

Press Release

報道関係者各位

2021年6月9日

AtCoder 株式会社

日本最大*の高校 e スポーツの祭典「STAGE:0」で
AtCoder 史上初めて競技プログラミングコンテストの高校生向け大会を実施
STAGE:0 競技プログラミング 高校生大会 powered by AtCoder

エントリー開始：2021年6月9日(水) オンライン大会：2021年8月7日(土)

プログラミングコンテストを運営する AtCoder 株式会社(本社：東京都新宿区/代表取締役社長：高橋直大 以下 AtCoder)は、株式会社テレビ東京(本社：東京都港区、代表取締役社長：石川一郎)、株式会社電通(本社：東京都港区、代表取締役社長執行役員：五十嵐博)が開催する日本最大の高校 e スポーツの祭典 STAGE:0(ステージゼロ)において、『STAGE:0 競技プログラミング 高校生大会 powered by AtCoder』を実施します。本日6月9日(水)より、大会公式サイト(URL:<https://atcoder.jp/contests/stage0-2021>)にて出場チームのエントリーを開始します。

*2015年-2020年 高校生のみ(高等学校、高等専門学校、中等教育学校後期課程又は特別支援学校の高等部所属)を対象とした e スポーツ大会の参加者数(公表数)の調査に基づく(2021年3月15日時点)



大会公式 WEB サイト：<https://atcoder.jp/contests/stage0-2021> ※エントリーはこちらより受付

AtCoder では、プログラミング言語に関する「知識」ではなく、問題を解決するためのアルゴリズムを考え、早く正確にコーディングする「プログラミングによる課題解決力」を競い合う、競技プログラミングコンテストを運営。問題を“解くまでの時間”、“解いた問題数”、“得点”を競う、e スポーツ感覚で楽しめるところが魅力の1つとなっています。

STAGE:0 では世の中から注目されていない新時代の「才能」を発掘し、世界へ送り届けることをミッションとして掲げ、これまで e スポーツの普及に努めてきました。そして今回、e スポーツに通じる競技性があり、STAGE:0 の理念にも通じる競技プログラミングに着目。ゲームにとどまらない「e スポーツ」への拡張と発展を実現するべく、本大会の実施が決定しました。競技プログラミングコ

ンテストの高校生向け大会の実施は AtCoder 史上初となります。

本大会では、ヒューリスティックコンテスト形式を採用。最適解を効率的に求めることが困難とされている問題に対し、「できるだけ良い解」を出すことを競うコンテスト形式になっています。本大会を通して、競技プログラミングやアルゴリズムの楽しさを知ってもらうだけでなく、実社会にも応用・実用化できる問題解決力を鍛え、先端 IT 人材として活躍が期待される競技プログラマーの育成・輩出に取り組んでいきます。

『STAGE:0 競技プログラミング 高校生大会 powered by AtCoder』大会概要

- 大会名称 : STAGE:0 競技プログラミング 高校生大会 powered by AtCoder
- 実施日時 : 2021 年 8 月 7 日(土)16:00~20:00
- エントリー開始 : 2021 年 6 月 9 日(水)11:00~
大会公式 WEB サイトにて出場チームのエントリーを受付*いたします。
エントリーは大会終了時まで可能です。
*応募状況によって受付期間などの変更の可能性があります。
- 大会形式 : 「AtCoder」のコンテストページ内でオンライン参加。
1 つの問題を 4 時間かけて解くヒューリスティックコンテスト形式の問題に挑戦していただきます。
- 参加人数 : 1 ~ 3 名
- 参加資格 : ①日本国内に在住する高校生・定時制高校生・高等専門学校生・通信高校生であること。
②生年月日が 2003 年 4 月 2 日~2006 年 4 月 1 日であること。
③チームを組む場合 (2 名もしくは 3 名で参加する場合は、メンバー全員が同一高校であること。

参加を検討いただく高校生の皆さま、関係者の皆さまへ -新型コロナウイルスによる内容変更の可能性につきまして-

新型コロナウイルスの感染状況に鑑みながら、ご参加いただく皆さまの安全を最優先に実施時期や運営方法を随時検討・対応してまいりますので、内容に変更が生じる場合がございます。予めご了承ください。

ご参加いただく皆さまにおかれましても、3 密 (密閉空間・密集場所・密接場面) の重なりを避けた環境からのご参加をお願いします。

参加環境については、保護者 (顧問の先生やご両親) とご相談ください。

なお、実施に関して変更等が生じる場合は、大会公式ウェブサイトおよび公式 Twitter でお知らせいたします。

実社会やビジネス課題解決にも貢献できるヒューリスティック(Heuristic)コンテスト形式の問題とは？

AtCoder が開催するコンテストには、正解の数とその早さを競うアルゴリズムコンテスト形式と、正解（最適解）を効率的に求めるのが困難とされる問題に対して「できるだけ良い解」を出すことを競うヒューリスティックコンテスト形式の 2 つの形式があります。毎週開催している AtCoder Beginner Contest(ABC)、AtCoder Regular Contest(ARC)、AtCoder Grand Contest(AGC)はアルゴリズムコンテスト形式、2021 年 3 月から毎月開催している AtCoder Heuristic Contest(AHC)はヒューリスティックコンテスト形式になります。

本大会では、ヒューリスティックコンテスト形式を採用します。

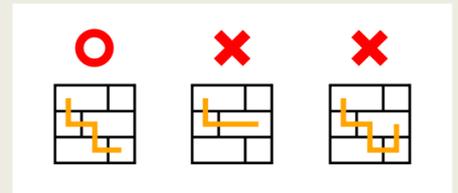
<ヒューリスティックコンテスト形式の問題例>

50×50 マスの床に、1×1,1×2,2×1 サイズのタイルが敷き詰められている。あなたは指定されたマスからスタートして、以下の条件を満たす経路を移動することができる。

- ・いま立っているマスから上下左右いずれかのマスに移動できる。
- ・同じタイルは 2 回以上踏んではいけない。

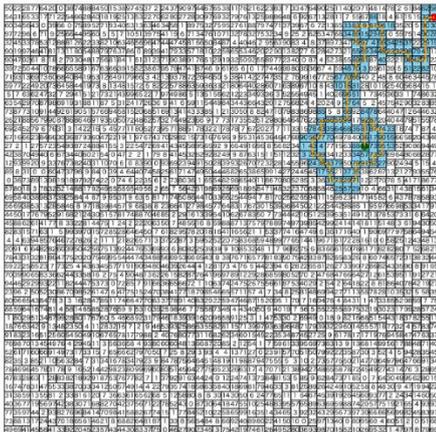
各マスには点数が書かれていて、踏んだマスに書かれた点数の合計が得点となる。

できるだけ高い得点が得られる移動経路を求めよ。

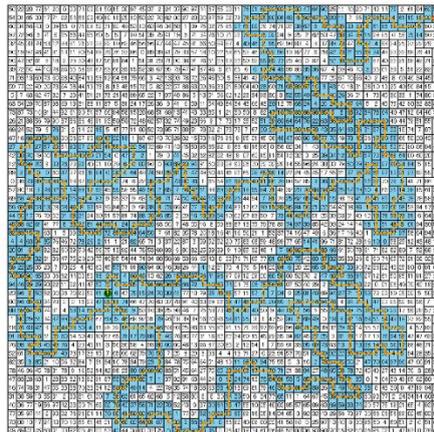


<結果例> ※提出されたプログラムを実行して得られた経路と得点を表示

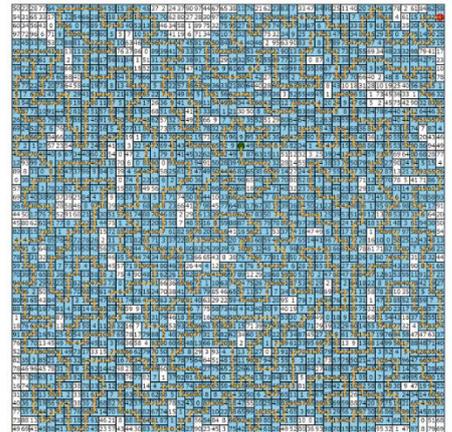
得点 : 4138



得点 : 22909



得点 : 60708



AtCoder では、企業課題をプログラミングコンテストの問題にして、参加者にプログラムの形で解決してもらおうコンテストを実施しています。過去のヒューリスティックコンテスト形式の協賛コンテストにおいても、運輸業界の企業での「宅配ドライバーの配達ルート効率化」や気象業界の企業での「衛星画像のデータを圧縮」などをテーマに様々な企業から問題が出題されています。

日本最大の高校 e スポーツの祭典 STAGE:0 について

『STAGE:0』は、e スポーツ競技の発展と、世界で活躍する日本人選手の輩出を目指し、全国の様々なパートナーと協力して立ち上げた国内最大級の高校対抗 e スポーツ大会です。

昨年は、日本全国の高校 1,779 校から 2,158 チーム・5,555 名が大会に参加し、SNS での配信視聴者数は約 747 万人※を記録するなど大きな盛り上がりを見せました。

※2020 年 9 月 22 日集計。決勝大会開催中の「Twitter」「Twitch」「YouTube」視聴者数の総計となります。

今年は昨年を上回る、全国 1,960 校・2,234 チーム・5,675 名が大会に参加し、6 月～7 月に全国 8 ブロックのブロック代表決定戦(オンライン・一部無観客オフライン)、8 月 12 日(木)～ 15 日(日)に決勝大会(無観客オフライン)を予定しております。詳細は下記公式サイトをご参照ください。

『Coca-Cola STAGE:0 eSPORTS High-School Championship 2021』

- 大会公式 WEB サイト : <https://stage0.jp/>
- 大会公式 Twitter : https://twitter.com/stage0_jp



AtCoder 株式会社について

AtCoder株式会社は、206,108 人(うち日本人 113,734 人)が参加登録し、毎週開催される定期コンテストには約 11,000 人が挑戦する、日本最大の競技プログラミングコンテストサイト『AtCoder(<https://atcoder.jp/>)』を運営しています。その他にも、高度 IT 人材採用・育成事業として、コンテスト参加者の成績を 8 段階にランク付けした「AtCoder ランク」を利用する転職・求職支援サービス『AtCoderJobs(<https://jobs.atcoder.jp/>)』や、IT 人材のプログラミングスキルを可視化できる検定『アルゴリズム実技検定・PAST(<https://past.atcoder.jp/>)』のサービスを展開しています。