

关于组织 2020 年“竞技世界杯”中国大学生计算机博弈大赛暨第十四届中国计算机博弈锦标赛的通知

各高等学校、各相关单位：

随着人工智能上升到国家战略，在“互联网+”和“人工智能+”计划的指导下，中国人工智能学会和教育部高等学校计算机类专业教学指导委员会继续共同主办 2020 年“竞技世界杯”中国大学生计算机博弈大赛暨第十四届中国计算机博弈锦标赛，由于受“新冠肺炎”疫情影响，今年的比赛改为[在线组织](#)，现将有关竞赛事项发布如下。

一、竞赛目的

国务院发布的《新一代人工智能发展规划》中明确指出：支持开展人工智能竞赛。计算机博弈竞赛特别符合新工科、人工智能实战型的人才培养需要。竞赛旨在调动大学生学习与研究热情，有效提高大学生计算机水平，激发大学生创新潜能，培养大学生科学素养和专业技术实践技能，为优秀的人工智能人才脱颖而出创造条件。

计算机博弈(Computer Games)，亦称机器博弈，是一个挑战无穷、生机勃勃的研究领域。计算机博弈大赛坚持以学生喜闻乐见的、高对抗性的棋牌游戏为研究载体，以理论与实际系统构建相结合为原则，这项大赛投入低（一台电脑即可满足基本需求），适合团队协作，利于与专业课程及其知识对接；可操作性强，竞赛规则透明，竞赛成绩判定准确，能充分保证竞赛的公平、公开和公正。

二、竞赛机构

1. 主办单位：中国人工智能学会、教育部高等学校计算机类专业教学指导委员会。
2. 协办单位：中国人工智能学会机器博弈专业委员会。
3. 承办单位：重庆理工大学两江人工智能学院 竞技世界（北京）网络技术有限公司 重庆三峡学院。
4. 技术支持单位：赛氪网
5. 裁判委员会：大赛将设立组织委员会负责竞赛的组织实施。每个项目指定主裁、助裁；实行裁判长负责制，并设立 2 个副裁判长协助工作；原则上，裁判长领导的裁判组具有各个项目的评判权，但对裁判组解决不了的，将由本委员会终审裁决。

三、项目设置（19 项以内）

1. 中国大学生计算机博弈大赛

竞赛项目包括：五子棋、六子棋、点格棋、苏拉卡尔塔棋、亚马逊棋、幻影围棋、不围棋、爱恩斯坦棋、军棋、海克斯 10 种棋类棋类，该比赛仅面向在校大学生。

2. 中国计算机博弈锦标赛

竞赛项目包括：中国象棋、围棋（19 路）、国际跳棋（100 格）、国际跳棋（64 格）、二打一扑克牌（斗地主）、桥牌、德州扑克、藏棋久棋、麻将（新增项目）9 种棋牌类，该比赛面向社会所有人员。

四、时间与地点

1. 报名

所有指导教师和参赛队员需先注册中国人工智能学会会员并缴纳会费,才能报名参加比赛,否则无法获得相应证书。注册网址为: <http://app01.cast.org.cn:7001/cast/reg.jsp?sid=E66>。注册时在“专业委员会或分会”中请选择“机器博弈专业委员会”,会员类别按照个人实际情况选择。

中国大学生计算机博弈大赛的代表队必须是在校大学生并由学校组织报名;每个学校同一棋种的参赛队原则上不得超过2个,上一届的冠亚季军队伍不占限制名额;每个参赛队的队员一般不多于3人,指导教师不多于2人。非学生代表队由本人直接报名,可以不需要提供单位什么的证明。原则上,各高校参赛人员、项目,由各个高校自我协商解决。

报名方式:通过赛氪网(<https://www.saikr.com/>)进行报名,正式报到时,中国大学生计算机博弈大赛的学校代表队需统一提交盖有学校(教务处或院系)印章的纸制报名表(注:2020年提供扫描电子版,文件以“学校名+导师名”命名),报名表需从报名系统里导出。

正式报名时间:2020年7月14日~8月05日。

2.比赛

比赛时间:2020年8月21日-2020年8月23日,其中第1日为在线报到并安排赛前会议,同时举办计算机博弈CCDC学术会议;第2、3日为比赛日。具体时间安排以组委会赛前发布的程序册为准。

比赛地点:在线。

3.其他

答辩:对参赛队伍,组委会将按惯例抽取一定数量的选手,参加线上答辩。答辩时间8分钟、提问7分钟,需要选手讲解自己博弈程序设计思想、算法、框架和其他需要说明的,请带上源代码和说明文档备查,提前准备好PPT。对答辩不通过的,组委会将有权取消选手的竞赛成绩或降低获奖等级。

调试:鉴于2020年特殊的首次线上比赛,各个项目组裁判,将提前1周左右时间开辟线上集训空间,组织大家熟悉比赛、规则和线上比赛流程。具体时间将会及时发布,具体有裁判负责推动。

五、竞赛规则(注:因为是线上比赛的规则,以裁判发布的为准)

1. 有关各种棋类项目的比赛细则、总体竞赛规则、禁止山寨程序参赛规定等文件详见计算机博弈大赛网站。
2. 各个项目将根据报名队数的多少采取双循环赛或分组双循环赛(分先、后手各赛一场),种子队根据历届比赛成绩由组委会确定。现场抽签分组,小组成绩不带入决赛阶段。
3. 在两场比赛的间歇时间,可以修改或调整程序与参数(≤ 10 分钟),但不能更换计算机设备,得到现场裁判许可的除外。
4. 比赛采用定时制,在规定时间内完成比赛且取得双方认可的一方获胜;存在歧义时,由裁判决定胜方。在规定时间内没有决出胜负,可采用加时赛或依据棋局由裁判决定。
5. 原则上每个参赛队至少有一名队员到现场操作比赛,如果在裁判规定的时间内没有队员参加比赛,影响了比赛的正常进行,该代表队将被取消相应项目的参赛资格。

6. 要求各参赛程序要独立开发，并提供程序设计文档。文档将作为参赛和被质疑时答辩的依据，文档模板详见大赛网站，签字页需扫描后合成，在竞赛前通过报名系统提交 PDF 电子文档。

六、奖项设置

1. 比赛为全国决赛，将分初赛和决赛两个阶段，今年不设奖杯，将设立一、二、三等奖，由大赛组委会颁发获奖证书。为了2021年种子队设立考虑，会按照竞赛成绩发布第二阶段决赛的名次（前4~6名）。
2. 大赛获奖参赛队数量原则上不超过参赛队总数的60%，具体奖励办法由组委会另行公布。
3. 对于参赛踊跃、获得奖项多的学校，将颁发“优秀组织奖”，对于成绩突出的指导教师将颁发“优秀指导教师奖”。

七、其它

大赛官方网站：<http://computergames.caai.cn/>，邮箱：sau_game@sina.com，QQ群：
114170410；

报名联系人：黄同愿（19923353886）

