

新會商會陳白沙紀念中學
S.W.C.S. Chan Pak Sha School
小學魔力橋邀請賽
Primary School Rummikub Invitational Tournament

報名參加：

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdskpsvHb0zp6oP6ghrK2BFRf7m2cHid6dCzOeAVRGCS0TDcA/viewform>

Details and Regulations 比賽詳情及規則

(請學校複印「比賽詳情及規則」，派發給每位參賽的學生作參考之用。)

(School should make a copy of the “Details and Regulations” for each contestant for reference.)

- 主辦單位 Organizer**：新會商會陳白沙紀念中學 S.W.C.S. Chan Pak Sha School
- 比賽日期 Date**：二零二三年十二月三日 (星期日) 3rd December, 2023 (Sun)
- 活動時間 Time**：上午八時三十分至中午十二時正 08:30 – 12:00
- 活動地點 Venue**：香港黃竹坑深灣道一號 新會商會陳白沙紀念中學
S.W.C.S. Chan Pak Sha School , 1 Shum Wan Road, Wong Chuk Hang

5. 活動程序 Schedule :

08:30 – 08:45	門口接待處 Reception (教師/家長及學生)	登記進場 Registration
08:45 – 09:00	禮堂 Hall (學生、教師及家長)	講解比賽規則 Briefing of Competition regulation
09:15 – 10:30	課室 Classroom (學生)	比賽 Competition
09:15 – 10:30	課室 Classroom (教師及家長)	休息及等候 Resting and Waiting
10:30 – 11:30	禮堂 Hall (教師及家長)	升學講座 Pre-S1 Parents' Talk
11:30 – 12:00	禮堂 Hall (學生、教師及家長)	頒獎禮 Award Ceremony

6. 報名須知 Notes on Application :

6.1 所有參賽同學須由學校提名報名參賽。費用全免。

All contestants are nominated by the school. The contest is free of charge.

6.2 比賽對象為 2023 至 2024 學年的小五及小六學生。

Students who study in Primary 5 and 6 in the school year 2023/24 are qualified for the application.

6.3 每所學校派出最多 15 人參賽。

Each school may nominate **up to FIFTEEN students**.

6.4 參賽學校須提名一位教師協助統籌此項參賽。

Schools participating in the event is also requested to nominate a teacher-in-charge to coordinate the event.

6.5 所有參賽同學須由教師或家長陪同出席活動。大會將設有課室供教師及家長作休息之用。

All contestants must be accompanied by their teachers or parents. Resting room are provided for teachers and parents.

6.6 學校須於 **2023 年 11 月 24 日 (星期五) 下午 5 時**前經傳真、電郵或網上報名。

Schools may nominate students through the application form. Please send the completed form **before 5 p.m., 24th November, 2023 (Fri)** by fax, email or online application.

7. 比賽形式 Mode of Competition :

7.1 比賽將採用巡迴賽形式下進行 3 局之比賽，大會將先安排參加者每 4 人組作賽；第 1 組由 1-4 號的參加者作賽，第 2 組由 5-8 號參加者的作賽，如此類推。當每局比賽完畢，各組得分最高 2 位參加者會調往下一組作賽，(例如第 1 組成績最好的 2 位參加者會調往第 2 組作賽，第 2 組成績最好的 2 位參加者會調往第 3 組作賽，如此類推。當 3 個回合完畢後，大會即時統計出成績。

The competition will be conducted in a tournament format consisting of 3 rounds. The organizers will initially arrange the participants into groups of 4. The first group will consist of participants numbered 1-4, the second group will consist of participants numbered 5-8, and so on. After each round, the top 2 participants from each group, based on their scores, will be moved to the next group. For example, the top 2 participants from Group 1 will move on to Group 2, the top 2 participants from Group 2 will move on to Group 3, and so on. After the completion of the 3 rounds, the organizers will immediately calculate the final scores.

7.2 統計方法先以總累積最多勝出局數，再以總累積最高分數來選出優勝者。

The scoring method first prioritizes the participant with the highest cumulative number of rounds won, and then considers the participant with the highest cumulative score to determine the winner.

8. 比賽須知 Notes on Competition :

8.1 參賽者須於比賽當日由學校教師或家長帶領於比賽開始前15分鐘到達比賽場地，並必須穿著整齊校服。

Contestants must report to the designated venue in school uniform **15 minutes before the start of the event**.

8.2 賽例如有更改，以比賽當天的公布為準。

If there are any changes in the rules and regulations, it will be announced on the day of the contest.

8.3 如有疑問，參賽者須於比賽完畢後，立即向大會主席提出。如有任何爭議，大會保留最終決定權。

Queries should reach the person-in-charge immediately after the contest. The organizer reserves the right of the final decision in case of any dispute.

9. 獎項 Awards

9.1 比賽設有個人金獎、銀獎、銅獎及參與證書。

There will be Individual Gold, Silver, and Bronze Awards. Certificate of Participation will be issued for each contestant.

9.2 比賽設有「個人冠軍」、「個人亞軍」及「個人季軍」。

Individual Champion, 1st runner up and 2nd runner up will be issued.

9.3 每間學校以個人成績最佳的 5 名學生成績計算於學校的總成績。根據學校總成績，設有全場總冠、亞和季軍。

The result of each school will be the total score of the best 5 best individual scores. Overall Team Gold, Silver and Bronze Awards will be awarded according to the school result.

10. 比賽結果只會公布各獎項的得獎者名單。如有任何爭議，大會保留最終決定權。

Only the awardee list will be announced in the contest result. The organizer reserves the right of the final decision in case of any dispute.

11. 如有任何查詢，請致電 2553 5324 / 9427 7745 謝國豪老師/ 9587 6210 梁碧欣老師。

For enquiries, please contact us at 2553 5324 / 9427 7745 Mr. Tse KH / 9587 6210 Ms. Leung PY.

小學魔力橋邀請賽

Primary School Rummikub Invitational Tournament

魔力橋比賽一般規則

1. 比賽前的準備

- 在比賽開始時，參加者應從評審員手中抽出一隻號碼牌，而持有最大號碼的參加者將為比賽之開始者，並由開始者以順時針的方向決定參加者出牌之次序。
- 確定比賽次序後，參加者可將牌重新洗勻，並把 7 隻為一疊的牌疊好。
- 在評審員指示下參加者可順次序地拿取 2 疊牌 (共 14 隻)，參加者應聽從評審員的示意後才整理自己的牌，而餘下的牌將留待比賽中備用。
- 在整理牌後，假如參加者發現持有 3 對同顏色及數字一樣的數字牌時，參加者可以向評審員要求重新洗牌再開始。
- 如在派牌時，參加者若不小心翻開了他人的牌，他人有權提出拿取另一隻備用牌，而翻開的牌可以隨意放回抽牌區中備用。

2. 比賽規則

2.1 出牌要求

- 參加者第一次出牌時，須排出一個或多個“組牌”及“順牌”的組合，才可出牌，而所出牌的數字總和必須是 30 或以上，這稱為「破冰行動」。
- 完成「破冰行動」後，比賽者可於下一輪比賽時，在不影響「順牌」及「組牌」下，可運用已出到桌面上的牌，和自己牌架上的牌配合成新組合。
- 如沒有牌出，參加者要在後備牌中拿取一隻牌。

2.2 百搭牌的運用:

- 比賽中有 2 隻百搭牌，參加者可利用百搭牌代表任何數字和顏色之數字牌，以便增加出牌的機會。
- 同時放在桌面上的百搭牌，可以用自己牌架上或桌面所持有代表“同等數值及同等顏色”的牌來換取，並在同一輪比賽中使用。(而百搭牌不能收回於自己牌架中)
- 而百搭牌可以在「破冰行動」時作“組牌”及“順牌”組合之用，破冰牌組裏的百搭牌價值它所代表的數字牌的分數。

2.3 計時方法:

- 各參加者有一分鐘的時間去完成出牌及取牌過程，而每位參加者當接過上位參加者的計時器後，必須立即重按一下比賽專用計時器之百搭樣子按鈕，以作重新倒數之用。
- 當參加者完成整個過程或想提早結束一分鐘的時限，參加者必需說出“完成”或者“finish”，下一位參加者方可出牌及重新計時，以作公平。
- 而當有參加者出牌超過一分鐘的時限，參加者將會被罰在取牌區中順序拿取 3 隻牌放回自己牌架中，並收回在桌上剛出的牌及重組桌上的組合。
- 當有參加者出牌超過一分鐘的時限但不能重組在桌上的組合時，唯評審員可協助參加者重組。如果評審員都不能重組，那麼把剩下而不能重組的牌將隨意放回取牌區中，此時參加者除了需

要罰取 3 隻牌外，還需要從抽牌區拿取與不能重組的 牌的相同數目。

- 最後在每個回合的比賽終結時，參加者必需說出“Rummikub 或 魔力橋”結束比賽。

3. 計分方法:

- 最快把數字牌出完的參加者便可獲勝，其餘參加者須計算手持數字牌的總和，此為所輸掉的分數(以負分計算)，而所有參加者負分的總和便是勝出者的得分(以正分計算)。
- 當比賽完結時，參賽者的勝負將取決於該賽事的勝出局數，如出現勝出局數相同的情況下，便取決於勝出者的總得分。
- 在比賽完結時，手持百搭牌的分數將會是負 30 分。
- 如果在比賽完結時參加者所持的數字牌不足以進行「破冰行動」，那麼其整副牌的總值將會是負 100 分。
- 如果在比賽完結時，參加者的數字牌足以但沒有完成「破冰行動」，那麼其整副牌的總值將會是負 200 分。
- 在比賽中，偶而會出現備用牌全部被拿取完，但仍未有一名參加者勝出的情況下，這時便以各參加者在牌架上所持有牌的面值作為計算分數，負分最低者為勝出者。

例子 1:

現在有4位參加者(分別是A、B、C、D)，A的分數為負5分，B的分數為負10分，C的分數為負15分，D的分數為負20分，這樣A便是勝出者，而各參加者應先將勝出者的分數減去後，才計算參加者之得分。最後得出，A的分數為正30分，B的分數為負5分，C的分數為負10分。D的分數為負15分。

例子 2:

現在有4位參加者(分別是A、B、C、D)，A的分數為負1分，B的分數為負1分，C的分數為負10分，D的分數為負6分，這樣A及B便同時是勝出者，勝出者的分數將會由各參加者先將勝出者的分數減去後再平分。最後得出，A的分數為正7分，B的分數為正7分，C的分數為負9分。D的分數為負5分。

- 備註：是次比賽將按照以上規則下進行。如有關於比賽之任何異議，大會將保留最終之決定權。

官方規則連結：

英文版：

<https://rummikub.com/wp-content/uploads/2019/12/2600-English-1.pdf>

中文版：

<https://rummikub.com/wp-content/uploads/2019/12/Rummikub-Int-manual rule 2019 OL.pdf>

小學魔力橋邀請賽

Primary School Rummikub Invitational Tournament

魔力橋比賽大會守則

1. 在比賽進行中，各參加者不得喧嘩、談話或騷擾他人。
2. 比賽場地內不得飲食。倘若需服藥，或有緊急需要，應先舉手知會評審員。
3. 所有私人物品需放在比賽場地內指定位置，確保並無攜帶有助比賽的物件，一旦發現，即當作弊論。
4. 各參加者如有發現作弊，即被取消參賽者資格。
5. 請各參加者準時到達比賽場地，逾時不候。如在講解比賽規則前仍未能到達者，一律不得進入比賽場地，以示公平原則，不作另行安排比賽。
6. 如參加者作賽期間需要往洗手間，請先舉手得到評審員准許，方可由工作人員陪同下往洗手間，而該桌比賽會暫時停止，其他參加者可使用黑色色紙封牌以示公平，待參加者往洗手間回來後，比賽方可繼續進行。
7. 請各參加者務必聽從工作人員及評審員的指示及安排。
8. 如對比賽有任何疑題，請先舉手得到評審員准許，方可發問問題。
9. 如有任何參加者不遵守比賽守則，評審員會對參加者作出最多 2 次的口頭警告，如參加者再犯，評審員會先請總評判了解事情再決定是否需要取消其參賽資格。
10. 每局開始時，均由評審員指示下讓參加者自行洗牌及派牌以示公平。
11. 當各參加者每次出完牌後，務必說出「完成」或「finish」以通知下一個參加者可以進行出牌。當參加者出了他的最後一隻牌後，務必說出「Rummikub」或「魔力橋」以通知其他參加者比賽完畢，並由評審員進行計分。
12. 如果參加者在取牌時，不小心將備用牌中其他牌子翻倒，必須由評審員將翻倒的牌子隨意放回備用牌中。
13. 凡參加者觸及備用牌即表示放棄該輸出牌權。
14. 若參加者於每局比賽完成後，將其牌架故意推倒，令評審員無法準確地記錄分數，此參加者將被判負 200 分。
15. 各參加者務必完成 3 局賽事，如參加者未能完成賽事，當作棄權論。
16. 當比賽完畢，請各參加者需繼續安靜地留於座位，等待評審員紀錄分數後，方可依照工作人員指示下有秩序地離開比賽場地。
17. 大會並不建議身體不適者參予比賽，如各參加者感到不適，應立刻通知評審員。如因此離場者，作棄權論，大會將不作另行安排比賽。
18. 如有關比賽之任何異議，大會將保留最終之決定權。