

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

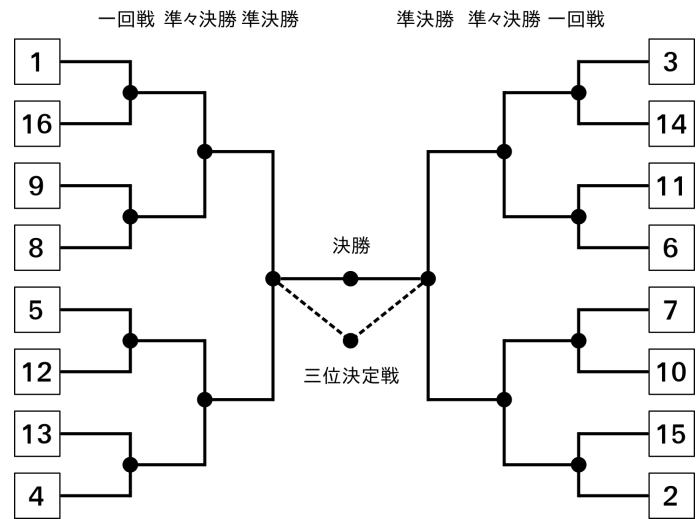
Samurai Coding 2017-18 コンテストの決勝の実施方法を定める。

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。
- 次に、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