

## 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」

質問回答集その 2

※平成 30 年 8 月 17 日（金）17:00 までに事務局に寄せられた問い合わせ（Q203～Q205）とその回答をお知らせします。

Q203. 一回目の質問の Q150 では、エージェントが審判に示した動きと違う動きをするとターンが無効とありますが、これを用いて無限に遅延を行った場合、60 ターンまで試合が進まないと考えられます。この場合は特殊な裁定がおりるのでしょうか。

A203. 特別な裁定がおりることありません。

Q204. 服装が自由ということは、重ね着をすることも可能と考えられますが、試合中にそれを着脱することは可能でしょうか。また、帽子や帽子付きの服（パーカー等）を着て試合に参加し、試合中に帽子の着脱をすることは可能でしょうか。

A204. 試合はネット配信されますので、その点もご配慮の上、試合中の着脱は避けてください。

Q205. 反則行為等におけるペナルティと反則とペナルティの対応を提示してください。（通信に指定外のものを使用なら、このペナルティ。通信の妨害ならこのペナルティ。etc...）また、ペナルティの発覚は、審判等主催者側以外による告発も可能なのか教えてください。

A205. 反則行為の内容を文章で定義することは難しいと考えています。反則行為が生じた場合は運営側で議論し、対応を決めさせていただきます。違反行為の告発は受け付けますので、審判員にお知らせください。