**附件：**

**工商管理学院“迎新春”教职工棋牌比赛赛事规则**

1. **中国象棋比赛规则**

1、具体细则执行中国象棋协会最新审定的2011版《象棋竞赛规则》。

2、由工商管理学院学院七个系、MBA教育中心、行政、共计九个参赛单位，每个单位选派两名参赛选手，共计18名参赛选手。初赛采用单场淘汰赛的比赛模式，四强赛决赛后采用三局两胜制，其余均为一局定胜负。

3、用时规定：每方30分钟，每步棋加10秒，超时判负。

4、胜负条件：

（1）对局时一方出现下列情况之一，为输棋(负)，对方取胜：

被“将死”；被“困毙”；走棋后(已离手)形成“自杀”，参见3.4款；在规定时限内未走满规定着数或完成对局，以时间用尽为“超时”依据；两次未走棋先按钟；三次犯规；在同一个“自然限着”阶段内，第二次提出“自然限着”和棋，经审核不属实；宣布认输。

1. 和局情况：一方提议作和，另一方表示同意；双方均无取胜可能的简单局势；棋局出现待判局面，符合“棋例”中“不变作和”的有关规定；即在连续30回合中均未吃过棋子。和局本局重赛。
2. 先后手确定

淘汰制比赛，赛前以抽签确定先后手。决赛两局制比赛时，不论个人赛还是团体赛，第一局抽签确定先后手，第二局换先。

1. 待判局面的裁定
2. 在对局中出现双方着法循环反复达三次，称为“重复局面”一方棋手要求裁决，此局面称为待判局面。
3. 在判断是否已达“重复局面”时，即形成循环之首着(通常为“外来点”)应计算在内。如首着为“吃子”应予扣除，不计算在循环反复之内。
4. 在两个点上反复三次为六个回合。如果一方在三个或三个以上点上，连续以犯禁着法或无积极意义的允许或禁止着法达九个回合，即使未形成三次重复的待判局面，经一方提出，可按待判局面的有关规定进行裁决。
5. 单方“长将”立即判负（长将指走子连续不停照将而形成循环达三次者，称为“长将”，首着吃子不计算在内）。其他待判局面，均允许单方两个回合内变着。符合25.2和26.8.4条款，双方不变判和；符合25.3,26.8.1,26.8.2和26.8.3条款，应变着一方不变判负。
6. **双升比赛规则**

1、由工商管理学院学院七个系、MBA教育中心、行政共计九个参赛单位，每个单位至少选派两队参赛选手，共计18只参赛队伍。采用淘汰赛的比赛模式。

2、每轮比赛时间40分钟。时间到，级数高的一方为胜方；级数相等时，以在台上的一方为胜方。

3、将扑克牌洗好后，由一人翻一张扑克牌，根据这张牌的点数，按照顺时针的顺序，确定抓牌的第一家，由上家切牌，开始抓牌，每人抓到手的牌数是25张，底牌8张。

4、比赛级数从2开始，依次为3、4、5……。

5、确定主牌采用暗扣的方式，按照“口说不算，落地为先”原则。首次扣主，没有反主的，所扣之牌花色即为主牌花色；若有反主的，在庄家表示底牌已扣好，且不能再换底牌后，从庄家下手开始按逆时针依次表态。反主采用暗反方式，无大小及花色顺序，可重复反主，每次反主由反主者重新扣底牌，主牌花色由最后暗反花色确定。大小王为无主，桌面上其他暗扣主牌应同时亮出。

6、庄家洗牌，防家切牌；防家也可选择不切牌。第一局抢庄时，从打2开始抢亮，在首次扣牌者拿底牌之前反主者，视为反主同时反庄，最后反主成功者为庄家，拿底牌换底。此后再反主者只反主，不反庄。第一局抢2庄时，一对王不能反庄，只能在他人扣牌后反主。

7、庄家抓底牌前若仍无人扣主，则按底牌中第一张牌的花色确定主牌，若为大小王，则打无主；按该方式确定主牌后，所有人不能再反主。

8、打对子时，有对子的他方要跟对子，无对子跟散牌；打拖拉机时，有拖拉机的他方也要跟拖拉机，没有拖拉机的要先跟对子后再跟散牌。将吃副牌对子必须用主牌对子，否则皆视为跟牌，若多人将吃、则以对子大小判定大小；散张牌甩牌时，跟牌的对子视为散牌。

9、任何相邻的两对牌为拖拉机。以打5为例，任何对4或对6为拖拉机，对主5和副5为拖拉机。打无主时，任何对5和对小王为拖拉机。

10、抠底时，采用“谁扣底，谁保底”的原则。防家抠底时，无论哪方扣底，防家都得分；防家扣底，庄家抠底时，防家扣分；加减分根据底牌分值来计算，单抠两倍，双抠四倍，拖拉机抠底八倍，三联队的大拖拉机抠底12倍，以此类推。

11、升（降）级标准：

（1）防家得0分，庄家升3级；

（2）防家得5-35分，庄家升2级；

（3）防家得40-75分，庄家升1级；

（4）防家得分超过80分的，按照每多得40分升一级的标准升级，升级不封顶。

12、罚则：

（1）多牌、少牌或不如实按花色将吃、贴分的，必须恢复原应该出牌。发现一次，在本局的结果上降一级；发现二次，降两级，以此类推。降到“2”后，可继续降为负级数。

（2）甩错牌时，按“甩错出小”的原则继续出牌，并按“甩多少罚多少”的原则，每张牌罚10分；跟错牌时，每张罚10分，有对子未跟对时每对罚20分，有拖拉机未出拖拉机的罚40分，以此类推；越序出牌者每次罚10分。

（3）打牌开始后，可查看本人所出牌张和本轮任何人所出牌张，但不可查看上他人上一轮牌，否则每次罚10分。

（4）庄家抓冒底牌时（底牌少于8张），应接着抓完该轮，多抓一轮扣一级，庄家在扣好底牌前不能反主；庄家多抓底牌时（底牌多于8张），庄家降三级。第一把抢庄时，第一个抓牌的人负责看底牌。

（5）反主时底牌出现差错时，按照“收多少张，扣多少张”的原则，继续比赛。多牌、少牌一方罚一级。少牌的，最后一轮视为小牌；多牌的，由对家任意抽取一张牌作为底牌扣下。

（6）庄家抓底牌前发现有人多牌、少牌的，少牌的人可在多牌人打乱牌序后任意抽取一张；打牌过程中发现有人多牌、少牌的（非扣底差错），多牌少牌者最后所有的牌都视为随牌，分数牌都归对家。

（7）各位牌手所出的牌张须按顺序放在自己面前，以便出现错误时复牌（只能在所有牌出完后进行）。复牌时，如发现有故意藏牌，不如实跟对子、分牌等作弊情况，且不主动声明者，降三级；故意打乱所有牌张，阻止他人复牌的，视同于作弊，也降三级。

（8）打牌期间禁止与对家利用任何言语、手势等方式交流有关打牌信息，扣底牌时必须八张底牌一齐扣下；违反上述规定者，在本局的结果上加罚二级。

13、在规定时间内，一方打过10时，比赛结束，过10方获胜。在规定时间内均为过10，以级数高低论胜负。平局时台上者为胜。

14、此次比赛改则最终解释权为学院分工会。

三、跳棋比赛规则

1、轮流开始走棋。第一个人先走以后，他或者她左边的人可以下一个出手。这样顺时针轮流出手即可，以此类推。一般来说，不会有跳过哪一个玩家的情况出现。不过如果所有在场的人都同意，可以另外设定临时规定，允许玩家跳过一轮不出棋。

2、每一次可以将一颗棋子移动到相邻的洞内。将棋子移动到相邻的洞里，是跳棋中移动棋子最基本的方法。等轮到你的时候，就可以选择离某颗棋子最近的空洞中的一个。每一轮你只能走一步。不过如果你选择“跳”着走，就可以多走几步了。跳棋中棋子可以朝任意方向走，前后左右都可以。

3、跳过其他棋子。这种方法是让棋子跳过和它相邻的任意棋子，跳到另一边空着的洞里。 轮到你出棋的时候，可以将你的棋子移动到和它隔着一枚棋子的洞里。不过你的棋子和目标洞之间，只能隔一颗棋子，而这个洞也必须和你的棋子、中间隔着的棋子在同一方向上，且和中间隔着的棋子相邻。每一轮只能走一步，因此如果这一轮你已经用最基础的方法走过一步，就不能跳了。你可以隔着自己的棋子跳，也可以隔着别人的棋子跳。你也可以朝任意方向跳。此外，只要条件允许，你可以连着跳，想跳几次跳几次。只是每一次都必须符合上文提到过的条件。这也是唯一一种让一颗棋子在同一轮移动多次的方法。理论上讲，用这种方法，在条件允许的情况下，甚至可以让你的棋子从棋盘这一端一口气跳到另一端。

4、跳的时候要记得，以全部旗子占领对方三角区域最快者获胜。

5、不要将棋子移出目的三角。一但你的棋子已经开始进入目的地区域，就不能再把棋子移出来了。不过你仍然可以在该区域内移动棋子。不过被移动到其他区域的棋子还是可以移出来的。

6、本次比赛采取多人赛，按照六人一组进行分组，每组六名选手同时比赛，小组前三名晋级一下轮。决赛六人同时比赛，直接决出名次，如有并列第三名的情况则有这两人单赛一场决定晋级权及名次。