

# QUY CHẾ CUỘC THI ĐẤU TRƯỜNG REINFORCEMENT LEARNING

#Mine golds, unfold knowledge

## 1. CÁC ĐIỀU KHOẢN CHUNG

**1.1. Tên cuộc thi:** Đấu trường Reinforcement Learning (RLCOMP 2020)

**1.2. Chủ đề cuộc thi:** Mine golds, unfold knowledge

**1.3. Ban Tổ chức cuộc thi:**

Cuộc thi được tổ chức bởi: Đại diện Công ty TNHH Phần mềm FPT (FPT Software) – Phòng Nghiên cứu Trí tuệ nhân tạo (FSOFT AI Lab), Phòng Codelearn Academy

**1.4. Thời gian tổ chức:**

- Đăng ký tham dự : 15/07/2020 – 05/08/2020
- Vòng bảng - Đón đầu thách thức: 08/08/2020 - 03/09/2020
- Vòng đấu giao hữu - Bước đệm: 05/09 - 17/09/2020
- Vòng Chung kết - Đào giấu vàng (Lượt trận 1): 19/09/2020
- Vòng Chung kết - Đào giấu vàng (Lượt trận 2): 26/09/2020
- Các mốc thời gian trên có thể điều chỉnh trong quá trình tổ chức tùy theo tình hình thực tế và được thông báo rộng rãi trên các kênh truyền thông của cuộc thi trước tối thiểu 02 ngày trước khi các vòng thi diễn ra.

**1.5. Đối tượng mục tiêu:**

- Tất cả các đối tượng có khả năng và tư duy lập trình: sinh viên CNTT, Lập trình viên, Nhà Khoa học dữ liệu...
- Thí sinh tham dự cần có kiến thức về Công nghệ thông tin, Trí tuệ nhân tạo, hoặc Học máy.
- Thí sinh có kinh nghiệm về Reinforcement Learning là một lợi thế.

*Lưu ý:* Các thí sinh có nghĩa vụ kê khai đầy đủ và chính xác toàn bộ thông tin theo yêu cầu của Ban tổ chức (BTC) khi đăng ký. Trong trường hợp phát hiện gian lận về thông tin, tạo tài khoản ảo, BTC xem xét quyết định hủy một phần hoặc toàn bộ kết quả thi đấu của thí sinh, xem xét loại thí sinh hoặc thí sinh khỏi cuộc thi.

**1.6. Yêu cầu về đăng ký:**

- Các thí sinh đăng ký tham dự chương trình theo team (1-3 người) từ ngày 15/7 đến hết ngày 05/08 tại: <https://rlcomp.codelearn.io>
- Ban tổ chức hỗ trợ xếp team cho các thí sinh nếu có nhu cầu.

- Sau khi các đội thi đăng ký, BTC gửi mail xác nhận thông tin của từng đội về email cá nhân của Đội trưởng đội thi để chốt danh sách, số lượng các đội thi Vòng bảng - Đón đầu thách thức.
- Các đội thi tạo tài khoản trên hệ thống theo hướng dẫn trong mail của BTC.  
*Lưu ý, các đội thi đặt **username** tài khoản trùng với tên đội thi của mình.*  
*Nếu thành viên đã có tài khoản trên hệ thống, thành viên có thể đặt lại username theo đường link sau: <https://codelearn.io/user/information/changeusername>*

## 2. ĐỀ THI

- Ban Kỹ thuật cuộc thi Đấu trường Reinforcement Learning chịu trách nhiệm chuẩn bị đề thi cho cuộc thi Đấu trường Reinforcement Learning.
- Người ra đề trong cuộc thi là các chuyên gia công nghệ, lập trình viên có trên 15 năm kinh nghiệm phát triển phần mềm và có kiến thức, kinh nghiệm, hiểu biết sâu về thuật toán.
- Người ra đề đảm bảo về tính bảo mật và không tiết lộ đề thi cho bất cứ ai không có trách nhiệm và bằng bất cứ hình thức nào.

Đề thi không sử dụng ngôn từ hay nội dung thù địch, công kích, chống phá bất cứ cá nhân hay tổ chức nào, phù hợp với thuần phong mỹ tục và các quy định của pháp luật.

## 3. THÔNG BÁO KẾT QUẢ

- Kết quả từng đội thi được chấm tự động trên hệ thống của cuộc thi.
- Tại Vòng bảng, sau khi các đội thi cập nhật Agent lên hệ thống, trong vòng 45 phút hệ thống sẽ trả lại kết quả: gồm số vàng đào được và ghi nhận thời gian tại thời điểm submit trên màn hình của từng đội thi.
- Kết quả thi đấu sẽ được cập nhật ngay khi có kết quả từng lượt submit và hiển thị ở trang chính của cuộc thi.
- Kết quả chung cuộc được thông báo trên các kênh của cuộc thi gồm: Fanpage FSOFT AI Lab, group hỗ trợ thí sinh dự thi, và các kênh truyền thông khác.

## 4. GIẢI THƯỞNG CỦA CUỘC THI

### 4.1. Vòng bảng - Đón đầu thách thức

- Giấy chứng nhận của cuộc thi cho tất cả các đội thi thi đấu Vòng bảng - Đón đầu thách thức

#### **4.2. Vòng Chung kết - Đảo giấu vàng**

- Giải nhất: 100.000.000 VNĐ + cup + giấy chứng nhận + bảng vinh danh + đài thọ chuyển đi chia sẻ giải pháp về AI trị giá 20.000.000 VNĐ.
- Giải nhì: 50.000.000 VNĐ + cup + giấy chứng nhận + bảng vinh danh
- Giải ba: 20.000.000 VNĐ + cup + giấy chứng nhận + bảng vinh danh
- Giải khuyến khích: 5.000.000 VNĐ + cup + giấy chứng nhận + bảng vinh danh
- Giải tài năng: 20.000.000 VNĐ + giấy chứng nhận + bảng vinh danh dành cho đội thi có 100% thành viên là học sinh/sinh viên đạt thành tích xuất sắc nhất
- Giải triển vọng: 10.000.000 VNĐ + giấy chứng nhận + bảng vinh danh dành cho đội thi có 100% thành viên là học sinh/sinh viên có triển vọng nhất.
- Học bổng về AI/Machine Learning: 250.000.000 VNĐ trong đó:

##### ***a. Học bổng Quà tặng chung kết***

- Toàn bộ các thành viên trong top 16 đội có thành tích tốt nhất tại Vòng chung kết được tặng học bổng là khóa học Nhập môn Data Science hoặc Nhập môn Machine Learning trị giá 3.900.000 đồng/học bổng.
- Học bổng có thể được chuyển đổi cho người khác.
- Học bổng gồm 1 môn, học trong 6 tuần, cung cấp kiến thức cơ bản về Data Science hoặc Machine Learning và các nền tảng cần thiết để học chuyên sâu hơn về một trong hai ngành này.
- Link giới thiệu chi tiết khóa học Nhập môn Data Science tại [đây](#) và Khóa Nhập môn Machine Learning tại [đây](#).

##### ***b. Học bổng tài năng trẻ AI***

- Học bổng tài năng trẻ AI: Đội có toàn bộ thành viên là sinh viên đạt thứ hạng cao nhất trong cuộc thi sẽ được mỗi người 1 suất học bổng toàn phần Data Science hoặc Machine Learning trị giá 20.000.000 đồng/học bổng.
- Học bổng không thể chuyển đổi cho người khác
- Học bổng gồm toàn bộ 5 môn, học trong 7 tháng, thuộc chứng chỉ Data Science hoặc Machine Learning cung cấp đầy đủ kiến thức, kỹ năng để học viên sẵn sàng gia nhập làm việc trong các ngành này.
- Link giới thiệu toàn bộ Chứng chỉ Data Science tại [đây](#) và Machine Learning tại [đây](#)

### **Ghi chú:**

- Trường hợp không có đội nào có toàn bộ thành viên là sinh viên thì Học bổng tài năng trẻ AI sẽ dành cho đội có ít nhất 1 thành viên là sinh viên và giành vị trí cao nhất trong cuộc thi.
- Trường hợp không có bất kỳ sinh viên nào tham gia cuộc thi thì Học bổng tài năng trẻ AI sẽ dành cho đội thi giành Giải Nhất. Ở cả 2 trường hợp trên, nếu người nhận không phải là sinh viên thì học bổng có quyền chuyển đổi cho người khác.

## **5. CÁC QUY ĐỊNH TRONG THỜI GIAN THI VÒNG CHUNG KẾT**

- Các đội thi thi đấu online trong suốt quá trình Vòng Chung kết diễn ra.
- Khi có bất kỳ vấn đề nào về internet (phục vụ theo dõi cuộc thi), thiết bị hay các vấn đề phát sinh khác phải liên hệ ngay với BTC của cuộc thi để được hỗ trợ kịp thời.
- Các đội thi không phản hồi với BTC trong thời gian diễn ra Vòng Chung kết sẽ bị loại khỏi cuộc thi.

## **6. QUY ĐỊNH KHÁC**

- Quy chế này áp dụng cho toàn bộ cuộc thi Đấu trường Reinforcement Learning do FPT Software thông báo rộng rãi trên các phương tiện thông tin đại chúng và các kênh truyền thông của cuộc thi.
- Trong quá trình tổ chức cuộc thi, nếu gặp những vấn đề phát sinh ngoài quy định này, Ban tổ chức sẽ xem xét sửa đổi, bổ sung cho phù hợp với tình hình thực tiễn và thông báo tới các đơn vị, cá nhân tổ chức qua các kênh truyền thông của cuộc thi.
- Quyết định của BTC là quyết định cuối cùng.
- Các đơn vị, cá nhân nhận giải thưởng thực hiện nghĩa vụ nộp thuế thu nhập theo quy định pháp luật và có nghĩa vụ cung cấp đầy đủ các giấy tờ, hồ sơ theo yêu cầu của BTC.