

Torneo di labirinti

regolamento

Partecipano al torneo programmi che soddisfano le specifiche del “progetto Minotauro”. Queste sono le regole di un incontro:

1. ciascun contendente presenta all'avversario un labirinto. Il labirinto deve soddisfare le specifiche (ad esempio, deve esistere un cammino ingresso-uscita), pena l'immediata squalifica. I contendenti devono presentarsi all'incontro avendo a disposizione (memorizzati in altrettanti file) almeno tre labirinti, rispettivamente di ordine 10, 40 e 80;
2. per vincere l'incontro bisogna uscire dal labirinto presentato dall'avversario; se un contendente non vi riesce è eliminato. Uno scontro può perciò terminare con l'eliminazione di entrambi i contendenti;
3. se entrambi i concorrenti escono dal labirinto, vince chi lo fa in tempo (di calcolo) più breve;
4. a parità di tempo, vince il programma più breve per numero di caratteri.

Il torneo procede ad eliminazione diretta. Un contendente che debba scontrarsi col vincitore di un incontro terminato senza vincitore può superare il turno *a patto* che riesca ad uscire da un labirinto che gli verrà assegnato d'ufficio. Il vincitore del torneo (ogni membro del gruppo) verbalizza immediatamente un **trenta**. Chi non teme una sonora sconfitta può inoltre chiedere di scontrarsi col professore: nel caso di un'improbabile vittoria, avrà la **lode**.