SamurAI Coding 2017-18 決勝ルール

情報処理学会プログラミングコンテスト委員会

2018/02/16

概要

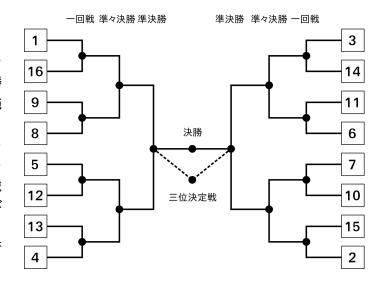
SamurAI Coding 2017-18 コンテストの決勝の実施方法を定める.

1 決勝の構成

決勝は予選を通過した 16 チームによる勝ち抜きトーナメントにより行う. これに加えて, 準決勝で敗退した 2 チームが対戦する三位決定戦も実施する.

トーナメントの各ゲームでは1ゲーム(同じコースでスタート位置を交換した2レース)を競う.ゲームが引分だった場合は,異なるコースを用いて再戦を行う.再戦がまた引分だった場合は,シード順がより上位であったチームが勝ち進むものとする.

勝ち抜きトーナメントは右に示す表に従って行う. 番号は参加チームのシード順を表す.



2 レースコース

決勝に用いるレースコースは以下を満たす.

- コースの長さは 100 以上 200 以下である.
- コースの幅は2以上20以下である.
- ・ 視界は5以上である.
- 考慮時間は 200ms に制限ステップ数を乗じ 1000ms を加えたものである.

決勝 1 回戦の 8 ゲーム、準々決勝 4 ゲーム、準決勝 2 ゲーム、決勝と三位決定戦の 2 ゲームについては、それぞれ同一のコースを用いる。

3 シード順

シード順は予選順位に基づき以下の通りに定める.

- まず予選上位チームを予選順位通りにシードする.
- 次いで、特別選抜枠のチームを予選順位順にシードする.

複数チームが予選において同順位である場合、そのシード順は抽選により定める、

以上