

2025 年安徽省生成式人工智能竞赛赛项规程

一、竞赛名称

中文名称：安徽省生成式人工智能竞赛

英文名称：Anhui Province Generative Artificial Intelligence Competition

赛项组别：本科生组、研究生组、高职高专组

二、竞赛组织机构

主办单位：安徽省高等学校计算机教育研究会、安徽省人工智能学会、合肥市大数据资产运营有限公司、科大讯飞股份有限公司

承办单位：安徽工业经济职业技术学院

协办单位：安徽灵珠人才服务有限公司

三、竞赛目的

本竞赛致力于推动安徽省各高校人工智能与大语言模型相关专业的建设，培养安徽省大学生探索并运用大语言模型的技能、数据科学思维、实践能力和协作能力，提高大学生的基于大语言模型的创新 创业能力，以适应大语言模型应用领域快速增长的人才需求。

四、竞赛内容

（一）竞赛分组

本次竞赛设三个组别，三组独立打分评比：

- （1）本科组
- （2）研究生组
- （3）高职高专组

（二）竞赛方案

首先，参赛选手在指定时间内参加预选赛，参赛队伍提交作品报告、作品 PPT 和内容文档，通过预选赛的队伍方可进入现场赛。之后，在现场赛，为每支队伍配置两台计算机，参赛队根据题目要求完成竞赛内容，最后裁判根据各队的答题情况和评分标准进行判分决定其成绩。

（三）报名方式

通过竞赛 QQ 群报名链接。

（四）赛前培训

竞赛群中提供建议的学习资料和学习视频。

竞赛技术委员会为竞赛提供线上、线下培训，具体时间和培训内容通过竞赛 QQ 群通知。

竞赛 QQ 群中提供 Q&A 文档，学生反馈学习过程中遇到的问题，由企业专家定期答疑。

（五）计算资源支持

组委会将会为入围决赛的队伍提供定向提供必需的计算资源支持。

（六）赛程安排

报名及预赛作品提交截止（暂定）：2025 年 12 月 10 日。通过竞赛 QQ 群链接报名参加预选赛，参赛队伍提交作品报告、作品源码及演示 PPT。

决赛日期（暂定）：2025 年 12 月 20 日。如遇其他原因需要调整的，将另行发文通知。

五、竞赛赛道

（一）预选赛

● 赛道一：基于智能体的法律问答作品赛

竞赛组委会提供开源的智能体代码和参考的原始行业数据（在 QQ 群发布）。

（1）作品提交

提交内容：在指定链接或邮箱提交问答对知识库文档和演示 PPT。

作品内容：

演示 PPT 能够展示作品的主要成果和特点包括：知识库文档总结了哪些法律文件、作品的设计理念、实现过程、运行结果。

（2）作品要求

请确保作品与智能体主题契合度与知识库构建的创新性：作品应重点阐述如何为智能问答体打造一个精准、结构化的知识基座。评委将关注您在构建高质量且全面的问答对数据库方面的方法，这构成了智能体能力的基石。同时将根据选手对抽取的问答对作品格式和数量以及贡献度进行评估和评分。

问题定义与系统化方案设计：作品应准确定义“如何构建一个高质量的问答对知识库，并基于此得到可靠的智能体回答效果”这一核心问题。方案设计必须逻辑清晰，数据完善。

应用价值：作品应具有一定的创新性,能够解决实际问题或满足现实需求。

● 赛道二：基于大模型的攒蛋比赛

以大模型为代表的人工智能技术正深刻改变社会。棋牌类游戏不仅充满趣味，更是涉及复杂策略生成、推理判断与博弈。本次比赛特设“AI 攒蛋”赛道，旨在利用攒蛋这一高度复杂的策略游戏，检验和展示大模型在决策推理、不完全信息博弈方面的能力。**竞赛组委会提供开源的基础运行代码（在 QQ 群发布）。**

（1）竞赛规则

初赛采用线上分组循环淘汰赛制，将所有通过报名测试的参赛团队随机分组，每组 N 支参赛团队（根据实际参赛团队数量而定），小组内进行循环赛，每组排名前一半的参赛团队晋级决赛。晋级决赛名额视参赛团队数量决定，晋级决赛队伍改进算法程序，进行决赛准备。

（2）作品提交

提交内容：在指定链接或邮箱提交队伍代码、程序说明书。

作品要求：

参赛代码能正常运行、程序说明书需标注参赛队员信息及主要工作，指明作品代码的设计思想以及相对于参考代码的修改部分、与参考代码对决的结果。

（3）作品要求

请确保作品代码的成功运行：作品应该基于提供的原始开源代码修改，需要保证代码能按照对应的 json 格式修改来获取上传数据，同时需要与原始代码进行对战并胜出。

（二）现场赛

● 赛道一：基于智能体的法律问答比赛 – 机试

（1）作品要求

数据处理与问答对抽取：针对给定原始数据，抽取高质量问答语料。

基于智能体的领域问答：基于给定数据，建立知识库并优化提示词以提高智能体在特定领域中的问答精度。

（2）作品提交

包括构建的数据库内容文档、优化效果及方案介绍 PPT 并进行现场答辩

● 赛道二：基于大模型的攒蛋比赛

（1）竞赛规则

决赛采用两两淘汰赛制，将已晋级决赛的参赛团队重新随机匹配，进行两两淘汰赛，每个队伍提供两个脚本代码进行对决，决出冠军团队及其他获奖团队。

（2）PPT 答辩

提交方案介绍 PPT 并进行现场答辩。

六、竞赛规则

（1）报名资格和要求

比赛以队为参赛基础，每支参赛队由 1-3 名参赛学生（队员）和 1 名指导教师（也可无指导教师）组成。若参赛队伍中同时包含本科生和研究生，认定为研究生组。所有参赛人员、指导教师、领队须签署大赛承诺书（详见附件 1）。

（2）赛前准备

赛前开展比赛规则研讨，并对比赛规则进行进一步解读。各参赛队伍师生依据比赛规则和要求进行比赛准备。

（3）比赛期间

参赛队必须在指定的位置就坐和操作指定的计算机。参赛队员可以携带诸如书、手册、程序清单等参考资料。参赛队员不能携带任何可用计算机处理的软件或数据(不允许任何私人携带的 U 盘、磁盘或计算器)。参赛队员不能携带任何类型的通讯工具，包括无线电接收器、移动电话。在竞赛中，参赛队员根据题目要求完成相关工作，参赛队员不得和竞赛组委会指定工作人员以外的人员交谈，现场工作人员只能回答和处理与平台系统相关的问题。参赛队员出现妨碍比赛正常进行的行为，诸如擅自移动赛场中的设备，未经授权修改比赛软硬件，干扰他人比赛等，取消其参赛资格。竞赛的预定时间为 4 小时，但当竞赛进行一定时间后，竞赛专家组可以因为出现不可预见的事件而调整比赛时间长度，一旦比赛时间长度发生改变，将会以及时并且统一的方式通告所有参赛队员。以下情况将视为违规，竞赛组织委员会有权取消参赛队伍的参赛资格：

- （a）在参赛过程中出现违反相关法律、法规的行为；
- （b）作品涉嫌抄袭，侵犯他人知识产权等；
- （c）作品涉及不健康、淫秽、色情或毁谤第三方等内容；
- （d）参赛期间发现或被举报认定存在其他违法、违规行为。

（4）成绩公布

竞赛结束后，由竞赛评测专家（由专家组遴选，组委会认定）进行评测，最终成绩将在大赛官网进行公示。

七、竞赛环境

参赛队员根据竞赛要求，使用指定的竞赛专用电脑和竞赛平台，竞赛用电脑由竞赛组委会统一提供。

八、成绩评定

（1）赛道一预选赛： 由评审专家对各队提交作评打分，择优挑选队伍晋级现场赛。

赛道二预选赛： 由评审专家对各队提交代码进行测试，择优挑选队伍晋级现场赛。

（2）赛道一现场赛评分标准：

竞赛内容	竞赛考核要求	成绩占比
数据处理与问答对抽取（机试）	在指定的机器上，针对比赛提供的原始数据和示例代码，优化后端代码的性能，目标是得到更好的问答效果。	50%
基于大语言模型的领域问答（现场答辩）	ppt 介绍方案的思路、流程、效果和创新性等	50%

赛道二现场赛评分标准：

由于离线平台默认对决三次计算结果，进行对决的参赛选手以三局两胜晋级。

九、奖项设定

本科生组、研究生组分别设置奖项，均以最终入围决赛团队数为基数，按参赛队成绩排序，分别设置一等奖（不超过基数 10%）、二等奖（不超过基数 20%）、三等奖（不超过基数 30%）。为鼓励参赛学校对本项竞赛工作的贡献，组委会将评选优秀组织奖（不超过参赛高校数的 20%）和优秀志愿者，评选办法另行通知。

十、赛项安全

赛事安全是技能竞赛一切工作顺利开展的先决条件，是赛事筹备和运行工作必须考虑的核心问题。大赛秘书处采取切实有效措施，保证大赛期间参赛师生、专家评委、工作人员的人身安全。

（1）比赛环境

大赛秘书处在赛前组织专人对会评现场、交通保障进行考察，并对安全工作提出明确要求，排除安全隐患。大赛秘书处提供保证突发公共事件应急预案实施的条件，严格控制与参赛无关的易燃易爆以及各类危险品进入会评现场。

（2）生活条件

比赛期间，大赛秘书处保障参赛师生、专家评委及工作人员的饮食卫生安全。

（3）应急处理

比赛期间发生意外事故，发现者应第一时间报告大赛秘书处，同时采取措施避免事态扩大。大赛秘书处应立即启动预案予以解决并上报大赛组委会。赛项出现重大安全问题可以停赛，是否停赛由大赛组委会决定。

（4）处罚措施

参赛队伍有干扰比赛的行为，经赛场工作人员提示，警告无效的，可取消其继续比赛的资格，并禁止参加下一年度的安徽省生成式人工智能竞赛。因参赛队伍原因造成恶劣影响的，取消其获奖资格。赛事工作人员违规的，按照相应的制度追究责任。

十一、竞赛须知

（1）参赛队伍、参赛指导教师、领队须知

各参赛队需凭学生证进入比赛现场。指导教师熟悉竞赛规程，为参赛队伍提供指导；指导教师及领队贯彻执行大赛各项规定，竞赛期间不私自接触裁判；领队负责做好本参赛学校大赛期间的管理工作，负责本校的参赛组织和与大赛的联络，准时参加赛前领队会议，并认真传达落实会议精神，确保参赛选手准时参加各项比赛及活动。

（2）参赛选手须知

各参赛选手凭大赛组委会颁发的参赛证和有效身份证件参加比赛及相关活动。参赛选手应自觉遵守赛场纪律，服从裁判、听从指挥。

（3）工作人员和志愿者须知

必须服从组委会统一指挥，认真履行职责，做好比赛服务工作；要按照分工准时到岗，尽职尽责做好分内各项工作，保证大赛顺利进行；检查、核准证件，

非参赛选手不准进入赛场。同时，要协调好领队、指导教师休息及食宿；比赛出现技术问题（包括设备、器材）时，应及时与比赛负责人联系，及时处理；如遇突发事件，及时向组委会报告，同时做好疏导工作，避免重大事故发生，确保大赛圆满成功；要认真组织好参赛选手的赛前准备工作，遇到重大问题及时与组委会联系，协商解决办法。

十二、申诉与仲裁

比赛过程中若出现有失公正或有关人员违规等现象，学校领队可在竞赛结束 2 小时内向竞赛组委会提出书面申诉，申诉书应包括申诉 原因、申诉诉求、申诉团队等内容，并由申诉团队相关参赛队员、指导教师和领队签字。组委会和专家委员会委托裁判根据比赛规则，针对申诉内容给出相关的裁决依据，将仲裁请求和裁决依据 2 份材料一起提交仲裁委员会。仲裁委员会依据比赛规范、规则以及裁判给出的裁决依据对比赛 结果进行仲裁。该仲裁结果为最终结果。