



### **High Voltage - Wettkampfmodalitäten**

Der Wettkampf besteht aus zwei Phasen: Die erste, die Meisterschaftsphase (März bis Mai 2009) ist in Spieltagen organisiert. An jedem Spieltag hat jeder Kurs eine Begegnung mit einem anderen Kurs. Der Spielplan wird am 8. März unter <http://www.informatik.uni-kiel.de/software-challenge/2009/wettkampf/> veröffentlicht. Die zweite Phase findet im Juni 2009 in Kiel im Sophienhof statt. Daran nehmen die besten acht Mannschaften aus der Meisterschaftsphase teil. In der zweiten Phase werden Viertelfinale, Halbfinale und Finale im KO-System gespielt.

Jede Begegnung besteht aus jeweils 6 Spielen, wobei das Recht des ersten Zuges abwechselt. Die Zugzeit ist für jeden Zug auf 2 Sekunden begrenzt. Dabei gilt für die Rechenzeit die im Institut verwendete Hardware (Pentium 4 mit 2,8 GHz und 1 GB RAM) als Referenz. Jeder Spieler darf maximal 100 Masten setzen, d.h. spätestens nach 200 Zügen endet das Spiel. Gewonnen hat der Spieler, der zuerst sein Elektrizitätswerk mit seinem Verbraucher verbunden hat. Wenn dies keinem der Spieler gelungen ist, hat derjenige mit dem höheren Punktestand gemäß Spielanleitung gewonnen.

Eine gewonnene Begegnung zählt für die Tabelle zwei Punkte, ein Unentschieden einen Punkt, eine verlorene Begegnung null Punkte. In der Tabelle wird als nachrangiges Kriterium nach diesen Punkten die Anzahl der gewonnenen Spiele in allen bisherigen Begegnungen verbucht.