

CODE VS for STUDENT 決勝戦資料

2016年11月4日

1 決勝戦開催に関する概要

1.1 決勝進出条件

2016年11月15日10:00までに提出されたAIを、2016年11月17日10:00まで対戦させた結果の、「Hard」と「Normal」の各コースのランキング上位8名が、12月10日の決勝イベントの参加対象となります。また、進出条件を満たした方から辞退があった場合は、順位が高い順に繰り上がりとなります。

※決勝進出者の方には、事務局より電話またはメールで、決勝戦への出欠意思確認の連絡をさせていただきます。2016年11月18日（金）20:00の段階で連絡がつかない場合は「辞退」とさせていただきます、次点の方に連絡をさせていただきます。

※「CODE VS for STUDENT」の登録情報と「キャリアフル」の登録情報が一致しない場合は予選・決勝への参加ができません。

1.2 決勝進出時の提出物

2016年12月5日12:00までに決勝戦で使用するプログラムと後述の検証用サーバーでのプログラムを動かすための環境構築手順書を提出して頂きます。

1.3 決勝戦の進行について

決勝戦はトーナメント方式で行います。予選の上位 8 名ずつが決められたトーナメントに従い、1 対 1 の対戦を行います。

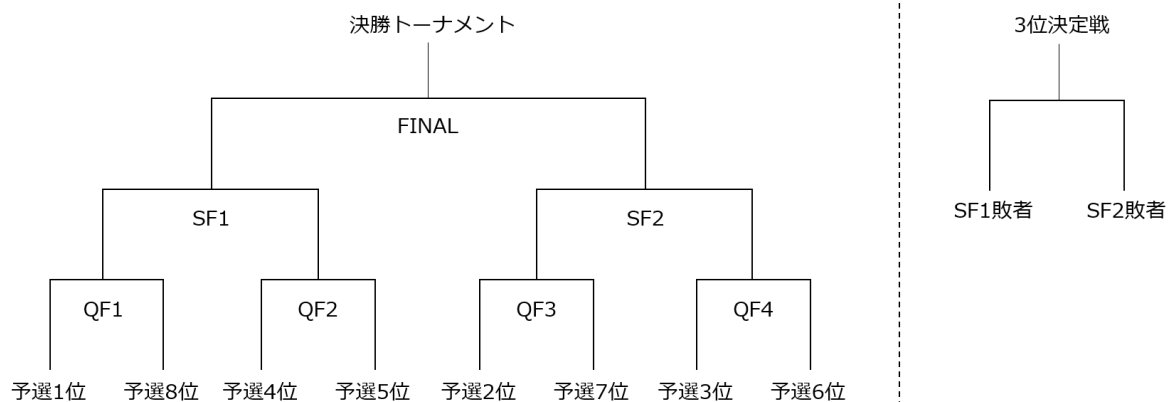


図 1 トーナメント表

1.4 決勝戦でのプログラムの制限について

決勝戦では以下の条件を一つでも満たしたプログラムは失格とします。決勝戦前には予めプログラムを提出して頂き、運営側で以下の条件を満たしていないかチェックします。

- 後述の検証用サーバーで実行不可能なプログラム
- その他、運営が大会の進行に支障をきたす、あるいは大会の趣旨、公平性に反すると判断するような処理を行うようなプログラム

1.5 提供される環境について

決勝戦の計算が行われる環境（検証用サーバーと呼称）を、決勝用プログラム提出締切日まで決勝進出者に公開致します。こちらの検証用サーバーで、決勝に使用するプログラムの動作を提出前に必ず確認してください。決勝戦は検証用サーバーで動作することを前提として対戦が進められます。

また、提供している検証用サーバーでは、決勝進出者各人の判断でコンパイラ・インタプリタの環境を整えることができます。

リモートデスクトップが可能な環境ですので、下記のソフトウェアなどでログインしてください。

<http://www.realvnc.com/download/viewer/>

2 決勝戦のルールについて

決勝は予選と同じプレイヤー同士の対戦となります。詳細を以下記載致します。

2.1 試合進行について

AI 同士を対戦させて終了条件に達するまでを 1 ゲームとし、1 試合は複数のゲームで構成されます。複数ゲームの対戦を終えた結果、勝率の高いプレイヤーが勝ちとなります。決勝トーナメント戦では、5 ゲーム対戦を行います。また勝負が決しない場合はサドンデスとなり、先に 1 ゲームを先取したプレイヤーが勝ちとなります。

AI は 1 ゲームする毎にプログラムを終了します。

3 更新履歴

2016/11/4 決勝ルールを公開しました。