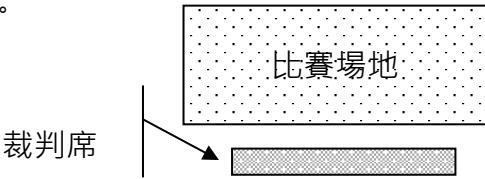


**臺北市 114 學年度教育盃中等學校武術錦標賽
領隊會議公告事項 (114.11.19)**

公 告	賽務事項	
1.	<p>本賽事進行中，將隨時遵照政府相關防疫規定，進行滾動式調整防疫管理事宜。</p> <p>倘逢傳染疫情(例如嚴重特殊傳染性肺炎)，各參賽學校及選手均配合大會所制定之相關防疫措施，違反者取消資格。參賽人員得維護個人健康，攜帶口罩備用，若有相關症狀或需「自主防疫者」，應戴好口罩。</p>	大會各組 各參賽隊伍
2.	<p>比賽場地規定：</p> <ol style="list-style-type: none"> 本次比賽選手報到時間 8:10 開始。場地未開放前，請各參賽隊伍勿逕自入場。 仁愛國中比賽場地及校內各室內戶外區域請參賽人員、觀賽者共同維護清潔。 為維持比賽場地秩序，順利賽事進行，凡進入選手比賽管制區內(護欄內)需有工作證(含領隊、教練證)始可進入。 參賽人員請於場內活動時請注意自身及他人安全，敬請各隊管理人員協助，避免發生危險。 各參賽團隊及相關與會人員之貴重物品請隨身攜帶，必要時亦請團隊專人保管，賽後離座時請記得收回個人隨身物品，並維護場地清潔。 仁愛國中校內狹小車位受限，將不提供參賽隊伍停車。 場地上午開燈開門時間 8：00，茲場地安全維護未開放前，請各參賽隊伍勿逕自入場。 	大會各組 各參賽隊伍
3.	選手未繳照片及選手證遺失等情事，請於報到處登記補證，補辦者須提供有照片之證件(例如：學生證、健保卡)。	報到處及各單位 (攜帶選手學生證或健保卡等身分證明以茲備用)
4.	<p>本次比賽頒獎典禮，團隊得攜帶隊旗，得獎者應穿著表演服，如有同分並列得獎時，現場獎牌(盃)頒發依據比賽序號在前者先領取，賽序後者請登記另行製作補發。</p> <p>開幕及頒獎程序如有安排異動，另行公告。</p>	競賽組、大會事務組

5.	賽後獎項如有未領取或需補發等相關事宜，敬請洽詢本會秘書處。	競賽組、大會事務組
公告	檢錄事項	
6.	賽程進行經評估賽程可能衝場，大會將主動微調比賽進度，未免遺漏亦請參賽單位盡早提出申報，以便大會及時處理。	場控組---場控長 參賽單位
7.	檢錄時出示選手證並繳交給檢錄員，賽後退場時領回。選手證；選手證未貼照片不予進場需查證。該場次人數超過 20 人以上，得分次檢錄。	檢錄組---檢錄長、檢錄員
8.	<p>參賽選手賽程時間兩場重疊時，賽序調整原則：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 於該場賽前，得由教練(領隊)提出該場次提前至第一位出賽要求。 2. 於該場賽中，a. 下一場次延後出賽。b. 得由教練(領隊)提出該場次立即出賽，主任裁判裁示並適時處理。 3. 選手因場衝，下一場次安排至最後出賽，如多人場衝得先提出申請者先排。 4. 上述賽程調整後，如賽程已結束選手仍未出賽，即視為棄權。 5. 凡三次唱名未入場者視為棄權，因場衝者，應事先報備，已宣佈棄權者，不得再逕行排序出賽。 	
公告	競賽事項	
9.	本次賽程各場地不播報最後得分，直接以電子顯示器顯示最後得分，扣分紀錄登錄於成績表備註欄，請賽員於成績公佈欄觀看。主任裁判扣分原由，應紀錄於成績備註欄。	裁判組---主任裁判、記分員
10.	<p>★比賽裁判座位排列方式，採橫向一列式裁判席位，評分方式依據競賽規程辦理，如有補充規定另行公告。</p> <p>★國際第一套、第三套及自選套路採分組制評分法，其它項目採五人制裁判評分法。</p> 	

11.	比賽時以場上計時員計時器紀錄為準，非競賽單位之各式計時紀錄不作為本賽程正式紀錄。	裁判組--計時員、主任裁判
12.	<p>申訴注意事項</p> <p>1. 比賽進行中，各項爭議事宜不得影響正常比賽的進行。為避免造成選手權益受損，大會審判委員會受理各隊提出申訴事項，申訴費用新台幣 5000 元。</p> <p>2. 申訴時由該隊領隊或教練一人為代表，一份申訴書以一件事項為限，依規定申訴受理內容以對本隊隊員得分結果有異議者為限。</p>	<p>審判委員會</p> <p>相關申訴程序情參照競賽規程申訴條文辦法處理。</p>
公告	規則補充與註記	
13.	教育盃全中運指定項目依據 115 年全國中等學校運動會武術技術手冊及國際武術競賽規則辦理，如有未盡事宜，由大會補充公告之一。	競賽組---規則
14.	教育盃非全中運指定項目依據臺北市武術裁判技術與規則（民 100，臺北市政府教育局出）。規則如有未盡事宜，由大會補充公告之。	競賽組---規則
15.	北市指定套路技術規格依據台北市教育局出版之【武術教練教材教法】一、二、三冊教本為準。（初級拳術、初級棍術、武術基本拳、初級劍、初級刀術、基本太極拳、基本刀術、基本劍術、基本棍術、基本槍術）	競賽組---規則 大會事務組
16.	<p>套路完成時間：凡武術、國術之個人、團練、對練套路皆不得少於 30 秒，個別規定者依據個別規定處理；</p> <p>1. 國際第一、二、三套長拳、南拳及兵器規定套路、不少於 1 分 20 秒；青少年不得少於 1 分 10 秒。</p> <p>2. 國際第三套太極拳、劍、扇；基本太極拳；32 式太極劍等套路限 3 至 4 分鐘。計時至 3 分鐘時鳴哨。</p> <p>3. 42 式太極劍、24 式乙組太極拳 4 至 5 分鐘。計時至 4 分鐘時鳴哨。</p> <p>4. 42 式、陳、楊、吳、孫、武式規定太極拳套路、傳統太極拳一二類等 5 至 6 分鐘。計時至 5 分鐘時鳴哨。</p>	裁判組---主任裁判、計時員 依據 2024 國際規則修訂（競賽規程）

17.	<p>服裝、器材及兵器規定：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 選手服裝形式：選手須著符合武術競賽規則之服裝(需有斜襟或有盤扣)，不符形式者，得依服裝規定扣分。 2. 除太極、八卦拳術外，比賽服裝一律繫腰帶。 3. 競技短兵、傳統兵器第一類、三類：持握刀、劍之尖處不可低於耳；南刀以左手抱刀，刀尖不低於下顎；扇：左手持扇根部，扇首朝上，扇首不低於運動員本人肘部；扇面上端的弧形邊沿不能高過扇骨頂端 1.5 釐米；非上列短兵長度立地不得高於自身肩高；傳統刀劍可雙手握把。 4. 競技長兵、傳統兵器第二類：競技棍、南棍長度不短於運動員本人身高；初級棍不低於自身眉高；槍長度不短於運動員本人並步直立直臂上舉時從腳底至中指指根的長度；其它長兵器立地不得低於自身肩高。 5. 傳統第四類：七節鞭、九節鞭、十三節鞭除握把之外的械身垂長，須高於自身腰高(不含把)。非上列之兵器規格不限。 	<p>裁判組-主任裁判、檢錄員 (競賽規程)</p> <p>※檢錄員執行初查</p> <p>※主任裁判得抽查</p> <p>兵器規格不符皆扣 0.1 分。刀未掛刀彩、劍未掛劍穗、未繫腰帶(太極等內家拳類除外)等，皆扣 0.1 分。</p>
18.	<p>★主任裁判的扣分：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 時間不足(超出)：太極八卦類以 5 秒為單位，5 秒內，扣 0.1 分，過 5 秒至 10 秒扣 0.2 分，以此類推累加。其他類別以 2 秒為單位，2 秒內，扣 0.1 分，過 2 秒至 4 秒扣 0.2 分，以此類推累加。時間不足(超出)最多扣 0.7 分。 2. 遺忘：扣 0.1 分。(出現讀秒即扣)(場外指導) 3. 團練多(少)人：扣 0.3 分，對練僅 1 人出賽取消資格。 4. 多(少)喊聲：扣 0.1 分。 5. 多(少)動作：扣 0.1 分。(漏或增一完整動作扣 0.2 分) 6. 起收式、方向：扣 0.1 分 7. 出界(場外)：扣 0.1 分。 8. 服裝不符：扣 0.1 分。 9. 器械不符：扣 0.1 分。(折斷扣 0.2 掉地扣 0.3) 10. 中止：不計分(遺忘未完成套路) 11. 重做：扣 1 分 12. 規定配樂的項目無配樂：扣 0.5 分 	<p>裁判組---主任裁判、計時員</p>

19.	團練少或多於規定人數，每多或少一人，扣 0.3 分，團練、對練僅一人出賽則取消比賽資格。	裁判組---主任裁判
20.	團練隊型須為矩形或菱形，演練中不可變換。	裁判組---裁判員
21.	選手演練套路屬性不符所報名項目，不予計分。	裁判組---主任裁判
22.	主任裁判依據規定套路規格，裁決套路起收勢正背方向不符、助跑或行進步數缺少或增加，以及太極拳、劍路徑超過 45 度，長拳、南拳及其器械路徑超過 90 度，不符者扣 0.1 分；漏做或增加一個完整動作，不符者扣 0.2 分。非規定套路不做判斷。	裁判組---主任裁判
23.	器械觸地、脫把、碰身、變形，扇面與扇骨脫離（均扣 0.1 分）；兵器折斷扣 0.2 分；兵器掉地扣 0.3 分。兵器折斷超過二分之一仍繼續演練完畢者扣 1 分不得要求重做，如果發生當時套路中斷得要求重新演練，以重做論扣 1 分。（屬於其他錯誤）	裁判組---主任裁判
24.	主任裁判判定中止比賽規定： 三次遺忘動作，每次達 5 秒；一次遺忘動作達 10 秒；指定套路按規格要求遺漏五個連續動作者，上述狀況判定中止比賽，視為未完成套路。 動作遺忘凡出現讀秒即屬遺忘錯誤，一律由主任裁判扣分 0.1 分。	裁判組---主任裁判
25.	該選手正在進行比賽時，如出現遺忘，如出現教練場邊指導及動作示範等情事，得視為技術違規，主任裁判警示並扣技術分值 0.1 分	裁判組---主任裁判 (規則補充)
26.	由於傳統項目師承流派各有差異，技術規格不全然一致，裁判得以套路熟練程度及賽員整體展現功力做出評價。 評量傳統套路綜觀應包含套路佈局及技術串聯難易程度，細究應分辨以下四個要點： 1. 動作招式應做到攻守有法、技術純熟；	裁判組---裁判員

	<p>2. 勁力展現應合乎拳理、運力順暢；</p> <p>3. 動作型法須穩定協調、手眼相隨、身械合一；</p> <p>4. 精神面貌應氣勢飽滿、動迅定靜節奏分明、特色鮮明，上述各個方面不是孤立的，而是互相聯繫，相互作用的統一整體。</p>	
27.	<p>散手注意事項：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教練需在場指導，選手才能上場競賽 依主任裁判宣佈比賽選手進場時，若指導教練無法出場，視同棄權。 2. 散手運動員須自備並穿戴符合國際武術競賽規則規定之護具，護具未完備將取消參賽資格。 3. 當日有賽程選手，皆須過磅，過磅時間，當日早上 08:00~08:30。 4. 散手國中組不允許腿擊頭，可拳連擊頭，每局淨打時間 1 分 30 秒。 5. 散手高中組允許腿擊頭，每局淨打時間 1 分 30 秒。 	裁判組---裁判員
公告	<h3>臺北市指定套路補充說明</h3>	
1.	北市指定初級拳計時起迄動作：第一個動作是併步抱拳，由立正姿勢，抱拳動作便開始計時，完成最後一個動作是併步對拳，完成即停止計時。	裁判組---主任裁判 計時員
2.	北市指定初級拳及基本拳，出現掄臂砸拳動作者，唯基本拳正踢腿前之【掄臂砸拳】式及收勢前之【掄臂砸拳】式，其餘出現砸拳動作皆無掄臂，如出現多餘掄臂視為規格錯誤，由裁判員扣分。	裁判組---裁判員
3.	北市指定基本拳之 16 式「墊步單拍」，應做墊步後直接右腳單拍，如未墊步以走步單拍腳，視為技術錯誤，由裁判員扣分；墊步後又走兩步單拍則為多步法，應判為多動作，由主任裁判扣分。	裁判組---主任裁判 裁判組---裁判員
4.	<p>器械錯誤之觸地規範：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 必觸地技術：蓋棍、摔棍。 2. 可觸地技術：掃棍、點棍、斜劈棍、掃刀。(即器械觸地與不觸地皆符合規定) 	※劍穗、刀彩長度可觸地。

5.	北市指定初級棍計時起迄動作：第一個動作是上步置棍，由立正姿勢邁出右腳，棍置腳背便開始計時，完成最後一個動作是併步持棍，完成即停止計時。	裁判組---主任裁判 計時員
6.	北市指定初級棍術之第 6 式「舞花背棍」一組，先左後右舞花一次，之後接背棍。多做一組為多動作。	裁判組---主任裁判
7.	北市指定初級棍術之第 15 式「舞花棍蓋棍」，有三個舞花蓋棍，至少要出現一個弓步型蓋棍，三棍步法都做行步視為規格缺點。	裁判組---裁判員
8.	初級拳喊聲為 1 嘿→2 嘿→3 嘿→4 嘿、哈→5 嘴→6 嘴→7 嘴、嘴→8 嘴 初級棍喊聲為 1 嘿→2 哈→3 嘴→4 嘴 基本拳喊聲為 1 嘿→2 嘿、哈→3 嘿→4 哈→5 哈、哈--哈、嘴	裁判組---裁判員 執行喊錯字音
9.	初級拳、初級棍、基本拳之喊聲要以主任裁判聽到為原則，沒喊聲及多喊聲扣 0.1 分。喊聲出現在不該出現的地方就是多喊聲，以口令演練者，口令處不算多喊聲。	裁判組---主任裁判
10.	點棍、點刀、點槍、點劍技術規格易犯錯誤，因未提手提腕使力點向下點擊，形成類似劈棍、劈刀、劈槍、劈劍動作作為規格缺點。	裁判組---裁判員
11.	掃棍、掃刀、掃槍技術規格易犯錯誤，因下掃動作過高，末端高於膝，已形成類似平掄動作為規格錯誤。	裁判組---裁判員
12.	北市指定初級刀術之弓步劈刀皆為平劈，刀身與臂平，刃向下尖向前，作成立劈刀使尖向上違規格缺點。	裁判組---裁判員
13.	北市指定初級刀術之 20 式「並步格刀」，易犯錯誤，右手握刀內旋橫格，作成仰手腕花動作為規格錯誤。	裁判組---裁判員
14.	北市指定初級刀術之 28 式「上步劈刀」，應執行完成上右弓步的動作，始作剪腕花，上步不成弓步為規格缺點。	裁判組---裁判員

15.	<p>北市指定初級劍術之 21 式「腕花帶劍」，右剪腕花後應做前劈劍及後帶劍動作，未明確劈劍或帶劍為規格缺點，無劈劍及帶劍動作，應判為少動作，由主任裁判扣分。</p>	<p>裁判組---主任裁判 裁判組---裁判員</p>
16.	<p>北市指定初級劍術之 28 式「撩腕花抱劍」，配手(劍指)需配合撩劍環繞。單手撩腕花為規格缺點。</p>	<p>裁判組---裁判員</p>
17.	<p>北市指定基本劍之 41 式「腕花拋接劍單拍」，應做右手拋劍動作，左手接劍，右手拋離動作不明確(劍把離開右手掌)，視為技術錯誤，由裁判員扣分；右手將劍把交握左手未出現拋離動作，視為少動作，應判為少動作，由主任裁判扣分。</p>	<p>裁判組---主任裁判 裁判組---裁判員</p>

武術套路五人、七人制評分暨電腦計分方法說明(V7)		
五人制	<p>五人制：綜合評分法</p> <p>一、應得分：捨去5位裁判之最高和最低兩個分數，取中間 3 個分數算平均值為應得分，又稱有效分平均值。平均值取小數點後 2 位，第三位不做四捨五入。</p> <p>二、最後得分：經過主任裁判的扣分或加分後即為最後得分。</p>	<p>配分方式：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 五位裁判各配分為 10 分。 2. 裁判給分可至小數點後兩位。
七人制	<p>七人制：A B 分組評分法</p> <p>一、應得分：</p> <p>A 組應得分之確認：(J1、J3、J5 評 動作質量，配5分)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 有兩位(含)以上之裁判評分相同者，為 A 組應得分。 2. 無上項同分情況，取三位異數之平均值為 A 組應得分。 (A 組應得分取小數點後兩位，第三位不做四捨五入) <p>B 組應得分之確認：(J2、J4、J6+J7 or HJ 演練水平，配5分)</p> <p>捨去四位裁判之最高和最低兩個分數，取中間 2 個分數算平均值為 B 組應得分(有效分平均值)。 (B組應得分取小數點後兩位，第三位不做四捨五入)</p> <p>二、最後得分：</p> <p>A 組應得分加 B 組應得分之和，經過主任裁判的扣分或加分後，即為最後得分。</p>	<p>配分方式：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 裁判分AB組各配分為5分。合計10分 2. A組三位裁判 B組四位裁判 3. 裁判給分可至小數點後兩位。 <p>※HJ(主任裁判) ※AB組裁判座位排列方式得依據競賽需求微調。 ※因分派需要裁判得兼組評分。</p>
最後得分相等時之排序原則		
個人、團練、對練個人項目同分排序條件：		
五人制	<p>五人制：得分相等之排序原則：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 同分時，應得分高者列前。(有效分平均值) 2. 如仍相等，以扣分少者列前 3. 如仍相等，以低無效分值高者列前。 4. 如仍相等，以無效分的平均值接近有效分的平均值者列前。 5. 如仍相等，名次並列。(下一名次仍依序排列) 	
七人制	<p>七人制：得分相等之排序原則：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 以演練水平應得分高者列前。(有效分平均值) 2. 如仍相等，以扣分少者列前。 3. 如仍相等，以演練水平低無效分值高者列前。 4. 如仍相等，以兩個無效分數的平均值接近有效分數的平均值者列前。 5. 如仍相等，名次並列。(下一名次仍依序排列) 	
全能項目同分排序條件：		
	<p>得分相等之排序原則：(全能總分同分時)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 以獲得單項第一名多者列前。 2. 如仍相等，以獲得單項第二名多者列前，以此類推。 3. 如仍相等，則並列。(下一名次仍依序排列) 	

武術套路十人制評分暨電腦計分方法說明(V7)

十人制	<p>十人制：ABC分組評分法</p> <p>一、 應得分：</p> <p>A組應得分之確認：(J1、J4、J7動作質量，配5分)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 先取兩或三位相同給分值為A組應得分。 2. 無上項同分時，則取三位異數之平均值為A組應得分。平均值取小數點後2位，第三位不做四捨五入。 <p>B組應得分之確認：(J3、J6、J9+J10orHJ演練水平，配3分)</p> <p>捨去四位之最高分及最低分，取中間兩位給分分值之平均值為B組應得分，又稱水平有效分平均值。平均值取小數點後2位，第三位不做四捨五入。</p> <p>C組應得分之確認：(J2、J5、J8難度動作，配2分)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 先取兩或三位相同給分值為C組應得分。 2. 無上項同分時，則取三位異數之平均值為C組應得分。平均值取小數點後2位，第三位不做四捨五入。 <p>二、 最後得分：</p> <p>A組應得分加B組應得分加C組應得分之和，再經過主任裁判的扣分或加分後，即為最後得分。</p>	<p>配分方式：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 裁判分ABC三組，A組配分5分、B組配分3分、C組配分2分。A+B+C三組合計10分。 2. A組三位裁判。 B組四位裁判。 C組三位裁判。 3. 裁判給分可至小數點後兩位。 <p>※HJ→主裁判(創新難度加分+參與B組)</p> <p>※AB組裁判座位排列方式得依據競賽需求微調。</p> <p>※因分派需要裁判得兼組評分。</p>
	最後得分相等時之排序原則	

個人、團練、對練個人項目同分排序條件：

十人制	<p>十人制：得分相等之排序原則：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 同分時，以完成動作難度等級高者列前。 2. 如仍相等，以完成高等級動作難度數量多者列前。 3. 如仍相等，以難度得分高者列前。 4. 如仍相等，以演練水準應得分高者列前。 5. 如仍相等，以演練水準扣分少者列前。 6. 名次並列。(下一名次仍依序排列) 	<p>難度同分分值權重：</p> <p>難度等級 A < B < C</p> <p>難度數量 1 < 2 < 3 < 4</p>

十人制全能項目同分排序條件：

	<p>得分相等之排序原則：(全能總分同分時)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 以獲得單項第一名多者列前。 2. 如仍相等，以獲得單項第二名多者列前，以此類推。 3. 如仍相等，則並列。(下一名次仍依序排列)
--	--