

# “中国高校计算机大赛”章程

## （2022年版）

### 一、大赛宗旨

中国高校计算机大赛（China Collegiate Computing Contest，简称C4）是面向全国高校各专业在校学生的科技类竞赛活动，旨在促进高校计算机课程教学内容和教学方法改革，强化学生创新意识，提升学生计算机问题求解水平，特别是计算机程序设计、大数据处理、移动应用设计与开发、网络技术、小程序开发、人工智能应用能力，培养团队合作精神，提高大学生的综合素质，促进校际交流，丰富校园学术气氛。

### 二、组织机构

#### 1. 主办单位

全国高等学校计算机教育研究会

#### 2. 大赛指导委员会

大赛指导委员会负责对大赛的各项活动提供指导和咨询。主要职责包括：对大赛主题，竞赛模块设置，大赛专家委员会、大赛组织委员会的组织结构、职责范围等提供指导和建议；听取大赛组织委员会对于大赛运行情况的报告，对于大赛中出现的问题提供咨询建议，为大赛发展制定规划；监督大赛专家委员会、大赛组织委员会的工作，确保大赛长期、稳定、高效地开展。

#### 3. 大赛专家委员会

大赛专家委员会负责确定每届大赛的主题，制定各竞赛模块的命题原则，指导各竞赛模块专家委员会进行竞赛题目的遴选和设计；负责确定每届大赛的评审原则，指导各竞赛模块专家委员会制定评审工作流程、评分标准及细则，协调各竞赛模块的奖项设置，督促并监督各竞赛模块的评审；审定各竞赛模块的最终获奖名单；负责处理竞赛过程中的申诉，对有关争议进行仲裁，对于各竞赛模块专家委员会的仲裁结果具有终审权；负责对大赛主题、竞赛模块设置、评审原则等做出解释。

#### **4. 大赛组织委员会**

大赛组织委员会具体落实大赛的各项组织、实施工作。主要职责包括：根据大赛章程制定竞赛规程，确定每届大赛的竞赛模块、参赛规模、奖项设置、获奖比例等；建设与维护“中国高校计算机大赛”网站及新媒体平台，发布与大赛相关的各项信息；负责大赛品牌的宣传、推广、运营；负责大赛获奖结果的公示与查询，制作获奖证书，举办颁奖仪式；组织召开各竞赛委员会的工作会议；协调各竞赛模块组织委员会的工作；与相关企事业单位及社会各界密切合作，争取大赛赞助；其他相关赛务工作。

### **三、大赛内容**

大赛组织委员会依据人才培养需要、行业发展趋势、创新创业需求等设置竞赛模块，每年设置的竞赛模块以当年的竞赛通知为准。大赛主要由以下竞赛模块组成。

#### **1. 团体程序设计天梯赛（Group Programming Ladder**

## Tournament)

重点考查参赛队伍的基础程序设计能力、数据结构与算法应用能力，并通过团体成绩体现高校在程序设计教学方面的整体水平。竞赛题目均为在线编程题，由PAT在线裁判系统自动评判。竞赛分3个组别：珠峰争鼎（本科组）、华山论剑（本科组）、沧海竞舟（专科组）。以个人独立竞技、团体计分的方式进行排名。

### 2. 大数据挑战赛 (Big Data Challenge)

大数据挑战赛旨在通过竞技的方式提升在校学生对数据分析与处理的算法研究与技术应用能力，探索大数据的核心科学与技术问题。竞赛题目提供必要的分析处理数据，给出明确的评价指标，参赛队伍设计相应算法进行数据分析与处理，结合在线评测和专家评审的方式进行评比。

### 3. 移动应用创新赛 (Mobile Applications Innovation Contest)

参赛作品应为基于iOS设计开发的具有一定功能的APP应用。作品主题须紧扣竞赛推荐的应用领域及其他社会关注的热点难点问题，包括但不限于工业、农业、健康医疗、环境保护、教育、养老、行政管理、安全及大数据应用等。参赛者可自由命题，自行搜集、获取相关数据，提供解决方案并能在移动设备上实际运行，由专家评审进行排名。

### 4. 网络技术挑战赛 (Network Technology Challenge)

网络技术挑战赛的目的在于适应互联网技术与应用的发展，对接互联网与信息产业相关人才需求，提升在校大

学生的网络技术应用与开发能力，培养学生的创新精神和团队合作能力，提高大学生的综合素质，促进高等学校网络工程与技术类相关课程的教学内容和教学方法改革，促进产教融合的 IT 人才培养模式改革。

#### **5. 微信小程序应用开发赛（WeChat Mini Programs Application Development Contest）**

微信小程序应用开发赛是基于腾讯微信小程序平台的创新应用开发设计竞赛，旨在通过竞赛的方式提升学生进行微信小程序应用的设计与开发能力，特别是运用微信生态开发技术进行创意设计和创新实践的能力，实现以赛促学、以赛促教、以赛促用，推动微信生态体系的人才培养和产学研用。

#### **6. 人工智能创意赛（Artificial Intelligence Innovation Contest）**

人工智能创意赛旨在激发学生的创新意识，提升学生人工智能创新实践应用能力，推动“人工智能+X”知识体系下的人才培养。参赛作品须围绕人工智能核心技术，探索有具体落地场景的技术应用创意方案，如人工智能技术在工业、农业、医疗、文化、教育、金融、交通、公共安全、日常生活、公益等行业领域的应用探索。

### **四、参赛资格及报名**

#### **1. 参赛对象**

由各高等学校组织参赛，参赛人员应为具有正式学籍的全日制在校生，各校参赛队或者参赛人员的数量限制参

见各竞赛模块规程。

各队的指导教师必须是参赛队所在学校的正式教师。每个参赛队可配备的指导教师的数量。

同一高校的多个参赛队可配备一名领队，负责竞赛活动中的指导、联系等工作。领队可由指导教师兼任。

各高校应按竞赛通知的规定，在广泛培训和选拔的基础上，认真组织学生参加竞赛。

## **2. 参赛资格**

参赛队必须提供所在学校有关部门出具的队员身份证明。只有当竞赛承办单位获得所需证明材料后，一支队伍才能获得参赛资格。

## **3. 参赛报名**

在各竞赛模块的竞赛规程发布后，参赛学校可按竞赛规程规定向竞赛承办单位报名。参赛学校可在校内进行预赛，通过选拔组队参加大区选拔赛、全国总决赛。

# **五、大赛时间和方式**

## **1. 大赛时间**

大赛每年举办一次，各竞赛模块的具体时间以竞赛模块规程为准。

## **2. 大赛组织方式**

大赛总体上分为校内赛、大区赛、全国赛三个阶段，各竞赛模块组织方式具体以竞赛模块规程为准。

大区赛分别在东北（黑龙江省、吉林省、辽宁省）、华北（北京市、天津市、河北省、内蒙古自治区）、华东

（上海市、山东省、江苏省、浙江省、福建省、安徽省）、华南（广东省、海南省、广西壮族自治区）、西南（重庆市、四川省、贵州省、云南省、西藏自治区）、西北（陕西省、青海省、甘肃省、宁夏回族自治区、新疆维吾尔自治区、山西省）、华中（河南省、湖北省、湖南省、江西省）七个赛区组织。赛区可按照竞赛模块规程规定设立团体或个人奖项，并按照规程遴选一定比例的队伍参加决赛。

各竞赛模块的全国总决赛采用集中竞赛的方式，在规定时间内完成竞赛题目，通过在线自动评判、答辩及演示等方式，由竞赛专家委员会确定最终的获奖队伍。

## **六、评审规则**

大赛专家委员会本着公平、公正、公开、透明的原则，按照各竞赛模块规程中规定的评审规则，审定各竞赛模块的获奖队伍，获奖结果在大赛网站上公示。

获奖结果公布后，如发现获奖作品有侵犯知识产权、抄袭等违规行为，可向大赛专家委员会举报，一经查实，将撤销违规参赛队所获奖项。由此造成的其他后果，由参赛队自行承担。

## **七、大赛网站**

大赛网站网址为<http://www.c4best.cn>，各竞赛模块的竞赛规程、赛程安排、竞赛结果等将在大赛网站公布。

## **八、异议和申诉**

为保证竞赛的公平、公正、透明，在发现违反竞赛规则或出现竞赛不公的行为后，参赛队或个人可以向相应竞赛模块的专家委员会进行申诉。申诉报告必须以正式的书

面形式提交。个人提出的申诉，须写明本人的真实姓名、所在单位、联系方式，并有本人的亲笔签名。参赛队提出的申诉，须写明联系人的姓名、联系方式，并且有申诉队员的签名。非实名提出的申诉无效。

专家委员会收到申诉后进行复核，做出相应的处理；并对提出申诉的个人和参赛队的信息严格保密。

## 九、大赛经费

### 1. 参赛费用

参赛队伍应按竞赛模块规程规定向承办单位交纳报名费或会务费。学校有关部门要积极支持大赛工作，对于参赛队员及指导教师优秀评比、工作量认可、活动经费等方面给予必要的支持。

### 2. 社会资助

欢迎企业或单位为中国高校计算机大赛提供赞助，提供赞助的企业或单位经大赛组织委员会同意，可在大赛有关环节进行企业形象的展示。

## 十、其他

本章程的最终解释权归中国高校计算机大赛组织委员会。

全国高等学校计算机教育研究会

2022年3月

