

1. 一試合における対戦について

原則として、Cool と Hot を入れ替えて同じマップで 2 回対戦し、勝利数が多い方をその試合の勝者とする。なお、1 回目の対戦では対戦表で割り当てられた選手番号の小さい（若番）選手を Cool、大きい選手（老番）を Hot とする。

2. 各対戦における勝敗について

以下の条件のうち、いずれか一つを満たした場合に勝利とする。

勝利条件：

- ①相手の上にブロックを置く(Put 勝ち)
- ②相手の上下左右 4 方向をブロックで囲う
- ③相手がブロックの上に重なる
- ④相手が通信エラーなどで競技を中断させる
- ⑤規定のターン数を終了した時点で、獲得したアイテム数が相手より多い

3. 勝利数が同じ（引き分け）場合について

引き分けの場合は、2 対戦の点数の合計が多い方を勝者とし、同点の場合はマップを変更して再試合を行う。各対戦の勝敗に対する点数の割り当ては以下の通り。

- ・対戦中に獲得したアイテム数×1 点を勝者、敗者ともに得る
- ・Put 勝ちで勝敗が決した場合は、敗者の得点はその対戦で獲得したアイテム数によらず 0 点とする
- ・エラー自滅負け（ブロックに重なる、自身の Put による 4 方向包囲）の場合は、アイテム数による得点を 0 点とし、ペナルティとして、残りターン× -1 点の減点とする。

4. 大会に使用するマップサイズについて

横 15、縦 17 サイズのマップを使用する。

5. アイテムの配置と数について

マップ中央の座標にはアイテムが必ず配置され、奇数個のアイテムがマップ中央を原点として点対称に配置される。また、配置されるアイテムの数と場所はマップごとに異なる。（図 1 参照）

6. クライアント初期位置について

各クライアント（Cool と Hot）の初期位置は、図 1 に示すように左側（青色）が Cool、右側（赤色）が Hot として出現する。また出現位置はマップ中央を原点として点対称である。

7. ブロックの初期配置について

ブロックの初期配置は、マップ中央を原点として点対称とする。ただし、図 2 に示すグレー色になっ

ている部分（マップの端）にはブロックを置かない。また、初期位置でY軸（縦軸）方向に search を実行した場合、探索範囲の先端の位置（図2の赤青○の位置）にもブロックを置かない。（初期位置を計測するプログラムを組みやすくするための配慮です）

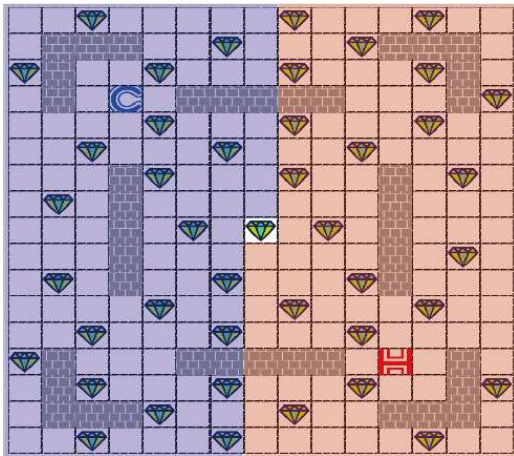


図1

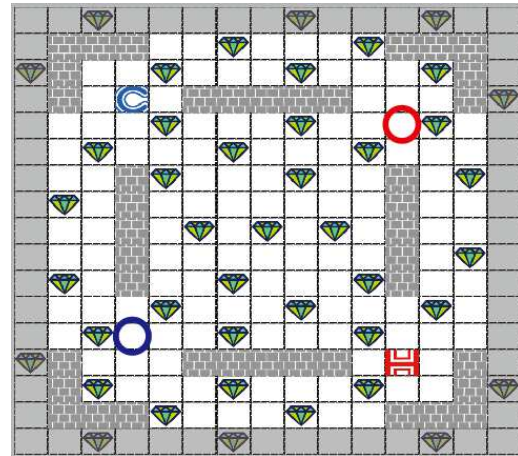


図2

8. 規定ターン数について

100 ターン以上 240 ターン以下とし、Cool と Hot がそれぞれ1回の命令を実行した時点で1ターンと数える。

9. クライアントプログラムの持込み

複数のクライアントプログラムを持込み、対戦ごとに変更して良い。

10. コンピュータの持込みについて

対戦に使用するコンピュータを持込んで良いが、対戦中にそのコンピュータに手を触れた、遠隔で操作した場合は、不正行為と見なし失格とする。

11. その他

不測の事態による競技の取り扱いについては実行委員会および競技部門委員にて判断する。