

澳電「魔力橋大賽 2026」（學生組）

參賽須知

-
- 組別：「學生組」（小一至高三學生）
- 參賽隊伍：每校可派出不多於 2 隊參賽隊伍，由老師帶領作賽。比賽隊伍合共 40 隊。
如報名隊伍數目超出上限，將以抽籤形式決定入圍隊伍，而報名表中第一組為優先隊伍。
- 隊伍人數：每隊 4 位學生
- 比賽日期：25/10/2026（星期日）
- 比賽地點：澳門漁人碼頭會議展覽中心——會展三號大堂
- 報到時間：08:30，到場後須出示學生證或身份證領取名牌及查閱比賽枱號
- 講解比賽規則時間：09:00 – 09:15，25/10/2026（星期日）
- 比賽時間：09:30 – 11:30
- 頒獎日期及時間：11:45，25/10/2026（星期日）
- 比賽形式：分初賽、決賽、總決賽
- 比賽監察：每枱將由一名評審員監察、計時及計分
- 查詢：電話：8393 1204（張小姐）；電郵：trista.cheong@cem-macau.com
- 語言：粵語，非粵語人士可自行安排翻譯

備註：

1. 請各參賽者務必準時到達比賽場地，逾時不候。如在講解比賽規則前仍未到達者將視為**缺席及棄權**。
2. 為免影響作賽的參賽者，在每局開始前將會清場，完成賽事的參賽者不得在場內觀賽或打氣，只可於自由活動區等候。在比賽進行中，各參賽者不得喧嘩或以任何方式干擾他人。
3. 參賽者如發現作弊，即被取消參賽資格。
4. 服飾方面，建議參賽者穿著學校運動服或團隊制服以茲識別。
5. 若比賽當天懸掛八號或以上風球或黑色暴雨警告信號將取消比賽，另行通知改期。

賽制

初賽

大會將預先以抽籤方式為參賽者分組，每組 4 人作賽。第 1 組由 1-4 號的參賽者作賽，第 2 組由 5-8 號的參賽者作賽，如此類推。在初賽中，每位參賽者有 **60 秒出牌時間**。

合共比賽 3 局，當每局比賽完畢，每枱的評審員會為各參賽者計分。當 3 局比賽完畢後，評審員會即時統計成績，每枱有一名參賽者進入決賽，合共 40 人出線。統計成績方法先以總累積**最多勝出局數**，再以總累積**最高分數**來計算。

決賽

出線的參賽者將分為 10 組，每組 4 人作賽。第 1-4 號枱出線的參賽者前往 1 號枱比賽，第 5-8 號枱出線的參賽者前往 2 號枱比賽，如此類推，詳見下表。在決賽中，每位參賽者有 **40 秒出牌時間**。

初賽中出線參賽者的枱號	1-4	5-8	9-12	13-16	17-20	21-24	25-28	29-32	33-36	37-40
決賽枱號	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

合共比賽 3 局，當每局比賽完畢，每枱的評審員會為每位參賽者計分。當 3 局比賽完畢後，大會將即時統計出成績，統計方法先以總累積**最多勝出局數**，再以總累積**最高分數**來計算出最後 4 名參賽者進入總決賽。

總決賽

總決賽將進行 3 局比賽。大會即時統計成績，並決定優勝者。在總決賽中，每位參賽者有 **40 秒出牌時間**。

比賽規則

1. 每局開始時，參賽者在評審員指示下自行洗牌及取牌，以示公平。
2. 每場賽事第一局開始時，參賽者均需要重新抽出一隻號碼牌以決定比賽次序，持有最大號碼參賽者為比賽開始者。評審員將輸入各參賽者的資料到計時器。
3. 確定比賽次序後，參賽者可重新洗牌，並把 7 隻為一疊的牌疊好。在評審員指示下參賽者可順次序地拿取 2 疊牌（共 14 隻），參賽者應聽從評審員示意後才整理自己的牌，而餘下的牌將留待比賽中備用。開始者以順時針方向出牌開始遊戲。
4. 在整理牌後，假如參賽者發現持有 3 對同顏色及數字一樣的數字牌時，參賽者可以向評審員要求重新洗牌再開始。
5. 如初賽及決賽出現勝出局數相同且得分相同的參賽者，再以牌架上剩牌數量計算，數量越少成績越好／排名越高。
6. 初賽及決賽將進行 3 局及 60 分鐘限時計分賽事。如到達限時，而未能結束的賽局，以各參賽者在牌架上所持有牌的面值作為計算分數，負分最低者該局勝出者。如出現負分相同，再以牌架上剩牌數量計算，數量最少者為該局勝出者。
7. 如總決賽中出現得分相同的參賽者時，大會將安排這些參賽者以一局定勝負之方法來定奪得獎者名單。
8. 如備用牌中最後一隻牌已被其中一位參賽者拿取時，所有參賽者每人均可輪流作最後一次出牌，然後該局比賽便會結束。
9. 如在取牌時，參賽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。
10. 是次比賽使用的版本是魔力橋 Original，參賽者須按遊戲規則出牌。
11. 計時方式：
 - a. 大會採用“Rummikub Score Timer”應用程式進行計時。
 - b. 參賽者在初賽有 60 秒，決賽及總決賽有 40 秒的時間去完成出牌及取牌過程，評審員將為每位參賽者計時。開始計時、倒數 15 秒及倒數 5 秒時，應用程式將有聲響提示。
 - c. 當參賽者完成出牌及取牌過程或想提早結束時限，參賽者必需說出「完成」，下一位參賽者方可出牌及重新計時，以作公平。
 - d. 當有參賽者出牌超過 60 秒或 40 秒的時限，參賽者將會被罰在抽牌區中順序拿取 1 隻牌放於自己牌架中，並收回剛打出的牌及還原桌上的組合。其他參賽者可協助還原桌上的組合。如果大家都不能還原桌上的組合，此時參賽者除了需要罰取 1 隻牌外，還需把剩下而不能還原的牌回收到自己的牌架上。
 - e. 最後在每局比賽終結時，參賽者必需說出“Rummikub”或「魔力橋」以示結束。

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

12. 計分方法：

- a. 最快把數字牌出完的參賽者便可獲勝，其餘參賽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），而所有參賽者負分的總和便是勝出者的得分（以正分計算）。
 - b. 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，最高分者獲勝。
 - c. 在比賽完結時，手持百搭牌的分數將會是負 30 分。
 - d. 在比賽完結時，參賽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。
 - e. 在比賽完結時，參賽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。
 - f. 若參賽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，此參賽者將被判負 200 分。
 - g. 在比賽中，偶爾會出現備用牌全部被拿取完，但仍未有一名參賽者說出「Rummikub」或「魔力橋」。這時便以各參賽者在牌架上所剩下的牌的面值及數量計算成績。負分最低為勝出者，如負分相同再以牌架上剩牌總數量計算，剩牌最少者為勝出者。
13. 如參賽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，所有參賽者須使用黑色色紙封牌以示公平，待參賽者從洗手間回來後，比賽方可繼續進行。
14. 如對比賽有任何疑問，請先舉手得到評審員准許，方可發問。
15. 如有任何參賽者不遵守比賽守則或故意作出消極行為，評審員會對參賽者作出最多 2 次的口頭警告，如參賽者再犯，評審員會先請總評判瞭解事情並決定是否取消其勝出該局或參賽資格。
16. 各參賽者務必完成所有賽事，如參賽者未能完成賽事，當作棄權論。
17. 當比賽完畢，各參賽者需繼續安靜地留於座位，等待評審員記錄分數後，方可依照工作人員指示下有序地離開比賽場地。
18. 大會有權把比賽成績、錄影及照片向外公佈。
19. 大會不設上訴，所有賽果以當場總評判最後判決為準。
20. 大會保留日後修改本須知的權利。