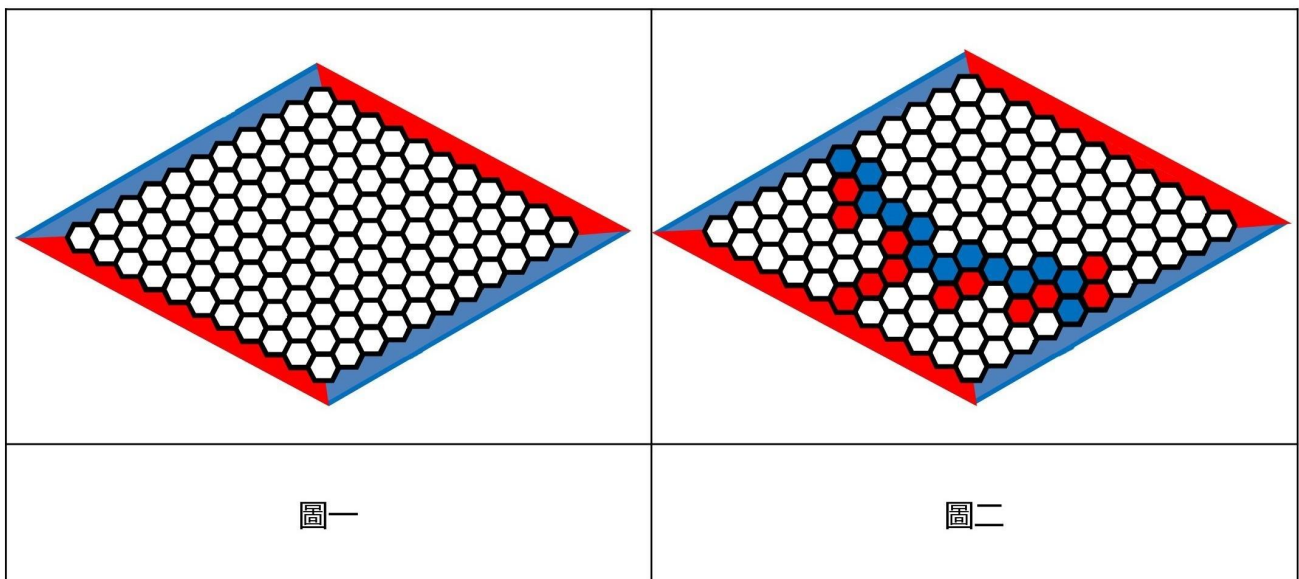


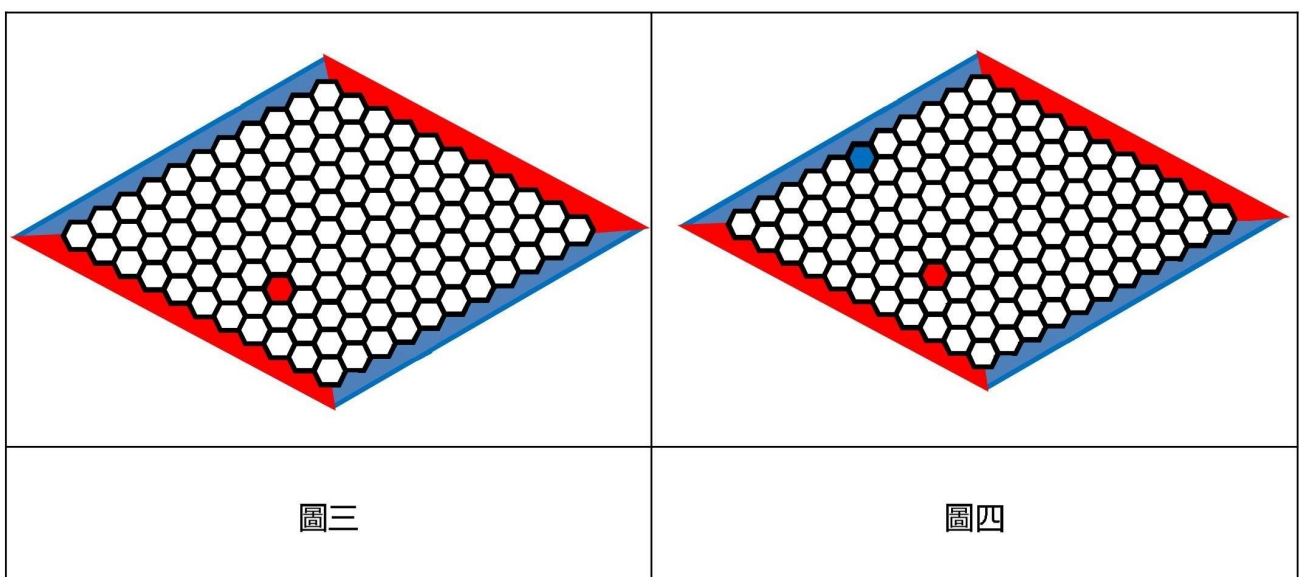
數學遊戲「六連棋」

(一)遊戲玩法簡介

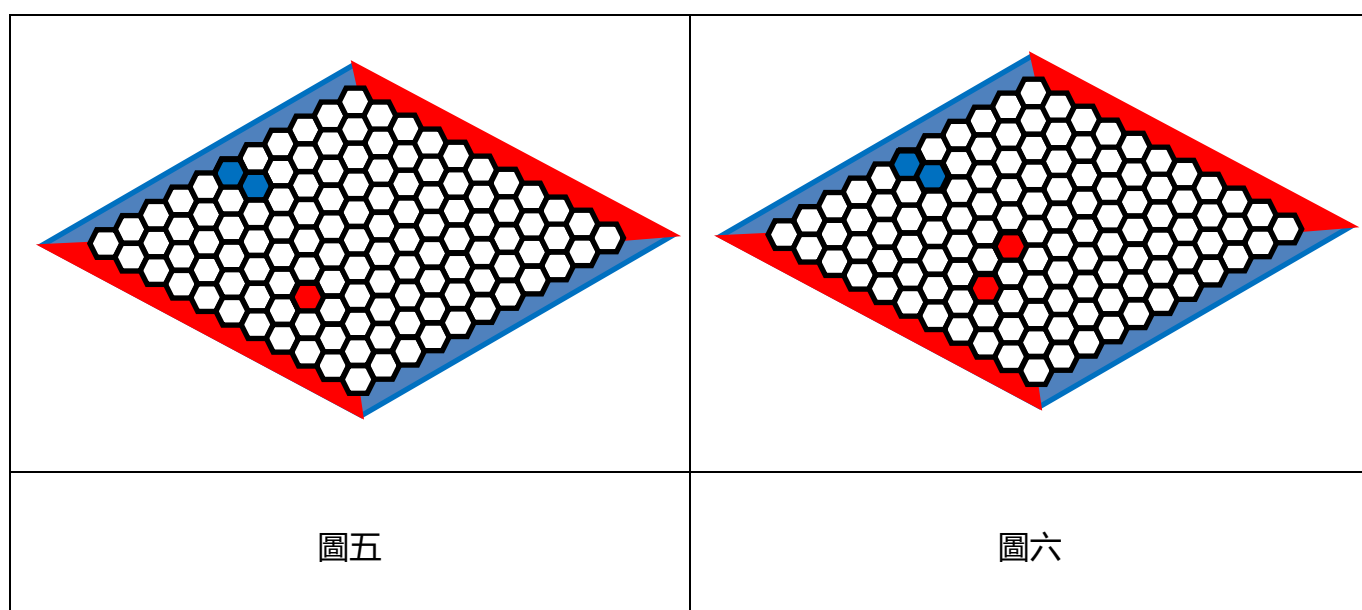
1. 11×11 菱形棋盤上，四個邊平行塗上兩種顏色(如圖一所示，藍色和紅色)。
2. 比賽採兩人對抗 (A 方、B 方) 方式，A、B 方分持紅色、藍色的棋子。(先攻者為紅色棋，後攻者為藍色棋)
3. 兩人輪流在棋盤上任意一格置入己方顏色的棋子，最先將棋盤屬於自己的顏色的兩邊連通起來則獲勝(如圖二所示)。輪流規定如後：



- (1). A、B 方分持一種顏色的棋子，假設 A 方先攻，A 方可任意選一格放置一顆紅色棋子(如圖三)，接著換 B 方任選一格放置一顆藍色棋子(如圖四)，完成第一回合。



- (2). 第二回合則順序互調，改由 B 方先攻，B 方可任選一格放置藍色棋子(如圖五)，接著換 A 方任選一格放置一顆紅色棋子(如圖六)，完成第二回合。
- (3). 整場比賽上一回合先攻的一方於次一回合成為後攻、後攻的一方則成為先攻。順序為 A、B；B、A；A、B；B、A；A、B；B、A。若 B 方第一回合先攻則順序為 B、A；A、B；B、A；A、B；B、A；A、B。



(二)、勝負判定

當一方連通同色的兩邊後，則比賽結束，連通同色的一方獲勝。

(三)、比賽規則：

1. 此比賽預賽採分組循環賽，各分組冠軍進入決賽，決賽採單淘汰對戰制，詳如賽程表。賽程表中各隊代號於賽前抽籤決定！
2. 每組對戰組合採三人對戰(小組對戰)，三戰二勝制(三點比賽同時進行)，小組對戰勝場較多之隊伍獲勝(如 3 勝 0 敗 或 2 勝 1 敗)。
3. 比賽第一點由 A 方先攻、第二點由 B 方先攻，第三點則由雙方進行猜拳，勝者決定先攻或後攻。
4. 比賽進行中，擁有進攻權之選手思考時間以不超過 30 秒鐘為原則，由比賽選手雙方相互監

督；若進攻之選手思考時間超過 30 秒鐘未放入棋子，記失誤一次，若再超過 20 秒(總計 50 秒)再記失誤一次；一場比賽累積三次失誤，則對方獲勝。

5. 每場次比賽配有一名裁判，負責監督比賽之進行、紀錄比賽結果及解決選手之爭議問題。若比賽進行中有一方選手故意延遲時間，另一方選手得向該場次裁判反應，裁判得警告之，若仍無改善，裁判得逕予判定該選手(故意延遲時間者)該場次比賽「落敗」。

6. 分組隊伍對戰組合最多勝者進入複賽。

(1) 若兩隊勝場數同為最高，則取兩隊對戰組合勝者。

(2) 若三隊以上勝場數同為最高，先看三隊對戰組合；若無法選出勝負，則取三隊對戰組合之場次，所有小組對戰中勝場數最多者獲勝；若仍無法分出勝負則加賽。

(四)、比賽分數計算方式：

1. 未進入八強隊伍：每隊得 60 分

2. 前八強隊伍，依名次得分

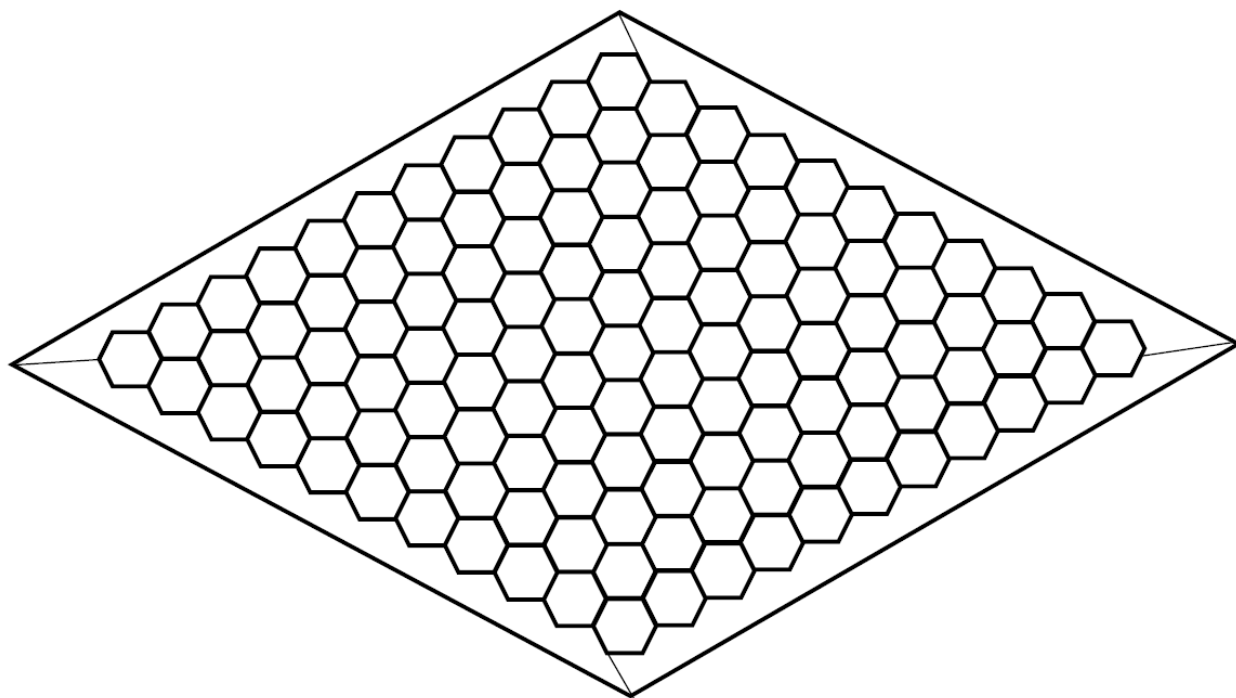
名次	1	2	3	4	5	6	7	8
分數	100	95	90	85	80	75	70	65

(五)、注意事項：

1. 不需攜帶其他任何物品。
2. 比賽用遊戲棋盤由舉辦單位準備。

(六)、比賽規則若有不清楚之處，請於整個比賽開始前提出釋疑，否則不予受理。

對戰場次：() 對戰組合： _____ VS. _____



戰績： _____

勝者： _____

裁判： _____