

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」

「試合の進行」の変更、および表彰者の氏名について

・募集要項の「試合の進行」を以下のとおり変更いたします。

(3)iii. 行動ステップ

変更前：「①移動の場合、移動先のマスにタイルが置かれていなければ、自チームのタイルを必ず置いてください。②タイル除去の場合は、移動せず、現在のマスに留まって、意思表示したマスから相手チームのタイルを取り除いてください。」

変更後：「①移動の場合、移動先のマスにタイルが置かれていなければ、補助学生が自チームのタイルを置きますので、タイルが置かれたあと、移動してください。②タイル除去の場合は、移動せず、現在のマスに留まってください。補助学生が意思表示したマスから相手チームのタイルを取り除きます。」

(4)

変更前：「1 試合のターン数は 60～120 を予定していますが、試合ごとに異なります。」

変更後：「1 試合のターン数は 40～80 を予定していますが、試合ごとに異なります。」

(5)

変更前：「1 ターンの時間は、試合ごとに異なり、10 秒から 15 秒を予定しています。」

変更後：「1 ターンの時間は、試合ごとに異なり、10 秒から 20 秒を予定しています。」

・表彰者の氏名は以下のとおりとします。

今年は、各チームが司令塔 1 名とエージェント 2 名の合計 3 名で実施する競技ですので、3 名いないと競技が成立しません。従って、「本選出場申込み①」（9 月 7 日締切り）以降、本選当日であっても、やむを得ない状況に限り、理由書の提出により、選手の変更を認めています。しかし、パンフレットの氏名は提出されたものから変更することはありません。また、表彰の氏名は、10 月 17 日締切りの「本選出場申込み②」をもって確定とし、それ以降の変更は行いません。