

中国大学生游戏开发创作大赛

赛事章程

第一章 总 则

第一条 中国大学生游戏开发创作大赛（CUSGA）由上海交通大学电子信息与电气工程学院主办，中国美术学院上海设计学院、CiGA 中国独立游戏联盟和 UGDAP 中国大学生游戏开发联盟联合举办，是一项大学生数字媒体技术竞赛活动。大赛旨在设立一个客观的创意展示平台，最大限度的让对游戏开发有热情的大学生充分发挥自己的创意、想法和热情。大赛既考虑到游戏开发相关专业的学生，也考虑到有意愿制作游戏作品但专业相关性比较低的学生群体，活动面向全国大学生开放，在作品评审方面会更注重游戏玩法、创意创新、游戏表达等，并鼓励大学生开发者能以更成熟的游戏开发角度去制作游戏作品，在比赛的过程中也会在相关信息方面给到参考和分享。同时大赛组委会也会积极的向国内优质的游戏公司、投资机构等传递大赛信息和人才信息，进一步建立就业和孵化对接。

第二条 竞赛的宗旨：产学研结合、科技创新、共创未来。

第三条 竞赛的目的：促进游戏行业精品化教育的发展，培养和挖掘大学生的游戏创意，让更多大学生加入精品游戏制作行列。

第四条 竞赛的基本方式：高等学校在校学生提交电子游戏作品参赛；聘请专家评定出具有较高游戏制作水准，符合社会主义核心价值观的优秀游戏作品，给与获奖团队奖励；组织游戏教育成果展览等活动。

第二章 组织机构及其职责

第五条 竞赛设立全国赛事组织委员会（下简称为组委会），由主办单位和联合主办单位的有关负责人组成，负责组织指导竞赛活动。

第六条 组委会的职责如下：

1. 审议、修改竞赛的章程。
2. 筹集竞赛组织、评审、奖励所需的经费。
3. 议决其它应由组委会议决的事项。

第七条 竞赛设立评审委员会，由主办单位和联合主办单位聘请的高校专家及行业专家组成。评审委员会设高校评审主席 1 名，行业评审主席 2 名，评审团成员若干名。评审委员会经组委会批准成立，有权在本章程和评审规则所规定的原则下，独立开展评审工作。

第八条 评审委员会职责如下：

1. 在本章程和评审规则基础上制定评审实施细则。
2. 审看参赛作品及其演示，对作者进行问辩。
3. 确定参赛作品获奖名次。

第九条 竞赛设立作品资格评判委员会，由组委会决定作品资格评判委员会主任和成员。作品资格评判委员会会议由作品资格评判委员会主任负责召集。

第十条 作品资格评判委员会职责如下：

1. 负责竞赛的预赛和初赛的作品评审，决定复赛的入围作品名单。
2. 处理预赛开始至终审决赛开始前参赛学校学生、评委和社会各界人士对参赛作品资格的质疑投诉。
3. 在终审决赛开始前，如出现被质疑投诉作品，作品资格评判委员会应召开会议，对被质疑投诉的参赛作品的作者及所属学校进行质询。

4. 投票表决被质疑投诉参赛作品是否具备参赛资格。

第十一条 组委会对质疑投诉者的姓名、单位予以保密。质疑投诉者需提供相关证据或明确的线索。组委会不受理匿名质疑投诉。作品资格评判委员会开会时，到会委员超过 2/3 方可进行表决；表决时实行回避制度；若参加表决委员中有 2/3 以上认为该作品不具备参赛资格，则作品资格评判委员会对该作品不予评审，其参赛得分随之取消。

终审决赛结束后，对作品的质疑投诉继续按本章程第二十三条执行。

第三章 参赛资格与作品申报

第十二条 凡全日制非成人教育的各高等院校在校专科生、本科生、硕士研究生和博士研究生（均不含在职研究生）都可申报作品参赛。

第十三条 申报参赛的作品必须是距竞赛终审决赛当年 7 月 1 日前两年内完成的学生个人或团队的电子游戏作品，可分为个人作品和集体作品。申报个人作品的，申报者必须承担申报作品 80% 以上的开发工作。申报集体作品的申报者必须均为学生。集体作品申报人数应低于 8 人。

赛事设有作品自查环节，申报者签订承诺书，承诺作品符合竞赛申报作品的要求，接受组委会抽查。一旦发现不符合申报要求的作品，将取消参赛资格，经核实有舞弊、抄袭、作假等的作品，取消该作品参赛资格。如出现知识产权纠纷，由申报者自行承担结果。

第十四条 申报参赛的作品为全平台的电子游戏作品。

第十五条 每个学生提交的参赛作品不得多于 2 个，且不能同时作为两个队伍队长进行赛事答辩。

第四章 展览、交流

第十六条 组委会将推荐优秀作品参加复赛现场游戏展示。

第十七条 组委会将在竞赛的终审决赛阶段组织多种形式的学术交流和行业交流活动，并适时举办各类竞赛相关的交流活动。

第五章 奖励

第十八条 第一届中国大学生游戏开发创作大赛大赛作品入围规则

- 1、资格评判委员会对所有参赛作品进行预审，选出 30 个参赛作品入围初赛。
- 2、资格评判委员会对 30 个入围初赛的参赛作品进行评审，选出 15 个参赛作品入围复赛。
- 3、评审委员会对 15 个入围复赛的参赛作品进行答辩评审，复赛队伍需要对参赛作品进行展示及答辩，由评审委员会选出入围决赛的 8 个参赛作品并评选出单项奖的获奖作品。
- 4、评审委员会对 8 个入围决赛的参赛作品进行终审，评选出综合奖项的获奖作品。

第十九条 入围获奖的作品，确认资格有效的，由组委会向作者颁发证书，并视情况颁发相应的奖金及奖品。

第六章 疫情防控

第二十条 落实主体责任

承办单位责任人是疫情防控第一责任人。主办单位直接承担赛事筹备组织工作的成员，履行承办单位责任。当地活动和赛事主管部门要督促指导压实防控责任，落实专人负责场所通风消毒、体温检测、人员流动控制，聚集人员劝散，以及个人防护用品保管发放，宣传教育、信息收集报送等工作。

第二十一条 基本防疫要求

1. 人员申报。活动和参赛所有人员要主动两次申报（复赛及决赛前）14 天内有无重点疫区旅行、生活史，并收集留存信息。
2. 加强健康监测。工作人员在岗期间注意自身健康状况监测报告，做好个人防护。对复赛及决赛现场进出的所有人员进行体温和症状监测，所有到场人员需持健康码、通过监测后进场。发现体温 $\geq 37.3^{\circ}\text{C}$ 或有咳嗽、乏力、呼吸道等症状要及时报告，立即采取隔离观察。
3. 合理布局。对入口人员进行分流，降低人员密度，避免单个区域内人流量过大，减少不必要的交流和聚集。避免近距离接触，交谈保持 1 米以上距离。比赛期间所有观众全程佩戴口罩。
4. 健康教育。通过多种方式对参赛人员及其他相关人员（含观众）进行健康教育，做好个人消毒和个人预防工作。
5. 科学消毒。配备专职消毒人员，于赛前及赛后对人员聚集的场地进行全面消毒，做好消毒记录。
6. 防疫物资准备。比赛场地需准备防疫物资（包括备用口罩，消毒液等），另外需配备体温枪 2 个。

第二十二条 疫情应急处理

1. 设置应急区域。在活动和赛事举办场地设立临时隔离区；当出现发热、乏力、干咳等可疑症状人员时，及时到该区域进行暂时隔离，再按照相关规定处理。
2. 应对发热或呼吸道等症状人员。对出现发热，乏力、干咳等症状的人员应要求及时佩戴口罩，实施临时隔离观察，立即安排就近发热门诊就医。其他人员做好自身防护。

3. 应对疑似或确诊病例。当发现疑似或确诊病例时，须及时向相关部门报告并送定点医院就诊，配合做好防控要求。

第七章 附则

第二十三条 竞赛结束后，对获奖作品保留半个月的质疑投诉期。若收到投诉，组委会将进行调查。经调查，如确认该作品资格不符者，取消该作品获得的奖励。

第二十四条 本章程自大赛启动之日起生效，主办方拥有最终解释权。

附件

第一届中国大学生游戏开发创作大赛大赛时间规划

时间	赛事项目
2020 年 1 月	大赛正式启动
2020 年 4 月	作品征集截止
2021 年 5 月	初赛入围名单公布
2021 年 6 月	复赛入围名单公布
2021 年 6 月	复赛展示&决赛入围名单公布
2021 年 7 月	全国总决赛暨颁奖典礼