

競技部門のご案内

「達人に隙なし」

競技部門概略

予め長方形領域と複数の立体が与えられます。立体の中からいくつかを選び展開図を作成します。展開図を長方形領域に、できるだけ隙間なく敷きつめます。最も隙間が小さかったチームが勝ちになるゲームです。

競技手順

1. 長方形領域の大きさは競技開始までに予め公表されます。
2. 競技開始と同時に、主催者のコンピュータを用いて立体がチームに示されます。
3. チームは立体の形状をコンピュータに入力し、使用する立体の組み合わせと、各立体の展開方法、展開図の配置を計算します。
4. 計算が終了したら、敷きつめ方を主催者のコンピュータに入力します。
5. 制限時間内に敷きつめが終了したチームは、終了を宣言しゲームを終了します。
6. 制限時間が経過したら、全チームがゲームを終了します。

勝敗判定

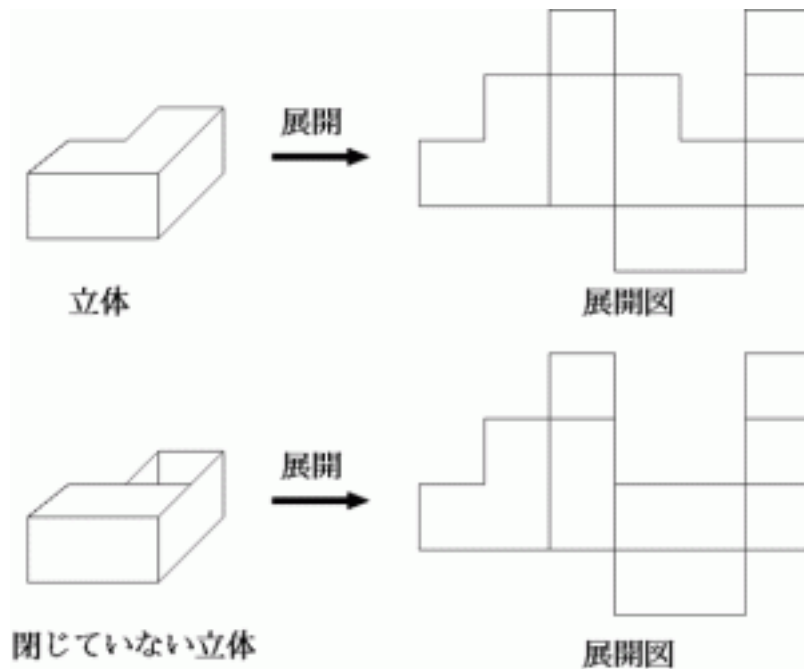
1. ゲーム終了後、長方形領域の隙間を数え、少なかったチームが上位となります。
2. 隙間が同じ場合は、終了宣言が早かったチームが上位となります。

立体と展開図について

立体と展開図は、例えば8ページの図に示すような形状のものです。つまり展開図としては、決まった大きさの正方形を辺同士ぴったり合わせて作られる形を想定しています。また、蓋の無い箱のような、「閉じていない立体」も含まれます。

1つの立体の展開図は、1枚の紙に描くことが可能なものに限られます。立体の複数の面が同じ場所に重なってしまうような展開図は認めません。また、1つの立体から複数の展開図にしてはいけません。

立体を展開するときは、辺の部分のみを切り離すことが可能です。



長方形領域について

解答を敷き詰める長方形領域の大きさは、立体の基本となる正方形を1マスとして、縦横10×10～15×15マス程度を予定しています。また、長方形領域には予め方眼が描いてあり、展開図は方眼に合わせて敷き詰めなければなりません。

競技場について

競技場には、チーム毎に主催者のコンピュータ、ノートPC2台分の机と椅子、バッテリー充電用の電源を用意する予定です。

競技ルール

1. 競技場内に入れるのはチーム登録者3名のみとします。
2. 競技中、競技場外からの情報提供を受けることは認めません。
3. 使用できるコンピュータは、携帯できるもの2台以内とします。
4. 展開図を、裏返して使用することはできません。立体の外側の面が、表面に見える状態で敷きつめてください。
5. 競技時間は5～10分程度を予定しています。
6. 無線LAN等の使用を禁止します。有線LANを用いて持ち込む2台のコンピュータ同士のみ接続可能です。

その他

1. 主催者のコンピュータは問題の表示、解答の入力以外の目的には使用できません。
2. 主催者側の機器等にトラブルがあった場合は、別の問題を使用した再試合をすることがあります。

問い合わせについて

競技部門の内容に関して、電話による問い合わせは受け付けません。

所属、氏名を明記の上、下記宛ての FAX もしくは電子メールによりお問い合わせください。問い合わせの締め切りは、5月19日（月）とします。問い合わせの回答は逐次公開します。

プロコンホームページ <http://www.procon.gr.jp/> をご参照ください。なお、問い合わせ締め切り後、質問・回答集を登録用紙に記載された電子メール先に配送します。

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。