2019/7/26 Fri.

問題解決技法入門

6. スケジューリング
2. スポーツ･スケジューリング

堀田 敬介

SPORTS SCHEDULING

考慮したい条件：Home-Away, Break数

- 対戦は必ず一方がHomeでもう一方がAwayとする

（※競技によっては　Home v.s. Home や Away v.s. Away もありうる）

- あるチームのHome-Awayパターンの中に，HH, AA のように，HomeやAwayが2回連続する場合，ブレークという

チーム＼スロット	1	2	3	4	5
A	A	H	H	H	A
B	H	A	A	H	H
C	A	A	H	H	A
D	A	H	A	A	H
E	H	A	H	A	H
F	H	H	A	A	A

Home-Away table

【Home-Away table を作る際の注意点】

1. 同じパターンのチームが2つあるのはダメ
（なぜか？）

team A：　HAHAH
team B：　HAHAH

2. 各スロットでHとAの数が異なってはダメ
（なぜか？）

H
A
A
H
H
H

- ブレーク数最小化
- ブレーク数の偏り最小化

（※ Home-Away table 1･2を満たしても，スケジュールが組めるとは限らない）
（※与えられたHome-Away tableでスケジュールができるかどうかの判定はNP困難）

SPORTS SCHEDULING

考慮したい条件：総移動回数

- チームの移動回数とは，試合場を移動する回数のこと
  - HH →移動0回，HA→移動1回，AH→移動1回，AA→移動1回（？）
- 全チームの移動回数の合計が総移動回数

チーム＼スロット	1	2	3	4	5	移動回数	ブレーク数
A	A	H	H	H	A	2	
B	H	A	A	H	H		
C	A	A	H	H	A		
D	A	H	A	A			
E							
F							

- 総移動回数最小化
  - 総移動回数最小化＝等価＝ブレーク数最大化
  - ブレーク数を小さくしようとすると，総移動回数が増え，逆もなりたつ（トレードオフ）

SPORTS SCHEDULING

（※coe値の定義は，強豪チームに限ったものではないことに注意）
（※最終日の次の日は初日と定義することに注意）

考慮したい条件：coe（carry-over effect）

- 強豪チーム（A）と対戦し疲弊したチーム（B）と次に戦うチームは有利だろう
- d日目 [team i v.s. team k]，$d+1$日目 [team j v.s. team k] のとき，「team i が team j に carry-over effect を与える」と定義

チーム＼スロット	1	2	3
A（強豪）	B	C	D
B	A	D	C
C	D	A	B
D	C	B	A

*1*日目 [A v.s. B]
*2*日目 [D v.s. B]（強豪Aと対戦後でBは疲弊中）
→ A が Dにcoe を与えた（$c_{AD}=1$）
*2*日目 [A v.s. C]
*3*日目 [B v.s. C]（強豪Aと対戦後でCは疲弊中）
→ A が Bにcoe を与えた（$c_{AB}=1$）
*3*日目 [A v.s. D]
*1*日目 [C v.s. D]（強豪Aと対戦後でDは疲弊中）
→ A が Cにcoe を与えた（$c_{AC}=1$）

- coe行列

$$
(c_{ij}) = \begin{array}{c|cccc} & A & B & C & D \\ \hline A & 0 & 1 & 1 & 1 \\ B & 1 & 0 & 1 & 1 \\ C & & & 0 & \\ D & & & & 0 \end{array}
$$

*1*日目 [B v.s. A]　*2*日目 [C v.s. A] →BがCにcoe を与えた（$c_{BC}=1$）
*2*日目 [B v.s. D]　*3*日目 [A v.s. D] →BがAにcoe を与えた（$c_{BA}=1$）
*3*日目 [B v.s. C]　*1*日目 [D v.s. C] →BがDにcoe を与えた（$c_{BD}=1$）

- coe値 $= \Sigma_{ij} c_{ij}^2 \ \{\geq 2n(2n-1)\}$

※チーム数$2n$とすると，coe値が最小となるのは，非対角要素が全て1のとき，即ち
$\forall i, j (i \neq j), c_{ij} = 1$のときで$2n(2n\text{-}1)$　balanced schedule

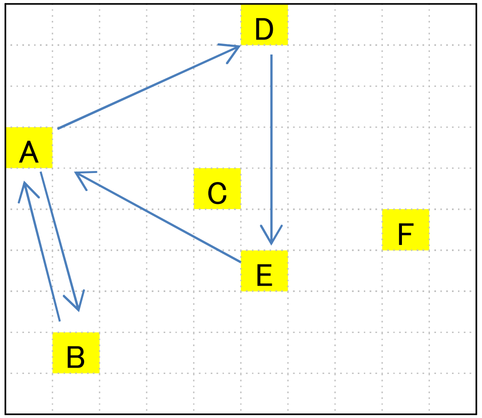
SPORTS SCHEDULING

考慮したい条件：総移動距離 （巡回トーナメント問題）

- 各チームの移動距離の総和を最小化する

チーム＼スロット	1	2	3	4	5	移動ルート 距離の和	距離計
A	D	E	C	B	F	AD + DE + EA + AB + BA = 6 + 6 + 6 + 5 + 5	28
B							
C							
D							
E							
F							

team A の移動



2チーム間の距離

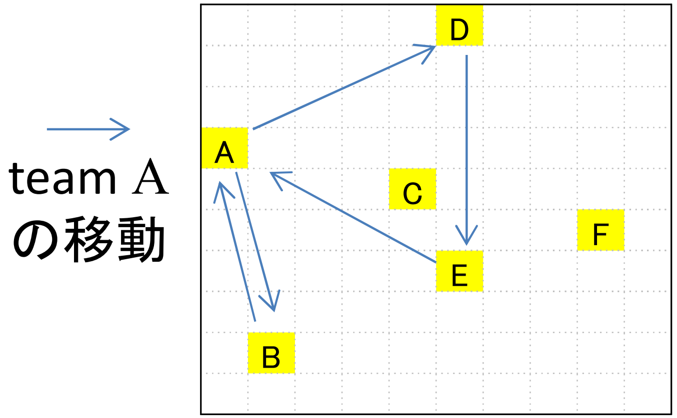
	B	C	D	E	F
A	5	4	6	6	8
B		5	9	4	7
C			4	2	4
D				6	6
E					3

SPORTS SCHEDULING

考慮したい条件：総移動距離　（巡回トーナメント問題）

- 各チームの移動距離の総和を最小化する

チーム＼スロット	1	2	3	4	5	移動ルート 距離の和	距離 計
A	**D**	**E**	**C**	**B**	**F**	AD + DE + EA + AB + BA = 5 × 5	25
B							
C							
D							
E							
F							



2チーム間の単純2点間距離は簡単のため，全て5とする
よって，
　総移動距離＝矢印の数×5
左のAの移動なら
　5本×5＝25

SPORTS SCHEDULING

考慮したい条件：その他

- TV放映権
- 会場（Home/本拠地）の都合
- 次の試合日は連続する日か？　それとも何日か後か？
- 優勝争いは最終日までもつれて欲しい
- 様々な条件における，チーム間の公平性
- etc.

SPORTS SCHEDULING

（1重）総当たりリーグ戦の最適化モデル例

- Optimization for a single round robin tournament problem
  - $T=\{1,2,\ldots,n\}$: team集合， $S=\{1,2,\ldots n\text{-}1\}$: slot集合
  - $x_{i_1 i_2 s} = \begin{cases} 1 \ldots \text{チーム}i_1\text{(Home)とチーム}i_2\text{(Away)がスロット}s\text{で対戦する} \\ 0 \ldots \text{それ以外} \end{cases}$

$$\begin{aligned} &\mathit{minimize} \\ &\mathit{subject\ to} \sum_{i_1 \in T/\{i_2\}} \left(x_{i_1 i_2 s} + x_{i_2 i_1 s}\right) = 1 \quad \mathit{for}\ \forall i_2 \in T, \forall s \in S, \\ &\qquad \sum_{s \in S} \left(x_{i_1 i_2 s} + x_{i_2 i_1 s}\right) = 1 \quad \mathit{for}\ \forall i_1, i_2 \in T\ \mathit{with}\ i_1 \neq i_2, \\ &\qquad x_{i_1 i_2 s} \in \{0,1\} \quad \mathit{for}\ \forall i_1, i_2 \in T, \forall s \in S \end{aligned}$$

H/Aどちらかで

どのteam(i_2)も，各slot(s)で，H/Aどちらかで，どこか他の1team(i_1)と1回戦う

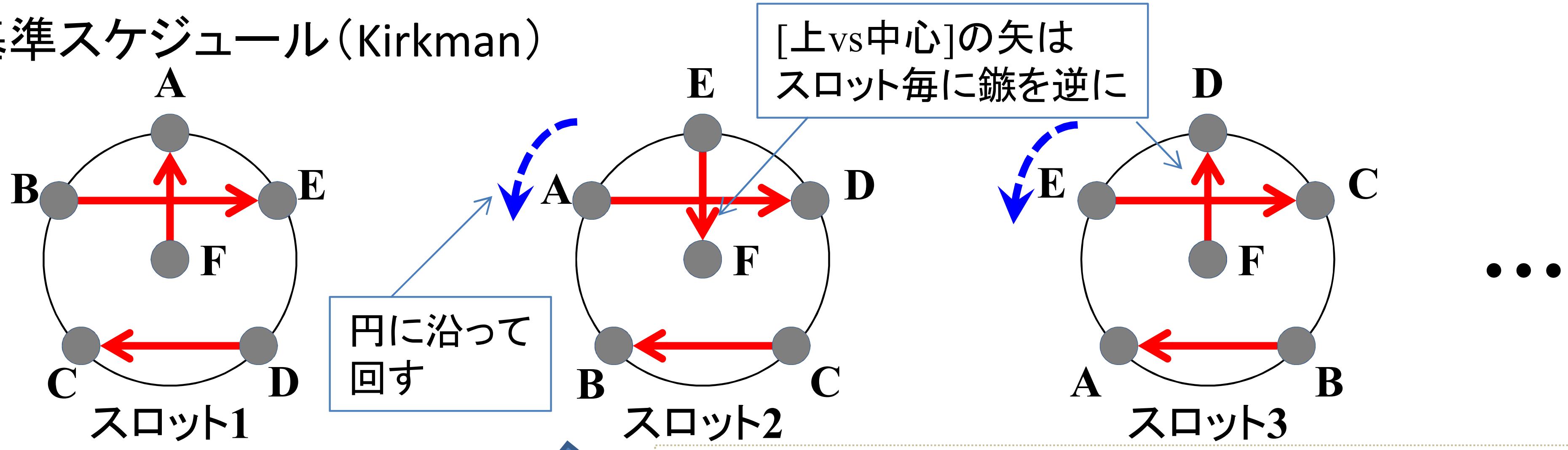
どの2team(i_1,i_2)も，全slot(S)のどこかで，H/Aどちらかで，丁度1回戦う

SPORTS SCHEDULING

✓ チーム数は偶数限定でよい
（なぜか？奇数の時はどうする？）

簡便な(1重)総当たりリーグ戦の作り方

- 基準スケジュール(Kirkman)



チーム＼スロット	1	2	3	4	5	B
A	F	D	B	E	C	0
B	E	C	A	D	F	1
C	D	B	E	F	A	1
D	C	A	F	B	E	1
E	B	F	C	A	D	1
F	A	E	D	C	B	0

※表は，背景色付きがAway　＝その行のチームがAwayで戦う
例えば，team A の slot2 は [A(Away) vs. D(Home)]

【基準スケジュールの作り方】

✓ スロット1で，1チームを中心に，残りを円周上に配置
✓ 中心と上を結び，残りは全て上から順に横線を引く
✓ 横線の鏃は上から順に交互にする（全スロット共通）
✓ 矢線で結ばれたチームどうしが戦う（鏃側がHome）
✓ スロット2は，図のように円周に沿って全teamを一つ移動させる（以降同じ．中心teamは動かさない）
✓ 縦線の鏃は，スロット毎に逆にする（なぜか？）

【基準スケジュールの妥当性と性質[H/A, break]】

✓ Fが全teamと丁度1回戦うのは自明．他teamは円周上に奇数team & 左に居る時と右に居る時は円周上team listの一つ飛ばし対戦，円最下段で左→右移行時のみ連続対戦より
✓ team FはA/Hが交互に，AはH/Aが交互になるのは自明
✓ それ以外のteamはH/A交互＆break1回(HH or AA)

参考文献

- R.V. Rasmussen, M.A. Trick, ``Round robin scheduling –a survey,’’ European Journal of Operational Research 188 (2008) 617-636.
- R. Bao, ``Time relaxed round robin tournament and the NBA scheduling problem,’’ Cleveland State University, Ph.D Thesis (2009).

- 松井知己,「スポーツスケジューリング　～トーナメント表作成問題における組合せ論」
- 宮代隆平, 松井知己,「スポーツスケジューリング ～未解決問題を中心に」オペレーションズ・リサーチ Vol.50, no.2 (2005) 119-124.
- 早野大介,「スポーツの試合日程が勝敗に及ぼす影響についての一考察 ～NBAを例として」文教大学 情報学部 卒業論文 (2013).