

评分细则

小局得分

红方生存得分

作战单元	初始数量	分值/完好	分值/受伤
士兵	18	10	/
无人车	3	20	10
无人机	4	15	/

+

击毁蓝方奖励得分

作战单元	初始数量	分值
机枪手	35	2
狙击手		2
火箭筒手		2

耗时得分

排名	数量	分值
1	1	20
2	1	15
3	1	10
4	1	5
...	...	0

参赛队伍为红方（进攻方），任务目标为红方作战单元顺利到达终点，装备尽量完好。
每局结束条件：红方作战单元全员牺牲 / 红方作战单元到达终点 / 到达比赛时长。
每局比赛时长限制10分钟，共40局。

对抗得分：40局平均得分 + 耗时得分。

算法创新性得分：专家将从算法的智能程度、鲁棒性、时间空间复杂度等维度进行算法评价。

战法创新性得分：专家将从战法的合理性、作战运用、对现实作战的启发性等维度进行战法评价。

评分细则

总得分计算规则

模块	评判准则	分值	权重	评判者
A对抗得分	40局平均分	0-100	70%	系统计算（归一）
B算法创新性	算法说明文档	0-100	20%	算法技术专家
C战法创新性	战法视频	0-100	10%	军事业务专家

$A \times 70\% + B \times 20\% + C \times 10\% = \text{总得分}$

初赛：每支队伍共有**3次**提交智能体的机会，最终提交版智能体与仿真平台内置AI对抗40局，对初赛8支队伍进行得分排名，取总得分前四名进入决赛。

当有并列第四名时，这两支队伍加赛一轮，加赛得分高者获胜。

决赛：比赛想定进行调整，各队伍有**3周**时间对模型进行训练优化。