**关于举办上海市科技系统职工欢乐80分/**

**欢乐“三打一”牌艺竞技活动的通知**

为了丰富职工业余生活，满足职工娱乐要求，市科技工会将举办科技系统职工欢乐80分、欢乐“三打一”牌艺竞技活动，活动由上海科技工会主办，上海天文台工会承办，各块长单位协办。现将有关事项通知如下：

一、活动时间：2017年5月—8月

二、参加对象

市科技系统各单位在职职工。

三、报名方式

预赛由各单位工会自行组织报名，复赛由各单位向块长单位报名，决赛由块长单位向上海天文台工会报名。

四、活动赛制及晋级名额

1. 5月15日—6月20进行预赛，由各单位工会组织活动，前5名参加“块”活动

2. 6月28日—7月24日进行复赛，由块长单位组织活动，前5名参加决赛。欢乐“三打一”需16名选手，最后一名选手由各块长单位提出一个人选经抽签决定。

3. 8月进行决赛，由承办单位组织活动。

五、活动方式

1.预赛的活动方式由各单位自行决定。

2.复赛分组由抽签决定，复赛的抽签由块长单位主持，抽签日期由块长单位决定。活动时间及地点由相关竞技方自行约定，可不局限于单位内部。

3. 决赛抽签由市科技工会主持，承办部门负责具体事项。活动日期和地点到时通知。

4. 欢乐80分和欢乐“三打一”的打牌时间均为1小时30分钟。

六、复赛、决赛晋级规则

1.复赛

复赛的分组和升级规则由块长单位根据各单位提交的参加复赛的人数决定。

2.决赛

（1）欢乐80分：

由复赛升级的15对组合分成7个组，一对组合轮空。每个组的胜者加上一对轮空共8对组合分成4个组，胜出的4对组合分成2个组， 2个组的胜者争夺一、二名，负者争夺三、四名。

（2）欢乐“三打一”：

进入决赛的16名选手经抽签分成4个组，每个组积分靠前的2名选手共8个人分成2个组，2个组积分靠前的2名共4个人进行最后的名次争夺。

七、惩罚措施

活动中请保持环境安静，打牌过程不准出声，不得有多余动作或其他的暗示性行为出现。若有违反，欢乐80分的另一方直接升一级，欢乐“三打一”的， “一”违反规则，判“三”赢， “三”违反规则，判“一”赢。赢分或扣分根据叫档数决定。

八、奖励

预赛获胜者的奖励由各单位自行决定，复赛获胜者的奖励由块长单位根据块内单位意见决定。决赛取前4名由科技工会奖励，其余选手为优胜奖。

九 、其他

1. 参与者的座位方向自定。

2.迟到10分钟为弃权。

3. 每场比赛设1—2个裁判，产生纠纷时，请及时示意裁判，由裁判裁定。裁判的裁定为最终裁决。

4. 参与者应本着有益身心，尊重规则，娱乐为主的宗旨参与活动，不得有任何功利性掺杂其间。

5. 发牌方式为随机发牌。

6. 若有规则未尽事宜，也可由本组参与者在比赛前自行商定。

十、请各参赛单位于6 月23 日前将复赛人员名单交块长单位，7月28日前块长单位将决赛人员名单交上海天文台工会。

附：欢乐80分规则、记分表，欢乐“三打一”规则、记分表。

上海市科技工会

2017年4月

**一、欢乐80分规则**

1．自由结对，活动开始后不得拆对另和他人结对。活动级数从2开始，依次为3、4、5-K、A。5、10、K必打，不准跳级，先打过A的一方获胜。

2．对局双方的座位由抽签或自行协商决定。第一轮由任一家抽牌，以数字决定第一个抓牌者，第二轮开始由庄家抓牌，旁家洗牌。

3．每局时间限定为1小时30分，时到收牌不再继续比赛，级数高的一方获胜，如双方级数相同，再打一副牌以定胜负。

4．庄家抓底牌前应询问其他方有否要反花色，双主反花色，双“怪”成“无将”。抓底牌后，任何人不得再反花色。

5．定约，本次活动采用有将定约，庄家抓底牌前若仍无人报牌，则旁家从底牌中任取一张牌为将牌，如遇大小王再抽一张，底牌的其他牌张可以不公开。

6．庄家底牌为8张，庄家须负责管好底牌。如底牌被他人多抓，旁家如已把多抓的牌插入手中则可随意退回一张。

　 7．每副牌旁家得分超过80分（含80分）时为坐庄，得100分旁家升1级，得120分旁家升2级，得160分升3级。

8．旁家挖底牌如用对子挖可得4倍。底牌放错张数则庄家自动下庄，如旁家坚持要打，则于发现时调整好底牌（由旁家随意抽取），并罚庄家20分。

9．一局打完，旁家得分少于40分且多于0分，庄家升2级；旁家得分为0分，则庄家升3级

10．扣分：发生以下属于扣分行为时，应立即确认并执行，下一局开始后不再追究：

（1）出牌错误罚10分（其中，对子未跟对时每对罚20分）。

（2）底牌扣错张数，在庄家出牌后才发现，旁家可选择继续打牌并加20分，也可选择抢档。

11．底牌应放桌子中央，自己打的牌放在自己面前。打牌开始后，可查看本轮任何人所出牌张，但不可查看上一轮牌（除了自己出的牌外），否则每次罚10分。

12．打牌过程中发现一方多牌一方少牌时，多牌方给少牌方任何抽取，两名牌手为同家时罚10分。如果是单方多牌（少出牌），则在被发现时让他方任意抽掉多余牌张，单方少牌（多出牌），则打到无牌为止，单方多牌或少牌皆罚10分。如庄家多或少牌，则应先检查底牌后再根据上述规定处理。

**二、欢乐“三打一”规则：**

1. 比赛使用两副牌，分组采用抽签的方式进行，牌位由抽签或自行协商决定。第一轮由各家抽牌，以大小决定发牌人员，第二轮开始由“一”发牌。

2. 每局时间限定为1小时30分钟，时到收牌不再继续比赛，积分高的二人出线，进入下一轮，如有2人以上最高积分相同，则看每人叫“一”的次数，次数多的人胜出，再相同看叫“三档”的次数及至“二档”的次数。

3．随机取1张标记牌,抽取到标记牌的玩家有首先叫挡的权利。抽到标记牌的玩家首先依次叫挡,可以选择叫“1挡”、“2挡”、“3挡”或者不叫,所叫的挡数必须比上一家高,叫档最高的为“一”.如果没有叫档,则开始下一局,下一局为荒番局。

4．叫牌:按出牌的顺序轮流进行，每人只能叫一次。叫牌时可以叫 “1档”、“2档”，“3档”，“不叫” 。后叫牌者只能叫比前面玩家高的分或者不叫。叫牌结束后所叫分值最大的玩家为“一”；如果有玩家叫 “3 档 ” 则立即结束叫牌，该玩家为“一”；如果没有任何一个玩家叫分，则开始下一局，下一局为荒番局。

5.头撂:首先叫牌的人直接叫3分（俗称头撂）则 “3”家都可以无限用炸弹，如果赢则获积分的4倍分，输则付3倍。

6.报到: “一”得到8张底牌后，手中有7张以上(包含7张) 的炸弹或4个王即可以选择“报到”。报到牌必打且王不能拆开。“一”赢按叫档的2倍算分，“一”输不扣分。

双报到：手中有两套以上(含两套)的可报到牌时,为双报到。

 7.摊打：当出现“头撂”情况，“一”得到底牌后，可以选择是否“摊打”， 选择“摊打”，其他三家可以看到“一”手中的牌。摊打计分规则：输赢分数×2。

8.得分： “一” 胜：“一”得分为3×档数，其余三位减档数分；“一”败：“一”给其他三人每位档数分。 “一”可选择是否明牌，明牌倍数×2

9.出牌时间为30秒，违者取消出牌资格，由下家出牌。

10.炸弹限制：

（1）“一”没有限制;

其余3人没有限制，叫2档的限制最多打2次“炸弹” ，叫1档的限制最多打1次“炸弹”，轮到叫牌选择不叫牌的三家——限制当局最多打1次“炸弹”。

（2）四张王牌为天王炸弹最大

（3）三带二：点数相同的三张牌加一对牌,(三牌的牌点必须和所带的对牌牌点不同)。飞机带翅膀：多个三带二的牌,要求所有的三条牌为牌点连续的牌,同时对牌也必须为牌点连续的牌.

11.未尽事宜，由承办单位决定，裁判享有全程活动解释权。

欢乐80分记分表

|  |  |
| --- | --- |
| 姓名 | 结果 |
|  |  |  |
|  |  |  |

赢家签字：             输家签字： 裁判签字：

欢乐“三打一”记分表

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 姓名 | 本轮分数 | 总分 | 叫一数 | 三档 | 二档 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

赢家签字：                            输家签字： 裁判签字：