

关于举办华东师范大学首届趣味棋 AI 竞赛的通知

为有效提高大学生计算机水平、增强创新意识，丰富大学校园文化，计算机科学与软件工程学院团委将面向全校举办首届趣味棋 AI 竞赛。

以学生喜闻乐见的、高对抗性、高观赏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，旨在调动大学生学习与研究热情，激发大学生创新潜能，培养大学生科学素养和专业技术实践技能。这项大赛硬件需求低，内容与专业课程及相关知识关联密切，能够提高同学们的积极性和热情，也能巩固所学所用；可操作性强，竞赛规则透明，竞赛成绩判定准确，能充分保证竞赛的公平、公开和公正。

一、 主办方：

共青团华东师范大学计算机科学与软件工程学院委员会
计算机科学与软件工程学院科技创新协会

二、 参赛对象：

华东师范大学全体在读本科生、研究生。

三、 报名方式：

参赛同学以个人名义进行报名。请将相关信息填写在“附件-趣味棋竞赛报名表”中发到邮箱 scsse_tia_hd@126.com，邮件主题和报名表请以“【趣味棋竞赛】专业-学号-姓名”命名。

四、 比赛流程：

- (1) 报名时间：2017 年 3 月 29 日 0:00 起至 2017 年 4 月 4 日 24:00 止
- (2) 初赛时间：2017 年 4 月 23 日 24:00 截止提交程序代码，4 月 30 日公布初赛结果
- (3) 决赛时间：2017 年 5 月 10 日

五、比赛具体事宜：

(1) 初赛：线上 PK

参赛者在初赛 4 月 23 日之前将程序代码发至邮箱 scsse_tia_hd@126.com，交由工作人员将代码输入在线对战平台中进行 PK。4 月 30 日将公布初赛结果。

本次竞赛单循环赛制，是指所有参赛队在比赛中均相遇一次（分先、后手各赛一场）最后按各队在比赛中的得分多少、胜负场数来排列名次。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。决出的前四位参赛者将进入决赛。

(2) 决赛：线下对决

参赛者在 4 月 30 日决赛名单公布以后拥有十天时间完善代码。

决赛采用双败赛制。首先由选手抽签决定分组，对决（分先、后手各赛一场）产生的两位胜者再进行一轮对决产生第一名和第二名，另外两名同样在进行一轮对决产生第三名与第四名。如果对决过程中双方平局，通过抽签或掷骰子确定先后手，只比一局定胜负。

六、比赛规则：

本次比赛所选用的棋盘游戏为：亚马逊棋。具体规则如下：

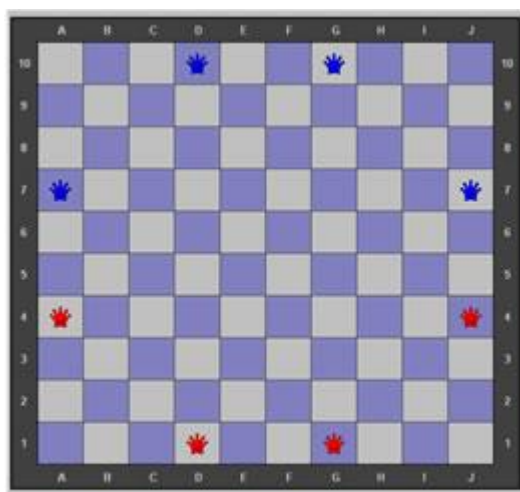


图 1 亚马逊棋初始棋盘

(1) 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）

(2) 棋子：每方有 4 个棋子（4 个 Amazons）。

(3) 棋规:

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。

七、 注意事项:

(1) 抄袭一经发现后果严重

(2) 通讯协议说明与引擎编写规范见附件，打开附件压缩包内可执行程序，可在左上角选择亚马逊棋，供自行调试

(3) 程序代码限制内存使用 1G，每局一人限时 5 分钟

(4) 决赛过程中:

1. 统一由组织方提供计算机进行比赛。
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。
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。
4. 同场博弈的双方，先、后手要使用同一个程序比赛。

八、 奖项设置:

预设一等奖 1 名，二等奖 1 名，三等奖 1 名。实际奖项设置将根据报名人数确定。

第一名将获得千元奖品大礼包！

九、 联系人及联系方式:

期间若有问题请以提问为主题发送邮件至 scsse_tia_hd@126.com

联系人&负责人: 朱泓任 徐想容

联系电话：13391191972 18918051663

邮箱： xuxiangrong1201@163.com 、 bdce6774@163.com

计算机科学与软件工程学院科技创新协会

2017年3月28日