

「魔力天王大賽」參賽須知

一、個人賽賽制

1.1 初賽(16 強賽)

初賽採 4 人對戰賽。大會將預先為各參加者抽籤分組，共分成 16 組，每組 4 人。每組比賽兩局，兩局後計算各人積分；每組榜首即可晉級為 16 強。在初賽中，每位參加者有 60 秒出牌時間。每局比賽時間上限為 30 分鐘。

比賽時間 (依公佈比賽時間為準):

初賽第一時段 09:20-10:40 (8 組)

初賽第二時段 10:50-12:10 (8 組)

*包含洗牌及決定比賽順序時間

1.2 複賽(4 強賽)

複賽採 4 人對戰賽。大會將 16 強出線參加者抽籤分成 4 組，每組 4 人。每組比賽兩局，兩局後計算各人積分；每組榜首即可晉級決賽。在複賽中，每位參加者有 60 秒出牌時間。每局比賽時間上限為 30 分鐘。

比賽時間 (依公佈比賽時間為準):

複賽 13:30-14:50 (4 組)

*包含洗牌及決定比賽順序時間

1.3 決賽

決賽以積分賽形式進行，比賽兩局，兩局後計算各人積分，按積分高低而決定冠亞季殿軍。在總決賽中，每位參加者有 30 秒出牌時間。每局比賽時間上限為 30 分鐘。

比賽時間 (依公佈比賽時間為準):

決賽 15:10-16:30(4 人)

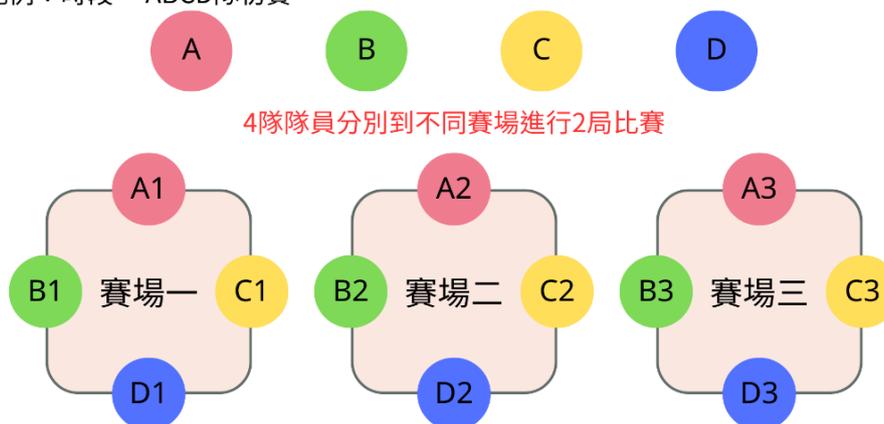
*包含洗牌及決定比賽順序時間

二、團體賽賽制

2.1 初賽

大會將預先為各隊參加者抽籤，16 隊將分成 4 個不同時段進行比賽，每個時段中均由 4 個隊進行對賽，每隊隊員將分到 3 個不同賽場中進行兩局比賽。兩局後計算各人勝出場數及積分，按照隊員之勝出局數及積分，累加而成全隊總分；每個時段中，榜首即可晉級至決賽。在初賽中，每位參加者有 60 秒出牌時間。每局比賽時間上限為 30 分鐘。

範例：時段一 ABCD 隊初賽



	賽場一	賽場二	賽場三	總分
A	勝局0 分數-52	勝局0 分數-38	勝局2 分數138	勝局2 分數48
B	勝局1 分數125	勝局1 分數83	勝局0 分數-43	勝局2 分數165
C	勝局1 分數62	勝局0 分數-140	勝局0 分數-40	勝局1 分數-118
D	勝局0 分數-135	勝局1 分數96	勝局0 分數-55	勝局1 分數94

晉級決賽

比賽時間 (依公佈比賽時間為準):

初賽第一時段 09:20-10:40 (4 隊)

初賽第二時段 10:50-12:10 (4 隊)

初賽第三時段 12:20-13:40 (4 隊)

初賽第四時段 15:00-16:20 (4 隊)

*包含洗牌及決定比賽順序時間

2.2 決賽

決賽以積分賽形式進行，4 隊將分到 3 個不同賽場中進行兩局比賽，兩局後計算各人勝出場數及積分，按照隊員之勝出局數及積分，累加而成全隊總分，按每隊總分高低決定冠亞季殿軍。在決賽中，每位參加者有 30 秒出牌時間。每局比賽時間上限為 30 分鐘。

比賽時間 (依公佈比賽時間為準):

決賽 16:40-18:00(4 隊)

*包含洗牌及決定比賽順序時間

三、比賽規則

1. 以下各條款，各參加者均需按照工作人員指示方可進行。
 2. 每局開始時，各參加者需進行洗牌及取牌動作。
 3. 每局開始時，各參加者需要抽出一張重新抽出一隻號碼牌來決定比賽順序，持有最大號碼者為比賽開始者，然後按順時針順序方向決定出牌順序。
 4. 確定出牌順序後，參加者需按照出牌順序及工作人員要求坐在相應位置上。
 5. 參加者需將牌重新洗均，然後每 7 隻為一疊疊好。並按指示順序拿取 2 疊牌(共 14 隻)，及整理自己手牌。
 6. 如果參加者發現起始手牌中持有 3 對同顏色及數字一樣的數字牌時，參加者可以向工作人員要求重新洗牌。
 7. 如在派牌過程中，參加者不小心翻開了別人的手牌，別人有權要求拿取另一隻備用牌，而被翻開的牌則需放回抽牌區備用。
 8. 比賽按魔力橋 **Original** 版本，參加者需按遊戲規則出牌。
 9. 參加者完成出牌、取牌或想提早結束倒計時時限，均需說出「完成」以通知下一位參加者可以出牌。
 10. 當參加者碰觸到備用牌時即表示放棄該回合之出牌權。
 11. 參加者比賽期間如欲上洗手間，需先舉手告知評判，待評判以黑布蓋上牌後，比賽亦暫時停止。待參加者回來後比賽繼續。
 12. 當參加者出完最後一隻牌後，需馬上說出「魔力橋」或「Rumikub」以通知其他參加者比賽結束，並交由工作人員計分。
 13. 在每局比賽結束後，參加者如故意推跌牌架導致工作人員無法計分，將被判負 200 分予以懲罰。
 14. 每名參加者均需完成每局比賽。如沒有完成所有比賽即視作棄權。
 15. 每局比賽完成後，各參加者需安靜地留在座位上待工作人員完成計分後，按工作人員指示有秩序地離開座位。
-

四、計時方法

1. 是次大賽使用 **Rumikub Score Timer** 應用程式作計時之用。
 2. 初賽及複賽中，參加者每次出牌時間為 60 秒；決賽為 30 秒。
 3. 在計時中，倒數 15 秒及倒數 5 秒分別有各一次聲響提示。
-

五、計分方法

1. 最快將手牌出完即為勝出，其餘參加者根據剩下的牌計算總和作為輸掉的分數而扣分。各參加者之負分總和也同樣是勝出者的得分。
 2. 每輪晉級賽中，參加者的勝負取決於勝出局數。如出現勝出局數相等的情況，則再按得分多少而作排名出線。
 3. 比賽結束後，手持百搭牌則一張以-30分計算。
 4. 比賽結束後，手牌數字不足以破冰之參加者以-100分計算。
 5. 比賽結束時，手牌數字足夠破冰但沒破冰之參加者以-200分計算。
 6. 所有備用牌出完但仍未有勝出者，則以各參加者手上手牌總分計算，扣分最少者為之勝出。
 7. 比賽時間結束但仍未有勝出者，則以各參加者手上手牌總分計算，扣分最少者為之勝出。
-

六、備註：

1. 閣下可透過本中心網站、微信、Facebook、Instagram 查詢參賽名單及報到時間，公佈日期：
個人賽：2023年8月7日（一）17:00
團體賽：2023年8月14日（一）17:00
2. 參加者需於報到時間準時到達比賽場地報到，逾時將自動視為棄權。
3. 如發現參加者有作弊行為，即被取消報名資格。
4. 為免影響其他參加者，等候比賽或已完成賽事之參加者需於等候區保持安靜，不得以任何方式干擾別人。
5. 如比賽當天懸掛 8 號風球，或黑色暴雨警告訊號，或紅色風暴潮，比賽將延期並另行通知。
6. 本中心保有是次活動之最終解釋權。