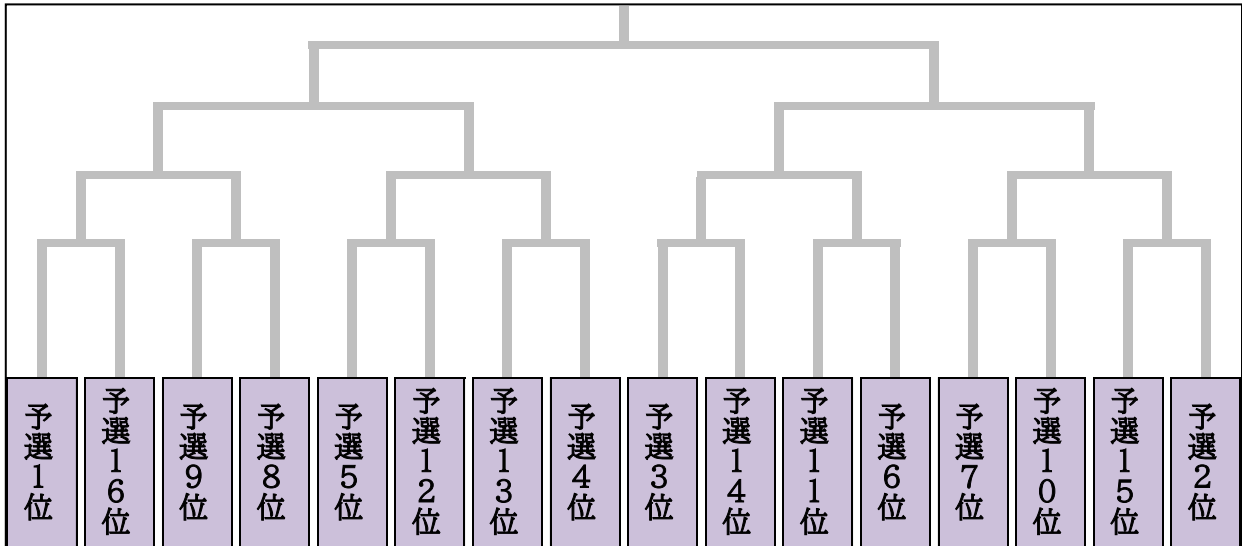


# 第13回 U-16 旭川プログラミングコンテスト 競技部門運営細則

U-16 旭川プログラミングコンテスト実行委員会 2023年10月27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、上位16名を決勝進出とする。
- ・決勝は予選通過者によるトーナメント戦により順位を決定する。
- ・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



- ・3位4位決定戦を実施し4位までの順位を決定する。
- ・5位以下の順位判定は決勝での成績および予選の順位によって決定する。

## 2. 予選ボット対戦ルール

- ・実行委員会制作の 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対戦する。
- ・ターン数は **100** ターンとする。
- ・アイテム数は **36** アイテム以上とする

## 3. ボット対戦による得点計算

- ・ルールブックに則り得点計算を行う。

(1) 勝ちの場合 得点=アイテム数×3+残りターン数

(2) 負けの場合 得点=アイテム数×3-残りターン数

(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が 8 の場合  
 $8 \times 3 + 50 = 74$  点

(例2) 100 ターンすべて使い獲得アイテム数が 18 の場合  
 $18 \times 3 + 0 = 54$  点

(例3) 残りターン 87 でブロックに乗り自滅、それまでの獲得アイテム数が 4 の場合  
 $4 \times 3 - 87 = -75$  点

#### 4. 予選時における同点処理

- ・1位～15位 アイテム取得数が多いものを上位とし、同点の場合は抽選で決定する。
- ・16位 アイテム取得数が多いものを上位とする。それでも決まらない場合は別マップにて再度ボット対戦とする。ルールは予選と同じで、その得点で順位を決定する。

#### 5. 決勝トーナメント対戦ルール

- ・ルールブックに則り、先攻後攻入れ替え2試合によるものとする。

#### 6. 学校対抗戦

- ・決勝トーナメントの順位に応じたポイントを学校ごとに合計し順位を決定する。
- ・合計ポイントが同点の場合は、個人戦の成績がより上位の学校を学校対抗戦でも上位とする。
- ・学校対抗戦のポイントは以下の通りとする。

優勝	15点	準優勝	10点	第3位	7点	第4位	4点
5～8位	2点	9～16位	1点				

#### 7. その他

- ・決勝上位4名は北海道大会選手として推薦する。
- ・ボットプログラムはU-16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。