

# 亞洲盃國際扯鈴大賽/AIDC-競賽規則

## ASIA INTERNATIONAL DIABOLO CUP : Competition Rules

### 壹、 競賽通則

#### 1. 活動宗旨：

- 1.1 以推廣扯鈴運動競技與文化藝術為出發點。
- 1.2 提供扯鈴運動擁有相互學習的平台，勇於發揮潛能挑戰自我極限，並樂於分享成果。
- 1.3 提供國際間扯鈴運動技藝競技交流平台。
- 1.4 創造良好之競賽氛圍，進而提升扯鈴之技術價值、藝術價值與文化價值。
- 1.5 將以公正、公開之方法辦理活動與賽會。

#### 2. 競賽類型：

- 2.1 扯鈴單項賽：此競賽是以各單項技巧為競賽主軸，按其各自執行技巧內涵給予評比。  
不限年齡和性別。
  - 2.1.1 單鈴-固定軸：僅能使用單顆固定軸扯鈴之技巧(水平類型技巧)；不得使用單顆固定軸扯鈴技巧以外之動作技巧。
  - 2.1.2 單鈴-培林軸：僅能使用單顆培林軸扯鈴之技巧(水平類型技巧)；不得使用單顆培林軸扯鈴技巧以外之動作技巧。
  - 2.1.3 雙鈴-固定軸：僅能使用兩顆固定軸扯鈴之技巧；不得使用兩顆固定軸扯鈴技巧以外之動作技巧。
  - 2.1.4 雙鈴-培林軸：僅能使用兩顆培林軸扯鈴之技巧；不得使用兩顆培林軸扯鈴技巧以外之動作技巧。
  - 2.1.5 單鈴直立鈴-無限制：僅能使用單顆直立扯鈴之技巧(垂直類型技巧)；不得使用單顆直立鈴技巧以外之動作技巧。
  - 2.1.6 三鈴-無限制：僅能使用三顆扯鈴之技巧；不得使用三顆扯鈴技巧以外之動作技巧。
  - 2.1.7 上述六種單項賽依其各自執行規範分開競賽，所超出規範之技巧與動作皆不計分；若處於模糊規範之技巧將由當時該單項裁判長認定是否給予計分或不計分。
- 2.2 扯鈴舞台賽：此競賽主要以綜合性的扯鈴技藝展現為主軸，按其各項目(個人、雙人和團體)，以及各組別的整體技巧和藝術內涵給予評比。整體執行在鈴的種類和技巧無限制，但必須依照各組別時間、性別和年齡規範呈現。
  - 2.2.1 個人舞台賽：分為公開男子組、公開女子組、青少年男子組、青少年女子組；**公開組為 16 歲(含)以上者、青少年男子組、女子組為 9 歲(含)以上，15 歲(含)以下者**。各組別成套執行時間限 4-5 分鐘。
  - 2.2.2 雙人舞台賽：分為公開組與青少年組；不分性別(可混合性別組隊)，僅依年齡分組，**公開組為 16 歲(含)以上、青少年組為 9 歲(含)以上~15 歲(含)以下者**。各組別成套執行時間限 4-5 分鐘。
  - 2.2.3 團體舞台賽：分為公開組與青少年組；不分性別(可混合性別組隊)，僅依年齡分組，**公開組為 16 歲(含)以上、青少年組為 9 歲(含)以上~15 歲(含)以下者**。各組

別成套執行時間限 5-6 分鐘。

- 2.2.4 上述舞台賽依其各競賽組別各自競賽；鈴的種類和技巧無限制，展現以扯鈴技術和舞台呈現藝術為主，可結合扯鈴以外之元素成套展現，但須以扯鈴作為主軸呈現。若整體呈現超出規範或處於模糊規範之地帶，將由當時該單項裁判長認定是否給予計分或不計分。

3. 扯鈴規格：

- 3.1 扯鈴棍：無限制
- 3.2 扯鈴：無限制
- 3.3 扯鈴線：無限制

4. 器材限制：

- 4.1 扯鈴單項技巧賽、扯鈴舞台賽備用扯鈴數量無限制。
- 4.2 扯鈴單項技巧賽依照各項目組別的扯鈴種類(培鈴/固定軸)所規範，不得使用非屬於扯鈴器材之道具。＊何謂非扯鈴器材：除屬於扯鈴器材（扯鈴、鈴棍和鈴繩）之道具皆屬之。
- 4.3 扯鈴舞台賽可在整體執行中，編入或結合扯鈴以外之道具或器材，但不得使用火或是會破壞場地，以及危及生命安全之道具。
- 4.4 可穿著為競賽設計之表演服裝，但不得違反社會常規之曝露服裝。

5. 各競賽項目與人數：

- 5.1 單項技巧賽：以 1 人為一組。
- 5.2 個人舞台賽：以 1 人為一組。
- 5.3 雙人舞台賽：以 2 人為一組。
- 5.4 團體舞台賽：以 3~10 人為一組。
- 5.5 上述各競賽在檢錄完成後不得更換選手。團體舞台賽在報名完成後不得增減更換選手。

表1：各競賽項目組別與時間規範簡表。

項目	組別	分組	時間	備註	
扯 鈴 單 項 賽	單鈴/固定軸	不分年齡、 不分性別	2分鐘	單項賽項目依參賽組別 鈴類型使用為限；備鈴 數不限；不得使用扯鈴 以外道具器材。	
	雙鈴/固定軸		2分鐘		
	單鈴/培鈴軸		2分鐘		
	雙鈴/培鈴軸		2分鐘		
	三鈴/不限鈴類型		2分鐘		
	直立鈴/不限鈴類型		2分鐘		
扯 鈴 舞 臺 賽	扯鈴個人賽	青少年男子組	4分鐘至5分鐘	公開男子組、女子組為 16 歲(含)以上。青少年 男子組、女子組為 9 歲 (含)以上 15 歲(含)以 下；得以使用扯鈴以外 之道具或器材，但不得 使用火或是會破壞場 地，以及危及生命安全 之道具。	
		青少年女子組			
		公開男子組			
		公開女子組			
	扯鈴雙人賽	青少年組	4分鐘至5分鐘	青少年組為 9 歲(含)以 上 15 歲(含)以下，國際 公開組為 16 歲(含)以 上，不分性別，可混合組 隊；得以使用扯鈴以外 之道具或器材，但不得 使用火或是會破壞場 地，以及危及生命安全 之道具。	
		公開組	4分鐘至5分鐘		
	扯鈴團體賽 (人數 3~10 人)	青少年組	5分鐘至6分鐘		
		公開組			

## 6. 參賽資格：

- 6.1 參賽隊伍以學校、團體或個人為單位報名參加。
- 6.2 外籍人士請攜帶護照或身分證明文件。我國參賽選手證明文件上必須有照片，例如身分證、駕照、含照片之健保卡等。
- 6.3 每人限制僅能代表同一隊參賽，同一人可分別參加團體賽與個人賽。
- 6.4 不可跨越分組限制參賽。
- 6.5 所有賽事最低年齡參賽資格為9歲以上或國小三年級。
- 6.6 預賽初選：各比賽項目採影片審核或2年內獎狀審核；影片審核須將影片上傳至YOUTUBE或其他網路視頻網站，影片長度請符合本次比賽時間限制，編排動作須與競賽當天大致相同，並且不得剪接(若不願公開影片者，可將影片設為不公開)，初選將聘請扯鈴專家學者成立審查小組進行審核；獎狀審核須以二年內曾獲得各縣市比賽第一名、全國賽前三名或者國際賽前三名者(請參考附錄一)可免影片審核，惟需附上獎狀之電子檔寄至指定信箱（項目須與報名項目相符合）。

## 7. 競賽音樂：

- 7.1 參賽選手所使用音樂之版權及公開撥放權須自行負責。可至中華音樂著作權協會申請。<https://www.must.org.tw/tw/license/02.aspx>
- 7.2 參賽選手音樂將由大會賽前規定之時間統一收取。
- 7.3 僅在比賽主辦單位發生「不可抗力」之錯誤，並在該場地主任裁判的允許之下能夠重做整套。(如：電力中斷、音響系統錯誤、播放錯誤音樂等)。

- 7.4 如播放錯誤音樂，選手或教練應有責任要求立刻停止，以正確音樂重新開始。如計時開始超過 10 秒，教練及選手不得以任何理由要求重新比賽或重新播放音樂。
- 7.5 為避免音樂問題或突發狀況無法完整播放而引起爭議，各參賽單位可自行準備備用 CD 或 USB 防止音樂突發問題。

8. 檢入：

- 8.1 參賽選手需在檢錄時間前至檢錄處報到，超過檢錄時間未報到，視同棄權。
- 8.2 檢錄後，需在指定之準備區等待，直到上場比賽。
- 8.3 若有不可抗力因素檢錄未到者，需在該組檢錄時間內告知檢錄員，經該場主任裁判同意後，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。

9. 申述：

- 9.1 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。
- 9.2 如規則有明文規定，以評委之裁決為終決，如有同等意義之註明，亦不得提出申訴。合法之申訴，請於比賽成績公佈 30 分鐘內向大會競賽組提出，並繳付保證金 3000 元，如查核認為申訴無理由，則保證金將沒收充作獎品費用。
- 9.3 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。
- 9.4 各項比賽進行中，各領隊、教練及選手，不得當場質詢裁判，違者取消比賽資格。
- 9.5 各項比賽如正在進行中，不得向評委提出質詢。且僅有教練或選手本身可提出申訴。
- 9.6 如有違背運動員之精神或不正當之行為(如冒名頂替、資格不符)或不服從裁判等情形，經查明屬實者，取消該運動員之成績以及該隊之成績。

## 貳、評分準則

1. 評分準則：
  - 1.1 本賽事評分為求公正性，避免分數之間的過大差異，將以裁判之各項分數轉換為 T 分數(平均數 50、標準差 10)，再進行加權。(T 分數內涵，可參考第參部分)
  - 1.2 除「實施扣分」外，其餘評分以 A、B、C、D、E 級予評價分，可視形情給予微調(如 A+、A++、A-、A--)，評價分內涵如附錄：表 2-1、表 2-2、表 3-1、表 3-2。
  - 1.3 為求流程之一致性、評分之客觀性，對於失誤進行「實施扣分」，由裁判轉換後分數再進行扣分。
2. 扯鈴單項賽：
  - 2.1 裁判方式：此項賽事共五席裁判，各裁判皆需評出「執行與組合難度」、「創意」、「執行美感」、「音樂性」、「實施扣分」。
  - 2.2 執行與組合難度(60%)：
    - (1) 評分內涵：對各項目技術 (1D、2D、3D 和 VD) 在技巧執行上，以及技術型態、類型或身體間的組合難度。
    - (2) 評分方式：以一組套路為單位，給予多個評價分。各評價分加總後為「執行與組合難度」分數。
  - 2.3 創意(10%)：
    - (1) 評分內涵：對技術型態與類型的創新。
    - (2) 評分方式：以整體表演為給予單一評價分。
  - 2.4 執行美感(15%)：
    - (1) 評分內涵：對各項目技術 (1D、2D、3D 和 VD) 執行技巧時所展現的整體執行美感。
    - (2) 評分方式：以整體表演為給予單一評價分。
  - 2.5 音樂性(15%)：
    - (1) 評分內涵：針對技術與音樂節奏搭配協調
    - (2) 評分方式：以整體表演為給予單一評價分。
  - 2.6 單一裁判總分：

「總分」 = 「執行與組合難度」T 分數\*60% + 「創意」T 分數\*10% +  
「執行美感」T 分數\*15% + 「音樂性」T 分數\*15% - 「實施扣分」。
3. 扯鈴舞台賽(個人、雙人、團體)：
  - 3.1 裁判方式：共六席裁判，「技術裁判」3 席和「藝術裁判」3 席，不同席位裁判各自評比該席之分數。
  - 3.2 技術裁判評分方式：
    - 3.2.1 執行與組合難度(60%)：
      - (1) 評分內涵(個人)：對鈴的技術 (1D、2D、3D、VD 或其他) 在技巧執行上，以及技術型態、類型或身體間的組合難度。
      - (2) 評分內涵(雙人、團體)：對鈴的技術 (1D、2D、3D、VD 或其他) 在技巧執行上，運用多人同步、複合、拋換或其他在搭配執行以及組合的難度。
      - (3) 評分方式：以一組套路為單位，給予多個評價分。各評價分加總後為「執行與組合難度」分數。

### 3.2.2 創意(20%)：

- (1) 評分內涵：技術型態與類型的創新。
- (2) 評分方式：以整體表演為給予單一評價分。

### 3.2.3 順暢性(20%)：

- (1) 評分內涵：各技術執行時所展現的整體執行美感。
- (2) 評分方式：以整體表演為給予單一評價分。

### 3.2.4 單一「技術裁判」總分：

「總分」 = 「執行與組合難度」T 分數\*60% + 「創意」T 分數\*20% +  
「順暢性」T 分數\*20% - 「實施扣分」。

## 3.3 藝術裁判評分方式：

### 3.3.1 整體編排(40%)：

- (1) 評分內涵：編排效果、劇情鋪陳、舞台運用度、編排創意性。
- (2) 評分方式：以整體表演為給予單一評價分。

### 3.3.2 整體表演(40%)：

- (1) 評分內涵：風格魅力、肢體美感、演藝流暢性、演藝張力度。
- (2) 評分方式：以整體表演為給予單一評價分。

### 3.3.3 音樂性&服裝(20%)：

- (1) 評分內涵：音樂與服裝：音樂與編排情境的搭配、音樂與技術呈現的搭配，以及服裝與編排內容的適切性。
- (2) 評分方式：以整體表演為給予單一評價分。

### 3.3.4 單一「藝術裁判」總分：

「總分」 = 「整體編排」T 分數\*40% + 「整體表演」T 分數\*40% +  
「音樂性」T 分數\*20% - 「實施扣分」。

4. 實施扣分：共分為兩種，一種是成套表演中，技術操作型態、扯鈴數量等在技術執行中，因執行狀況所造成的中斷、停止或破壞執行完整性所形成失誤及缺失的狀態。另一則是未符合大會個項目比賽之時間規定(超時或未滿)。

#### 4.1 小失誤(扣一點)：

- 4.1.1 非屬於掉落狀態：呈現技術或動作過程中，未能抓穩(棍、繩、鈴)、執行時猶豫(應執行而未執行的突然停頓或重新啟動執行)、執行實受某些狀況中斷(步驟錯誤、棍繩纏繞錯誤... 等等不順暢所造成中斷連貫而重新執行或停頓。但以上狀況扯鈴皆還在滾動中未掉落皆屬於此失誤)。
- 4.1.2 屬於鈴掉落狀態或鈴已停止運轉：運鈴時鈴繩打結使鈴停止，或動作過程中因執行不當導致打結，需要停止鈴拆解，但此狀況屬於可立即處理；執行動作中因鈴掉落或鈴不正常的掉地，但能立即性處理的掉落失誤(接起)。
- 4.1.3 上述兩種失誤皆屬於1~2人或單鈴的小失誤狀態，若3人以上或是多鈴同時產生的失誤狀態皆不屬於此。

#### 4.2 中失誤(扣兩點)：

- 4.2.1 屬於掉鈴狀態且已破壞動作執行，迫使重新啟動執行或動作未能完成，亦或鈴未掉落地面，但鈴棍掉落迫使動作停止，須重新啟動執行或動作未能完成。
- 4.2.2 在多人項目競賽中，若有1~2人發生上述失誤狀態皆屬之；4.1.3中所提到3人以上

或多鈴同時產生的小失誤狀態皆屬之。

4.3 大失誤(扣三點)：

4.3.1 屬於無法挽回性的嚴重失誤，完全中止動作必須花長時間檢取鈴或處理狀況的失誤。

4.3.2 連續性的小失誤或中失誤導致動作呈現上的中斷，未能完整呈現亦可酌量針對狀態給予此扣點。

4.4 因上述三種類型失誤之扣點，「扯鈴單項賽」每點扣0.3分，「扯鈴個人、雙人、團體舞台賽」每點扣0.2分。

4.5 時間計時與扣分：音樂、肢體或器材其中之一啟動即時開始；扯「鈴」停止即計時結束。如超逾或不足各項競賽所規範之時間，【將扣5分】。

## 參、名次判定

### 1. 判定流程

- 1.1 第一輪：以各裁判總分進行「席次法」做為名次比序。
- 1.2 第二輪：選手名次相同時，同名次選手採用「各裁判總分之平均」決定名次。
  - 1.2.1 若第二輪比序之後仍名次相同時，則名次並列。
- 1.3 各項目競賽評分內涵與名次判定流程如附錄：圖 1、圖 2、圖 3、圖 4、圖 5。

### 2. 席次法

- 2.1 計算規則：每個人會有一個「總績分」，「總績分」高者勝。

#### 2.2 「總績分」計算方式：

選手要將各裁判之總分與所有其它選手兩兩比較，每一次比較會得到一個「個別績分」。  
將所有個別績分加總，就得到「總績分」。

#### 2.3 「個別績分」計算方式如下：

得1分：得到較多的裁判勝利席次時。

得0.5分：得到一半的裁判勝利席次時(平手)。

得0分：得到較少的裁判勝利席次時。

### 3. 各裁判總分之平均

- 3.1 將各裁判之總分相加，除以總裁判人數，則為平均分數。

## 肆、附錄

表 2-1：「個人」執行與組合難度等級評價表

等級 技巧	A/5 點	B/3 點	C/1 點
1D	屬於高複雜難度技術類型與組合。類似難度係數舉例：Butterfly 動作(改)、Genocides/放棍(改)、Suicides/放棍(改)，上述變化組合結合(鈴、棍、繩之間時間差、空間差或結合身體變化(翻、滾、轉)的組合動作。	中高型技術類型與組合，操作屬於較為複雜困難技巧。難度係數類型舉例：Butterfly 結合方位改變、纏身、纏手和鈴彈跳變化(屬於較單一形式的組合變化)。多類型 Genocides/放棍變化組合、多類型 Suicides/放棍組合。	基本型技術類型與組合，操作較容易之簡單技巧。難度係數類型舉例：繞腳組合變化(繞腳高拋轉身、繞手腳)；繞手組合變化(雲霄飛車、揹書包組合變化)；一般性單一形式組合變化(旋風金勾+鳳展+雙拋)。
2D	屬於高複雜難度技術類型與組合。類似難度係數舉例：雙鈴多類型翻轉+連續單手或雙手放棍，執行變化組合，結合(鈴、棍、繩之間時間差、空間差或結合身體變化(翻、滾、轉)的多重性雙鈴組合技巧。	中高型技術類型與組合，操作屬於較為複雜困難技巧。類似難度係數舉例：Arata 滾拋翻改、雙鈴多類型翻轉加連續放棍結合、雙鈴多類型翻轉加雙離手。	基本型技術類型與組合，操作較容易之簡單技巧。類似難度係數舉例：雙鈴繞腳、電風扇、電風扇 360、雙鈴繞手、雙龍出海變化、雙鈴甜甜圈(包鈴)變化、雙鈴滾翻變化、雙鈴時間差滾翻。
VD	屬於高複雜難度技術類型與組合。類似難度係數舉例：非常規直升機變化(改)+非常規正反手甩竿(改)+非常規纏身結合甩竿(改)，執行變化組合，結合(鈴、棍、繩之間時間差、空間差或結合身體變化(翻、滾、轉)的多重性直立鈴組合技巧。	中高型技術類型與組合，操作屬於較為複雜困難技巧。類似難度係數舉例：非常規直升機變化(改)、非常規正反手甩竿(改)、非常規纏身結合甩竿(改)。	基本型技術類型與組合，操作較容易之簡單技巧。類似難度係數舉例：放棍(望月輪迴)、正手或反手甩竿、左右逢源、單一纏繞動作、基本型直升機。
3D	屬於高複雜難度技術類型與組合。類似難度係數舉例：滾翻+時間差拋翻+連轟+電風扇。執行變化組合時，結合(鈴、棍、繩之間時間差、空間差或結合身體變化(翻、滾、轉)的多重性三鈴組合技巧。	<b>基本操作得分</b> 中高型技術類型與組合，操作屬於較為複雜困難技巧。類似難度係數舉例：中高難度組合時間差數字滾拋翻(31+簡易型+放棍...等)。	基本型技術類型與組合，操作較容易之簡單技巧。類似難度係數舉例：繞腳、掛手、內翻、簡易組合時間差內翻變化(2121、3131)。
4D	<b>基本操作得分</b> 屬於高複雜難度技術類型與組合。類似難度係數舉例：連續不同時間差數字拋翻+放棍或+	中高型技術類型與組合，操作屬於較為複雜困難技巧。類似難度係數舉例：單一時間差數字拋翻、簡易連續時間差數字拋翻。	基本型技術類型與組合，操作較容易之簡單技巧。類似難度係數舉例：繞腳、拋滾翻掛手。

	平衡或+掛腳分鈴拋...等等較為高度時間與空間性的變化。		
其他難度評價。	未明界定或屬三種級別之間難度：上述各級別類型屬於範疇性難度價值，倘若難度範疇分野依裁判認定非上述範疇可以給予斟酌加級或扣級。加級以+號標記或-號標記。一個+號等於加 0.5 點最多兩個；一個-號等於減 0.5 點最多兩個。 技術多元性：若有相同元素、類型難度範疇，裁判可給針對難度給予降級給點，亦或不給予難度點數。		

表 2-2：「雙人」、「團體」執行與組合難度等級評價表

等級 技巧	A/5 點	B/3 點	C/1 點
團體技巧	非基本型團體技巧或具有多鈴數的團隊技巧變化。 類似難度係數舉例：8 人 24 鈴互拋、2 人 6 鈴互拋。	基本型團體技巧加入身體變化或以其他特殊形式執行技巧。 類似難度係數舉例：繞腳換鈴、轉身拋換鈴或雙拋棍交換。	基本型團體技巧。 類似難度係數舉例：一般性空中拋換團隊技巧或團隊拋鈴換位技巧。
團體單人技巧		僅少部分人執行高複雜技巧。 【依照個人技巧難度判定】	僅少部分人執行中高型難度技巧。 【依照個人技巧難度判定】
長繩變化	非基本型長繩變化或結合技巧時間差、空間差和動作過程中加入身體變化的組合動作。	基本型長繩技術(改)或多鈴數長繩變化。 類似難度係數舉例：3D 或 4D 繩上互換、單鈴長繩迴旋換位、雙長繩變化、長繩直立鈴迴旋變化。	基本型長繩技術。 類似難度係數舉例：雙鈴繩上互換、單鈴迴旋、直立鈴單一迴旋。
複合型技巧	兩種以上非基本型技巧組合	兩種非基本型技巧	兩種以上基本型技巧變化組合
同步技巧	齊做非基本型組合難度 類似難度係數舉例：多人 3D 同步技巧、多人 4D 同步技巧。	齊做基本型組合難度。 類似難度係數舉例：多人直立鈴變化。	齊做基本型難度。 類似難度係數舉例：多人旋風金勾、雙拋棍。
其他難度評價。	未明界定或屬三種級別之間難度：上述各級別類型屬於範疇性難度價值，倘若難度範疇分野依裁判認定非上述範疇可以給予斟酌加級或扣級。加級以+號標記或-號標記。一個+號等於加 0.5 點最多兩個；一個-號等於減 0.5 點最多兩個。 技術多元性：若有相同元素、類型難度範疇，裁判可給針對難度給予降級給點，亦或不給予難度點數。		

	難度點數。
--	-------

表 3-1：評價代表意義

表現內涵	扯鈴單項賽	扯鈴舞台賽	評價得分
	各裁判	技術裁判	
	執行與組合難度(60%)	執行與組合難度(60%)	
高複雜難度	A++		6
	A+		5.5
	A		5
	A-		4.5
	A--		4
中高型技術	B++		3.5
	B+		3
	B		2.5
	B-		2
	B--		
基本型技術	C++		1.5
	C+		1
	C		0.5
	C-		0.5
	C--		0

表 3-2：評價代表意義

圖 1：扯鈴單項賽 名次判定流程

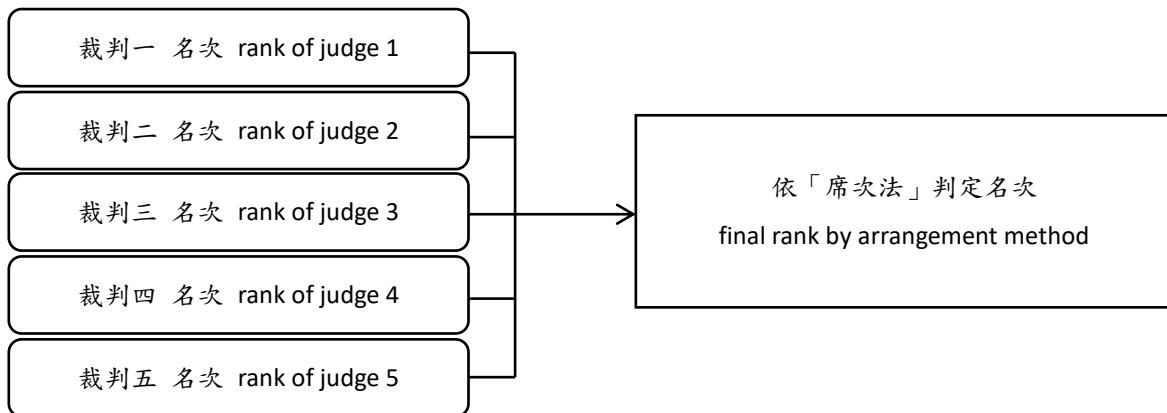


圖 2：扯鈴單項賽 裁判評分內涵

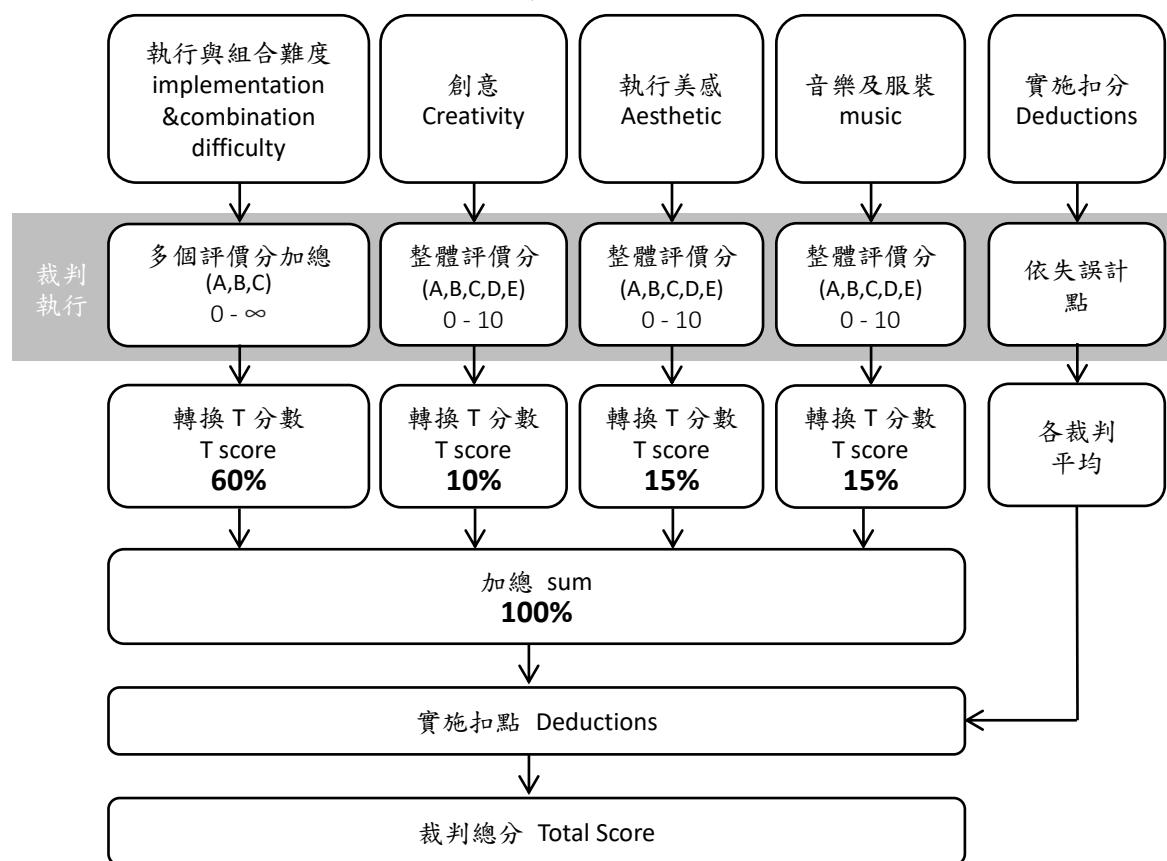


圖 3：扯鈴舞台賽名次判定流程

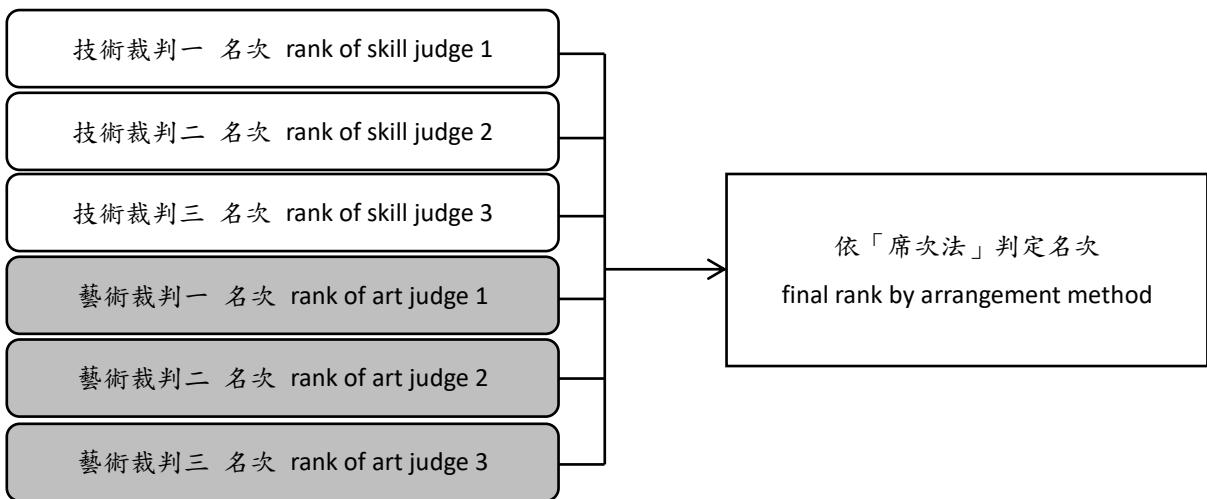


圖 4：扯鈴舞台賽 技術裁判評分內涵

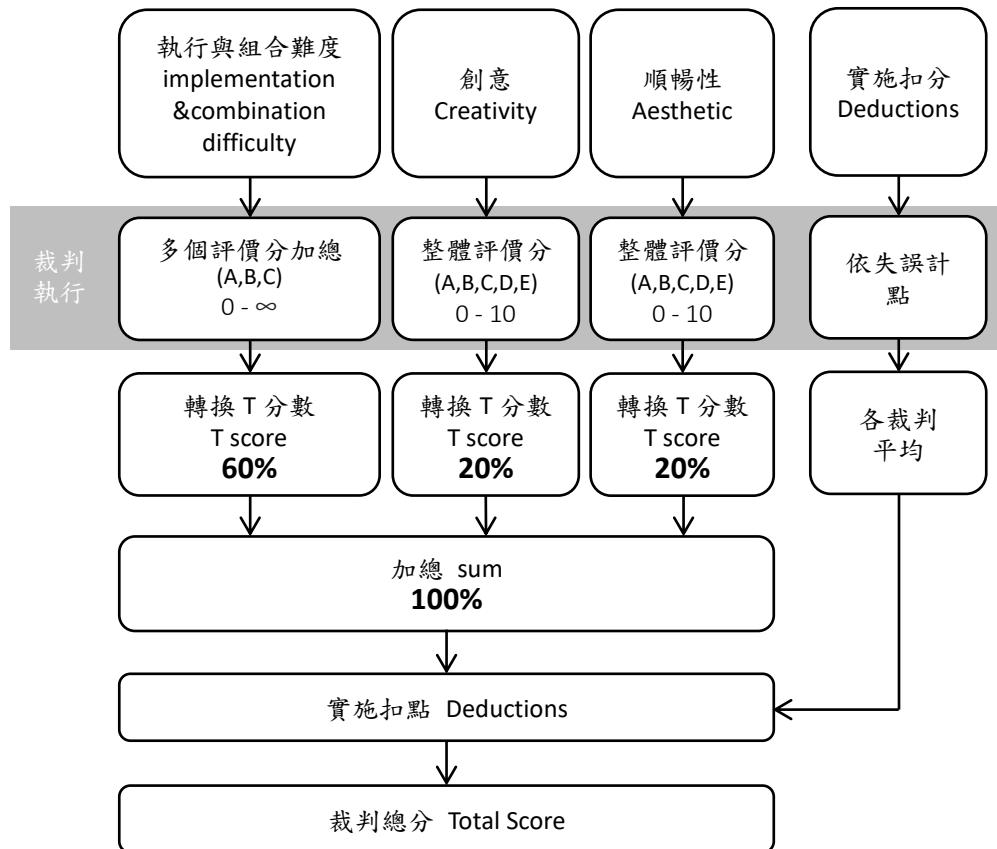


圖 5：扯鈴舞台賽 藝術裁判評分內涵

