

# SamurAI Coding 2016-17 予選ルール

情報処理学会プログラミングコンテスト委員会

2016年11月25日版

## Abstract

本文書は SamurAI Coding 2016-17 の予選のルールを定めるものである。

想定を大きく上回る数の参加があった場合など、本文書に定める方式での実施が困難になった場合は、予選の方式を修正する可能性がある。

## 1 概要

予選は参加チームの総当り戦により行う。すべての参加チームは他のすべての参加チームとそれぞれ一試合ずつ対戦する。

## 2 試合の勝敗と勝点

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多い側が試合の勝者である。合計が等しい場合は、試合は引き分けとなる。

対戦ごとに、勝利したチームには勝点2、敗北あるいは失格となったチームには勝点0、引き分けの場合には両チームに勝点1ずつを与える。

## 3 順位

すべての対戦を終了した時点で、獲得した勝点の合計が多い順に順位をつける。同じ勝点のチームが複数ある場合は同順位とする。

## 4 決勝進出チームの決定

予選順位が上位のチームと、予選順位を参考に多様性および地域バランス等を考慮して情報処理学会プログラミングコンテスト委員会の決める特別選抜枠の最大5チームの、計16チームを決勝進出チームとして選抜する。決勝進出枠の闕上に同順位のチームが複数ある場合には、抽選により決勝進出チームを決定する。