

香港童軍總會黃大仙區 第十六屆幼童軍會長盾競技比賽

賽事文件

1. 目的

一年一度的會長盾比賽，透過競技遊戲、童軍技能常識和小隊合作精神來考驗幼童軍，並藉此使各幼童軍團得以交流和切磋，以童軍精神和幼童軍誓詞規律為本，提升幼童軍技能及活動遊戲之水平，同時比賽亦會選出優秀之隊伍，以作典範。

2. 比賽形式、日期及地點

日期：2018年5月20日（星期日）

時間：上午9時至下午1時（9時前需完成報到程序）

地點：聖公會聖本德中學

比賽將以競技及幼童軍技能考驗形式進行，以小隊進行各比賽項目，包括繩結及小型製作、金氏遊戲、競技遊戲、常識問答、及神秘項目。

3. 參賽資格及人數

- a) 參賽成員必須為區內已宣誓並持有有效紀錄冊之幼童軍成員。
- b) 各參賽隊員必須於報到時提供有效的幼童軍紀錄冊供大會職員檢查，請確保已填妥紀錄冊上個人資料、旅團資料及會員資格。亦須確保會員章內容已全部完成及簽妥。如未能出示有效幼童軍紀錄冊或資料有缺漏，該隊員可能會被取消參賽資格。
- c) 於本賽事舉行當日，各參賽隊員必須年滿7歲6個月而不足12歲。
- d) 參賽隊伍須由所屬童軍旅提名，每旅只可提名一隊；一經提名後，不得任意更改。賽會對於提名及任何更改之申請擁有最終決定權。
- e) 每參賽隊伍需由最少8人而不超過10人組成。每項比賽均有指定參加人數，於各分項報到時需要自行委派1名項目隊長，分項報到後不得隨意更換參與該分項的隊員。
- f) 如比賽當日隊伍出席人數不足8人，仍可繼續參賽，但不會予以排名。

4. 衣著及文具

參賽隊員必須穿著整齊幼童軍制服、穿著黑皮鞋及帶備鉛筆及擦膠、手帕及水。

(大會不會批准參賽隊員現場購買飲品)

5. 惡劣天氣及空氣污染應變措施

- a) 競技比賽將依據香港童軍總會活動指引第 04/2018 號「惡劣天氣及空氣污染應變措施」進行。
- b) 各參賽旅團如未能確定比賽是否因天氣而改期或取消，可於比賽報到時間前兩小時致電 6498 2396 與活動負責人賴燕玲女士聯絡。
- c) 如於賽事進行期間天氣轉差，大會將因應情況作出改期或更改比賽地方的決定和安排。

6. 分數板

- a) 大會將於比賽期間設置分數板，每一項已完成之比賽分數，將貼上分數板，參賽旅團可定時觀看。

7. 比賽評分

- a) 每項比賽由大會派出評判，依據預先制訂之標準評分。
- b) 每單項比賽分數如下，第一名(9分)、第二名(7分)、第三名(6分)、第四名(5分)、第五名(4分)、第六名(3分)、第七名(2分)、第八名(1分)、第九名或以上(0分)。
- c) 總名次由所有分項比賽總分相加上得出，如總分一樣，就利用單項比賽名次作計算(取得最多第一名隊伍為勝出，如此類推)。
- d) 總冠、亞、季軍均只有一名，如果頭三名內的隊伍出現總分及單項比賽名次均一樣，同分之隊伍需再進行一項特別項目以分勝負。
- e) 每項比賽最終評分由大會審核及通過。

8. 投訴

- a) 參賽隊伍若對比賽項目有任何投訴，隊長須立即向小隊評判作出口頭申訴，並填寫投訴表格，經隊長簽署作實及繳交給項目評判，由評判交大會提出投訴。
- b) 該項賽事評判將於評分期間作出討論，經大會通過及作出最後決定後，會通知作出投訴的隊長，最後由大會報告評分和投訴結果。
- c) 如大會宣佈該項比賽已正式結束，所有事後投訴將不予接受。
- d) 大會之決定將視為最後裁決。

9. 成績公佈

- a) 賽事計分處將於旅團休息區公佈各項目分數，並將每一項比賽之旅團成績張貼分數板上。
- b) 所有公佈之比賽結果均為大會之最終決定。

10. 獎勵

- a) 比賽設冠、亞、季軍及優異獎，各隊伍將分別獲頒紀念盾乙枚。
- b) 冠軍隊伍將於本年度黃大仙區區務委員會就職典禮上，獲頒發幼童軍第十六屆會長盾，該盾由冠軍隊伍保存一年，並於下年度交回區會。

11. 意外事件處理

大會提供急救員在場，如參賽隊員不適或受傷，參賽隊伍應立即向大會報告，大會將因應參賽隊員之不適或受傷程度安排適當處理。
一切以大會決定為準。

香港童軍總會黃大仙區 第十六屆幼童軍會長盾競技比賽

時間表

2018年5月20日(星期日) 地點：聖公會聖本德中學				
時間	所需時間	項目	所需人數	備註
0845	15 分鐘	報到	所有隊員	參賽隊長收集好各隊員的紀錄冊並交予報到處查閱
0900	10 分鐘	集合	所有隊員	地點：操 場
0910	30 分鐘	項目 1.1: 繩結	3 人	地點：禮 堂
		項目 1.2: 小型製作	5 人	地點：禮 堂
0940	20 分鐘	轉站		
1000	30 分鐘	項目 2: 金氏遊戲	4 人	地點：禮 堂
		項目 3: 常識問答	4 人	地點：課 室
1030	20 分鐘	轉站		
1050	30 分鐘	項目 4: 競技遊戲	8 人	地點：禮 堂
1120	10 分鐘	轉站		
1130	20 分鐘	項目 5: 神秘項目	8 人	地點：禮 堂
1150	30 分鐘	覆核比賽成績		
1220	40 分鐘	頒獎典禮		地點：禮 堂
1300		解散		

項目 1.1 繩結：

比賽人數： 每隊派出 3 名幼童軍

比賽時間： 限時 30 分鐘

比賽內容： 6 個基本繩結

繩 結： 1. 平結 2. 接繩結 3. 稱人結
4. 雙套結 5. 繫木結 6. 束繩結

比賽形式：

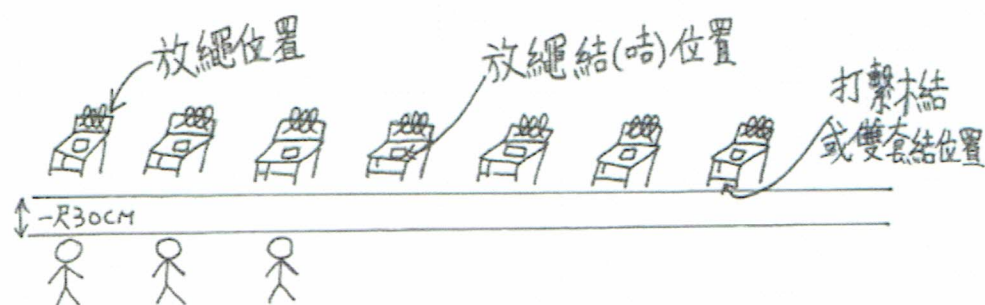
- 3 名參賽隊員合力完成 6 個繩結；
- 工作人員會將繩結卡及繩放在參賽隊員前方的椅子上 (每隊 6 張椅子)；
- 比賽準備開始時所有參賽隊員站在椅子前；
- 項目負責人指示開始即可開始翻開繩結卡，並將完成繩結放在椅子上；
- 當 3 名參賽隊員完成 6 個繩結後可舉手示意。

比賽規則：

- (一) 參賽隊員不得在項目負責人指示開始前翻開繩結卡；
- (二) 其中繫木結及雙套結必須打在椅子指定位置上；
- (三) 參賽隊員不得在比賽時交談；
- (四) 違反比賽規則者有機會被扣分/取消該項目參賽資格；
- (五) 未能在限時內未完成之繩結將不獲評分；
- (六) 一切判決以大會為準，參賽隊員不得異議。

計分方式：

- 每個正確繩結為 1 分，錯誤無分亦不扣分。
- 限時一到即停止比賽，分數以完成內容多少及準確計算。
- 所得總分會與項目 1.2 小型紮作總分相加。



項目 1.2 小型紮作 - H 型旗架：

- 比賽人數： 每隊派出 5 名幼童軍
比賽時間： 限時 30 分鐘
比賽內容： 全隊 5 人一同完成一個 H 型旗架(見下頁附圖)

比賽形式：

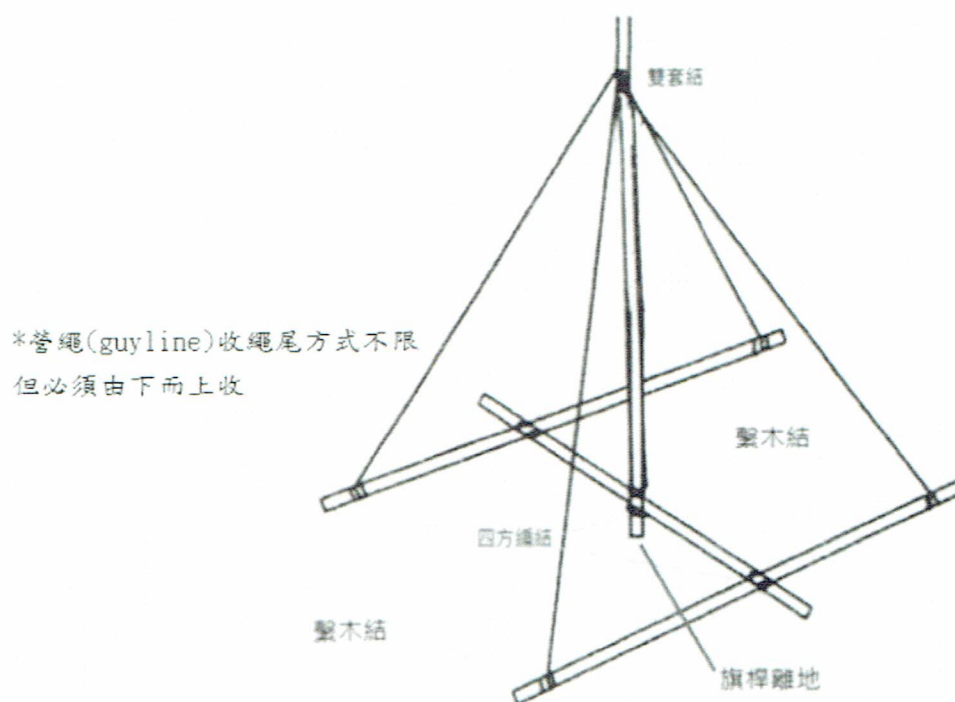
- 大會提供 7 條繩、3 支竹 (H 型底座) 及 1 支指定旗桿竹；
- 參賽隊伍一字排開坐在繩及竹後方等候開始；
- 在項目規則簡介後，每隊有 2 分鐘時間檢查所有大會提供的物資，如有疑問請立即提出；
- 如一切正常檢查妥當後，比賽即將開始；
- 項目負責人指示開始時，各隊伍方可開始(計時開始)，完成後隊伍須先一字排坐在旗架後方，然後由隊長舉手表示完成(不能再度觸碰旗架)，計時結束；
- 評分領袖會因應完成隊伍的先後次序進行評分。

比賽規則：

- (一) 參賽隊員需遵從工作人員的指示。
- (二) 大會提供物資參賽隊伍必須盡用。
- (三) 當參賽者表示完成後再度觸碰旗架，完成時間將重新計算。
- (四) 違反比賽規則者有機會被扣分/取消該項目參賽資格。
- (五) 一切判決以大會為準，參賽隊員不得異議。
- (六) 未在限時內完成項目，就不獲評分

計分方式：

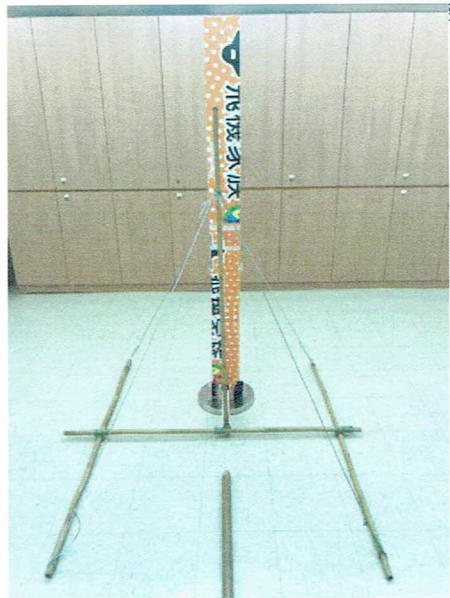
- 限時到即停止比賽；
- 分數以完成內容多少及準確計算。
- 如時間相同，將計算同名次完成。
- 一名評分員會向旗架評審分數並寫在一張評分紙，評審期間會由另一名評判和該隊的項目隊長陪同及見證。
- 評分標準：(旗架滿分:25 分)



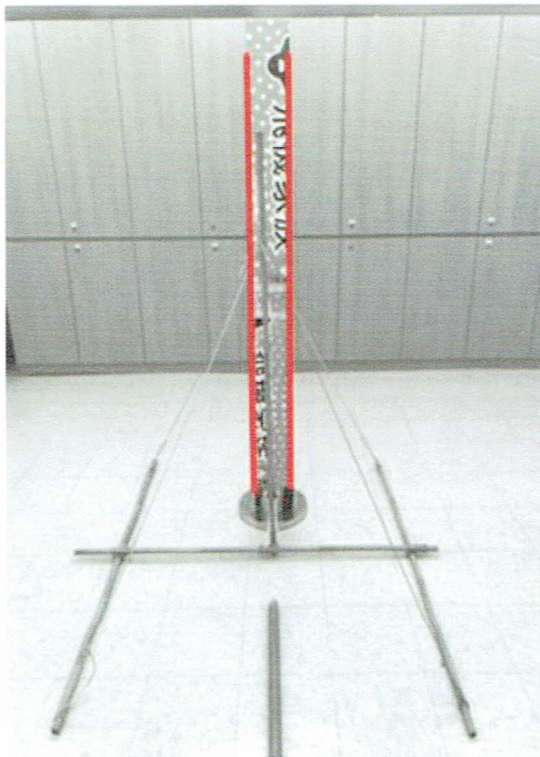
	評分內容	分數	總數	總共
1	旗桿離地(可通過一張紙)	1分	/	共1分
2	每個四方編結(直起橫收)	1分	三個	共3分
3	每個四方編結收繩尾	1分	三個	共3分
4	每個雙套結	1分	四個	共4分
5	每個繫木結	1分	四個	共4分
6	每條營繩收繩尾(方式不限但必須由下而上)	1分	四個	共4分
7	旗桿垂直<標準見下頁>	4分	/	共4分
8	完成分(不靠任何外力，旗架能夠立起) (立起2分/倒下0分) *倒下意指：旗架完全倒地，不能站立	2分	/	共2分
				旗架共25分

旗桿垂直分計算標準:

- ◇ 垂直計算方式會以大會量度工具 (見右方草稿圖)
- ◇ 若隊伍未能完成 4 條營繩 (guy line) 並與旗桿竹連繫，評審將不會就「旗桿垂直分」評分。



- ◇ 大會以旗桿竹頂為準
- ◇ 如旗桿竹頂在兩條線內，獲得滿分 4 分;若旗桿超越任何評審線，將不會獲得分數 (0 分)。





項目 2: 金氏遊戲一 視覺

比賽人數：每隊派出 4 名幼童軍

比賽時間：討論時間 3 分鐘，看物件 5 分鐘，作答時間 5 分鐘

比賽內容：每隊派 4 位成員出賽，同時間利用視覺將 40 個物件記憶，並在答案一張答題紙中 80 個選項中選出 40 個正確答案。

比賽形式：

- 每隊 4 名隊員作賽；
- 小隊討論時間 3 分鐘，看物件 5 分鐘，作答時間 5 分鐘；
- 大會提供 40 個物件，供參賽者利用視覺記憶物件；
- 5 分鐘作答時間在 80 個選項中選出 40 個正確答案；
- 每隊作答一張答題紙。

比賽規則：

- (一) 參賽者可在 3 分鐘討論時間自由討論；
- (二) 當討論時間完畢後，看物件時間 5 分鐘內所有參賽隊員不得交談；
- (三) 5 分鐘作答時間可自由交談商量作答
- (四) 參賽者需以鉛筆作答，如需更改可用擦膠擦去錯誤答案，必須完全擦去錯誤答案，否則該題不計分數。
- (五) 違反比賽規則者有機會被扣分/取消該項目參賽資格。
- (六) 一切判決以大會為準，參賽隊員不得異議。
- (七) 未在限時內完成項目，就不獲評分。

計分方式：

- 答對一個有 1 分，答錯不扣分；
- 若選多於 40 個（以答題紙上編號次序計算），每個倒扣 1 分。

分項 3 常識問答

人 數：每隊派出 4 名幼童軍

比賽時間：限時 30 分鐘

比賽內容：每一位幼童軍回答 50 條題目，常識問答題目是由幼童軍手冊、總會/地域資料、社會時事及傳統節日中選取。

(*每名參賽者需備有參賽者需以鉛筆及擦膠參賽)

比賽形式：

- 大會安排坐位，比賽開始前需站在枱後椅子前；
- 每張枱上已備有問題本及答題紙；
- 參賽隊員不得在項目負責人指示開始前翻閱枱面上物品；
- 項目負責人指示開始時，參賽者坐下並開始作答；
- 當限時到，工作人員會指示參賽者收起書寫工具。

比賽規則：

- (一) 在作答時間開始直至項目負責人指示比賽已結束期間參賽隊員不得交談。
- (二) 參賽者需以鉛筆作答，如需更改可用擦膠擦去錯誤答案，必須完全擦去錯誤答案，否則該題不計分數。
- (三) 違反比賽規則者有機會被扣分/取消該項目參賽資格。
- (四) 一切判決以大會為準，參賽隊員不得異議。
- (五) 未在限時內完成項目，就不獲評分。

計分方式：

- 每一條題目答中有 1 分，答錯不扣分；
- 每一條題目選多於 1 個答案，整條題目不計分
- 將全隊 4 位成員分數相加就是該項的總得分，再由總得分排列名次。

項目 4: 競技比賽-珠行萬里

比賽人數：每隊派出 8 名幼童軍

比賽時間：指定 5 分鐘內運送最多乒乓球

比賽內容：成員利用膠水管運送乒乓球到指定的終點

比賽形式：

- 每隊派 8 位成員出賽，1 位負責在起點線是放球，其他 7 位成員利用水管接水管方式運送乒乓球到指定的終點；
- 指定 5 分鐘內運送最多乒乓球為勝利
- 運送過程中，球離開起點後計，乒乓球失手落地需回到起點取另一個乒乓球繼續；
- 全隊每次只可運送一個乒乓球。

比賽規則：

- (一) 如在運送途中球跌在地上，隊員須重返起點重新開始；
- (二) 中途跌下的球，會由工作人員負責拾起，避免影響其他隊伍比賽，隊員可直接返回起點；
- (三) 如球運入終點桶時球彈出，該球不獲計算分數，該球需由起點重新開始。

計分方式：

指定 5 分鐘內運送最多乒乓球，以名次定出分數。

(如時間相同，將計算同名次完成)

項目 6 神秘項目

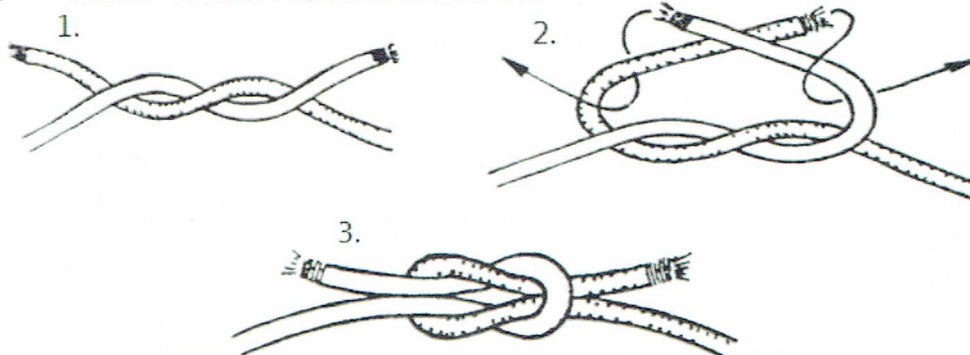
比賽人數：每隊派出 8 名幼童軍

比賽時間：20 分鐘

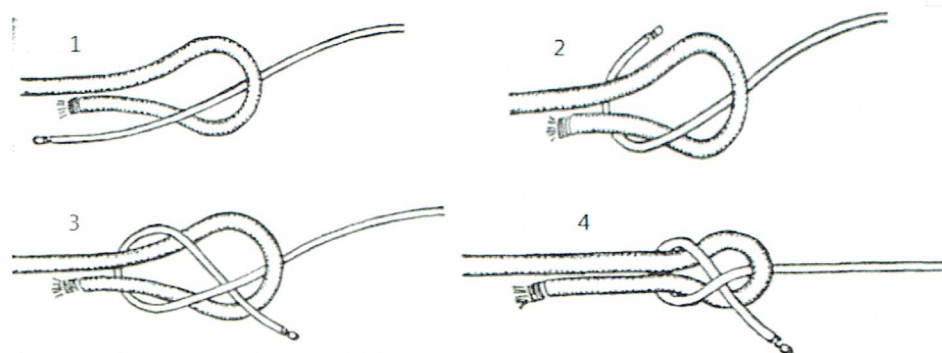
比賽內容、形式及規則：屆時公佈

繩結參考

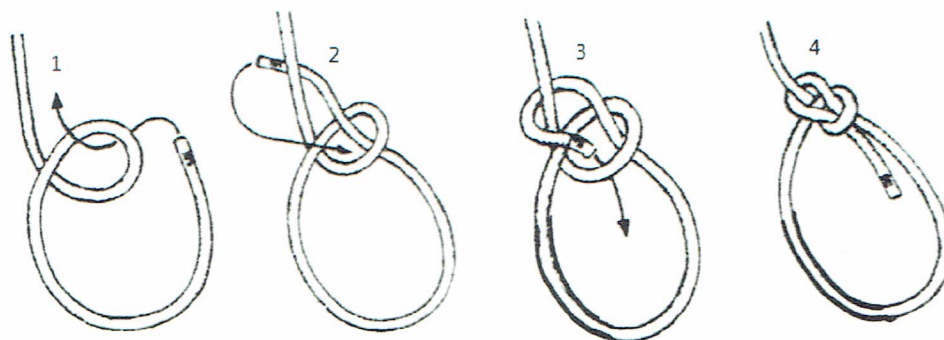
平結：(用途：連接兩條粗幼相同的繩)



接繩結 (用途：連接兩條粗幼不相同的繩)

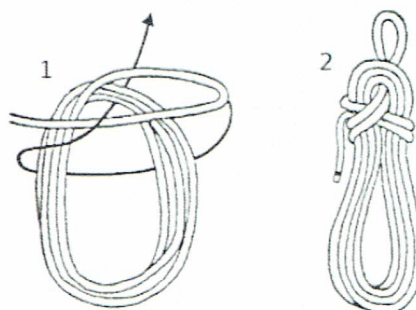


稱人結 (用途：多用途繩結，優點是穩固、不易滑動)

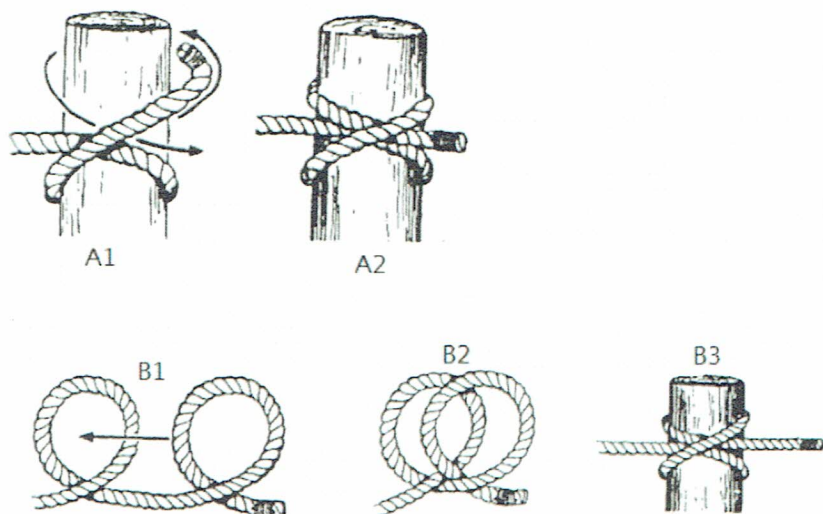


束繩結

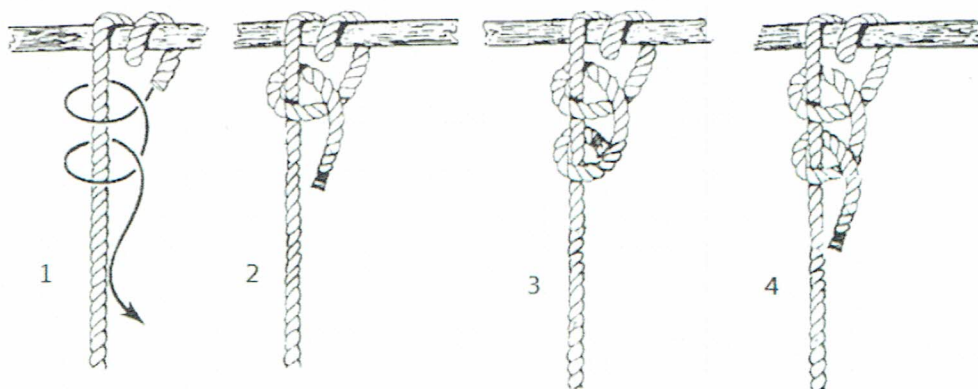
(用途：將繩束成一束，
易於存放及帶)



雙套結 (用途: 綁紮圓柱型的東西)



繫木結 (用途: 常用此結將營繩綁在營釘上)



四方編結 (用途: 用來紮緊橫直兩根棍子的繩結)

