

全国高等専門学校第 29 回プログラミングコンテスト

競技部門「巡りマス」

質問回答集

※平成 30 年 5 月 8 日（火）17:00 までに事務局に寄せられた問い合わせ（Q1～Q202）とその回答をお知らせします。

Q1. QR コードによって与えられるデータ形式がどうなっているのか。

A1. 公開されたサンプルをご参照ください。

Q2. 司令塔の電子機器はいかなるステップでも操作することができるか。

A2. 操作して結構です。

Q3. エージェントから司令塔へのハンドサインは可能か。

A3. 可能です。

Q4. トランプは何枚あるのか。また、ジョーカーは存在するのか。

A4. ジョーカー 2 枚を含む一般的なトランプで、54 枚あります。

Q5. 審判への意思表示は 内容に対戦相手に見られずにおこなうことが可能か。

A5. 対戦相手に対しても意思表示をしていただきます。

Q6. スタート位置のタイルの除去は可能か。

A6. 可能です。ただし、相手チームのタイルと同様、一旦隣接するマスへ移動した後、次のターンでタイル除去を意思表示してください。

Q7. スタート位置に得点はあるのか。

A7. あります。

Q8. 点数が 0 以下のマスは少量とあるが、少量とはどのくらいの確率なのか。

A8. 10%程度です。

Q9. 自チームのタイルが置かれたマスには移動できるのか。また、自チームのタイルが置かれたマスを除去することはできるのか。

A9. 移動も除去もできます。移動は 1 回のターンで実施できますが、除去は相手チームのタイルを除去する場合と同様に、隣接するマスに一旦移動し、次のターンで除去する必要があります。

Q10. フィールドの形状が長方形、または正方形以外の形状(ひし形など)になることはあるのか。

A10. 正方形、または長方形に限ります。

Q11. 終了までのターン数は告知されますか。告知される場合、タイミングはいつですか。

A11. 該当する試合が実施される日の参加者連絡会議にてお伝えします。

Q12. QR コードによって与えられる位置情報のフォーマットを教えてください。

A12. 公開されたサンプルを参照してください。

Q13. 「垂直または水平に対称」とあり、競技部門の要項に載ってる図は全て垂直かつ水平に対称ですが、垂直かつ水平に対称で正しいですか。

A13. 説明が不適切でした。「垂直または水平に対称」に加え、「垂直かつ水平に対称」の可能性もあります。

Q14. 意思表示ステップで審判に次の動作を伝える際の手の動きは、事前に周知されますか。

A14. 競技部門の追加情報として8月末に周知します。

Q15. トランプの柄は事前に公開されますか。

A15. 使用する商品名を後日公開します。

Q16. 利用できるトランプの一覧を事前に公開してください。

A16. ジョーカー2枚を含む一般的なトランプで、54枚すべて使用できます。

Q17. 自分の色のタイルを除去する事はできますか。

A17. できます。

Q18. 自分の色のタイルが置かれたマスに移動することはできますか。

A18. 除去することなく1回のターンで移動できます。

Q19. 領域ポイントの計算の手順について日本語ではなくアルゴリズムまたはプログラムで示してください。

A19. 事前にアルゴリズムまたはプログラムを公開する予定はありません。

Q20. エージェントは生中継のスクリーンなどを確認できる環境にありますか。

A20. ステージ上のプロジェクタ映像を見ることはできますが、生中継のスクリーンを常に確認することはできるとは限りません。

Q21. エージェントが司令塔エリアへ機材を持ち込む手伝いをする事は可能ですか。

A21. 試合前に手伝うことは可能です。

Q22. 相手エージェントの取った行動に関して、ターン毎にデータで情報提供されますか。

A22. データとして情報提供することはありません。

Q23. 司令塔の指示を解釈する目的でなければ、エージェントがフィールドに筆記用具や情報端末を持ち込む事は可能ですか。

A23. エージェントは筆記用具や情報端末を持ち込まないでください。

Q24. 各チームに用意されるトランプのカード構成（数値や種類や枚数）をお教えください。また、それらトランプが与えられる試合開始時の状態や並び順についてもお教えください。

A24. 試合開始時には、トランプ一式が箱に入った状態で机の上に置いてあります。中身の順番は 2 枚のジョーカーに続き、キングからエースのダイヤ、キングからエースのクラブ、キングからエースのハート、キングからエースのスペードの順になっています。

Q25. 司令塔は、指示の伝達の際に、同時に複数のトランプを持ってもよいでしょうか。

A25. 持っていていただいて結構です。

Q26. 試合開始後には、司令塔になっている競技者が機器類を時々手で持つとか、持ち続けるとか、装着するとかは、何か条件を満たせば差し支えないでしょうか。機器として、例えば、マウスや、ペンや、タブレットやノートパソコン等表示機能も有する機器や、カメラ等入力機能を有する機器などが考えられます。これらの接続形態は、有線や無線が考えられます。もし可能な場合に、それはテーブル面を垂直に延長した領域を出ない範囲で可能でしょうか。または、司令塔エリア内なら差し支えないでしょうか。

A26. マウス、ペンなどの機器を持ち続けたり、装着したりすることは問題ありません。ただし、無線通信はしないでください。また、モニタをエージェントに見せることも禁止します。危険が生じるほどの高さでなければテーブル面を垂直に延長した領域から出ない範囲で機器を置くことは可能です。

Q27. 募集要項では司令塔が帽子をかぶっていますが何かの示唆でしょうか。

A27. 特に意味はありません。

Q28. エージェントが、解読用としてではなくてメモ用として、メモ紙や筆記具を持ち込むのはよいでしょうか。

A28. メモ帳，筆記具の持ち込みも禁止します。

Q29. エージェントから司令塔に身振りで情報伝達をすることは差し支えないでしょうか。例えば、司令塔の指示を見逃したので司令塔にもう一度示して欲しい場合や、或いは作戦に関することを積極的に司令塔に伝えたい場合においてです。

A29. 差し支えありません。

Q30. エージェントが意思表示をするというのはどの程度の遅れまで（またはどのようなタイミングまで）許されますか。また、それを満たせば、素早い後出しじゃんけんのように、相手の意思表示を見てから自分の意思表示をするということは、差し支えないでしょうか。

A30. 意思表示は 2 チーム 4 名のエージェントが同時に行います。後出しが明確な場合は失格となる可能性があります。

Q31. エージェントは自チームの色の付いたマスの上に移動することはできますか。

A31. できます。

Q32. タイル除去した後に、次のターンでそこへの移動をしない（他への移動や停留をする）ということとは差し支えないでしょうか。

A32. 差し支えありません。

Q33. 相手チームの色の付いているマス（その時点でどのエージェントもその上には居ない場合）に対して、自チームのエージェントがタイル除去を意思表示していて、同時に相手チームのエージェントが移動先としても意思表示している場合には、どうなりますか。例えば、両方無効（両方何もせず停留になる）でしょうか。または、例えば、相手側のエージェントは移動可能（タイル除去された後で相手チームが移動するとも見なせる）でしょうか。

A33. 両方無効となります。

Q34. エージェントが試合終了までに置くであろうタイルや、エージェントがそれまでタイル除去したタイルを、試合中にエージェントはどのように持ったり置いたりすることになっていますか。

A34. 審判員が保持します。

Q35. 両チームの各エージェントの体型や衣服や試合中の位置によっては、司令塔からの指示がエー

エージェントに見えにくいことがあります得ると思われませんが、そのような場合にエージェントがして差し支えない移動や行動内容等の範囲をお教えてください。

A35. エージェントは現在いるマスから出ず、また、声を出さないようにしてください。その条件のもと、ハンドサインやジェスチャーなどで司令塔と通信することは可能です。

Q36. 試合中に相手側のエージェントと司令塔との交信を妨げるような行為をしてよいでしょうか。もし可の場合に、どの程度の移動や衣服等や行動までが許されますが、お教えてください。

A36. 相手チームの交信を妨げることはしないでください。

Q37. 募集要項での領域ポイントの例示は 4 近傍や 8 近傍の接続で囲まれたひとつの領域の例だけでしたが、同様の領域が複数ある場合にはそれらの総和が領域ポイントになると考えてよいでしょうか。もしその場合に、例えばタイルの繋がり具合が漢字の呂や田のような場合でも同様でしょうか。

A37. 閉曲線で多重に囲まれた場合、領域ポイントは重複して加算されることはありません。また、領域ポイントは自チームの閉曲線で囲まれた領域内にある、自チームのタイルが置かれていない（つまり、相手チームのタイルが置かれたマスと、タイルが置かれていないマス）について加算されます。たとえば、図 1 では、タイルが置かれていないマスが 4 個あり、これらは複数の閉曲線で囲まれているとみなすことができますが、重複して加算することはありません。従って、図 1 の領域ポイントは $0+0+2+2=4$ ポイントとして計算されます。

-2	0	1	0	-2
1	0	-2	0	1
2	2	3	2	2
2	2	3	2	2
1	0	-2	0	1

図 1 囲まれた領域が複数ある例

Q38. タイルの繋がり具合が漢字の回のような場合には、一番内側の領域は領域ポイントとして 2 倍でカウントされますか。もしその場合に、漢字の面のような場合や、三重の場合はいかがでしょうか。また、タイルの繋がり具合が漢字の固に似ていて、但し、十の部分の外側の口と中の口の両方に接しているような場合はいかがでしょうか。

A38. 2 倍にはカウントされません。たとえば、図 2 のように、中心の得点 3 のマスは二重に囲まれています。領域ポイントは $2+0+1+0+2+1+1+2+3+2+2+2+1+0+2+0+1=22$ ポイントとして計算されます。

0	1	2	0	2	1	0
2	-2	0	1	0	-2	2
2	1	0	-2	0	1	2
1	2	2	3	2	2	1
1	2	2	3	2	2	1
2	1	0	-2	0	1	2
2	-2	0	1	0	-2	2

図2 領域が二重に囲まれた例

Q39. 何ターンで試合終了か、またはいつ試合終了かは、いつの時点でどのように司令塔及びエージェントに知らされますか。

A39. 試合のターン数は、該当する試合が実施される日の参加者連絡会議にてお伝えします。最終ターンの行動ステップ終了とともに試合終了が宣言されます。

Q40. 作戦ステップが短いのではないか

A40. ご意見としてお受けします。

Q41. ターン数が多すぎる

A41. ご意見としてお受けします。

Q42. QRコードの情報はどのような形式で得られますか？

A42. 公開されたサンプルをご参照ください。

Q43. 電源はありますか？

A43. 司令塔エリアにはありません。選手控え席に用意します。

Q44. 司令塔は電子機器を持ち込めるとのことでしたが、(それ自体は電子機器ではないものであって) 電子機器を固定したり、支えたり、保持したりするような市販品や自作物はいかがでしょうか。

A44. テーブルの幅に収めていただければ持ち込んで結構です。

Q45. 3チーム以上で対戦することがあるか否か。

A45. ありません。

Q46. 自分チームのタイルを除去しようとした場合どうなるか。

A46. 敵チームのタイルと同じ方法で除去できます。

Q47. 試合の進行(3) ii.3 にて、「複数のエージェントが同じマス of タイル除去を意思表示した場合」とあるが、異なるチーム同士のエージェントが同じマス of タイル除去を意思表示した場合も含むのか否か

A47. 含みます。

Q48. 自分チームによって囲まれた領域内に自分チームのタイルがある場合、領域ポイントとタイルポイントでポイントが重複するのか否か

A48. 領域ポイントは自チームのタイルが置かれていないマスを対象としますので、タイルポイントとしてのみ、加算されます。

Q49. 自分チームによって囲まれた領域内にさらに自分チームによって囲まれた領域があった場合の得点はどうか

A49. 領域ポイントとして重複して加算されることはありません。

Q50. エージェントがハンドサインなど行うことは可能か、またエージェント同士が何らかの手段で連絡を取り合うことは可能か

A50. 音声は使用できませんが、ハンドサインやジェスチャーなどで連絡することはできます。

Q51. 領域が二重以上に囲まれている場合の得点はどうか

A51. 領域ポイントとして重複して加算されることはありません。

Q52. 厚さ 2 以上の壁に囲まれている場合の得点はどうか

A52. 厚さ 2 とは、図 3 のように、ある閉領域を同じチームが 2 重に囲んでいる場合と理解しました。タイルポイントは通常の場合と同じです。領域ポイントは、自チームのタイルが置かれていないマスに対して加算されますので、領域ポイントは $2+3+2+3=10$ ポイントとして計算されます。

2	-2	0	1	0	-2
2	1	0	-2	0	1
1	2	2	3	2	2
1	2	2	3	2	2
2	1	0	-2	0	1
2	-2	0	1	0	-2

図3 厚さ2の壁に領域が囲まれている例

Q53. ターン数は試合ごとに変更とあるが、それはいつ伝えられるのか。

A53. 該当する試合が実施される日の参加者連絡会議にてお伝えします。

Q54. 司令塔でのトランプへの書き込みは可能か

A54. 書き込みは禁止します。

Q55. 手や服への書き込みは可能か

A55. 禁止します

Q56. 司令塔への紙などの持ち込みは可能か

A56. 司令塔のみが利用するメモが目的であれば可能です。書いた内容をエージェントに見せることはできません。

Q57. エージェント-エージェント間の声による通信は可能か

A57. 声による通信は禁止します。

Q58. エージェントから司令塔への音声でのコミュニケーションは可能か

A58. 音声によるコミュニケーションは行わないでください。

Q59. トランプを掲げる機械の持ち込みは可能か

A59. 可能です。

Q60. 司令塔エリアからエージェントへの物体の受け渡しは可能か

A60. 不可能です。

Q61. トランプの材質は何か

A61. プラスチックでコーティングされた紙です

Q62. 「各マスの点数とエージェントの配置位置を示す QR コードが渡される」とあるがその QR コードの書式はどのようなものか

A62. 公開されたサンプルを参照してください。

Q62. エージェントの視界を意図的に塞ぐのはありか、また見えない場合はどうするか

A63. 意図的に塞ぐことはしないでください。フィールドの状況から味方のエージェントから司令塔が見えないことは無いと思われます。

Q64. 領域を塗りつぶしたときの得点計算はどうなるのか

A64. 領域ポイントは自チームの閉領域で囲まれた、自チーム以外のマスに対して加算されますので、タイルポイントとしてのみ、加算されます。たとえば、図 4 のように領域が塗りつぶされている場合、領域ポイントは 0 点となります。

2	-2	0	1
2	1	0	-2
1	2	2	3
1	2	2	3

図 4 領域が塗りつぶされた例

Q65. 敵チームの陣地の 1 マスに対して、自チームの片方のエージェントがタイル除去、もう一人が移動を行おうとした場合はどうなるか

A65. 無効となります。

Q66. 1 ターン内に 3 ステップあるが、時間の内訳はどうなっているのか

A66. 内訳は定めていません。

Q67. タイルはエージェントが持ち運ぶのか

A67. 審判員が持ち運びます。

Q68. 本戦では競技ホール内に何面のフィールドが設置されるのか

A68. 最大 12 フィールドを予定しています。

Q69. 試合時間が長いですが、試合中に途中休憩などはとられるのか

A69. 試合中の休憩はありません。

Q70. 1チーム対1チームとあるが、総当たり戦か、またはトーナメント戦か

A70. 対戦表は8月下旬に送付される「本選実施要項（参加要項）」に掲載されますので、そちらをご参照ください。

Q71. 敗者復活戦はあるか

A71. 対戦表は8月下旬に送付される「本選実施要項（参加要項）」に掲載されますので、そちらをご参照ください。

Q72. エージェントが司令塔の指示を観測することを目的とした道具を待ちこむことは禁止されているが、それを目的としないメモや計算機などの媒体の持ち込みは可能か

A72. 持ち込まないでください。

Q73. 盤面の最小サイズはどのくらいか

A73. 最小サイズは80マス以上です。

Q74. 予選に通過できるのは何校か

A74. 予選通過チーム数に制限はありませんが、応募書類による選考を行います。

Q75. 入場から試合開始までの時間はどのくらいか

A75. 特に制約は設けていません。できるだけ素早く準備するよう、ご協力ください。

Q76. QRコードの形式が示されていませんが、公開されるのでしょうか

A76. 公開されたサンプルをご参照ください。

Q76. QRコードのサンプルは配布されるのでしょうか

A76. 公開されたサンプルをご参照ください。配布は致しません。

Q77. 意思表示ステップにおいて、意志の競合(同じ場所への移動を指し示した)が置きた場合、どのような進行になりますか(先に示した方が優先されるのでしょうか、お互いに指し示すのを待ってから進行を行うのでしょうか?)。

A77. 意思表示は2チーム4エージェントが同時に行います。同じマスに移動しようとする競合が生じ

た場合、競合したエージェントはそのターンでは何も行わないことになります。

Q78. QR コードの形式やその中身のデータの形式はいつ公開されますか.

A78. 公開されたサンプルをご参照ください。

Q79. 会場に盤面情報がスクリーンなどで投射される場合、エージェントはその情報は確認してよいのでしょうか.

A79. 確認していただいて結構です。

Q80. モバイルバッテリーの持ち込みは可能なのか.

A80. 可能です。

Q81. 1 ターンの上限時間はあるのか.

A81. 15 秒を予定しています。

Q82. 自チームのタイルを自チームのタイルで四近傍を囲んだ場合、領域ポイントとタイルポイントの両方のポイントが入るのかどうか.

A82. 領域ポイントは、自チームの閉領域で囲まれている自チーム以外のマスに対して加算されますので、タイルポイントとしてのみ加算されます。

Q83. 試合が同時に行われることはありますか？あるとしたら同時に行われる最大の試合数の回答をお願いします。

A83. 最大で 12 試合を同時進行する予定です。

Q84. 司令塔のテーブルに置かれる A4 のトランプの柄や枚数について回答をお願いします。

A84. ジョーカー2 枚を含む一般的なトランプで、54 枚すべて使用できます。

Q85. 試合前に渡される QR コードの書式について回答をお願いします。

A85. 公開されたサンプルを参照してください。

Q86. 募集要項の試合の進行(3) ii に“審判が、意思表示ステップであることを両チームのエージェントに通知します。”とありますが、どのようにして通知されるのか回答をお願いします。

A86. スクリーンの映像と音でお知らせします。

Q87. 募集要項の試合の進行(3) ii に“意思表示は、事前に定められた手の動きで表現してもらいます。”

とありますが、どのような手の動きなのか回答をお願いします。

A87. 競技部門の追加情報として8月末に周知します。

Q88. 競技フィールドの最小サイズの回答をお願いします。

A88. 最小サイズは80マス以上です。

Q89. 選手の待機場所にはコンセントが用意されていますか？されているならタップ数や使用可能なワットの回答をお願いします。

A89. 2タップ用意します。使用電力は300W以下にしてください。

Q90. 試合中エージェントから会場のスクリーン見ることが出来るか回答をお願いします。

A90. できます。

Q91. 待合室に電源はありますか。また、そのコンセント数等を教えてください。

A91. 2タップのコンセントを用意します。

Q92. 一試合は約何分程度を想定していますか。

A92. 12から15分程度と考えています。

Q93. 手旗信号の使用は可能ですか。

A93. 可能です。

Q94. A4のトランプは実際にどのようなものでしょうか。サンプル画像等がありますでしょうか。

A94. 通常のトランプをA4サイズに拡大した市販のものを使用します。使用する商品名を後日公開します。

Q95. 実物のタイルはどのようなものですか。サンプル画像等がありますでしょうか。

A95. 使用する商品名を後日公開します。

Q96. 服装に制限はありますか。

A96. ありません。ただし、競技の進行を妨げたり、他者に不快感を与えたりしないようにしてください。

Q97. QRコードのサンプルは配布されるのでしょうか？

A97. 配布はしません。公開されたサンプルをご参照ください。

Q98. 意思表示ステップの意思表示の時間は1ターンの制限時間に含まれているのでしょうか？

A98. 含まれます。

Q99. 意思表示ステップで相手のチームが審判に意思を表示しているのを見て、相手の行動を読み取ることを行っていいのでしょうか？

A99. 意思表示は2チーム4エージェント同時に行ってもらいます。意図的に遅く出していることが判明した場合は失格となる可能性がありますので、ご注意ください。

Q100. 領域ポイントを取得しているタイルの外側を囲んだらどのような点数計算になるのでしょうか？

A100. 重複して領域ポイントとして加算されることはありません。

Q101. 自分のチームがタイルポイントを取得しているタイルを囲んだ場合には領域ポイントは入るのでしょうか？

A101. 領域ポイントは自チームが囲む自チーム以外のマスに適用されますので、領域ポイントには入りません。

Q102. 自分チームのタイルが置かれているマスをタイル除去の対象にした場合はどうなるのでしょうか？

A102. 相手チームのタイルが置かれている場合と同様に除去されます。

Q103. 自分チームのタイルを除去の対象にした時、そのタイルが相手チームの除去の対象になっている場合は、どうなるのでしょうか？

A103. 同じターンで複数のエージェントが同じマスをタイル除去に指定した場合、両チームの意思表示は無効となります。

Q104. 自分がタイル除去したマスに対して、同時に相手チームのエージェントが移動してきたらどうなるのでしょうか？

A104. 同じターンでAチームのタイルが置かれている一つのマスに対し、Bチームがタイル除去を、Aチームが移動を宣言した場合と理解しました。この場合、両方のエージェントとも無効となります。

Q105. 自分のエージェント1人がタイルを除去して、それと同時にもう1人のエージェントがそのタイルへ移動をした場合はどの様になるのでしょうか？

A105. 複数のエージェントが同じマスに移動とタイル除去を意思表示していますので、無効となります。

Q106. 最小のフィールドの縦と横はどれくらいでしょうか？

A106. 最小サイズは 80 マス以上です。縦と横については非公開とさせていただきます。

Q107. トランプはジョーカーを含めた 54 枚が渡されますか？

A107. はい。

Q108. 制限時間の管理を人間を通してやると正確性がなくなると思うんですが多少の時間オーバーは許されますか？

A108. 意思表示の遅れに関する質問と理解しました。合図と同時に意思表示をしてください。

Q109. マップは垂直方向と水平方向どちらかのみが線対称の場合もありますか？

A109. あり得ます。

Q110. 作戦ステップで相手のエージェントと司令塔の通信を見えなくするなどの妨害はしていいでしょうか？

A110. 妨害はしないでください。

Q111. 行動ステップでエージェントが時間制限ギリギリに行動をしても良いですか？

A111. 時間内であれば結構です。

Q112. 試合は何チームくらい同時に行われますか？

A112. 最大 12 試合、24 チームを予定しています。

Q113. 競技アイデア募集企画の募集要項では 2 日目に競技がないチームが出ないようにとありますが、今回の競技は敗者復活戦などは行われますか？

A113. 今回の競技で 2 日目に敗者復活を行うのか、とのご質問と理解しました。8 月下旬に送付される「本選実施要項（参加要項）」に対戦表が掲載されますので、ご参照ください。

Q114. 行動の指示以外で、司令塔とエージェントが音声での会話などはしてもいいでしょうか？

A114. 会話はしないでください。

Q115. 「フィールド全体を見渡せる位置」とあるが司令塔はフィールドと同じ高さにあるのか、同じ高さで無いとすればどれだけ高くなっているのか。

A115. 同じ高さです。

Q116. フィールドに敷くタイルはどのタイミングでどれだけ渡されるのか。

A116. タイルは審判員が保持しますので、意思表示後に1枚を受け取ってください。

Q117. タイルの素材は何で、既製品であればメーカーと型番は何か。既製品でなければ大きさと重さはどれだけか。

A117. 使用する商品名を後日公開します。

Q118. 各ターンの意思表示は4名のエージェント全員一斉に行われるのか。

A118. はい。

Q119. 試合のターン数はいつ発表されるのか。例年通り朝の連絡会議で発表されるのか。

A119. 該当する試合が実施される日の参加者連絡会議にてお伝えします。

Q120. 配られるトランプの種類(スートと数字、ジョーカーの有無)と枚数、配られる際の順序はどうなっているのか。

A120. トランプは、ジョーカー2枚を含む一般的なトランプで、54枚あります。試合開始時には、トランプ一式が箱に入った状態で机の上に置いてあります。中身の順番は2枚のジョーカーに続き、キングからエースのダイヤ、キングからエースのクラブ、キングからエースのハート、キングからエースのスペードの順になっています。

Q121. トランプの出す枚数等に制限はあるのか、また器具等を用いて出してもいいか。

A121. 制限はありません。器具を用いても結構です。

Q122. 試合形式はトーナメント、総当たりのどちらでしょうか。

A122. 対戦表は8月下旬に送付される「本選実施要項(参加要項)」に掲載されますので、そちらをご参照ください。

Q123. 一度に何チームの試合を行うのでしょうか。

A123. 最大12試合、24チームが一度に行います。

Q124. 試合開始前に何回ターンを繰り返すのかわかるのでしょうか。

A124. 該当する試合が実施される日の参加者連絡会議にてお伝えします。

Q125. あるチームが剥がそうとしたパネルが、相手エージェントの移動先であった場合、両チームのエ

ーエージェントの動きは” 停滞” となるのでしょうか

A125. 双方のエージェントの意思表示が無効となり、停留することになります。

Q126. 試合のフィールドは最大 12 x 12 マスですが、最小では何 x 何マスとなるのでしょうか

A126. 最小サイズは 80 マス以上です。縦と横については非公開とさせていただきます。

Q127. 試合で使用される QR コードの例を示してほしい

A127. 公開されたサンプルをご参照ください。

Q128. 司令塔が意思表示ステップ中、行動ステップ中にパソコンを触ることはできますか？

A128. できます。

Q129. 作戦ステップに関する質問です。直前の行動ステップにおける、相手側のエージェントの行動は、どのような方法で司令塔に伝えられるのでしょうか。直接目視、口頭、スクリーン表示など、現状で考えている伝達手段がありましたら、教えてください。

A129. 司令塔で直接目視してください。

Q130. 1 ゲームのターン数はどのタイミングで公開されますか。

A130. 該当する試合が実施される日の参加者連絡会議にてお伝えします。

Q131. 1 ゲームのターン数は試合開始前に定まるものでしょうか、それとも、試合進行に応じて変化する可能性があるのでしょうか。

A131. 該当する試合が実施される日の参加者連絡会議にてお伝えします。例えば 1 回戦と 2 回戦でターン数が異なることはありますが、試合中に変更することはありません。

Q132. 1 ターンにおける作戦ステップの時間は何秒程度でしょうか。

A132. 時間は決められていません。意思表示ステップと次の意思表示ステップの時間のみが決められていますので、意思表示ステップ後に直ちに行動すれば、次の意思表示までの時間を作戦ステップに用いることが出来ます。

Q133. QR コードのフォーマットは昨年と同じでしょうか。

A133. 公開されたサンプルをご参照ください。

Q134. 司令塔に与えられる QR コードのサンプルを公開していただけないでしょうか。

A134. 公開されたサンプルをご参照ください。

Q135. 意思表示ステップに関する質問です。先に意思表示をしたチームが不利になることはないでしょうか。もし、意思表示を「口頭」で行う場合、それを聞いた他チームの司令塔が、そのあとで対応手を再計算できるように思えます。

A135. 意思表示は2チーム4エージェントが同時に行います

Q136. 意思表示はどのような方法で行うのでしょうか。(たとえば、各自のタイミングで「行動」するとしたら、完全に同時に「行動ステップ」を行うことは不可能なので、審判が「同期」を取る必要があるように思えます。)

A136. 意思表示は、すべてのエージェントが同期して行います。

Q137. フィールドの各マスの点数は、乱数によって定められるでしょうか。それとも、人の手作業などで値に偏りがあるフィールドが与えられることもあるでしょうか。

A137. 後者です。

Q138. タイル除去についての質問です。タイル除去をしようとしたマスを、相手のエージェントが移動先にしていた場合は、そのタイル除去は無効になりますか。

A138. 双方のエージェントの意思表示が無効になります。

Q139. そのゲームにおけるターン数とは、「試合中に行動ステップを行う回数」のことでしょうか。

A139. はい。

Q140. 競技フィールドの QR コード化されたデータに関する質問です。フィールドの方角としては「1行目, 2行目, ..., H行目」と進む方角が「下」、「1列目, 2列目, ..., W列目」と進む方角が「右」という解釈でよろしいでしょうか。また、「下」とはステージの手前から奥側に向かう方向、という解釈でよろしいでしょうか。

A140. その解釈で間違いありません。

Q141. 片方のエージェントが「マス除去」をして、もう片方のエージェントが除去したマスに入る」というのは同じターンにできますか？

A141. 同じマスに対して複数のエージェントが移動もしくはタイル除去を意思表示していますので、無効となります。

Q142. 意思表示で手間取って15秒超えるとその時点でそのターンは自動的にパスになりますか？

A142. 意思表示すべき時に意思表示できない場合、そのエージェントは何もせずに現在のマスに留まり

ます。

Q143. 意思表示で聞き間違いが発生したとき、訴えることにより訂正はできますか、またそれを証明するためのビデオなどを撮りますか？

A143. 審判による意思表示の通知をエージェントが聞き間違っているのではないかと懸念だと理解しました。この通知は同時進行している全試合に対して行われますので、聞き間違いは発生しないと考えています。

Q144. 会場レイアウト（指令台とフィールド）を教えてください。

A144. 募集要項の図1と同じです。ただし、図1における司令塔の位置が上下する可能性があります。

Q145. タイルポイントとして数えられた自陣のマス X が自軍の色で囲まれている場合、同じマス X で領域ポイントも獲得できますか？

A145. タイルポイントとしてのみ獲得されます。

Q146. 司令塔は複数枚のランプを同時に使って指示を出してもよいのか。

A146. 結構です。

Q147. 司令塔のエージェントに対するボディランゲージは可能だが、エージェント側から司令塔にボディランゲージをすることは可能なのか。（指示が届いたかの確認のため）

A147. 可能です。

Q148. 作戦ステップ以外での司令塔からエージェントへの指示はルール違反になるのか。

A148. 司令塔からの指示はいつ出してもらっても結構です。

Q149. エージェントが気分が悪くなり、試合に出続けることが不可能と判断された場合はどうなるのか。

A148. 理由書の提出により、選手を変更してください。エージェントであれば、指導教員または引率教員が代役となることも認めます。

Q150. エージェントが、意思表示ステップで審判に示した動きと違う動きをしてしまった場合はどうなるのか。

A150. そのターンは無効となります。

Q151. 自チームの囲んだ領域の中に自チームのタイルがあった場合の点数計算はどうなるのか。

A151. 領域ポイントは自チーム以外のマスを対象としますので、内部のタイルは、タイルポイントとし

でのみ加算されます。

Q152. 自チームが囲んだ領域の中に、さらに自チームの領域があった場合、得点は二重になるのか。

A152. 二重にはなりません。

Q153. 対戦の形式はどのようなものか（トーナメント・総当たり・スイスドロー・その他）

A153. 対戦表は8月下旬に送付される「本選実施要項（参加要項）」に掲載されますので、そちらをご参照ください。

Q154. 電子機器にランプを立てかけて指示を出すことは可能か。

A154. 可能です。ただし、ディスプレイなどで指示を表示することはできません。

Q155. QRコードのデータのサンプルはいつ公開されるのか。

A155. 公開されたサンプルをご参照ください。

Q156. 試合ごとでエージェントと司令塔を交代することは可能なのか。

A156. 可能です。

Q157. 意思表示ステップでエージェントが行う手の動きはいつ伝えられるのか。

A157. 競技部門の追加情報として8月末に周知します。

Q158. 点の計算の項目の（2）の図4の説明がよくわからない。「8近傍で連結している限り」というのはどういう意味なのか。

A158. マスの連結は8近傍で判断するという意味です。

Q159. 司令塔やエージェントの服装は自由なのか。

A159. 自由です。ただし、競技の進行を妨げたり、他者に不快感を与えたりしないようにしてください。

Q160. 試合の前に、両チームの司令塔に対して、各マスの点数とエージェントの配置位置を示すQRコードが見えない状態で渡されます。」と競技部門の案内に記述されていますが、QRコードの具体的な例の掲示は大会当日までありませんか。2枚に分かれたQRコードのデータをもらうようになりますか？エージェント位置は行列の指定ですか？事前に読み取り部のプログラムを開発したいので、できれば例が欲しいです。（本番で初めてQRコードの記述方式が明らかになり、QRコードを読み取った時点で自作したプログラムへ手入力するようになりますか。）

A160. 公開されたサンプルをご参照ください。2枚に分かれることはありません。

Q161. 添付ファイルのような囲まれた領域が複数出た場合の得点方法はどのようになりますか？単純に最も外側だけで囲んで点数になりますか。切り分けて点数化されますか。（2重カウントとかは無いですよ）※与えられた例だと、囲まれた領域が1つのものだけだったので、複数の場合を教えてください。

A161. 2重にカウントされることはありません。

Q162. エージェントは相手のタイルを除去できますが、自分の置き間違えたタイルは除去できませんか。

A162. 自チームのタイルも除去できます。

Q163. 実際の会場で利用するタイルの重さはどのくらいありますか？（タイルカーペットをイメージしています。）タイルの設置方法について、もう少し具体的な説明をお願いしますか。

A163. 使用する商品名を後日公開します。タイルは審判員が保持し、行動ステップの時にエージェントに渡します。除去したタイルも審判員が保持します。

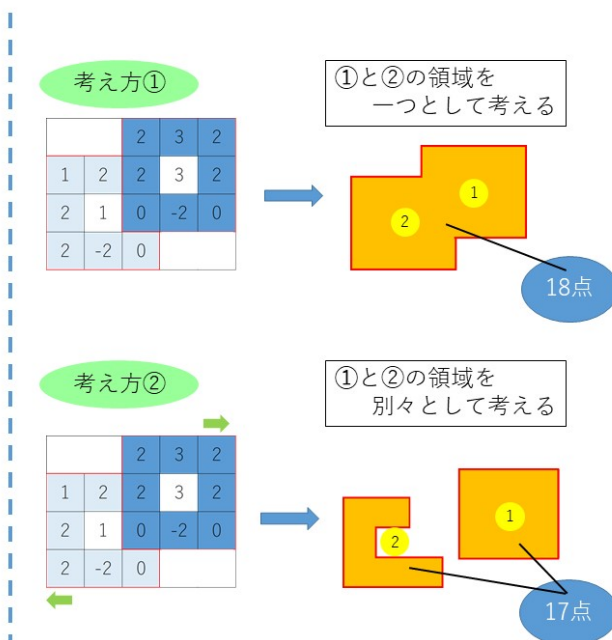
Q164. タイルの重さが無い場合でも短時間に60回から120回もタイルを設置すると足や腰が痛くなったり、体調が悪くなるかもしれませんが、途中で調子が悪くなった場合には、リタイアですか？

A164. タイルは審判員が保持しますので、エージェントの負担は少ないと思います。体調を整えてご参加ください。途中で競技に参加できなくなった場合は残念ながらリタイアとなります。

Q165. 下に示すように、味方エージェントのマス領域が重なった場合、考え方①と考え方②のどちら

-2	1	0	1	2	0	2	1	0	1	-2
1	1	2	-2	0	1	0	-2	2	0	1
1	3	2	1	0	-2	0	1	2	3	1
2	1	1	2	2	3	2	2	1	1	2
2	1	1	2	2	3	2	2	1	1	2
1	3	2	1	0	-2	0	1	2	3	1
1	0	2	-2	0	1	0	-2	2	0	1
-2	1	0	1	2	0	2	1	0	1	-2

- エージェント（味方同士）
- ①の領域
- ②の領域



をとりますか。

A165. ①と判断します。

Q166. 自陣の領域を二重で囲んだ時の領域点の算出法はどう行われるのか教えてください。例として以下の図の場合における、自チームの獲得する得点の算出方法を教えてください。

x=自陣のマス、o=何も塗られていないマス

XXXXXXX

XOOOOOX

XOXXXXOX

XOXOXOX

XOXXXXOX

XOOOOOX

XXXXXXX

A166. 領域ポイントは自チームの閉領域で囲まれた自チーム以外のマスが対象となります。また、二重に囲われた場合、重複して加算されることはありません。

Q167. パネル排除の意思表示をしたマスに対して敵エージェントが移動意思を示した場合の処理はどうなるのか教えてください。

A167. 同じマスに対して複数のエージェントが移動またはタイル除去を意思表示していますので、無効となります。

Q168. 自チームがパネル排除の意思表示をしたマス上にいる敵エージェントがパネル排除の意思表示を示した場合(留まる以外の選択をした場合)の処理はどうなるのか教えてください。

A168. 自チームのパネル除去の意思表示が無効となりますが、敵エージェントはパネル除去を行うことができます。

Q169. トランプの素材は何か教えてください。

A169. プラスチックでコーティングされた紙です。

Q170. トランプは机の上に自立するかどうかを教えてください。

A170. 自立は不可能です。

Q171. トランプに対する破壊的操作(破る、折る等)は許可されるのかを教えてください。

A171. 破壊的操作はしないでください。

Q172. JOKERは何枚入っているのか教えてください。

A172. 2枚入っています。

Q173. 大会で使用するトランプの絵柄や文字の大きさはどのようなものでしょうか。

A173. 普通のトランプをA4に拡大したものです。使用する商品名を後日公開します。

Q174. 拍手などの音を出す行為による司令塔からエージェントへの情報の伝達はルール違反に当たるのかを教えてください。

A174. 違反です。音は出さないでください。

Q175. フィールドのマスの大きさの最小値はいくつになるのか教えてください。

A175. 最小サイズは80マス以上です。

Q176. QRコードの大きさは何cm*何cmなのでしょうか。

A176. 公開されたサンプルをご参照ください。

Q177. QRコードを読み取って得られる文字列のフォーマットを教えてください。

A177. 公開されたサンプルをご参照ください。

Q178. 使用するタイルの材質、重量を教えてください。

A178. 使用する商品名を後日公開します。

Q179. 試合中除去したタイルはどのように処理するのかを教えてください(エージェントが抱えるのか?)。

A179. 審判員が保持します。

Q180. 試合中に使用するタイルは事前に持つ必要があるのかを教えてください。

A180. 審判員が保持し、必要に応じて行動ステップの時に渡します。

Q181. 意思表示の方法の公開時期や公開方法はどのような予定なのかを教えてください。

A181. 意思表示の方法は、競技部門の追加情報として8月末に周知します。

Q182. フィールドの最小マス数は決まっていますか。

A182. 最小サイズは80マス以上です。

Q183. フィールドは正方形ですか？

A183. 正方形，または長方形です。

Q184. フィールドのマスの数とターンの数は関係がありますか。

A184. 正比例ではありませんが，マスの数が多いほどターン数も多くなります。

Q185. トランプは何枚ですか。52枚1セットですか。

A185. ジョーカー2枚を含む54枚です。

Q186. 12, 13 ページに「囲まれた領域の中に相手の領域が含まれていても，点数の計算には影響しません」と書かれているが，囲まれた領域の中に自チームの領域が含まれていても領域ポイントとして加算されるのか。

A186. 自チームのタイルが置かれているマスは領域ポイントとしては加算されません。

Q187. 13 ページの「通信手段として A4 サイズのトランプのみ」とあるが，トランプの具体的な仕様や枚数は何か。

A187. トランプは，ジョーカー2枚を含む一般的なトランプで，54枚あります。使用する商品名を後日公開します。

Q188. 実際に試合で使われる QR コードはどのような仕様か。また，サンプル QR コードは配布されるか。

A188. 公開されたサンプルをご参照ください。配布は致しません。

Q189. 4人のエージェント全員が意思表示をし終わってから行動ステップに移行するのか。

全員が意思表示をしてから行動ステップに移行するのであれば，

1. 指定された1ターンの時間ギリギリに意思表示をするエージェントがいて
行動ステップがそのターンの時間内に完了しなかった時
2. 指定された1ターンの時間が経過しても意思表示をしないエージェントがいて
行動ステップがそのターンの時間内に行うことができなかった時，

そのターンの行動ステップは無効となるのかどうか

有効である場合，行動ステップが行われる時，次のターンの時間内で行うのか，特別に行動する時間を設けるのか。

A189. 4人のエージェントは審判の通知と同時に意思表示する必要があります。その時に意思表示しなかったエージェントは，そのターンでは何もできません。各チームは次の意思表示の通知までに行動ステップと作戦ステップを行う必要があります。行動と作戦の各ステップについては時間の通知を行わず，各エージェントは審判員確認の元，行動と作戦を独自に行います。行動は意思表示ステ

ップ直後に行われますので、各ターンの時間内に終わることができると思います。

Q190. QR コードで渡されるデータの形式を教えてください。

A190. 公開されたサンプルをご参照ください。

Q191. 自チームの領域の中に自チームのパネル・領域がある場合、タイルポイント・領域ポイントはどのように処理するのですか？

A191. タイルポイントとしては加算されます。ただし、領域ポイントは自チームのタイルが置かれていないマスを対象としますので、領域内部の自チームのマスは加算されません。また、二重の閉曲線で囲まれた場合、内側の閉曲線内部の領域ポイントを二重に加算することはありません。

Q192. 競技に用いられるトランプの素材は何ですか？

A192. プラスチックでコーティングされた紙です。

Q193. トランプに書き込みを行ったり、折り曲げたりしてもよいですか？

A193. 書き込みや折り曲げは、しないでください。

Q194. トランプをエージェントに見せる方法に指定などはありますか？

A194. 特にありません。

Q195. フィールドの最小サイズは何マス×何マスですか？

A195. 最小サイズは 80 マス以上とお考え下さい。

Q196. トランプは全種類与えられますか？そうでなければどのカードが与えられますか？

A196. ジョーカー2枚を含む全種類が与えられます。

Q197. 試合中、司令塔エリアでは電源は用意されず、エリア外からの電源供給も認められないとのことですが、試合までの待ち時間に PC 等を充電する場所（電源）はあるでしょうか？

A197. 競技部門の選手控え席にチームごとに 2 タップのコンセントを用意します。

Q198. 得点の計算において、自チームのタイルとそれらで囲まれた領域の外側をさらに自チームのタイルで囲んだ場合、ポイントはどのようになるでしょうか？（重複された領域やタイルのポイントをダブルでカウントするかどうか？等）

A198. 二重に囲んだ場合、重複して領域ポイントとして加算されることはありません。また、領域ポイントの対象は自チームのタイルが置かれていないマスのみです。

Q199. 終了ターン数はいつ発表されるのでしょうか？競技開始前に発表されるのでしょうか？

A199. 該当する試合が実施される日の参加者連絡会議にてお伝えします。

Q200. 何らかのルール違反（時間超過等）があった場合、何らかのペナルティが課されるのでしょうか？
（減点？ 行動の無効？ 失格？ 等）

A200. 時間超過は該当するターンで何も行動できないこととなります。相手チームの通信の妨害は失格になる可能性があります。

Q201. 司令塔のテーブル上に置かれる A4 サイズのトランプの使用方法について、例えば折ったり、曲げたり、切ったりなどといった、もとに戻せない（破損的）な使い方は許されるのでしょうか。

A201. 破損的な使い方はしないようにお願いします。

Q202. QR コードから得られる得点配置情報はどのようなフォーマットでしょうか？

A202. 公開されたサンプルをご参照ください。