

**樂善堂梁鈺琚書院主辦**  
**「魔力橋(Rummikub)數學棋小學邀請賽 2019」**

近年，本校兩度舉辦魔力橋(Rummikub)數學棋小學邀請賽，藉著充滿趣味的數學遊戲，培養參賽學生對數學的興趣，並加強他們對數字的敏感度與邏輯推理能力。過去的賽事得到多間小學的老師、家長和學生大力支持及積極參與，賽事反應非常熱烈。今年本校將於 2019 年 4 月 13 日(星期六)舉辦第四屆賽事，現誠邀 貴校學生參與是次比賽，比賽詳情如下：

**魔力橋(Rummikub)數學棋小學邀請賽 2019**

日期：2019 年 4 月 13 日 (星期六)

時間：上午 8:30 至下午 12:30

地點：本校禮堂

**報名日期**

由即日起至 **2019 年 3 月 22 日** (星期五)

**參賽資格**

就讀小五至小六的學生均可報名參加。

**比賽詳情及規則**

1. 參加隊伍須要以學校名義報名，參賽上限為 20 隊。
2. 每校可派一隊參賽，每隊人數為 4 人。名額有限，請從速報名，先到先得。
3. 如欲更換參賽者，參賽學校必須在賽前通知大會，參賽者方可參加比賽。
4. 所有參賽者須於比賽開始前三十分鐘 (上午 8:30) 親自向大會報到，遲到或缺席者，將作自動棄權論。
5. 比賽分為三個回合，每個回合可最多對戰三局，以四十五分鐘為限。中場休息十五分鐘。每位代表於每一回合均會與其他三間學校的代表對戰，並盡量安排在各回合與不同學校的參賽者對戰。
6. 登記程序、比賽時間、座位安排等均由大會安排，參賽者須與工作人員合作。大會裁判之決定為最終決定，參賽者不得異議。
7. 因應需要，大會有權修改規則。如有任何改變，以大會最後公布為準。
8. 比賽活動當日，歡迎參賽學生家長陪同出席。

9. 比賽當日流程如下：

時間	程序
0830 – 0850	報到及入座
0850 – 0900	開幕致辭及簡介
0900 – 0945	第一回合比賽
0945 – 1000	休息
1000 – 1045	第二回合比賽
1045 – 1100	休息
1100 – 1145	第三回合比賽
1145 – 1215	計算賽果及休息
1215 – 1230	宣布賽果及頒獎

### 比賽獎項

團體賽設冠、亞、季軍各一名

個人獎設冠、亞、季軍各一名，另設優異獎五名

學校達標獎

所有參賽者均可獲參賽證書一張。

### 報名辦法

有興趣參加比賽的學校須於 **2019 年 3 月 22 日(星期五)或之前**填妥網上報名表格。

成功報名的學校將收到本校電郵確認參賽資格。報名表可掃描下方 QR CODE 或瀏覽本校([www.lstlkkc.edu.hk](http://www.lstlkkc.edu.hk))網頁。



### 查詢辦法

如欲進一步了解有關比賽詳情，請致電 2858 7002 與趙兆鵬老師聯絡。

樂善堂梁銖瑤書院主辦  
「魔力橋(Rummikub)數學棋小學邀請賽 2019」  
比賽規則

附件一

### 1. 比賽前的準備

在首輪比賽開始時，參加者應從評審員手中抽出一張號碼牌，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，由評審員順次序地派發 2 疊牌 (共 14 隻) 給參加者，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使用。

### 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，參加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 1 隻牌。

#### 2.2 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；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，以示公平；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原來的組合。

### 3. 計分方法

3.1 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)。

3.2 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，負分最低者為勝出者。

#### 3.3 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。
- ◆ 手持百搭牌的分數將會是負 30 分。
- ◆ 如參加者所持的數字牌不足以進行「破冰行動」，其牌的總值將會是負 100 分。
- ◆ 參加者的數字牌足以完成「破冰行動」而從未出牌，其牌的總值將會是負 200 分。

### 3.4 比賽計分方法：

- 比賽共分三個回合，每一回合有三局。
- 每個回合可最多對戰三局，以四十五分鐘為限。
- 若四十五分鐘內仍未完成三局比賽，則以牌架上的分數分勝負。
- 每回合勝負計算依次為勝出局數、總得分及單局最高得分。
- 第一名可得 5 分、第二至第四名分別可得 3 分、2 分及 1 分。

### 3.5 團體獎項計算方法：

- 按每間學校四名同學在三個回合內的總成績計算，團體勝負計算依次為回合總得分>勝出局數>總得分>單局最高分數。
- 設冠亞季軍各一名。
- 同一學校的四位同學在單一回合中共得 12 分或以上即為達標，可獲達標獎。

### 3.6 個人獎項計算方法：

- 按每位同學在三個回合內的總成績計算，個人勝負計算依次為回合總得分>勝出局數>總得分>單局最高分數。
- 設冠亞季軍各一名及優異獎五名。