# OOC 约法三章

**预备知识：**

依据约法三章的内容，建立了一套奖惩机制。

奖惩机制包括四种事件，分别是红事件，白事件，黄事件和黑事件四种事件。

**事件规则：**

黑事件 记-2分

黄事件 记-1分

白事件 记1分

红事件 记2分

**事件效果：**

1. 每两个月统计一轮。
2. 每轮计算所有事件的积分，积分最少的人请所有队员吃饭，增进队员间的感情。
3. 若多个人积分都一致最少，则积分最少的几个人平摊请客费用。
4. 积分最多的人积分折半进入下一轮，积分折半后小于1则清零。
5. 每轮结束后，除了积分最多的人积分清零。

leader根据队员对本原则的符合情况，记录相应的事件。

**第一章：计划落下之后，务必遵守并完成。**

1. 遵守此章记录一次白事件。

2. 完成最好的记录一次红事件。

**第二章：计划如不能按时或按要求完成，请至少提前一天向leader反馈，并主动与leader达成一致。****Leader需向每个队员反馈并达成一致。（第二章权利高于第一章。）**

1. 未能完成，且不提前反馈则记录一次黑事件。

2. 提前反馈，若是个人原因，但没有与leader达成一致记录一次黄事件。

3. 遵守此章记录一次白事件。

1. **：若不认同计划，请向leader反馈，并且得到leader确认知道此事的答复。Leader需向每个队员反馈并达成一致。（第三章权利高于第二章。）**
2. 不认同计划，没有向leader反馈，最后没能完成计划的，记录一次黑事件。
3. 提前反馈，但是没有得到leader确认知道此事的答复，记录一次黄事件。
4. 遵守此章记录一次白事件。

**二〇一六年八月十五日之后，如对约法三章有建议或意见，请队内发邮件给所有人提出，给出详细的改进理由和方法，并上库说明文档。一旦原则确认改变，立即生效。**

**2016-08-07**

**XM建议改进奖惩措施，奖励可以选择吃饭也可以选择送礼物。礼物积分最高者不超过100，第二者不超过50，多出来的部分得礼物者自己付。**

**另外红白事件产生的积分差距不明显，甚至会没有。这个需要再斟酌。**