

关于举办2020年安徽省大学生计算机博弈大赛的通知

皖教秘〔2020〕10号

2020.03.10

为深入贯彻落实《中国教育现代化2035》和《国家中长期教育改革和发展规划纲要（2010—2020年）》精神，

引导和鼓励我省广大青少年广泛参与计算机科技活动，普及推广计算机基础知识，提高青少年计算机应用水平，增强青少年动手实践能力，培养青少年创新精神和实践能力，根据《教育部办公厅关于举办2020年全国青少年计算机竞赛的通知》（教办厅函〔2020〕1号）要求，结合我省实际，特制定本通知。全省各中小学、职业院校、高等学校均可组队参赛。竞赛项目包括：计算机基础知识、编程、图形图像处理、动画制作、网页制作、网络应用、人工智能等。竞赛分为初赛和决赛两个阶段。初赛由各设区市教育主管部门负责组织实施，决赛由省教育招生考试院负责组织实施。竞赛成绩将作为学生综合素质评价的重要依据。各设区市教育主管部门要高度重视，切实加强组织领导，广泛发动，精心组织，确保竞赛活动顺利开展。要加强对参赛学生的安全教育，确保人身财产安全。要加强对竞赛活动的宣传报道，营造良好的竞赛氛围。要加强对竞赛活动的总结评估，及时总结经验，推广先进做法。要加强对竞赛活动的经费保障，确保竞赛活动顺利开展。要加强对竞赛活动的监督管理，确保竞赛活动的公平公正。要加强对竞赛活动的成果转化，推动竞赛成果的应用和推广。要加强对竞赛活动的社会宣传，提高竞赛活动的社会影响力。要加强对竞赛活动的国际交流，推动竞赛活动的国际化发展。要加强对竞赛活动的理论研究，推动竞赛活动的理论创新。要加强对竞赛活动的实践探索，推动竞赛活动的实践创新。要加强对竞赛活动的经验总结，推动竞赛活动的经验交流。要加强对竞赛活动的成果展示，推动竞赛活动的成果推广。要加强对竞赛活动的社会服务，推动竞赛活动的社会应用。要加强对竞赛活动的社会评价，推动竞赛活动的社会认可。要加强对竞赛活动的社会监督，推动竞赛活动的社会公正。要加强对竞赛活动的社会宣传，推动竞赛活动的社会影响力。要加强对竞赛活动的社会交流，推动竞赛活动的社会互动。要加强对竞赛活动的社会合作，推动竞赛活动的社会共赢。要加强对竞赛活动的社会创新，推动竞赛活动的社会进步。要加强对竞赛活动的社会贡献，推动竞赛活动的社会价值。要加强对竞赛活动的社会评价，推动竞赛活动的社会认可。要加强对竞赛活动的社会监督，推动竞赛活动的社会公正。要加强对竞赛活动的社会宣传，推动竞赛活动的社会影响力。要加强对竞赛活动的社会交流，推动竞赛活动的社会互动。要加强对竞赛活动的社会合作，推动竞赛活动的社会共赢。要加强对竞赛活动的社会创新，推动竞赛活动的社会进步。要加强对竞赛活动的社会贡献，推动竞赛活动的社会价值。

一、竞赛组织

1.主办单位：安徽省教育厅

2.承办单位：安徽大学、安徽财经学院

3.协办单位：安徽省教育招生考试院、安徽省教育学会

中国人工智能学会、中国计算机学会

安徽省人工智能学会

4.竞赛地点：合肥

5.竞赛形式：本次竞赛采取线上初赛和线下决赛相结合的方式进行。初赛由各设区市教育主管部门负责组织实施，决赛由省教育招生考试院负责组织实施。竞赛成绩将作为学生综合素质评价的重要依据。各设区市教育主管部门要高度重视，切实加强组织领导，广泛发动，精心组织，确保竞赛活动顺利开展。要加强对参赛学生的安全教育，确保人身财产安全。要加强对竞赛活动的宣传报道，营造良好的竞赛氛围。要加强对竞赛活动的总结评估，及时总结经验，推广先进做法。要加强对竞赛活动的经费保障，确保竞赛活动顺利开展。要加强对竞赛活动的监督管理，确保竞赛活动的公平公正。要加强对竞赛活动的成果转化，推动竞赛成果的应用和推广。要加强对竞赛活动的社会宣传，提高竞赛活动的社会影响力。要加强对竞赛活动的国际交流，推动竞赛活动的国际化发展。要加强对竞赛活动的理论研究，推动竞赛活动的理论创新。要加强对竞赛活动的实践探索，推动竞赛活动的实践创新。要加强对竞赛活动的经验总结，推动竞赛活动的经验交流。要加强对竞赛活动的成果展示，推动竞赛活动的成果推广。要加强对竞赛活动的社会服务，推动竞赛活动的社会应用。要加强对竞赛活动的社会评价，推动竞赛活动的社会认可。要加强对竞赛活动的社会监督，推动竞赛活动的社会公正。要加强对竞赛活动的社会宣传，推动竞赛活动的社会影响力。要加强对竞赛活动的社会交流，推动竞赛活动的社会互动。要加强对竞赛活动的社会合作，推动竞赛活动的社会共赢。要加强对竞赛活动的社会创新，推动竞赛活动的社会进步。要加强对竞赛活动的社会贡献，推动竞赛活动的社会价值。

二、项目设置及要求

1.竞赛项目：本次竞赛设置计算机基础知识、编程、图形图像处理、动画制作、网页制作、网络应用、人工智能等七个项目。竞赛分为初赛和决赛两个阶段。初赛由各设区市教育主管部门负责组织实施，决赛由省教育招生考试院负责组织实施。竞赛成绩将作为学生综合素质评价的重要依据。各设区市教育主管部门要高度重视，切实加强组织领导，广泛发动，精心组织，确保竞赛活动顺利开展。要加强对参赛学生的安全教育，确保人身财产安全。要加强对竞赛活动的宣传报道，营造良好的竞赛氛围。要加强对竞赛活动的总结评估，及时总结经验，推广先进做法。要加强对竞赛活动的经费保障，确保竞赛活动顺利开展。要加强对竞赛活动的监督管理，确保竞赛活动的公平公正。要加强对竞赛活动的成果转化，推动竞赛成果的应用和推广。要加强对竞赛活动的社会宣传，提高竞赛活动的社会影响力。要加强对竞赛活动的国际交流，推动竞赛活动的国际化发展。要加强对竞赛活动的理论研究，推动竞赛活动的理论创新。要加强对竞赛活动的实践探索，推动竞赛活动的实践创新。要加强对竞赛活动的经验总结，推动竞赛活动的经验交流。要加强对竞赛活动的成果展示，推动竞赛活动的成果推广。要加强对竞赛活动的社会服务，推动竞赛活动的社会应用。要加强对竞赛活动的社会评价，推动竞赛活动的社会认可。要加强对竞赛活动的社会监督，推动竞赛活动的社会公正。要加强对竞赛活动的社会宣传，推动竞赛活动的社会影响力。要加强对竞赛活动的社会交流，推动竞赛活动的社会互动。要加强对竞赛活动的社会合作，推动竞赛活动的社会共赢。要加强对竞赛活动的社会创新，推动竞赛活动的社会进步。要加强对竞赛活动的社会贡献，推动竞赛活动的社会价值。

四、时间与地点

1. 地点

报名系统：<https://www.saikr.com/>

ce yu

2020年9月25日-10月21日

报名方式：通过赛官网 (<https://www.saikr.com/>) 进行报名，正式报到时，安徽省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)印章的纸质报名表(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9月25日至10月21日

2. 比赛

比赛时间：2020年11月20日~22日，其中11月20日为在线报到并安排，11月21日-22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：对各赛队在组委会将按规则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各套。提前准备好PPT。对答辩不通过的，组委会在

如安徽省教育厅将赛大再培生。2020年安徽省大学生计算机博弈大赛赛项规程。

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)。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），但不能重

4. 比赛不到规定时间，在规定时间内完成比赛且获得双方认可的一方获胜；若出现平局时，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，须在竞赛前将《2020年安徽省大学生计算机博弈大赛参赛程序设计说明书》（附件2）签字并提交给组委会，以便作为参赛和被质疑时答辩的依据。

六、奖项设置

1. 各项比赛设立一、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参赛队总数的30%，一、二、三等奖分别为10%、20%、30%。

七、其它

报名联系人：王蓉(0551-63861908/16655128451)

竞赛规则与技术联系人：吴蕾(13965052392)、罗曜(13205510505)

承办单位联系人：宁思义(0551-2721110)、董文波(18715000015)