

ICS 03.200

CCS Y 55

DB 21

辽 宁 省 地 方 标 准

DB21/T 4161—2025

群众性智力运动技能等级划分

Mass mind sports skill level classification

2025 - 06 - 30 发布

2025 - 07 - 30 实施

辽宁省市场监督管理局 发 布

前 言

本文件按照GB/T 1.1—2020《标准化工作导则 第1部分：标准化文件的结构和起草规则》的规定起草。

请注意本文件的某些内容可能涉及专利。本文件的发布机构不承担识别专利的责任。

本文件由辽宁省体育局提出并归口。

本文件起草单位：沈阳体育学院、大连教育学院、智体体育文化产业发展（大连）有限公司、中共辽宁省委党校。

本文件主要起草人：周剑、于佳、刘辉、吴萱提、张国权、赵好婕、黄彦、许伟东、赵晔、李晶。

本文件发布实施后，任何单位和个人如有问题和建议，均可通过来电和来函等方式进行反馈，我们将及时答复并认真处理，根据实施情况依法进行评估及复审。

归口管理部门通讯地址：辽宁省体育局（沈阳市浑南区浑南四路8号），联系电话：024-23882333。

文件起草单位通讯地址：沈阳体育学院（沈阳市苏家屯区金钱松东路36号），联系电话：024-89166637。

群众性智力运动技能等级划分

1 范围

本文件给出了群众性智力运动等级评定的总体原则，规定了评价等级、评价指标和积分评价体系要求。

本文件适用于群众性智力运动技能等级的划分。

2 规范性引用文件

本文件没有规范性引用文件。

3 术语和定义

下列术语和定义适用于本文件。

3.1

群众性智力运动 mind sport

群众基础较好的智力类体育项目总称。

注：包括棋类、纸牌类游戏和魔方等。

4 总体原则

4.1 全面性：实施智力运动等级评价活动时，全面、系统、客观地考虑和识别出等级评价全生命周期过程中需要考虑的因素。

4.2 科学性：评价应基于经过验证的测评体系和科学理论，评价指标内容应包含影响智力运动等级评价的关键信息。

4.3 合理性：各评价指标宜构成一个完整的体系，能够从多个维度系统反映智力运动人员的水平和状况，评价体系可根据不同智力运动项目特点灵活设置指标。

4.4 适用性：评价体系应能够适应不同层次、不同类型的智力运动人员，评价指标可采集、可量化。

5 等级划分

5.1 初级

5.1.1 面向基础技能掌握的参评者，适用于社区级或校内赛事。

5.1.2 评价内容包括基础知识和基础技能的掌握，强调学习过程、参与性和趣味性。

5.2 中级

5.2.1 面向具有比赛经验的参评者，参加过不少于三次的社区赛事。

5.2.2 评价重点包括比赛表现和对基础战术的运用。

5.2.3 中级选手在比赛中能展示基本的战术策略运用和应对能力。

5.3 高级

5.3.1 面向高水平参评者，评估其在地方性赛事中的成绩。

5.3.2 重点评价在复杂环境中的应变能力和在高水平赛事中的表现。

5.3.3 高级参评者需要具备较高的技术水平、灵活的策略运用和较强的心理素质能力。

5.4 精英级

5.4.1 具备很高的竞技能力并能够参与专业比赛，参加过不少于三次的全国性赛事。

5.4.2 评价内容包括高级战术运用、比赛成绩和心理素质等方面。

5.5 等级标准与过渡

5.5.1 业余级别的四个档次是智力运动爱好者从基础技能的掌握逐步到较高水平的经济能力，涵盖了从初级到精英的过程。

5.5.2 业余级别中的高级等级和精英级等级设置，面向在智力运动领域达到较高水平并有能力在专业赛事中竞争的选手，是从高级爱好者到专业选手的过渡。

6 评价指标

6.1 智力水平

初级等级可根据国际智商测试标准和相关心理学理论通过智力商数进行辅助筛选。智商测评过程中考虑参评者的逻辑思维能力、空间想象能力和信息处理速度，以保证对参评者智力水平的全面考察。

6.2 棋牌类评价指标

6.2.1 基础知识掌握程度

6.2.1.1 **理论知识：**评价指标设置时宜考虑棋牌类运动的基本规则、战术策略、开局布局、中局攻防和残局处理等内容；对于桥牌类项目侧重考察叫牌体系运用、团队配合默契程度，以及记牌和推理能力；对于扑克类项目，侧重考察概率计算、心理博弈及筹码管理策略等特定技能。

6.2.1.2 **验证测试：**基础知识的掌握情况可通过答题测试和现场演练进行验证。

6.2.2 技能水平

6.2.2.1 正式比赛中的胜率、技术能力以及对手实力是技能水平评价的关键指标。

6.2.2.2 技能水平评价需要综合考虑参评者在不同类型比赛中的表现，包括对手的强度以及参评者应对不同局势的能力。

6.2.2.3 评价宜特别关注选手的适应性和创新性，是否能够在复杂局势下迅速找到最佳应对策略。

6.2.3 竞技实力

6.2.3.1 比赛成绩：运动员在对应级别中取得的成绩。

6.2.3.2 积分排名：运动员在正式比赛中积累的积分排名情况。

6.2.4 综合素质

6.2.4.1 心理素质：高压环境下的心理稳定性和情绪控制能力

6.2.4.2 策略应用：评估制定和应用战术的多样性和灵活性。

6.2.4.3 团队协作：在团队协助中，团队贡献程度、所处角色、与队友的密切配合程度等。

6.2.5 特定项目评价

结合不同项目的特点宜设置特定的评价指标。

6.3 魔方类评价指标

根据魔方种类的不同合理设置评价指标及所占权重，从基础的三阶魔方到更高阶的魔方，对运动员的评价内容宜体现出差异点和侧重点。

7 积分评价体系

7.1 群众性智力运动等级划分宜以比赛积分进行，参评者可通过认证或比赛来获取相应积分，积分可累计，随着积分增加，参评者的等级随之提高。

7.2 棋类项目积分应符合附录 A 的规定；纸牌类项目积分应符合附录 B 的规定；魔方类项目积分应符合附录 C 的规定。

附录 A

(规范性)

棋类智力运动积分规则

A.1 积分来源

A.1.1 棋类项目积分主要来源棋力等级称号认证及比赛名次成绩两个方面。

A.1.2 参评者所达到的业余技术等级对应统一的积分档次。达到初级水平认证授予10分，中级水平认证授予20分，高级（大师级）认证授予30分。若参评者在多个棋类项目均取得等级称号，各项目所得积分可以累加。但在同一棋种内部，积分以选手所获得的最高等级称号对应分值为准（高等级称号覆盖低等级所得积分，不累加计算）。棋类项目棋力认证等级对应积分示例表见表A.1。

表 A.1 棋类项目棋力认证等级对应积分示例表

认证水平	中国象棋（等级称号）	围棋（业余段位）	国际象棋（积分）	积分值
基础水平达标	二级棋士	业余 5 级	ELO ≈1200（入门水平）	10
提高水平达标	一级棋士	业余 1 段	ELO ≈1600（中级水平）	20
高等水平达标	地方大师 / 棋协大师	业余 5 段	ELO ≈2000（高级业余）	30

A.1.3 参评者在各级别正式比赛中取得名次，可按照比赛级别和名次获取积分。比赛级别划分为：基层赛事（社区、校级等）、市级赛事、省级赛事、全国性赛事和国际公开赛事等层次。不同层次比赛的重要性和竞争水平不同，赋予的积分权重也不同。参评选手在单场比赛中以个人最佳名次对应的积分计入（如同时参加个人赛和团体赛，仅计个人项目所获较高积分）；若在多个赛事中取得符合表A.2所列名次的成绩，则各赛事积分可以累加。

表 A.2 棋类智力运动比赛名次对应积分表（个人项目）

比赛级别	晋级/复赛（前 50%）	晋级/决赛（前 25%）	第三名	第二名	第一名
基层赛事	1	2	3	5	10
市级赛事	2	4	6	10	20
省级赛事	5	10	15	25	50

比赛级别	晋级/复赛（前 50%）	晋级/决赛（前 25%）	第三名	第二名	第一名
全国性赛事	10	20	30	50	100

A. 1. 4 团体赛成绩可由评价机构根据设定规则另行折算相应个人积分。

A. 2 等级计算

对照本文件中第五章要求和表A. 1和表A. 2的积分分布确定等级，等级对应明细表见表A. 3。

表 A. 3 参评者积分等级对应明细表

等级	初级	中级	高级	精英级
积分	20~60	61~140	141~240	>240

附 录 B

(规范性)

纸牌类智力运动积分规则

B.1 评价体系

纸牌类智力运动采用积分等级制对参评者的竞技水平进行评价。参评者通过参加经认证的纸牌赛事获得大师分/积分，累计积分用于衡量其比赛经验和技术水平。评价体系兼顾不同纸牌项目（如桥牌的双人配合赛、扑克的个人锦标赛等）特点，设立统一的积分换算标准，使桥牌、扑克等项目的业余选手均可纳入统一的等级评价框架。积分的获取主要通过正式比赛名次，辅以特定项目的技术等级认定。

B.2 积分来源

B.2.1 纸牌类项目的积分来源包括赛事大师分和技术等级积分两部分。

B.2.2 技术等级积分：桥牌项目，参评者在累计大师分达到一定标准时可获得相应技术等级称号（例如：达到桥牌俱乐部大师、区域大师、国家大师等不同级别）。可根据参评选手所获得的最高技术等级称号折算积分：获得初阶大师称号记10分，中级大师称号记20分，高级大师（如终身大师或特级大师）称号记30分。对于扑克项目，如有官方或权威排名参评者进入排名榜一定名次或累计积分达到某阈值时，也可给予相应的积分奖励（可比照桥牌的分值标准）。同一项目内部取最高称号对应积分，不同项目（桥牌、扑克等）如均有技术积分产出，则可以累加。若某纸牌项目无官方技术等级称号，则此部分积分主要由比赛名次获取来体现。

B.2.3 比赛名次积分：参评者在各级别桥牌或扑克赛事中取得的名次按照赛事级别赋予积分。赛事级别划分与棋类类似，包括：基层赛事（如俱乐部赛、校园赛）、市级赛事、省级赛事、全国性赛事。考虑到纸牌项目常有不同赛制（桥牌以对对碰IMP胜负或团体赛制，扑克锦标赛以个人排名），但均可依据个人（或个人所在队）的最终名次授予积分。各赛事级别选手所得积分遵循“就高不就低”原则（每场赛事按最高名次计分），多场赛事成绩可累积。同一赛事中，如桥牌为双人赛，则两名搭档选手均获得相同积分；扑克团体积分可按个人贡献度折算或平均分配。

B.2.4 纸牌类智力运动比赛名次对应积分表见表B.1。

表 B.1 纸牌类智力运动比赛名次对应积分表

比赛级别	晋级/复赛（前 50%）	晋级/决赛（前 25%）	第三名	第二名	第一名
基层赛事	1	2	3	5	10
市级赛事	2	4	6	10	20
省级赛事	5	10	15	25	50

比赛级别	晋级/复赛（前 50%）	晋级/决赛（前 25%）	第三名	第二名	第一名
全国性赛事	10	20	30	50	100

B.3 等级计算

对照本文件中第五章要求和表B.1的积分分布确定等级，等级对应明细表见表B.2。

表 B.2 参评者积分等级对应明细表

等级	初级	中级	高级	精英级
积分	20~60	61~140	141~240	>240

附 录 C
(规范性)
魔方类智力运动积分规则

C.1 评价体系

以积分评价运动员等级，通过认证或者比赛对魔方复原进行计时，获得积分，随积分的变化进行能力评级。

C.2 积分来源

C.2.1 通过复原认证及比赛时，对魔方项目的复原成绩对应表A.1，每个项目取最快复原成绩，对原有积分分值进行覆盖。

表 C.1 魔方种类及复原时间对应积分明细表

种类	三阶	二阶	金字塔	斜转	四阶	单手	盲拧
图示							
复原时间/S	<180	<150	<150	<150	<300	<300	<600
积分	10	10	10	10	10	10	10
复原时间	<120	<100	<100	<100	<200	<200	<480
积分	20	20	20	20	20	20	20
复原时间	<60	<50	<50	<50	<100	<100	<360
积分	30	30	30	30	30	30	30

C.2.2 在比赛中取得的名次，仅对最高分值进行覆盖对应表2，表内分值仅对单个项目进行计算，如有多个项目达到表内比赛名次，积分可累加。

表 C.2 魔方比赛对应积分明细表

		比赛名次				
比赛种类		前 50%/复赛	前 25%/决赛	第三名	第二名	第一名
教育体系比赛	校内比赛	1	2	3	5	10
	区级校间联赛	2	4	6	10	20
	市级校间联赛	5	10	15	25	50
社会比赛	非 WCA 比赛	2	4	6	10	20

	WCA 比赛	5	10	15	25	50
--	--------	---	----	----	----	----

C.3 等级计算

对照本文件中7.3要求和表C.1和C.2的积分分布确定等级，见表C.3。

表 C.3 参评者积分等级对应明细表

等级	初级	中级	高级	精英级
积分	20~60	61~140	141~240	>240
