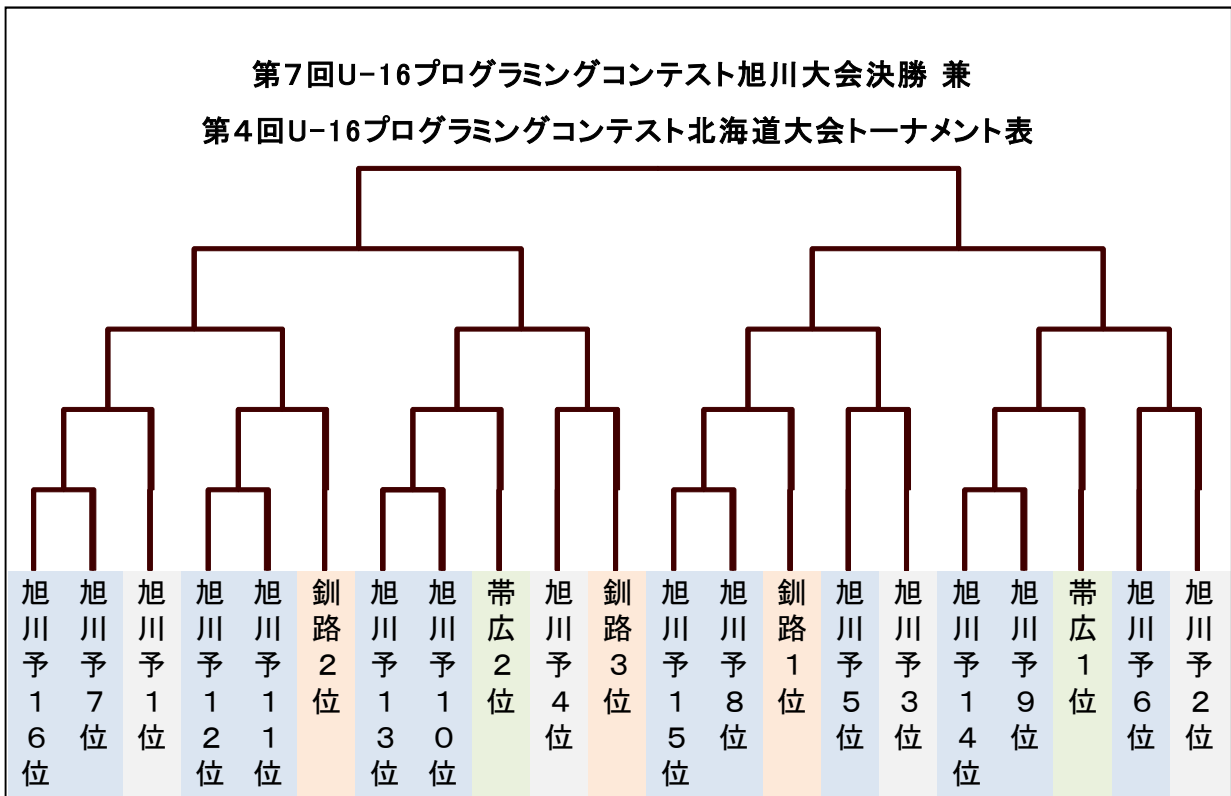


第7回 U-16 旭川プログラミングコンテスト 兼 第4回 U-16
 プログラミングコンテスト北海道大会 競技部門運営細則
 U-16 プログラミングコンテスト実行委員会 平成 29 年 10 月 21 日

1, 予選、決勝、順位決定について

- ・予選はボット対戦による得点制とし、得点の上位 **16** 名を決勝進出とする。
- ・決勝は旭川予選通過 **16** 名+帯広上位 **2** 名+釧路上位 **3** 名加えた **21** 名によるトーナメント戦により順位を決定する。(旭川上位 16 名は自動的に北海道大会出場となります)
- ・トーナメントの組み合わせは予選順位によって決定する。下図参照



- ・北海道大会については 3 位 4 位決定戦を実施し 4 位までの順位を決定する。
- ・旭川大会は北海道大会の結果を基に 4 位まで順位を決定する、ただし北海道大会 4 位以下の順位判定は決勝での勝利数および予選の得点によって決定する。

2, 予選ボット対戦ルール

- ・予選は実行委員会製作の Bot (ボット) と対戦をする。
- ・競技者は **COOL** (先攻)、Bot は **HOT** (後攻)として 1 回対戦する。
- ・マップはルールブックに沿ったマップを使用し全員が同じマップで Bot と対戦する。
- ・ターン数は **100** ターンとする。
- ・アイテム数は **40** アイテム以上とする
- ・行動によって得点を得ることができる。

3, ボット対戦による得点計算 (Bot 対戦終了時に計算します)

- ・獲得アイテム アイテム数×**3点**
- ・Put 勝ち Bot にブロックを置く、Bot をブロックで囲う 残りターン数×**1点**
- ・Put 負け Bot にブロックを置かれる 残りターン数×**-1点**
- ・自滅負け ブロックに乗る、通信エラー 残りターン数×**-1点**

(例1) 残りターン数 50 で Bot にブロックを置いて勝利、それまでの獲得アイテム数 8 の場合
 $50 \times 1 + 8 \times 3 = 74$ 点

(例2) 100 ターンすべて使いアイテムを 18 獲得した
 $18 \times 3 = 54$ 点

(例2) 13 ターン (残りターン 87) でブロックに乗り自滅、そこまでの獲得アイテム 4 の場合
 $87 \times (-1) + 3 \times 4 = -75$ 点

4, 同点処理

- ・上位 16 位が同点により決まらない場合は、マップを変更し同点者による順位決定戦を行う。ルールは予選と同じく Bot 対戦としその得点で順位を決定する。

5, 決勝

- ・ルールブックに則り、先攻後攻入れ替え 2 試合による勝率もしくは得点による勝利とします。

6, その他

- ・Bot は U16 旭川プログラミングコンテストホームページにて事前公開する。
- ・不測の事態による競技の取り扱いについては審判長および実行委員にて判断する。