

华为软件精英挑战赛赛制说明

1 报名

- 1.1 学生 1~3 人自由组队，网上实名报名，参加队长所在学校所属区域的比赛。
- 1.2 每位学生只可参加一支队伍，禁止重复报名参赛。

2 程序设计和提交

- 2.1 赛题统一发布后，参赛队伍自行开始程序设计活动，并在指定的截止日期和时间前，按规定格式在网上提交参赛程序作品（包括源码工程和可执行文件，具体目录结构参见《开发调试指南》）。赛事主办方有权在竞赛过程中按源码工程重新编译生成可执行文件，也可在合适时机在网上公布代码作品和可执行版本。
- 2.2 提交时间以网站记录为准，逾期未提交视为弃权。
- 2.3 多次提交程序作品者，网站只保留最后一次提交的版本，并以此作为参赛程序作品。
- 2.4 赛事主办方在赛题发布后，向所有参赛队伍提供标准系统环境和工具，以方便各队伍的开发调试，并帮助各队伍确保可执行文件可在竞赛系统的标准环境中正常运行。

3 区域初赛

- 3.1 每个区域分别举行初赛，经过多轮选拔最终产生 32 支出线队伍，进入区域复赛。
- 3.2 每轮比赛中，将对本轮参赛队伍进行分组，每个分组进行 3 场比赛，各组 3 场比赛总积分靠前的 4 支队晋级进入下一轮。
- 3.3 第一轮参赛队伍数，以有效提交程序作品的队伍数为准。
- 3.4 若 $2^{n-1} < \text{第一轮参赛队伍数} \leq 2^n$ ，则第一轮比赛将分成 2^{n-3} 组。在保证参赛队伍所属学校尽可能均匀分布的前提下，将本赛区所有实际参赛队伍（参赛程序作品）进行随机均匀分组。每个分组的前 4 名，可晋级进入第二轮比赛。若分组后某组只有 4 支参赛队伍，为节省时间则不进行实际比赛，随机分配组内名次后直接晋级。例如：某赛区共有 1034 支参赛队伍，则第一轮比赛将随机分成 256 组，其中：246 组为 4 支队，不比赛直接分

配组内名次后晋级；10 组为 5 支队，每组比赛淘汰一支队伍，其余 4 支队伍晋级进入第二轮。

- 3.5 从第二轮开始，原则上每组 8 队进行比赛，按照各队在前一轮的组内名次进行交叉分组，例如：用 A1 这种标记法表示第一轮 A 组第一名，则在第二轮分组时，某一分组可能是{A1,B2,C3,D4,E1,F2,G3,H4}，这里只是分组原则的示意，具体分组情况会根据每轮实际队伍数和分组数而定。
- 3.6 若某轮某组比赛中，某些参赛程序发生严重异常而根本无法记分，会导致这些程序没有组内名次。极端情况下，若一组中有超过 4 支队伍没有名次，则该组晋级进入下一轮的队伍将不足 4 支。此时，下一轮分组将出现一组不满 8 队的情形。
- 3.7 每场比赛第 1 名到第 8 名，一般情况下依次获得 8 分到 1 分的整数积分（分组不满 8 支队伍时积分方式不变）；若出现名次并列的情况，则由并列的几支队伍平分影响到的名次积分。比如：某组前 5 名为 ABCDE，其中 BCD 并列第 2，则第 3 第 4 跳过，E 为第 5 名，此时，A 积 8 分，B、C 和 D 各积 6 分，E 积 4 分。
- 3.8 若同一分组中，有多支队伍 3 场比赛总积分出现并列的情况，则根据随比赛任务书发布的小分计算规则决定本轮分组赛名次。若计算小分后依然出现并列（极小概率事件），则竞赛系统将自动对并列的队伍进行随机抽签决定最终的本轮分组名次。
- 3.9 区域初赛最后一轮，若由于特殊原因出线队伍不足 32 支，则按顺位原则，从每组第 5~8 名中挑选补位候选队伍，加赛后补足区域 32 强。比如：64 进 32 比赛分 8 组，若其中一组只晋级 3 支队伍（参见【3.6】），导致最终出线只有 31 支队伍，此时将组织其它 7 组的第 5 名加赛 3 场，产生一支补位队伍。

4 区域复赛

- 4.1 区域线上初赛产生的 32 支队伍，将由华为公司提供全部费用邀请到区域复赛现场参加决赛。
- 4.2 复赛将安排代码修改优化、代码讲解、相互点评等现场编程环节，参赛队伍需做好准备。
- 4.3 区域复赛赛制和各区域出线名额，将在区域复赛前在网上公布。

5 全国总决赛

- 5.1 各区域复赛中胜出的共 32 支队伍，将由华为公司提供全部费用邀请到深圳总部参加全国总决赛。



5.2 总决赛将安排代码修改优化、代码讲解、相互点评等现场编程环节，参赛队伍需做好准备。

5.3 全国总决赛最终角逐产生全国 8 强。赛制将在总决赛前在网上公布。