**竞技二打一扑克赛事管理办法（试行）**

# 第一节 总则

**第一条** 为保证竞技二打一扑克赛事的顺利举办，明确竞技二打一扑克赛事的组织及管理流程，特制定本管理办法。

**第二条** 国家体育总局棋牌运动管理中心（以下简称中心）通过中国智力运动网竞技趣味棋牌服务管理平台（以下简称竞技管理平台），对竞技二打一扑克的赛事组织者及所举办的赛事（包括限定场地赛、非限定场地赛及两种方式相结合的比赛）提供统一服务与监管。

**第三条** 凡采用《竞技二打一扑克竞赛规则》,并按照本管理办法，通过中国智力运动网竞技管理平台注册组织实施的竞技二打一扑克赛事，即可根据《竞技二打一扑克技术等级条例》发放大师分。

# 第二节 定义

**第四条** 本管理办法及中心其他涉及竞技二打一扑克的文件中，除另有明确定义外，以本管理办法定义为准。

注册单位：指完成竞技管理平台接入的单位。

注册赛事：指注册单位通过竞技管理平台注册的各级各类竞技二打一扑克赛事。注册赛事根据赛事主办方不同、参赛形式不同、赛事轮数不同、参赛牌手技术等级不同划分为五个赛事等级，由高到低分别为全国锦标赛、全国公开赛、A级赛、B级赛、C级赛。

注册牌手：指在竞技管理平台完成注册的牌手。

竞技软件：是指经中心认可的符合竞技二打一扑克竞赛规则、赛制及计分规则，且在洗牌、发牌、叫牌、打牌中自动规避所有可能出现违反规则问题的竞技软件。牌手可通过安装在联网电子设备中的竞技软件实现有序参与竞赛。

限定场地赛：由注册单位组织的，牌手在规定时间、地点，在裁判现场组织管理下使用统一联网设备及竞技软件参加的赛事。

非限定场地赛：由注册单位组织的，牌手在规定时间，通过使用自有联网设备及竞技软件参与的赛事。

轮：比赛过程中，若干副牌构成一局，规定的局数称为一轮。根据比赛轮数不同可以分为单轮比赛和多轮比赛。

人机赛：在比赛过程中，参赛牌手所坐方位相同，通过与人工智能软件对抗确定参赛牌手水平的比赛。

人人赛：在比赛过程中，参赛牌手之间通过安装在联网电子设备中的竞技软件进行对抗的比赛。

# 第三节 赛事等级的认定

**第五条** 注册赛事的赛事等级划分标准表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **赛事等级** | **主办方** | **参赛形式要求** | **赛事轮数要求** | **参赛选手要求** |
| 全国锦标赛 | 国家体育总局棋牌运动管理中心 | 须包含限定场地赛 | 多轮比赛 | 根据具体赛事规程进行约定 |
| 全国公开赛 | 国家体育总局棋牌运动管理中心主办或指导 | 须包含限定场地赛 | 多轮比赛 | 根据具体赛事规程进行约定 |
| A级 | 注册单位 | 须包含限定场地赛 | 多轮比赛 | 拥有10银分以上的注册牌手参加的赛事 |
| B级 | B1 | 注册单位 | 无 | 多轮比赛 | 拥有300红分以上的注册牌手参加的赛事 |
| B2 |
| C级 | C1 | 注册单位 | 无 | 单轮比赛 | 无 |
| C2 |
| C3 |
| C4 |
| C5 |

表1 赛事等级划分标准表

# 第四节 注册单位的注册及管理

**第六条** 凡具备国家规定相关资质的(详见中国智力运动网竞技管理平台申请注册表)、具有赛事举办经验且可提供竞技软件的企业、单位均可通过竞技管理平台提出注册申请。完成竞技软件与竞技管理平台对接，申请成为注册单位。

**第七条** 注册单位须向竞技管理平台缴纳一定数额的保证金，作为注册单位举办竞技赛事的担保。

# 第五节 注册赛事的申请及管理

**第八条** 各注册单位统一按照竞技管理平台要求提出赛事注册申请，并根据注册赛事等级和赛事规模的不同，缴纳相应的赛事服务费。

**第九条** 不同等级的注册赛事须符合如下要求：

1. 凡由注册单位自主举办的注册赛事，参赛费的收取标准如下：A级比赛的非限定场地赛参赛费金额不得高于50元/人；B级比赛参赛费金额不得高于30元/人；C级比赛参赛费金额不得高于20元/人；
2. 不同等级的赛事对全赛程设定所打牌副数要求如下（对应关系见表2）。

|  |  |
| --- | --- |
| 赛事等级 | 最低打牌副数 |
| 全国锦标赛 | 不限 |
| 全国公开赛 | 240 |
| A级 | 120 |
| B级 | B1 | 50 |
| B2 | 30 |
| C级 | C1 | 10 |
| C2 | 8 |
| C3 | 6 |
| C4 | 5 |
| C5 | 3 |

表2 赛事等级对参赛牌手所打牌副数的要求

1. 同一场注册赛事的同一轮次中，注册单位对每位参赛牌手仅可收取一次参赛费，且参赛选手不得重复参与同一轮次比赛。

**第十条** 完成注册的赛事，注册单位须按照竞技管理平台赛事管理的流程向竞技管理平台提供牌手报名数据和成绩数据，并须在赛事结束后15个工作日内向竞技管理平台提供整体名次数据。

**第十一条** 当注册赛事为有奖励赛事时，注册单位须在注册赛事时即提交奖励发放规则。

**第十二条** 当奖励为实物或虚拟物品时，由注册单位进行发奖。当奖励为奖金形式时，注册单位须在赛事开始前将赛事奖金存入竞技管理平台指定的奖金托管账户进行奖金托管。待赛事结束后，竞技管理平台将对报名数据、成绩数据和名次数据进行核定，并根据注册单位注册赛事时提交的奖金发放规则进行发奖。

**第十三条** 注册单位在完成赛事注册后，不得随意变更赛事注册信息。如必须发生变更的，则须在赛事开始时间的3个工作日前通过竞技管理平台进行变更。如参赛牌手报名已经开始，则不得变更或取消注册赛事。

**第十四条** 国家体育总局棋牌运动管理中心作为主办单位之一或指导单位的注册赛事， 其名称可以使用“中国”、 “全国”、 “国家”、 “中华”字样或具有类似含义的词汇。未经国家体育总局棋牌运动管理中心确认，其他注册赛事不得冠以“中国”、 “全国”、 “国家”、 “中华”字样或具有类似含义的词汇。

# 第六节 赛制及得分计算

**第十五条** 注册赛事统一采用复式赛制，类型包括人人赛和人机赛。在计算赛事成绩时将所有方位相同且打相同牌的参与者，按照比赛得分计分法（MP计分法）进行比较。若干副牌后，按照一定累计规则确定总成绩及最终名次（附录一 记分规则及附录二 比赛得分计分法）。人人赛统一采用瑞士移位法(附录三 瑞士移位法)。

# 第七节 罚则

**第十六条** 注册单位有下列情形之一的，中心有权根据情节轻重分别予以警告、扣除保证金、暂停和取消赛事、取消注册单位资格的处罚：

1. 因违反国家有关法律、法规被取缔的。
2. 擅自在注册赛事名称中冠以“中国”、“全国”、“国家”、“中华”字样或具有类似含义的词汇的。
3. 注册赛事违反竞技管理平台要求的。
4. 申请、登记中隐瞒真实情况，有弄虚作假行为的。
5. 注册赛事信息变更不符合竞技管理平台要求的。
6. 违背体育道德标准的。

# 第八节 解释权

**第十七条** 通过非联网设备举办的竞技二打一扑克竞赛活动相关管理办法另行约定。

**第十八条** 本管理办法的最终解释权和修改权归国家体育总局棋牌运动管理中心所有。

# 附录一：记分规则

## 一、得分计算

一副牌打完后，双方的得分按照如下方法计算：

防守人的得分为庄家所叫分值×胜负系数×加倍系数。

庄家得分为两名防守人得分之和的相反数。

## 二、各系数计算规则

1、胜负系数为1或-1，当防守方获胜时为1，当防守方失败时为-1。

2、加倍系数为2n。当叫牌阶段防守人选择不加倍时，n值为本副牌中打出的火箭数+炸弹数+春天数+反春数；当叫牌阶段防守人选择加倍,庄家选择再加倍时，n值为本副牌中打出的火箭数+炸弹数+春天数+反春数+防守人加倍次数+庄家再加倍次数。(注:防守人加倍时次数为1，庄家再加倍时次数为1)

3、两名防守人的得分分别计算。若某一防守人选择对庄家加倍，则计分时只有对庄家加倍的防守人得分翻倍（若庄家选择再加倍，则两人的得分均翻两倍），另一防守人如果未加倍则仍按照一倍计算。若两个防守人都对庄家加倍，庄家选择再加倍时，对两防守人都有效，否则只对选择加倍的防守人有效。

## 三、示例

一副牌庄家所叫分值为3，防守人1选择加倍，防守人2选择不加倍，庄家选择再加倍，庄家首攻后未再出牌，防守方获胜，该副牌共打出一次火箭及一次炸弹，则按照前述得分计算所述，

庄家所叫分值为3

胜负系数为1。

防守方1加倍系数中n值包括火箭数为1，炸弹数为1，春天数为0，反春数为1，防守方1加倍次数为1，庄家再加倍次数为1。

防守方2加倍系数中n值包括火箭数为1，炸弹数为1，春天数为0，反春数为1。

根据得分计算公式:

防守人的得分为庄家所叫分值×胜负系数×加倍系数。

 庄家得分为两名防守人得分之和的相反数。

防守人1的得分=3×1×2（1+1+0+1+1+1）=3×25=96

防守人2的得分=3×1×2（1+1+0+1）=3×23=24

庄家的得分=-（96+24）=-120

# 附录二：比赛计分法及排名规则

## 一、比赛计分法（MP计分法）

 每副牌，将同方位的打过同一副牌的其他参赛者得分（得分计算方法见附录一）与自身得分进行比较，进行如下处理:

1、 对每个比他差的成绩得2计分单位

2、 对每个与他相同的成绩得1计分单位

3、 对每个比他好的成绩得0计分单位

 设存在k个不同得分，得分相同的人数为，计算本副牌所得的MP分如下：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 得分 | 人数 | MP |
|  |  | 2(+…+)+-1 |
| … | … | … |
|  |  | 2(++)+ -1 |
|  |  | 2(+)+-1 |
|  |  | 2+-1 |
|  |  | -1 |

参与成绩比较的总人数 ，top=2(N-1)，某人的某副牌的MP得分率为MP/top\*100%

每副牌，按照MP记分法计算MP得分率，并根据MP得分率进行排名。若MP得分率相同，则对应参赛者名次并列，后续参赛者排名依次顺延，例如，MP得分率相同且最高的两位参赛者并列第1名，其余参赛者的名次按照3、4、5...依次顺延。

根据每副牌计算出的MP得分率排名，计算每副牌的MP排名分，计算公式如下：

第1名：=10000\*1

第2名：=10000\*0.7

第3名：=10000\*0.5

第4名：=10000\*0.35

第x名：=10000\*

注：比赛分保留小数点后2位。

## 二、最终成绩排名方式

1、将参赛者每副牌的相加累计N副牌的总S，即得到本轮比赛的最终成绩，计算公式为：

 

2、按照S进行最终成绩排名，如遇参赛者的最终成绩S相同，则按下列顺序依次比较，直至区分出名次；

1. 分别累计打牌总用时（只累计玩家出牌用时），用时较少者名次列前。
2. 去掉各自用时最多和最少两副牌的时间，其余副数平均用时较少者名次列前。
3. 分别计算所胜对手最终成绩S的平均分，积分平均分高者名次列前。其中所胜对手指：与本参赛者打过相同牌且在此副牌排名低于本参赛者的牌手。
4. 分别累计计算单副牌成绩排名第一的个数，个数多者名次列前，个数相同时比较计算单副牌成绩排名第二的个数，个数多者名次列前，以此类推。
5. 加赛，直至比较出同分参赛者名次。

## 三、规则举例

设有3名牌手进行比赛，共完成了3副牌。

**1、计算出他们的得分如下：**

第一副牌得分：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 牌手 | 得分 | 出牌用时 |
| 牌手1 | 24 | 60s |
| 牌手2 | -12 | 80s |
| 牌手3 | -12 | 78s |

第二副牌得分：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 牌手 | 得分 | 出牌用时 |
| 牌手1 | 24 | 60s |
| 牌手2 | -12 | 72s |
| 牌手3 | -12 | 78s |

第三副牌得分：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 牌手 | 得分 | 出牌用时 |
| 牌手1 | 24 | 60s |
| 牌手2 | -12 | 68s |
| 牌手3 | -12 | 78s |

**2、根据3名牌手的得分，按照MP记分法，计算出每副牌的MP分、MP得分率、MP得分率排名如下：**

第一副牌：

牌手1：MP=2\*（1+1）+1-1=4

牌手2：MP=2\*0+2-1=1

牌手3：MP=2\*0+2-1=1

参与成绩比较的总人数N=3，top=2（N-1）=2（3-1）=4

故三位牌手的得分率分别为：

牌手1：MP/top\*100%=4/4\*100%=100%

牌手2：MP/top\*100%=1/4\*100%=25%

牌手3：MP/top\*100%=1/4\*100%=25%

第一副牌MP得分率排名：

|  |  |
| --- | --- |
| 排名 | 牌手 |
| 第一名 | 牌手1 |
| 第二名 | 牌手2 |
| 第二名 | 牌手3 |

第二副牌：

牌手1：MP=2\*（1+1）+1-1=4

牌手2：MP=2\*0+2-1=1

牌手3：MP=2\*0+2-1=1

参与成绩比较的总人数N=3，top=2（N-1）=2（3-1）=4

故三位牌手的得分率分别为：

牌手1：MP/top\*100%=4/4\*100%=100%

牌手2：MP/top\*100%=1/4\*100%=25%

牌手3：MP/top\*100%=1/4\*100%=25%

排名：

|  |  |
| --- | --- |
| 排名 | 牌手 |
| 第一名 | 牌手1 |
| 第二名 | 牌手2 |
| 第二名 | 牌手3 |

第三副牌：

牌手1：MP=2\*（1+1）+1-1=4

牌手2：MP=2\*0+2-1=1

牌手3：MP=2\*0+2-1=1

参与成绩比较的总人数N=3，top=2（N-1）=2（3-1）=4

故三位牌手的得分率分别为：

牌手1：MP/top\*100%=4/4\*100%=100%

牌手2：MP/top\*100%=1/4\*100%=25%

牌手3：MP/top\*100%=1/4\*100%=25%

第三副牌MP得分率排名：

|  |  |
| --- | --- |
| 排名 | 牌手 |
| 第一名 | 牌手1 |
| 第二名 | 牌手2 |
| 第二名 | 牌手3 |

**3、根据3名牌手每副牌的MP得分率排名计算出MP排名分及最终成绩S如下：**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 牌手 | 第一副 | 第二副 | 第三副 | 最终成绩S |
| 牌手1 | 10000 | 10000 | 10000 | 30000 |
| 牌手2 | 7000 | 7000 | 7000 | 21000 |
| 牌手3 | 7000 | 7000 | 7000 | 21000 |

牌手2与牌手3最终成绩S相同，按照去同分规则,比较牌手2与牌手3打牌总用时为:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 牌手 | 第一副牌出牌用时 | 第二副牌出牌用时 | 第三副牌出牌用时 | 累计出牌总用时 |
| 牌手2 | 80s | 72s | 68s | 220s |
| 牌手3 | 78s | 78s | 78s | 234s |

 因牌手2累计出牌总用时较少，因此名次靠前。 本场比赛最终排名如下：

|  |  |
| --- | --- |
| 排名 | 牌手 |
| 第一名 | 牌手1 |
| 第二名 | 牌手2 |
| 第三名 | 牌手3 |

# 附录三：瑞士移位法

 根据比赛赛事要求，将所有打过相同牌的、同组同方位的牌手间的成绩进行比较，按照记分规则（见附录一）和比赛计分法及排名规则(见附录二)进行排名，决定分组、分桌、排位、移位。其方法如下:

1. 牌手序号

比赛开始前系统安排牌手序号，全场序号保持不变。

1. 分组

第一轮系统随机分M组，以后每轮按照当前排名分组，具体详见分组规则。

1. 分桌

第一轮每组系统随机分桌，以后每轮按照当前排名进行分桌，详见分桌规则。

1. 分方位

第一轮系统随机分方位，以后每轮按照当前排名进行蛇形排位，详见分桌规则。

1. 移位规则

比赛过程中，若干副牌构成一局，规定的局数称为一轮。一局结束之后,按照记分规则（见附录一）和比赛计分法及排名规则(见附录二)计算每位牌手本局n副牌的总MP排名分S根据排名规则进行最终排名，下一局按照上一局的排名进行移位，移位规则如下:

分组规则：设比赛有M组，每组有N桌，则一轮结束后,将当前排名中的前3N名移位到第一组，第3N+1名到第6N名移位到第二组……以此类推，将所有牌手移位到相应的组别。

分桌规则：每一组按照当前排名进行蛇形排位，以第一组为例，将相应名次的牌手按照下表进行蛇形排位：

|  |  |
| --- | --- |
| 桌号 | 方位 |
| 0号位 | 1号位 | 2号位 |
| 1 | 第1名 | 第2名 | 第3名 |
| 2 | 第6名 | 第5名 | 第4名 |
| 3 | 第7名 | 第8名 | 第9名 |
| 4 | 第12名 | 第11名 | 第10名 |
| … | … | … | … |