

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

程序册

主办单位：中国人工智能学会

协办单位：中国人工智能学会机器博弈专业委员会
重庆人工智能学会

承办单位：重庆理工大学两江人工智能学院
重庆三峡学院
竞技世界(北京)网络技术有限公司

组织单位：重庆理工大学

支持单位：环球赛乐（北京）科技有限公司
华为（重庆）人工智能创新中心
中软国际有限公司

中国·重庆

2020 年 08 月 21 日-23 日

徽标设计



设计说明：

1. 徽标由文字、图形、颜色三种主要元素构成；
2. CCG 是 China Computer Games 的缩写；
3. CCG: Chance, Challenge, Gain;
4. 深蓝色的 C 代表机会 Chance，机会总是潜在的，在等待机会的同时，我们也会面对这样或那样的问题与困难，所以 C 的一部分也代表灰暗和不顺，但是困难和问题总是阻挡不了我们一颗想要面对机会和迎接挑战的心；
5. 浅蓝色的 C 代表 Challenge，在面对挑战的时候，我们要冷静的去思考、去面对；
6. 红色的 G 不仅代表我们的心，同时还代表我们的收获与所得（Gain）。

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

组织委员会

荣誉主席:戴琼海（中国工程院院士，中国人工智能学会理事长）

何积丰（中国科学院院士，中国人工智能学会机器博弈专委会名誉主任）

荣誉副主席:刘 宏（教授，中国人工智能学会副理事长、重庆理工大学两江人工智能学院院长）

蒋宗礼（教授，教育部高等学校计算机类专业教指委副主任）

张 伟（教授，重庆三峡学院、校长）

何建国（教授，重庆理工大学、副校长）

郑海生（竞技世界(北京)网络技术有限公司总经理）

王卫宁（研究员，中国人工智能学会秘书长）

武永卫（教授，教育部高等学校计算机类专业教指委秘书长）

王丽丹（教授，重庆人工智能学会秘书长）

主 席:张小川（教授，中国人工智能学会机器博弈专委会主任委员，重庆理工大学两江人工智能学院副院长）

副主席:文 洁（教授，重庆理工大学教务处处长）

俞 宁（书记，重庆理工大学两江人工智能学院）

杨 龙（主任，重庆理工大学两江校区管委会）

巴 川（首席数据数学家，竞技世界(北京)网络技术有限公司）

熊 江（院长，重庆三峡学院计算机学院）

王 勇（副院长，重庆理工大学两江人工智能学院）

王亚杰（教授，中国人工智能学会机器博弈专业委员会副主任）

王 骄（教授，中国人工智能学会机器博弈专业委员会副主任）

吴立成（教授，中国人工智能学会机器博弈专业委员会副主任）

李学俊（教授，中国人工智能学会机器博弈专业委员会副主任）

蔡 彪（教授，中国人工智能学会机器博弈专业委员会副主任）

CAAI 科技竞赛指导委员会专家组成员

张立华 中国人工智能学会科技竞赛指导委员会委员秘书长

杨放春 CAAI 科技竞赛指导委员会委员

刘 宏 CAAI 科技竞赛指导委员会委员

孙富春 CAAI 科技竞赛指导委员会委员

张小川 CAAI 科技竞赛指导委员会委员

委 员（按汉字拼音排序）：董世都、郭娜、黄鸿、黄同愿、李淑琴、林知微、梅险、邱虹坤、吴愚、徐晗、张利群、周珂、左国玉。

证书与记分组：王亚杰（组长）

学术交流组：王 骄（组长）

竞赛反抄袭组：吴立成（组长）

技术答辩组：李学俊（组长）

竞赛技术组：蔡彪（组长）

秘 书 组：黄同愿（组长）

总 协 调 组：吴 愚（组长）

裁 判 长：邱虹坤

副裁判长：徐长明、高强

专 家 裁 判：各学校资深专家构成，具体分工由赛前会议决定。

承办单位会务组电话：刘斌（会务，17749929244）

徐晗（记分，18040030186）

郭娜（证书，13840201913）

刘玲（宣传，18883341560）

刘洁（赛务，13629718554）

陶冶（赛务，15723288631）

徐传运（技术，13193129705）

组织单位会务组电话：黄同愿（19923353886）

蒋西明（13996126572）

组委会主席致辞

各位代表，各位来宾：

大家好！在硕果满枝，盛夏八月，“新冠肺炎”挡不住我们一年一度的全国计算机博弈竞赛。今年是该项大赛 15 年来首次网络线上决赛，今年参加全国决赛的高校 68 所、决赛队伍 365 支，这使得今年的决赛参赛单位数、决赛队伍数和决赛形式均创历史新纪录。在此，我代表大赛组委会向来自全国各地的代表和尊贵的客人们，表示热烈的欢迎和诚挚的感谢！向本次大赛的东道主——重庆理工大学两江人工智能学院、重庆三峡学院表示特别感谢！


计算机博弈就是“教会”计算机下棋、打牌，是人工智能的标准研究平台之一，它是以青少年喜闻乐见的、高对抗性的棋、牌游戏为研究载体，竞赛规则透明、胜负立判，受到大学生喜爱的科技竞赛活动，宗旨是调动大学生人工智能研究热情，激发创新潜能，培养大学生科学素养和专业实践技能。16 年前，尊敬的东北大学徐心和教授带领我们创建这个比赛，为全国高校、计算机博弈爱好者搭建了这个竞技、切磋平台，已发展成为人工智能人才培养的强有力平台！

本届大赛，由于新冠肺炎病毒流行，组委会不得不改为线上比赛新形式，重庆理工大学、重庆三峡学院作为本届大赛的承办单位，将为大家搭建全新的线上对弈新平台，今年具有广泛群众基础的“麻将”项目进入本届大赛！今年也是竞技世界（北京）网络技术有限公司赞助支持本项赛事的第二年，在此，我代表组委会衷心感谢竞技世界！也感谢两江人工智能学院和重庆三峡学院！

计算机博弈的核心是智能算法、关键是计算机技术、基础是程序编码。因此，尊重知识产权、杜绝弄虚作假、围堵“山寨程序”一直是我们组委会的不懈追求。对“走捷径、抄袭他人成果参赛”的行为，我们坚决拒绝！组委会成立了专门的反抄袭小组，也欢迎参赛师生相互监督、举证，我们共同为诚信比赛，铸就公平环境。希望所有的参赛师生、队伍，真实比赛、文明比赛、友谊比赛，重在参与、重在交流、重在提高，共同维护中国计算机博弈事业的健康发展！

让我们共同努力，共同开创中国计算机博弈事业新局面！

预祝大赛圆满成功！

组委会主席：

2020 年 08 月 21 日

目 录

徽标设计.....	I
组织委员会.....	II
组委会主席致辞.....	IV
一、 日程安排.....	1
(一) 学术交流会日程安排.....	1
(二) 总体日程安排.....	1
二、 开幕式程序.....	3
三、 大学生比赛项目分组安排.....	4
(一)五子棋 比赛地点: 在线.....	4
(二)六子棋 比赛地点: 在线.....	6
(三)点格棋 比赛地点: 在线.....	8
(四)苏拉卡尔塔棋 比赛地点: 在线.....	9
(五)亚马逊棋 比赛地点: 在线.....	11
(六)幻影围棋 比赛地点: 在线.....	13
(七)不围棋 比赛地点: 在线.....	14
(八)爱恩斯坦棋 比赛地点: 在线.....	15
(九)军旗 比赛地点: 在线.....	15
(十)海克斯棋 比赛地点: 在线.....	18
四、 锦标赛比赛项目分组安排.....	20
(一)中国象棋 比赛地点: 在线.....	20
(二)围棋(19 路) 比赛地点: 在线.....	20
(三)国际跳棋(100) 比赛地点: 在线.....	21
(四)国际跳棋(64) 比赛地点: 在线.....	22
(五)二打一(斗地主) 比赛地点: 竞技世界平台.....	22
(六)桥牌 比赛地点: 网络平台.....	23
(七)德州扑克 比赛地点: 网络平台.....	24
(八)藏族久棋 比赛地点: 网络平台.....	25
(九)麻将(大众) 比赛地点: 竞技世界平台.....	26
五、 竞赛总则.....	27
(一)竞赛队及分组规则.....	27
(二)设备规则.....	27
(三)操作规则.....	27

(四)计分和计时规则.....	28
(五)其它规则.....	28
(六)项目裁判及其规则汇总.....	29
六、各学校参赛项目统计与联系方式.....	31
七、全国计算机博弈比赛历届冠亚季军名单.....	37
八、关于禁止山寨程序进入全国大赛的规定.....	49
九、关于在中国计算机博弈大赛期间增加答辩环节的通知.....	51
十、重庆理工大学简介.....	52
十一、两江人工智能学院简介.....	54
十二、重庆三峡学院简介.....	55
十三、竞技世界简介.....	57
附件 1 裁判队伍的职责与组成.....	58
附件 2 计算机博弈项目规则简表.....	59
(一)五子棋博弈项目规则简表.....	60
(二)六子棋博弈项目规则简表.....	63
(三)点格棋博弈项目规则简表.....	64
(四)苏拉卡尔塔棋博弈项目规则简表.....	65
(五)亚马逊棋博弈项目规则简表.....	66
(六)爱恩斯坦棋博弈项目规则简表.....	68
(七)幻影围棋博弈项目规则简表.....	70
(八) 不围棋博弈项目规则简表.....	70
(九) 国际跳棋 100 博弈项目规则简表.....	71
(十) 国际跳棋 64 博弈项目规则简表.....	72
(十一) 军棋博弈项目规则简表.....	73
(十二) 二打一扑克牌(斗地主)博弈项目规则简表.....	74
(十三) 桥牌博弈项目规则简表.....	75
(十四) 海克斯棋博弈项目规则简表.....	76
(十五) 德州扑克博弈项目规则简表.....	76
(十六) 中国象棋博弈项目规则简表.....	77
(十七) 围棋博弈项目规则简表.....	77
(十八) 藏族久棋博弈项目规则简表.....	78
(十九) 麻将博弈项目规则简表.....	78
附件 3 各种比赛用表.....	81

一、日程安排

（一）学术交流会日程安排

第 32 届中国控制与决策会议(CCDC 2020)—机器博弈专题交流会日程安排 (2020.08.21, 线上会议)	
9:00-9:05	开幕式（主持人：王骥教授 CAAI 机器博弈专委会副主任）
9:05-9:55	学术报告：（题目待定） 报告人：何积丰 中国科学院院士 CAAI 机器博弈专委会名誉主任
9:55-10:25	学术报告：人工智能的博弈问题求解 报告人：王文敏 澳门科技大学教授
10:25-10:55	学术报告：智能博弈决策研究进展 报告人：张俊格 中国科学院自动化研究所副研究员
10:55-11:15	学术报告：Computer-Bridge Software Test Platform Based on Anonymous Pipe 报告人：陈禹西 沈阳航空航天大学
11:15-11:30	学术报告：Imperfect and Cooperative Guandan Game System 报告人：沈恒恒 安徽大学
11:30-11:45	学术报告：Application of Monte Carlo Tree Optimization Algorithm on Hex Chess 报告人：李忠智 沈阳航空航天大学
11:45-12:00	线上交流

温馨提示：学术会议与 2020 年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同期举行，按照惯例安排在比赛第 1 天。

（二）总体日程安排

日 期	时 间	事 项	参加人员	地点
08 月 21 日 (星期五)	8:30-9:00	报到	参赛师生	线上
	9:00-12:00	2020CCDC 机器博弈 特邀专题学术会议	CCDC 论文作者，特邀报告专家，参赛师生	线上
	14:00-15:00	赛前抽签分组会议	领队老师及参赛队代表	线上
	15:00-16:00	赛前领队会议	领队老师、专家裁判及参赛队代表	线上
	16:00-17:30	专委会会议	全体专委会委员、领队老师	线上
08 月 21 日 (星期五)	19:00-21:00	线上平台测试	裁判、参赛代表	线上
08 月 22 日 (星期六)	8:30-9:30	开幕式	参赛师生	线上
	9:30-12:00	比赛（初赛）	参赛师生	线上
	14:00-18:00	比赛（初赛）	参赛师生	线上

08月23日 (星期日)	8:00-12:00	比赛（初、决赛）	参赛师生	线上
	14:00-18:00	比赛（决赛）	参赛师生	线上
	20:00-21:00	成绩发布	全体人员	线上

说明：1. 今年的比赛采用线上的方式进行组织，各项目的安排和组织工作交由项目裁判专家组负责。

2. 赛场安排：线上地点由各个项目裁判搭建。

3. 比赛安排：各项目的小组赛，尽量在比赛日结束当天赛务，如果白天没结束，可在晚上增加比赛时间。小组赛提前结束的项目，可以直接安排决赛。

4. 颁奖须知：今年不设奖杯，颁发冠、亚、季军证书和一、二、三等奖证书，比赛后邮寄。

5. 其它安排：竞赛记分处设在沈航、重理工会务组，竞赛结果线上发布，建立多个赛务空间——每个竞赛项目（各项目裁判负责），全体裁判（大赛裁判长负责），全体领队（专委会秘书长负责），全体参赛队伍学生领队（组委会赛务陶老师负责）。

二、开幕式程序

开幕式议程

时间：2020 年 08 月 22 日上午 8：30

地点：腾讯会议（提前在 7：30 通知）

主持人：重庆理工大学教务处处长文洁教授

开幕式议程：

1. 主持人介绍到会贵宾（网络）
2. 重庆理工大学副校长何建国教授代表学校致欢迎辞（线上）
3. 中国人工智能学会副理事长刘宏教授代表学会讲话（线上）
4. 教育部高等学校计算机类专业教指委副主任蒋宗礼教授讲话（放录像）
5. 大赛组委会主席机器博弈专委会主任委员张小川教授代表组委会讲话（线上）
6. 竞技世界（北京）网络技术有限公司代表讲话
7. 本届大赛裁判代表裁判长邱虹坤副教授宣誓
8. 参赛选手代表重庆理工大学本科生张雨洁宣誓

三、大学生比赛项目分组安排

(一) 五子棋

比赛地点：在线

1. 参赛队伍(38)

序号	单 位	程序中文名	程序英文名	备注
1	北京工业大学	天幕	skyfall	
2	北京工业大学	自动化	zidonghua	
3	北京交通大学	五子棋系统	FiveChessSystem	
4	北京科技大学	贝壳五子棋	Fiver	
5	北京科技大学	老足力健	nb foot	
6	北京理工大学	就是五子棋	It's Gobang	
7	北京理工大学	带你去爬山	Climb Mountain with You	
8	渤海大学	永恒	Eternity	
9	渤海大学	永不跑路	Never run away	
10	大连交通大学	巨浪	Billow	
11	东北大学	麒麟五子棋	DeepKylin_Renju	
12	东北大学	阿尔法猫	AlphaCat	
13	东北电力大学	棋开得圣	Chess is a holy game	
14	阜阳师范大学	卓越之星	struggle	
15	哈尔滨工程大学	五点	Five Points	
16	辽宁大学	五子棋 1	wzq	
17	辽宁大学	瑞德	red	
18	辽宁工程技术大学	下不赢的人机	The machine that won't win	
19	辽宁科技大学	四纷五落	scattered separately	
20	辽宁科技大学	智能五子棋	FiveAi	
21	马鞍山学院	机制过人	jizhi	
22	韶关学院	神机妙算的五子棋	The magic game of gobang	
23	沈阳工程学院	迪卡棋艺	D cal chess	
24	沈阳工程学院	五子棋比赛	Connect5Match	
25	沈阳工学院	佚名	nameless	
26	沈阳工业大学	黑白道	in the edge	种子队 1
27	沈阳航空航天大学	4366 快乐五子棋	4366_happy_five_in	

			_row	
28	沈阳航空航天大学	五子散人	Sausan	
29	沈阳建筑大学	未来希望	Hope for the future	
30	沈阳建筑大学	没有人比我更懂五子棋	naive	
31	沈阳建筑大学	五星连珠	Renzhu Gobang	
32	沈阳师范大学	出棋制胜	Win The Game	
33	沈阳师范大学	五子同心	Concentric Five	
34	太原工业学院	欢乐五子棋	Happy Backgammom	
35	太原科技大学	无穷	Infinite	
36	中央民族大学	muc 五子棋	muc_gobang	
37	重庆理工大学	骑士五子棋	KnighTeam-C5	种子队 2
38	重庆三峡学院	伯懿五子棋	GoBang	

2. 分组规则和积分办法

分组规则——从所有程序中抽签产生 A、B、C、D 组，A~B 每组有 10 个队，C~D 组有 9 个队，各组依次编号。

小组赛——组内采用双循环制。每两个队之间，都要分先后手下两盘。每组各晋级 2 个队。

决赛——小组赛成绩不带入决赛，决赛仍然是双循环制。按积分成绩排出名次。

积分——每盘棋，胜者积 2 分，负者积 0 分，和棋时双方都积 1 分。

3. 日程安排

阶段	对阵安排(分先后手)
小组赛	第一轮 A-B 组 1-10 2-9 3-8 4-7 5-6 C-D 组 2-9 3-8 4-7 5-6
	第二轮 A-B 组 1-9 10-8 2-7 3-6 4-5 C-D 组 1-9 2-7 3-6 4-5
	第三轮 A-B 组 1-8 9-7 10-6 2-5 3-4 C-D 组 1-8 9-7 2-5 3-4
	第四轮 A-B 组 1-7 8-6 9-5 10-4 2-3 C-D 组 1-7 8-6 9-5 2-3
	第五轮 A-B 组 1-6 7-5 8-4 9-3 10-2 C-D 组 1-6 7-5 8-4 9-3
	第六轮 A-B 组 1-5 6-4 7-3 8-2 9-10

	C-D 组 1-5 6-4 7-3 8-2 第七轮 A-B 组 1-4 5-3 6-2 7-10 8-9 C-D 组 1-4 5-3 6-2 8-9 第八轮 A-B 组 1-3 4-2 5-10 6-9 7-8 C-D 组 1-3 4-2 6-9 7-8 第九轮 A-B 组 1-2 3-10 4-9 5-8 6-7 C-D 组 1-2 4-9 5-8 6-7
决赛	第一轮 A1-C1 A2-C2 B1-D1 B2-D2 第二轮 A1-C2 C1-D1 A2-D2 B1-B2 第三轮 A1-D1 C2-D2 C1-B2 A2-B1 第四轮 A1-D2 D1-B2 C2-B1 C1-A2 第五轮 A1-B2 D2-B1 D1-A2 C2-C1 第六轮 A1-B1 B2-A2 D2-C1 D1-C2 第七轮 A1-A2 B1-C1 B2-C2 D2-D1

(二)六子棋 比赛地点：在线

1. 参赛队伍(28)

序号	单 位	程序中文名	程序英文名	备注
1	安徽大学	六出奇计	Novel Tactics	
2	北华航天工业学院	老铁 666	heyboy sixsixsix	
3	北京工业大学	莫奈	Monet	
4	北京工业大学	梵高	Vincent	
5	北京科技大学	对队	bingo	
6	北京科技大学	探索者	Explorer	种子队2
7	北京理工大学	零	Zero	种子队1
8	渤海大学	六韬三略	books on the art of war	
9	渤海大学	鬼谷子	guiguzi	
10	大连交通大学	六芒星	Victory09	
11	东北大学	六度 AI	Human_Brain	
12	东北大学	拔萝卜的云	MCGA	
13	东北大学秦皇岛分校	希望之花	Flower of hope	
14	哈尔滨工程大学	六子棋 RSA	LiuZiQiRSA	
15	吉林大学	刚镞小分队	Gang Gang	

16	吉林大学	杀手皇后	Killer Queen	
17	辽宁大学	六子棋	sixchess	
18	辽宁大学	辽宁大学六子棋	LNU_six	
19	辽宁科技大学	智能六子棋	Intelligent Six Chess	
20	辽宁科技大学	超级阿尔法 6R	SuperAlpha6R	
21	韶关学院	韶院小六	connect_CHY	
22	沈阳大学	万无一失队	Nodoubtteam	
23	沈阳工学院	一品	the one	
24	沈阳工学院	欢乐六子棋	six connect	
25	沈阳工业大学	二十一	Twenty ONE	
26	沈阳工业大学	下一个	XYG	
27	沈阳师范大学	六六大顺	fierce tiger	
28	重庆三峡学院	伯懿六子棋	boyi—connet six	

2. 分组规则和积分办法

分组规则——从所有程序中抽签产生 A、B、C、D 组，每组有 7 个队，各组依次编号。

小组赛——组内采用双循环制。每两个队之间，都要分先后手下两盘。每组各晋级 2 个队。

决赛——小组赛成绩不带入决赛，决赛仍然是双循环制。按积分成绩排出名次。

积分——每盘棋，胜者积 2 分，负者积 0 分，和棋时双方都积 1 分。

3. 日程安排

阶段	对阵安排(分先后手)
小组赛	第一轮 A-D 组 2-7 3-6 4-5 第二轮 A-D 组 1-7 2-5 3-4 第三轮 A-D 组 1-6 7-5 2-3 第四轮 A-D 组 1-5 6-4 7-3 第五轮 A-D 组 1-4 5-3 6-2 第六轮 A-D 组 1-3 4-2 6-7 第七轮 A-D 组 1-2 4-7 5-6
决赛	第一轮 A1-C1 A2-C2 B1-D1 B2-D2 第二轮 A1-C2 C1-D1 A2-D2 B1-B2 第三轮 A1-D1 C2-D2 C1-B2 A2-B1 第四轮 A1-D2 D1-B2 C2-B1 C1-A2

	第五轮 A1-B2 D2-B1 D1-A2 C2-C1
	第六轮 A1-B1 B2-A2 D2-C1 D1-C2
	第七轮 A1-A2 B1-C1 B2-C2 D2-D1

(三) 点格棋 比赛地点：在线

1. 参赛队伍(27)

序号	单 位	程序中文名	程序英文名	备注
1	安徽大学	点格棋	Dots and Boxes	
2	北京工业大学	格格吉祥	princess lucky	
3	北京工业大学	巴赫	Bach	
4	北京科技大学	对对队	Bingogo	
5	北京科技大学	点点队	point	
6	北京理工大学	买菜	vegetable	种子队2
7	北京信息科技大学	入学者	Tyro	种子队1
8	北京信息科技大学	北信科大-点线面	BISTU-PointLinePlane	
9	渤海大学	点格棋子	PointChess	
10	渤海大学	点线连格	dots and box	
11	东北大学	银河上的星星	Star in the silvery river	
12	东北大学	点格天下	Dot grid world	
13	哈尔滨工程大学	点嗝儿	Diangeer	
14	哈尔滨工程大学	HEU 点格棋	HEU_diangeqi	
15	辽宁科技大学	白给队	Checkerboard	
16	辽宁科技大学	笨鸟点格格	SBird DB	
17	辽宁石油化工大学	机缘	Serendipity	
18	辽宁石油化工大学	阿健	JIAN	
19	韶关学院	托斯三号	TosThree	
20	沈阳工程学院	乐享点格棋	Enjoyment Diange chess	
21	沈阳工程学院	来把点格棋	HLHL	
22	沈阳工业大学	格格不入	GGBR	
23	沈阳工业大学	一格都不剩	None_left	
24	沈阳航空航天大学	七夜	Matilda	
25	沈阳航空航天大学	点格斑斓	Dot Box Killer	
26	中央民族大学	点格棋_dot	Checkerboard_dot	
27	重庆理工大学	骑士点格棋	KnighTeam-DB	

2. 分组规则和积分办法

分组规则——从所有程序中抽签产生 A、B、C、D 组，A-C 组有 7 个队，D 组有 6 个队，各组依次编号。

小组赛——组内采用双循环制。每两个队之间，都要分先后手下两盘。每组各晋级 2 个队。

决赛——小组赛成绩不带入决赛，决赛仍然是双循环制。按积分成绩排出名次。

积分——每盘棋，胜者积 2 分，负者积 0 分，和棋时双方都积 1 分。

3. 日程安排

阶段	对阵安排(分先后手)
小组赛	第一轮 A-C 组 2-7 3-6 4-5 D 组 1-6 2-5 3-4
	第二轮 A-C 组 1-7 2-5 3-4 D 组 1-5 6-4 2-3
	第三轮 A-C 组 1-6 7-5 2-3 D 组 1-4 5-3 6-2
	第四轮 A-C 组 1-5 6-4 7-3 D 组 1-3 4-2 5-6
	第五轮 A-C 组 1-4 5-3 6-2 D 组 1-2 3-6 4-5
	第六轮 A-C 组 1-3 4-2 6-7
	第七轮 A-C 组 1-2 4-7 5-6
决赛	第一轮 A1-C1 A2-C2 B1-D1 B2-D2
	第二轮 A1-C2 C1-D1 A2-D2 B1-B2
	第三轮 A1-D1 C2-D2 C1-B2 A2-B1
	第四轮 A1-D2 D1-B2 C2-B1 C1-A2
	第五轮 A1-B2 D2-B1 D1-A2 C2-C1
	第六轮 A1-B1 B2-A2 D2-C1 D1-C2
	第七轮 A1-A2 B1-C1 B2-C2 D2-D1

(四) 苏拉卡尔塔棋 比赛地点：在线

1. 参赛队伍(26)

序号	单 位	程序中文名	程序英文名	备注
1	北京工业大学	苏拉苏拉苏苏拉	sulala	
2	北京工业大学	知行执守	zhixingzhishou	种子队1
3	北京工业大学	西瓜	watermelon	
4	北京科技大学	贝壳苏拉	VSSurakarta	种子队3
5	北京理工大学	苏苏苏拉	sula_SP	种子队2

6	北京理工大学珠海学院	苏新人	Surakarta666	
7	北京理工大学珠海学院	北理珠苏拉战士	Bitzh_Surakarta	
8	北京信息科技大学	北信科大-苏卡	BISTU_suka	
9	北京信息科技大学	北信科苏拉卡	bustu-surakarta-2	
10	东北大学	无敌	wudi	
11	哈尔滨工程大学	哈工程苏拉卡尔塔 RSA	HEURSA_Surakarta	
12	哈尔滨工程大学	哈工程苏拉卡尔塔棋 1	HEU-Surakarta1	
13	辽宁科技大学	小苏苏、	Surakarta_USTL	
14	辽宁科技大学	笨鸟转圈圈	SBirdHuLa	
15	辽宁石油化工大学	势不可挡	Overwhelming	
16	辽宁石油化工大学	步步为赢	Out to win	
17	沈阳城市学院	苏拉卡尔	Suratarta	
18	沈阳工程学院	苏拉 Star	SuLaStar	
19	沈阳工程学院	炽阳	Blazing sun	
20	沈阳工学院	梭罗	suoluo	
21	沈阳工业大学	卡尔	CAR	
22	沈阳工业大学	苏拉卡尔塔棋	Surakarta	
23	沈阳航空航天大学	指尖风暴	Fingertip storm	
24	沈阳航空航天大学	天问	TianWen	
25	太原科技大学	苏卡塔尔	Suqatar	
26	中央民族大学	空洞	void	

2. 分组规则和积分办法

分组规则——从所有程序中抽签产生 A、B、C、D 组，A、B 每组有 7 个队，C、D 每组有 6 个队，各组依次编号。

小组赛——组内采用双循环制。每两个队之间，都要分先后手下两盘。每组各晋级 2 个队。

决赛——小组赛成绩不带入决赛，决赛仍然是双循环制。按积分成绩排出名次。

积分——每盘棋，胜者积 2 分，负者积 0 分，和棋时双方都积 1 分。

3. 日程安排

阶段	对阵安排(分先后手)
小组赛	第一轮
	A-B 组 2-7 3-6 4-5 C-D 组 1-6 2-5 3-4
	第二轮

	A-B 组 1-7 2-5 3-4 C-D 组 1-5 6-4 2-3 第三轮 A-B 组 1-6 7-5 2-3 C-D 组 1-4 5-3 6-2 第四轮 A-B 组 1-5 6-4 7-3 C-D 组 1-3 4-2 5-6 第五轮 A-B 组 1-4 5-3 6-2 C-D 组 1-2 3-6 4-5 第六轮 A-B 组 1-3 4-2 6-7 第七轮 A-B 组 1-2 4-7 5-6
决赛	第一轮 A1-C1 A2-C2 B1-D1 B2-D2 第二轮 A1-C2 C1-D1 A2-D2 B1-B2 第三轮 A1-D1 C2-D2 C1-B2 A2-B1 第四轮 A1-D2 D1-B2 C2-B1 C1-A2 第五轮 A1-B2 D2-B1 D1-A2 C2-C1 第六轮 A1-B1 B2-A2 D2-C1 D1-C2 第七轮 A1-A2 B1-C1 B2-C2 D2-D1

(五) 亚马逊棋 比赛地点：在线

1. 参赛队伍 (34)

序号	单 位	程序中文名	程序英文名	备注
1	安徽大学	赛文博弈大师	Game Master 7	
2	北京科技大学	阿伟亚马逊	AW Amazon	
3	北京科技大学	超级亚马逊	AmazonsPlus	
4	北京科技大学	夏洛克的博弈犬	SherlockGo	种子队2
5	北京理工大学	0v0	0v0	
6	北京理工大学	想不到名字	unnamed	
7	北京理工大学珠海学院	北理珠_亚马逊棋	ETO	
8	北京理工大学珠海学院	北理珠亚马逊	Amazons_bitzh	
9	北京信息科技大学	北信科大-创造 101	BISTU-Creation 101	
10	北京信息科技大学	北信科亚马逊 1	Amazon Intelligence	种子队1
11	渤海大学	亚马逊棋	Amazon	
12	渤海大学	少年棋行	youngchess	
13	大连交通大学	亚马逊棋博弈系统	Amazon chess game system	
14	电子科技大学中山学院	四颗棋能秒我？	ZSC-Gamblers	

15	东北大学	尽力而为	try our best	
16	东北大学秦皇岛分校	DeltAmazons	DeltAmazons	
17	哈尔滨工程大学	谁知道呢	Nobody knows	
18	哈尔滨工程大学	亚马逊棋 RSA	AmazonRSA	
19	华北电力大学	coder	coder	
20	辽宁科技大学	冲冲冲亚马逊棋	yamaxunqi	
21	辽宁科技大学	锟斤拷	KunJinKao	
22	辽宁石油化工大学	轻盈	Lithe	
23	辽宁石油化工大学	阿谀的亚马逊棋	Amazon of lu	
24	韶关学院	空	null	
25	沈阳工程学院	棋士	ChessKnight	
26	沈阳工程学院	VOHO 阿玛粽	VOHO_amazon	
27	沈阳工业大学	逊飞	AmazonFly	
28	沈阳工业大学	贝佐斯	Bezos	
29	沈阳航空航天大学	星罗棋布	scatter here and there	
30	沈阳航空航天大学	热带雨林	rainforest	
31	沈阳航空航天大学	重生	Reborn	种子队3
32	太原科技大学	圆周率	PI ratio	
33	太原科技大学	你好_计算机博弈	hello_CG	
34	重庆三峡学院	亚马逊棋伯懿	Game of the Amazons	

2. 分组规则和积分办法

分组规则——从所有程序中抽签产生 A、B、C、D 组，A~B 组有 9 个队，C~D 组有 8 个队，各组依次编号。

小组赛——组内采用双循环制。每两个队之间，都要分先后手下两盘。每组各晋级 2 个队。

决赛——小组赛成绩不带入决赛，决赛仍然是双循环制。按积分成绩排出名次。

积分——每盘棋，胜者积 2 分，负者积 0 分，和棋时双方都积 1 分。

3. 日程安排

阶段	对阵安排(分先后手)
小组赛	第一轮
	A-B 组 2-9 3-8 4-7 5-6 C-D 组 1-8 2-7 3-6 4-5
	第二轮
	A-B 组 1-9 2-7 3-6 4-5 C-D 组 1-7 8-6 2-5 3-4
	第三轮
	A-B 组 1-8 9-7 2-5 3-4 C-D 组 1-6 7-5 8-4 2-3
	第四轮
	A-B 组 1-2 8-6 9-5 2-3 C-D 组 1-5 6-4 7-3 8-2

	第五轮 A-B 组 1-6 7-5 8-4 9-3 C-D 组 1-4 5-3 6-2 7-8 第六轮 A-B 组 1-5 6-4 7-3 8-2 C-D 组 1-3 4-2 5-8 6-7 第七轮 A-B 组 1-4 5-3 6-2 8-9 C-D 组 1-2 3-8 4-7 5-6 第八轮 A-B 组 1-3 4-2 6-9 7-8 第九轮 A-B 组 1-2 4-9 5-8 6-7
决赛	第一轮 A1-C1 A2-C2 B1-D1 B2-D2 第二轮 A1-C2 C1-D1 A2-D2 B1-B2 第三轮 A1-D1 C2-D2 C1-B2 A2-B1 第四轮 A1-D2 D1-B2 C2-B1 C1-A2 第五轮 A1-B2 D2-B1 D1-A2 C2-C1 第六轮 A1-B1 B2-A2 D2-C1 D1-C2 第七轮 A1-A2 B1-C1 B2-C2 D2-D1

(六)幻影围棋 比赛地点：在线

1. 参赛队伍(9)

序号	单 位	程序中文名	程序英文名	备注
1	北京科技大学	耀变体之光	BlazarGo	种子队1
2	成都理工大学	暴雪	Blizzard	
3	成都理工大学	幻影	HuanYing	
4	大连交通大学	无畏	fearless	
5	哈尔滨工程大学	HEU 幻影围棋 2020	HEUPhantomGo2020	
6	哈尔滨理工大学	哈理工幻影围棋	HRBUST_HUAN	
7	沈阳航空航天大学	能量核心	Power Core	
8	沈阳航空航天大学	幻影方舟	Phantom Ark	
9	重庆理工大学	骑士幻影围棋	KnightTeam-PG	

2. 分组规则和积分办法

分组规则——不分组，各组依次编号。

决赛——组内采用双循环制。每两个队之间，都要分先后手下两盘。

积分——每盘棋，胜者积 2 分，负者积 0 分，和棋时双方都积 1 分。

3. 日程安排

阶段	对阵安排(分先后手)
----	------------

决赛	第一轮	2-9	3-8	4-7	5-6
	第二轮	1-9	2-7	3-6	4-5
	第三轮	1-8	9-7	2-5	3-4
	第四轮	1-7	8-6	9-5	2-3
	第五轮	1-6	7-5	8-4	9-3
	第六轮	1-5	6-4	7-3	8-2
	第七轮	1-4	5-3	6-2	8-9
	第八轮	1-3	4-2	6-9	7-8
	第九轮	1-2	4-9	5-8	6-7

(七)不围棋 比赛地点：在线

1. 参赛队伍(18)

序号	单 位	程序中文名	程序英文名	备注
1	北京科技大学	精简不围棋	SimpleNoGo	
2	北京信息科技大学	北信科大-不围棋 2	BISTU-Arknight's NoGo2	
3	北京信息科技大学	北信科大-不围棋	BISTU-Arknight's NoGo	
4	渤海大学	反阿尔法	NoAlphaGo	
5	渤海大学	博大深学	BODASHENXUE	
6	东北大学	麒麟不围棋二队	DeepKylin_NoGo2	
7	东北大学	麒麟不围棋一队	DeepKylin_NoGo1	
8	哈尔滨工程大学	工程不围棋	HEUNoGo	
9	辽宁科技大学	在劫难逃	no escape	
10	辽宁科技大学	小白船	The Little White Ship	
11	辽宁石油化工大学	锋利	Sharp	
12	辽宁石油化工大学	坚韧	Tenacity	
13	韶关学院	不不围棋	不不围棋	
14	韶关学院	说给不围棋	Say2NoGo	
15	沈阳航空航天大学	顺其自然	nature	
16	沈阳航空航天大学	江流儿	Mr.Jiang	种子队1
17	重庆理工大学	骑士不围棋 2 队	KnighTeam-NG2	
18	重庆理工大学	骑士不围棋 1 队	KnighTeam-NG	

2. 分组规则和积分办法

分组规则——从所有程序中抽签产生 A、B 组，A~B 组各有 9 个队，各组依次编号。

小组赛——组内采用双循环制。每两个队之间，都要分先后手下两盘。每组各晋级 3 个队。

决赛——小组赛成绩不带入决赛，决赛仍然是双循环制。按积分成绩排出名次。

积分——每盘棋，胜者积 2 分，负者积 0 分，和棋时双方都积 1 分。

3. 日程安排

阶段	对阵安排(分先后手)
小组赛	第一轮 2-9 3-8 4-7 5-6
	第二轮 1-9 2-7 3-6 4-5
	第三轮 1-8 9-7 2-5 3-4
	第四轮 1-7 8-6 9-5 2-3
	第五轮 1-6 7-5 8-4 9-3
	第六轮 1-5 6-4 7-3 8-2
	第七轮 1-4 5-3 6-2 8-9
	第八轮 1-3 4-2 6-9 7-8
	第九轮 1-2 4-9 5-8 6-7
决赛	第一轮 A1-B3 A2-B2 A3-B1
	第二轮 A1-B2 B3-B1 A2-A3
	第三轮 A1-B1 B2-A3 B3-A2
	第四轮 A1-A3 B1-A2 B2-B3
	第五轮 A1-A2 A3-B3 B1-B2

(八)爱恩斯坦棋 比赛地点：在线

2. 参赛队伍(31)

序号	单 位	程序中文名	程序英文名	备注
1	安徽大学	智能博弈大师	Master of Smart Game	
2	安徽大学	棋开得胜	speedy success	
3	北京科技大学	VSWTN	VSWTN	
4	北京科技大学	12138	12138	
5	北京理工大学	虫	bug	
6	北京理工大学	怪力斯坦	Monster	
7	北京信息科技大学	北信科大-丝毫	BISTU-Whatever	
8	亳州学院	爱因斯坦棋	EWN	
9	亳州学院	E 想天开	Einstein idea	
10	渤海大学	卡路里	Calorie	
11	渤海大学	玄默	God	
12	成都理工大学	成理爱恩 2	成理爱恩 2	
13	成都理工大学	成理爱恩 1	CDUT AN1	
14	东北大学	爱恩斯坦	aiensitanqi	
15	哈尔滨工程大学	工程博弈大师	HEU-Game master	
16	哈尔滨理工大学	哈理工爱因斯坦棋	HRBUST_AI	种子队2

17	华北电力大学	星链	StarLink	
18	辽宁科技大学	天意难违	Providence to violations	
19	辽宁科技大学	笨鸟掷骰子	SBirdPlayDice	
20	辽宁石油化工大学	维加斯	Vegas	
21	辽宁石油化工大学	迅捷	Fast	
22	沈阳工程学院	宏华爱恩斯坦	Wonderful	
23	沈阳工业大学	代码敲得对	CCT	
24	沈阳航空航天大学	枫知白否	BG	
25	沈阳航空航天大学	命运石之门	Steins Gate	种子队3
26	沈阳师范大学	棋语不凡	Chess is extraordinary	
27	太原科技大学	棋怪	Chess monster	
28	中央民族大学	爱恩斯坦棋	Einstein Chess	
29	重庆理工大学	爱恩斯坦 2 队	KnighTeam-AN2	
30	重庆理工大学	骑士爱恩 1 队	KnighTeam-AN	种子队1
31	重庆三峡学院	伯懿栈	Boyi stack	

2. 分组规则和积分办法

分组规则——从所有程序中抽签产生 A、B、C、D 组，A~C 组有 8 个队，D 组有 7 个队，各组依次编号。

小组赛——组内采用 7 局 4 胜制，包干计时，每方限时 4 分钟。每组各晋级 2 个队。

决赛——小组赛成绩不带入决赛，决赛仍然是 7 局 4 胜制。按积分成绩排出名次。

积分——每盘棋，胜者积 2 分，负者积 0 分，和棋时双方都积 1 分。

3. 日程安排

阶段	对阵安排(分先后手)
小组赛	第一轮 A-C 组 1-8 2-7 3-6 4-5 D 组 2-7 3-6 4-5 第二轮 A-C 组 1-7 8-6 2-5 3-4 D 组 1-7 2-5 3-4 第三轮 A-C 组 1-6 7-5 8-4 2-3 D 组 1-6 7-5 2-3 第四轮 A-C 组 1-5 6-4 7-3 8-2 D 组 1-5 6-4 7-3 第五轮 A-C 组 1-4 5-3 6-2 7-8 D 组 1-4 5-3 6-2 第六轮 A-C 组 1-3 4-2 5-8 6-7 D 组 1-3 4-2 6-7 第七轮 A-C 组 1-2 3-8 4-7 5-6 D 组 1-2 4-7 5-6
决赛	第一轮 A1-C1 A2-C2 B1-D1 B2-D2

	第二轮 A1-C2 C1-D1 A2-D2 B1-B2
	第三轮 A1-D1 C2-D2 C1-B2 A2-B1
	第四轮 A1-D2 D1-B2 C2-B1 C1-A2
	第五轮 A1-B2 D2-B1 D1-A2 C2-C1
	第六轮 A1-B1 B2-A2 D2-C1 D1-C2
	第七轮 A1-A2 B1-C1 B2-C2 D2-D1

(九)军棋

比赛地点：在线

1. 参赛队伍(16)

序号	单 位	程序中文名	程序英文名	备注
1	北京科技大学	神算子	Diviner	
2	北京理工大学	出棋制胜 II	Take by surprise II	
3	成都理工大学	进击的键盘	KeyboardForEntry	
4	东北大学	军棋大师	Military chess master	
5	哈尔滨理工大学	哈理工军棋	HRBUST_JUN	
6	辽宁大学	19 级 辽宁大学 军棋	19lnu jq	
7	沈阳工程学院	梦想军棋	Dream of Army chess	
8	沈阳工业大学	人工智障	Artificial Handicapped	
9	沈阳航空航天大学	北辰奇迹	Miracle	
10	沈阳航空航天大学	飞龙炸弹	FlyingBomb	
11	沈阳航空航天大学	惊天一剑	Impressive Sword	种子队2
12	中国科学院计算机网络信息中心	方泽楷	FangZeKai	
13	重庆理工大学	骑士军棋	KnighTeam-KS	
14	重庆理工大学	骑士军旗	KnighTeam-KS2	
15	重庆三峡学院	博弈军旗 2 队	game flag team 2	
16	重庆三峡学院	伯懿军棋	marinechess	

2. 分组规则和积分办法

分组规则——从所有程序中抽签产生 A、B 组，A~B 组各有 8 个队，各组依次编号。

小组赛——组内采用双循环制。每两个队之间，都要分先后手下两盘。每组各晋级 2 个队。

决赛——小组赛成绩不带入决赛，决赛仍然是双循环制。按积分成绩排出名次。

积分——每盘棋，胜者积 2 分，负者积 0 分，和棋时双方都积 1 分。

3. 日程安排

阶段	对阵安排(分先后手)
小组赛	第一轮 1-8 2-7 3-6 4-5

	第二轮 1-7 8-6 2-5 3-4 第三轮 1-6 7-5 8-4 2-3 第四轮 1-5 6-4 7-3 8-2 第五轮 1-4 5-3 6-2 7-8 第六轮 1-3 4-2 5-8 6-7 第七轮 1-2 3-8 4-7 5-6
决赛	第一轮 A1-B1 A2-B2 第二轮 A1-A2 B1-B2 第三轮 A1-B2 A2-B1

(十)海克斯棋 比赛地点：在线

1.参赛队伍(18)

序号	单 位	程序中文名	程序英文名	备注
1	安徽大学	该叫什么好呢	none	
2	北华航天工业学院	贝塔猫	BetaCat	
3	北京工业大学	践于行	jianyuxing	种子队1
4	北京工业大学	棋行者	qixingzhe	
5	北京科技大学	黑客帝国	hexempire	
6	北京理工大学	棋林高手	Master-of-Chess	
7	北京理工大学	海克斯棋	Hex	
8	北京信息科技大学	北信科海克斯 1	BISTU Hex1	种子队2
9	北京信息科技大学	北信科大-海克斯 2	BISTU-Hex2	
10	渤海大学	渤海海克斯	BohaiHex	
11	华北电力大学	海克斯棋程序	HexAI	
12	辽宁科技大学	阿尔法海克斯	AlphaHex	
13	辽宁科技大学	蜂巢	Honeycomb	
14	沈阳工业大学	枯燥的下棋人	A dull chess player	
15	沈阳航空航天大学	黑洞	SAU_Hex	
16	重庆理工大学	骑士海克斯	KnighTeam-HEX	
17	重庆理工大学	骑士海克斯 2	KnightTeam-HEX2	
18	重庆三峡学院	伯懿 Hex	BoYiHex	

2. 分组规则和积分办法

分组规则——从所有程序中抽签产生 A、B 组，每组有 9 个队，各组依次编号。

小组赛——组内采用双循环制。每两个队之间，都要分先后手下两盘。每组各晋级 3 个队。

决赛——小组赛成绩不带入决赛，决赛仍然是双循环制。按积分成绩排出名次。

积分——每盘棋，胜者积 2 分，负者积 0 分，和棋时双方都积 1 分。

3. 日程安排

阶段	对阵安排(分先后手)
小组赛	第一轮 2-9 3-8 4-7 5-6 第二轮 1-9 2-7 3-6 4-5 第三轮 1-8 9-7 2-5 3-4 第四轮 1-7 8-6 9-5 2-3 第五轮 1-6 7-5 8-4 9-3 第六轮 1-5 6-4 7-3 8-2 第七轮 1-4 5-3 6-2 8-9 第八轮 1-3 4-2 6-9 7-8 第九轮 1-2 4-9 5-8 6-7
决赛	第一轮 A1-B3 A2-B2 A3-B1 第二轮 A1-B2 B3-B1 A2-A3 第三轮 A1-B1 B2-A3 B3-A2 第四轮 A1-A3 B1-A2 B2-B3 第五轮 A1-A2 A3-B3 B1-B2

四、锦标赛比赛项目分组安排

(一)中国象棋 比赛地点：在线

1. 参赛队伍（7）

序号	单 位	程序中文名	程序英文名	备注
1	北京科技大学	飞马踏燕	Chiral	
2	沈阳工学院	弈星	Chess Star	
3	沈阳工学院	小飞象	Dumbo	
4	华中科技大学	中国象棋	chess	
5	李昊	圣德传说	SHTOKU LEGEND	
6	韶关学院	为了吾王	ForTheKing	
7	哈尔滨工程大学	象了个棋	xianglegeqi	

2. 分组规则和积分办法

分组规则——不分组，各组依次编号。

决赛——组内采用双循环制。每两个队之间，都要分先后手下两盘。

积分——每盘棋，胜者积 2 分，负者积 0 分，和棋时双方都积 1 分。

3. 日程安排

阶段	对阵安排(分先后手)
决赛	第一轮 2-7 3-6 4-5
	第二轮 1-7 2-5 3-4
	第三轮 1-6 7-5 2-3
	第四轮 1-5 6-4 7-3
	第五轮 1-4 5-3 6-2
	第六轮 1-3 4-2 6-7
	第七轮 1-2 4-7 5-6

(二)围棋(19 路) 比赛地点：在线

1. 围棋参赛队伍（4 个）

序号	单 位	程序中文名	程序英文名	备注
1	哈尔滨工程大学	哈工程围棋	HEU_GO	
2	哈尔滨工程大学	22222	11111	
3	北京工业大学	深石	DeepStone	种子队1
4	北京理工大学	天元	TianYuan	种子队2

2. 分组规则和积分办法

分组规则——不分组，各组依次编号。

决赛——组内采用双循环制。每两个队之间，都要分先后手下两盘。

积分——每盘棋，胜者积 2 分，负者积 0 分，和棋时双方都积 1 分。

3. 日程安排

阶段	对阵安排(分先后手)
决赛	第一轮 1-2 3-4
	第二轮 1-3 2-4
	第三轮 1-4 3-2

(三) 国际跳棋(100) 比赛地点：在线

1. 参赛队伍(9 个)

序号	单 位	程序中文名	程序英文名	备注
1	北京理工大学	对面好厉害鸭	powerduck	种子队2
2	北京信息科技大学	北信科大-国际跳棋 1	BISTU-Draught	
3	火焰棋 AI 实验室	少儿才艺百格	AlphaNo.2	
4	辽宁石油化工大学	春日	Spring	
5	沈阳航空航天大学	国跳仔仔	ZAIZAI	
6	沈阳航空航天大学	跳二跳	Re-CROSS-CUTTING	
7	中央民族大学	跳跳虎	jumpchess100	种子队3
8	重庆理工大学	骑士国跳 100 二队	KnighTeam-CK1002	
9	重庆理工大学	骑士国跳 100 一队	KnighTeam-CK100	种子队1

2. 分组规则和积分办法

分组规则——不分组，各组依次编号。

决赛——组内采用双循环制。每两个队之间，都要分先后手下两盘。

积分——每盘棋，胜者积 2 分，负者积 0 分，和棋时双方都积 1 分。

3. 日程安排

阶段	对阵安排(分先后手)
决赛	第一轮 2-9 3-8 4-7 5-6
	第二轮 1-9 2-7 3-6 4-5
	第三轮 1-8 2-5 3-4 7-9
	第四轮 1-7 2-3 5-9 6-8
	第五轮 1-6 3-9 4-8 5-7
	第六轮 1-5 2-8 3-7 4-6
	第七轮 1-4 2-6 3-5 8-9
	第八轮 1-3 2-4 6-9 7-8

	第九轮 1-2 4-9 5-8 6-7
--	---------------------

(四) 国际跳棋(64) 比赛地点：在线

1. 参赛队伍(7 个)

序号	单 位	程序中文名	程序英文名	备注
1	北京理工大学	北理跳跳	BIT Jumping	
2	清华附中机器博弈社团	多依布 AI	AlphaNo.1	
3	沈阳航空航天大学	跳跳小天才	jumping little genius	
4	沈阳航空航天大学	64 格	sisty-four squares	
5	中央民族大学	高级土豆	SuperPotato	
6	中央民族大学	重步兵	hoplite	种子队2
7	重庆三峡学院	伯懿国际跳棋（64 格）	boyi 64 squares of chechers	种子队1

2. 分组规则和积分办法

分组规则——不分组，各组依次编号。

决赛——组内采用双循环制。每两个队之间，都要分先后手下两盘。

积分——每盘棋，胜者积 2 分，负者积 0 分，和棋时双方都积 1 分。

3. 日程安排

阶段	对阵安排(分先后手)
决赛	第一轮 2-7 3-6 4-5
	第二轮 1-7 2-5 3-4
	第三轮 1-6 7-5 2-3
	第四轮 1-5 6-4 7-3
	第五轮 1-4 5-3 6-2
	第六轮 1-3 4-2 6-7
	第七轮 1-2 4-7 5-6

(五) 二打一(斗地主) 比赛地点：竞技世界平台

1. 参赛队伍(21 个)

序号	单 位	程序中文名	程序英文名	备注
1	北京科技大学	贝壳二打一	TeamA	
2	北京理工大学	十七张牌你能秒杀我？	Cappuccino	
3	北京理工大学珠海学院	农民包围地主夺取土地	Bitzh_DoudizhuNO2	

4	北京理工大学珠海学院	北理珠斗地主	Bitzh_Doudizhu	
5	北京太初弈宪科技有限公司	太初	TC	
6	北京信息科技大学	北信科大-斗地主	BISTU-DDZAI	
7	北京信息科技大学	北信科-LFSY	LFSY	种子队3
8	成都理工大学	出牌有理	cpyl	
9	电子科技大学中山学院	卢本伟模拟器	ZSC_GameBoys	
10	哈尔滨理工大学	哈理工斗地主	HRBUST_DOU	
11	辽宁科技大学	两袖清风	remain uncorrupted	
12	青岛理工大学	张明鹏	zmp	
13	韶关学院	极光斗地主	Aurora_ddz	
14	沈阳航空航天大学	永无止境	limitless	
15	沈阳航空航天大学	木桶斗地主	luckly	
16	滕士泉	智障大师	250	
17	魏义恒	欢乐斗地主-单机版	Happy Fight the Landlord - stand-alone version	
18	徐少卿	简壹斗地主	Jian Yi DDZ	
19	中央民族大学	永恒之幻	Eternal Fantasy	
20	重庆理工大学	骑士斗地主	KnighTeam-FL	种子队2
21	重庆三峡学院	伯懿斗地主	boyidoudizhu	种子队1

2. 分组和积分办法

由裁判根据比赛现场情况安排。

(六) 桥牌 比赛地点：网络平台

1. 参赛队伍(7个)

序号	单 位	程序中文名	程序英文名	备注
1	北京科技大学	贝壳桥牌	Shell Bridge	种子队1
2	北京理工大学	比特斯桥牌	BITERS	
3	沈阳航空航天大学	储物箱	CWX	
4	沈阳航空航天大学	万里阳光	Thousand Sunny	
5	沈阳航空航天大学	加把劲骑士	Ganbare Knight	种子队2
6	重庆理工大学	骑士桥牌	KnighTeam-B52	

7	重庆三峡学院	伯懿-桥牌	Contract Bridge	
---	--------	-------	-----------------	--

2. 座位编排和积分办法

轮次设定——视参赛人数来定。参赛搭档数在 8 对以下，打 4-6 轮比赛；参赛搭档数在 10-16 对，打 8-10 轮比赛；参赛搭档数在 18 对以上，打 12-16 轮比赛。每轮牌副数相同，最终总副数将是轮数的倍数，总牌副数控制在 50-100 副牌。

座次排定——采用米切尔移位方法，即根据上届赛事成绩，按强对弱原则排定第一轮座次，以后按前轮比赛积分相近的相遇原则排座次。

轮空处理——匹配轮空的队伍获得该轮理论最高比赛分的 50%取整。

记分方法——每副牌计算分数，同方向对手按照局分排名计算 MP 分(比赛分)，最后一名得 0 分，每提高一个名次，加 2 分。最终的比赛成绩按照全部牌副的 MP 分累计值排定。

比赛用时——每轮比赛总用时不超过 副数 \times 7.5 分钟，每次交互（叫牌和打牌）时间不超过 3 分钟。

(七)德州扑克 比赛地点：网络平台

1. 参赛队伍(11 个)

序号	单 位	程序中文名	程序英文名	备注
1	北京科技大学	哔哔小子	Beep	
2	成都理工大学	德州采集	Texas Poker Picker	
3	辽宁石油化工大学	积注成山	A mountain of accumulation and annotation	
4	辽宁石油化工大学	赌步赢	Gamble step win	
5	沈阳大学	沈大德州扑克	syu_strong	
6	沈阳航空航天大学	德扑仔仔	THPZZ	种子队2
7	沈阳航空航天大学	日月神教	Moon and religion	
8	沈阳航空航天大学	莹莹赢	yyy	
9	重庆理工大学	骑士德州扑克 2 队	KnighTeam-TP2	
10	重庆理工大学	骑士德州扑克 1 队	KnighTeam-TP1	
11	重庆三峡学院	伯懿三峡德扑	BOYI-CTGU_THP	种子队1

2. 分组规则和积分办法

分组规则——不分组，各组依次编号。

小组赛——组内采用双循环制。每两个队之间，都要分先后手下两盘。每组各晋级 2 个队。

决赛——小组赛成绩不带入决赛，决赛仍然是双循环制。按积分成绩排出名次。

积分——每盘棋，胜者积 2 分，负者积 0 分，和棋时双方都积 1 分。

3. 日程安排

阶段	对阵安排(分先后手)
决赛	第一轮 1-10 2-9-3-8 4-7 5-6
	第二轮 11-9 1-8 2-7 3-6 4-5
	第三轮 10-8 11-7 1-6 2-5 3-4
	第四轮 9-7 10-6 11-5 1-4 2-3
	第五轮 8-6 9-5 10-4 11-3 1-2
	第六轮 7-5 8-4 9-3 10-2 11-1
	第七轮 6-4 7-3 8-2 9-1 10-11
	第八轮 5-3 6-2 7-1 8-11 9-10
	第九轮 4-2 5-1 6-11 7-10 8-9
	第十轮 3-1 4-11 5-10 6-9 7-8
	第十一轮 2-11 3-10 4-9 5-8 6-7

(八)藏族久棋 比赛地点：网络平台

1. 参赛队伍(10 个)

序号	单 位	程序中文名	程序英文名	备注
1	北京科技大学	技穷	Exhausted	种子队3
2	北京信息科技大学	北信科大-久棋	BISTU-Jiu	
3	渤海大学	和而不同	HEBT	
4	火焰棋 AI 实验室	安多藏棋久	AlphaNo.3	
5	清华大学附属中学	清华附中高研实验室久棋机器博弈程序	THSCSLab-JiuqiBot	
6	沈阳航空航天大学	藏久 KK	TCKK	
7	沈阳航空航天大学	探久奕	Explore Cangjiu Chess Game	
8	重庆理工大学	久棋 2 队	KnighTeam-TJ2	
9	重庆理工大学	骑士久棋 1 队	KnighTeam-TJ1	种子队2
10	重庆三峡学院	伯懿久棋	flush	

2. 分组规则和积分办法

分组规则——不分组，各组依次编号。

决赛——瑞士制循环

积分——每盘棋，胜者积 2 分，负者积 0 分，和棋时双方都积 1 分。

(九) 麻将(大众) 比赛地点：竞技世界平台

1. 参赛队伍(9 个)

序号	单 位	程序中文名	程序英文名	备注
1	微智娱	dzmj-smzy	dzmj-smzy	
2	沈阳航空航天大学	下饭麻将	fanfoumahjong	
3	成都理工大学	成理麻将	cdutmj	
4	沈阳航空航天大学	沈航大众麻将	sau mahjong	
5	北京信息科技大学	北信科大-麻将 1	BISTU-Mahjong1	
6	北京信息科技大学	北信科大-麻将 2	BISTU-Mahjong2	
7	重庆三峡学院	伯懿-麻将	boyi-majiang	
8	重庆理工大学	骑士麻将 1 队	KnighTeam-MJ01	
9	重庆理工大学	骑士麻将 2 队	KnighTeam-MJ02	

2. 分组和积分办法

由裁判根据比赛现场情况安排。

五、竞赛总则

本竞赛规则最终解释权归属大赛组委会，最终裁决权归大赛裁判组。

(一)竞赛队及分组规则

1. 每个学校同一棋种的参赛队原则上不得超过 2 个(二打一扑克牌暂时只能有一个队)，每个参赛队的队员数一般不超过 3 人；每队可有 1~2 名指导老师，且必须用本校自己独立开发的程序参赛，并提供程序设计说明文档。
2. 分组是为了提高比赛进程，当参赛队较多时，先进行小组赛，再进行复赛和决赛。
3. 分组时尽量考虑不要让强队过于集中，以使各队都有更好的出线机会。种子队直接指定组名，一般不再抽签。另外，尽量不将同一所学校的代表队分在一个组中，抽签过程中，如果出现此种情况时可以重新抽取。
4. 种子队根据前三年国内、国际比赛成绩（优先考虑近期比赛成绩）由组委会筛选，只考虑冠亚季军。必须是同校、同棋种、同队名，鼓励创造明星代表队，代表队程序不得存在版权争议。
5. 抽签方案：赛前现场抽签分组。按各队队名的汉语拼音顺序先后抽取或电脑随机产生“抽签顺序”，然后按抽签顺序进行分组手工抽签或电脑程序抽签。
6. 只要参加了抽签，就要参加完整的比赛。比赛过程中任何参赛队不允许无故弃赛，如果弃赛，须经裁判长允许，否则，将取消该队下一年参赛资格。

(二)设备规则

1. 比赛需要自带计算机参加比赛，组委会也提供部分备用机器供借用（需赛前提前申请）。
2. 为了合理控制比赛进程，原则上不允许多个程序使用同一台机器参加比赛，因设备原因，影响比赛开始时间超过 10 分钟者，将视为弃权，征得裁判同意的例外。
3. 比赛过程中，计算机一律不允许通过有线和无线设备接入网络（包括局域网和互联网），不许借助其它计算设备，斗地主、德州扑克、桥牌、藏族久棋和麻将（大众）项目例外。

(三)操作规则

1. 各个项目的博弈程序都应具备保存棋谱、悔棋、计时等功能。棋牌谱文件一定要按组委会规定的格式，并主动接受裁判的检查与备份，否则不予记分，并停止比赛，但藏族久棋博弈项目例外。
2. 比赛过程中因人为操作失误，征得现场裁判同意后，允许在规定时间内恢复失误前状态，继续比赛，否则判操作失误方为负。
3. 在两场比赛的中间休息时间，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。若参赛的计算机不能正常运行，必须更换计算机设备，需要得到现场裁判的许可。同场博弈的双方，先、后手要使用同一个程序比赛。

4. 比赛过程中每方仅允许一名队员执行裁判员允许的操作，不允许有修改程序(后门程序)和其它介入程序运行的操作，违者第一次判负，再次违者取消比赛。
5. 鼓励各学校开发竞赛平台，若要应用于竞赛，可提前向组委会申请，经各代表队试用和专家评定认可后，可以在正式比赛中使用，平台协议和开发指导需在比赛前二个月发布，但不强制使用。
6. 比赛时，双方电脑屏幕的摆放须有利于对方操作员方便地看到，可以使用真实棋盘。双方电脑显示界面应友好、利于观察，双方有义务告之对方选手本方电脑产生的棋步。
7. 比赛过程中如有一方崩盘（死机，或者程序自动退出），原则上该方判输。
8. 为了安全，参赛期间必须服从赛会和老师的安排，不允许私自离开比赛场地。
9. 原则上每个参赛队至少要有一名队员到现场操作电脑比赛，如果在裁判规定的时间内（≤10 分钟）没有队员参加比赛，影响了比赛的正常进行，该代表队将被取消项目的参赛资格，征得裁判同意的例外。

(四) 计分和计时规则

1. 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。
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. 各棋种每盘每方时间限定如附表 1 所示。包干计时，超时判负。

(五) 其它规则

1. 参赛队员、指导老师必须是当前中国人工智能学会已缴费的正式会员（机器博弈专业委员会），否则不予发放获奖证书。
2. 参赛队必须安排人员参加赛前会议，了解比赛相关事宜。会上将进行分组抽签，并将宣布比赛重要事项。
3. 为了让更多的学校获得奖杯，每个单项的冠亚季军奖杯一个学校只能获取一个，余下的奖杯发给下一名次的学校代表队。

4. 比赛时的任何争议，须服从裁判的判决，裁判长为终裁。
5. 为了防止“山寨程序”影响大赛的健康发展，背离于真实、文明、友谊的竞赛宗旨，参赛队需填写程序设计文档，提前上交电子版，供专家审查、公示和存档。对于被质疑抄袭的程序，参赛队员需现场向专家组提交设计文档、展示源程序、编译源程序、回答提问，并服从专家组的判决结果。
6. 为了通过竞赛培养大学生会思考、能实战、不作弊、善合作、勇创新的素质与能力，组委会开展参赛程序的答辩工作。具体做法另行通知。
7. 每一局比赛都需要记录棋谱，若所记录的棋谱无法打开，将会影响比赛成绩。

特别说明：各项目的具体规则详见大赛网站：<http://computergames.caai.cn/>

附表 1 中国大学生计算机博弈大赛暨中国计算机博弈锦标赛单方时限规定

棋种	中国象棋	19路围棋	不围棋	幻影围棋	亚马逊棋	苏拉卡尔塔棋	军棋	海克斯棋	国际跳棋	爱恩斯坦棋	点格棋	五子棋	六子棋	藏族久棋	桥牌	德州扑克	斗地主	麻将
单方时限	45	20	15	15	15	15	30	30	20	4	15	15	15	30	由裁判依据竞赛平台赛前公布			

(六)项目裁判及其规则汇总

特别说明：针对线上比赛与线下比赛，由于比赛方式的改变，主要不是其中项目比赛的规定、胜负判定条例等变化的，仅仅是分组、局分记分改变的，就不认为是规则变化。因此，综合来看，2020年博弈比赛项目仅有少数项目规则的改变，如下表所示，各项目的具体变化和基本信息详见附件3。

- ①中国计算机博艺大赛 QQ 竞赛群：114170410，只接受学校+姓名的成员群名形式，其他形式将剔除群。
- ②在本比赛的所有线上群（如 QQ、微信、钉钉...），所有参赛队伍必须更改名称为“报名队伍名称+操作者名或队长名”，例如：骑士不围棋 1 队-陈龙。
- ③在本比赛的所有线上群（如 QQ、微信、钉钉...），指导教师更改名称为：学校+指导教师，如重理工-董世都。
- ④在本比赛的所有线上群（如 QQ、微信、钉钉...），裁判老师更改名称为：裁判+序号+项目名。
- ⑤在本比赛的比赛群中，观摩师生更改名称为：学校+观众，如果是社会观众可以用地名或公司名代替学校名。
- ⑥参赛师生，正式比赛前 5 天必须自己进群完成模拟测试。

序号	棋 种	姓名	电话	姓名	电话	QQ 群	规则变化	备注
1	五子棋	杨煦	18040036099	张利	13234017691 /13390552858	1095663304	有变化	需要提供棋牌谱
2	六子棋	王静文	13998855264	徐长明	13483370996	1034861464	无变化	需要提供棋牌谱
3	点格棋	吴蕾	13965052392	罗罹	13205510505	864103718	无变化	需要提供棋牌谱
4	苏拉卡尔塔棋	左国玉 /郑榜贵	13439964495 /13520181664	侯荣旭	13898862799	867051079	无变化	需要提供棋牌谱
5	亚马逊棋	赵国冬	18903607812	郭发军	13942018406	749017650	无变化	需要提供棋牌谱
6	爱恩斯坦棋	董世都	13436108056	王刚	13998010583	282754508	无变化	需要提供棋牌谱
7	幻影围棋	林杰	13568962072	桑强	18280235299	724836911	有变化	需要提供棋牌谱
8	不围棋	赵绪辉	13941679319	孙玉霞	13889231680	513219726	无变化	需要提供棋牌谱
9	国际跳棋(100)	丁濛	13858069052	孟坤	18911059682	830472696	无变化	需要提供棋牌谱
10	国际跳棋(64)	高铭	13260132858	刘学平	13898863289	1149879618	无变化	需要提供棋牌谱
11	军棋	周珂	13810044347	李剑雄	13021238080 /18053570531	867857683	无变化	需要提供棋牌谱
12	二打一扑克牌 (斗地主)	吴愚	15826339251	郭建新	15840198078	865272978	有变化	平台保存棋牌谱
13	桥牌	邱虹坤	18040038850	陈铨	18252839439	806424853	无变化	平台保存棋牌谱
14	海克斯棋	刘春阳	18810395113	刘鹤丹	13080775673	797010971	无变化	需要提供棋牌谱
15	德州扑克	高强	18809852879	王晓岩	13998359581	864474106	无变化	平台保存棋牌谱
16	中国象棋	张利群	15241329659	曹杨	15841307486	1149864828	无变化	需要提供棋牌谱
17	围棋	李霞丽	13811349963	徐晓娜	13811598436	1149831860	无变化	需要提供棋牌谱
18	藏族久棋	袁德俊	13701036756			18040030186	无变化	未要求棋牌谱
19	麻将	黄同愿	19923353886	李红军	13880786105	133048286	新项目	平台保存棋牌谱

六、各学校参赛项目统计与联系方式

表 1 各学校参赛项目统计（来自于报名原始数据）

学校(单位) /社会个人	比赛项目 队伍数	中国象棋	围棋(19路)	不围棋	幻影围棋	爱恩斯坦棋	国际跳棋(100格)	国际跳棋(64格)	五子棋	六子棋	苏拉卡尔塔棋	亚马逊棋	军棋	海克斯	点格棋	德州扑克	二打一(斗地主)	桥牌	藏棋久棋	麻将(大众)	总计
安徽大学						2				1		1		1	1						6
北华航天工业学院										1				1							2
北京工业大学			1						2	2	3			2	2						12
北京交通大学									1												1
北京科技大学		1		1	1	2			2	2	1	3	1	1	2	1	1	1	1		21
北京理工大学			1			2	1	1	2	1	1	2	1	2	1		1	1			17
北京理工大学珠海学院											2	2					2				6
北京太初弈宪科技有限公司																	1				1
北京信息科技大学				2		1	1				2	2		2	2		2		1	2	17
亳州学院						2															2
渤海大学				2		2			2	2		2		1	2				1		14
成都理工大学					2	2							1			1	1			1	8
大连交通大学					1				1	1		1									4
电子科技大学中山学院												1					1				2
东北大学				3		1			3	2	2	1	1		2					1	16

东北大学秦皇岛分校								1		1								2
东北电力大学							1											1
阜阳师范大学							1											1
哈尔滨工程大学	1	2	1	1	1		1	1	2	2			2					14
哈尔滨理工大学				1	1						1				1			4
黑龙江科技大学							1											1
华北电力大学					1		1			1		1						4
华东交通大学							1											1
华中科技大学	1																	1
淮阴师范学院											1							1
火焰棋 AI 实验室						1											1	2
吉林大学								2										2
江西财经大学							1											1
辽宁大学							3	2			1	1						7
辽宁工程技术大学							1											1
辽宁科技大学			2		2		2	2	2	2		2	2		1			17
辽宁石油化工大学			2		2	1			2	2			2	2				13
马鞍山学院							1											1
南京师范大学	1																	1
南开大学							1											1
内蒙古师范大学	1																	1
青岛理工大学															1			1
清华大学附属中学																	1	1
清华附中机器博弈社团							1											1
山东科技大学								1										1

山东中医药大学								1												1
韶关学院	1		2					1	1		1			1		1				8
沈阳城市学院										1										1
沈阳大学									1						1					2
沈阳工程学院					1			2		2	2	1		2						10
沈阳工学院	2							1	2	1										6
沈阳工业大学					1			1	2	2	2	1	1	2						12
沈阳航空航天大学			2	2	2	2	2	2		2	3	3	1	2	3	2	3	2	2	35
沈阳建筑大学								3												3
沈阳师范大学					1			2	1											4
太原工业学院								1												1
太原科技大学					1			1		1	2									5
武汉工程大学								1												1
西北工业大学								1												1
西华大学								1												1
郑州大学								1												1
中国科学院计算机网络 信息中心												1								1
中国矿业大学								1												1
中国石油大学(北京)								1												1
中央民族大学					1	1	2	1		1				1		1				8
重庆理工大学			2	1	2	2		1				2	2	1	2	1	1	2	2	21
重庆三峡学院					1		1	1	1		1	2	1		1	1	1	1	1	13
重庆邮电大学								2												2
陈航								1												1
杜禹明									1											1

李昊	1																			1
李蔓								1												1
李巧怡								1												1
刘量								1												1
罗红婷								1												1
吕春栋								1												1
滕士泉																1				1
微智娱																		1		1
魏义恒																1				1
文天盛								1												1
武梦成								1												1
徐少卿																1				1
杨新月								1												1
羿政君	1																			1
总计	10	4	19	9	31	9	7	64	29	27	34	17	19	27	11	21	7	10	10	365

表2 各学校(单位)或个人联系方式汇总（来自于线下确认数据）

序号	学校/单位/个人名称	联系人	电 话	邮箱名
1	安徽大学	李学俊	13965115792	xjli@ahu.edu.cn
2	北华航天工业学院	贾振华	13343362886	754972014@qq.com
3	北京工业大学	左国玉	13439964495	zuoguoyu@bjut.edu.cn
4	北京交通大学	杨唐文	15910732471	twyang@bjtu.edu.cn
5	北京科技大学	周珂	13810044347	cocofay126@126.com
6	北京理工大学	黄鸿	13911233643	honghuang@bit.edu.cn
7	北京理工大学珠海学院	彭文亮	13631236792	258436993@qq.com
8	北京信息科技大学	李淑琴	13126639150	lishuqin_de@126.com
9	亳州学院	耿涛	13515695545	404496076@qq.com
10	渤海大学	赵绪辉	13941679319	745192644@qq.com
11	成都理工大学	蔡彪	13438050933	caibiao@cdut.edu.cn
12	大连交通大学	郭发军	13942018406	38213643@qq.com
13	电子科技大学中山学院	段琢华	18676032892	duanzhuohua@163.com
14	东北大学	王世远	13889285998	wangshiyuan@mail.neu.edu.cn
15	东北大学秦皇岛分校	徐长明	13483370996	changmingxu@gmail.com
16	东北电力大学	王刚	17767911608	kinggang009@163.com
17	阜阳师范大学	陈秀明	18855121476	295605261@qq.com
18	哈尔滨工程大学	赵国冬	18903607812	zhaoguodongheu@126.com
19	哈尔滨理工大学	梅险	13845151336	meixian@hrbust.edu.cn
20	华北电力大学	刘春阳	13439219239	liuchuny@ncepu.edu.cn
21	吉林大学	张春飞	13943191690	cfzhang@jlu.edu.cn
22	辽宁大学	孟祥宇	18640569244	451456612@qq.com
23	辽宁工程技术大学	王晶	15041837599	lgdcxsj@163.com
24	辽宁科技大学	王刚	13998010583	66904651@163.com
25	辽宁石油化工大学	张利群	15241329659	zzllqun@sohu.com
26	马鞍山学院	夏汉初	13605153501	763784840@qq.com
27	韶关学院	于江明	18933713588	279879168@qq.com
28	沈阳城市学院	李佳佳	15712311058	15712311058@163.com
29	沈阳大学	李彦平	18602478218	tommy_06@163.com
30	沈阳工程学院	侯荣旭	13898862799	350082593@qq.com

31	沈阳工学院	赵义	18642345065	zhaoyi@situ.edu.cn
32	沈阳工业大学	王静文	18624042675	wangjingwen007@126.com
33	沈阳航空航天大学	邱虹坤	18040038850	qiuhk@sina.com
34	沈阳建筑大学	王守金	13889804008	23917240@qq.com
35	沈阳师范大学	程立英	13904036841	381814233@qq.com
36	太原工业学院	原菊梅	13513636509	yuanjm2005@126.com
37	太原科技大学	孙超利	13934505453	chaoli.sun@tyust.edu.cn
38	中国科学院计算机网络信息中心	刘芳	13488761487	liufang@sccas.cn
39	中央民族大学	李霞丽	13811349963	xiaer_li@163.com
40	重庆理工大学	张小川	13508352005	cqpczxc@163.com
41	重庆三峡学院	吴愚	15826339251	458891735@qq.com
42	北京太初弈宪科技有限公司（个人）	刘振兴	18611621902	liuzhenxing@itcyx.cn
43	华中科技大学个人	孟振洋	13437153555	66735669@qq.com
44	火焰棋 AI 实验室（个人）	袁德俊	13701036756	yuandj1972@163.com
45	李昊（个人）		18817689219	wilbert-lee@outlook.com
46	青岛理工大学个人	张明鹏	15666480780	1617841449@qq.com
47	清华大学附属中学个人	白鑫鑫	13691556122	baixinxin@thhs.tsinghua.edu.cn
48	清华附中机器博弈社团（个人）	袁德俊	13701036756	yuandj1972@163.com
49	滕士泉（个人）		18652025862	103182639@qq.com
50	微智娱（个人）	郑蓝舟	13810703704	zhenglz@smzy.cc
51	魏义恒（个人）		15076205630	921005068@qq.com
52	徐少卿（个人）		17626969771	1477561179@qq.com

七、全国计算机博弈比赛历届冠亚季军名单

(一) 2006 年（北京）

序号	棋种	冠军	亚军	季军
1	中国象棋	东大棋天大圣	象棋奇兵	象棋旋风

(二) 2007 年（重庆）

序号	棋种	冠军	亚军	季军
1	中国象棋	象棋旋风	天机	棋天大圣
2	围棋	北邮 2 队	围棋之星	北邮 3 队
3	九路围棋	北邮 2 队	围棋之星	
4	六子棋	东大棋天大圣	北理理治棋壮	桂电棋开得胜

(三) 2008 年 (ICGA Computer Olympiad)（北京）

序号	棋种	冠军	亚军	季军
1	中国象棋	倚天	旋风	天机
2	六子棋	台交大	北理	东北大学
3	幻影围棋		北理	北理
4	苏拉卡尔塔		北理	
5	点格棋		东北大学	

(四) 2009 年（深圳）

序号	棋种	冠军	亚军	季军
1	中国象棋	象棋名手	佳佳象棋	陶情弈趣
2	围棋	围棋之星	北邮 Lingo	北邮 Yogo
3	9 路围棋	北邮 Lingo	红色基因	北邮 Yogo
4	六子棋	北理 2 队	中国深度	北理 C 动力

(五) 2010 年（北京）

序号	棋种	冠军	亚军	季军
1	中国象棋	新象棋旋风	佳佳象棋	象棋名手
2	围棋	北邮 LINGO	北理随便走	哈工程

3	九路围棋	北邮 LINGO	厦大-UCT	北理随便走
4	六子棋	北理棋弈	北理六子	北科探索者 2
5	点格棋	北科探索者	北理顽童	北信科暗夜
6	苏拉卡尔塔	北理变脸	北理矩阵智慧	北理棋弈
7	亚马逊	哈工程	北理珠海毅恒	东秦之星
8	幻影围棋	东大冰激凌	东大黑暗森林	北理王子队

(六) 2011 年（北京）

序号	棋种	冠军	亚军	季军
1	六子棋	北理工 棋弈	北科大 探索者	沈航 沈航连六
2	亚马逊棋	沈工大 梦棋	哈工程 攻防专家 北工大 北工亚棋队	
3	点格棋	北科大 博弈者	北理工 顽童	北信 暗夜精灵
4	苏拉卡尔塔	北理工 变脸	北科大 北科塔棋	东大 东大卡尔塔
5	幻影围棋	北理工 碉堡	东大 东大幻影	东大 黑暗森林
6	中国象棋	象棋名手	象棋旋风	先知象棋
7	九路围棋	北邮 本手队； 黑白精灵		北理工 随便走
8	19 路围棋	北邮 本手队； 黑白精灵； 北理工 随便走		

(七) 2012 年（东北大学）

序号	棋种	冠军	亚军	季军
1	中国象棋	蒋志敏 象棋名手(XQMS)	张志富 先知(OracleX)	哈尔滨工程大学 攻防专家(ADE)
2	围棋	北京邮电大学 本手(lingo)	中央民族大学 若无棋仕(NO Go)	1.哈尔滨工程大学 攻防专家(ADE) 2. 中南大学 武林(WULIN)
3	13 路围棋	北京邮电大学 本手(lingo)	东北大学 棋开得胜	中央民族大学 若无棋士(Let It Go)
4	9 路围棋	东北大学 棋开得胜	北京邮电大学 本手(lingo)	中央民族大学 若无棋事(Just Go)
5	六子棋	沈阳航空航天大学 沈航睿思(Farce)	北京科技大学 科大 1 号(No.1)	韶关学院 韶大六子棋

		think on Sau)		
6	亚马逊棋	沈阳航空航天大学 航亚	沈阳工业大学 烈焰(Flames)	北京理工大学 碉堡(Fortress)
7	点格棋	北京理工大学 图样(Too Young)	北京科技大学 探索者(Explorer)	沈阳工业大学 格斗(Fighting)
8	苏拉卡尔塔棋	沈阳工业大学 秒杀	北京理工大学 深蓝 蓝蓝(Deep Blue)	北京信息科技大学 彩虹(Caihong)
9	幻影围棋	东北大学 欣棋至胜	沈阳航空航天大学 苍穹(Sky)	重庆理工大学 骑士(KnighTeam-PG)
10	不围棋	北京理工大学 诡影游戏 (WTShadows)	沈阳航空航天大学 飞鹰(Flying Eagle)	重庆理工大学 骑士(KnighTeam-NG)
11	西洋跳棋	北京信息科技大学 基因跳棋 (GACheckers)	北京理工大学 阿格瑞斯(Aggres)	沈阳工业大学 惊雷(Thunder)
12	爱恩斯坦棋	北京理工大学 虚空先知(WWT)	北京科技大学 不掷骰子(No Rolling)	重庆理工大学 骑士(KnighTeam-AN)
13	军棋	哈尔滨工程大学 工程之星(RSA)	重庆三峡学院 龙腾三峡(Fly Three Gorges)	哈尔滨理工大学 哈理工军棋 (HrbustJun)

(八) 2013 年（哈尔滨）

序号	棋 种	冠 军	亚 军	季 军
1	中国象棋	蒋志敏，张闽 象棋名手(XQMS)	张志富 先知象棋(OracleX)	哈尔滨工程大学 哈工程_ADE
2	围 棋	中央民族大学 莫名棋妙 (Capture Hand)	哈尔滨工程大学 哈工程_RSA(GO1)	哈尔滨工程大学 哈工程_ADE
3	13 路围棋	中央民族大学 奕棋(Key Stone)	哈尔滨工程大学 哈工程之星	哈尔滨理工大学 哈理工 13 路围棋 (HRBUSTWei13)
4	9 路围棋	中央民族大学 棋迹(Miracle)	哈尔滨工程大学 哈工程之星(GO)	中南大学 我的围棋(Mygo)
5	六子棋	北京理工大学 浮云(Clould)	北京工业大学 六子连珠	沈阳工业大学 卡兹克 6 号 (Kha`zix6)
6	亚马逊棋	沈阳航空航天大学 天航(TH)	北京工业大学 知新队	哈尔滨工程大学 哈工程_ADE
7	点格棋	北京理工大学 图样(Too Young)	北京信息科技大学 入学者(Tyro)	北京科技大学 常胜(Fighting)
8	苏拉卡尔塔 棋	北京科技大学 沼泽(Vance Studio)	北京理工大学 十露盘 2000 (Abacus2000)	沈阳工业大学 杀破狼(Sura)

9	幻影围棋	东北大学 东大幻影 (neu_huanying)	沈阳航空航天大学 苍穹(Sky)	重庆理工大学 骑士幻影围棋 (KnighTeam-PG)
10	不围棋	北京理工大学 诡影游戏 (WTShadows)	沈阳航空航天大学 沈航之星(SunSau)	韶关学院 韶大不围棋(Don't go)
11	西洋跳棋	北京信息科技大学 基因跳棋 (GACheckers)	沈阳工业大学 沈工大跳棋 (Top fighter)	北京理工大学 格瓦斯(Grass)
12	爱因斯坦棋	北京科技大学 爱梦想(iDream)	沈阳航空航天大学 觉醒(Awareness of Future)	哈尔滨工程大学 哈工程之星 (Star of HEU)
13	军 棋	重庆三峡学院 四面楚歌(facing hostility on all sides)	重庆理工大学 骑士军棋 (KnighTeam-KS)	沈阳航空航天大学 剑出惊雷 (The Thunder Sword)

(九) 2014 年（成都）

序号	棋 种	冠 军	亚 军	季 军
1	中国象棋	蒋志敏，张闽 象棋名手 (XQMS)	张志富 先知象棋 (OracleX)	哈尔滨工程大学 攻防专家 (ADE_5)
2	围 棋	中央民族大学 棋艺 (chessart)	哈尔滨工程大学 工程之星 (RSA_10)	
3	13 路围棋	中央民族大学 棋乐融融 (cheerfulchess)	哈尔滨工程大学 工程之星 (RSA_13)	
4	9 路围棋	中南大学 我的围棋 (Mygo)	中央民族大学 出棋制胜 (surprise)	哈尔滨工程大学 工程之星 (RSA_11)
5	六子棋	北京理工大学 浮云 (Cloud)	沈阳航空航天大学 六行 (sixgo)	安徽大学 棋开得胜 (Wavin Flag)
6	亚马逊棋	北京工业大学 知于行	沈阳航空航天大学 天航 TH (TH)	沈阳工业大学 夏天 (Summer)
7	点格棋	北京信息科技大学 入学者 (Tyro)	安徽大学 点点派 (diandianpie)	北京理工大学 碉堡 (DiaoBao)
8	苏拉卡尔塔 棋	沈阳工业大学 杀破狼 (Sura)	北京理工大学 碉堡	北京科技大学 沼泽 (Vance Studio)
9	幻影围棋	东北大学 东大幻影 (Neu Phantom Go)	沈阳航空航天大学 苍穹 (Sky)	哈尔滨理工大学 哈理工幻影围棋 (HRBUST_YING)

10	不围棋	重庆理工大学 骑士不围棋 (KnighTeam-NG)	北京理工大学 随意	沈阳航空航天大学 沈航之星 (SunSau)
11	西洋跳棋	北京信息科技大学 基因跳棋 (GACheckers)	沈阳工业大学 沈工大跳棋 (Top fighter)	北京科技大学 出棋制胜
12	爱恩斯坦棋	重庆理工大学 骑士爱恩 2 队 (KnighTeam-AN2)	北京科技大学 幽灵 (Ghost Time)	安徽大学 行云流水 (FlowingWater)
13	军 棋	沈阳航空航天大学 剑出惊雷 (The Thunder Sword)	重庆三峡学院 四面楚歌 (Be besieged on all sides)	成都理工大学 河东狮吼 (Keep Smile)
14	二打一扑克 牌(斗地主)	重庆三峡学院 我是农民 (I'm a farmer)	北京信息科技大学 北信科斗地主 (BISTUddz)	电子科技大学中山学 院 中山学院-斗地主 (ZSC-DDZ)

(十) 2015 年（中国棋院）

序号	棋 种	冠 军	亚 军	季 军
1	中国象棋	蒋志敏，张闽 象棋名手 (XQMS)	刘楷 决战象棋 (UFX)	张志富 先知象棋 (OracleXQ)
2	围 棋	中央民族大学 棋迹 (Wonder)	张旗 深石 (Deep Stone)	哈尔滨工程大学 攻防专家 (ADE2)
3	十三路围棋	中央民族大学 棋乐融融 (merry go)	哈尔滨工程大学 工程之星 (RSA_8)	哈尔滨理工大学 哈理工 13 路围棋 HRBUST_GO13
4	九路围棋	中南大学 我的围棋 (Mygo)	哈尔滨工程大学 工程之星 (RSA5)	中央民族大学 莫名棋妙 (Marvel)
5	六子棋	北京理工大学 浮云 (Cloud)	中国海洋大学 快杀 (FastKiller)	沈阳工业大学 工大六号 (GDSix)
6	五子棋	沈阳工业大学 五子擒魔 (Devil Hunter)	上海电力学院 五目之魂 (Soul of Gomoku)	重庆三峡学院 五连杀 (Penta Kill)
7	亚马逊棋	北京理工大学 无人可挡 (Unstoppable)	沈阳航空航天大学 棋瑾年华 (Hala Madrid)	上海电力学院 掠夺者 (Marauder)
8	点格棋	北京信息科技大学 入学者 (Tyro)	北京理工大学 点格抖擞 (Dotsole)	安徽大学 点点派 (diandianpie)

9	苏拉卡尔塔棋	北京理工大学 嗨代码 (HighCode)	电子科技大学中山学院 zsc 苏拉卡尔塔 (zsc-sula)	沈阳工业大学 星期八 (Surakarta)
10	幻影围棋	沈阳航空航天大学 惯性系 (Inertial system)	重庆理工大学 骑士-幻围 (KnighTeam-PG)	东北大学 东大幻影 (Neu Phantom PG)
11	不围棋	重庆理工大学 骑士不围棋 (KnighTeam-NG)	北京理工大学 妹红狗 (Mokougo)	电子科技大学中山学院 zsc 不围 (zsc-NOGO)
12	国际跳棋 100 格	北京理工大学 北理之声 (BIT_S.A.Y)	重庆理工大学 骑士-国跳 (KnighTeam-CK)	沈阳航空航天大学 沈航发动机 (Sau_Engine)
13	国际跳棋 64 格	北京理工大学 大吃特吃 (Killing Spree)	沈阳工业大学 追风者 (Wind)	沈阳航空航天大学 冲上云霄 (Triumph in the skies)
14	爱因斯坦棋	重庆理工大学 骑士爱恩 (KnighTeam-AN)	北京信息科技大学 北信科爱因斯坦 (BistuAyst)	成都理工大学 小怪 (Monster)
15	军 棋	成都理工大学 河东狮吼 (Keep Smile)	重庆三峡学院 斩首行动 (Decapitation strike)	沈阳航空航天大学 剑出惊雷 (Sharp sword)
16	二打一扑克牌(斗地主)	重庆理工大学 骑士-斗地 (KnighTeam-FL)	地主王 (landlordking)	哈尔滨理工大学 哈理工斗地主 (HRBUST_DOU)
17	桥牌	重庆三峡学院 卡牌大师 (F4)	重庆理工大学 骑士-桥牌 (KnighTeam-B52)	沈阳航空航天大学 青阳桥 (SAU_BRIDGE)

(十一) 2016 年（沈阳航空航天大学）

序号	棋 种	冠 军	亚 军	季 军
1	中国象棋	蒋志敏，张闽 象棋名手 (XQMS)	张志富 先知象棋 (OracleXQ)	沈阳工业大学 沈工大象棋 (Chinese Chess)
2	围 棋	东北大学 东大围棋 (neu_Go)	张旗，张兆晨，冀俊忠 深石 (Deep Stone)	中央民族大学 棋艺 (chessart)
3	十三路围棋	申昌，张旗，张兆晨， 冀俊忠 深石_13 (Deep Stone_13)	哈尔滨工程大学 工程之星 (weiqi-13)	中央民族大学 棋乐融融 (merry go)
4	九路围棋	张兆晨，张旗，申昌， 冀俊忠 深石_9	哈尔滨工程大学 工程之星 2 (heustar)	中央民族大学 莫名棋妙 (Marvel)

		(Deep Stone_9)		
5	六子棋	北京工业大学 源于思 (yuanyusi)	北京理工大学 浮云 (floating cloud)	北京科技大学 探索者 (explorer)
6	五子棋	北京科技大学 贝壳五子棋 (fiver)	北京理工大学 地狱之火 (Fire in the Hell)	上海电力学院 五目之魂 (Soul of Gomoku)
7	亚马逊棋	沈阳航空航天大学 棋瑾年华 (Hala Madrid)	北京科技大学 夏洛克的博弈犬 (Alshers)	北京理工大学 无人可挡 (Unstoppable)
8	点格棋	北京信息科技大学 入学者 (yimmon-dots-and-bo xs)	安徽大学 点点派 (diandianpie)	北京理工大学 午时到否 (Is Noon)
9	苏拉卡尔塔 棋	北京理工大学 主宰比赛 (Dominating)	北京工业大学 知行执行 (zhixingzhixing)	哈尔滨工程大学 苏卡 RSA (SukaRSA)
10	幻影围棋	成都理工大学 冬季 (Winter)	沈阳航空航天大学 蓝天棋客 (Chesslayer Of Clelo)	东北大学 东大幻影 (Neu Phantom)
11	不围棋	重庆理工大学 骑士不围棋 (KnighTeam-NG)	北京理工大学 不围人知 (Nobody Know)	沈阳航空航天大学 沈航之星 (SAU STAR)
12	爱因斯坦棋	重庆理工大学 骑士爱因斯坦 2 队 (KnighTeam-AN2)	安徽大学 棋源 (chess source)	北京科技大学 火箭战队爱因斯坦 棋 (RocketE)
13	军 棋	重庆三峡学院 亮剑 (DrawingSword)	沈阳航空航天大学 阿帕亚多 (Apayaduo)	重庆理工大学 骑士军棋 (KnighTeam-KS)
14	海克斯棋	北京工业大学 FUTAHX (niconiconi (=° ω °) /))	北京理工大学 海可赛艇 (Hexcited)	北京信息科技大学 北信科海克斯棋 1 (BistuHex1)
15	二打一扑克 牌(斗地主)	重庆理工大学 骑士斗地主 (KnighTeam-FL)	重庆三峡学院 我是农民 (I am a farmer)	沈阳航空航天大学 永无止境 (Poker Face)
16	国际跳棋 (100)	重庆理工大学 骑士国际跳棋 (KnighTeam-CK)	北京理工大学 北理之声 (BIT.S.A.Y)	沈阳航空航天大学 冲出地平线 (SAU_Rush Horizon)
17	国际跳棋 (64)	重庆三峡学院 飞檐走壁 (draughts~go~go)	北京理工大学 大吃特吃 (Killing Spree)	哈尔滨理工大学 哈理工跳棋 64 (HRBUST_TIAO64)

(十二) 2017 年（重庆理工大学）

序号	棋 种	冠 军	亚 军	季 军
1	中国象棋	蒋志敏，张闽 象棋名手 (XQMS)	吴庆凯 南奥象棋 (sachess)	张志富 先知象棋 (OracleXQ)
2	围 棋	中央民族大学 绯想天 (Wonderful Heaven)	申昌等 深石 (Deep Stone)	东北大学 东大围棋 1 队 (neu_Go)
3	十三路围 棋	中央民族大学 明察 (meisatu)	肖行行 深石_13 (Deep Stone_13)	
4	九路围棋	邢新颖等 深石_9 (Deep Stone_9)	中央民族大学 达拉崩吧 (Darabonba)	沈阳工业大学 鼯鼠 (Mole)
5	六子棋	北京理工大学 六 (SixGOD)	北京工业大学 源于思 (yuanyusi)	中国海洋大学 神之手 (Hand of God)
6	五子棋	北京理工大学 七月流火 (Fire July)	北京科技大学 贝壳五子棋 (Fiver)	沈阳工业大学 寒风 (Bise)
7	亚马逊棋	北京科技大学 夏洛克的博弈犬 (Alshers)	北京工业大学 知于行 (zhiyuxing)	沈阳航空航天大学 沈航一号 (sau)
8	点格棋	北京信息科技大学 入学者 (yimmon-dots-and-boxs)	北京科技大学 惊不惊喜 意不意外 Excuse me	安徽大学 三点共面 (JWL)
9	苏拉卡尔 塔棋	北京科技大学 沼泽 (Vance Studio)	北京理工大学 苏拉卡尔塔 (sula)	北京工业大学 知行执行 (zhixingzhixing)
10	幻影围棋	成都理工大学 冬季 (Winter)	北京科技大学 进击的代码 (attack on coding)	重庆理工大学 骑士幻影围棋 (KnightTeam-PG)
11	不围棋	重庆理工大学 骑士不围棋 2 (KnighTeam-NG2)	沈阳航空航天大学 沈航之星 (SAU STAR)	韶关学院 不不围棋 (NotNogo)
12	爱恩斯坦棋	重庆理工大学 骑士爱恩斯坦 (KnighTeam-AN)	沈阳航空航天大学 幸运 (Lucky)	成都理工大学 成王 (WjCkGo)

13	军 棋	北京理工大学 将军 (bluesky)	重庆三峡学院 牌匾之战 (Great Battle)	重庆理工大学 骑士军棋 2 (KnighTeam-KS2)
14	海克斯棋	北京信息科技大学 北信科海克斯棋 1 (BistuHex1)	北京科技大学 迷你阿尔法 (mini α)	北京理工大学 海可赛艇 (Hexplosion)
15	二打一扑 克牌(斗地 主)	北京微智娱科技有限公 司, 薇薇 weiwei	重庆理工大学 骑士斗地主 (KnighTeam-FL)	中央民族大学 永幻_DDZ (Eternal Fantasy_DDZ)
16	国际跳棋 (100)	重庆理工大学 骑士国际跳棋 2 (KnighTeam-CK2)	北京理工大学 国跳 1000 格 (guotiao1000)	沈阳航空航天大学 沈航发动机 (Sau Engine)
17	国际跳棋 (64)	北京理工大学 北理工国际跳棋智能 AI (Beijing institute of technology international checkers intelligence AI)	重庆三峡学院 跳跳猴 (Dr_one)	沈阳工业大学 棋开得胜 (chess game won)
18	桥牌	重庆三峡学院 无将 (NT Notrump)	北京科技大学 贝壳桥牌 (Shell Bridge)	重庆理工大学 骑士桥牌 (KnightTeam-B52)

(十三) 2018 年（安徽大学）

序号	棋 种	冠 军	亚 军	季 军
1	中国象棋	蒋志敏, 张闽 象棋名手 (XQMS)	刘宗元 小虫象棋 (BugChess)	刘进 阿尔法猫 (AlphaCat)
2	围 棋	邢新颖等 深石 (Deep Stone)	中央民族大学 星空 (Wonderful Heaven)	哈尔滨工程大学 哈工程围棋 (HEU_Go)
3	九路围棋	徐骋等 深石_9 (Deep Stone_9)	中央民族大学 战神 (Arex)	成都理工大学 09 风 (nine_wind)
4	六子棋	北京理工大学 泽塔 (Zeta)	北京科技大学 探索者 (Explorer)	北京工业大学 源于思 (YuanYuSi)
5	五子棋	西安电子科技大学 阿尔法五子棋 (AlphaGomoku)	北京科技大学 贝壳五子棋 (Fiver)	北京理工大学 五子棋将军 (gomoku-general)
6	亚马逊棋	北京信息科技大学 北信科亚马逊 1 (Amazon Intelligence)	北京科技大学 夏洛克的博弈犬 (Sherlock GO)	沈阳工业大学 亚马逊的寒 (the cold of Amazon)

7	点格棋	北京理工大学 点点格格格 (Dots and Boxes)	安徽大学 全面奔小康 (Dots and Boxes)	北京信息科技大学 入学者(Tyro) (Intrant)
8	苏拉卡尔 塔棋	北京理工大学 苏苏苏苏啦 (HYF.Sura)	北京工业大学 知行执行 (ZhiXingZhiShou)	北京科技大学 沼泽 (zhaoze)
9	幻影围棋	成都理工大学 冬季 (Winter)	沈阳航空航天大学 惯性系 (Inertial system)	北京科技大学 耀变体之光 (Blazars)
10	不围棋	重庆理工大学 骑士不围棋 2 (KnighTeam-NG2)	西安电子科技大学 阿尔法不围棋 (AlphaNoGo)	北京理工大学 不平 (Noeven)
11	爱因斯坦棋	重庆理工大学 骑士爱因斯坦 (KnighTeam-AN)	安徽大学 超越之门 (HyperGate)	北京科技大学 12138 (12138)
12	军 棋	重庆三峡学院 军旗 (junqi)	沈阳航空航天大学 剑指苍穹 (The sword refers to the sky)	北京理工大学 将军 II (General II)
13	海克斯棋	北京信息科技大学 北信科海克斯棋 1 (BistuHex)	北京工业大学 棋行者 (QiXingZhe)	北京理工大学 海克赛斯 (HEXCESS)
14	二打一扑 克牌(斗地 主)	中国科学院计算机网络 信息中心 斗地主_网络中心 (DouDiZhu_CNIC)	北京信息科技大学 北信科-LFSY (LFSY)	重庆三峡学院 蔷薇三国 (Rose in The Three Kingdoms)
15	国际跳棋 (100)	重庆理工大学 骑士国际跳棋 100 格 (KnighTeam-CK100)	北京理工大学 北理之声 (BIT.S.A.Y)	沈阳航空航天大学 跳棋种子 (Draughts seed)
16	国际跳棋 (64)	北京理工大学 北理跳一跳 (BIT.checker)	重庆三峡学院 你说什么都队 (What do you say to the team)	电子科技大学中山学院 中山学院国际跳棋 8*8 (Zhongshan Institute Checkers 8*8)
17	桥牌	重庆三峡学院 三峡桥神 (Three Gorges bridge god)	沈阳航空航天大学 罗斯 (Rose)	北京科技大学 贝壳桥牌 (Shell Bridge)
18	德州扑克	重庆三峡学院 脑 (Brains)	北京科技大学 哔哔小子 (beep)	沈阳大学 沈大德扑 (syu_THP)

(十四) 2019 年（中央民族大学）

序号	棋 种	冠 军	亚 军	季 军
----	-----	-----	-----	-----

1	中国象棋	刘宗元 小虫象棋 (BugChess)	蒋志敏, 张闽 象棋名手 (XQMS)	李国来 佳佳爱 (GGzero)
2	围 棋	梁玉泽等 深石 (Deep Stone)	中央民族大学 民大围棋 (MucGo)	北京理工大学 天元 (Tianyuan)
3	九路围棋	张梦隆等 深石_9 (Deep Stone_9)	中央民族大学 拉姆达 狗 (λ GO)	成都理工大学 極 (IG)
4	六子棋	北京理工大学 零 (Zero)	北京工业大学 源于思 (yuanyusi)	北京科技大学 探索者 (Explorer)
5	五子棋	中央民族大学 看门狗 (WatchDogs)	沈阳工业大学 黑白道 (in the edge)	重庆理工大学 骑士五子棋 (KnighTeam-C5)
6	亚马逊棋	北京信息科技大学 北信科亚马逊 1 (Amazon Intelligence)	北京科技大学 夏洛克的博弈犬 (Sherlock GO)	沈阳航空航天大学 重生 (Reborn)
7	点格棋	安徽大学 小智 (Lattice chess)	北京信息科技大学 入学者 (Tyro)	北京理工大学 买菜 (vegetable)
8	苏拉卡尔 塔棋	北京工业大学 知行执守 (zhixingzhishou)	北京理工大学 苏苏苏拉 (sula_SP)	北京科技大学 贝壳苏拉 (VSSurakarta)
9	幻影围棋	北京理工大学 叭哔哔吧哔啵哔 (BBBBBBBBB)	北京科技大学 耀变体之光 (BlazarGo)	成都理工大学 寒霜 (Frozen)
10	不围棋	重庆理工大学 骑士不围棋 2 (KnighTeam-NG2)	沈阳航天航空大学 江流儿 (Mr.Jiang)	北京理工大学 北理-克苏鲁神话 (Noeven)
11	爱恩斯坦棋	重庆理工大学 骑士爱恩 1 队 (KnighTeam-AN)	哈尔滨理工大学 哈理工爱恩斯坦棋 (HRBUST_AI)	沈阳航空航天大学 命运石之门 (Steins Gate)
12	军 棋	重庆三峡学院 伯懿军棋 2 (marinechess)	沈阳航空航天大学 惊天一剑 (Impressive Sword)	成都理工大学 骑士 (Knight)
13	海克斯棋	北京工业大学 践于行 (jianyuxing)	沈阳工业大学 史努比 (Snoopy)	北京信息科技大学 北信科海克斯 1 (BISTU Hex1)
14	二打一扑 克牌(斗地 主)	重庆三峡学院 伯懿斗地主 (boyidoudizhu)	重庆理工大学 骑士斗地主 (KnighTeam-FL)	北京信息科技大学 北信科-LFSY (LFSY)
15	国际跳棋 (100)	重庆理工大学 骑士国跳 100 一队 (KnighTeam-CK100)	北京理工大学 对面好厉害鸭 (BIT123)	中央民族大学 跳跳虎 (Jumpchess100)

16	国际跳棋 (64)	北京理工大学 跳一跳十年少 (jumppppp)	重庆三峡学院 伯懿国际跳棋 (64 格) (boyi 64 squares of checkers)	中央民族大学 重步兵 (hoplite)
17	桥牌	北京科技大学 贝壳桥牌 (Shell Bridge)	沈阳航空航天大学 加把劲骑士 (Ganbare Knight)	重庆三峡学院 伯懿桥牌 (boyi-bridge)
18	德州扑克	重庆三峡学院 伯懿德州扑克 (Boy Texas Hold'em)	重庆理工大学 骑士德州扑克 (KnighTeam-TP)	沈阳航空航天大学 德扑仔仔 (THPZZ)
19	久棋	重庆三峡学院 伯懿久棋 2 (flush)	重庆理工大学 骑士久棋 1 队 (KnighTeam-TJ1)	北京科技大学 技穷 (exhausted)

八、关于禁止山寨程序进入全国大赛的规定

鉴于在最近几届全国大学生计算机博弈大赛暨全国锦标赛（简称全国大赛）上多次出现山寨程序“黑马”杀出，引起同组参赛队的反感，不仅扰乱了正常比赛进程，而且严重挫伤广大参赛程序开发者的积极性。抄袭他人开源代码，剽窃他人的科研成果，有悖于全国大赛培养创新精神和推动计算机博弈事业健康发展的宗旨。为此专业委员会经过慎重协商，提出如下建议：

(一) 山寨程序的危害

1. 什么是山寨程序

所谓山寨程序是指参赛程序的主体部分是抄袭他人的开源和非开源代码，改头换面后作为自己开发的程序前来参赛。

2. 山寨程序的特点

- (1) 没有开发基础，看不到有关开发成果的文章发表，也没有通过参赛体现博弈程序水平的提高过程，突然间便达到“很高”水平，成为大赛中的“黑马”；
- (2) 无法提供详细设计文档资料；
- (3) 无法回答专家组有关算法和程序细节的质疑；
- (4) 常常以开发程序的学生已经毕业或者缺席为借口搪塞专家的质疑。

3. 山寨程序的危害性

- (1) 促进抄袭和投机取巧风气的增长，不利于学生健康学风和科研作风的培养；
- (2) 不利于知识产权的保护，有碍于优秀程序代码的交流与公开；
- (3) 严重挫伤自主研究与开发的积极性；
- (4) 有碍于计算机博弈事业的健康发展。

(二) 山寨程序的处理办法

1. 所有参赛程序在报到时必须提交《全国计算机博弈大赛参赛程序设计说明》，其中包括指导教师评价、学生与指导教师签字。
2. 大赛组委会成立“反抄袭”工作领导小组，制定相关政策，领导各棋种专家组开展“反抄袭”工作。
3. 由同行专家组成各棋种的“反抄袭”专家组，负责界定参赛程序中的山寨程序。

4. 对于被质疑抄袭的程序，参赛队员需现场向专家组提交设计文档、展示源程序、编译源程序、回答提问，并服从专家组的判决结果。
5. 凡由专家组界定的山寨程序立即停止参赛，取消一切比赛成绩和奖励。
6. 对于存在山寨程序的学校取消“优秀组织奖”参评资格。
7. 对于山寨程序的指导教师取消“优秀指导教师奖”参评资格。
8. 对于态度恶劣的山寨代表队给与通报批评，并取消下一届该项目的参赛资格，情节严重者将通报给所在学校的教务处，并记入该生的诚信记录。

为了全国大赛的健康发展，本着真实比赛、文明比赛、友谊比赛的竞赛宗旨，以及重在参与、重在交流、重在提高的竞赛目的，机器博弈专业委员会禁止山寨程序参赛的态度决不动摇。希望全体委员和指导教师认真配合我们的工作，将山寨程序拒之门外。事实上，参赛队指导教师和参赛队队长是最了解程序的开发过程，只有从源头杜绝这种不良行为，才能从根本上保证我们的大赛健康成长。

中国人工智能学会机器博弈专业委员会

2020 年 08 月 05 日

九、关于在中国计算机博弈大赛期间增加答辩环节的通知

为了体现真实比赛、文明比赛、友谊比赛、重在参与、重在交流、重在提高的竞赛宗旨，也希望通过竞赛培养大学生会思考、能实战、不作弊、善合作、勇创新的素质与能力，更为了保证大赛的良性发展，经组委会研究决定，在 2018 年的基础上，今年继续开展参赛程序的答辩工作，并增加答辩的检查力度和范围。

一、检查内容

1. 程序设计说明书的内容与程序相符合，内容属实；
2. 程序可以现场重新编译源程序并运行，自带电脑，提前配置编译环境；
3. 参赛团队能正确讲解程序的构成及主要工作，工作量比较多；
4. 参赛团队能清楚讲解软件的创新点，创新点比较明确；
5. 参赛团队能流利回答专家提出的问题，回答问题比较准确。

二、答辩时间

学生讲述和演示 8 分钟，建议提前做好 PPT；专家评委提问 5 分钟。

三、评委构成

答辩工作组由 5~7 人组成，主要来自各高校的资深专家。

四、处理办法

1. 在答辩过程中，对于表现稍差的参赛队将进行警示，通报给所在学校的指导教师，并在下一次比赛时，将该参赛队作为指定答辩对象重点检查。
2. 对于不能正确讲解参赛源程序、工作量很小、创新点很弱的参赛队，将给予奖励降等处理；
3. 对于态度恶劣的参赛队，将取消成绩，同时取消下一届该项目的参赛资格，并通报给所在学校的教务处。

希望全体指导教师和参赛队员认真配合我们的工作，从源头上杜绝不良行为，强调竞赛的真实性，以保证大赛健康成长。

中国人工智能学会机器博弈专委会

2020 年 08 月 05 日

十、重庆理工大学简介

重庆理工大学是重庆市重点建设高校，是西南地区唯一一所具有兵工背景的普通高等本科院校。学校溯源于 1940 年创办的国民政府兵工署第 11 技工学校（对外化名“士继公学”）。1950 年后，学校先后更名为 21 兵工厂工业职业学校、西南军政委员会西南工业部工业学校、重庆机械工业学校、第二机械工业部西南第一工业学校、重庆工业学校、重庆机械制造工业学校、重庆第一机械制造工业学校。1957 年，昆明仪器制造工业学校金属切削专业并入。1960 年，升办为重庆工业专科学校。1965 年，升格为重庆工业学院。1985 年，经国家教委批准改建为重庆工业管理学院。1999 年，由中国兵器工业总公司划转重庆市管理，实行中央与地方共建、以地方管理为主的管理体制，同年更名为重庆工学院。2001 年，重庆市经济管理干部学院整体并入。2009 年，经教育部批准更名为重庆理工大学。

学校坐落于中国直辖市重庆，共有花溪、两江、杨家坪等 3 个校区，其中，花溪校区位于巴南区，地处长江之滨，毗邻南山山脉，花溪河环校而过，蝴蝶山蜿蜒于内，环境优美，风光旖旎；两江校区位于渝北区，东临长江支流御林河，背依铁山山脉石壁山，坐落在第三个国家级开发开放新区—重庆两江新区的先进制造产业带；杨家坪校区位于九龙坡区，地处商圈腹地，绿瓦楼古朴典雅、闹中取静，科技楼巍然挺立、领航创新。学校总占地面积 2444 亩，校舍建筑面积 106 万平方米。由华南理工大学何镜堂院士团队设计的花溪主校区建筑群婉约典雅，景观山水交融，获得教育部优秀规划设计一等奖，被评为“重庆市十佳园林式单位”。

学校始终以立德树人为根本任务。面向和服务国家及地方经济发展，建立了理、工、文、管、经、法、医、艺等协调发展的多学科体系。拥有省（部）级一级重点学科 8 个，一级学科硕士学位授权点 11 个（覆盖二级学科硕士学位授权点 37 个）、二级学科硕士学位授权点 2 个、硕士专业学位授权点 11 个。目前设有本科专业 62 个，其中，国家级特色专业建设点 4 个、综合改革试点专业 2 个，重庆市级特色专业建设点 6 个、综合改革试点专业 2 个、“三特行动计划”特色专业 15 个、特色学科专业群 3 个。现有全日制本科生、研究生、留学生等 26000 余人，累计为社会输送 10 余万人才。学校曾荣获“全国毕业生就业典型经验高校 50 强”“重庆市就业工作先进集体”“重庆市普通高校毕业生就业示范中心”等荣誉。

学校始终坚持人才强校战略。建有重庆市人才管理改革试验区、重庆市博士后科研工作站、重庆市院士专家工作站和重庆市海智工作站等 4 个省部级人才平台。拥有千人计划、百万人才工程国家级人选、万人计划领军人才、国家有突出贡献的中青年专家等 40 余名国

家级人才。拥有重庆市两江学者、巴渝学者特聘教授、重庆市百名学术学科领军人才、重庆市百名海外高层次聚集计划人选等 160 余名省部级优秀人才。学校先后获得“重庆市海外留学人员先进工作集体”“全市人才工作先进集体”等多项荣誉。

学校始终注重提升科研水平。建有教育部重点实验室、工程研究中心等 31 个省部级科研创新平台，是国家级协同创新中心“重庆自主品牌汽车协同创新中心”成员单位，主导建设了重庆市首批五个新型高端研发机构之一的“重庆汽车智能制造与检测产业技术研究院”，拥有 11 个市级高校科研创新团队、“极速超越创客空间”等 4 个国家级、市级众创空间，与中国科学院、中国汽车工程研究院、重庆长安汽车（集团）有限责任公司等科研院所和大型企业共建 24 个联合实验室、研究中心。

近年来，学校累计承担包括国家“863”高新技术项目、国家自然科学基金、国家社会科学基金、重庆市重大项目等省部级以上科研项目 1100 多项。在国内外学术刊物及学术会议上发表论文 12000 余篇，其中被 SCI、EI、ISTP 三大检索工具收录 2200 余篇；出版教材、著作 300 余部；获得国际发明专利授权 2 项、公开专利 1000 余项；获得国家科学技术进步奖 4 项、国家技术发明奖 1 项，中国专利金奖 1 项、优秀奖 1 项，省（部）级奖励 131 项。位列 2016 年《中国高校专利奖排行榜》第 38 位。

学校始终坚持开放协同办学。与美国、英国、德国、韩国、日本、俄罗斯、新加坡、泰国、越南、台湾等 20 多个国家或地区的高校和科研机构开展了多形式、深层次、宽领域的合作交流。“中德（重庆）汽车职业资格培训与认证中心”落户我校，合作培养国际化的高端汽修人才；重庆两江 KAIST 国际项目，与韩国科学技术院合作培养 IT 等高端人才。与江苏、浙江、河北、四川、重庆所辖多个市（区）县建立了校地合作关系。与北京理工大学、重庆大学、四川外国语大学等多家高校建立了战略合作伙伴关系。与长安、力帆、宗申、重庆机电集团等多家国内知名企业开展深度产学研合作。

七十余载风雨，七十余载辉煌。经过历代“重理工人”续力拼搏，学校综合办学实力和社会影响力显著增强，被誉为“重庆近年来发展最快、变化最大、最引人瞩目的高校之一”。原中共中央政治局常委、国务院副总理李岚清在《教育访谈录》一书中评价学校“抓住了强项、办出了特色、办出了水平”。回眸过去，筚路蓝缕；放眼未来，玉汝于成。首任校长李承干先生“值得吾人尽力而为者，唯有教育”的办学情怀，著名文学家郭沫若先生作词的校歌中“工以建国、技以利工”的殷切期冀，学校积淀了“自强不息，求实创新”的大学精神。目前，重理工人正秉承“明德笃行，自强日新”校训，凝心聚力、锐意进取，开拓创新，努力把学校建设成

为师生热爱、社会尊重、传统优良、特色鲜明的多科性大学。

十一、两江人工智能学院简介

两江人工智能学院是重庆理工大学在重庆两江新区大力支持下所建设的新型二级学院，成立于 2018 年 6 月 9 日，办学地点位于重庆两江新区的重庆理工大学两江校区。学院以学校新工科“龙头学院”和产教融合“示范学院”为定位，秉承“以学生为中心，以教师为主体”办学理念，致力于培养国家及重庆市大数据智能化产业相关领域急需的高素质应用创新型人才，力争在十年内建成具有一定国际影响力和重大产业贡献度，办学特色鲜明、学科优势突出的西部领先、国内一流的人工智能学院。

学校聘请了国家“万人计划”首批入选专家、中国人工智能学会副理事长、科技部国家重点研发计划“智能机器人”总体组专家、北京大学刘宏教授为学院首任院长。同时，还聘请了清华、浙大、哈工大、西电、新加坡南洋理工等知名高校人工智能领域专家学者为兼职教授，参与教学、科研等建设工作。目前已聚集形成 58 名专兼职教师的团队，其中教授 16 人、副教授 18 人、拥有博士学位的教师比例达到 75%。

学院已开办智能科学与技术、软件工程（重庆市一流专业建设点）、数据科学与大数据技术（重庆市“大数据智能化类”特色专业）和电子信息科学与技术等四个本科专业。在计算机应用技术、信号与信息处理两个学科招收学术型硕士研究生，在电子信息领域（含计算机技术、光学工程）招收专业型硕士研究生。创建了机器学习、机器视觉、智能机器人、大数据智能、智能硬件五个实验室。建立了高性能超算平台和特殊领域的仿真平台和以准研究生方式培养的“AI 英才计划”创新实验班、以工程实战方式培养的“软件工厂”学生工作坊，在时间、空间、专业多个维度上，将教师、研究生、不同专业和年级的本科生交叉搭配，形成产教融合、科教融合的人工智能创新人才培养新模式。

学院着力打造科技创新力，建设有重庆市计算机视觉智能技术工程研究中心，重点与北上广深渝等地的 20 余家知名企业建立了产学研合作，设立了科研基地、教学基地，并且两江人工智能学院拥有中国人工智能学会英文期刊《CAAI Transactions on Intelligence Technology》主编和机器博弈专业委员会主任委员的所在单位优势，近距离享有“亚洲人工智能技术大会”（英文国际会议）和“中国大学生计算机博弈大赛暨中国计算机博弈竞标赛”的学术交流平台之利，为学院师生的国际国内学术交流建立了畅通渠道。

十二、重庆三峡学院简介

重庆三峡学院始建于1956年，现坐落于千年古城、移民之都——重庆市万州区。学校起源于四川省万县初中师资训练班，是三峡库区腹地唯一的一所多科性本科院校（教育部代码10643）。2013年，被国务院学位委员会批准为硕士学位授予单位。历经60余年发展，学校成为重庆市首所倡导“绿色教育理念”、力推“绿色教育产教融合”的本科高校。现已形成以文、理为基础，以工为主干，其他学科专业协调发展的学科结构，以本科教育为主，研究生教育、成人教育协调发展的办学格局。学校是全国智慧校园建设试点单位、中美应用技术应用教育“双百计划”成员单位、重庆市教育信息化示范单位、重庆市高校美育改革和发展实验校。

办学规模方面。学校占地面积达1980余亩，有18个二级学院，全日制学生2万余人，馆藏纸质图书187万余册，电子图书176万余种，固定资产14亿余元。

学科专业建设方面。学校拥有涵盖工学、文学、管理学、理学、艺术学、经济学、法学、教育学、农学等9个学科门类的60个本科专业，3个一级学科硕士学位授权点（中国语言文学、环境科学与工程、电子科学与技术），4个专业学位硕士授权点（教育硕士、农业硕士、工程硕士、旅游管理硕士）。现有中国语言文学、电子科学与技术、环境科学与工程、农林经济管理4个重庆市高等学校十三五市级重点学科，计算机科学与技术、数学等2个重庆市高等学校十三五市级重点培育学科。

科学研究方面。学校建有重庆市2011协同创新中心1个，重庆市人文社科重点研究基地2个，重庆市工程技术研究中心（实验室）5个，重庆市高校工程研究中心（重点实验室）3个，重庆市发改委工程技术中心（实验室）2个；有市级学会2个，市级科研创新团队7个，重庆市高校创新研究群体1个。近十年来承担国家级基金项目、部市级科研项目900余项。授权专利600余项，其中发明专利60余项。发表论文9000余篇，三大检索文章800余篇，CSSCI、CSCD期刊论文1400余篇，出版学术专著200余部。先后获教育部高校人文社科优秀成果奖、省市级人文社科优秀成果奖和科技进步奖等部市级以上奖励40余项。办有《重庆三峡学院学报》《何其芳研究》等学术刊物。出版《夔州诗全集》等一大批特色研究成果。

队伍建设方面。学校现有1200余名教职工，其中，巴渝学者4人，在职专任教师960余人，高职称370余人，获博士、硕士学位820余人，硕士研究生导师550余人（包括校外导师）。建有人社部国家级专家服务基地、重庆市级院士专家工作站、博士后科研工作站，引进有中国工程院院士毛二可、波兰院士亚努什·莱谢克，另引进香港城市大学王钧教授等高

层次人才、团队。学校教师多次获得全国优秀教师、重庆市学术技术带头人及侯备人选、重庆市名师、重庆市五一劳动奖章等荣誉称号。

人才培养方面。学校是国家首批卓越农林人才教育培养计划改革试点高校，现有国家级、重庆市级特色专业 10 个，重庆市级一流专业培育项目 7 个，重庆市级人才培养模式创新实验区 2 个。学校学生组队代表中国参加国际巧固球赛获奖，在“挑战杯”作品竞赛、全国大学生创业大赛等竞赛中屡获佳绩，其中，获得中国大学生计算机博弈大赛八连冠、重庆市武术比赛十二连冠、第七届中国 TRIZ 杯大学生创新方法大赛特等奖 1 项、2019 年全国大学生工程训练大赛获一等奖 1 项；毕业生就业率稳定在 90%以上。

开放办学方面。学校先后与美国、英国等多所国外大学，与德国 BSK、印尼国际日报等多家国外公司和研究机构，与东南大学等多所国内大学建立了互派教师、访问学者和学术交流等合作关系。与北京、上海、广州、深圳等部门和地方政府，与中兴通讯、中科曙光、锐捷等企（事）业单位在人才培养、专业建设、实习实践、创新创业等方面建立战略合作关系。

当前，学校正处于向应用型大学转型发展的关键时期，学校将坚定不移走绿色教育之路，秉承“质量立校、特色兴校、人才强校、依法治校”的办学理念，坚持“立足三峡、服务重庆、面向全国”的办学思路，弘扬“厚德、博学、自强、创新”的校训精神，明确“学科牵引、应用为本”的发展方向，把握“理念先导、人才支撑、经济基础、制度保障”的发展要素，遵循“转型发展、创新发展、开放发展、特色发展”的发展战略，大力实施“123”发展战略，奋力实现“建成特色鲜明的综合性应用型高水平大学”的目标，强力推进“美丽校园”和“重庆名校”2 项建设，全力铸就“三峡”“绿色”“应用”3 张品牌。力争早日把学校建成特色鲜明的综合性应用型高水平大学。

十三、竞技世界简介

竞技世界（北京）网络技术有限公司成立于 2007 年 12 月，是国家级高新企业，拥有 40 余款软件著作权。工信部 2020 年颁布的互联网百强企业中，竞技世界综合排名 45 位，游戏类位居前十、棋牌领域排名第二，是中国领先的游戏研发商及运营商。

公司以游戏平台“JJ 比赛”为主营业务，秉承“用户至上、体验为先、志存千里、脚踏实地”的核心理念，历经十年发展，注册用户数过 5 亿。竞技世界致力于在娱乐领域提供极致体验的综合性互联网平台，丰富人们的网络生活，同时公司还涉足了页游联运、手游自研及发行、投资等领域，公司总部位于北京并在成都、杭州开有分公司。

公司核心游戏平台 JJ 比赛，提供以多种类型、近百款休闲竞技游戏;其中包括大众棋牌游戏：斗地主、麻将、升级、象棋、围棋等；地方棋牌游戏：保皇、四川麻将等；自研休闲游戏：热血街篮、春秋霸业、消消大作战；联运休闲游戏：葫芦娃、全民蛇蛇、糖果连连消、最佳阵容等。

竞技世界公司目前员工 1200 余人，其中本科生占比 60%以上，硕士生占比 20%以上，整体高学历人才占比 95%以上，近年来累计申请专利 100 余项。公司自成立以来，始终秉承“敢拼敢竞技”的用人理念，在强大公司平台支撑的基础上，为广大高学历人才提供广阔前景以及极富竞争力的价值回报。我们欢迎，每一位勇于拼搏、不愿虚度年华的青年才俊；我们相信，每一位有志青年都能在这里创出属于自己的一片天空！

附件 1 裁判队伍的职责与组成

一、裁判长的职责

负责组织整体比赛和裁决工作；

负责组织山寨程序的质询工作。

二、裁判员的职责

1. 各项比赛由裁判员负责组织。裁判员由专家(老师)裁判和助理(学生)裁判组成。
2. 比赛前专家裁判要与助理裁判进行商议，作好助理裁判的分工与指导工作。
3. 助理裁判要提前学习所负责棋类项目的竞赛规则、各种比赛用表，做好相关准备。
4. 助理裁判要按照赛前抽签分组的结果，提前摆放好第一轮比赛的参赛队队签。
5. 比赛前专家裁判要向选手讲解程序册中的竞赛总则、各项目的比赛规则、分组与积分办法等；并对规则中的不明确之处或者歧义进行解释或统一，以保证比赛的顺利进行。
6. 助理裁判按照分组编号和程序册中的对弈顺序组织小组赛、复赛和决赛，每场比赛结束后要检查所产生的棋谱是否符合规范，不规范者不予记分，并停止比赛。征得裁判同意的除外。助理裁判负责拷贝全部比赛的棋谱，最后上交组委会。
7. 每一对局结束后，助理裁判及时填写“竞赛成绩签字表”，并让双方选手签字，同时备份对局双方的棋谱。每一轮结束后将“竞赛成绩签字表”上交记分组。
8. 比赛过程中出现争议时，助理裁判及时反馈给专家裁判，由专家裁判解决。学生若对于裁判结果有疑义，可反馈给裁判长，裁判长为终裁。对于学生质疑的山寨程序，也反馈给裁判长，由裁判长组织仲裁组进行裁定。
9. 合理控制比赛进程，对于长时间不能到现场比赛的选手(超过 10 分钟)，视为弃权，征得裁判同意的例外。
10. 比赛过程中选手更换位置时，队签要随人一起移动。
11. 裁判员要坚守岗位，维护赛场纪律，保证比赛的有序进行。
12. 比赛过程中，教育学生文明比赛、真实比赛、友谊比赛，重在参与、重在交流、重在提高。
13. 比赛结束后，专家裁判及时总结比赛中出现的各种问题，统一上报给裁判长，以利于今后改进。

附件 2 计算机博弈项目规则简表

由于疫情原因，2020 博弈大赛全改为线上比赛，为此对规则进行了微调，各项目规则变化汇总如下。

序号	棋 种	规则变化	备注
1	五子棋	有变化	需要提供棋牌谱
2	六子棋	无变化	需要提供棋牌谱
3	点格棋	无变化	需要提供棋牌谱
4	苏拉卡尔塔棋	无变化	需要提供棋牌谱
5	亚马逊棋	无变化	需要提供棋牌谱
6	爱恩斯坦棋	无变化	需要提供棋牌谱
7	幻影围棋	有变化	需要提供棋牌谱
8	不围棋	无变化	需要提供棋牌谱
9	国际跳棋(100)	无变化	需要提供棋牌谱
10	国际跳棋(64)	无变化	需要提供棋牌谱
11	军棋	无变化	需要提供棋牌谱
12	二打一扑克牌(斗地主)	有变化	平台保存棋牌谱
13	桥牌	无变化	平台保存棋牌谱
14	海克斯棋	无变化	需要提供棋牌谱
15	德州扑克	无变化	平台保存棋牌谱
16	中国象棋	无变化	需要提供棋牌谱
17	围棋	无变化	需要提供棋牌谱
18	藏族久棋	无变化	未要求棋牌谱
19	麻将	新项目	平台保存棋牌谱

项目规则下载官方地址为：

<http://computergames.caa.cn/jsgz11.html>

(一)五子棋博弈项目规则简表

2019 规则	<p>竞赛总则</p> <p>本竞赛规则最终解释权归属大赛组委会，最终裁决权归大赛裁判组。</p> <p>(一)竞赛队及分组规则</p> <p>1. 每个学校同一棋种的参赛队原则上不得超过2 个(二打一扑克牌暂时只能有一个队)，每个参赛队的队员数一般不超过5 人；每队可有1~2 名指导老师，且必须用本校自己独立开发的程序参赛，并提供程序设计说明文档。</p> <p>2. 分组是为了提高比赛进程，当参赛队较多时，先进行小组赛，再进行复赛和决赛。</p> <p>3. 分组时尽量考虑不要让强队过于集中，以使各队都有更好的出线机会。种子队直接</p> <p>指定组名，一般不再抽签。另外，尽量不将同一所学校的代表队分在一个组中，抽签过程中，如果出现此种情况时可以重新抽取。</p> <p>4. 种子队根据前三年国内、国际比赛成绩（优先考虑近期比赛成绩）由组委会筛选，只考虑冠亚季军。必须是同校、同棋种、同队名，鼓励创造明星代表队，代表队程序不得存在版权争议。</p> <p>5. 抽签方案：赛前现场抽签分组。按各队队名的汉语拼音顺序先后抽取或电脑随机产生“抽签顺序”，然后按抽签顺序进行分组手工抽签或电脑程序抽签。</p> <p>6. 只要参加了抽签，就要参加完整的比赛。比赛过程中任何参赛队不允许无故弃赛，如果弃赛，须经裁判长允许，否则，将取消该队下一年参赛资格。</p> <p>(二)设备规则</p> <p>1. 比赛需要自带计算机参加比赛，组委会也提供部分备用机器供借用（需赛前提前申请）。</p> <p>2. 为了合理控制比赛进程，原则上不允许多个程序使用同一台机器参加比赛，因设备原因，影响比赛开始时间超过10 分钟者，将视为弃权，征得裁判同意的例外。</p>	<p>五子棋（Connect5）项目规则</p> <p>棋盘：15×15围棋的棋盘。</p> <p>棋子：黑白两种围棋棋子。</p> <p>棋规：</p> <p>1. 先后手的确定：可由大赛组委会抽编或对局前猜先。</p> <p>2. 开局：包括指定开局、自由开局两种（本大赛采用指定开局方式）。</p> <p>3. 对局双方各执一色棋子，黑先、白后交替下在棋盘的交叉点上，棋子下定后，不得向其它点移动，不得从棋盘上拿起另落别处。每次只能下一子（指定开局、三手交换和五手N打、行使PASS权除外）。</p> <p>在采用指定开局时黑方的第一枚棋子应下在天元上。同时在下面对局中应执行三手交换和五手N打及禁手规则。</p> <p>4. 指定开局：指黑方决定了前三个棋子落于何处，其中包括两个黑子和一个白子，一般由黑方完成。黑方应同时给出第五手需要的打点数量。采用指定开局办法的比赛均采用斜指或直指开局（26种），黑方第一子应落在天元处（黑1）。黑方还决定了白方的第一子的落点（白2）。黑方的第二子（黑3），应落在围绕天元点），应落在围绕天元点5线×5线而形成的以天元为正中的由交叉点组成的区域内。</p> <p>5. 自由开局：由双方轮流行棋共同决定开局前3个棋子落于何处。即黑方落第一子（黑1）、白方落第二子（白2），黑方落第三子（黑3）。采用此种开局时一般双方的对局数为偶数，或采用其他附加条款对黑方的先行优势进行限制。而不采用指定开局中使用的三手交换和五手N打，也可不执行禁手规则。</p> <p>6. 三手交换</p> <p>(四)计分和计时规则</p> <p>1. 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。</p> <p>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。</p>
------------	---	--

<p>3. 比赛过程中,计算机一律不允许通过有线和无线设备接入网络(包括局域网和互联网),不许借助其它计算设备,德州扑克和桥牌项目例外。</p> <p>(三)操作规则</p> <p>1. 各个项目的博弈程序都应具备保存棋谱、悔棋、计时等功能。棋牌谱文件一定要按组委会规定的格式,并主动接受裁判的检查与备份,否则不予记分,并停止比赛。</p> <p>2. 比赛过程中因人为操作失误,征得现场裁判同意后,允许在规定时间内恢复失误前状态,继续比赛,否则判操作失误方为负。</p> <p>3. 在两场比赛的中间休息时间,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。若参赛的计算机不能正常运行,必须更换计算机设备,需要得到现场裁判的许可。同场博弈的双方,先、后手要使用同一个程序比赛。</p> <p>4. 比赛过程中每方仅允许一名队员执行裁判员允许的操作,不允许有修改程序(后门程序)和其它介入程序运行的操作,违者第一次判负,再次违者取消比赛。</p> <p>5. 鼓励各学校开发竞赛平台,若要应用于竞赛,可提前向组委会申请,经各代表队试用和专家评定认可后,可以在正式比赛中使用,平台协议和开发指导需在比赛前二个月发布,但不强制使用。</p> <p>6. 比赛时,双方电脑屏幕的摆放须有利于对方操作员方便地看到,可以使用真实棋盘。双方电脑显示界面应友好、利于观察,双方有义务告之对方选手本方电脑产生的棋步。</p> <p>7. 比赛过程中如有一方崩盘(死机,或者程序自动退出),原则上该方判输。</p> <p>8. 为了安全,参赛期间必须服从赛会和老师的安排,不允许私自离开比赛场地。</p> <p>9. 原则上每个参赛队至少要有一名队员到现场操作电脑比赛,如果在裁判规定的时间内(≤ 10分钟)没有队员参加比赛,影响了比赛的正常进行,该代表队将被取消项目的参赛资格,征得裁判同意的例外。</p>	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>5. 各棋种每盘每方时间限定如附表1所示。包干计时,超时判负。五子棋项目单方时限15分钟。在采用指定开局的对局中,在黑3之后,白方在应白4之前,可选择黑棋或白棋,每盘棋只有一次选择机会,如提出交换黑、白方,则黑方必须同意交换。</p> <p>7. 五手N打 黑方在指定开局的同时要给出本局盘面黑5时所需的打点数量,此后无论对局者谁执黑棋,都需要在落第五手时按照要求的打点数量,在盘面上的空白交叉点上放置相应数量且位置不同形的黑子,白方只能在这些黑子中留下一个黑子作为黑5。</p> <p>8. 禁手 对局中如果使用三三禁手、四四禁手、长连禁手,将被判负。</p> <p>9. 终局胜负判定: (1) 最先在棋盘上形成五连的一方为胜。白棋长连视同五连。 (2) 黑方出现禁手,则判白方胜。如白方在黑方出现禁手后,未立即指出而又落下一白子,则黑方禁手不再成立。若黑方走出长连禁手,白方只要是在终局前指出此禁手,判白方胜。黑方五连与禁手同时形成,禁手失效,黑方胜。 (3) 对局中,一方出现下列情况之一判负:比赛对局中移子或棋局散乱、超过规定时限、人为辅助计算、主动停止计时。 (4) 对局中出现下列情况之一,判和棋:对局双方同一回合均放弃行棋权、全盘下满,且无胜局出现、双方比赛同时超时。</p> <p>详细规则参见体育总局棋牌中心《中国五子棋竞赛规则》(2013版)</p>
--	--

2020 规则变化	<p>竞赛总则中的变化说明</p> <p>(二)设备规则</p> <p>1. 比赛需要自备计算机参加比赛，需要保证参赛使用计算机软、硬件系统正常工作，否则判操作失误方为负。</p> <p>2. 比赛过程中，计算机需要保证网络畅通，如果出现网络中断现象，征得裁判同意后，允许在规定时间内恢复断开前状态（恢复时间≤3分钟），继续比赛，否则判操作失误方为负。</p> <p>(三)操作规则</p> <p>3. 比赛过程中因人为操作失误，征得裁判同意后，允许在规定时间内恢复失误前状态（恢复时间≤3分钟），继续比赛，否则判操作失误方为负。</p> <p>4. 比赛过程中，每方仅允许一名参赛队员执行裁判员允许的比赛操作，不允许在比赛进行中修改程序，不准许设置后门程序和其它介入程序运行的操作，也不许借助其它计算设备或网络资源，如违反此项规则，第一次判负，再次违反，取消该参赛队比赛资格。</p>	<p>五子棋（Connect5）项目规则</p> <p>对五子棋规则本身没有修改意见。但根据以往的裁判经验，针对线上比赛形式增加了一些补充意见。</p> <p>补充意见</p> <p>1. 由于线上比赛形式的限制，不能按往年惯例，在现场再划分完全符合规则队伍和部分符合规则队伍进行比赛，今年参赛队全部按照现场抽签分组结果进行比赛，若不符合规则方影响比赛正常进行，则判不符合规则方为负。</p> <p>2. 往年也有队伍在程序中没有计时功能，可采用手机或其他计时软件辅助的方法参加比赛。本次比赛要求计时功能必须清晰地体现在计算机屏幕上，不许用手机或其他无法监管的计时功能。</p> <p>3. 参赛选手需要录制每场次的比赛过程，录制的视频文件可清晰地观看到落子及行棋过程。</p> <p>4. 为保证比赛进程顺利，比赛结果经公示后，双方选手确认，如果有异议，在下一场比赛开始前可提出申诉，下一场比赛开始后不再受理申诉。</p>
特别说明		<p>线上对弈平台说明（平台、通道、流程、特别提醒点）：</p> <p>本次国赛五子棋线上竞赛方式将采用 QQ 群及双通道腾讯会议相结合的方式。</p> <p>预选赛之前都将有助裁创建 QQ 群，该群用于协调竞赛进度、上传竞赛成绩、公示竞赛成绩及公布竞赛相关消息。</p> <p>每队队员按抽签分组或出线成绩分别加入相应 QQ 群，裁判及助裁有权管理群内成员。每位队员都需要把自己在群内昵称改为：组内编号+中文队名+姓名，如不修改后果自负。</p> <p>竞赛双方采用双通道腾讯会议模式，具体操作过程如下：</p> <p>1. 在参赛程序所运行的计算机上安装腾讯会议软件，在手机端也安装腾讯会议 APP，腾讯会议尽量采用最新版本。</p> <p>2. 对弈双方分别申请同时段的会议，把会议号发送给对方。</p> <p>3. 各队操盘队员在计算机端登陆自己申请的会议号，再在手机上登陆对方的会议号。腾讯会议的注册号只需一个即可，一个注册号可以加入两个会议，这个我们已经多次测试了。</p> <p>4. 双方操盘队员都开启自己计算机端腾讯会议提供的共享屏幕功能，还需打开</p>

		<p>己方音频。这时对弈双方就可通过手机观看到对手的落子位置及行棋过程，操盘手也可在自己的计算机上进行操作，同时通过语音提示己方落子位置。</p> <p>5.双方其他队员也可通过同时加入两个会议的方式观看到当前场次的竞赛过程。</p> <p>6.操盘手可通过腾讯会议提供的录制功能录制己方的竞赛视频，也可通过其他屏幕录制软件录制。</p> <p>请大家在赛前再次组织模拟比赛，测试双通道腾讯会议的竞赛模式，如有问题或建议，请在 8 月 12 日 18 时前及时反映，无反馈，则视为测试正常。</p> <p>提别提醒：</p> <p>1.本次五子棋竞赛规则请参照中国大学生计算机博弈大赛官网中五子棋（Connect5）项目规则（http://computergames.caa.cn/jsgz16.html），详细规则参见官网中《中国五子棋竞赛规则（2013）》和《中国五子棋竞赛规则（2013）附录》。特别提示：各参赛队的程序要满足五子棋项目规则。</p> <p>2.参赛选手需要保存每场次的棋谱文件，棋谱文件格式请参见“中国计算机博弈大赛”QQ 群文件中，规则与棋谱下“五子棋打谱软件及使用说明文档”及“中国大学生计算机博弈赛棋谱标准说明书”。</p> <p>3.参赛选手需要录制每场次的比赛过程，录制的视频文件可清晰地观看到落子及行棋过程。</p> <p>4.参赛选手需要保证己方计算机软、硬件系统正常工作，保证己方网络畅通。</p> <p>5.参赛选手需要在屏幕上提供清晰的比赛计时。</p>
--	--	---

（二）六子棋博弈项目规则简表

2019 规则	<p>规则：除了第一次黑方下一颗子外，之后黑白双方轮流每次各下两子，直的、横的、斜的连成 6 子（或以上）者获胜。 若全部棋盘填满仍未分出胜负，则为和局。 没有禁手；例如长连仍算赢。</p>	<p>棋盘：采用围棋的十九路棋盘。</p>
2020 规则变化	无变化	

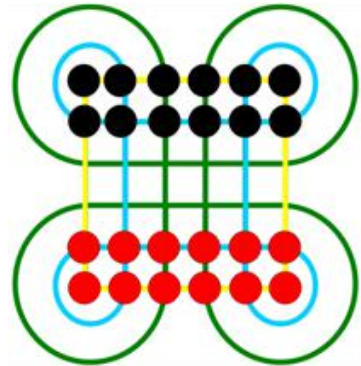
特别说明	<p>线上对弈平台说明（平台、通道、流程、特别提醒点）：</p> <p>1、对弈采用腾讯会议作为等候室，未进入比赛的参赛选手在等候室等待安排比赛。</p> <p>2、比赛时，双方棋手离开等待室，电脑端进入自己腾讯会议并分享屏幕，手机端进入对方腾讯会议，查看对方下棋，并进行录屏。</p> <p>3、比赛结束后，将比赛结果和棋谱通过 QQ 发送给裁判，然后回到等待室，准备进行下一轮比赛。</p>
------	---

(三) 点格棋博弈项目规则简表

2019 规则	<div><div><div><div>1. 双方轮流用短杆（棋子）将横向或竖向邻近的两点连成一边——占边，不可越点，不可重边；</div><div>2. 当一个格子的四条边均被占满，则最后一个占边者获取这个格子。在格子中间放入一个标示棋子；</div></div></div><div><table><tr><td>E</td><td>E</td><td>E</td><td>D</td><td>D</td></tr><tr><td>E</td><td>D</td><td>D</td><td>D</td><td>E</td></tr><tr><td>E</td><td>D</td><td>D</td><td>D</td><td>D</td></tr><tr><td>E</td><td>D</td><td>D</td><td>D</td><td>E</td></tr><tr><td>D</td><td>D</td><td>D</td><td>E</td><td>E</td></tr></table><div>图 1 点格棋的终局</div></div></div>	E	E	E	D	D	E	D	D	D	E	E	D	D	D	D	E	D	D	D	E	D	D	D	E	E	<div><div>3. 当一方在占边时捕获了格子，则该方继续占边。该轮添子结束的标志是占边后未获取格子；</div><div>4. 游戏结束的标志：所有的邻近点均被连成边，也就是说所有的格子被俘获；</div><div>5. 占领格子较多的一方为获胜方，如图 1 所示。E、D 分别为双方的标示棋子。</div></div>
E	E	E	D	D																							
E	D	D	D	E																							
E	D	D	D	D																							
E	D	D	D	E																							
D	D	D	E	E																							
2020 规则变化	<div>规则没有变化。</div>																										
特别说明		<div>线上对弈平台说明（平台、通道、流程、特别提醒点）： 比赛方法：腾讯会议</div> <div><div>1. 在电脑端和手机端均需要安装腾讯会议，并注册号码(若已注册则不需要再注册)。</div><div>2. 在电脑端打开腾讯会议，并选择快速会议。并取消隐藏会议号和密码。然后选择共享屏幕，双方设置方法相同。</div><div>3. 在手机端进入对方会议。用于查看对方下棋。操盘手则再自己电脑上执行对方的下棋，己方电脑下棋由电脑自动完成。</div></div>																									

		<p>4. 比赛过程可以通过腾讯会议的“录制”进行屏幕录像，并妥善保存，录像要求能清晰看到落子和行棋过程。若比赛存在异议，则需要通过录像查看比赛过程。</p> <p>5. 比赛结束后双方需将比赛结果发送给裁判。</p> <p>6. 比赛计时：如计时，参赛双方需在屏幕上提供清晰计时，计时时间为电脑下棋的时间(不包含操作时间)。</p> <p>7. 棋谱：参赛选手需要保存每场次的棋谱文件，棋谱文件格式请参见“中国计算机博弈大赛”QQ 群文件中，“中国大学生计算机博弈赛棋谱标准说明书”，并可使用打谱软件复盘。并将棋谱发送给裁判。</p>
--	--	--

(四) 苏拉卡尔塔棋博弈项目规则简表

2019 规则	<p>一、全国计算机博弈竞赛总则 全国计算机博弈竞赛总则，参见比赛官网 http://computergames.caii.cn/jsgz00.html</p> <p>二、苏拉卡尔塔（Surakarta）项目规则 苏拉卡尔塔棋是一种两人玩的吃子类游戏，源自印尼爪哇岛的苏拉卡尔塔(Surakarta)。</p> <p>棋盘：由 6×6 正方棋盘：由 6×6 正方形网络与角落上的 8 个圆弧所组成，如图 1 所示。</p> <p>棋子：在游戏开始时，黑白方各 12 个棋子排成两行。</p> <p>棋规：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 参赛者掷硬币决定由谁先开始，每次只能移动一个棋子，两人轮流走棋； 2. 每个棋子可以向 8 个方向（上、下、左、右、左上、左下、右上、右下）移动一格（当所去的方向无棋子时）； 3. 若要吃掉对方棋子，必须经过至少一个完整的弧线，并且移动路径中不可以有本方棋子阻挡； 	<ol style="list-style-type: none"> 4. 黑子可以吃掉白子，同样白子沿同一路径的相反方向也可以吃掉黑子； 5. 当一方棋子全部被吃掉时棋局结束，有剩余棋子方获胜； 6. 当双方都不能再吃掉对方棋子时，剩余棋子多的一方获胜。  <p>图1 苏拉卡尔塔棋</p>
2020 规则变化	无变化	

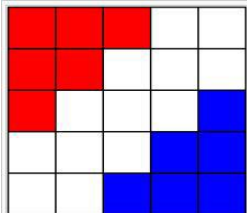
<p>特别说明</p>		<p>线上对弈平台说明（平台、通道、流程、特别提醒点）：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、平台：使用腾讯会议系统，采用双通道方法。A 方、B 方分别申请 1 个腾讯会议室。请每支参赛队伍准备至少两台设备参加比赛，其中 1 台为运行和操作自己程序的电脑，操盘手进入腾讯会议，取消隐藏会议号和密码，选择共享屏幕；另一台电脑（或手机）观察对方操作。请参赛队伍提前调试好设备，具备屏幕共享和录屏功能。 2、操盘手则再自己电脑上执行对方的下棋，己方电脑下棋由电脑自动完成。 3、比赛过程可以通过腾讯会议的“录制”进行录屏，并妥善保存，录屏要求能清晰看到落子和行棋过程。如果出现争议情况，需向裁判上报，并提供自己的录屏作为证据。 4、比赛计时：如计时，参赛双方需在屏幕上提供清晰计时，计时时间为电脑下棋的时间(不包含操作时间)。 5、比赛过程中双方互相监督，计时。每一盘完赛后，在双方对胜负关系达成共识后向裁判上报。 6、棋谱：参赛选手需要保存每场次的棋谱文件，赛后需要提交棋谱。棋谱文件具体格式参见《中国大学生计算机博弈大赛棋谱标准说明书》，并可使用打谱软件复盘。并将棋谱发送给裁判。 7、本项目参赛的 QQ 群 867051079（2020 苏拉卡尔塔棋国赛群）作为协调办公群，赛后成绩会在此公布。主场竞赛 QQ 群 114170410。
-------------	--	---

(五) 亚马逊棋博弈项目规则简表

2019 规则	<p>棋盘：由黑白相间的 10*10 的方格组成，双方右下角为白色格子（如图 1 所示）</p> <p>棋子：每方有 4 个棋子（4 个 Amazons）。</p> <p>棋规：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 每个棋子都相当于国际象棋中的皇后，它们的行棋方法与皇后相同，可以在 8 个方向（上、下、左、右、左上、左下、右上、右下）上任意行走，但不能穿过阻碍； 2. 当轮到一方行棋时，此方只能而且必须移动 4 个 Amazons 中的一个，并在移动完成后，由当前移动的棋子释放一个障碍，障碍的释放方法与棋子的移动方法相同（8 个方向，但不能穿过障碍），同样障碍的放置也是必须的； 3. 当某方完成某次移动后，对方 4 个棋子均不能再移动时，对方将输掉比赛； 4. 每次开局位于棋盘下方的玩家先手； 5. 整个比赛中双方均不能吃掉对方或己方的棋子或障碍。 	 <p>图 1 展示了亚马逊棋的初始棋盘。这是一个 10x10 的方格棋盘，格子颜色黑白相间。棋盘的列从左到右用字母 A 到 J 标注，行从下到上用数字 1 到 10 标注。初始布局如下： <ul style="list-style-type: none"> 蓝色棋子（代表一方）位于：D10, F10, A7, J7。 红色棋子（代表另一方）位于：D1, F1, A4, J4。 红色障碍（代表释放的障碍）位于：D4, F4。 </p> <p>图 1 亚马逊棋初始棋盘</p>
2020 规则变化	无变化	
特别说明	<ol style="list-style-type: none"> ① 中国计算机博弈大赛亚马逊棋 QQ 竞赛群：749017650，只接受学校+姓名的成员群名形式，其他形式将剔除群。 ② 在本比赛的所有线上群（如 QQ、微信、钉钉...），所有参赛队伍必须更改名称为“学校名称+报名队伍名称+操作者名或队长名”，例如：学校-XX 队-陈龙。 ③ 在本比赛的所有线上群（如 QQ、微信、钉钉...），指导教师更改名称为：学校+指导教师，如重理工-董世都。 ④ 在本比赛的所有线上群（如 QQ、微信、钉钉...），裁判老师更改名称为：学校-姓名-裁判（或助理裁判）。 ⑤ 参赛师生，将在 8.15 日进行测试赛，届时请准时参加。 ⑥ 34 组分 8 小组，建议 5 人的两个小组不安排往届强队。 ⑦ 产生 16 强分四组建议往届冠亚季军不要分在一组。 	<p>线上对弈平台说明（平台、通道、流程、特别提醒点）：</p> <p>一、比赛线上进行，按照分组进行对弈，组委会组织抽签。比赛过程全程录像并保存至网盘（注意命名要写清楚第几轮第几组以及对弈双方），将网盘共享链接发送给助理裁判，比赛时每小组单独建群分别组织。线上比赛使用双会议的模式进行，参加测试赛的同学需下载腾讯会议和瞩目会议两个软件，对弈双方各开一个会议，互相加入。双平台模式（腾讯会议+瞩目会议）下，使用一台设备即可比赛。如果电脑卡顿，可以使用双设备，使用双设备的情况下对弈双方可选用两种会议平台，也可只用一种会议平台，比赛双方各自将比赛录像保存好即可。</p> <p>二、比赛过程：</p>

		<p>1、参赛的两队派出代表进入两个会议（两个会议都要进入），比赛过程并无裁判监督，一切凭录像为证。</p> <p>2、A 队代表在腾讯会议共享屏幕，B 队代表在瞩目会议共享屏幕，通过共享屏幕观看对面落子。</p> <p>3、两队程序就绪后开始录屏。</p> <p>4、对弈结束后，两队给出达成一致的输赢结果，并将结果报给裁判（比赛结果在分组群发信息，双方确认，助理裁判截图留证）。</p> <p>5、比赛过程中如有争议，建议双方本着友谊第一、比赛第二的原则友好协商，协商不成则呼叫裁判解决。</p> <p>请参赛队员仔细阅读比赛规则和竞赛要求，避免因为对相关规定不了解造成争议，浪费时间。</p> <p>特别提醒：双平台（腾讯会议+瞩目会议）支持单设备比赛，双设备可不必使用双平台，比赛过程全程需录屏，如果双方队员有交流，愿意的话也可录音留证。</p>
--	--	---

(六) 爱恩斯坦棋博弈项目规则简表

2019 规则	<p>棋盘为 5×5 的方格形棋盘，方格为棋位，左上角为红方出发区；右下角为蓝方出发区，如图 1 所示；</p> <p>1. 红蓝方各有 6 枚方块形棋子，分别标有数字 1—6。开局时双方棋子在出发区的棋位可以随意摆放；</p> <p>2. 双方轮流掷骰子，然后走动与骰子显示数字相对应的棋子。如果相对应的棋子已从棋盘上移出，便可走动大于或者小于此数字的并与此数字最接近的棋子，例如：假设编号为 4 和 5 的棋子已移出，如果骰子显示为 4，则可以走动编号为 3 或 6 的棋子；</p>	 <p>图 1 爱恩斯坦棋棋盘</p>	<p>3. 红方棋子走动方向为向右、向下、向右下，每次走动一格；蓝方棋子走动方向为向左、向上、向左上，每次走动一格；</p> <p>4. 如果在棋子走动的目标棋位上有棋子，则要将该棋子从棋盘上移出（吃掉）。有时吃掉本方棋子也是一种策略，因为可以增加其它棋子走动的机会与灵活性；</p> <p>5. 率先到达对方出发区角点或将对方棋子全部吃掉的一方获胜；</p> <p>6. 对弈结果只有胜负，没有和棋。</p>
	<p>2020 规则</p> <p>变化</p> <p>没有变化</p>		<p>每盘每方用时 4 分钟，超时判负；每轮双方对阵最多 7 盘，轮流先手（甲方一四五盘先手，乙方二三六七盘先手），两盘中间不休息，先胜 4 盘为胜方。</p>

<p>特别说明</p>	<p>线上对弈平台说明（平台、通道、流程、特别提醒点）： 比赛直播平台建议用腾讯会议，交流平台用微信或 QQ。色子建议用群中上传的色子模拟软件。</p> <p>比赛环境的搭建：在手机及操作电脑上装腾讯会议，并申请 2 个腾讯会议账号。一个用于下棋用的电脑共享屏幕，并接收对方手机拍摄的环境视频。另一个用于手机接收对方电脑共享屏幕信息，并直播环境信息。为防止作弊，有权要求对手把手机放在恰当位置，以显示比赛计算机的键盘及屏幕，且在操作过程中不能被遮挡（手机放在操作员稍稍前方，偏左或右的位置，手机屏幕看起来可能不方便，双方可以协商，不做强制要求！）。</p> <p>比赛准备：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 每个操作员用电脑的腾讯会议预约会议，并为会议名取名。命名参考格式为：爱恩斯坦棋国赛_分组号，例如 A1 队会议取名为：爱恩斯坦棋国赛_A1。开启允许所有人录屏设置，并把自己的会议号填写到共文档中。（若会议号发生改变，一定要及时更新） 2. 比赛前，联系对手，并加好友。若通过手机，QQ 等多个通讯工具联系对手，10 分钟内，对手均不响应，且有证据表明，对手不是在其他比赛过程中，则判对手本场缺赛。 3. 联系好对手后，首先把自己的会议号及链接分享给对手，并用手机的腾讯会议加入对手分享的会议。 4. 当双方视频会议链接好后，可以录屏，以便有争议时作为证据使用。 <p>操作时间定义：收到对手上一步走步及色子的信息至告诉对手本次走步及色子信息的时间为本次操作的时间。</p> <p>比赛过程：</p> <ol style="list-style-type: none"> （1）比赛时为对手摇色子。如 A1-A2 比赛，A1 为 A2 的走步摇色子；A2 为 A1 的走步摇色子。色子建议用群中上传的模拟软件，摇要色子时要提醒对手观看。首先后手为先手摇色子，并告诉对手。比赛开始。若双方商量需计时，则开始计时。 （2）收到对手的走步信息及色子信息后（第 1 走步只有色子信息），操作员输入该信息，输入完成后，手马上离开键盘。 （3）计算机每下完一步，要提示对手注意看屏幕，告诉对手走步，然后用群中的摇色子模拟软件为对手摇色子。告诉对手色子点数。屏幕看不清的，可以借助 QQ 等聊天工具。 （4）重复(2)(3)步，直到分出本局胜负。 （5）模拟比赛采用 5 打 3 胜制，本场比赛结束，双方到群里的共享文档输入
-------------	--

		<p>自己比赛结果的，并通知对手确认，若有错误，应立即联系对方修改。</p> <p>（6）本场比赛结束后，寻找空闲的对手准备下一场比赛。</p> <p>比赛争议：</p> <p>比赛遵循友谊第一比赛第二的原则，比赛有争议，双方先交流协商，争取协商解决。交流要给出诉求，证据，依据的规则理由。经过三轮协商，还没有解决，才能交裁判判决，并给出三轮协商的聊天记录。</p>
--	--	---

(七) 幻影围棋博弈项目规则简表

2019 规则		
2020 规则变化	<p>由于本次比赛是在线比赛，和线下有所不同，本着公平公正的原则，我们适当的修改了比赛规则。</p> <p>一、2020 比赛将不分组，将采用队队见面，循环方式，不进行分组赛，不进行小组赛，预赛就是决赛。</p> <p>二、两队比赛，双方将按照先手和后手进行 2 局比赛，先手和后手由比赛双方自行商讨决定，比赛胜者记 2 分，负者记 0 分。</p> <p>三、具体的每局胜负判定，参见 2019 年的幻影围棋比赛规则，先由双方自行判定胜负，如果双方不能裁定或者意见不能达成一致，则交由当局裁判判定，如果裁判无法裁定，请交裁判老师来判定（裁定胜负规则同 2019 年幻影围棋比赛规则）。</p>	<p>四、比赛排名，根据总积分排名，如果积分相同的则看双方对局的比分，比分高者排名靠前，如果对局比分相同，对前 4 名采用加赛方式排名，采用加赛一局方式进行决出胜负，该胜负积比分不计入总积分，只是决定排名先后；对 4 名以后者将采用并列方式排名。</p> <p>五、比赛过程中，将采用 zoom 会议 3 方共享方式完成，由比赛双方及裁判方的屏幕共同完成共享，比赛过程中，双方彼此监督对方操作，裁判负责在中间棋盘上完成落子及判定。</p> <p>六、在某局比赛进行过程中，如果某方因为网络中断，在超过 5 分钟不能重新进入瞩目比赛，或者无法恢复比赛，则判定该方为负。</p> <p>七、计时，采用己方记录对方时间的方式。</p>
特别说明		<p>线上对弈平台说明（平台、通道、流程、特别提醒点）：</p> <p>1、网络对弈平台才有瞩目会议，比赛双方及裁判共享屏幕，其他围观者则不能共享。</p> <p>2、比赛过程中，自己走棋的时候，必须共享，当自己走完以后，要观看对方屏幕，则先需要停止己方共享，观看对方共享可在屏幕顶部的瞩目浮动菜单——》选项中切换某方共享</p> <p>3、当比赛产生争议时，务必不要关掉己方的比赛软件及瞩目软件及屏幕共享，请保留现场，等待裁判老师来查看判定。</p>

(八) 不围棋博弈项目规则简表

2019 规则	不围棋（No Go）竞赛规则 1. 棋盘同九路围棋棋盘，9×9； 2. 黑子先手，双方轮流落子，落子后棋子不可移动； 3. 对弈的目标不是吃掉对方的棋子，不是占领地盘； 4. 恰恰相反，如果一方落子后吃掉了对方的棋子，则落子一方判负；	5. 对弈禁止自杀，落子自杀一方判负； 6. 对弈禁止空手(pass)，空手一方判负； 7. 每方用时 15 分钟，超时判负； 8. 对弈结果只有胜负，没有和棋。
2020 变化 规则	无变化	
特别说明	线上对弈平台说明（平台、通道、流程、特别提醒点）： 采用电脑和手机腾讯会议双通道： 对弈双方用电脑各开一个腾讯会议，并共享自己的屏幕，对弈双方通过手机进入对方腾讯会议（用另一个腾讯用户），这样双方都可以看到对方落子情况，进行线上比赛。	

(九) 国际跳棋 100 博弈项目规则简表

2019 规则	<p>棋盘：国际跳棋的棋盘为一 10×10 的黑白相间的方格棋盘，实际上并不一定是白色和黑色的格子，只要它们能够对应白色和的黑色就可以。棋盘放在对弈双方的中间，每个玩家的右下角应该是白色格子；</p> <p>棋子：黑白双方各有 20 个扁圆柱形的棋子，通过掷硬币决定谁是黑方；</p> <p>棋位：黑格为合理棋位；</p> <p>开局：开局时黑白双方的棋子各摆在棋盘靠近自己一方的 4 行黑格当中。总是黑方先手，然后双方轮流走动自己一方的棋子；</p> <p>目标：在整个对弈过程中，白格子是用不到的。棋子自始至终都是在黑格子中沿对角线方向移动和停止。对弈的目标是将对方所有的棋子吃掉或者形成一个局面逼使对方棋子不能移动；</p> <p>跳吃：只要对角线方向邻近的黑格内有对方的棋子并且再过去的黑格是空位，就可以跳过对方的棋子并将对方棋子吃掉；如果没有跳吃的着法，那就只能沿对角线方向前移一格；</p> <p>加冕：任何一个棋子到达了对方底线便立刻加冕，从此以后便成为“王”。这时应在升王的棋子上面再放一个棋子，以便和普通棋子区别；</p> <p>连跳：跳吃可以由多次跳吃组成，如果具备连续跳吃的条件，则必须连续跳吃。除非不再具备跳吃的条件，才可以结束跳吃；</p> <p>未加冕的棋子只能向前移动，但是在跳吃或者连续跳吃的时候可以是向前、向后或者前后组合；</p> <p>只有停止在对方底线上的棋子才能加冕。所以，如果一个棋子在跳吃过程中行进到底线又离开了底线，最后没有停止在底线上，则该棋子不能升王；王可以在对角线方向上移动任意多个空格。同样在跳吃的时候，王可以跳过对方棋子前后任意数量的空格。因此王比一般棋子要强大和珍贵。不过一般</p>
------------	--

	<p>棋子是可以吃掉王的。</p> <p>当某一着法结束之后才将吃掉的棋子从棋盘上移出，任何被吃掉的棋子虽然还没有从棋盘上移出也不许再跳经该棋子。也就是说被吃掉的棋子形成了屏障；</p> <p>跳吃的时候，在具有多种选择的情况下，必须选择吃子最多的着法。如果不止一个棋子或者不止一个路线可以跳吃对方同样最多的棋子，玩家可以自主选择哪个棋子或者向哪个方向行进。</p> <p>对弈过程中经双方同意可以和棋。如果一方拒绝和棋，则该方需要在后续的 40 步内获胜，或者明确地显示出优势。</p>	
2020 规则	变化	无变化
特别说明		<p>线上对弈平台说明（平台、通道、流程、特别提醒点）：</p> <p>使用 qq 群（830472696）进行比赛的通知和组织，使用腾讯会议进行比赛的交流通道。</p> <p>比赛的对弈轮次及相关信息会在腾讯文档进行通知，各队长在相关在线表格中填入自己的腾讯会议号码，对手根据公开的会议号码自行联络对弈，对弈完成后，将结果填入汇总表，该结果需要双方队长确认后生效，队长提交棋谱等相关材料后，由裁判向组委会提交成绩。</p> <p>如果发生争议，则需要结果汇总表中注明，裁判会按照先后顺序解决争议。解决过程中，按谁主张谁举证的原则，需要由争议双方自行提交证据，裁判及组委会不负责录像或其他证据采集责任。</p>

(十) 国际跳棋 64 博弈项目规则简表

2019 规则	<p>棋盘：国际跳棋的棋盘为一 8×8 的黑白相间的方格棋盘，实际上并不一定是白色和黑色的格子，只要它们能够对应白色和的黑色就可以。棋盘放在对弈双方的中间，每个玩家的右下角应该是白色格子；</p> <p>棋子：黑白双方各有 20 个扁圆柱形的棋子，通过掷硬币决定谁是黑方；</p> <p>棋位：黑格为合理棋位，棋位统一编码；</p> <p>开局：开局时黑白双方的棋子各摆在棋盘靠近自己一方的 4 行黑格当中。总是黑方先手，然后双方轮流走动自己一方的棋子；</p> <p>目标：在整个对弈过程中，白格子是用不到的。棋子自始至终都是在黑格子中沿对角线方向移动和停止。对弈的目标是将对方所有的棋子吃掉或者形成一个局面逼使对方棋子不能移动；</p> <p>跳吃：只要对角线方向邻近的黑格内有对方的棋子并且再过去的黑格是空位，就可以跳过对方的棋子并将对方棋子吃掉；</p>
---------	---

	<p>如果没有跳吃的着法，那就只能沿对角线方向前移一格；</p> <p>加冕：任何一个棋子到达了对方底线便立刻加冕，从此以后便成为“王”。这时应在升王的棋子上面再放一个棋子，以便和普通棋子区别；</p> <p>连跳：跳吃可以由多次跳吃组成，如果具备连续跳吃的条件，则必须连续跳吃。除非不再具备跳吃的条件，才可以结束跳吃；</p> <p>未加冕的棋子只能向前移动，但是在跳吃或者连续跳吃的时候可以是向前、向后或者前后组合；</p> <p>只有停止在对方底线上的棋子才能加冕。所以，如果一个棋子在跳吃过程中行进到底线又离开了底线，最后没有停止在底线上，则该棋子不能升王；</p> <p>王可以在对角线方向上移动任意多个空格。同样在跳吃的时候，王可以跳过对方棋子前后任意数量的空格。因此王比一般棋子要强大和珍贵。不过一般棋子是可以吃掉王的。</p> <p>当某一着法结束之后才将吃掉的棋子从棋盘上移出，任何被吃掉的棋子虽然还没有从棋盘上移出也不许再跳经该棋子。也就是说被吃掉的棋子形成了屏障；</p> <p>跳吃的时候，在具有多种选择的情况下，必须选择吃子最多的着法。如果不止一个棋子或者不止一个路线可以跳吃对方同样最多的棋子，玩家可以自主选择哪个棋子或者向哪个方向行进。</p> <p>对弈过程中经双方同意可以和棋。如果一方拒绝和棋，则该方需要在后续的 40 步内获胜，或者明确地显示出优势。对于国际跳棋和棋是经常的，特别是在高水平的对弈中。</p>	
2020 规则变化	无变化	
特别说明		<p>线上对弈平台说明（平台、通道、流程、特别提醒点）：</p> <p>使用 qq 群（1149879618）进行比赛的通知和组织，使用腾讯会议进行比赛的交流通道。</p> <p>比赛的对弈轮次及相关信息会在腾讯文档进行通知，各队长在相关在线表格中填入自己的腾讯会议号码，对手根据公开的会议号码自行联络对弈，对弈完成后，将结果填入汇总表，该结果需要双方队长确认后生效，队长提交棋谱等相关材料后，由裁判向组委会提交成绩。</p> <p>如果发生争议，则需要在结果汇总表中注明，裁判会按照先后顺序解决争议。解决过程中，按谁主张谁举证的原则，需要由争议双方自行提交证据，裁判及组委会不负责录像或其他证据采集责任。</p>

（十一）军棋博弈项目规则简表

2019 规则	1、分组规则和积分办法 分组规则——从所有程序中抽签产生 A、B 组，A~B 组各有 6 个队，各组依次编号。 小组赛——组内采用双循环制。每两个队之间，都要分先后手下两盘。每组各晋级 2 个队。	决赛——小组赛成绩不带入决赛，决赛仍然是双循环制。按积分成绩排出名次。 积分——每盘棋，胜者积 2、对战规则 见官方网站
2020 规则变化	1、分组规则和积分办法 分组规则——从所有程序中抽签产生 A、B 组，A~B 组分别为 8 个队、9 个队，各组依次编号。 小组赛——组内采用双循环制。每两个队之间，都要分先后手下两盘。每组各晋级 2 个队。	决赛——小组赛成绩不带入决赛，决赛仍然是双循环制。按积分成绩排出名次。 积分——每盘棋，胜者积 2、对战规则 见官方网站
特别说明		⑦比赛正式通知、对战信息确认等相关信息均在竞赛 QQ 群中公布，请参赛队关注群信息，30 分钟未回复默认为已收到并同意相关信息。

(十二) 二打一扑克牌(斗地主)博弈项目规则简表

2019 规则	瑞士移位	
2020 规则变化	竞技世界 JJ 斗地主队式赛规则，AB 桌相同牌，同桌 4 个端，每副进行时，两个农民由系统保证必然是同一个队合力抗击抓到地主的队。这种赛制用于 AI 比赛可以很好的克服由于随机生牌，座次，两农民风格差异太大勉强配合等各种影响实力评判的问题。	

特别说明	<p>线上对弈平台说明（平台、通道、流程、特别提醒点）：</p> <p>竞技世界公司是国内大型的棋牌平台服务提供商。由竞技世界开发的队式赛规则的 AI 二打一项目比赛平台。</p> <p>比赛裁判在服务器设定比赛模式参数。</p> <p>为了防止串牌，正式比赛是选手远程登录裁判指定的 4 台远程虚拟机，把 AI 可执行程序放到指定目录，运行每个虚拟机的选手端登录服务器开始比赛。在服务商提供的虚拟机中进行了一些列技术处理，可以保证 AI 之间无法通信串牌。</p>
------	---

（十三）桥牌博弈项目规则简表

2019 规则	<p>赛制采用瑞士移位双人赛。</p> <p>双人赛制为两台计算机运行同一个程序，组成一对搭档作为一个参赛者，进行比赛。</p> <p>轮次视参赛人数来定。参赛搭档数在 8 对以下，打 4-6 轮比赛；参赛搭档数在 10-16 对，打 8-10 轮比赛；参赛搭档数在 18 对以上，打 12-16 轮比赛。总牌副数在 50-100 副牌，副数取值依据搭档数和轮数，搭档数越多取值越高，同时因为每轮牌副数相同，最终总副数将是轮数的倍数。</p> <p>瑞士移位是一种排定座次的方法，第一轮座次是裁判组给出，根据上届成绩排定和参加过相关赛事成绩（比如：斗地主、其他博弈赛成绩），第一轮按座次按强对弱原则排座次。以后座次按前轮比赛积分相近的相遇原则排座次。</p>	<p>匹配轮空的队伍获得该轮理论最高比赛分的 50%取整。</p> <p>每副牌计算分数，同方向对手按照局分排名计算 MP 分(比赛分)，最后一名 0 分，每提高一个名次，加 2 分。比如南北，在第 10 副牌，5 桌南北分别得 1100、660、680、-100、-100，那么就能排名出 2 个第四、1 个第三、1 个第二和 1 个第一，那么对应得分就是 8、4、6、1、1。最终的比赛成绩按照全部牌副的 MP 分累计值排定。</p> <p>每轮比赛总用时不超过：副数×7.5 分钟，每次交互（叫牌和打牌）时间不超过 3 分钟。</p>
2020 规则变化	<p>2020 规则仅改变赛制，其它规则不变。</p> <p>赛制改为采用米切尔移位赛。米切尔移位是一种排定座次的方法，即先抽签或由裁判指定分为南北、东西两大组，每一台在第一轮打不同的一组牌，每轮结束后，南北队选手均不动，东西队选手以及牌组按规定方向轮转。即南北不动，东西移位。</p>	

特别说明		<p>线上对弈平台说明（平台、通道、流程、特别提醒点）：</p> <p>1. 一局结束后复查 PBN 文件，在 PBN 文件中添加队伍名，双方确认，登记结果。</p> <p>2. 一方 AI 出错，在对手同意的情况下，可申请重开或更换种子重新对局，否则直接判负，另一方获得副牌理论最高比赛分的 50%取整。</p>
------	--	---

（十四）海克斯棋博弈项目规则简表

2019 规则		
2020 规则变化	无变化	Qq 群信息发布后半小时无异议，视同接受。
特别说明		<p>线上对弈平台说明（平台、通道、流程、特别提醒点）：</p> <p>1 比赛前，双方协商好关于棋盘坐标等问题的交流统一工作。</p> <p>2 双方对弈时记录好每一步走棋（可通过聊天记录形式），形成有效棋谱，尽量避免争议。</p> <p>3 比赛途中使用腾讯会议自带录屏进行录屏操作，以方便复盘。</p> <p>4 出现争议以双方协商为先，在保证公平性、比赛性的前提下，创造和谐友谊的比赛氛围。</p> <p>5 若出现争议无法调解情况，裁判介入将对主要责任方判责。</p> <p>6 赛后，比赛双方之一将成绩发到群中，另一方尽快回复“无异议”或进行异议协商申诉。（最晚不得超过 30min，否则将默认为无异议）</p>

（十五）德州扑克博弈项目规则简表

2019 规则	德州扑克比赛项目所有参赛队采用大循环的赛制，每两个队之间对弈 70 局，最终赢得筹码量更多的一方获胜；获胜积 2 分，负积 0 分，和各积 1 分。	
---------	--	--

2020 规则变化	没有变化	
特别说明		线上对弈平台说明（平台、通道、流程、特别提醒点）： 线上平台采用华为云服务器；比赛规则同 2019 年的规则；每两个参赛队完成比赛并确认成绩后，将比赛结果发给裁判老师。

(十六) 中国象棋博弈项目规则简表

2019 规则	与竞赛网站上相同。 http://computergames.caai.cn/jsgz11.html							
2020 规则变化	无变化。							
特别说明		<p>线上对弈平台说明（平台、通道、流程、特别提醒点）：</p> <p>1.采用腾讯会议双通道方式进行比赛。</p> <p>2.每次比赛后，双方比赛队伍填写如下格式的计分表，之后拍照上传给助理裁判。</p> <table border="1"> <tr> <td>比赛队伍名称</td><td>比分</td><td>签字</td></tr> <tr> <td>***队：***队</td><td>X：Y</td><td>手写签名</td></tr> </table> <p>3. 每局比赛结束后 0.5 小时内，比赛双方主动上交棋谱文件给助理裁判。</p>	比赛队伍名称	比分	签字	***队：***队	X：Y	手写签名
比赛队伍名称	比分	签字						
队：队	X：Y	手写签名						

(十七) 围棋博弈项目规则简表

2019 规则	比赛时间：2 个小时内分出胜负 比赛形式：不分组进行循环赛	
------------	----------------------------------	--

2020 规则 变化	<p>比赛形式：腾讯会议双通道</p> <p>每局比赛时间：分出胜负为止</p> <p>分组：不分组，自由找对手进行循环赛，会议申请等由同学们自己完成。要求尽量在一天内完成所有比赛。</p> <p>结果认定：比赛结束后双方均需手写清楚先后手队伍名称，己方及对方胜平负，积分，由队长签字，拍照上传至 QQ 群，同时提交棋谱，交由裁判确认。有争议务必及时沟通裁判。裁判</p>	<p>确认结果后在 QQ 群内进行公示，公示时间为 30 分钟，之后上传会务组作为最终结果。</p> <p>比赛过程：要求必须保存棋谱，比赛结束提交结果时同时上传所有棋谱，经裁判确认棋谱后，宣布并公示最终比赛成绩。要求各队录制比赛过程并保存好。</p> <p>问题解决：首先自行商议，协商不成找裁判沟通解决。</p>
特别说明		线上对弈平台说明（平台、通道、流程、特别提醒点）：

（十八）藏族久棋博弈项目规则简表

2019 规则	<p>阿坝藏棋协会编《藏棋久规则》</p> <p>双循环赛制</p>	
2020 规则	<p>规则未变，增加了一个火焰棋实验室编写的详解，对不明确的名词进行了解释，规范了术语，如，双褡裢，飞子等</p> <p>详见《2020 藏棋久棋规则释义》</p> <p>瑞士制编排 7 轮。</p>	
特别说明		<p>线上对弈平台说明（平台、通道、流程、特别提醒点）：</p> <p>主要使用了微信公众号进行赛事信息的汇总与分发，加强了赛事志愿者的工作效率。</p>

（十九）麻将博弈项目规则简表

2019 规则	无（新项目）	
2020 规则	<p>一、游戏规则</p> <p>牌库：只使用万，筒，条，点数分别为 1 至 9，总共 108 张牌。庄</p>	<p>2.胡牌番种</p> <p>①如果是点炮胡，则获得番型 X1 人的分数，如果是自摸，则获得番型 X3</p>

<p>家起手 14 张牌，其他 3 位起手 13 张牌</p> <p>打法：行牌过程，可吃、碰、杠和报听，并都可获得直接收益</p> <p>胡牌方式：点炮，自摸，抢杠胡</p> <p>二、番种介绍</p> <p>1.行牌番种</p> <p>①吃：1 番 X1 人</p> <p>只能吃上家牌，比如上家打出 4 万，自己手上有 56 万，则可以吃，凑成 456 万</p> <p>吃牌成功，可以获得上家 1 番分数</p> <p>吃吐不得分，即吃掉某张牌后，立即打出同一张，此行为称之为吃吐，吃吐后需要退还吃牌所得收益，比如上家打出 4 万，自己手上有 456 万，吃了凑成 456 万再打出 4 万，是吃吐</p> <p>②碰：2 番 X1 人</p> <p>当桌其他玩家打出的牌与手牌可以构成碰牌时，则可以碰，比如玩家打出 4 万，自己手上有一对 4 万，则可以碰</p> <p>③杠：分为直杠、补杠和暗杠</p> <p>直杠：4 番 X1 人。当玩家手里有刻子，其他玩家打出该刻子的第 4 张，进行开杠即为直杠</p> <p>补杠：1 番 X3 人。当玩家碰牌后，再抓到第 4 张并杠牌，即为补杠；</p> <p>暗杠：3 番 X3 人。当玩家手牌有 4 张一样牌张时，进行开杠即为暗杠</p> <p>特别说明：当玩家手上有刻子，其他玩家打出第 4 张，玩家先选择了碰牌，如果本手碰牌后再继续杠，则按直杠处理；如果玩家过了一手再杠，则按补杠处理</p> <p>④听：1 番 X3 人</p> <p>当手牌可下叫时，玩家可选择是否报听，报听后可以获得分数奖励</p> <p>报听后，不可再改叫，即摸什么牌就打什么牌，但在不影响下叫的情况下，有杠可以选择是否杠</p>	<p>人的分数</p> <p>②基本胡：6 番</p> <p>胡牌为全是顺子(包括吃)或者三个刻子(包括碰)加一对组成，如 123,345 万，567 条，789 筒加 33 筒组成的胡牌就计基本胡</p> <p>③碰碰胡：8 番</p> <p>胡牌为全是刻子(三张一样的，包括碰，杠，下同)加一对将组成的胡牌，如 111, 444 万，888,999 条，22 筒。</p> <p>④清一色：12 番</p> <p>胡牌由三种花色(条，筒，万)中一种组成牌型，如 123,234,567,888,99 万</p> <p>⑤七对：12 番</p> <p>胡牌 14 张牌全是对子的，如 11,44,66 万，88,99 条，22,33 筒</p> <p>⑥如果出现组合牌型，则以最大番数计，比如清一色碰碰胡，则以清一色计算；并大众麻将没有带根胡</p> <p>三、对局和胡牌</p> <p>1.对局流程</p> <p>①4 位玩家分东南西北入座，每人起手摸 13 张牌，由“庄家”位玩家起手按顺时针出牌，“庄家”位玩家起手多摸一张牌，共计 14 张。</p> <p>②行牌过程的优先级为：胡牌>杠>碰>吃</p> <p>③同一人存在多个响应时，比如可以同时响应胡和杠，则需要生成 2 个响应气泡以供选择，同时还需要生成 1 个放弃气泡，以供玩家选择过牌。</p> <p>④如果存在多人响应，则每个人都需要生成相应的响应气泡，最终的执行结果根据行牌优先级判定</p> <p>⑤当有玩家成功胡牌，则牌局结束</p> <p>2.胡牌阶段</p> <p>①玩家点击胡牌和听牌自动胡牌皆可，胡牌后按番型计算积分</p> <p>②允许一炮多响，即多个玩家响应一个点炮</p> <p>③如果牌摸完都无人胡牌则为流局，流局不查叫</p> <p>托管情况下，如果有叫未听牌，在可以胡牌的情况下也可以自动胡牌</p>
--	--

特别说明	<p>采用竞技世界麻将平台，建立 QQ 群组织比赛、公布比赛数据。</p> <p>由于平台限制，每个小组要多于 4 支队伍且不能多于 7 支队伍，故比赛准备分成两组，然后交叉分组，让每两支队伍之间都有比赛机会。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、确认参赛队伍，根据系统要求准备好比赛名单，裁判登录网页创建比赛 47.93.61.17:8882/#/User/Login 2、两个小组分别导入名单，成功之后先开启比赛 3、将各参赛队密码发给队长进入比赛 4、考虑交叉分组并建立分组名单 5、创建新的分组比赛，直到所有队伍交叉比赛完成 6、总分排名前四位的参赛队进行决赛
------	---



**2020 “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**

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

承办单位
重庆理工大学 两江人工智能学院
重庆三峡学院
竞技世界（北京）网络技术有限公司

协办单位
机器博弈专业委员会
重庆人工智能学会

技术支持单位
环球赛乐（北京）科技有限公司
华为（重庆）人工智能创新中心
中软国际有限公司

比赛方式：在线 比赛时间：2020年8月21日-2020年8月23日

附件3 各种比赛用表

2020 年中国计算机博弈大赛成绩 签字表

棋 种:		组 别:		竞赛类别:	<input type="checkbox"/> 小组赛
先 手:		后 手:			<input type="checkbox"/> 决赛
竞赛结果:					
竞赛时间:	月 日 时 分				
先手签字		后手签字		裁判签字	

2020 年中国计算机博弈大赛 爱恩斯坦棋成绩 签字表

竞赛类别: ☐ 小组赛 ☐ 决赛 组别: _____

甲方: _____ 乙方: _____

盘数	先手	胜方	取胜情况 (√)	甲方签字	乙方签字
1	甲方		到达/全歼/对方超时		
2	乙方		到达/全歼/对方超时		
3	乙方		到达/全歼/对方超时		
4	甲方		到达/全歼/对方超时		
5	甲方		到达/全歼/对方超时		
6	乙方		到达/全歼/对方超时		
7	乙方		到达/全歼/对方超时		
最终结果			甲方: 乙方= :		

最终获胜队: _____

时间: 月 日 时 分 裁判员签字: _____

2020 中国计算机博弈大赛 斗地主决赛 记分表

	轮次:			桌号:		队编号:	(左)		(中)		(右)	
局序号	地主方位 左/中/右	叫分C 0-3	炸弹B 0-13	火箭R 0-1	春天S 0-1	$C*(B+1)*2^R$ $*2^S*100$	西左小分	场分*	南中小分	场分*	东右小分	场分*
第1局												
第2局												
第3局												
第4局												
第5局												
第6局												
备注:						选手签字						
裁判签字						本轮场分合计						

_____棋 ____赛 ____组 对阵积分表

（2020 中国计算机博弈大赛）

对阵双方	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	A10	总分	名次
A1-队名	— —	2+2	1+2									
A2-	0+0	— —										
A3-	1+0		— —									
A4-				— —								
A5-					— —							
A6-						— —						
A7-							— —					
A8-								— —				
A9-									— —			
A10-										— —		

填表说明：

- (1) 按行记录各队得分。每轮先后手赛两盘，胜一盘积 2 分，负一盘积 0 分，和一盘积 1 分。
- (2) 每个空内写出 2 个分值，分别是先、后手得分，总分栏填写每行内数值的累加和。
- (3) 按各队总分排出名次。