

关于组织 2022 年“竞技世界杯”中国大学生计算机博弈大赛暨第十六届中国计算机博弈锦标赛的通知

各高等院校、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，中国人工智能学会继续主办 2022 年“竞技世界杯”中国大学生计算机博弈大赛暨第十六届中国计算机博弈锦标赛，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。博弈是人类永恒的话题，也是人类智力磨练、竞争的重要形式之一，人工智能诞生之时，就与博弈结下不解之缘，一些学者或科技公司积极参与并做出重要贡献。如图灵发明的国际象棋的“纸上下棋机”、香农提出了国际象棋的“极大-极小算法”、纳什提出了“纳什均衡”理论，IBM“深深的蓝”国际象棋程序打败世界冠军卡斯帕罗夫、谷歌“阿尔法狗”围棋程序打败世界冠军李世石和 OpenAI 电竞游戏程序打败 Dota2 传奇五将人类顶级团队等等，每次突破都是人类科学技术发展的爆发并极大推动了人工智能发展。正是这些杰出学者的重要贡献，为计算机博弈论的研究和发展奠定了坚实基础。从中可见，博弈伴随着人工智能发展而发展，也加快了博弈与人工智能的深度结合，催生了计算机博弈这个重要研究方向，其挑战性、趣味性又使其成为人们所追捧的研究热点。

本赛事的设立，希望通过参与者“教会”计算机下棋、打牌、搓麻将，参与机-机对抗，培育博弈文化，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，吸引学生、有兴趣的爱好者参与计算机博弈(Computer Games, 亦称机器博弈)研究之中。大赛既可个人参赛，也可组队参赛；能实现与专业知识、人工智能技术的高度对接；其操作性强、竞赛规则透明、竞赛成绩判定准确，18 年来的办赛历史充分证明竞赛的公平性、公开性和公正性，赛事也特别贴近新工科、人工智能人才培养的需要。

本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、培育人工智能实战技能，激发大学生创新潜能，提升大学生科学素养和专业技术能力，为优秀的人工智能人才脱颖而出创造条件。

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. 组织单位：中国人工智能学会机器博弈专业委员会、重庆理工大学。
3. 承办单位：成都理工大学。
4. 协办单位：竞技世界（北京）网络技术有限公司。
5. 技术支持单位：赛氪网

大赛将设立组织委员会负责竞赛的组织实施；设立专家委员会负责竞赛的评判与答辩工作；设立仲裁委员会负责比赛过程的监督与异议处理。

三、项目设置（20 项内）

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 种棋类等项目，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 9 种棋牌类项目，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://caai.scimall.org.cn/member/login.php>。注册时在“发展来源”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。

面向在校大学生的中国大学生计算机博弈大赛，分成为三个层次，即校赛、省赛和全国决赛，都属于该项比赛体系。其中校赛实行备案制：①如果没有省级比赛的，就由各学校责任老师组织并在报名系统中填写注册数据，并提交参加全国比赛的队伍名称；②如果有省级比赛的，其组织的竞赛报名等信息，由省赛组织者负责填报并提交参加全国比赛的队伍名称。

报名方式：通过赛氩网(<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，报名表需从报名系统里导出。

报名方式：准确比赛日期和报名事项待正式通知中发布。

正式报名时间（预计）：2022 年 6 月 15 日~7 月 15 日。

2. 比赛

比赛时间：2022 年 8 月 5 日-8 日，其中第 1 日为报到日并安排赛前会议，同时举办计算机博弈 CCDC 学术会议；第 2、3、4 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：线上与线下结合（比赛线下地点成都理工大学/竞技世界（北京）网络技术有限公司成都基地，四川·成都）。

3 报名注意事项

- (1) 中国大学生计算机博弈大赛的参赛选手必须是在校大学生；中学生可以报名参赛，但不参加大学生竞赛的名次排行，同场竞技达到同等水平可获证书表彰。
- (2) 在校大学生参加上述两个比赛，必须由学校（院系二级单位或研究所/院）统一报名并由所在学校该竞赛的联系责任老师负责审核确认，不接受个人报名；
- (3) 参加两个大赛任一比赛项目（2021 年新增的博弈创新比赛项目除外），同一单位的某二级学院，在同一项目中，参加全国决赛的参赛队，原则上不得超过 2 个，但上一届冠亚季军的队伍不受此 2 项名额的限制；
- (4) 2021 年新增的博弈创新比赛项目，在校大学生可以自己组队、指导老师认可，即可自行报名参赛，不受上述各高校的参赛队伍数限制，详细信息可加 QQ 群：769150684 查看文档并咨询，报名网址：<https://www.saikr.com/vse/innovate>。该项目将分为初赛和决赛，其中初赛通过网评产生，决赛采用线上答辩评选；

- (5) 所有项目的每支参赛队，其队员一般不多于 5 人，指导教师不多于 2 人；
- (6) 非在校大学生代表队，本人直接报名参赛，但需要填写承诺书；
- (7) 全国比赛为决赛，原则上要求各高校通过校级或省级选拔赛确定参加队伍，因此，在报名时，需要填报选拔赛参赛队伍信息。

五、竞赛规则

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要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. 各项对抗比赛颁发冠军、亚军、季军奖杯，并设一、二、三等奖，由大赛组委会颁发获奖证书。
2. 大赛获奖参赛队数量原则上不超过全部层次参赛队总数的 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

大赛网址：<http://computergames.caai.cn/>，邮箱：sau_game@sina.com，QQ 群：114170410；

报名联系人：黄同愿（19923353886）

承办单位联系人：蔡彪(13438050933)

