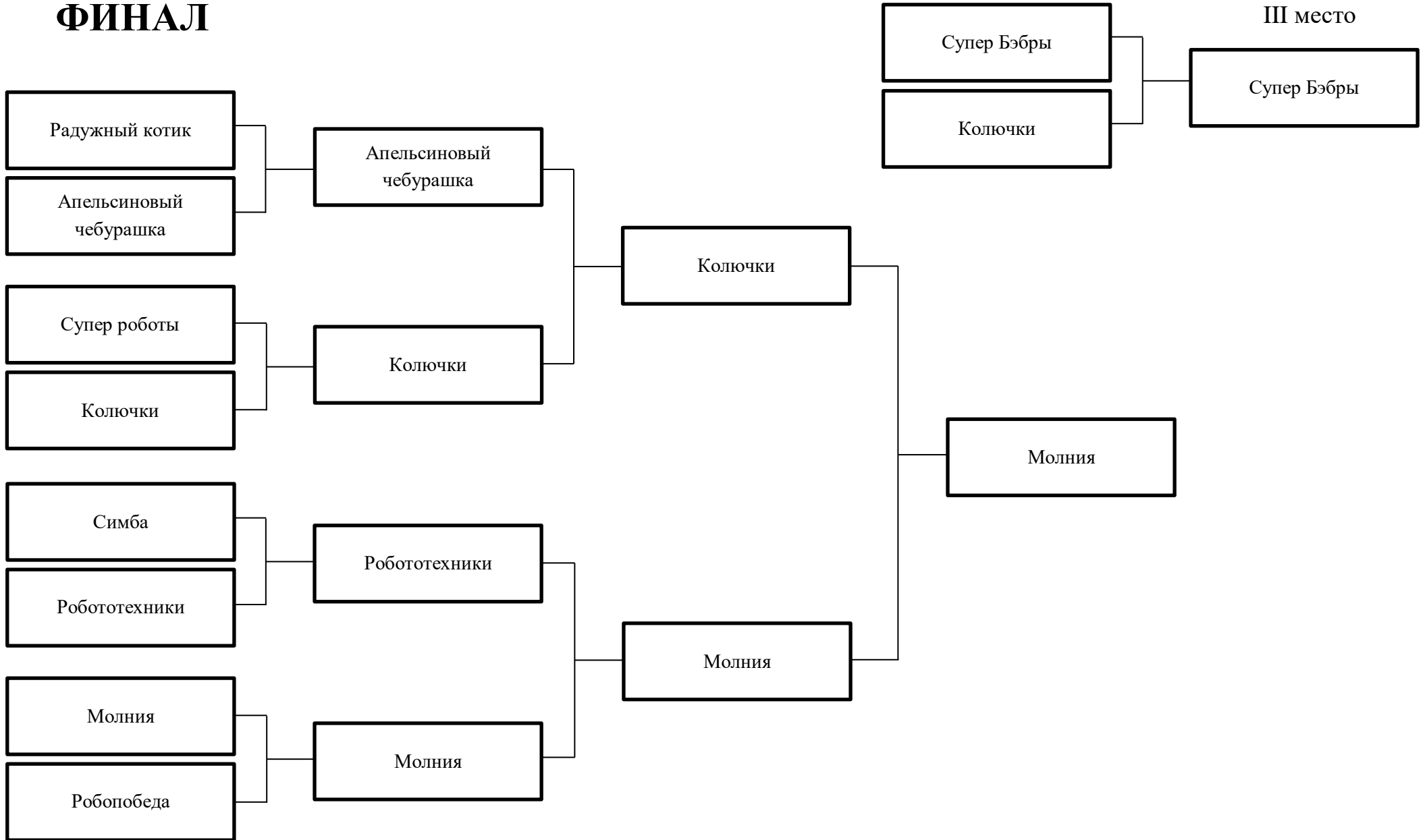
ФИНАЛ



ФИНАЛ



ФИНАЛ



Категория Arduino

Название команды	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		11		12		13		14		15	
	Роботехника	Bites the Dust	Mortarions Klub	Корень имбиря	Enter	Krysis	Роботехника	Mortarions Klub	Bites the Dust	Enter	Корень имбиря	Krysis	Mortarions Klub	Enter	Роботехника	Корень имбиря	Bites the Dust	Krysis	Роботехника	Enter	Bites the Dust	Корень имбиря	Mortarions Klub	Krysis	Корень имбиря	Enter	Bites the Dust	Mortarions Klub	Роботехника	Krysis
Итого	0	0	45	65	85	5	0	40	25	90	5	40	40	90	0	80	25	90	0	80	25	70	5	90	80	95	25	25	0	40

Турнирная таблица

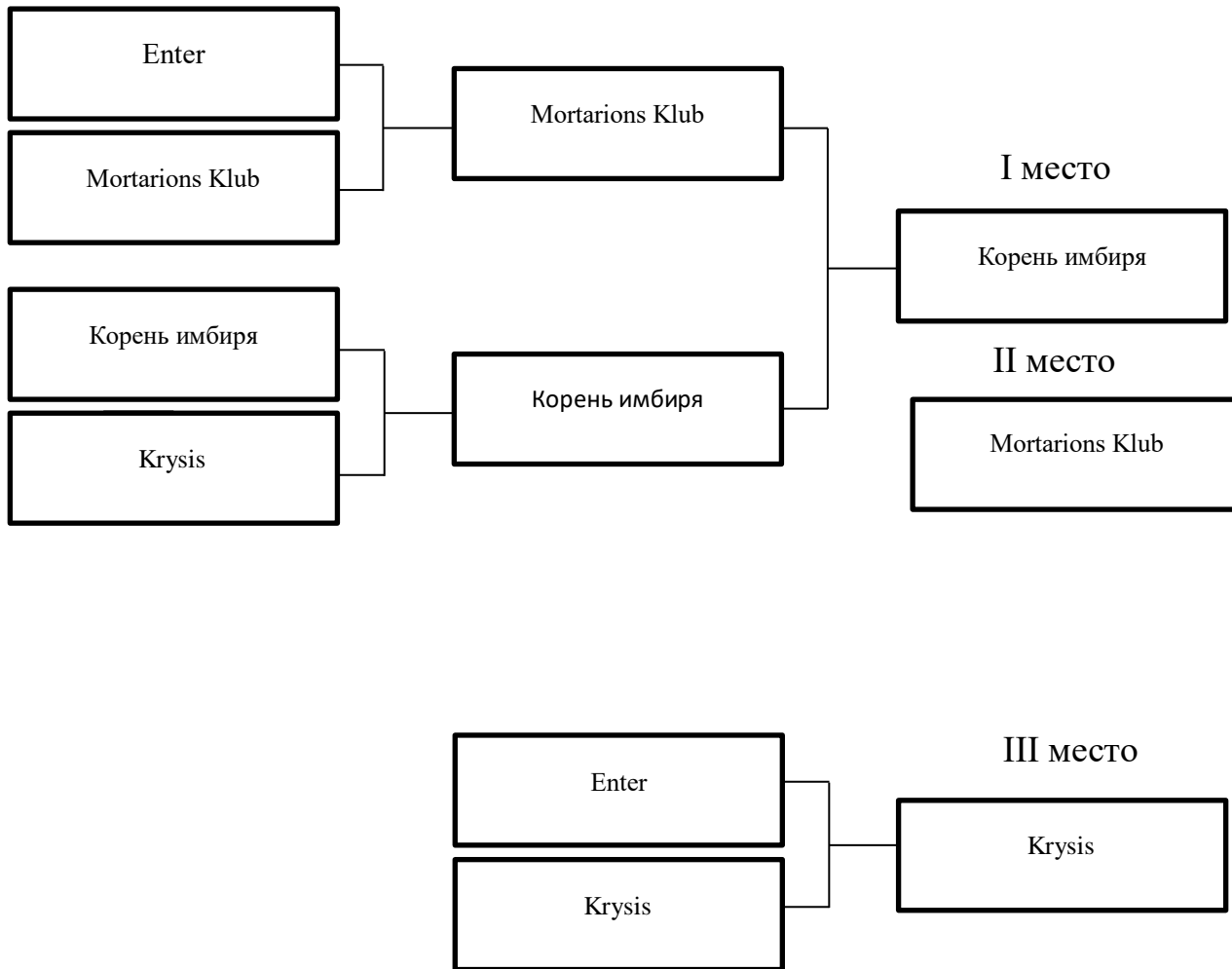
1 – победа, 0,5 – ничья, 0 - проигрыш

		1	2	3	4	5	6	Очки
Роботехника	1		0	0	0	0	0	0
Bites the Dust	2	0		0	0	0	0	0
Mortarions Klub	3	0	1		0	0	0	1
Корень имбиря	4	1	0	1		1	0	3
Enter	5	1	1	1	1		1	5
Krysis	6	0	1	1	1	1		4

Название команды	1		2		3		4	
	Enter	Mortarions Klub	Krysis	Корень имбиря*	Enter	Krysis	Mortarions Klub	Корень имбиря
Итого	60	70	80	80	5	80	10	95

* В финал прошла команда «Корень имбиря», т.к. быстрее выполнила задание, чем команда «Krysis».

Финал



Категория Scratch младшая

№ п/п	Критерий	Описание	Детализация	Макс. балл	Баранов Дмитрий	Конко Дмитрий	Дубилей Максим	Кузьмин Константин
1	Титульный лист	Проект содержит титульный лист, включающий название проекта, фамилию и имя участника, ФИО тренера.	0 – проект не содержит титульный лист 1 – проект содержит титульный лист	1	1	1	1	1
2	Соответствие теме	Сюжет проекта соответствует теме соревнований	0 – проект не соответствует теме 1 – проект соответствует теме частично 2 – проект полностью соответствует теме	2	2	2	2	0
3	Завершенность проекта	Максимальный балл получает проект, который имеет ясную структуру, понятное начало и понятное завершение.	0 – проект не структурирован, нет внятного начала и окончания повествования 1 – проект частично структурирован или имеет слабо выраженные начало или завершение 2 – структура повествования ясна, проект имеет выраженное начало и завершение повествования	2	2	2	0	1
4	Оригинальность идеи	Максимальный балл получает проект, в котором используется оригинальный сюжет.	0 – используется сюжет какого-либо произведения без каких-либо существенных изменений и доработок 1 – используется сюжет какого-либо произведения со значимыми доработками и дополнениями 2 – используется оригинальный сюжет или сюжет существующего произведения полностью переработан	2	2	1	2	1
5	Сложность используемых алгоритмов	Максимальный балл получает участник за использование в коде циклов, ветвлений, переменных, списков, функций, обмен сообщениями.	0 – используются только циклы 1 – используются циклы и условия 2 – используются циклы, условия и обмен сообщениями 3 – (используются циклы, условия, обмен сообщениями) и (переменные или подпрограммы)	3	2	2	1	0
6	Работоспособность проекта	Максимальный балл получает участник за проект, работающий без ошибок.	0 – проект не запускается 1 – проект запускается, но зависает / обрывается / прерывается в неожиданных местах 2 – работает без ошибок	2	2	2	2	1
7	Креативный подход	Максимальный балл дается за создание новых спрайтов или фонов.	0 – используются только объекты из библиотеки Scratch 1 – преимущественно используются объекты из библиотеки Scratch и неанимированные изображения из интернета 2 – преимущественно используются (объекты из библиотеки Scratch и неанимированные изображения из интернета) и (рисованные объекты или коллажи из нескольких стандартных объектов) 3 – преимущественно используются анимированные изображения из интернета или рисованные объекты или коллажи из нескольких стандартных объектов	3	3	3	3	1
8	Музыкальное сопровождение и озвучка	Максимальный балл дается за использование фоновой музыки и звуковых эффектов.	0 – звуки не используются 1 – используются звуковые эффекты 2 – используются (фоновая музыка) и (генератор речи или звуковые эффекты или собственная озвучка)	2	2	1	2	1
9	Диалоги, техническая реализация	Максимальный балл дается за диалоги, в т.ч. комментарии, субтитры или интертитры которые синхронизированы по времени, не накладываются друг на друга.	0 – диалоги (комментарии, субтитры, интертитры) отсутствуют 1 – диалоги (комментарии, субтитры, интертитры) используются, но не синхронизированы между собой 2 – диалоги (комментарии, субтитры, интертитры) используются и синхронизированы	2	2	2	1	2
10	Диалоги, смысловая реализация	Максимальный балл дается за диалоги, в т.ч. подсказки, комментарии, субтитры или интертитры, которые раскрывают смысл сюжета.	0 – диалоги (комментарии, субтитры, интертитры) не раскрывают сюжет 1 – диалоги (комментарии, субтитры, интертитры) помогают частично раскрыть сюжет 2 – диалоги (комментарии, субтитры, интертитры) помогают раскрыть сюжет	2	2	1	2	1
11	Дополнительные баллы	Баллы от 0 до 2 даются участнику за оригинальность работы по мнению конкретного члена жюри.	0-2	2	2	2	1	0
Максимальный балл				23	22 I место	19 II место	17 III место	9

Категория Scratch старшая

№ п/п	Критерий	Описание	Детализация	Макс. балл	Дубилей Элина	Бородина Ника	Гуженков Егор	Синельников Макар	Коваленко Егор	Шелестюк Валерий	Стрельцов Владислав
1	Стартовый экран	Проект содержит стартовый экран, включающий название игры, фамилию и имя участника, ФИО тренера.	0 – игра не содержит стартовый экран 1 – игра содержит стартовый экран	1	1	1	1	1	1	1	0
2	Соответствие теме	Сюжет игры соответствует теме соревнований	0 – игра не соответствует теме 1 – игра соответствует теме частично 2 – игра полностью соответствует теме	2	2	2	2	1	2	2	2
3	Завершенность проекта	Максимальный балл получает игра, которая имеет ясную структуру, понятный сюжет и цели игры. Присутствуют условия победы и проигрыша.	0 – игра не структурирована, нет внятного развития игрового сюжета 1 – игра частично структурирована или имеет слабо выраженные начало или завершение или нет условий победы/проигрыша 2 – структура игрового сюжета ясна, проект имеет выраженное начало и присутствуют условия победы и проигрыша.	2	2	2	1	2	1	2	2
4	Оригинальность идеи	Максимальный балл получает проект, в котором используется оригинальный сюжет.	0 – используется сюжет какой-либо компьютерной игры без каких-либо существенных изменений и доработок 1 – используется сюжет какой-либо компьютерной игры со значимыми доработками и дополнениями 2 – используется оригинальный сюжет или сюжет существующей игры полностью переработан	2	2	2	2	2	2	2	2
5	Сложность используемых алгоритмов	Максимальный балл получает участник за использование в коде циклов, ветвлений, переменных, клонов, функций, обмен сообщениями.	0 – используются только циклы 1 – используются циклы и условия 2 – используются циклы, условия и обмен сообщениями 3 – используются (циклы, условия, обмен сообщениями, переменные) и (клоны или подпрограммы)	3	3	2	3	3	3	2	2
6	Работоспособность проекта	Максимальный балл получает участник за проект, работающий без ошибок.	0 – проект не запускается 1 – проект запускается, но зависит / обрывается / прерывается в неожиданных местах 2 – работает без ошибок	2	2	2	2	2	2	2	2
7	Креативный подход	Максимальный балл дается за создание новых спрайтов или фонов.	0 – используются только объекты из библиотеки Scratch 1 – преимущественно используются объекты из библиотеки Scratch и неанимированные изображения из интернета 2 – преимущественно используются (объекты из библиотеки Scratch и неанимированные изображения из интернета) и (рисованные объекты или коллажи из нескольких стандартных объектов) 3 – преимущественно используются анимированные изображения из интернета или рисованные объекты или коллажи из нескольких стандартных объектов	3	3	3	3	3	2	3	2
8	Музыкальное сопровождение и озвучка	Максимальный балл дается за использование фоновой музыки и звуковых эффектов.	0 – звуки не используются 1 – используются звуковые эффекты 2 – используются (фоновая музыка) и (генератор речи или звуковые эффекты или собственная озвучка)	2	2	2	2	2	2	2	2
9	Субтитры и подсказки	Максимальный балл дается за подсказки, комментарии, субтитры или интертитры, которые синхронизированы по времени, не накладываются друг на друга и помогают	0 – подсказки, комментарии или субтитры отсутствуют	2	2	2	2	1	0	1	0

		игроку понять геймплей ^[1] или раскрыть смысл сюжета.										
			1 – комментарии (подсказки, субтитры, интертитры) используются, но не синхронизированы между собой или помогают частично понять геймплей или раскрыть сюжет									
			2 – комментарии (подсказки, субтитры, интертитры) используются, синхронизированы и помогают понять геймплей или раскрыть сюжет									
10	Играбельность	Максимальный балл получает игра с удобным интерфейсом ^[2] , возможностью контроля происходящего, адекватной реакцией персонажей на действия игрока и возможностью настройки.	0 – игра обладает перегруженным или непонятным интерфейсом; игроку сложно ориентироваться в игровом процессе, желание играть может не возникнуть 1 – игра обладает малопонятным интерфейсом; игроку сложно понять особенности игрового процесса; стремление пройти игру до конца может не возникнуть у игрока 2 – игра обладает понятным интерфейсом; игрок самостоятельно может понять особенности игрового процесса; игра обладает характеристиками, мотивирующими игрока пройти её до конца; игра явно способна принести удовольствие игроку	2	2	2	2	1	2	1	1	
11	Игровая механика	Максимальный балл получает игра с понятным и сбалансированным игровым процессом, который подчиняется определенным правилам.	0 – правила, по которым действуют игровые персонажи не установлены или неочевидны, нет ясного игрового сюжета, действия игрока не влияют на ход игры 1 – игровые персонажи действуют хоть и по правилам, но одинаково, игровой сюжет линейен, действия игрока слабо влияют на ход игры 2 – все игровые персонажи действуют по определенным правилам (разным для каждого персонажа), игровой сюжет нелинейен, действия игрока изменяют ход игры, в т.ч. случайным образом	2	2	1	1	1	2	1	1	
12	Дополнительные баллы	Баллы от 0 до 2 даются участнику за оригинальность работы по мнению конкретного члена жюри.	0-2	2	2	2	1	2	2	1	1	
Максимальный балл				25	25 I место	23 II место	22 III место	21	21	20	17	

Программирование

Участник	Место	Время	Сумма	задача 1			задача 3			задача 4			задача 5			задача 6	задача 9
				тест 1	тест 2	тест 3	тест 1	тест 2	тест 3	тест 1	тест 2	тест 3	тест 1	тест 2	тест 3	тест 3	тест 1
Кузнецов Максим	I	1:52	13	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1
Иващенко Денис	II	1:54	8	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0
Натальский Никита	III	1:23	3	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
Никишин Александр	IV	1:50	3	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
Халанский Владислав		2:00	2	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Ковальчук Артём		1:58	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Попов Николай		2:00	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Коновалов Алексай		2:00	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Сигута Савелий		2:00	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Завьялов Артур		2:00	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Чеботарь Андрей		2:00	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Юрков Вячеслав		2:00	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Козьяков Степан		2:00	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Шпартеев Максим		2:00	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Глядешин Роман		2:00	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

В таблице представлены только решенные задачи. Всего было 9 задач, в каждой задаче 3 теста.

Олимпиада по математике

4-5 класс

	1	2	3	4	5	6	7	8	ИТОГО	Процент	Место
Самойленко Леонид	2	3	2	2	3	3	3	3	21	87,5	1
Мазур Михаил	3	0	3	3	3	1	3	3	19	79,1667	1
Горин Тимур	2	0	3	3	2	1	3	3	17	70,8333	2
Мищенко Петр	2	0	3	2	3	0	3	3	16	66,6667	2
Васильев Ян	2	0	3	1	1	0	3	3	13	54,1667	
Отто Артемий	2	0	3	0	3	0	3	1	12	50	
Бойко Дмитрий	2	3	0	2	1	1	3	0	12	50	
Скирда Варвара	2	0	3	1	1	0	2	1	10	41,6667	
Кривецкая Ангелина	0	2	3	2	1	1	0	1	10	41,6667	
Смолин Артем	2	0	1	0	1	0	0	3	7	29,1667	

6-7 класс

	1	2	3	4	5	6	7	8	ИТОГО	Процент	Место
Киракосян Маргарита	2	3	3	3	0	3	2	3	19	79,1667	1
Завьялов Артур	3	2	3	3	3	0	3	3	20	83,3333	1
Зубков Сергей	2	1	3	3	3	3	1	1	17	70,8333	2
Рябунькина Ольга	0	3	3	3	3	3	0	0	15	62,5	3
Пантин Максим	3	0	0	0	0	0	1	1	5	20,8333	