

全国高等専門学校 第24回プログラミングコンテスト 募集要項

「いでよ！新時代のICTカムイ！」

主催 一般社団法人 全国高等専門学校連合会

共催 特定非営利活動法人 高専プロコン交流育成協会(NAPROCK)

後援(予定)

文部科学省, 北海道, 北海道教育委員会, 旭川市, 旭川市教育委員会, 旭川商工会議所, 一般財団法人旭川産業創造プラザ, 旭川ICT協議会, 旭川情報産業事業協同組合, 旭川機械金属工業振興会, 一般社団法人コンピュータソフトウェア協会, 一般社団法人情報処理学会, 一般社団法人電子情報通信学会, 教育システム情報学会, 独立行政法人情報通信研究機構, NHK, 旭川工業高等専門学校産業技術振興会, 旭川工業高等専門学校後援会, 旭川工業高等専門学校同窓会

協賛(第23回大会 特別協賛企業)

エグジットチューンズ(株), 東芝ソリューション(株), (株)インテリジェントウェイブ, さくらインターネット(株), (株)トヨタコミュニケーションシステム, ネクストウェア(株), 富士通(株), (株)ブロードリーフ
第24回大会も, (株)スペースタイムエンジニアリング, アイフォーコム(株)をはじめ, 20社以上を予定

主管校 旭川工業高等専門学校

事務局 旭川工業高等専門学校学生課内

プロコン公式サイト

<http://www.procon.gr.jp/>

審査委員(予定)

神沼靖子(一般社団法人 情報処理学会 フェロー)審査委員長をはじめ 10 数名

はじめに

下記の要領で全国高等専門学校第24回プログラミングコンテストを開催致します。本コンテストは、高専生が日ごろの学習成果を活かし、情報通信技術におけるアイデアと実現力を競うものです。前回同様、今大会も課題部門・自由部門・競技部門の3部門で作品を募集します。高専生の実力を世に問う絶好の機会でもありますので、高専生ならではの独創的なアイデアを練り上げていただくとともに、近年著しい発展を続けている情報通信技術を駆使した作品に挑戦して下さい。コンテストは予選と本選から構成されています。予選の選考には作品のアイデアが重視され、応募の段階では作品が未完成であっても構いませんが、実現可能性も要求されます。

本コンテストは、応募作品の発想の柔軟性やそのレベルの高さにおいて、関係各界から高い評価を得ています。また、マスコミでも大きく取り上げられ、創造性教育のプロジェクトとしても注目を集めて

おります。さらに平成 21 年より NAPROCK 国際プログラミングコンテストが同時開催されることになり、情報処理技術を競う国際交流の場ともなっております。全国高専生が参加するこの一大イベントに、多くの高専生からの積極的な応募をお待ちしております。

本コンテストは、文部科学省をはじめとする多くの共催・後援団体ならびに協賛企業の支援により開催されます。本選での優秀チームには、文部科学大臣賞および情報処理学会若手奨励賞が授与されます。

開催期日および会場

1. 募集期間

平成 25 年 5 月 24 日(金) ～ 5 月 31 日(金)

2. 予選 (書類審査)

期日 平成 25 年 6 月 29 日(土)

会場 東京都立産業技術高等専門学校 品川キャンパス

3. 予選結果

平成 25 年 7 月 1 日(月)までにプロコン公式サイトにて公表する予定です。

なお、学校宛に郵送にて通知します。

4. 本選 (詳細は予選通過者に別途連絡します)

期日 平成 25 年 10 月 13 日(日) ～ 10 月 14 日(月)

会場 旭川市民文化会館(旭川市 7 条通 9 丁目)

主管校 旭川工業高等専門学校

応募資格

全国の国公立高等専門学校に応募の時点で在籍する学生(専攻科生を含む)

募集部門 (各部門内容については、各部門のご案内およびプロコン公式サイトをご参照ください)

各高専(キャンパス)について以下のように募集します。

課題部門 2 チーム以内 1 チームの人数は 2～5 名

自由部門 2 チーム以内 1 チームの人数は 2～5 名

競技部門 1 チーム 1 チームの人数は 2～3 名

国際プログラミングコンテスト参加について

本コンテストの本選と同時に第 5 回 NAPROCK 国際プログラミングコンテストが開催されます。本選はこの国際大会を兼ねており、本選参加チームは自動的に国際コンテストに参加することになります。

1 チームにつき 1 作品を応募してください。なお、学生の重複登録は禁止します。つまり同一学生が複数のチームに属することはできません。また、複数校の学生による混成チームは認められません。

課題、自由部門における登録に関して、応募時点からの変更は認めません。

競技部門に関しては、予選通過後の登録学生の変更を認めますが、指導教員の変更はできません。

応募作品について

パーソナルコンピュータなどで実行可能なソフトウェアであり、本選でデモンストレーションおよび

びプレゼンテーションができる作品，あるいは競技ができる作品を応募してください。

ただし予選は書類審査ですので，システムのアイデアが固まっただけの状態でも応募できます。つまり，予選通過後にシステムを完成させても構いません。

応募方法

プロコン公式サイト <http://www.procon.gr.jp/> で公開します。

審査方法

本コンテストは予選・本選の2段階で実施します。予選・本選を通じて，高専生の豊かな創造性を重視します。

予選審査方法

1. 予選は，応募要領に従って提出された PDF ファイルに基づいて書類審査を行います。
2. 課題部門および自由部門では，両部門合計 40 チーム程度が予選を通過します。
各部門の予選通過数は，半数程度は成績評価によって，残りの半数程度は成績評価の他に同一高専の出場チーム数等を加味して決定されます。予選審査は作品の独創性が重点的に評価されます。また，有用性・実現の可能性についても重視されます。
3. 課題部門については，応募作品の内容がテーマに相応しいかを審査します。
4. 競技部門は，応募用紙に書かれた実現の方法とそのアイデアのおもしろさ，実現の可能性によって評価します。

本選審査方法

予選を通過したチームにより本選を行います。

1. 課題部門および自由部門
プレゼンテーションとデモンストレーションを総合的に審査します。審査の観点は，独創性・有用性・操作性・システム開発の技術力・マニュアル作成能力・発表能力(プレゼンテーション能力，ドキュメンテーション能力)などです。
なお，操作マニュアルとプログラムソースリストも審査の対象です。本選参加チームは，操作マニュアルとプログラムソースリストを本選前に提出してください。これらの提出方法の詳細については，予選後に本選参加チームに対して別途お知らせします。
2. 競技部門
対抗戦により勝敗を決定します。
特別賞については，システム概要，プログラムソースリスト，競技用プログラムのユーザーインターフェース，システム詳細説明書などにより総合的に決定します。システム概要，プログラムソースリスト，システム詳細説明書は本選前に提出してください。これらの提出方法の詳細については，予選後に本選参加チームに対して別途お知らせします。

表彰

課題部門，自由部門においてそれぞれ次の賞を授与します。

最優秀賞*	1点(賞状および副賞)
優秀賞	1点(賞状および副賞)
特別賞	数点(賞状および副賞)

* 最優秀チームには文部科学大臣賞および情報処理学会若手奨励賞が授与されます。

競技部門において次の賞を授与します。

優勝*	1点(賞状および副賞)
準優勝	1点(賞状および副賞)
第三位	1点(賞状および副賞)
特別賞	数点(賞状および副賞)

* 優勝チームには文部科学大臣賞および情報処理学会若手奨励賞が授与されます。また、競技部門優勝チームの2年生以下の学生は、高校以下を対象とした「日本情報オリンピック」の本選に招待されます。

注意事項

1. システムの完成度について

本選に参加するチームは、予選通過時のアイデアを実現できるよう努力してください。予選通過時のアイデアが十分に実現されていない場合は、落選となる場合がありますので注意してください。

2. 交通費について

本選に参加する場合の交通費・宿泊費は、全部門について主催者からは支給しません。

なお、宿泊所は主催者で斡旋しますので、本選参加チームに別途案内する通知に従ってください。

3. システム搬送について

本選での課題・自由部門のデモンストレーションおよび競技に必要なシステムの搬送費用は、参加者側で負担してください。搬送手順の詳細については予選後に本選参加チームに対して別途通知します。

なお、主催者が各チームにコンピュータ等を準備することはありませんので注意してください。

4. 課題・自由部門のデモンストレーションの展示スペースおよびインターネット接続について

会場の都合で本選の展示スペースは、1システムについて幅 240cm、奥行 150cm、高さ 240cm以内(説明者を含む)に制限されます。詳細はプロコン公式サイトで公開しますので、規定内に収まるようにしてください。

また、各ブースに有線によるインターネット接続(ベストエフォート)を提供する予定です。但し、インターネット接続ができなくても、デモが出来るようにシステムを構築して下さい。また、無線LANの使用は各チームの判断に任せるとしますが、電波状況により利用出来ない場合が考えられますので注意して下さい。

5. 知的所有権等について

作品の応募に関しては、他者の知的所有権の侵害が無いように十分注意し、自身の知的所有権の保護にも必要な配慮をしてください。

なお、応募作品に対する著作権は応募者が有しますが、以下の資料等については、記録ビデオ、プロコン公式サイト、パンフレット等に掲載することがあります。また、教育目的に使用する場合がありますのでご了承ください。

(1) 応募時に提出していただいた書類・ファイル(作品紹介、応募内容ファイル)

(2) 本選に際して提出いただく書類・ファイル(パンフレット原稿、操作マニュアル、システム概要、システム詳細説明書等)

(3) 本選時に撮影した写真・ビデオおよびプレゼンテーション用データ

(4) 本選時に提出された競技答案データ

6. 同種のコンテストへの応募について

応募作品はオリジナルなものであることが必要です。他の同種のコンテストに応募したものはご遠慮ください。ただし、過去に本コンテストに応募したもので予選を通過できなかった作品の改良版の応募は構いません。

全国高等専門学校 第 24 回プログラミングコンテスト

課題部門のご案内

「ICT でサポートする明るい少子高齢化社会」

課題部門概略

第 24 回プログラミングコンテスト・課題部門では、第 23 回に引き続き「ICT でサポートする明るい少子高齢化社会」をテーマにした作品を募集します。

平成 23 年 10 月 1 日現在、日本の総人口に占める 65 歳以上の割合は 23.3% (うち 75 歳以上は 11.5%) となっており、超高齢化社会を迎えています。5 年～10 年後には、いわゆる団塊の世代が 70 歳代になり、超高齢化社会が一層進み、高齢者の動静が社会に大きく影響を及ぼす時代になります。

一方、日本の総人口は、同じく平成 23 年 10 月 1 日現在で 1 億 2779 万 9 千人となり、前年に比べ 25 万 9 千人 (0.20%) と大きく減少しています。また、日本の出生率は平成 23 年に 1.39 となり、多少持ち直しては来たものの、先進国の中では韓国に次いで低く、人口減少が加速する原因になっています。高齢者を支える若年層の負担が増大し、他の社会的要因とも相まって、先行きの不透明さが増しています。

このような少子高齢化社会において、高齢者が生き甲斐を持ってイキイキと過ごし、若者も希望を持って心豊かに生活できることが、社会を活性化し活力ある日本を築くことにつながります。課題部門では、そのような社会を実現するためには、どのような課題や問題点があるのかを分析し、ICT を用いてその課題や問題点をどのように技術的に解決するのかを具体的に提案してください。高専生ならではの切り口とアイデアで、これからの日本を元気にするような魅力溢れるシステムを提案してください。

出典：統計局ホームページ／人口推計（平成 23 年 10 月 1 日現在）
<http://www.stat.go.jp/data/jinsui/2011np/index.htm>

注意事項

1. 独創的な周辺装置の使用は自由ですが、それをいかにしてプログラミングで有効に取り扱うかが評価されます。ただし、説明員も含めて展示スペースに収まるようにしてください。また、本選では指定された時間内（40 分程度）に設置が完了するようにしてください。
2. 課題テーマと作品との適合性も評価されます。
3. 作品の独創性を最重点に審査しますが、有用性や完成度を含めプログラミング技術も評価の対象となります。

全国高等専門学校 第 24 回プログラミングコンテスト

自由部門のご案内

自由部門概略

第 24 回プログラミングコンテスト・自由部門では、参加者の自由な発想で開発された独創的なコンピュータソフトウェア作品を募集します。

スマートフォンやタブレット端末に代表される新しいデバイスの登場により、私たちの生活は大きく変わろうとしています。オフィスや都会を離れた場所で ICT 技術はどのように活用されていくのでしょうか。教育，エコロジー，食糧問題，遠隔医療，さらには，震災対策や復興支援など，多くの課題を一気に解決できるかもしれません。このような社会的背景において，既成の枠にとらわれない自由な発想で提案された独創的な作品を募集します。

本部門では，作品の独創性を最重点に審査いたします。高専生ならではの独創性あふれた作品を期待しています。

注意事項

1. 独創的な周辺装置の使用は自由ですが，それをいかにしてプログラミングで有効に取り扱うかが評価されます。ただし，説明員も含めて展示スペースに収まるようにしてください。また，本選では指定された時間内（40 分程度）に設置が完了するようにしてください。
2. 作品の独創性を最重点に審査しますが，有用性や完成度を含めプログラミング技術も評価の対象となります。

全国高等専門学校 第 24 回プログラミングコンテスト

競技部門のご案内

「じょっぴん通信 ～ダイスキな人に伝えてくだサイ～」

競技部門概略

インターネットと無線アクセスが広く普及し、通信環境が整えばいつでもどこにいても情報通信ができるようになりました。情報通信では、正確な情報を高速に伝えるため情報の効率的な符号化（エンコード）、復号化（デコード）や暗号化（エンクリプション）等が重要な基盤技術とされます。

今回のプログラミングコンテスト・競技部門では、サイコロを通信媒体に用いて、与えられた文字列を正確に通信する競技を実施します。通信では、符号化、復号化、暗号化、誤り検出・誤り訂正機能等の技術を効率的に実現することが鍵になります。今回の競技では、他チームの送信内容が観客も含め全チームに公開されます。従って、自チームのみが判読できるように上手く暗号化をしないと、送信文の内容が他チームに参考データとして利用されたり、通信プロトコルを解析される危険性があります。また、競技中の回答内容の正誤は、受信側では分からないものの、送信側では分かる仕組みとするので、必要に応じて誤り訂正のための再通信をすることも可能です（受信側から送信側への通信はできません）。与えられた問題文を自チームだけが上手く認識できるような鍵かけをした文字列（暗号化文字列）に変換して、サイコロを用いて正確かつ高速に通信するアルゴリズムを考え、あなたの思いを伝えてくだサイ！

※タイトルに含まれる「じょっぴん」は、北海道弁で「鍵」を意味します。

用語など

送信側

- ・ 大ホールステージ上とそこに配置されているブース（テーブル、椅子、電源等）、競技参加者及び参加者が持ち込んだ PC 等の総体を意味します。
- ・ 競技参加者は、PC（電源を含む）と LAN ケーブル及びこれらを接続するネットワークハブ以外のものを大ホールステージ上に持ち込むことができません。

回答室

- ・ 大ホールステージ裏にあり、大ホール内の音が聞こえないように（必要に応じて音楽が流れて）遮蔽され、回答する競技参加者が待機する部屋です。この部屋には、各チーム用にテーブル・椅子とテーブルタップ及び TCP/IP 接続可能な RJ45 端子 LAN ケーブル 1 本が用意されています。
- ・ 回答室では、サーバと同期した試合時間が表示されます。

受信側

- ・ 回答室とそこに配置されているテーブル、椅子、PC 等及び競技参加者の総体を意味します。
- ・ 競技参加者は、PC（電源を含む）と LAN ケーブル及びこれらを接続するネットワークハブ以外のものを回答室に持ち込むことができません。

ブース

- ・ 送信側及び受信側に配置されているテーブル等の各チームに割り当てられている空間領域を意味します。
- ・ 競技に関する作業は、ブース内で実施します。

通信

- ・ 送信側から受信側に問題文を伝達する行為を意味します。受信側から送信側への意思伝達はできません。

問題文

- ・ 競技の通信に使用する文字列です。出題される最大文字数は 4000 文字です。
- ・ 問題文に用いる文字・数字・記号は、以下に示す ASCII コードの 0x21(10 進数で 33)～0x7A(10 進数で 122)です。ただし、複数割り当てが可能となっている 0x5B～0x5E(10 進数で 91～94)に対応する記号は使用しません。アルファベットの大文字と小文字は別文字として扱います。

表 1 問題文に用いる文字・数字・記号一覧

0x	20	30	40	50	60	70
0		0	@	P	`	p
1	!	1	A	Q	a	q
2	"	2	B	R	b	r
3	#	3	C	S	c	s
4	\$	4	D	T	d	t
5	%	5	E	U	e	u
6	&	6	F	V	f	v
7	'	7	G	W	g	w
8	(8	H	X	h	x
9)	9	I	Y	i	y
A	*	:	J	Z	j	z
B	+	;	K		k	
C	,	<	L		l	
D	-	=	M		m	
E	.	>	N		n	
F	/	?	O	_	o	

- ・ 問題文は、USB メモリに格納されており、競技開始と同時に各チームに配布されます。
- ・ 問題文の例は、以下の通りです。問題文の最後は「.」とは限りません。また、英単語とは限りません。

例 1: `The_Procon_will_be_held_in_Ashikawa,_Hokkaido,_JAPAN.`

例 2: `THXSH_xzZrh_ThaxT_00oQ@_S8Z%$ATH0o0Q_A01iLK_Jj1!/) `J_i11IJ_00Qo@_<>?#!`

例 3: `Koremo_ReiBun_desu.0-9_No_Su-jiya,!""#$%&:(=-_Nadono_Kigomo_Deruyo`

サイコロ

- ・ 通信に用いる媒体です。
- ・ サイコロは、第 23 回プログラミングコンテスト競技部門で使用したものを再使用します。
- ・ サイコロは白色で、1 が赤目、その他 (2～6) が黒目です。ただし、目の印刷 (色付き具合) には個体差があり、全てのサイコロの目が明瞭に判別できるとは限りません。
- ・ サイコロの大きさは、小サイズ (一辺が 6 mm 程度)、中サイズ (一辺が 10 mm 程度)、大サイズ (一辺が 16 mm 程度) があります。サイコロの大きさや形状には個体差があり、全てが完全に同一な正六面体ではありません。
- ・ 各チームに毎試合配布するサイコロの数は、大中小サイズそれぞれ 180 個以上です。
- ・ 配布されたサイコロへの書き込み、色付け等の処理は禁止します。

パケット

- ・ 通信に用いるサイコロを格納する容器で、底面のサイズは A6 版 (100 mm×150 mm) 程度です。
- ・ 容器の底面には、サイコロがある程度固定できるような (シリコンゴムシート、両面テープ等の) シートがあります。
- ・ パケットには大中小サイズのサイコロのみを載せることができ、それ以外は載せられません。
- ・ 各チームに 1 試合で配布されるパケットは 5 個です。
- ・ 配布されたパケットへの書き込み、色付け等の処理は禁止します。
- ・ 以下の募集要項中では、サイコロを載せたパケットを単にパケットと表記することがあります。
- ・ パケットは、その上面から Web カメラを用いて 10 秒～60 秒の間隔で撮影されます。

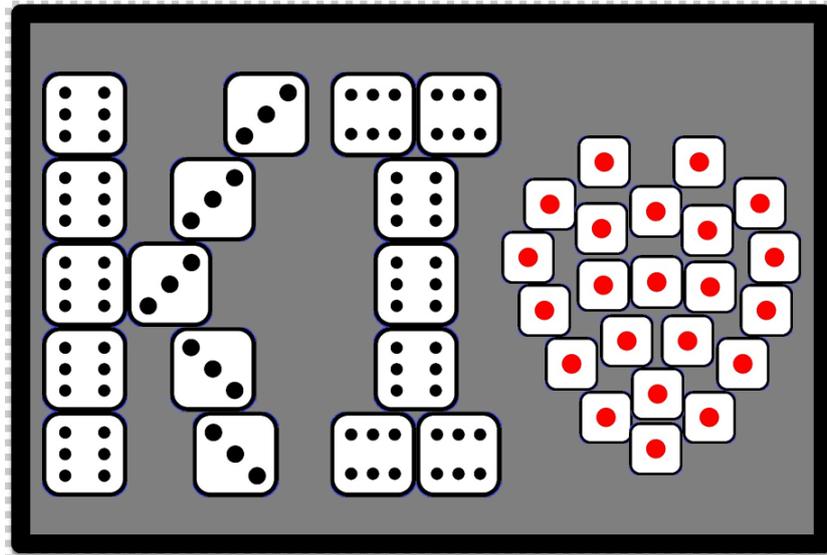


図1 サイコロを載せたパケットの例

エンコード

- ・ 問題文の文字・数字・記号をサイコロに置き換える操作を意味します。
- ・ この作業は大ホールステージ上のブースで実施します。

パケットセット

- ・ パケットを Web カメラで撮影するために、大ホールステージ上のブースに隣接した所定場所（撮影スペース）にパケットを配置することを意味します。
- ・ 配置されたパケットは、10 秒～60 秒の間隔で固定して Web カメラにより撮影され、サーバに自動的にアップロードされます。

パケット画像

- ・ パケットセットされて Web カメラで撮影され、サーバにアップロードされた画像を意味します。
- ・ パケット画像は、チーム別に通し番号を付け、それをファイル名としてサーバ上に置かれます。

デコード

- ・ サーバにアップロードされたパケット画像をダウンロードし、文字・数字・記号に置き換える操作を意味します。
- ・ この作業は回答室のブースで実施します。

回答提出

- ・ 回答室から回答方法に従って、回答となる文字列をサーバに提出する行為を意味します。
- ・ デコードエラーが生じた場合には、大ホールステージ上のスクリーンに何文字目で誤ったかが投影されますが、回答室ではその状況は把握できません。
- ・ 問題文で規定した文字・数字・記号以外が回答提出された場合には、誤字として扱います。
- ・ 問題文の最大文字数（4000 文字）を超える文字列を提出すると、サーバで受信できない可能性があります。

制限時間

- ・ 試合ごとに回答の制限時間を定めます。
- ・ 試合制限時間は 3 分～10 分の予定ですが、実際の試合制限時間は、試合開始前に連絡します。
- ・ 制限時間内に回答が送信し終わっている必要があります。回答の送信中に制限時間が経過した場合には、その回答は無効になります。

試合の進行手順

- ・ 1 試合は最大 12 チーム対戦で行います。
- ・ 1 試合は原則 1 問で行います。
- ・ 試合の流れは、USB メモリ受領、問題文取り出し、問題文エンコード、通信（パケットセット）、問題文デコード、回答提出の順番です。
- ・ 試合開始とともに、大ホールステージ上で問題文が USB メモリで提供されます。
- ・ 各チームは、USB メモリ内の問題文を取り出し、独自の方法でエンコードし、それをパケット上にサイコロを配置して表現し、パケットセットします。
- ・ セットされたパケットは、サーバに同期して 10 秒～60 秒の間隔で Web カメラにより撮影され、パケット画像としてサーバにアップロードされます。
- ・ サーバにアップロードされたパケット画像は、受信側 PC でダウンロードし、問題文をデコードします。この時、他チームのパケット画像もダウンロードできます。
- ・ デコードされた問題文を回答提出します。サーバが回答を受け付けると、受理された旨の表示を返します。
- ・ 各チームから回答が提出されると、正解文字数を大ホールステージ上のスクリーンに常に表示します。ただし、このスクリーンは受信側からは見えません。また、回答の状況は、試合終了約 1 分前からはスクリーンに表示されません。
- ・ 送信側では、誤りのある文字・数字・記号について、誤りを訂正するために再通信できます。
- ・ 最後に、集計を行い、順位を決定します。

回答方法

- ・ 回答室に用意された有線 LAN に各チームの受信側 PC を接続し、回答システムに用意されている html 回答フォームに入力、または主催者が提供するソフトウェアを用いて送信してください。回答には、http の POST 形式を利用します。
- ・ 有線 LAN 接続された受信側 PC は、DHCP 形式によりサーバに接続されます。
- ・ 回答には回答者を識別するトークンが必要です。本選で使用されるトークンは事前配布します。
- ・ 1 試合での回答可能回数は、最大で 100 回とします。
- ・ 回答用ソフトウェアのソースコードを公開しますので、独自に回答用ソフトウェアを作成・利用しても構いません。

順位決定方法

勝敗判定は以下の優先順位で決定します。

1. 問題文の最初から連続して正解した文字列の長さ（文頭からできるだけ長い正解文字列を提出したチームが上位）。
2. 上記方法で同位となった場合には、同位となった文字列の回答提出時間の早さ（文字列を早く提出したチームが上位）。
3. 上記方法で同位となった場合には、サイコロの目で勝負（サイコロを振って、サイコロの目の合計が多いチームが上位）。

その他のルールと注意事項

- ・ 競技に持ち込んで利用できるコンピュータ類は、携帯可能でプログラマブルな装置を 3 台以内とします。このうち、少なくとも 1 台は回答用として、100BASE-TX が使用可能な RJ45 有線 LAN ポートを有し、TCP/IP 接続可能な装置でなければなりません。
- ・ 競技中の競技参加者による撮影行為は一切禁止します。
- ・ 競技に持ち込んで利用できるコンピュータ類を大ホールステージ上または回答室に何台ずつ配置するかは参加者の判断によります。
- ・ 大ホールステージ上および回答室のテーブルには、各チームに合計 150 W 程度の電源コンセント 2 口を用意する予定です。

- ・ 競技中は、チーム内の大ホールステージ上と回答室の間でサイコロを用いた画像通信以外の情報のやり取りはできません。また、チーム以外と言語等による情報交換することは認めません。
- ・ 送信側では、受信側が回答した正誤状況を大ホールステージ上のスクリーンを通して確認できます。このため、送信側では、誤った文字・数字・記号に関する訂正情報を受信側に再通信することが可能です。受信側では、回答の正誤状況は把握できません。また、受信側から送信側への通信もできません。
- ・ (コンピュータを含む) 持ち込み機器間の無線による通信は認めません。
- ・ サーバや他チームの試合進行を妨害する行為は認めません。
- ・ 問題文の最大文字数(4000文字)を著しく超える不必要に長い文字列を回答提出した場合には、悪質な妨害行為とみなされる場合があります。
- ・ 試合の進行の妨害や審判または他チームなどへの妨害、その他禁止行為があったと判断された場合等には失格とすることもあります。失格とした場合は、試合の順位は最下位となります。
- ・ ネットワークによる問題の回答提出について、主催者側のシステムに不具合が生じた場合には、オフラインでの回答の提出になることがあります。この場合、試合時間や提出回数等が変更される可能性があります。
- ・ 主催者側が用意した装置や用具類に文字や記号を書き込むことは禁止します。
- ・ 主催者側にトラブル等があった場合は、別の問題を用意して再試合を実施する可能性があります。
- ・ 競技中、競技に参加している参加者および机の上(コンピュータ画面・操作状況など)をビデオカメラ等で撮影・録画し、同時にスクリーン等に表示されることがあります。
- ・ 回答室の様子は、大ホールステージ上のスクリーンで放映されることがあります。
- ・ 競技中、審査委員が審査のため、競技に参加している参加者および机の上(コンピュータ画面・操作状況など)を閲覧することがあります。
- ・ 競技で使用したデータおよび、各チームがサーバに送信したデータは、競技終了後 Web 等で公開することがあります。

競技に関するするソフトウェアの提供

- ・ 回答用プロトコル、簡易版回答用ソフトウェア及びそのソースを、5月下旬を目処に提供する予定です。
- ・ サンプル画像、問題文サンプル、撮影カメラの詳細も同時期に公開する予定です。
- ・ 上記ソフトウェア等に関しては、プロコン公式サイトで逐次情報を提供します。

問い合わせについて

問い合わせは、プロコン公式サイトで指定された「問い合わせ先」へお願いします。問い合わせの回答は逐次プロコン公式サイトに公開します。質問は公開されることを念頭においてください。競技の勝敗を左右するようなアイデアでも公表します。

問い合わせ締め切り：平成25年5月10日(金)17:00まで

問い合わせメールアドレス：jimu24@procon.gr.jp

- ※ 問い合わせの際は、必ず指導教員を介して行なって下さい。その際には、教員の所属(高専名、所属学科など)と名前を必ず明記して下さい。所属や名前が記載されていない場合は、回答できないこともあります。
- ※ 締め切り後に届いた質問に関しては回答できません。