

天津市教育委员会

市教委关于举办 2026 年“启诚杯”第十五届“京津冀”大学生人工智能电脑鼠竞赛的通知

各普通本科高校：

为进一步深化实践教学改革，培养大学生的创新能力、实践能力与团队协作精神，促进学科交叉与产教融合，提升教育质量，培养适应社会需求的复合型人才，按照《市教委关于举办 2026 年天津市大学生学科竞赛活动的通知》（津教政办〔2026〕55 号）部署，市教委决定举办 2026 年“启诚杯”第十五届“京津冀”大学生人工智能电脑鼠竞赛。现将有关事项通知如下：

一、竞赛组织

主办单位：天津市教育委员会

承办单位：中国民航大学

赞助单位：天津启诚伟业科技有限公司

竞赛成立组委会，成员由天津市教委、高校代表及相关专家组成。组委会下设秘书处，设在中国民航大学。竞赛组委会名单详见附件 1。

二、参赛对象与要求

（一）参赛对象

各高校具有正式学籍的全日制在校本科生均可参赛。

（二）参赛要求

1. 参赛学生由所在院校组织统一报名。
2. 以团队为单位参赛，每队 2-3 人，每队可设指导教师 1-2 名，指导教师不得担任本次竞赛的评委。

三、竞赛时间及报名方式

（一）竞赛时间

2026 年“启诚杯”第十五届“京津冀”大学生人工智能电脑鼠竞赛分为初赛和决赛两个阶段进行。

竞赛时间：2026 年 11 月 21 日-11 月 22 日（暂定）。

（二）报名方式

各参赛学校设赛事联系人 1 名，负责联络组织，并于 2026 年 9 月 18 日前将本校赛事联系人的信息表（附件 2）Word 版及加盖教务处公章扫描版发送至竞赛官方邮箱:aimousecauc@163.com。

2026 年 10 月 26 日 16:30 前，各高校竞赛负责人组织各参赛队到竞赛官方网站 <https://www.micromousechina.com/> 进行注册及报名。2026 年 10 月 26 日 16:30 网站将关闭注册报名通道。报名结束后，各高校竞赛联系人将参赛团队信息汇总表 excel 版及加

盖 教 务 处 公 章 扫 描 版 发 送 到 竞 赛 官 方 邮 箱：
aimousecauc@163.com。

四、竞赛方式

电脑鼠竞赛分为三个赛道:竞速赛道、任务赛道、竞技赛道。

(一) 初赛

1.电脑鼠竞速赛道

(1) 初赛将以 1/4 迷宫场地为竞赛场地，全迷宫场地均分为 4 块 1/4 场地，采用同一迷宫，互不相通、互不干扰。按照抽取的顺序号，同时进行初赛。

(2) 采用全自动计分系统。每队电脑鼠在迷宫中的最大运行时间为 6 分钟，运行次数不限，但碰触次数必须小于 3 次，其他说明见竞赛规则。

(3) 各参赛队按抽签顺序依次进入赛场，每队只允许一名参赛队员进行现场操作。

(4) 比赛期间不准携带任何通讯工具、移动存储器、照相器材等与竞赛无关的用品，严禁拍照、摄像。

(5) 所有成功到达终点的参赛队，以最短排障时间作为最终成绩，并按照升序进行排序，取前 70%入围决赛。

2.电脑鼠任务赛道

初赛由各参赛院校自行组织安排。

3.电脑鼠竞技赛道

初赛由各参赛院校自行组织安排。

（二）决赛

1.电脑鼠竞速赛道

（1）决赛将以 IEEE 16×16 全迷宫为竞赛场地，进入决赛的各参赛队在统一标准的迷宫中进行比赛。

（2）采用全自动计分系统。每队电脑鼠在迷宫中的最大运行时间为 6 分钟，运行次数不限，但碰触次数必须小于 3 次，其他说明见竞赛细则。

（3）各参赛队按抽签顺序依次进入赛场，参赛队按抽签顺序进行比赛，每队只允许一名参赛队员进行现场操作。

（4）比赛期间参赛队员不准携带任何通讯工具、移动存储器、照相器材等与竞赛无关的用品，严禁拍照、摄像。

（5）为保证大赛公平、公开、公正，参赛队须在比赛开始前完成竞赛设备调试并上交至指定地点。

2.电脑鼠任务赛道

任务赛道共包含虚拟和现实双场景任务。

（1）决赛将以 IEEE16×16 全迷宫为竞赛场地，进入决赛的各参赛队在统一标准的迷宫中进行任务接力赛。

（2）采用全自动计分系统。每支参赛队电脑鼠在迷宫中的最大运行时间为 6 分钟，运行次数不限，但碰触次数必须小于 3 次，其他说明详见竞赛规则。

(3) 各参赛队按抽签顺序依次进入赛场，参赛队根据抽签顺序进行比赛，每队只允许一名参赛队员进行现场操作。

(4) 为保证大赛公平、公开、公正，参赛队须在比赛开始前完成竞赛设备调试并上交至指定地点。

(5) 每支参赛队使用四只电脑鼠，通过任务协作的方式完成全迷宫的搜索和冲刺任务。

(6) 虚拟场景任务，每支参赛队需在比赛前的规定时间内，将最终的程序上传到竞赛网站。裁判使用统一标准“虚拟仿真评测系统”进行考评。（其它内容详见任务赛道细则）。

3.电脑鼠竞技赛道

(1) 决赛将以 IEEE16×16 全迷宫为竞赛场地，进入决赛的各参赛队在统一标准的迷宫中进行任务对抗赛。

(2) 每支参赛队单次对抗最长时间为 6 分钟，运行次数不限，但碰触次数须小于 3 次。（其它内容详见竞赛细则）

(3) 各参赛队按抽签顺序依次进入赛场，参赛队根据抽签顺序进行比赛，每队只允许一名参赛队员进行现场操作。

(4) 为保证大赛公平、公开、公正，参赛队须在比赛开始前完成竞赛设备调试并上交至指定地点。

(5) 每支参赛队使用 2 台电脑鼠，通过配合完成球体搜寻→精准抓取→定点投射等全流程连贯任务。

五、奖项设置

（一）分别设置一、二、三等奖，获奖比例分别为参赛队数的 10%、15%、20%。

（二）本次竞赛凡同一所院校、同一竞赛命题，荣获一等奖队数不超过 2 队。

（三）竞赛其它具体事项由组委会另行通知。

六、公示、申诉与仲裁

竞赛结束后，竞赛成绩将在中国民航大学网站公示，公示期为 5 个工作日。公示无异议后将由市教委公布竞赛结果。

参赛队伍若对本队成绩或其他参赛队成绩有质疑，须在公示期结束前，通过参赛学校向大赛组委会提出书面申诉，材料需递交竞赛组委会办公室。申诉材料须有充分的事实依据，不能提供事实依据或事实依据不充分的，组委会不予受理。申诉一经受理，大赛组委会对事实进行调查，给出调查结果和仲裁意见，同时将调查结果报送市教委备案。

七、联系人及联系方式

竞赛办公室联系人：程争 15202281737，严靖怡 16600484687

工作邮箱：aimousecauc@163.com

工作 QQ 群：1098581356

附件：1.2026 年“启诚杯”第十五届“京津冀”大学生人工智能
电脑鼠竞赛组委会、专家委员会、仲裁委员会名单

2.2026 年“启诚杯”第十五届“京津冀”大学生人工智能
电脑鼠竞赛学校联系人信息表

3.2026 年“启诚杯”第十五届“京津冀”大学生人工智能
电脑鼠竞赛参赛团队信息汇总表

4.2026 年“启诚杯”第十五届“京津冀”大学生人工智能
电脑鼠竞赛比赛规则



附件 1

2026 年“启诚杯”第十五届“京津冀” 大学生人工智电脑鼠竞赛组织委员会、 专家委员会、仲裁委员会名单

一、组织委员会

主 任：罗延安 天津市教育委员会

副主任：杨新渥 中国民航大学

徐 震 天津市教育委员会

委 员：（以姓氏笔画为序）

王金海 天津工业大学

王 超 天津大学

王育欣 天津农学院

冯兴杰 中国民航大学

孙桂玲 南开大学

许 晶 天津市教育委员会

刘民杰 天津仁爱学院

杜明星 天津理工大学

张必兰 天津市教育委员会

张 勇 天津商业大学

张建勇 天津市大学软件学院
郝小可 河北工业大学
常振云 天津天狮学院
董 建 天津职业技术师范大学
戴胜华 北京交通大学

办公室主任：赵世伟 中国民航大学

成员：程 争 中国民航大学

严靖怡 天津启诚伟业科技有限公司

李 璠 天津启诚伟业科技有限公司

二、专家委员会

主 任：樊智勇 中国民航大学

委 员：徐国伟 天津工业大学

三、仲裁委员会

主 任：冯为嘉 天津师范大学

委 员：孔庆涛 天津中德应用技术大学

附件 2

2026 年“启诚杯”第十五届“京津冀”
大学生人工智能电脑鼠竞赛学校联系人信息表

学校名称			
联系人姓名		E-mail	
联系电话		微信号	

附件 4

2026 年“启诚杯”第十五届“京津冀” 大学生人工智能电脑鼠竞赛比赛规则

一、电脑鼠竞速赛道规则

1.竞速电脑鼠的基本功能是从起点开始走到终点，这个过程称为一次“运行”，所花费的时间称为“运行时间”。从终点回到起点所花费的时间不计算在“运行时间”内。从电脑鼠的第一次激活（从起点出发）到每次运行开始，这段时间称为“迷宫时间”。如果电脑鼠在比赛时需要手动辅助，这个动作称为“碰触”。竞赛依据电脑鼠的速度求解迷宫的效率和可靠性进行评分。

2.电脑鼠可以运行多次，得分是通过计算每次运行的“排障时间”来衡量的，排障时间越短成绩越好。如果本次运行结束以后电脑鼠没有碰触过，那么还要再减去 2 秒的奖励时间。

排障时间=迷宫时间 $\times$ 1/30+运行时间-奖励时间。

3.竞赛迷宫在竞赛当天由裁判揭晓，操作员不允许再将任何相关信息传输给电脑鼠，也不可再更改策略。

4.操作员上场后禁止立刻启动电脑鼠，必须放置在迷宫起点处等待裁判指令。

5.电脑鼠到达迷宫中心的目的地后，可以使用手动放回起

点，或让电脑鼠自动回到起点，前者被视为碰触，因此在以后的运行中，将失去减 2 秒的奖励。

6.电脑鼠在返回起点准备冲刺时，须在起点停留 2 秒以上的时间。

7.竞赛中电脑鼠在迷宫中的总时间不得超过 6 分钟，在该限小时内，电脑鼠运行中最多可以碰触 3 次，碰触 1 次后失去奖励 2s 的机会，碰触 2 次后在失去奖励的基础之上惩罚 2s，碰触 3 次后比赛强制结束。

8.穿越迷宫的时间由装在起点和终点处的计分系统自动测量。计分系统的传感器分别安装在起点单元的出口处、终点单元的入口处。

9.如果电脑鼠出现故障，操作员可以在裁判的许可下放弃该次运行，并放回到起点重新开始，但会增加一次碰触。

10.在比赛过程中，电脑鼠禁止更换任何硬件。更换电池、擦拭轮胎等操作可以向裁判提出申请，是否被批准由裁判决定。

11.迷宫所在房间的亮度、温度和湿度与周围环境相同。改变亮度的要求是否被接受须由竞赛组织者决定。

12.当比赛官方认为某电脑鼠的运行将破坏或损毁迷宫时，有权停止其运行或取消其参赛资格。

（一）竞速迷宫规范

1.全迷宫由 16×16 个、 $18\text{cm} \times 18\text{cm}$ 大小的正方形单元组成。

2.在每个单元的四角可以插上一个小立柱，其截面为正方形。立柱长 1.2cm，宽 1.2cm，高 5cm。小立柱所处的位置称为“格点”。除了终点区域的格点外，每个格点至少要与一面隔墙相接触。

3.迷宫的隔墙高 5cm，厚 1.2cm，因此两个隔墙所构成的通道的实际距离为 16.8cm。隔墙将整个迷宫封闭。

4.迷宫隔墙的侧面为白色，顶部为红色。迷宫的地面为木质，颜色为哑光黑。隔墙侧面和顶部的涂料能够反射红外线，地板能够吸收红外线。

5.迷宫制作尺寸的工艺误差应不大于 5%，或小于 2cm。迷宫地板的接缝不能大于 3mm，接合点的坡度变化不超过 5 度。隔墙和立柱之间的空隙不大于 2mm。

6.迷宫的起点单元可选设在迷宫四个角落之中的任何一个。起点单元必须三面有隔墙，只留一个出口。迷宫的终点单元设在迷宫中央，由四个的正方形单元构成，只留一个入口。

7.起点和终点设计遵照 IEEE APEC 电脑鼠竞赛规则标准，即：终点必须位于起点方向的右侧（第一个路口须为右转）。

（二）竞速电脑鼠规范

1.电脑鼠必须自成独立系统，不能使用可燃物为能源。

2.电脑鼠的长和宽限定在 25cm×25cm。每次运行中电脑鼠几何尺寸的变化不能超过 25cm×25cm。对电脑鼠的高度没有限

制。

3.电脑鼠穿越迷宫时不能在其身后留下任何东西。

4.电脑鼠不能跳越、攀爬、钻挖和损毁迷宫隔墙。

二、电脑鼠任务赛道规则

任务赛道共包含虚拟和现实双场景任务。

●现实场景任务：

1.任务赛道是以群智电脑鼠接力赛为表现形式。每支参赛队需要使用 4 只电脑鼠，通过无线传输数据，相互配合，完成迷宫求解任务，裁判针对电脑鼠的任务完成情况以及所花费的时间进行评分。

2.群智电脑鼠分别位于迷宫场地的四个角落，对应各自独立的终点。以同步接力的方式完成全迷宫的搜索和冲刺。

3.每支参赛队的成绩满分 100 分，包含任务成绩和时间成绩两部分。

4.竞赛迷宫在竞赛当天由裁判揭晓，揭晓后操作员不允许再将任何相关信息传输给电脑鼠，也不可再更改策略。

5.操作员上场后禁止立刻启动电脑鼠，必须放置在迷宫起点处等待裁判指令。

6.竞赛中电脑鼠在迷宫中运行的总时间最长不超过 6 分钟，在该限时内，可以运行多次，但最多碰触 3 次，碰触 1 次后失去奖励 2s 的机会，碰触 2 次后在失去奖励的基础之上惩罚 2s，碰

触 3 次后比赛强制结束。

7.4 只电脑鼠在迷宫中所花费的时间，由安装在起点和终点处的计分系统自动测量。

8.如果电脑鼠出现故障，操作员可以在裁判的许可下放弃该次运行，并放回到起点重新开始，但会增加一次碰触。

9.在比赛过程中，电脑鼠禁止更换任何硬件。更换电池、擦拭轮胎等操作可以向裁判提出申请，是否被批准由裁判决定。

10.当比赛官方认为某电脑鼠的运行将破坏或损毁迷宫时，有权停止其运行或取消其参赛资格。

●虚拟场景任务：

1.每支参赛队需在比赛前的规定时间内，将最终的程序上传到竞赛网站。

2.裁判在同一硬件平台中，下载并运行各参赛队上传的竞赛程序，根据运行结果进行评分。

（一）任务赛道迷宫规范

1.各参赛队在统一的迷宫中运行。

2.任务赛道迷宫规范与竞速迷宫规范完全一致。

（二）任务赛道电脑鼠规范

1.任务电脑鼠规范与竞速电脑鼠规范完全一致。

三、电脑鼠竞技赛道规则

1.竞技赛以高对抗竞技为核心特色，创新采用多鼠协同作

战模式，每支参赛队伍使用两台电脑鼠，通过配合完成球体搜寻→精准抓取→定点投射全流程连贯任务，裁判针对电脑鼠的任务完成情况以及所花费的时间进行评分。

2.每场比赛由两支参赛队同时上场对抗，两支参赛队各使用 1/2 迷宫，迷宫墙壁完全相同。

3.每只电脑鼠对应各自的投射点，参赛队通过多机协作，搜寻本方迷宫区域内的球体，并向对方迷宫区域投射。

4.竞赛迷宫和投射点坐标于比赛前在竞赛官网公布。

5.操作员上场后禁止立刻启动电脑鼠，必须放置在迷宫起点处等待裁判指令。

6.竞赛中电脑鼠在迷宫中运行的总时间最长不超过 6 分钟，在该限时内，可以运行多次，但最多碰触 3 次，碰触 3 次后比赛强制结束。

7.如果电脑鼠出现故障，操作员可以在裁判的许可下放弃该次运行，并放回到起点重新开始，但会增加一次碰触。

8.在比赛过程中，电脑鼠禁止更换任何硬件。更换电池、擦拭轮胎等操作可以向裁判提出申请，是否被批准由裁判决定。

9.当比赛官方认为某电脑鼠的运行将破坏或损毁迷宫时，有权停止其运行或取消其参赛资格。

（一）竞技赛道迷宫规范

1.各参赛队在统一的迷宫中运行。

2. 竞技赛道迷宫规范与竞速迷宫规范完全一致。

（二） 竞技赛道电脑鼠规范

1. 竞技电脑鼠规范与竞速电脑鼠规范完全一致。