

中年級組數學遊戲比賽規則

紅綠燈規則說明

1. 「紅燈：數字、位子都錯；黃燈：數字對、位子錯；綠燈：數字、位子皆對。」
2. 由裁判當莊家(裁判在遊戲進行前先隨機抽取四位數字牌卡)，各參賽者一起進行四位數之數字推理。(四位數字不重複)
3. 每回合時間以 20 秒為限，開始前裁判宣讀「計時開始」選手才動筆在定位板上寫下數字，寫完筆放下，且不可以塗改數字，塗改之數字不計分。
4. 第一回合，每位參賽者先猜一組四位數字，於分別發表自己的數字時，請正確讀出自己的數字。例如：莊家數字底牌是：8467，第一位參賽者：8596 (參賽者正確讀出八千五百九十六)，裁判回應：(1)莊家的底牌比你的小，(2)千位數字 8 →綠燈、百位數字 5→紅燈、十位數字 9→紅燈、個位數字 6→黃燈。當裁判回應時，參賽者須自行標示大小並用貼紙紀錄，且裁判只回應一次。
5. 第二回合開始，裁判計時 20 秒，請參賽者再次於定位板上寫下新的一組四位數字，並重複第一回合的進行方式。
6. 第三回合開始，裁判計時 20 秒，請參賽者再次於定位板上寫下新的一組四位數字，綠燈 2 分，黃燈 1 分，紅燈 0 分，總分高者獲勝。(同分採用第二回合分數，若再同分則採用第一回合分數，倘若第一回合分數相同，則加賽一場，裁判不予提示大小關係)

紅綠燈裁判注意事項

1. 選手座位依計分表上的順序就坐。
2. 雙方猜拳決定回應的順序。
3. 裁判抽取四位數字牌卡。
4. 每回合的作答時間皆為 20 秒 (需計時)。
5. 裁判只唸一次參賽者的數字。
6. 裁判要先回應數字是否比參賽者的大或小。
7. 裁判給予燈號回饋時需注意參賽者貼貼紙的狀況。
8. 若第二回合已有參賽者答出正確的四位數字，比賽即結束。
9. 第三回合若同分，則採用第二回合分數，若再同分則採用第一回合分數，若第一回合都是同分，則加賽一場，但裁判給予回饋時就不說明數字大小關係。
10. 該組於時間內完成比賽，請在遊戲紙上登記該場次編號，並與選手確認分數無誤後，請選手先回休息區休息。
11. 待各組完成比賽後，裁判長會逐一登記成績。
12. 參賽選手若有疑慮，需於比賽後十分鐘內向大會提出仲裁。
13. 比賽前，所有比賽用具皆會事先分裝好，放置比賽場地各位裁判的桌上。

佔地遊戲規則說明

1. 選手猜拳決定擲骰的順序與位置(各校派一人猜拳，同校坐斜對面，由勝利者先開始)。
2. 選手座位依順序就坐。
3. 選手骰出三個十面骰。
4. 任選其中兩個骰子所骰出的數字相乘。
5. 乘出的數字即可以佔領該土地，一塊地得一分；當佔地錯誤時，則取消該回合並回收佔地物。(領地已被他人攻佔，則其他選手不能再佔領)
6. 相連的土地，分數可加倍 $\times 2$ 。(斜的不算土地相連)

佔地遊戲裁判注意事項

1. 準備完成後由裁判宣布遊戲開始。
2. 每人每次的作答時間皆為 10 秒(裁判需計時，擲骰完即開始計時)。
3. 時間到尚未佔地完成者，即放棄本次佔地。
4. 裁判需注意選手擲骰及佔地的狀況。
5. 比賽過程中，選手間勿交談與提示。
6. 裁判不可提示選手有或無，僅能與選手確認是否無法佔地，確認後換下位選手擲骰。
7. 當骰子跳出盒子外，則全部骰子皆重骰(時間持續計算)；若選手無法判斷骰子數字則重骰(時間重新計算)。
8. 骰完骰子後，選手的手請勿再次觸碰骰子。
9. 選手一旦佔地便不能更改領地。
10. 若選手出現佔地錯誤的情況，裁判直接判定佔地無效，並將佔地物收回。
11. 比賽總時間為 12 分鐘(時間到了，則確認每位選手作答的次數相同後，即結束比賽)。
12. 依分數高低決定名次，若有同分者，則看土地相連數最多者獲勝；若再有同分者，依土地相連區塊組數最多者獲勝。
13. 該組於時間內完成比賽，計分前請拍照，確認分數無誤後，請選手先回休息區休息。
14. 待各組皆完成比賽，裁判長會逐一登記成績。
15. 參賽選手若有疑慮，需於比賽後十分鐘內向大會提出仲裁。
16. 比賽前，所有比賽用具皆會事先分裝好，放置比賽場地各位裁判的桌上。

格格不入規則說明

1. 雙方隊伍各派一人猜拳，勝利者可選擇位置，隊伍另一人則按對角線位置落座，玩家將遊戲方塊平鋪於桌面 A4 紙上。
2. 以裁判左方第一位為起始，依順時針方向依序遊戲。
3. 遊戲起始前，玩家互相清點對面玩家的方塊是否為 21 塊。
4. 裁判動令後才可拿起方塊，除正在進行此回合的玩家，其餘玩家手不能碰觸方塊。
5. 遊戲開始，在 10 秒內放置任一方塊至棋盤，每位玩家第一回合時，方塊需接觸到棋盤的其中一個角落，計時鈴響尚未落下方塊則跳過該回合。(10 秒內可任意更換方塊)
6. 第二回開始後，每位玩家放置方塊時，必須和先前的方塊至少有一個角連接，但不可以連接到自己顏色方塊的邊緣，與其他顏色接觸則無限制。
7. 每位玩家依序進行，當輪到自己卻無合適的方塊可以放置時，則該玩家喊 PASS 跳過此回合，連續三回合 PASS 時，則裁判跳過此玩家。
8. 遊戲至每位玩家皆無方塊可以放置時，或 15 分鐘到，則遊戲結束，開始計算成績。
9. 計算成績時請各位玩家雙手離開桌面，裁判公開計算每位玩家手上所剩方塊的總格數，採合計分，數量越少之隊伍獲勝，如同分則比較雙方格數較少的選手。

格格不入裁判注意事項

1. 遊戲開始前裁判隨機佈置四色方塊於四個角落，待玩家猜拳決定順序後，請確實登記計分表。
2. 比賽開始前請各位選手核實方塊數量 21 塊並攤平。
3. 請裁判計時 15 分鐘。
4. 請裁判計時每回合出手秒數 10 秒鐘。
5. 請裁判注意方塊落下是否接觸到同色方塊的邊緣。
6. 裁判請判斷選手是否刻意移動或打亂他人方塊。
7. 時間到或四個顏色無法放置方塊則宣告遊戲結束，請各位玩家將雙手離開桌面。
8. 請裁判先拍照，於選手前公開計算方塊格數並確實登記。
9. 裁判請與選手確認成績，無誤後請各選手回休息區休息。
10. 各組比賽結束後，裁判長會逐一登記成績。
11. 參賽選手若有疑慮，需於比賽後十分鐘內向大會提出仲裁。
12. 比賽前，所有比賽用具皆會事先分裝好，放置比賽場地各位裁判的桌上。