

武術套路五七人制評分暨電腦計分方法說明(V6)

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"> 五位裁判各配分為 10 分。 裁判給分可至小數點後兩位。
七人制	<p>七人制：AB 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"> 有兩位(含)以上之裁判評分相同者，為 A 組應得分。 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+J7orHJ 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"> 裁判分 AB 兩組每組配分為 5 分。A+B 合計 10 分。 A 組三位裁判 B 組四位裁判 裁判給分可至小數點後兩位。 <p>※HJ→主任裁判</p> <p>※AB 組裁判座位排列方式得依據競賽需求微調。</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"> 同分時，應得分高者列前。(有效分平均值) 如仍相等，以扣分少者列前 如仍相等，以低無效分值高者列前。 如仍相等，以無效分的平均值接近有效分的平均值者列前。 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"> 以演練水平應得分高者列前。(有效分平均值) 如仍相等，以扣分少者列前。 如仍相等，以演練水平低無效分值高者列前。 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。 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"> 以獲得單項第一名多者列前。 如仍相等，以獲得單項第二名多者列前，以此類推。 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

十人制	<p>十人制：ABC分組評分法</p> <p>一、應得分：</p> <p style="padding-left: 20px;">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 style="padding-left: 20px;">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，取中間兩位給分分數之平均值為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 style="padding-left: 20px;">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>
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>難度等級比： A<B<C<D</p> <p>難度數量比： 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) 	

中華武術研究發展武術協會

109.12.01 製表