

# 第36回全国高等専門学校プログラミングコンテスト 募集要項

## 「水都で創る、未来のイノベーション」

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, 総務省, 経済産業省, 警察庁, デジタル庁, 島根県, 島根県教育委員会, 松江市, 松江市教育委員会, 島根県商工会連合会, 島根県商工会議所連合会, 一般社団法人ソフトウェア協会, 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, 一般社団法人教育システム情報学会, 一般社団法人人工知能学会, 国立研究開発法人情報通信研究機構, 一般社団法人デジタル地方創生推進機構, 日本弁理士会 中国会, NPO法人ITジュニア育成交流協会, NHK, TSKさんいん中央テレビ, BSS山陰放送, 山陰ケーブルビジョン, 山陰中央新報社, 朝日新聞松江総局, 読売新聞松江支局, 毎日新聞松江支局, 日刊工業新聞社, エフエム山陰, 松江工業高等専門学校後援会, 松江工業高等専門学校同窓会, 一般社団法人松江テクノフォーラム

協賛

<産学連携協賛>

(株) TwoGate, MEDIAEDGE (株)

<特別協賛>

(株) FIXER, LINE ヤフー (株), アドバンスドプランニング (株), TDC ソフト (株), (株) フィックスターズ, 合同会社 DMM. com, (株) デンソー, ネクストウェア (株), コスモリサーチ (株), NTT コム エンジニアリング (株), (株) ビッツ, (株) RKKCS, RIZAP テクノロジーズ (株), ピクシブ (株)

<一般協賛>

オープンテクノロジー (株), アイフォーコム (株), (株) クレスコ・ネクシオ, アイ・システム (株), ブルーテック (株), (株) ワコム, (株) ジェイ・クリエイション

をはじめ, 50社以上の協賛を予定

主管校 松江工業高等専門学校

事務局 松江工業高等専門学校 学生課学生支援係

プロコン公式サイト <https://www.procon.gr.jp/>

審査委員、審査委員長をはじめ40名程

### はじめに

下記の要領で第36回全国高等専門学校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。今大会は課題部門・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んで下さい。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。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。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。

なお、従来同時開催している NAPROCK 国際プログラミングコンテストは、今回は 2026 年 3 月にベトナム（ハノイ）で開催する予定で準備を進めています。本選はその日本代表を選出する予選を兼ねることになります。

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、情報処理学会若手奨励賞、および電子情報通信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

令和7年5月19日（月）8：30 ～ 5月26日（月）17：00

### 2. 予選（書類審査）

期日 令和7年6月28日（土）

### 3. 予選結果

令和7年6月30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、各学校（キャンパス）宛にメールにて通知します。

### 4. 本選（詳細は予選通過者に別途連絡します）

期日 令和7年10月11日（土）～ 10月12日（日）

会場 島根県立産業交流会館 くにびきメッセ（島根県松江市学園南1丁目2-1）

## **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

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（複数キャンパスを含む）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。

## 国際プログラミングコンテスト参加について

昨年まで本コンテストの本選と同時に NAPROCK 国際プログラミングコンテストを開催してきました。しかし、今回の大会では、この国際プロコンを国内大会と同時開催をせず、2026年3月にベトナム（ハノイ）で開催する予定で準備を進めています。本選はこの国際大会の予選を兼ねており、本選参加チームのうち優秀なチームに関しては NAPROCK 国際プロコンに推薦する予定となっています。詳細は別紙を確認してください。

## 応募作品について

パーソナルコンピュータ・タブレット端末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

4月下旬ごろにプロコン公式サイトで公開します。

## 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、それぞれ20チーム程度が予選を通過します。各部門の予選通過は成績評価によって決定されます。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方法とそのアイデアの良さ、問題に対する解法アルゴリズムの実現可能性によって評価します。応募内容が不適切であったり不十分であった場合には、予選通過できない場合があります。(第34回大会では2チーム、第35回大会では4チームが条件付き通過でした)

## 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，電子情報通信学会若手奨励賞が授与されます。

\*\*課題部門において上位チームはNAPROCK 国際プロコンに日本代表として派遣されます。

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，電子情報通信学会若手奨励賞が授与されます。

\*\*競技部門において上位チームはNAPROCK 国際プロコンに日本代表として派遣されます。

協賛企業から選ばれたチーム（課題部門、自由部門、競技部門）には、企業賞が授与されます。課題・自由部門の本選参加チームは「全国高等専門学校ディープラーニングコンテスト (DCON)」, 「起業家甲子園」からそれぞれの大会にノミネートされることがあります。また、競技部門優勝チームの2年生以下の学生は、高校生以下を対象とした「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る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。

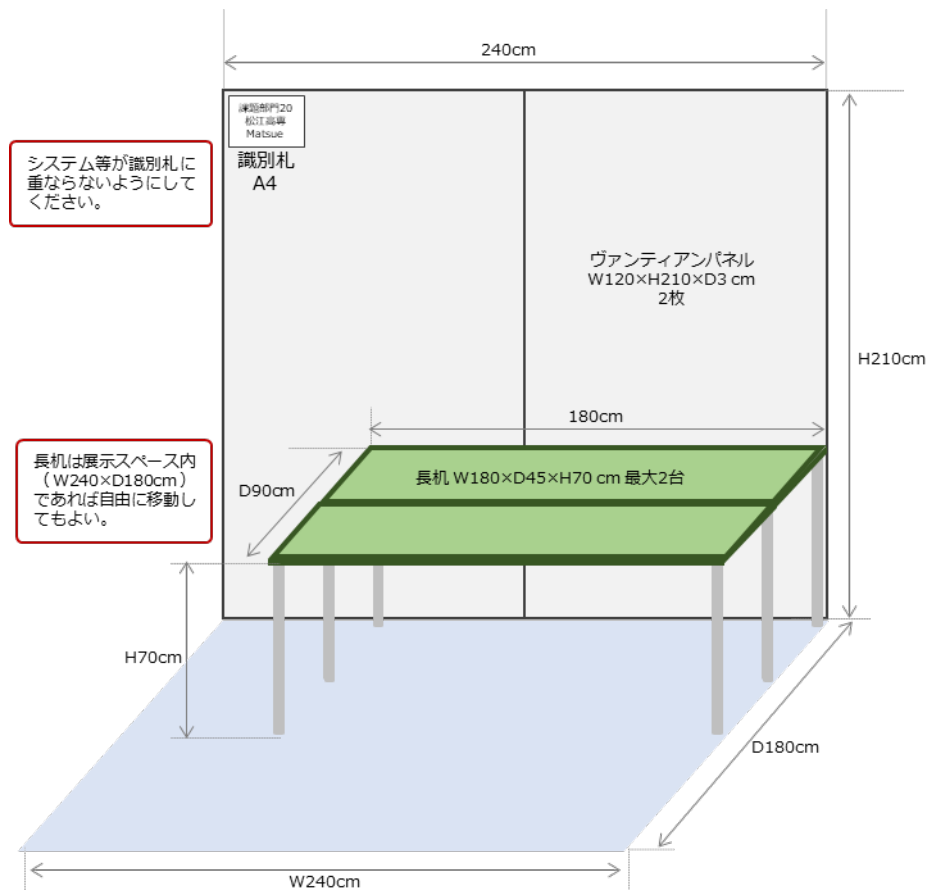
### 3. システム搬送について

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展示スペース及びインターネット接続について

本選の展示スペースは、1システムについて、幅240cm, 奥行180cm, 高さ210cm以内(下図参照, 説明者を含む)に制限されます。パネルの左上にはA4印刷した識別札を貼りますので、システム等が重ならないようにしてください。机は2台まで利用できます。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。



今大会では、各ブースへの有線によるインターネット接続は準備しません。フロア内に無線 LAN アクセスポイントも設置されており、利用することが可能ですが、想定通り通信できない恐れもあります。そのため、インターネット接続を前提としたデモを行う場合は、各チームで通信回線を準備してください。なお、通信回線を準備した場合でも、ブースの場所によっては通信が不安定になる可能性があります。そのため、インターネットへ接続ができなくてもダミーデータ等で動作するよう準備しておいてください。

デモ会場の電力は、各ブース 500W と仮定して準備しています。停電や電圧降下等のトラブルの発生は、周囲のチームに迷惑をかけることとなります。高消費電力のコンピュータや高出力モータを使用するなど、消費電力の過多や変動が見込まれる場合は、バッテリー電源をレンタルするなど独自電源を用意してください。

## 5. 知的財産権等について

作品の応募に関しては、他者の知的財産権の侵害が無いように十分注意し、自身の知的財産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、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予めご了承ください。

- (1) 応募時に提出していただいた書類・ファイル（作品介绍，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，チーム紹介動画ファイルなど）
- (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回答データ

## 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。

#### 7. 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。

問い合わせ締め切り：令和7年5月8日（木）17：00まで

問い合わせメールアドレス：jimu36@procon.gr.jp

※問い合わせの際は、必ず指導教員を介して行って下さい。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。

#### 関連サイト

高専プロコン公式サイト：<https://www.procon.gr.jp/>

高専プロコン X 公式アカウント：@KosenProcon

高専プロコン 公式 Facebook ページ：<https://www.facebook.com/KosenProcon/>

NAPROCK 国際プロコン公式サイト：<https://www.naprock.jp/intprocon/>

# 第36回 全国高等専門学校 プログラミングコンテスト

## 課題部門のご案内

### 「ICT を活用した環境問題の解決」

#### 課題部門概略

ここ数年、記録的な猛暑や暖冬が続いており、一昨年は東京で22日間連続の猛暑日が続き過去最多の記録を更新しました。IPPC（国際気候変動に関する政府間パネル）によると、2030年には産業革命前と比べて、年平均気温が1.5度上昇すると報告されています(\*1)。地球温暖化による気象変動は、記録的な集中豪雨、大型台風、冬においてはJPCZ（日本海寒帯気団収束帯）による豪雪など、大きな災害をもたらしています。また、気温上昇に伴う海洋環境の変化により漁獲量が激減し、水産資源の枯渇も懸念されています(\*2)。環境破壊や地球温暖化の影響は年々確実に深刻化しており、その影響が身近に感じられるようになってきました。環境問題は「待ったなし」で取り組まなければならない状況に至っています。

そのような背景の下、政府は再生可能エネルギーの導入や省エネルギー技術の普及、炭素排出の削減など、環境に配慮した経済の発展に向けた取り組み（Green Transformation; GX）を重視しており、2050年までに温室効果ガス排出量を全体としてゼロの状態とするカーボンニュートラルを目指すことを宣言しています。このような活動を推進するためには強靱なデジタルインフラが必要とされており(\*3)、ICTの活用が前提とされていることが分かります。

一方で、政府、企業だけでなく、個人やコミュニティのレベルでもさまざまな環境問題に関する活動が重要です。たとえば、EV・自転車・公共交通機関の利用促進、各家庭や学校等における省エネ活動、食品ロスの削減、森林保護や植林活動、リサイクルや廃棄物の適切な処理などが代表的なものです。環境問題への意識を高めるための教育や啓発も重要な取り組みでしょう。このような活動は、ICTを積極的に活用することでより効果的に実現できる可能性があります。

第36回全国高専プログラミングコンテスト課題部門では、「ICTを活用した環境問題の解決」を目的とした作品を募集します。環境問題は、身近なことから社会全体に至ることまで幅広い問題が対象となります。高専生の独創的な発想が、持続可能な地球環境を実現するための一助となることを期待しています。

- \*1 環境省：気候変動に関する政府間パネル（IPCC）第6次評価報告書（AR6）サイクル  
<https://www.env.go.jp/earth/ipcc/6th/index.html>
- \*2 COOL CHOICE：秋冬の味覚に危機？地球温暖化の影響と“地産地消”という選択  
<https://ondankataisaku.env.go.jp/coolchoice/weather/article03.html>
- \*3 内閣官房他：2050年カーボンニュートラルに伴うグリーン成長戦略  
[https://www.meti.go.jp/press/2022/02/20230210002/20230210002\\_1.pdf](https://www.meti.go.jp/press/2022/02/20230210002/20230210002_1.pdf)

#### 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、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。  
作品の独創性を最重点に審査しますが、有用性や実現可能性（実現方法）、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。

## 第36回 全国高等専門学校 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36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が普及し、最近ではウェアラブルコンピュータのような新しいデバイスも登場してきました。また、クラウドコンピューティングやオープンデータの利活用、サイバーセキュリティの必要性などインターネットを取り巻く環境も大きく変化してきており、私たちの生活は大きく変わろうとしています。働く場所・住む場所・憩う場所，昼夜・季節・時代，そのような空間と時間の違いや枠を越えて，オープンデータや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，そして，感染症により到来したニューノーマル（新しい生活様式）への対応など，現代の多くの課題を劇的に解決する可能性を秘めています。

自由部門では，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考案された独創的な作品を募集します。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，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，有用性や実現可能性（実現方法），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。



# 第 36 回 全国高等専門学校 プログラミングコンテスト

## 競技部門のご案内

### 「エ。一縁結びの誘導について」

#### 競技部門概略

旧暦 10 月、現在の暦でいうところの 11 月には、島根県の出雲に八百万の神々が集まります。神様が留守になる他の地域ではこの月を“神無月”と言いますが、神々が集まる出雲だけは“神在月”となります。出雲大社に集まった八百万の神々は木の札に一人ひとりの名前を書き、神々が相談して 2 枚の札を結びつけることでペアの縁を結びます。今年の競技では、この“縁結び”をテーマにしました。

フィールドには数字が割り当てられたエンティティ達が散りばめられており、全員に同じ数字を持った運命の相手が存在します。しかし、運命の相手は近くにいるとは限りません。プレイヤーはフィールド内のある場所を「園」に指定して回転させることで、同じ数字を持つエンティティを近くに導くことができます。導きによってペアをたくさん作ったプレイヤーが、このゲームの勝者です。

今回の競技部門では神在月より一足先に、園（“エ”ン）を回転させて“エ”ンティティ達の縁結び（“エ”ンムスビ）を行っていただきます。

#### フィールドとエンティティ

- ・ 今回問題となる盤面全体を「フィールド」と呼び、フィールドの全てのマスに「エンティティ」と呼ばれる整数値が配置されています。
- ・ フィールドの縦と横のサイズは同じで、偶数です。
- ・ フィールドの例を図 1 左に示します。エンティティの整数値の範囲は 0 ～ (フィールドのマス数÷2 - 1) です。例えば図 1 左のようにフィールドサイズが 4×4 の場合は、0～7 の整数値が割り当てられます。
- ・ フィールド上には必ず同じ値のエンティティが 2 つ存在します。同じ値の数が 2 つより多いことも少ないこともありません。
- ・ フィールドの座標系を図 1 中央に示します。座標は (x, y) の形式で表現され、左上の座標を (0, 0) とします。
- ・ 同じ整数値が割り当てられたエンティティが 4 近傍のいずれかで隣り合っている状態を「ペア」と呼びます。図 1 右のように、ペアの形は縦型、横型の 2 パターン存在します。
- ・ フィールドには必ず同じ整数値を割り当てられた別エンティティが存在するので、プレイヤーはペアをできるだけ多く作るようにエンティティ達を”導き”ます。

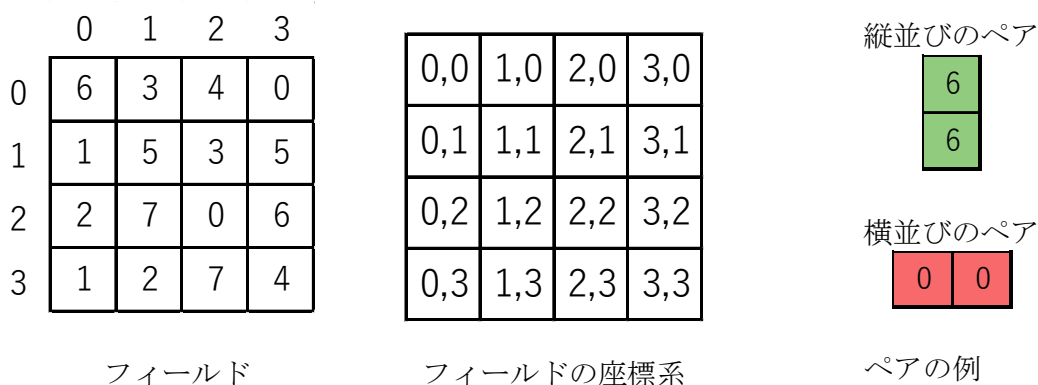


図 1 フィールド例とフィールドの座標系

## 導きと園

- ・ ペアを作るためにフィールドのエンティティを移動することを「導き」といい、1回の導きを「手数」としてカウントします。
- ・ 導きを行う範囲を「園」と呼び、導きを行うときはフィールド内に  $n \times n$  の正方形の園を指定します。
- ・ 導きでは、園を右方向に90度回転することで、園の中のエンティティを移動させることができます。
- ・ 導きの例を図2に示します。図2は導きによるフィールドの変化の例で、フィールドの(1, 1)から(2, 2)の範囲に  $2 \times 2$ 、フィールドの(0, 0)から(2, 2)の範囲に  $3 \times 3$ 、フィールドの(0, 0)から(3, 3)の範囲に  $4 \times 4$  で導きを行った例をそれぞれ示しています。

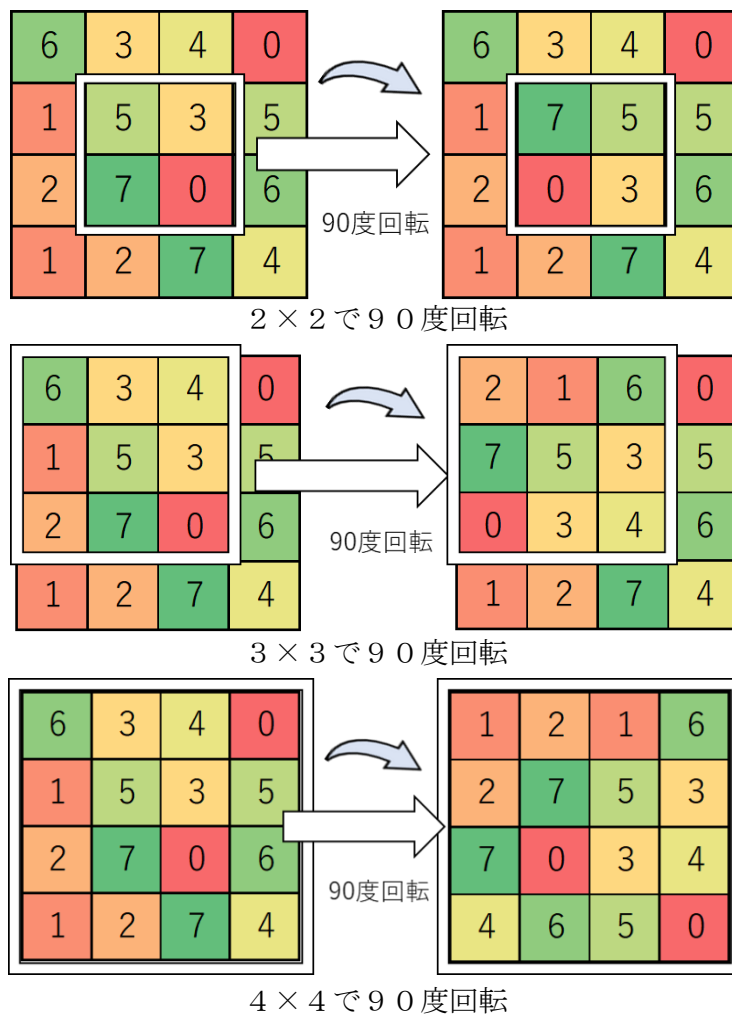


図2 導きによるフィールドの変化の例

- ・ 導きでは、エンティティに対して以下の操作を行います。
  - ① 園を当てはめる位置(園の左上の座標)を決定する
  - ② 園の大きさを決定する
- ・ 園はフィールドの任意の位置に対して導きに適用可能ですが、園の一部がフィールドからはみ出るような形で適用することはできません。

## 問題

- 各フィールドサイズは縦, 横, それぞれ最大で 24 個, 最小で 4 個です. また, 園の最大サイズは問題のフィールド幅と同じ, 最小サイズは  $2 \times 2$  です.

## 問題フォーマット

- 問題は次のような JSON 形式データで提供します. 図 1 左のフィールドの問題データ例を次に示します.
- "startsAt" は試合開始時間の UNIX 時間です. 例では 2025/4/1 15:30:20 の場合の値を示しています. 正確な試合開始時間は開始 10 秒前程度まで確定しないため, 未確定の場合は 0 になります.
- "problem" は問題情報です. 試合開始前は null で, 試合開始後から有効な値になります.
- "field" は問題のフィールド情報です.
- "size" はフィールドのサイズです. 4 以上, 24 以下の値になります.
- "entities" はフィールドのエンティティ情報が格納されている 2 次元配列になります. 長さ size の配列で, その各要素は長さ size の配列です.

```
{
  "startsAt": 1743489020,
  "problem": {
    "field": {
      "size": 4,
      "entities": [
        [6, 3, 4, 0],
        [1, 5, 3, 5],
        [2, 7, 0, 6],
        [1, 2, 7, 4]
      ]
    }
  }
}
```

## 回答フォーマット

- 回答では導き情報を次のような JSON 形式データで受け取ります.
- "ops" は導きの配列です.
- "x" は園の左上の X 座標, "y" は園の左上の Y 座標です.
- "n" は園の一辺の長さです.
- "ops" の中に一つでも無効な導きが含まれる場合, 回答全体が無効になります.
- (0, 0)の座標に  $2 \times 2$  の園, (2, 2)の座標に  $2 \times 2$  の園を指定して導きを行う場合の回答例を次に示します.

```
{
  "ops": [
    {"x": 0, "y": 0, "n": 2},
    {"x": 2, "y": 2, "n": 2}
  ]
}
```

## 試合の進行

- (1) 1試合は複数チームで同時に行います。組み合わせによって対戦チーム数が異なります。
- (2) 各試合の対戦チーム数は本選実施要項にて連絡します。
- (3) 試合ごとに制限時間を定めます。制限時間は5分程度の予定です。
- (4) フィールドのサイズは、試合開始前の参加者連絡会議で連絡します。
- (5) 試合開始とともにネットワーク経由で問題が提供されます。
- (6) 各チームは制限時間内に問題を解き、回答をネットワーク経由で提出します。
- (7) 各チームから送られた回答がサーバーで受理されると、正常に受理したか無効（フォーマットエラー）かの情報が得られます。
- (8) 制限時間内であれば再提出が可能ですが、制限時間内に回答を送信できる回数は30回までとし、31回以後に送信された回答は受理されません。
- (9) 最後に正常に受理された回答が有効となります。

## 勝敗判定

ペア数、手数、回答時間により、以下の優先順位で勝敗を決定します。

- (1) フィールド上のペア数が多いチームが勝利します。
- (2) 手数が少ないチームが勝利します。
- (3) 最終回答時間が早いチームが勝利します。
- (4) サイコロなどで勝敗を決めるか引き分けとします。

## 通信方法

- ・ 競技ブースに用意された有線LANに各チームのPCを接続し、HTTPのPOST・GET形式を利用しデータの送受信可能にする予定です。
- ・ 詳しい通信プロトコル及び回答システムに関することは7月上旬を目処にプロコン公式サイトにて公開する予定です。

## 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、10BASE-T/100BASE-TX/1000BASE-Tの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。
- ・ 競技ブースには、各チームに4口以上の電源コンセントを用意する予定です。総電力は500Wを超えないようにしてください。
- ・ 競技ネットワークに接続するためにLANケーブルを各チーム1本用意し、DHCPによりIPアドレスを3台分割り当てる予定です。複数のコンピュータを競技ネットワークに接続する必要がある場合は、スイッチングHUB等の機器を各チームで用意してください。
- ・ 持ち込み機器間のBluetooth等による無線通信は構いませんが、Wi-Fiによる通信は認めません。
- ・ 競技中は、チーム内での情報のやり取りは構いませんが、チーム以外と情報交換することは認めません。また、持ち込み機器以外との通信は認めません。
- ・ 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。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。
- ・ 試合の進行を妨げるほどの回数や容量を送信すると妨害行為とみなし失格となる可能性があります。
- ・ ネットワークによるデータの送受信について、主催者側のシステムに不具合が生じた場合には、オフラインでの対応になることがあります。この場合、試合時間等が変更される可能性があります。
- ・ 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。

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、競技終了後プロコン公式サイト等で公開することがあります。また、データ送信数など競技中に回答情報の一部を競技用ビジュアルライザに表示する可能性があります。
- ・ 競技中、プレイヤーおよび机の上（コンピュータ画面・操作状況・机の上のメモなど）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事があります。
- ・ 競技中、審査委員が審査のため、プレイヤーおよび机の上（コンピュータ画面・操作状況・机の上のメモなど）を閲覧することがあります。
- ・ 公式サイトで公開予定の問題サーバにアクセスすることで、追加情報が得られる可能性があります。

## 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、以下の「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：令和7年5月8日（木）17：00まで

問い合わせメールアドレス：[jimu36@procon.gr.jp](mailto:jimu36@procon.gr.jp)

※ 問い合わせの際は、必ず指導教員を介して行って下さい。その際、教員の所属（高専名、所属学科など）と名前を必ず明記してください。所属や名前が記載されていない場合、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は回答できません。