

第五回 U16 旭川プログラミングコンテスト一回戦ルール

U16 旭川プログラミングコンテスト実行委員会 平成 27 年 10 月 29 日

--- 2015 大会の一回戦は Bot との一本勝負による得点制とします ---

1, ルールを設けた背景

2015 年大会の参加申込が 30 名を超え、従来通りの大会運営では時間が不足するため。

2, ルール

- ・一回戦（一試合目）は全員実行委員会製作の Bot（ボット）と対戦をする。
- ・競技者は **COOL**（先攻）、Bot は **HOT**（後攻）として一本勝負する。
- ・マップタイプは基本タイプをベースにしたもので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 **30** アイテム以上とする
- ・得点によって順位をつける。
- ・得点上位 16 名が 2 回戦進出とする。

3, 得点（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) 50 ターン目で 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

$$50 \times 1 + 8 \times 3 = 74 \text{ 点}$$

(例 2) 100 ターンすべて使いアイテムを 18 獲得した

$$18 \times 3 = 54 \text{ 点}$$

(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

$$87 \times (-1) + 3 \times 4 = -75 \text{ 点}$$

4, 同点処理

- ・上位 16 位が同点により決まらない場合は、くじによる抽選によって決定する。

5, 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。