

关于组织 2024 年中国大学生计算机博弈大赛 暨第十八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+”与“人工智能+”双驱动下，中国人工智能学会继续主办 2024 年中国大学生计算机博弈大赛暨第十八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，也是人类智力磨炼、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乭和 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，为计算机博弈研究和发展奠定了坚实基础。从中可见博弈始终伴随着人工智能的发展而发展，常常在重要时刻能够神助攻、甚至是发挥催化作用，而博弈天生所具有的挑战性、趣味性又使其成为人们，特别是大学生追捧的研究问题。

赛事各赛项的设立，是希望借助参赛者来“教会”计算机下棋、打牌、搓麻将这个机-机对抗载体，模拟、研究人类智能，提出博弈算法、研究博弈策略、发现智能机制，培育博弈文化，以理论与智能系统的构建相结合为原则，吸引学生和爱好者参与到计算机博弈(Computer Games, 亦称机器博弈)研究之中，共同繁荣中国计算机博弈事业，培育人工智能实战型人才。大赛各赛项可个人参赛、也可 2~5 人组队参赛。大赛能实现与专业知识、人工智能高度对接；操作性强、规则透明、成绩立判。热烈欢迎全国高校、计算机博弈领域研究机构、爱好者，以及部分赛项可接受 K12 学生组队参赛，19 年来的办赛历史已经充分证明了竞赛的公平性、公开性和公正性，而且，大赛特别贴近新工科建设需求，适合于人工智能人才培养需要，组委会将不遗余力地为提升参赛选手服务好，为优秀的人工智能人才成长创造优良条件。

二、竞赛机构

1. 主办单位：中国人工智能学会
2. 承办单位：青海民族大学、重庆理工大学、成都理工大学
3. 协办单位：中国人工智能学会机器博弈专业委员会、重庆市人工智能学会、重庆市科普研究会
4. 技术支持：学大教育科技集团、赛氦网

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（共 3 类竞赛）

1、中国大学生计算机博弈大赛（共 10 项）

竞赛项目：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，此 10 项仅面向在校大学生。

2、中国计算机博弈锦标赛（共 11 项）

竞赛项目：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，此 9 项面向全社会所有人员。

新增项目：即机器博弈五子棋、机器博弈坦克大战。此 2 项项目为新增的软、硬结合新项目，由相应公司协助办赛。其中，机器博弈五子棋项目由浙江省机器人创新中心（浙江钱塘机器人及智能装备研究有限公司）和重庆工能科技有限公司协助举办，联系人：张能国，联系电话：18883217751。机器博弈坦克大战项目由北京博创尚和科技有限协助举办，联系人：王镭，联系电话：18612139890。相应比赛规则在竞赛网站、竞赛 QQ 群等发布。由 s 于是新增项目，2024 年此 2 项仅面向在校大学生，暂不对其他学段、社会人士开放。

3、中国大学生机器博弈创新设计赛

自从 2021 年创立博弈创新设计大赛以来，该赛事走过初期成长的阵痛阶段，从 2024 年开始进行相应的竞赛赛制完善，以便为参赛选手营造更优良的参赛氛围。此项赛事主要面向在校大学生，学生可自己组队、经指导老师认可后，即可报名参赛。参赛队伍数不受限制，组队参赛的队员上限位 5 人，详细信息可加 QQ 群：769150684 查看相应文档。报名网址为：<https://www.saikr.com/vse/innovate2024>。

该赛事分为初赛和决赛，其中初赛通过网评产生，决赛通过线上答辩评选。为提高区分度，此赛项奖项设置、奖状都将与前面的赛项分开设置，体现博弈文化的非对抗性。此外，组委会只对提交作品本身评奖，不对作品来源、版权进行判断，这些都交由参赛项目的提交者自行负责并承担相应责任，如版权纠纷等，希望参赛选手尊重知识产权，共同维护公平、公正、公开的竞赛氛围。

四、关于报名队伍限额问题的特别说明

第 1 条。对于非 2024 年非新增的 19 项计算机博弈赛项目的报名限额：原则上每个项目每所高校在进入决赛阶段时，只能有 2 支最好成绩队伍为代表参赛，以避免一校独大、影响竞争、弘扬公平，提高共同参与竞赛的获得感。此 2 支队伍是指来自同一单位/高校，而无论是否为同个二级单位/学院/系等。来自同单位队伍必须在前几个轮次碰面比赛（包含预赛、初赛、决赛等各阶段），赛毕后再与其他单位队伍碰面比赛。最后，来自同一所高校，进入最后决赛阶段的队伍，只能获得冠、亚、季军奖杯中的 1 座，但不影响最后获得的成绩等级。此项规则在参赛选手报名后，即视为参赛者自愿遵守，后续组委会将不再接受类似的申诉、争论，**且线上比赛严格执行各方用时规定，超时立刻判负并不接受任何解释。**

第 2 条。对于 2024 年新增的机器博弈五子棋和坦克大战报名限额：在同样遵循上述第 1 条规则之外，本着期赛项的初培育目的，对每所高校参赛报名数不限，但对每支报名队伍必须使用自己独立的“硬件平台”，也就是说不能用同样硬件平台报名 2 支或 2 支以上参赛队伍，以此突出“硬件+算法+策略+系统”的竞赛特色，**且线下比赛不允许使用云服务器支持。**

五、比赛方式

1、报名规定

所有指导教师和参赛队员均需先注册中国人工智能学会会员、缴纳会费，并以“机器博弈专业委员会”为首选专委会会员，然后在报名中注明 CAAI 会员号，才能获得参赛资格，否则无法获得中国人工智能学会的盖章证书。特别说明，由于“中国大学生机器博弈创新设计

赛”还处于培育期，参赛者是否为 CAAI 会员暂为可选项，但是其他 2 项赛事是必选项，对非学会会员就无法登录成绩、办法参赛证书等。CAAI 会员的注册网址为：

<http://caai.scimall.org.cn/member/login.php>。在注册时，在选择“发展来源”中，选择“机器博弈专业委员会”，会员类别按个人实际情况选择，可以学生会员、普通会员、终身会员等。

此外，对大学生参加的计算机博弈大赛、计算机博弈竞标赛，将分为三个层级，即校赛、省赛和国赛，它们都属于本比赛体系。其中的校赛实行备案制：①如果没有省级比赛的，则由各学校责任老师组织校赛，推荐参加国赛的队伍数量不超过校赛队伍数量的三分之一。校赛报名信息请填写“附件 1：计算机博弈大赛报名信息模板.xlsx”并提交组委会备案，同时提交参加全国比赛的队伍名称；②如果有省级比赛的，其组织者需要提供竞赛报名等相关信息，由省赛组织者填报并提交参加全国比赛的队伍名称；③参加全国决赛的队伍，除开正常的对抗性比赛外，还需要接受组委的技术文档检查、审核和技术答辩，此为报名参加全国决赛先决条件，参赛选手不予配合、不提供相关技术文档、不参加组委会安排的技术答辩或答辩不通过的，组委会将直接取消竞赛成绩。对“山寨程序、抄袭或非法拷贝他人程序等参赛行为”，组委会可直接取消成绩并保留向所在学校通报此类不端行为的权利，取消所在高校此项目的 2 年参赛资格。

2、报名方式

2024 年大赛继续通过赛氪网 (<https://www.saikr.com/computergames2024>) 报名。开通报名时间另行通知，截止时间通常在比赛开始前 15 天。在校大学生的参赛队伍，还需统一提交盖有学校（教务处、或院系）印章的纸制报名表（需扫描件上传），报名表从报名系统导出。是否取得参赛资格，组委会在参赛前 1 周会在系统中予以标记确认，未通过参赛资格审查的队伍将不能参加相应比赛。

正式报名时间：2024 年 6 月 25 日~7 月 15 日。

3、时间与地点

中国大学生计算机博弈大赛、中国计算机博弈竞标赛分为两个阶段：即 2024 年 7 月 26-27 日举行线上预赛（除 2024 新增的 2 个硬件类项目外），2024 年 8 月 2~4 日举行线上决赛和技术答辩。在决赛阶段，同期线下举行 2024 新增的 2 个硬件类项目预赛、决赛，以及前面 2 个比赛的线上或线下技术答辩。

在决赛阶段，将召开中国人工智能学会机器博弈专委会委员大会，欢迎各单位领队和指导老师到青海民族大学（地点青海省西宁市，青海民族大学博雅校区）参加决赛阶段相关线下活动，如技术论坛、决赛及其技术答辩等活动。在答辩完成后，才会正式公布最终成绩。

2024 年 8 月 2 日为报到日，并安排赛前会议，同时举办计算机博弈技术论坛暨专委会特设的 CCDC、《重庆理工大学学报》（自科版）“机器博弈”专栏学术会议。8 月 3~4 日为比赛日和答辩日。具体时间安排以组委会赛前发布的程序册为准。

4、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；中学生可以报名参加锦标赛项目，对参加大学生类的项目可以参赛但不参与名次排行，可颁发参赛证书。

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 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；

④ 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；

⑤ 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。

⑥ 比赛前各参赛队需要提交棋牌谱。

六、竞赛总则

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；对超过用时的，在裁判确认情况下，可以终止比赛并判定超时方负；对存在歧义时，以裁判裁决为准。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。

参赛选手在遵守上述比赛总则基础上，还需遵守各分项竞赛规则。所有规则的解释权和执行权均归属大赛组委会。报名选手认真阅读并报名成功之后，就视为同意并自觉遵守之。

七、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30%，具体奖励办法由组委会另行公布。

八、其它

大赛网址：<http://computergames.caai.cn/>，邮箱：caaicomputergame@163.com，QQ群：114170410；

报名联系人：黄同愿（19923353886）

承办单位联系人：安见才让（0971-8808773，13897181984）

