

CODE VS 決勝戦資料

2016年3月16日

1 決勝戦開催に関する概要

1.1 決勝進出条件

2016年03月15日 23:59 までに実行された解答についてのランキング上位8名が対象となります。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。

1.2 決勝進出時の提出物

予選で使用したプログラムファイル一式を提出して頂きます。また2016年03月22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環境構築手順を提出して頂きます。

1.3 決勝戦の進行について

決勝戦はリーグ戦と決勝トーナメントを行います。リーグ戦は決勝進出者8名を4名ずつに分けて行います。各リーグ（Aリーグ、Bリーグ）の上位2名計4名で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。

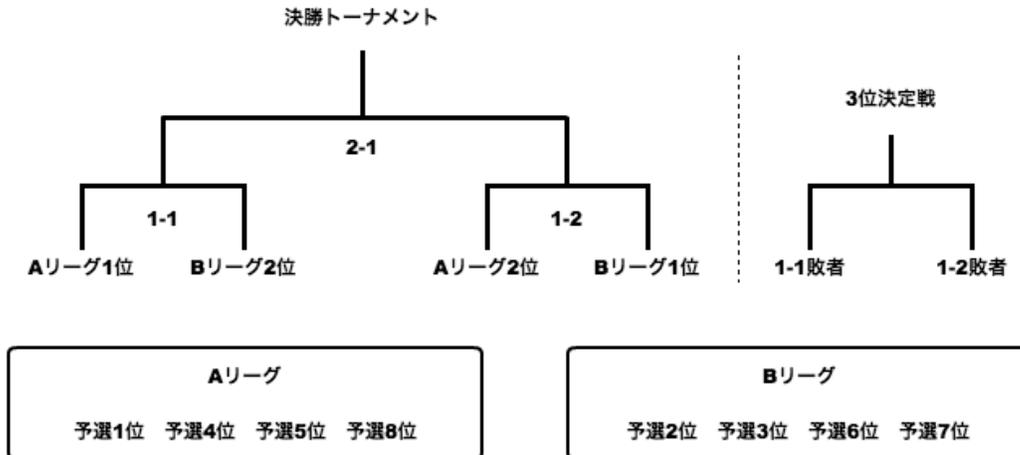


図1 トーナメント表

1.4 決勝戦でのプログラムの制限について

予選では言語、使用ライブラリなどについて制約を設けませんでした。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させていただきます。決勝戦前には予め運営側にプログラムのコードを提出して頂き、こちらで以下の条件を満たしていないかチェックさせていただきます。

- 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(以下、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。その場合、ソースコードの提出の際に環境構築の手順も提出して頂きます。

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(PvP)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ステージとし、1試合は複数のステージで構成されます。複数ステージ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。決勝リーグおよびトーナメント戦では、10ステージ対戦を行います。また勝負が決しない場合はサドンデスとなり、先に1ステージを先取したプレイヤーが勝ちとなります。AIは1ステージする毎に終了します。

2.2 リーグ戦の進行について

リーグ戦では勝利数で順位付けを行います。勝利数が同じ場合は、対象のプレイヤー同士の対戦における勝者が優先されて順位を確定します。

3 更新履歴

2016/03/16 決勝ルールを公開しました。