**2015年第二屆「FORMOSA國際扯鈴大賽」扯鈴競賽章程**

一、依據：第xxxxxxxxxx號函辦理。

二、宗旨：活絡全民扯鈴運動，激發扯鈴技術之提升，普及推展之成效，藉本競賽之舉辦，使各界菁英會聚一堂，分享彼此心得、觀摩彼此技術，發揮推廣扯鈴運動之加乘效果，發掘優秀扯鈴選手及團隊，進行重點培育。

三、指導單位：

四、主辦單位：國立臺南大學

五、承辦單位：臺南大學民俗體育發展中心、臺南大學體育室、閃鈴工作室

六、協辦單位：中華民國藝陣協會、中華民國民俗體育運動協會、中華民國扯鈴協會、中華民國雜技家協會、虎劇團、日本扯鈴協會、鬥鈴藝術集

七、比賽地點：國立臺南大學中山館(室內)及籃球場(室外)  
（地址：臺南市中西區樹林街二段33號）

八、比賽時間：2015年7月4、5日（星期六、日）

（一）賽事消息公告於「民俗體育教學資源網」（網址<http://custom.nutn.edu.tw>）

1.2015年6月12日前賽程表公告，6月18日前出場序公告。請各參賽學校及各單位，務必上網瀏覽比賽消息。

九、報名辦法：

（一）報名時間：2015年5月08日至2015年6月05日

（二）報名方式：一律採用網路報名

1.請至「民俗體育教學資源網」（網址<http://custom.nutn.edu.tw>）進行報名

2.報名成功後，列印報名表(右上角需有編號才算報名成功)，並蓋學校官防或團隊代表

人簽名並蓋章。

3.將蓋有關防或單位代表人簽名及蓋章的報名表，以『彩色掃描』或拍照並回傳至報名

系統中，收到審核報名成功訊息即完成報名。（請於2015年5月31日前回傳紙本報

表至報名系統中，以上傳時間為憑，逾期不受理）。

「報名方式影片教學網址：<https://www.youtube.com/watch?v=CyjJwPigVcw> 」

（三）聯絡單位：國立臺南大學民俗體育發展中心(臺南市中西區樹林街二段33號)

（四）聯絡電話：民俗體育發展中心 06-2148642

許先生0977-365869 / 李先生 0912-318261

十、賽會報名相關限制：本次賽會可進行比賽時數為兩日，共計45小時。為維護賽會品質，若報名人數換算比賽時數超過45小時時，將關閉報名系統停止報名，並公告於「民俗體育教學資源網」。

十一、比賽內容與方式：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **(一)項目** | **扯鈴** | | |
| **(二)學制** | **國小組** | **國中組** | **公開組** |
| ※103學年度應屆畢業生可使用原學校報名。 | | |
| **(三)賽制** | **(四)　組　別** | | |
| 花式團體賽 | ◎可男女混合 | | |
| 花式雙人賽 | ◎男子組/女子組 | | |
| 花式個人賽 | ◎舞臺賽男子組/舞臺賽女子組 | | |
| 創意長繩賽 | ◎不分男女，不分學制，一律報名公開組。 | | |
| 規定細項 | **※「花式團體賽」、「花式雙人賽」、「花式個人舞臺賽」之比賽規定：**   * + 評分規則：本賽事評分規則採用席次法。   + 同名比序方式：第一輪「席次法」名次相同時，採用第二輪「各裁判給分之總平均分數」決定名次；若第二輪比序之後仍名次相同時，則名次並列。   + 準備時間：選手於準備時間內，就位完畢，原地靜止3秒，裁判即可宣佈比賽開始；在準備時間內可由他人協助選手擺放扯鈴。   + 計時方式：比賽開始前鈴應為靜止狀態，鈴轉動或音樂開始為計時開始，扯鈴及肢體動作結束靜止為比賽時間終止。   + 若有不可抗力因素，而檢錄未到者，需在比賽時間前告知大會，由該場地主任裁判宣佈該隊順延至該組賽事最後一組，當該組賽事最後一組結束前，若仍未完成檢錄，則以棄權論，不得有任何異議。   + 本賽事為提升競技水準，賽程中不得使用任何道具，扯鈴數量不限制。 | | |

「花式個人舞臺賽」之賽制圖表說明

(一)參賽者總數在30人(含)以上，進行預賽、複賽、決賽

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 參賽者 總數30人(含)以上 (含種子選手) | | | | |
| 賽制 | 人數 | 一般選手 | 種子選手 | |
| 外國選手  最多取4名 | 上屆冠亞軍  2名 |
| 預賽 | 30人以上 | 取9名入選複賽(若種子選手從缺，則由一般選手依序遞補) | 直接入選複賽 | |
| 複賽 | 15人 | 取8名入選決賽 | | |
| 決賽 | 8人 | 依名次頒獎 | | |

(二)參賽總數在16人-29人，直接進行預賽、決賽

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 參賽者 總數16人-29人(含種子選手) | | | | |
| 賽制 | 人數 | 一般選手 | 種子選手 | |
| 上屆冠亞軍 2名 | 外國選手 最多取4名 |
| 一併進入預賽 | | |
| 預賽 | 16-29人 | 取8名入選決賽 | | |
| 決賽 | 8人 | 依名次頒獎 | | |

(三)參賽總數在15人(含)以下，直接進行決賽

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 參賽者 15人(含)以下(含種子選手) | | | | |
| 賽制 | 人數 | 一般選手 | 種子選手 | |
| 上屆冠亞軍 2名 | 外國選手 最多取4名 |
| 一併進入預賽 | | |
| 決賽 | 1-15人 | 前八名，依名次頒獎 | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 花式團體賽實施方式 | | | |
| * 參賽組別：國小組、國中組、公開組，可男女混合。 * 比賽人數：每隊4人-8人(含4人)，報名人數即為實際上場人數，可報預備選手1-2人；預備選手視為正式名單選手，每人限報一組。 * 報名人數與實際上場人數不符（預備選手除外），不得上場比賽； * 比賽時間：5分30秒至6分鐘 * 備　　註：(1)不限制扯鈴種類，禁止使用道具。   (2)若違反規定，則取消該組比賽資格。 | | | |
| 團體賽 | 準備時間：60秒 | 比賽時間：5分30秒至6分鐘 | |
| 評分標準 | | | |
| 技術席裁判 | 1. 創意。 2. 團體動作技術難度、動作組合技術。 3. 團隊默契、動作整齊度。 | | 100分 |
| 藝術席裁判 | 1. 肢體動作與扯鈴之配合。 2. 動作與節奏之配合。 3. 創意。 4. 整體造型。 5. 舞臺空間之運用。 | | 100分 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 雙人賽實施方式 | | | |
| * 參賽組別：國小組、國中組、公開組，男女分組，可男女混合，但須報名男子組；每人限報一組。 * 比賽人數：每隊可報名正式選手2名及預備選手1人。 * 比賽時間：3分30秒-4分鐘。 * 備　　註：(1)不限制扯鈴種類，禁止使用道具。   (2)若違反規定，則取消該組比賽資格。 | | | |
| 雙人賽 | 準備時間：30秒 | | 比賽時間：3分30秒至4分鐘 |
| 每席評分標準 | | | |
| 技術  70% | | 1. 技術難度。 2. 技術組合。 3. 創意。 4. 互動、默契。 | |
| 藝術  30% | | 1. 肢體動作與扯鈴之配合。(10%) 2. 動作與音樂之配合。(10%) 3. 整體表演效果(含舞臺空間運用、編排效果、氣氛營造)。(10%) | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 花式個人舞臺賽實施方式 | | | |
| * 參賽組別：國小組、國中組、公開組，男女分組。 * 賽制說明：   為提升比賽精采度以及裁判判決更加精確，本次賽事「花式個人舞臺賽」  採用預賽、複賽、決賽方式進行。  (1)該組報名總人數30人(含)以上(含種子選手)，採用預賽、複賽及決賽進行。  (2)該組報名總人數為16人至29人(含種子選手)，採用預賽及決賽進行。  (3)該組報名總人數為1人至15人(含種子選手)，採用一次決賽進行。   * + 預賽：一般選手(即非種子選手)，進行1分30秒-2分鐘預賽，從中取前9名入選複賽(若種子選手從缺，則由一般選手依序遞補)，種子選手(至多4名)直接入選複賽。   + 複賽：由預賽入選複賽的15名選手(含種子選手)，進行1分30秒-2分鐘複賽，取前8名入選決賽。   + 決賽：進行3分30秒-4分鐘決賽，依照名次頒發獎狀。   + 種子選手：係指符合資格者，給予免比預賽，直接進入複賽。   資格一、外國選手每一組別，保障至多4名，直接進入複賽。(若超過  4名，則由報名前四位為種子選手，第五位之後視為一般選手)  資格二、103年第一屆Formosa扯鈴大賽，「花式個人舞臺賽」第一、二名選  手，直接進入複賽。   * 每人限報一組。 * 準備時間：預賽、複賽、決賽：30秒 * 比賽時間：預賽、複賽：1分30秒-2分鐘，決賽：3分30秒-4分鐘。 * 備註：(1)不限制扯鈴種類，禁止使用道具。   (2)為促使扯鈴技術更為精湛，首重動作創意與個人特色風格的展現。 (3)若違反規定，則取消該組比賽資格。 | | | |
|  | | 準備時間 | 比賽時間 |
| 預賽、複賽 | | 30秒 | 1分30秒-2分鐘 |
| 決賽 | | 30秒 | 3分30秒-4分鐘 |
| 預賽、複賽、決賽評分標準 | | | |
| 技術分  70% | 1. 個人動作技術難度。 2. 動作組合技術。 3. 創意。 | | |
| 藝術分  30% | 1. 肢體動作與扯鈴之配合。(10%) 2. 動作與音樂之配合。(10%) 3. 整體表演效果(含舞臺空間運用、編排效果、氣氛營造)。(10%) | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 創意長繩賽實施方式 | | |
| * 參賽組別：不分男女組。 * 比賽人數：2至8人，無預備選手。 * 比賽時間：1分鐘以內。 * 比賽音樂：不需準備比賽音樂 | | |
| 比賽辦法 | 1. 鼓勵**創新**動作，給選手**發表新動作**之機會。 2. 表演內容需要以長繩與鈴結合動作為主體，長繩以外之內容不計分。 3. 不限制扯鈴種類，長繩不可少於2公尺，長繩組數不限，不得使用道具。 4. 每場比賽限發表一套動作，該套動作可以重複試作，以1分鐘為限。 5. 每隊限報3組(場)，每場比賽需再次填寫報名表單及該動作名稱。 6. 每套動作必須附上動作名稱，並填寫在該組報名頁面中「需求備註」欄位。 | |
| 評分標準 | | |
| 技術分  50% | | 1. 團隊整體配合。 2. 施作之流暢度。 3. 動作變化難度。 4. 失誤動作不予計分。 |
| 創意分  50% | | 1. 動作結構。 2. 全新概念。 |

十二、基本能力檢定

|  |  |
| --- | --- |
| **基本能力檢定LEVEL 1動作** | **基本能力檢定LEVEL 2動作** |
| 1. 開線亮相 | 1. 甩竿半圈 |
| 2. 魚躍龍門 | 2. 繞腳5圈 |
| 3. 蜻蜓點水1下 | 3. 八字甩2次 |
| 4. 抛鈴 | 4. 左右點水4下 |
| 5. 木蘭飛彈 | 5. 蜘蛛結網1下 |
| 6. 金蟬脫殼 | 6. 拋鈴打棍 |
| 7. 金雞上架3秒 | 7. 拋鈴打地 |
| 8. 大衛魔術 | 8. 拋鈴上手 |
| **※操作時間一分鐘，時間內完成**  **※LEVEL 1動作八項動作者，頒發證書乙張。** | **※操作時間一分鐘，時間內完成**  **※LEVEL 2動作八項動作者，頒發證書乙張。** |

十二、獎勵：

　（一）團體賽、雙人賽、個人舞臺賽、創意長繩賽

（1）5(含)隊(人)以內，取3名。

（2）6隊(人)，取4名。

（3）7隊(人)，取5名。

（4）8隊(人)，取6名。

（5）9隊(人)，取7名。

（6）10隊(人)以上，取8名。

十三、申訴：

（一）賽程中若發生爭議，如規則上有明文規定者，以裁判之判決為終決。

　（二）提出申訴時，應由領隊或學校代表簽字蓋章，並以書面向大會提出，由審判委員會開會討論並做成決議。

　（三）若賽程發生爭議，當場以口頭申訴外，仍須依照前項規定，於該項成績宣布後三十分鐘之內，正式提出書面申訴，否則不予以受理。

　（四）各項比賽進行中，各領隊、指導教師及選手，不得當場質詢裁判，違者取消比賽資格。

十四、附則：

1. 為維護比賽品質，大會會適度規劃主場館一樓進出管制，觀眾請上二樓看臺區觀看表演。比賽進行中可攝影，但禁止使用閃光燈。會場一樓規劃攝影保留席，請先於大會組換證後始可進入一樓攝影席。
2. 除主場館（體育館）備有音響設備之外，大會於各比賽會場提供CD播放擴音器以供音樂播放，為免因挑片問題或突發狀況無法完整播放而引起爭議，建議各參賽單位自行準備播音器材。

　（三）大會攝錄之影像、照片，參賽者需無條件提供大會使用於宣傳、文宣、供教育訓練等用途；而各隊伍所使用之音樂版權問題由各參賽選手及單位自行負責。

（四）參賽者請攜帶證明文件（身份證、護照、駕照、學生證(含照片)、在學證明或含照片之證明文件），以備檢查。

　（五）參賽隊伍必須於「民俗體育教學資源網」填寫師資團隊資料庫後，始可參與競賽；用以提供各界查詢、下載、分析各地團隊特色之資料，維護民俗體育文化資產的保存與發揚。

　（六）賽程期間，如有違背運動精神、不正當之行為（如：冒名頂替、資格不符……等），或不服從裁判等情形；經查明屬實者，除立即取消比賽資格，並公佈違規選手姓名及所屬學校單位，其領隊、指導及管理人員應負相關之行政責任，並報請其所屬縣市教育局（處）議處。

　（七）本項賽事大會依規定投保「場地公共意外責任險」，各參賽學校單位或選手請自行為參賽隊職員另行投保個人意外險。

十五、為推廣扯鈴本賽會有設立新聞專區<http://custom.nutn.edu.tw/contest/?q=27/news>

，以及粉絲專頁(Facebook: Formosa扯鈴大賽)，歡迎推廣與支持。

十六、本規則如有未盡事宜，得由主辦單位修訂並於「民俗體育教學資源網」公告。