

風箏比賽規則

## 6-1 遊戲大意

風箏比賽，在規定時間、人數範圍內、依其自製之造型設計，區分平面小型、平面大型、立體型、多節小型、多節大型、串連小型、串連大型、雙人特技型、四人特技型，以評定其合理得結構與材料、型態的創意與色彩、以及其昇放飛翔之控制與生動變化。

## 6-2 比賽場地

應選擇空曠而平坦的廣場、山丘、沙灘、運動場為主。應遠離高層建築物、航空站、飛機區、鐵公路交通線上、電塔、電線等。

## 6-3 比賽項目及規格

平面小型〔主體長度在一公尺以下〕。

平面大型〔主體長度逾一公尺〕。

立體型〔飛翔時應以明顯體積為主體，且主體體積之投影面積不可少於風箏主體面積三分之一〕

多節小型〔含頭尾部在六節以上，30 節以下〕，節與節之間二線以上連接。

多節大型〔含頭尾部在 31 節以上〕，節與節之間二線以上連接。

串連小型(在 6 節以上，30 節以下)，節與節之間單線連接。

串連大型(在 31 節以上)，節與節之間單線連接。

註一：主體長度以風箏硬面任何方向之二點連線為基準，不含軟面與飄帶。

## 6-4 參賽規定

### 6-4-1 昇放時間：

平面小型、平面大型、立體型、以 5 分鐘為原則，多節小型、多節大型、串連小型、串連大型均以 8 分鐘為最原則。裁判長得視風力、風向而調整之。

### 6-4-2 昇放人數：

平面小型最多以 3 人為限、平面大型最多以 3 人為限、立體型以 3 人為限。多節小型、串連小型最多以 4 人為限。多節大型、串連大型 70 公尺內最多以 6 人為限，每超過 10 公尺增加 1 人。

### 6-4-3 選手服裝：

同一隊伍以同一顏色、規格之運動服裝並配掛比賽編號。

### 6-4-5 分組：

選手年齡、性別不限，但得依競賽規程予以分組。

## 6-5 裁判及職員

### 6-5-1 審判委員會

6-5-1-1 審判委員會人數為 3 人至 7 人。

6-5-1-2 審判委員會的主要職責為裁決比賽中所提的申訴事項，其議決為終決。

6-5-1-3 審判委員在一般情況下，不可干預比賽的進行及裁判員的工作。如有任何情況發生時，審判委員需就該情況與應負責的職員互相討論，並提供處理的建議。

### 6-5-2 裁判長

6-5-2-1 設裁判長 1 人，依據比賽規則與大會競賽規程，全權管理比賽，並注意比賽規則與大會競賽規程之執行。

6-5-2-2 裁判長有權按實際需要指派裁判員，並指示其應負之職責。

6-5-2-3 裁判長對規則未規定或解釋之處，有權裁定。

6-5-2-4 授權主任裁判員確認各處裁判員就位後，通知比賽開始。

6-5-2-5 裁決比賽進行之爭議，和警告比賽中不良行為的運動員。對行為表現不當的運動員有權驅逐出場，不准參加比賽。

6-5-2-6 在任何情況下，為確保風箏比賽之進行，有權干涉比賽。若任何項目的比賽經證明有失公平，應令重行比賽時，有權宣佈某項比賽結果無效。

6-5-3 主任裁判

6-5-3-1 每一比賽場地，設主任裁判 1 人，主任裁判並兼任其中一組之裁判。

6-5-3-2 分配技術組、藝術組、實作組裁判員的工作位置及職務。

6-5-3-3 執行裁判長的指示。

6-5-3-4 評分。

6-5-3-5 綜合裁判員的評分及決定比賽成績。

6-5-3-6 考核裁判員是否稱職。

6-5-4 裁判員

6-5-4-1 執行裁判長及主任裁判之指示。

6-5-4-2 給予運動員評分。

6-5-4-3 每一比賽場地置技術組裁判 1 至 2 人，藝術組裁判 1 至 2 人，實作組裁判 1 至 2 人。

6-5-5 會場管理

6-5-5-1 比賽場地設會場管理 1 人。

6-5-5-2 負責場地、清潔、事務性等工作。

6-5-5-3 維持場內秩序。

6-5-6 會場幹事

會場幹事為協助會場管理設備、器材、表格等事務性工作。

6-5-7 紀錄員兼計時員

6-5-7-1 每一比賽場地設紀錄員兼計時員 1 人。

6-5-7-2 依據主任裁判發出之信號開始計時。

6-5-7-3 登記各裁判員之判定成績。

6-5-7-4 依規定計算運動員成績。

6-5-8 檢錄員

6-5-8-1 在每項比賽前應集合運動員，準備並檢查其資格。

6-5-8-2 率隊進場及退場。

6-5-9 報告員

6-5-9-1 依照裁判長指示，將比賽組別、程序等有關資料報告給與賽運動員及觀眾。

6-5-9-2 報告比賽成績及有關比賽中之臨時情況。

6-5-10 服務員

每一場地設服務員 1 人，收集各裁判評分表及其他有關服務工作。

## 6-5-11 裁判員位置

6-5-11-1 裁判員席位在比賽場地正面，各組裁判席分開，其裁判席位，以能清晰判別評分。

6-5-11-2 如客觀需要，每位裁判員席位之間隔應有 1 公尺以上之距離。

## 6-6 比賽內容

6-6-1 主辦單位應訂定製作之主題，依照人物(歷史、英雄、神仙)、蟲、鳥類、水族、獸類、家畜、五毒、家禽、吉祥動物、植物、人造器物、字形等各種具體或抽象意識形態分類之。

### 6-6-2 材料

合結紮骨架、紙條彩帶、提線等不限制材料的種類。但必須由參賽者自行準備與設計。主辦單位有權要求參賽者，於必要時須提供結構圖一張，供裁判員參閱。其結構圖應包含各部份尺寸、材料、受力與施力。如規定採現場製作時，時間則以 4 至 8 小時為限，但用具材料須自備，並於現場製作與組合。

## 6-7 評分標準

6-7-1 藝術分：0 分至 30 分（採加分法）

主體結構與材料質感：10 分，主題創意與造形(製作精緻)：10 分，彩繪與色感：10 分。

6-7-2 技術分：0 分至 30 分（採加分法）

穩定性與高度：10 分，主體動態美：10 分，昇放操作技巧：10 分。

其內容為：起飛、停留、滑行、閃躲、團隊合作、抽拽、收放、前進、後退、移位、搖擺、盤旋、俯衝。

6-7-3 實施分：0 分至 40 分（採減分法）

由裁判依選手違反規定、紀律、精神及態度等行為每項分別扣 2 分。

另失誤部分，小失誤扣 1 分；大失誤扣 2 分。

動作內容缺乏應有形式及其實施規定

風箏斷線，未能於競賽時間內完成評判扣 10 分。

風箏每落地一次扣 5 分

動作停頓或失誤、風箏或風箏線纏住

未於競賽時間內，完成收線，風箏送交評判。

未能充分利用空間，脫離競賽場地。

未依規定之放飛競賽位置及時間，自行放收風箏。

不符規定之風箏規格、競賽主題。

不符規定之人數、選手、服裝。

以上每項由裁判依其缺失整體扣分

實施內涵未符合動作內容則依比例扣分。

## 6-8 評分標準及名次判定

6-8-1 評分方法：

比賽由技術組、藝術組、實作組之裁判擔任評分，以其各組之二位裁判分

數，相加之分數為其各組得分。各組僅一位裁判時，則依其裁判分數，原則上

每一裁判所評各隊分數應能判出區別排序。

6-8-1-2 每一組別及其項目之裁判人員和人數及場地必須相同。

6-8-2 名次判定及成績相同之名次判定

- 6-8-2-1 以「評定方法」規定給分，按選手得分之高低，決定優勝名次之先後。
- 6-8-2-2 得分之高低判定名次。成績相同時，以技術組裁判員所評分數相比較，高者為勝。如再相同，以藝術組裁判所評分數相比較，分數高者為勝。如再相同，以實施組裁判所評分數相比較，分數高者為勝。如再相同，以主任裁判所評分數相比較，高者為勝。如再相同，則以次高分相比較，餘依此類推。如再相同，則名次並列。

## 6-9 其他

- 6-9-1 因客觀因素無法昇放時，並得以藝術分和實施分成績評分、給獎。
- 6-9-2 比賽方式
- 6-9-2-1 依比賽場地每次飛行以六至八隻為限，若參加隊數過多，得分區分預賽、決賽。
- 6-9-2-2 每單位註冊以 12 人為限。
- 6-9-2-3 每單位之每一型最多參加 2 件，每人參加件數不限。
- 6-9-2-4 風箏必須自製，否則不准參賽。
- 6-9-2-5 風箏之聲、光、影之器材者不予計分。
- 6-9-2-6 各單位應自備昇放器具。
- 6-9-2-7 參賽時應將風箏貼上大會之編號標幟，並得在其風箏面上蓋上大會記號。

## 附錄名詞釋義

1. 起飛：評定其在起飛之快慢、方式、技巧與上昇瞬間速度等。
2. 停留：評定在風力之弱小或風力不定時，風箏在空中能力。
3. 滑行：評定在空中之飄蕩與展揚能力。
4. 閃躲：評定解除在空中或地上障礙、絞絆之能力。
5. 團隊合作：評定參賽人數之合作精神，以揚棄個人表演型態。
6. 抽拽：為使風箏上昇和穩定，昇放者之手部動作以上下或左右抽動技巧。
7. 收放：昇放者收（緊）、放〔鬆〕線讓風箏急速牽引向上、向下〔不做抽拽動作〕。
8. 前進：昇放者原地不位移，以各種方式來操控風箏前進。
9. 後退：昇放者原地不位移，以各種方式來操控風箏後退。
10. 移位：昇放者藉前進或後退，而操控風箏位移或不位移。
- 11 搖擺：須在風箏平衡穩定之後，做左右或上下、前後方向搖擺。
12. 盤旋：須在風箏平衡穩定之後，平穩下降，再拉昇而上。
- 13 俯衝：須在風箏平衡穩定之後，急速下降，再急速拉昇而上。