2026年北京市职工职业技能大赛人工智能博弈竞赛暨第八届“弈起进化”人工智能博弈挑战赛技术文件

一、竞赛概述

（一）项目介绍

本竞赛主要面向人工智能工程技术人员等相关领域技术人才。参照《中华人民共和国职业分类大典》（2022年版）及《人工智能工程技术人员国家职业技术技能标准》（2021年版），竞赛核心定位为AI应用落地执行层，负责将通用AI能力适配至具体业务场景。本次竞赛旨在考察选手分析问题、设计架构，利用智能体平台结合Python编程，实现大小模型协同博弈的能力，本竞赛为非取得职业技能等级证书赛项。

（二）命题依据

命题内容紧密结合《人工智能工程技术人员国家职业技术技能标准》（2021年版）中对业务领域规则结构化、架构设计、模型调优、策略设计及工程实现五大核心能力的考核要求。

（三）竞赛流程

竞赛拟分为初赛、复赛、决赛三个阶段，具体安排如下：

1.初赛（10月下旬）：选手团队提交智能体程序和接口，由竞赛组委会统一组织线上瑞士轮对战（约60支队伍进行7轮，每轮30场、共约210场，1—2天内完成），同步开展团队理论

知识考试，确定复赛名单。竞赛组委会将部署多台评测服务器并行执裁，所有服务器使用统一对战引擎版本并经时钟同步，棋谱与日志由中央服务器汇总校验，确保比赛进度与结果一致性。

2.复赛（11 月中旬）：晋级选手提交智能体，竞赛组委会线上组织分组进行瑞士轮对决，同步开展团队理论知识考试，确定进入决赛的队伍名单。

3.决赛（11 月下旬）：团队实际操作比赛采用阶梯式挑战+单败淘汰赛制，即冒泡赛，选手现场限时 4 小时程序调整后进行比赛，各队智能体博弈对抗过程可进行直播。决赛团队实际操作比赛之前同步开展团队理论知识考试答题。

调整期说明：决赛现场限时 4 小时调整，调整期内提交次数不限，以修改结束、正式开始博弈对抗前最后一次提交版本为封存版本，时间截止将停止提交；调整期内参赛队可修改智能体程序代码、提示词与工作流配置，但不得新增未报备的外部 API 服务、不得修改核心通信协议、不得植入恶意代码。每次测试提交均自动记录时间戳与版本号，封存版本与初赛、复赛版本一并接受赛后审查。

（四）竞赛内容及考试形式

1.组织方式：团体赛，每支队伍 5 名队员组成。

2.竞赛形式：包括团队理论知识考试和实际操作比赛（智能体对抗）。其中团队实际操作比赛需要提交智能体，基于智能体平台（指定使用阿里云百炼平台）搭建可视化工作流，并采用

OpenAI 兼容 API 连接决胜千里战棋。智能体工作流中也可加入 python 脚本，或由参赛队伍自行采用 MCP 等方式，用自编程序扩展决策能力。

初赛及复赛为线上提交，决赛为线下集中进行。初赛、复赛、决赛准备不同的棋局，复赛与决赛阶段的棋盘障碍地形分布、棋子种类编成及初始部署位置将较初赛进行调整，调整范围限定为：棋盘尺寸保持不变、棋子数量和布局进行一定调整、障碍物（岛屿）布置于特定位置；调整后的初始布局将于各阶段开赛前统一公布，所有队伍面对相同棋盘设置。程序框架和接口则保持不变，如此既有继承性，又有开发量，从而平衡好竞技公平性与区分度。参赛队需自行准备基座模型 API 并嵌入智能体中。参赛队应自备基础大模型调用额度（每阶段约 50 万 tokens），确保账户 token 余额可支撑本阶段全部对局，因自身 token 不足导致的超时或失败由参赛队自行承担。全程采用选手自有账号鉴权机制，初赛、复赛、决赛各阶段均调用参赛双方账号下已提交并封存的智能体进行对决，确保双方身份可追溯核验。竞赛组委会所用比赛调度程序（含瑞士轮配对、破平、执裁逻辑）将于决赛结束后 7 个工作日内在赛事官方渠道开源发布（采用 MIT 许可证），含完整源代码与使用文档，接受公开监督和比赛结果复现；选手智能体代码的知识产权归参赛队伍所有，竞赛组委会不以任何形式强制公开，仅在仲裁需要时于保密条件下作技术审查。

3.智能体提交与封存规则：初赛、复赛在截止前可多次提交，

以截止时最后一次提交版本为准，开赛后即封存、不得修改，直到结果公布；决赛在 4 小时调整期结束前可提交智能体，以截止时最后一次提交版本为准、提交封存后不得再修改智能体，直接进入对抗阶段。智能体提交时需包括调用信息、应用 ID 和导出 DSL，其中 DSL 仅用于确认版本和审核，保证无后续非法修改，比赛结束、成绩确认后由竞赛组委会统一删除。

4.团队理论知识考试：团队理论知识考试部分包括人工智能基础知识、基本职业素养、人工智能相关法律和伦理等，全部由客观题构成。题型为单选、多选、判断等客观题，共约 100 题，考试时间 60 分钟，线上答题；范围涵盖人工智能基础与大模型原理应用（约 60%）、提示词与工作流编排（约 20%）、Python 与数据结构算法（约 10%）、法律伦理与职业素养（约 10%）。赛前公布样题与推荐学习资料。取队内 5 名选手平均分为团队理论知识考试成绩。

5.竞赛标准：竞赛全过程参照《人工智能工程技术人员国家职业技术技能标准》（2021 年版）中对技能人才的要求进行设计与评判。

6.赛前培训：竞赛组委会将在初赛开赛前至少 20 个工作日组织线上技术说明会（提供回看），解读竞赛规则、平台使用方法及接口规范；决胜千里战棋软件、智能体框架 Demo 及测试环境将于初赛开赛前至少 30 天向全体报名队伍开放。为确保竞赛全过程公平公正，竞赛组委会特邀人工智能、博弈决策及相关领

域权威专家对竞赛规则、评分标准及技术方案进行专业审定；赛事期间，现场裁判组将全程值守，对突发技术故障、规则争议及其他即时性问题进行快速响应与现场裁决，切实保障选手权益与竞赛秩序。

二、竞赛说明

（一）竞赛内容

本竞赛要求基于“决胜千里战棋”，设计开发决胜千里战棋对弈算法（智能体，Agent）。参赛选手团队需编写或配置智能体，在随不同赛段不同场景变化的棋盘上，操控包括旗舰、护卫舰、巡洋舰、驱逐舰、潜艇、战机等多种单位，通过交替行动，以消灭对方旗舰为目标进行对战。竞赛将全面考察选手团队将复杂业务规则转化为 AI 可执行策略的综合能力。本竞赛采用回合制博弈形式，对局全程由参赛队伍提交的智能体自主决策、自动执行，无人工干预；双方智能体交替行动，每回合须在规定的决策时限内完成动作指令提交，超时未响应视为空过，系统将进行记录。

（二）参赛选手条件及要求

1.参赛选手为人工智能工程技术人员，包括算法工程师、软件开发人员等相关领域的技术人才。

2.选手需具备基本的编程能力（Python）或低代码平台（如 Dify、Coze）的使用经验。

3.选手需理解战棋的基本规则和博弈策略。

（三）竞赛各阶段成绩与构成

1.初赛：采用瑞士轮赛制，共 7 轮，按积分排名（胜 1 分、负 0 分，下同）。同步展开团队理论知识考试部分答题竞赛，具体分数计算方法见附件 1:竞赛规则中“参赛选手成绩评定”章节。根据总积分排名，按前 30%的比例（四舍五入取整，不少于 20 个团队）选拔队伍进入复赛；同分破平排序依次比较：对手分→相互交锋战绩→超时次数→平均每步用时，在规则层面保证不会出现平局情况。

2.复赛：采用瑞士轮赛制，共 7 轮。配对规则：每轮优先安排积分相同且此前未交锋过的队伍对阵，已交锋队伍不再重复配对；先后手在整段赛程内平衡，每队先后手场次差不超过 1。同步展开团队理论知识考试部分答题竞赛，具体分数计算方法见附件 1：竞赛规则中“参赛选手成绩评定”章节。根据最终积分排名，按前 30%的比例（四舍五入取整，不少于 6 个团队）选拔队伍进入决赛。同分破平排序依次比较：对手分→所遇对手最高积分→超时次数→平均每步用时，在规则层面保证不会出现平局情况。

3.决赛：采用阶梯式挑战单败淘汰赛机制（即冒泡赛）。以复赛排名确定种子顺位，由排名最低的队伍依次向上一名发起挑战，胜者继续向上挑战，直至挑战第 1 名；每场一局定胜负，胜者晋级、败者淘汰。若进入决赛队伍超过 8 支，先分组预选决出 8 强再进行冒泡赛。同步展开团队理论知识考试部分答题竞赛，具体分数计算方法见附件 1：竞赛规则中“参赛选手成绩评定”章节。最终决出冠军、亚军、季军及各单项奖。

（四）竞赛各阶段成绩的评判及公示时间

1.评判方式：所有对战均由“决胜千里”战棋引擎自动裁决，确保公平公正，并记录棋谱，裁决结果由裁判组监督并审核确认，裁判长签字后方为有效。若有争议，现场裁判应继续完成相关比赛并记录盘面状态、时间戳与争议要点，待当前对局结束后提交裁判组，由裁判长召集集体讨论后，形成书面裁决记录签字录入系统，争议期间相关成绩暂缓公布，最终评判以裁判长为准。团队理论知识考试为具有唯一正确答案的客观题，依作答正确性判断分数。

2.公示时间：每阶段比赛结束后 3 个工作日内完成成绩统计并在赛事官方网站或指定公众号公示，公示期 5 个工作日，公示期内接受书面申诉，申诉期间相关成绩暂缓确认。所有对局棋谱同步上传至网盘，公开供查阅，团队理论知识考试试题及答案在全部赛段结束后统一公开。

（五）竞赛时间及地点安排

1.时间安排：

报名：2026 年 10 月 16 日截止

初赛：2026 年 10 月下旬

复赛：2026 年 11 月中旬

决赛：2026 年 11 月下旬

2.地点安排：

初赛及复赛：线上进行。通过智能体开发平台导出并提交智

能体，通过智能体开发平台导出并提交智能体调用 URL。竞赛组委会线上组织开展各队伍之间博弈对抗，直播并提供存档。使用在线工具，组织团队理论知识考试部分线上答题和评判。

决赛：线下集中场地，决赛地点于决赛开赛前至少 15 个工作日通知，通知含场地地址、交通指引及推荐住宿。

三、技术要求

（一）职业道德

参赛选手应遵守竞赛纪律，尊重对手和裁判，不得采用任何形式的作弊手段（如人为干预比赛进程、利用系统漏洞等）。选手团队应秉持诚实守信的原则，独立完成智能体程序的开发与调试，禁止剽窃其他参赛队成果。

（二）竞赛相关的知识内容与技能水平要求

1.知识内容:

人工智能基础知识、大模型原理与应用、提示词工程、工作流编排、策略规划、基本数据结构与算法、Python 编程。

2.技能水平:

（1）能够将相对复杂的战棋规则（如棋子移动、攻击判定、特殊规则）结构化，并转化为机器可执行的逻辑。

（2）能够设计并搭建大小模型协同的智能体架构。

（3）能够运用提示词工程、样本优化等手段对大模型进行调优。

（4）能够抽象盘面特征，设计有竞争力的对战策略，并合

理利用大模型能力。

（5）具备处理 API 超时、网络异常等工程问题的兜底能力。

（三）竞赛内容要求

1.智能体程序：必须能够独立运行，并通过指定标准接口与“决胜千里”战棋引擎通信。应同时兼容自身为红方和蓝方时的情形。

2.规则适配：必须严格遵守竞赛文档中定义的战棋规则，包括但不限于棋子能力、移动限制、胜负条件等。违规走子指令将会被拒绝执行，空过当前回合。

3.鲁棒性：程序应能应对不同阶段的赛题变化，如棋子数量位置、棋盘尺寸、障碍物位置的调整，并具备基本的异常处理能力。

4.性能要求：在规定时间内做出合法且有效的决策。每步走子时间不得超过 60 秒，超时视为当回合空过（不执行任何动作）；同一局累计超时 3 次判该局负。因平台或网络故障导致的超时，经裁判组核查服务器日志确认后不计入超时次数。

（四）竞赛相关的安全要求

1.网络安全：

参赛选手的智能体程序在比赛期间仅允许通过以下接口通信：

（1）“决胜千里”战棋引擎官方 API；

（2）已在赛前登记报备的选手自有大模型/智能体平台 API

（如阿里云百炼、百度千帆、智谱 GLM 等）；

（3）选手自有的纯本地计算模块。禁止使用 VPN、代理、远程服务器、云 GPU 等未经报备的计算资源，禁止访问或扫描比赛服务器内网及其他选手设备，禁止调用第三方对弈引擎或实时对战情报服务。

2.数据安全：禁止在程序中植入恶意代码，或尝试窃取、破坏其他选手的程序及比赛数据。

3.平台安全：选手应避免因自身程序缺陷导致比赛服务器出现异常负载或崩溃。

附件：1.竞赛规则

2.竞赛守则

3.参赛须知

4.裁判员职责

5.纪律处罚规定

6.自备工具清单

7.实操评判标准

2026 年北京市职工职业技能大赛

组委会办公室

2026 年 10 月 8 日

附件 1

2026 年北京市职工职业技能大赛
人工智能博弈竞赛规则

一、竞赛项目及内容

（一）竞赛项目

人工智能博弈

（二）竞赛内容与方式

本竞赛基于“决胜千里”平台，在“决胜千里战棋”的基础上设计实现智能体，完成博弈对抗。参赛选手需编写或配置智能体（Agent），在不同的初始布局下，操控包括旗舰、护卫舰、巡洋舰、驱逐舰、战机、潜艇等多种单位，通过交替行动，以消灭对方旗舰为目标进行对战。

竞赛将全面考察选手将复杂业务规则转化为 AI 可执行策略的综合职业能力，包括学习、分析、推理和判断能力，以及团队合作所需的表达能力、算法设计实现所需的计算能力。团队实际操作比赛中，选手需在理解决胜千里战棋逻辑（业务规则）的基础上，合理设计智能体架构，使得智能体完成态势认知、策略构建和决策动作选择，构成完整 OODA 决策环路。

（三）竞赛程序与时间安排

竞赛拟分为三个阶段，具体时间安排如下:

1. 初赛（10 月下旬）：选手提交智能体程序，由竞赛组委

会统一组织线上瑞士轮对战（共 7 轮），同步开展团队理论知识考试，确定复赛名单。

2.复赛（11 月中旬）：晋级队伍修改提交智能体程序，由竞赛组委会统一组织线上分组进行瑞士轮对决，同步开展团队理论知识考试，决出进入决赛的选手。

3.决赛（11 月下旬）：采用阶梯式挑战+单败淘汰赛制，即冒泡赛，选手现场限时 4 小时程序调整后进行比赛，决赛过程进行直播。决赛团队实际操作比赛开始之前，开展团队理论知识考试。

二、参赛资格及报名方法

（一）参赛资格

在 2008 年 1 月 1 日以前出生，法定退休年龄以内，本市行政区域内企业事业单位的从业人员。

（二）报名方法

1.报名时间：即日起至 2026 年 10 月 16 日止。

2.报名方法：各参赛领队于 2026 年 10 月 16 日前，反馈《参赛队人员信息报名表》至邮箱 wangzh4@calt.com.cn，承办单位在截止日期后 5 个工作日内根据“报名表”信息统一导入、集中报名。

三、竞赛场地与设施

（一）竞赛场地

初赛及复赛：线上进行。通过智能体开发平台导出并提交智

能体，通过智能体开发平台导出并提交智能体调用 URL。竞赛组委会线上组织开展各队伍之间博弈对抗，直播并提供存档。使用在线工具，组织团队理论知识考试部分线上答题和评判。

决赛：线下集中场地，决赛地点于决赛开赛前至少 15 个工作日通知，通知含场地地址、交通指引及推荐住宿。

（二）赛场设施配置

线下赛场将为每个参赛队伍准备一台符合以下性能的同等配置电脑:

1.内存不低于 16GB

2.CPU 不低于 Intel i5 或同等性能

3.配备有线网络（100Mbps 以上）及 Wi-Fi

4.预装 Python 3.8+与 VS Code 等基础环境并提供依赖安装权限；安排带电源的独立开发隔间。

允许选手自带笔记本电脑用于查阅资料与本地联调，但所有正式对战须在竞赛组委会提供的电脑与赛场网络下运行；自带电脑仅可访问技术文档类网站，禁止访问即时通讯、社交媒体等无关网站。

四、竞赛细则

（一）选手须知

1. 每支队伍需要 5 人，每个选手仅可加入一支队伍。

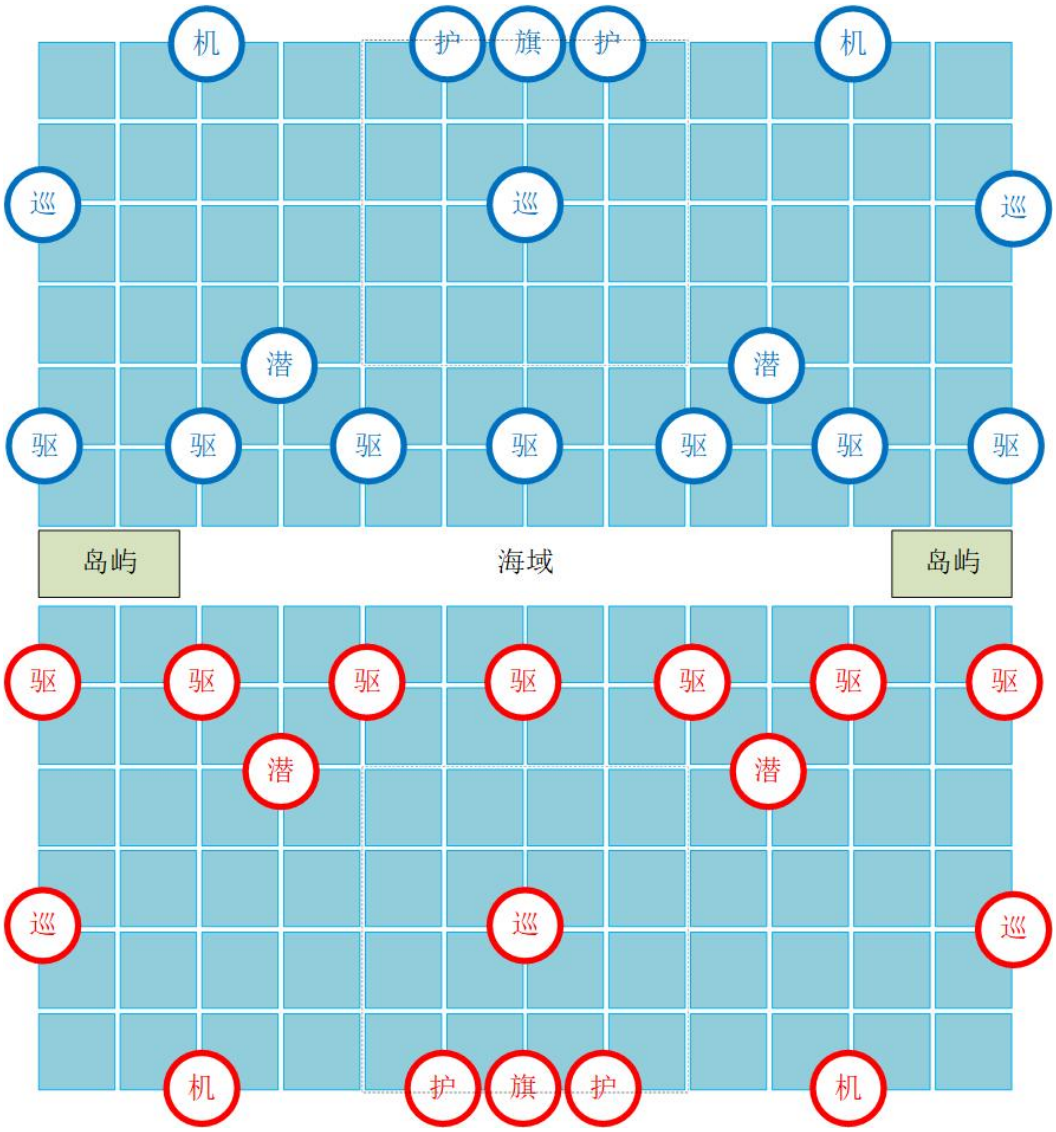
2. 每个队伍需要确定一个队名、一名队长，队名应符合公序良俗。每个队伍须有一名领队，领队为非参赛人员不可由参赛选

手兼任。

3. 报名截止后至复赛作品提交前，队伍名称可申请调整 1 次；且调整须在官网提交变更申请并经竞赛组委会确认后生效。

（二）竞赛规则

1.红先蓝后，交替行动，每轮选定一个棋子进行一次移动/攻击，以消灭对方旗舰为胜利条件。地图为对称设置，棋盘大小为 13×14，在地图中央可设置部分限制通行区域。每场比赛分两局进行，双方轮流执红方与蓝方各一局；单局以消灭对方旗舰为胜；单局出现平局情形（双方旗舰同回合被毁、连续 50 回合无棋子被毁且旗舰均不在对方攻击范围内、或双方均无可动棋子）时该局依破平规则计算；两局合计得分高者赢得该场。各胜一局则按两局智能决策总耗时确定，以超时次数少、总耗时少者为胜利，确保不出现总分平局情况。



2. 双方棋子种类对称，包含旗舰、护卫舰、巡洋舰、驱逐舰、战机、潜艇等种类。

（1）旗舰

1）参考模板：中国象棋将/帅；

2）双方各 1 个，胜负判据；

3）每次行动可以走一格，不能走出己方大本营区域（以己方底线起算的三行区域）；

4）移动/攻击合并，模式为吃子;

5）双方旗舰会面规则：旗舰具备远程打击火力，无遮挡则可直接击毁对方旗舰。

（2）护卫舰

1）参考模板：中国象棋士/仕;

2）双方各 2 个;

3）每次行动可以走 1 格，斜行，不能走出特定区域;

4）不能被巡洋舰远程打击摧毁，旗舰提供了区域防空能力;

5）移动/攻击合并，模式为吃子。

（3）巡洋舰

1）参考模板：中国象棋炮/砲;

2）双方各 3 个;

3）每次行动可以走 2 格及以下;

4）移动攻击分开，移动无法吃子，攻击消耗 1 轮行动，打掉对面直线上的一个棋子;

5）只能射击直接面对的棋子。中间隔了己方或者敌方棋子都不能射击。

（4）驱逐舰

1）参考模板：中国象棋兵/卒;

2）双方各 7 个;

3）每次移动可走 1 格，不能退后可以左右;

4）移动攻击合并，模式为吃子;

5）升变规则：驱逐舰到达对方底线时自动升变为巡洋舰，升变不额外消耗回合，升变后的巡洋舰自下一回合起具备移动与攻击能力。

（5）战机

1）参考模板：中国象棋马；

2）双方各 2 个；

3）走斜目，体现快速机动能力，不受地形影响；

4）移动攻击合并，模式为吃子；

5）对敌方棋子有别马脚规则。太过靠近敌方棋子会被防空火力击落。

（6）潜艇

1）参考模板：无；

2）双方各 2 个；

3）每次移动可走 2 格及以下；

4）移动攻击合并，吃子时只能走 1 格；

5）无法被战机和巡洋舰的远程火力攻击，但可被驱逐舰、护卫舰、旗舰及其他潜艇以近战吃子方式摧毁。

（7）棋子移动统一说明：走 1 格指沿上下左右单方向移动 1 格、不得走出棋盘；走 2 格及以下指沿单方向移动 1—2 格、路径不得有棋子阻挡；斜行指沿 4 个斜方向移动指定格数；走斜目类比象棋马，先正方向 2 格再斜方向 1 格，受别马腿限制。移动指令若导致走出棋盘、撞障碍或友方棋子，指令被拒、当回合空

过。

（8）障碍物：棋盘中可布置岛屿障碍物，障碍物阻碍棋子经过其所在格，但是不阻碍火力打击，不参与棋子战机的别马脚计算。

（三）赛场规则

1.线上比赛规则

（1）参赛队伍应该在竞赛组委会指定时间段内完成团队理论知识考试和团队实际操作比赛智能体提交。

（2）线上博弈推演开展期间，参赛队伍可进行线上观赛。观赛过程中应该保持秩序，禁止开麦或投屏等干扰其他选手观赛的行为。

2.线下比赛规则

（1）参赛队伍不得进入其他参赛队伍隔间。

（2）参赛队伍应保持秩序，禁止高声喧哗等干扰其他选手的行为。

（3）参赛队伍应该使用竞赛组委会提供的电脑完成线下赛团队理论知识考试部分的答题和提交。

（4）参赛队伍应该使用竞赛组委会提供的电脑完成最终的智能体上传确认、代码提交。

（5）提交智能体前，参赛队伍应该保证所属隔间中至少有一名队员在场。

五、成绩评定方法

（一）参赛队伍成绩评定方法

对某一赛段$S \in \{"初赛","复赛","决赛"\}$，若某一队伍 a 的智能体能力在全部N_S个队伍中排名第N_a，且其团队理论知识考试知识成绩拿到了总分 100 之中的S_a分，则在该赛段中，此队伍的最终成绩$G(a,S)$可以表示为：

$$G(a,S)=\left(70\%\times\frac{N_S-N_a+1}{N_S}+30\%\times\frac{S_a}{100}\right)\times 100$$

其中，团队理论知识考试围绕人工智能、大模型智能体相关知识设置，全部为客观选择题，取队内 5 名选手平均分作为队伍团队理论知识考试成绩S_a。

（二）参赛队伍的最终名次确定

1.进入决赛的队伍按决赛综合成绩（决赛团队理论知识考试×30%+决赛团队实际操作比赛成绩×70%）确定排名。

2.排名过程中，若有分数相同情况，依次按以下顺序破平：

（1）智能体对抗胜率/积分高者；

（2）智能体对抗对手分高者；

（3）智能体对抗相互交锋战绩优者（若有过对阵）；

（4）智能体对抗走子超时次数少者；

（5）智能体对抗平均每步用时少者。

六、申诉与仲裁

（一）申诉

1.申诉时效：参赛队伍对比赛过程或结果有异议，须在成绩公示期内（或该阶段赛后 24 小时内）提交书面申诉，逾期不予

受理。

2.申诉方式：填写《申诉申请表》由领队签字后发送至赛事官方邮箱。

3.受理范围：仅受理成绩计算错误、规则执行偏差、程序合规性等可核查事项，不受理对裁判主观判断的异议。申诉不收费，但恶意申诉经裁定可予警告直至取消资格。

（二）仲裁

仲裁组由3名与参赛队伍无利害关系的独立专家组成，设组长1名。仲裁组收到完整申诉材料后24小时内启动调查，原则上5个工作日内作出书面裁决。申诉方承担举证责任，竞赛组委会对所掌握的比赛数据（棋谱、系统日志）负举证义务。仲裁裁决经集体表决（至少半数通过），仲裁组签字后送达申诉方。仲裁组成员存在利害关系的应回避。

七、其他

未尽事宜由竞赛组委会补充通知。

附件 2

2026 年北京市职工职业技能大赛
人工智能博弈竞赛守则

一、选手参赛守则

1.参赛选手须严格遵守大赛各项规定，服从竞赛组委会统一管理，维护竞赛秩序。

2.每支队伍由 5 人组成，每位选手仅可加入一支队伍；队伍须确定队名和队长，队名应符合公序良俗。

3.报名截止后至复赛作品提交前，队伍仅有 1 次队伍名称调整机会；复赛提交后不再接受修改。

4.选手应在规定时间内完成智能体程序提交、团队理论知识考试及其他竞赛环节，逾期视为弃权。

5.线下竞赛期间，选手应佩戴有效证件进入赛场，不得擅自进入其他参赛队伍隔间。

6.选手应保持赛场安静，禁止高声喧哗、交头接耳或其他干扰他人比赛的行为。

7.选手使用竞赛组委会提供的电脑完成智能体上传确认。

8.线下团队实际操作比赛比赛提交智能体前，所属隔间中应有 2 名队员在场。

9.选手应独立完成智能体程序的核心算法设计与调试；允许使用开源库、框架及大模型辅助编程，但禁止直接复制其他参赛

队的核心代码、策略逻辑或决策模型，禁止代做或购买现成方案。若核心逻辑与已知作品实质性相似（经裁判组鉴定）或关键代码无法说明来源，竞赛组委会可要求说明，说明不充分者按抄袭处理。

10.选手如对竞赛过程或结果有异议，应按申诉程序及时提出，不得在现场争执或扰乱秩序。

二、裁判人员守则

1.裁判人员应恪守职业道德，坚持公平、公正、公开原则，严格执行竞赛规则和评分标准。

2.裁判人员在执裁期间须佩戴裁判证件，按时到达指定岗位，不得无故缺席或擅离职守。

3.裁判人员应熟悉竞赛规程、技术文件及评分细则，确保评判标准一致。

4.裁判人员不得向任何参赛队伍泄露内部信息，不得私下接触参赛选手或给予不当指导。

5.裁判人员对竞赛过程中的争议事项应依据规则集体讨论裁定，必要时提请仲裁组处理。

6.裁判人员应如实记录比赛过程和成绩，不得篡改、伪造或隐瞒任何数据。

7.裁判人员应自觉回避与本人有利害关系的参赛队伍，确保评判不受干扰。

8.竞赛结束后，裁判人员应妥善保管原始记录材料，按规定

移交竞赛组委会存档。

三、检测人员守则

1.检测人员负责对参赛选手提交的智能体程序进行合规性、完整性和安全性检查。

2.检测人员应严格按照检测流程操作，不得随意增减检测项目或降低检测标准。

3.检测过程中发现程序存在恶意代码、违规调用外部资源或其他异常行为，应立即上报竞赛组委会处理。

4.检测人员应保护参赛选手的知识产权和技术秘密，不得复制、传播或私自留存选手的程序代码。检测须在有监控记录的专用环境中进行并自动留日志，检测完成后由检测人员签署《知识产权保护承诺书》，临时文件由裁判当场彻底删除。

5.检测记录应真实、完整、可追溯，检测完成后及时出具检测报告并签字确认。

6.检测人员不得参与评判工作，避免利益冲突。

7.检测设备及环境应提前校验，确保检测结果的准确性。

四、仲裁人员守则

1.仲裁人员应本着严肃认真、客观公正的原则，依法依规处理竞赛中的申诉与争议事项。

2.仲裁组收到申诉后，应在规定时限内启动调查程序，听取各方陈述，调阅相关证据材料。

3.仲裁决议应以事实为依据、以规则为准绳，经集体表决后

形成书面意见，并及时送达申诉方和被申诉方。

4.仲裁人员应与申诉事项无直接利害关系，如有应主动申请回避。

5.回避可由本人或当事方书面提出，是否回避由竞赛组委会讨论决定。

6.仲裁过程中，仲裁人员不得对外透露讨论过程和个人观点，维护仲裁权威性和保密性。

7.仲裁结果为最终裁决，仲裁组有权维持、变更或撤销原裁判决定，并报竞赛组委会备案。

五、工作人员守则

1.工作人员应服从竞赛组委会统一调度，按时到岗，认真履行岗位职责，保障竞赛顺利进行。

2.工作人员应熟悉各自负责区域的工作流程和应急预案，遇到突发情况及时上报并协助处理。

3.工作人员不得干扰选手正常比赛，不得向选手提供任何与竞赛内容相关的帮助或暗示。

4.工作人员应维护赛场秩序，引导选手、裁判及观众有序进出，制止违规行为。

5.工作人员应爱护赛场设施设备，节约使用物资，竞赛结束后做好清场工作。

6.工作人员应保守在工作中知悉的竞赛信息和选手隐私，未经授权不得对外泄露。

7.工作人员着装整齐，文明用语，展现良好的精神风貌。

六、保密守则

1.所有接触竞赛试题、评分标准、选手程序代码、比赛成绩等内部信息的人员，均应签署保密承诺书。

2.竞赛试题在正式开赛前属于保护性信息，任何人不得以任何形式提前泄露或传播。

3.选手提交的智能体程序、源代码及相关技术文档，未经参赛队全员同意，竞赛组委会不得向第三方公开。

4.裁判、检测、仲裁及工作人员在履职过程中获知的非公开信息，仅限用于竞赛相关工作，不得用于其他目的。

5.竞赛成绩在公示前属于内部信息，相关人员不得私自透露给选手或外界。

6.违反规定者，视情节轻重给予处理。

附件 3

2026 年北京市职工职业技能大赛
人工智能博弈竞赛参赛须知

一、参赛选手和领队

（一）参赛选手须知

1. 参赛选手须为北京市在职职工，符合大赛规定的参赛资格，并完成报名手续。

2. 每支参赛队伍由 5 名选手组成，设队长 1 名。每位选手仅可加入一支队伍，不得跨队重复报名。参赛队伍需设领队一人，为非参赛人员，不得由参赛选手兼任。

3. 队伍名称应符合公序良俗，不得使用低俗、违法或具有歧视性的词汇。竞赛组委会有权拒绝接受不良队名。

4. 报名截止后至复赛作品提交前，每支队伍仅有 1 次机会调整队伍名称；复赛提交后不再接受任何修改。

5. 参赛选手应遵守竞赛纪律，服从竞赛组委会统一管理，维护赛场秩序。

6. 选手应携带本人身份证原件及参赛证进入赛场，配合工作人员核验身份。

7. 选手应按时参加各阶段比赛，迟到 15 分钟以上视为自动弃权。

8. 选手应独立完成智能体程序的设计、编码、调试与提交，

严禁抄袭、代做或使用外挂程序。

9.选手应爱护赛场设施设备，损坏公物照价赔偿。

10.选手如对竞赛过程或结果有异议，应按申诉程序在赛后规定时间内提出，不得在现场争吵或扰乱秩序。

（二）参赛单位领队须知

1.领队应由参赛选手所在单位指派，负责本参赛队伍的联络、管理与后勤保障工作。领队为非参赛人员，不得由参赛选手兼任。

2.领队应及时关注大赛官网及通知群发布的各项信息，确保传达至每位选手。

3.领队应协助竞赛组委会做好选手的身份核验、签到、保险购买等工作。

4.领队不得进入比赛区域，不得干扰裁判执裁和选手比赛。

5.领队应教育选手遵守竞赛规则，树立良好赛风。

6.领队应协助处理选手在比赛期间的突发状况，如身体不适、设备故障等。

7.领队可代表参赛选手，通过正规渠道反映就竞赛相关事宜向竞赛组委会提出合理诉求。

二、理论知识考试须知

（一）裁判须知

1.总则

团队理论知识考试裁判负责理论知识环节的出题、监考、判卷及成绩统计工作，应严格遵守公平、公正、保密原则。

2.准备阶段

（1）裁判组应在赛前完成试卷命题，试题范围以《人工智能工程技术人员国家职业技术技能标准》及竞赛技术文件为依据。

（2）电子试题确定后妥善存储，考前由专人发布链接。

（3）裁判应提前熟悉现场环境，检查现场座位、电脑、灯光、监控设备等是否符合要求，并测试答题服务器的稳定情况。

3.竞赛阶段

（1）裁判应于开考前30分钟到达比赛现场，组织参赛选手入场，核对身份，宣读比赛现场规则。

（2）考试期间，裁判应流动巡视，不得在座位上长时间停留，不得翻阅手机或做与监考无关的事情。

（3）裁判应及时处理参赛选手提出的合理疑问，但对试题内容不作解释。

（4）考试结束信号发出后，裁判应立即要求参赛选手停止作答，清点各队提交结果无误后方可允许参赛选手离场。

4.结束阶段

如发现违纪行为，应如实填写《考场违纪记录表》，并由违纪考生签字确认。

5.判卷阶段

由裁判组织整理参赛选手提交结果，使用阅卷系统生成团队理论知识考试成绩。

（二）选手须知

1.总则

团队理论知识考试知识考试采取电脑答题形式，满分100分。团队理论知识考试成绩为团队5名选手理论知识考试成绩的平均值占总成绩的30%。

2.准备阶段

选手应携带本人身份证原件以团队形式入场。

3.竞赛阶段

（1）开考信号发出后方可开始答题，迟到超过15分钟不得入场。

（2）如遇试题问题或答题电脑故障等问题，可举手向裁判人员询问。

4.结束阶段

（1）团队理论知识考试考试结束信号发出后，应立即停止答题。

（2）考试成绩将在规定时间内通过官方渠道公布，选手可通过参赛证号查询。

三、实际操作比赛须知

（一）裁判须知

1.总则

实际操作比赛裁判负责智能体对抗赛的执裁、成绩记录与争议裁定工作，应熟悉“决胜千里战棋”规则及评分细则。

2.准备阶段

（1）裁判组应在赛前完成对战引擎的部署与测试，确保服务器稳定、网络通畅。

（2）裁判应检查参赛队伍提交的智能体程序是否通过合规性检测，未通过检测的队伍不得参赛。

（3）裁判应提前确定对阵分组、赛程安排及轮次规则，并通知所有相关队伍。

3.竞赛阶段

（1）裁判应监督每一场对战的执行过程，确保系统自动裁决结果的有效性。

（2）如遇系统故障、网络中断等异常情况，裁判应暂停比赛并记录当前局面:

1）中断发生在开局阶段（前10回合）或双方均无明显优势时，恢复后重赛;

2）中断发生在后期且一方有明显优势时，从断点局面继续、双方剩余时间不变;

3）断点无法恢复的按重赛处理。故障时间不计入智能体决策时限。

（3）裁判应密切关注比赛进程，及时发现并制止违规行为，视情况做出相应处罚。

（4）每轮比赛结束后，裁判应及时核对并公示排名，确保选手知情。

4.结束阶段

（1）全部比赛结束后，裁判应汇总各阶段成绩，按公式计算最终得分并排名。

（2）裁判应整理比赛录像、日志文件等原始数据，归档备查。

5.判卷阶段

实际操作比赛的成绩由系统自动生成，无需人工判卷。

裁判需复核系统记录的胜负关系和积分变化，确认无误后签字。

如涉及申诉，裁判应配合仲裁组调取比赛回放和相关日志进行核查。

（二）选手须知

1.总则

实际操作比赛采用智能体自动对战形式，选手需提前编写或配置智能体程序，在规定时间内提交至竞赛平台。在线下赛中，选手需要现场调整和调试智能体，并在规定时间内提交。团队实际操作比赛成绩根据排名线性映射至分数占总成绩的70%。

2.准备阶段

选手应根据竞赛组委会提供的开发手册、常见问题解答文档和示例代码，在赛前完成智能体程序的开发与本地测试。

3.线下赛阶段

选手可使用竞赛组委会提供的电脑或自带电脑进行最后的调整调试与优化。团队实际操作比赛期间，每支队伍须保证有两

名队员在场完成智能体提交、确认及必要的技术对接，不作全员到场的硬性要求。

4.决赛阶段

（1）选手将有4小时的现场调整时间，在此期间可修改程序并反复提交测试。选手应在规定截止时间前将最终版本的智能体程序通过指定方式上传并确认，逾期视为放弃。

（2）对战开始后，选手不得再接触或修改已提交的智能体程序。

（3）选手应坐在指定隔间内，通过观战系统查看自己队伍的比赛实况。

（4）选手不得干扰其他队伍的比赛，不得试图破解或攻击比赛服务器。

（5）如遇程序异常（如无法连接、频繁超时等），选手可举手示意裁判，由裁判判断是否属于系统问题。

（6）选手应尊重裁判判决，如有异议应在赛后按申诉程序提出。

5.结束阶段

（1）比赛全部结束后，每个队伍应有至少一名选手等待裁判宣布最终成绩，不得擅自离场。

（2）选手应清理自己的工位，带走个人物品，归还借用设备。

（3）获奖队伍应配合竞赛组委会完成后续宣传采访工作。

附件 4

2026 年北京市职工职业技能大赛
人工智能博弈竞赛裁判员职责

一、裁判组织机构

（一）裁判组

裁判组由 3 人及以上奇数成员构成，设裁判长 1 人；裁判员若干人。

（二）仲裁组

仲裁组由 3 人构成，设仲裁组组长 1 人；仲裁员 2 人。

二、工作职责

（一）裁判组工作职责

1. 裁判长职责

全面负责竞赛裁判工作的组织与管理，统筹协调裁判员分工及工作进度。

组织裁判员学习竞赛规程、技术文件和评分标准，确保全体裁判员统一认识、统一尺度。

主持赛前裁判工作会议，布置各阶段工作任务，明确关键节点和注意事项。

审核理论知识考试赛题的命题质量与保密措施，确认实际操作比赛的对阵安排和赛程设置。

监督各环节执裁过程，对裁判员的评判结果进行抽查复核，

确保公平公正。

对竞赛中出现的重大争议或突发事件做出初步裁定，必要时提请仲裁组介入。

审核并签署各阶段成绩汇总表，确认最终排名，并向竞赛组委会提交裁判工作报告。

2.裁判员职责

严格遵守裁判员守则，秉公执裁，不偏袒任何参赛队伍或个人。

熟练掌握竞赛规则、评分细则及“决胜千里战棋”机制，确保评判准确无误。

团队理论知识考试阶段：负责监考、维护考场纪律。

实际操作比赛阶段：监督智能体对战全过程的系统自动裁决，记录异常情况；核对每轮比赛结果，确保排名实时准确公示。

对选手提出的合理疑问予以解答，对违规行为及时制止并如实记录。

配合裁判长完成成绩汇总、数据复核及档案整理工作。

（二）仲裁组工作职责

受理参赛队伍在竞赛过程中提出的书面申诉，并在规定时限内启动调查程序。

查阅竞赛规则、技术文件、比赛日志、录像回放等相关材料，全面了解争议事实。

召集相关当事人、裁判员、工作人员进行听证，听取各方陈

述和申辩。

仲裁委员会依据事实和规则进行集体讨论，以投票方式作出裁决。

仲裁结果应以书面形式出具，内容包括争议事由、调查过程、裁决依据及结论，经仲裁组签字后送达申诉方，并抄送竞赛组委会。

仲裁组有权维持、变更或撤销原裁判决定。

仲裁组成员应与申诉事项无直接利害关系，如有应主动申请回避。

仲裁组应全程做好会议记录，妥善保管申诉材料和仲裁文书，归档备查。

（三）安全组工作职责

制定并完善竞赛期间的安全管理制度和应急处置预案，明确各类突发事件的响应流程。

赛前对赛场进行全面安全检查，重点排查消防设施、电气线路、网络设备、应急通道等，发现问题督促整改。

竞赛期间安排安全员在赛场入口、走廊、比赛区、休息区等关键位置值班巡逻。

负责参赛选手、工作人员及观众的出入管理，核验证件，防止无关人员进入赛场。

维护赛场公共秩序，及时制止争吵、打架、破坏公物等不良行为。

配备必要的急救药品和设备，协助处理选手或工作人员的突发疾病或意外伤害。

比赛结束后，组织清场工作，确认无遗留人员和安全隐患后关闭赛场。

每次竞赛结束后向竞赛组委会提交安全工作总结报告。

附件 5

2026 年北京市职工职业技能大赛
人工智能博弈竞赛纪律处罚规定

各级竞赛组委会要遵照《北京市职业技能竞赛管理办法实施细则》（京职技鉴发〔2014〕2 号）文件管理办法和细则要求组织职业技能竞赛。

一、大赛组委会要求

出现下列情景之一者，由相应的竞赛监督检查机构宣布取消竞赛成绩，并上报大赛组委会办公室。

1. 未按规定使用理论考试电子试卷、技能操作试题的。

2. 使用未经大赛组委会办公室批准人员担任裁判人员进行裁判工作的。

3. 未按照备案的时间、地点进行理论考试、技能操作以及理论试卷阅卷的。

4. 组织过程中存在集体舞弊、弄虚作假等行为的。

二、其他问题

出现其他问题，由竞赛组委会按照情节轻重做出处理，处理后书面上报大赛组委会办公室。

三、参赛选手违规情形及处罚

（一）警告

赛场喧哗干扰他人、未佩戴证件、迟到未超 15 分钟、未清

理工位等。

（二）该场次判负

擅入他人隔间、超范围使用手机、提交后仍尝试修改代码、干扰服务器或网络、经警告仍违反秩序等。

（三）取消竞赛资格

抄袭剽窃他人智能体代码或策略、使用外挂或脚本人为干预、攻击服务器或窃取破坏他人程序、代考替赛、恶意申诉或提供虚假证据、拒不服裁且情节严重、泄露试题或他人技术秘密等。处罚程序：裁判发现违规应立即制止并由至少 2 名裁判签字记录，当事人 24 小时内可书面申辩，竞赛组委会据此做出书面处罚决定，有疑义的可申请仲裁复核。

附件 6

2026 年北京市职工职业技能大赛
人工智能博弈竞赛自备工具清单

一、自备工具清单

本项目现场允许使用的自备工具清单如下:

序号	工具/设备名称	规格/要求	备注	团队限带数量
1	笔记本电脑	具备 Wi-Fi 无线网络连接能力，操作系统不限，建议配置不低于 8GB 内存、256GB 硬盘空间	用于查阅资料、本地调试代码、联调测试等;	1 台
2	笔记本电脑电源适配器	与自带笔记本电脑匹配	确保比赛期间电量充足	1 个
3	USB 集线器/扩展坞	接口类型不限	便于连接多种外设	1 个
4	有线/无线鼠标	品牌型号不限	提高操作效率	1 个
5	外接键盘	品牌型号不限	可选，便于编程操作	1 个
6	U 盘	存储容量不限,建议 16GB 及以上	用于备份代码、资料传输；须经检测人员安检后方可使用	1 个
7	耳机/降噪耳塞	品牌型号不限	用于专注调试，不得影响他人	2 套
8	草稿纸	A4 白纸,无任何印刷内容	用于演算、画图、记录思路，或队内成员讨论方案；每人限带适量	10 张
9	书写笔	黑色签字笔、圆珠笔、铅笔、记号笔等	用于答题演算及草稿记录	3 支
10	计算器	非编程、非图形、非存储功能的科学计算器	用于数值计算;	2 个

11	插线板	品牌型号不限，须有 3C 安全认证	用于扩展电源连接	1 个

二、说明事项

（一）以上工具清单为建议自备范围，请按需准备，不要求全带，具体允许携带的物品以竞赛当日竞赛组委会现场安检要求为准。

（二）比赛期间，选手仅可将自带笔记本电脑等设备用于查阅资料、本地调试代码、联调测试等与竞赛直接相关的用途，不得用于玩游戏、浏览无关网页等与竞赛无关的活动。

（三）选手应自行保管好个人物品，如有丢失或损坏，竞赛组委会不承担赔偿责任。

（四）严禁携带以下物品进入赛场

1.食品、饮料（饮用水除外）；

2.易燃易爆物品；

3.管制刀具器具；

4.可能干扰现场电子设备的强磁化物、强电磁辐射源；

5.具有强烈刺激性气味物品；

6.其他竞赛组委会认为可能具有危险性的物品。

附件 7

2026 年北京市职工职业技能大赛
人工智能博弈竞赛实操评判标准

一、评分项目与分值分布

团队实际操作比赛竞赛部分总分为 100 分，由每个比赛阶段内智能体比赛排名决定。

二、评分细则

团队实际操作比赛成绩由智能体能力排名决定，将智能体能力排名线性映射为 0 到 100 分给出。对某一赛段$S \in$ {"初赛","复赛","决赛"}，若某一队伍 a 的智能体能力在全部N_S个队伍中排名第N_a，则在该赛段中，此队伍的最终成绩$G(a,S)$可以表示为：

$$G_{\text{实操}}(a,S) = \frac{N_S - N_a + 1}{N_S} \times 100$$

三、附加说明

总成绩以队伍为单位判定，以队伍所团队理论知识考试成绩和团队实际操作比赛成绩加权计算。综合成绩=团队理论知识考试成绩×30%+团队实际操作比赛成绩×70%。