

Samurai Coding 2016-17 決勝ラウンドルール

IPSJ Programming Contest Committee

2016年12月22日
暫定版 改訂の可能性あり

概要

本文書は Samurai Coding 2016-17 の決勝ラウンドのルールを定めるものである。

1 概要

決勝は 16 チームが参加する勝ち抜きトーナメントとする。加えて三位決定戦も実施する。

2 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。

複数チームが同順位である場合、そのシード順は抽選により定める。

3 勝敗

ひとつの試合は、対戦する両チームがそれぞれ先手をとる 2 ゲームからなる。両ゲームの終了時に各チームが占領していた区画数を足し合わせた合計がより多い側が試合の勝者で、次のレベルに勝ち進む。合計が等しい場合は、より上位シードのチームが勝ち進む。

4 トーナメント表

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。

