

2024 年辽宁省本科大学生计算机博弈大赛暨中国大学生计算机博弈大赛选拔赛通知

省内各相关高等院校：

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。计算机博弈竞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，竞赛投入低（一台电脑即可满足基本需求），适合团队协作，能实现与专业知识、人工智能技术的高度对接；可操作性强，竞赛规则透明，竞赛成绩判定准确，20 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。

为调动大学生学习与研究热情，激发大学生创新潜能，有效提高大学生计算机水平，培养优秀的人工智能人才，为中国大学生计算机博弈大赛选拔优秀代表，特举办 2024 年辽宁省本科大学生计算机博弈大赛暨中国大学生计算机博弈大赛辽宁选拔赛。

一、大赛组织

主办单位：辽宁省教育厅、辽宁省财政厅

承办单位：沈阳航空航天大学

协办单位：中国人工智能学会机器博弈专业委员会、辽宁省人工智能学会、辽宁省计算机基础教学研究会、辽宁省大学计算机课程教指委

二、参赛对象

辽宁省各普通高等学校全日制本科在校生。

三、竞赛内容与方式

1. 竞赛内容

竞赛项目与 2024 年全国比赛基本一致,设置 18 个项目: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、国际跳棋(100 格)、二打一扑克牌(斗地主)、中国象棋、九路围棋、桥牌、德州扑克、麻将、藏族久棋。

2. 竞赛方式

根据各项目报名情况,竞赛计划采取线上线下相结合的方式(根据报名数据具体确定),竞赛可分为小组赛、复赛(部分赛项)和决赛,一般为双循环赛。各参赛队使用各自研发的计算机博弈程序进行对弈,不限制编程软件。比赛过程中每方仅允许一名队员(在报名表中)执行裁判员允许的操作,各方操作不允许超出限时,也不允许修改程序和其它介入程序运行的操作,违者判负。在两场比赛的间隙时间,可以修改或调整程序与参数,但不能更换计算机设备(得到现场裁判许可的除外)。

四、成绩评定

1. 各个项目将根据参赛队数的多少采取双循环赛或分组双循环赛(分先、后手各赛一场或若干场)。各个小组晋

级队再进行双循环赛，小组成绩不带入复赛阶段，复赛成绩不带入决赛阶段。

2. 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，由裁判决定胜负或和棋。

3. 积分办法为每局胜者得 2 分、负者得 0 分、平局双方各得 1 分。弃权记 0 分，判对方胜。以总积分高低确定是否晋级以及确定获奖等级。

4. 决赛阶段为了分出名次，如多方积分相等，首先按彼此间胜负关系排定名次；如果相同，则需分别加赛 10 分钟包干快棋赛（先后手两盘）；若仍然平局，最后抽签或掷骰子确定先后手，只比一局定胜负。

5. 所有参赛选手要参加组委会组织的答辩工作，最终成绩以答辩后确认为准。答辩时展示 PPT、设计文档和源程序（现场编译）。

五、奖项设置

比赛设冠、亚、季军，同时设一、二、三等奖，没有赢棋者只设优秀参赛奖，所有中途放弃比赛者均无奖。竞赛还设置优秀组织奖、优秀指导教师等奖项。

具体奖项分配由竞赛组委会根据报名和比赛实际情况确定。

六、竞赛时间、地点与报名时间

1. 竞赛时间：正式比赛时间为 2024 年 6 月 16 日，赛前会议时间为 6 月 15 日。

2. 竞赛地点：沈阳航空航天大学。
3. 报名时间及文档提交时间：2024年5月6日-5月20日
4. 学校审核及推荐确认：2024年5月6日-5月31日

七、报名方式及要求

1. 报名通过辽宁省大学生创新创业管理共享平台进行，报名网站为 <http://cxcy.upln.cn/>。

2. 各参赛学校需指派一名领队教师负责学校的报名和审核工作，每队由1-3名参赛学生及1-2名指导教师组成。

3. 要求各学校先组织校内预赛（**校赛数据需填报省级系统**）。各参赛队要按照辽宁省大学生创新创业管理共享平台要求如实填写相关信息，领队教师负责核对相关信息。

4. 预赛结束后每个棋牌类项目，每个学校最终推荐2项参加省级决赛（组委会将根据推荐数据情况，个别参赛队略少项目或一个学校存在异地多校区情况的，由组委会研究决定可以调整为3项）。对于总体报名低于3个参赛队的项目原则上不组织比赛，或举行友谊赛，不评定冠亚季军。各校推荐省赛的项目需在报名系统内确认，同时将本校全部项目的推荐名单（盖章）汇总后发至邮箱：

liaoning_game@163.com

八、联系人及联系方式

1. 会务联系人

徐 晶 18040030118

2. 报名及技术联系人

刘学平 13898863289

邱虹坤 18040038850

3. 其它方面联系人

王琳霖 18040036518

九、其他事项

1. 各项目的具体规则、棋牌谱规范、山寨程序的处理方法见全国大赛网站：<http://computergames.caai.cn/>

2. 参赛队请加入辽宁省计算机博弈竞赛交流 QQ 群：
717655232

3. 详细日程、竞赛细则等信息将于后续发布。

附件：2024 年辽宁省计算机博弈竞赛参赛程序设计说明书_模版

2024 年辽宁省本科大学生计算机博弈大赛
暨中国大学生计算机博弈大赛辽宁选拔赛组委会

2024 年 4 月 22 日

附件

2024 年辽宁省本科大学生计算机博弈大赛
暨中国大学生计算机博弈大赛选拔赛

参赛程序设计说明书

所在单位(院校) _____

参赛项目(棋类) _____

程序名称(中文) _____

程序名称(英文) _____

程序第一作者(签名) _____

程序其他作者(签名) _____

指导教师(签名) _____

填表日期： 年 月 日

填表说明

1. 关于封面的程序名称，至少要填写中文名称。
2. 正文各项内容如果空白页不足时，可增页。
3. 请用小四号宋体字、1.5 倍行距。
4. 说明书的首页需签字后，生成 PDF 电子版。在网上报名系统中提交设计文档，以此作为参赛的依据，不提交者视为弃赛。参赛时，自带一份纸质版。
- 4 说明书所填写内容将作为专家对程序的定性评价和大赛的交流，也作为参赛和被质疑时答辩的依据。
5. 文中红色部分为样例，可删除。

一、程序成长历程

按年份说明软件的起源及成长过程，以及说明是否参考了开源代码？软件的开发语言和调试环境；明确参赛队每个成员的基本信息：姓名、性别、学号、专业、年级、参赛历史和取得的成绩等，对本程序的主要工作或贡献等。

1. 程序的起源及成长过程

2. 程序的开发语言和调试环境

3. 参赛成员信息及主要工作

例如：

(1)张三，男，学号 20120410，软件专业，三年级。曾参加过 2011、2012 两届六子棋比赛，分别获得一等奖(排名第 2)、二等奖(排名第 1)，也参加了 2011 的国际比赛，获季军。本人对程序所做的工作包括：算法设计、程序设计、程序测试等……。

(2)李四，……

二、程序技术要点或创新性工作

可用文字或算法流程图描述相关技术要点和创新性工作。对于参考开源代码的程序，要特别描述在哪些方面有所改进或创新。（ ≥ 400 字）

- 1.
- 2.
- 3.
-

三、程序参考文献

明确说明所参考的论文、书籍、网络资料、开源代码或其他研究者的程序或成果等详细信息。

例如：

- 1.徐心和, 邓志力等. 机器博弈研究面临的各种挑战[J], 智能系统学报, 2008, 3(4): 288-293.
- 2.徐心和, 王艳, 刘纪红, 张雪峰. 博弈论的里程碑成果与局限性分析[A], 中国控制与决策会议[C], 2008: 1214-1219.
- 3.
-

四、指导教师评价

对程序的历程、关键技术、创新性工作和真实性等进行评价。

指导教师(签名):

年 月 日

五、大赛组委会评价

专家评委(签名):

年 月 日