**经济学院第十五届体育节智力运动会计分办法**

一、竞赛时间：2018年3月底

二、竞赛地点：旗山校区教学楼

三、参加对象：经济学院2015级、2016、2017级本科生、研究生

四、比赛项目：UNO、中国象棋、五子棋、斗地主

五、参赛方法：

1、各参赛单位每个项目限报三人；

2、每人最多报名参加一个比赛项目。

六、比赛流程：

1、参赛选手需依据比赛时间提前十分钟到达比赛现场，比赛将准时开始，迟到视为弃权。

2、参赛选手赛前进行抽签分组，将所有选手分为N组，小组人数根据报名总人数决定。分组后进行小组淘汰赛，每组第一名进入决赛，如参加决赛人数不达六人，则每组前二进入决赛。

3、进入决赛的选手由抽签决定对手，各个项目决出前六名。

注：为保证比赛的公平性，组委会将设裁判委员会，委员会可对比赛进行监督和仲裁，每局比赛设有裁判1人。在竞赛时每位选手都要严格遵守比赛规则，做到落棋无悔。

七、相关说明：

1、智力运动会按名次得分并计入本届体育节总分。各项目的前六名分别以6分、5分、4分、3分、2分、1分计入院运会班级总分中。

2、每次出牌不得超过30秒。参赛选手手上所剩牌数小等于2张牌时，应自觉报牌。

3、对局时，禁止随意离座或与任何人交谈及参考任何资料，禁止用棋具或借助纸笔等物对局势作分析研究。

4、禁止以任何方式干扰对方分散对方注意力，禁止一切妨碍比赛正常进行的言行。

5、对局进行中如有问题，应在自己出牌时间内提出(遇对方犯规时例外)。发生争议时，应当服从裁判，但可保留事后向竞赛裁判长提出申诉的权利。

6、了解本规则的全部条款、比赛程序。出现问题，不得以“不了解”作为推诿的借口。

7、比赛时迟到当弃权。

8、比赛中应服从裁判，以裁判员的判罚为最终判决。若比赛选手有严重影响比赛秩序行为，视情节轻重，由裁判决定判罚，如果严重影响比赛进行，可由裁判决定是否取消其全队参赛资格，情况特别严重的移交学院或学校处理。

八、相关比赛规则：

（一）中国象棋比赛规则

赛制：初赛采用淘汰制，将参赛选手们随机平均分成若干组，一组6人。赛前组内选手进行循环赛。每个选手与组内其他选手均进行一场，每两名选手间一局定胜负，每胜出一局计3分，负计1分，平局计2分。每组产生前2名选手进入决赛。决赛同样进行循环赛。每胜出一局计3分，负计1分，平局计2分。产生第一、二、三名。

规则：

1、赛前对垒双方抽签定先走后走。

2、比赛时红先、黑后。

3、比赛时间步时不超过60秒，每局比赛超过30分钟则视为平局。

4、严禁悔棋，落子无悔，无论对方同意悔棋与否，裁判立即将悔棋者判负。

5、最先将对方将死者为赢家。

6、如分不出胜负，则定为平局。

7、对局中选手若中途退场均判为负。

参赛棋手要求：

①比赛前对垒双方抽签定先走后走。

②对局时，禁止随意离座或与任何人交谈及参考任何资料，禁止用棋具或借助纸笔等物对局势作分析研究。

③禁止以任何方式干扰对方分散对方注意力，禁止一切妨碍比赛正常进行的言行。

④对局进行中如有问题，应在自己走棋的时间内提出(遇对方犯规时例外)。发生争议时，应当服从裁判，但可保留事后向竞赛裁判长提出申诉的权利。

⑤了解本规则的全部条款、比赛程序。出现问题，不得以“不了解”作为推诿的借口。

⑥比赛时迟到当弃权。

对违反上述条款的棋手，可以根据情节轻重，判其犯规直至予以警告、判负、除名等纪律处分。

（二）五子棋比赛规则

赛制：初赛采用淘汰制，将参赛选手们随机平均分成若干组，一组8-10人。赛前组内选手进行循环赛，每个选手与组内其他选手均进行一场，每两名选手间一局定胜负，每胜出一局计3分，负计1分，平局计2分。每组产生前3名选手进入决赛。决赛同样进行循环赛。每胜出一局计3分，负计1分，平局计2分。产生第一、二、三名。

规则：

1、赛前对垒双方抽签定先走后走。

2、比赛时黑先、白后，从天元开始相互顺序落子（落子落在横竖线的交叉点上）。

3、比赛时间步时不超过30秒，每局比赛超过10分钟则视为平局。

4、摸子动子，落子无悔，严禁悔棋，无论对方同意悔棋与否，裁判立即将悔棋者判负。

5、最先在棋盘横向、竖向、斜向形成连续的相同色五个棋子的一方为胜（先连成5颗者举手示意裁判，裁判认可后停赛，并定出胜负）。

6、如分不出胜负，则定为平局（走满225格为平局）。

7、对局中选手若中途退场均判为负。

参赛棋手要求：

①比赛前对垒双方抽签定先走后走，每次举棋不得超过30秒。

②对局时，禁止随意离座或与任何人交谈及参考任何资料，禁止用棋具或借助纸笔等物对局势作分析研究。

③禁止以任何方式干扰对方分散对方注意力，禁止一切妨碍比赛正常进行的言行。

④对局进行中如有问题，应在自己走棋的时间内提出(遇对方犯规时例外)。发生争议时，应当服从裁判，但可保留事后向竞赛裁判长提出申诉的权利。

⑤了解本规则的全部条款、比赛程序。出现问题，不得以“不了解”作为推诿的借口。

⑥比赛时迟到当弃权。

对违反上述条款的棋手，可以根据情节轻重，判其犯规直至予以警告、判负、除名等纪律处分。

（三）UNO比赛规则：

初赛采用淘汰制，将参赛选手们随机平均分成若干组，一组6-8人。 一局比赛分3场，个人思考时间为8秒。0-9数字牌以牌面上的数字为准，功能牌（彩色符号）每张20分，3局积分累积计选手本场总得分，全场最低分的选手依照名额顺序晋级，首轮筛选时同分的顺序加赛，直到填满本场晋级名额。决赛同样采取循环赛制，决出前3名

1、创建游戏：

裁判挑选4张不同大小的数字牌，由选手抽取，数字最大的为起始玩家。

面朝下洗匀所有卡牌，起始玩家给每位参赛选手分发7张起始手牌，从公共牌堆翻开第一张牌（不能是黑牌，是则插回牌堆中重新翻牌，直到非黑牌为止）开始比赛。功能牌可选择承接其颜色或者功能。

后两场由上一场失分最高的玩家负责发牌，并先出牌。

2、出牌规则（实质）：

①游戏轮流出牌的实质是将牌面的颜色或者内容（包括数字或功能）传递下去。

如：同色数字牌相接，同数字牌相接，同种功能牌相接等。

②功能优于颜色，功能牌接在数字牌后，则不可转回数字牌，必须接同种（或高阶）功能牌。

如：红8后接红停止，可接任何颜色停止牌，不可以转为红色其他数字牌。

③功能牌具有罚则的，到传不下去的人就受罚。下家继续接前一张，同理。

如：停止牌被三人传递，红停接蓝停接绿停，到第四位玩家没有任何停止牌可接，就停一轮。

④受功能牌罚后功能消失，只继续传递颜色。

如：承上，第五位玩家继续出绿色任何牌，数字牌（绿8）或者反转功能牌。

⑤黑牌可接任何数字牌，起转换作用，出牌者指定下家所承接的颜色。

如：红8后接万能牌，出牌人可指定下家出任意颜色牌，比如；黄色。

⑥功能性只能同种相接或者强接弱，不能弱接强或者更换种类。+4牌功能性比+2强，可承接。

如：+2后出+4，如下家没有+4，则罚6张牌。

3、出牌：

①出的牌已触到桌面，就不能收回。

②出牌必须和上一张或者同颜色，或者同数字，或者同功能。特别的是+4可以接+2。

③相同颜色和数字的两张牌，即完全相同的两张数字牌，可同时出。（比赛中不允许双张抢断的做法。）

4、罚牌：

①没有牌出或不出牌，罚摸一张，被罚摸的牌当时可出。（不限制只是功能牌，这是为保证比赛进程，与一般规则有区别，特此说明。）

②+2牌可以累加罚摸，下家可以跟+4牌或对应上家所变颜色的+2牌。其罚牌不可当场出。

③玩家出错牌要罚摸自己错牌的总数，比如某位玩家出错的是一对相同的牌，要收回这两张出错的牌，并且罚摸两张牌。跟着出错牌的玩家也要同样罚摸牌。当出错的牌中有玩家手牌的最后一张时，要罚摸双倍数量。

④被罚牌者整理好牌后，下家再出牌。

喊“UNO”：

倒数第2张牌触到桌面前（或同时），选手要叫UNO报警，如果该选手未报警，则在该选手下次摸牌前，被其他选手发现并叫了UNO，则该选手罚摸2张。说“举报”等其他同意思的话也有效，不因此失去效力，被举报的人此时补叫UNO无效。

其它：

可以询问其它选手手上有几张牌，但被询问者可以不作答，但必须随时将牌明显的举在面前，不可以叠覆或者遮挡！

最后2张牌是相同的牌可以一起出而且不用喊UNO。

若赢家最后2张打出的是+2牌或+4牌，比赛结束，但下家仍需受罚（即使有+牌跟也不能打出并要受罚）。

默认出牌时间：

每位玩家默认的出牌时间为8秒，为控制游戏进度，若超过8秒未能出牌的玩家需罚摸1张牌，而且罚摸牌后不得出牌，由罚摸的玩家的下一位玩家继续出牌继续比赛。

胜利条件：

首先出完所有牌的选手获胜。

参赛棋手要求：

①每次出牌不得超过30秒。

②对局时，禁止随意离座或与任何人交谈及参考任何资料，禁止用棋具或借助纸笔等物对局势作分析研究。

③禁止以任何方式干扰对方分散对方注意力，禁止一切妨碍比赛正常进行的言行。

④对局进行中如有问题，应在自己出牌的时间内提出(遇对方犯规时例外)。发生争议时，应当服从裁判，但可保留事后向竞赛裁判长提出申诉的权利。

⑤了解本规则的全部条款、比赛程序。出现问题，不得以“不了解”作为推诿的借口。

⑥比赛时迟到当弃权。

对违反上述条款的选手，可以根据情节轻重，判其犯规直至予以警告、判负、除名等纪律处分。

（四）斗地主比赛规则

赛制：初赛采用淘汰制，将参赛选手3人分为一组，随机平均分成若干组。每组进行3局比赛，3局比赛结束，组内得分最高的选手晋级下一轮比赛。共决出9人参加决赛。决赛同样将选手3人分为一组，每组进行3局比赛，3局比赛结束，组内得分最高的选手晋级下一轮比赛。剩下的3位选手决出一、二、三名。

积分规则:

底分：叫牌的分数。

倍数：初始为 1 ，每出一个炸弹或火箭翻一倍（火箭和炸弹留在手上没出的不算）。

一局结束后：

地主胜：地主得分为 2\* 底分 \* 倍数

其余选手各得： - 底分 \* 倍数

地主败：地主得分为 -2\* 底分 \* 倍数

其余选手各得：底分 \* 倍数

地主所有牌出完，其他两家一张都未出： 分数 \* 2

其他两家中有一家先出完牌，地主只出过一手牌： 分数 \* 2

比赛规则：

1、发牌

由裁判发牌，一副牌 54 张，一人 17 张，留 3 张做底牌，在确定地主之前选手不能看底牌。

2、叫牌

叫牌按出牌的顺序轮流进行，每人只能叫一次。叫牌时可以叫 “1 分”，“2 分”，“3 分”，“不叫”。后叫牌者只能叫比前面选手高的分或者不叫。叫牌结束后所叫分值最大的选手为地主；如果有选手叫 “3 分 ” 则立即结束叫牌，该选手为地主；如果都不叫，则重新发牌，重新叫牌。

3、第一个叫牌的选手

第一轮叫牌的选手由抽签选定，以后每一轮首先叫牌的选手按出牌顺序轮流担任。

4、出牌

裁判将三张底牌交给地主，并亮出底牌让所有人都能看到。地主首先出牌，然后按逆时针顺序依次出牌，轮到选手跟牌时，选手可以选择 “不出” 或出比上一个选手大的牌。某一选手出完牌时结束本局。

5、胜负判定

任意一家出完牌后结束游戏，若是地主先出完牌则地主胜，否则另外两家胜。