



中華民國民俗體育運動協會  
Chinese Taipei Traditional Sports & Games Association

## 扯鈴比賽規則

112年4月15日第十屆第二次理監事會議修正通過

112年10月2日第十屆第三次理監事會議調整通過

### 目錄

4-1 比賽大意 .....	2	4-7 評分標準 .....	5
4-2 比賽場地及器材 .....	2	4-7-1 個人賽 .....	5
4-2-1 比賽場地 .....	2	4-7-2 雙人賽 .....	5
4-2-2 比賽器材 .....	2	4-7-3 團體賽 .....	6
4-3 比賽項目 .....	2	4-8 成績計算及名次判定 .....	6
4-4 比賽人數及服裝 .....	2	4-8-1 成績計算方法 .....	6
4-4-1 人數 .....	2	4-8-3 時間不足或逾時之扣分 .....	7
4-4-2 運動員服裝 .....	2	4-8-4 名次判定及成績相等之名次判定 .....	7
4-5 裁判及職員 .....	3	4-9 比賽方式 .....	7
4-5-1 審判委員會 .....	3	4-10 其他 .....	7
4-5-2 裁判長 .....	3	4-10-1 啟動與結束 .....	7
4-5-3 主任裁判 .....	3	4-10-2 場地邊線 .....	7
4-5-4 裁判員 .....	3	附錄一 名詞解釋 .....	8
4-5-5 計時員兼記錄員 .....	3	附錄二 技術價值說明 .....	9
4-5-6 報告員 .....	3	一、個人賽 .....	9
4-5-7 服務員 .....	3	二、雙人賽 .....	10
4-5-8 檢錄員 .....	4	三、團體賽 .....	11
4-5-9 會場管理 .....	4	附錄三 藝術價值說明 .....	12
4-5-10 會場幹事 .....	4	一、個人賽 .....	12
4-6 比賽內容及實施規定 .....	4	二、雙人賽 .....	13
4-6-1 個人賽 .....	4	三、團體賽 .....	14
4-6-2 雙人賽 .....	4	附錄四 轉換分數(T分數)說明 .....	15
4-6-3 團體賽 .....	4	附錄五 席次法說明 .....	16

# 中華民國民俗體育運動協會

## 扯鈴比賽規則

112年4月15日第十屆第二次理監事會議修正通過

112年10月2日第十屆第三次理監事會議調整通過

### 4-1 比賽大意

扯鈴比賽，區分為個人賽、雙人賽和團體賽。以鈴盒或鈴碗、鈴軸所構成之單頭鈴或雙頭鈴，配合鈴繩、鈴棍進行繞、跳、纏、拋、甩、迴轉、定點、直立鈴、一人多鈴等動作之組合及延伸變化，以展現其結構、難度、熟練、創意，以技術、藝術、實施來判定名次。

### 4-2 比賽場地及器材

#### 4-2-1 比賽場地

個人賽：長、寬各 7公尺，高度至少8公尺。

雙人賽：長、寬各10公尺，高度至少8公尺。

團體賽：深\*面寬為15\*16公尺，高度至少8公尺。

#### 4-2-2 比賽器材

扯鈴應含鈴盒（鈴目8-10孔，鈴面10-15公分）或鈴碗（鈴面10-15公分）、鈴軸（固定軸或培林軸承）所構成之單頭鈴或雙頭鈴、鈴繩、鈴棍（40公分以下），質料不拘，參加比賽者須自備，不得使用其他器材。

### 4-3 比賽項目

個人賽、雙人賽、團體賽。

### 4-4 比賽人數及服裝

#### 4-4-1 人數

1.個人賽：以1人為單位。

2.雙人賽：以2人一組為單位。

3.團體賽：以8人一組為單位。（自2025年1月1日起改為6人一組為單位）

#### 4-4-2 運動員服裝

比賽服裝，以整潔大方及不影響觀瞻為度（比賽服裝，不列入評分考量）。

## 4-5 裁判及職員

### 4-5-1 審判委員會

4-5-1-1 審判委員會人數為3至7人。

4-5-1-2 審判委員會主要職責為裁決比賽中所提的申訴事項，其議決為終決。

4-5-1-3 審判委員一般情況下，不可干預比賽進行及裁判員工作。如有任何情況發生時，審判委員需就該情況與應負責之職員互相討論，並提供處理的建議。

### 4-5-2 裁判長

4-5-2-1 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。

4-5-2-2 裁判長有權按實際需要指派裁判員，並指示其應負之職責。

4-5-2-3 裁判長對規則未規定或待解釋之處，有權裁定。

4-5-2-4 授權主任裁判員確認各處裁判員就位後，通知比賽開始。

4-5-2-5 裁決比賽進行時相關之爭議、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，禁止繼續比賽。

4-5-2-6 在任何情況下，為確保扯鈴比賽順利進行，有權干涉比賽。若認為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。

### 4-5-3 主任裁判

4-5-3-1 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。

4-5-3-2 分配技術組、藝術組、實施組裁判員的工作位置及職務。

4-5-3-3 執行裁判長的指示。

4-5-3-4 給予運動員評分。

4-5-3-5 考核裁判員是否稱職。

### 4-5-4 裁判員

4-5-4-1 執行裁判長及主任裁判之指示。

4-5-4-2 給予運動員評分。

4-5-4-3 每一比賽場地置技術組裁判1-3人，藝術組裁判1-3人，實施組裁判1-3人。

4-5-4-4 裁判員席位在比賽場地正面，各組裁判分開，其裁判席位以能清晰判別評分為原則。

4-5-4-5 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。

4-5-4-6 同組裁判人員一致：每一組別及其項目之裁判人員和人數及場地必須相同。

### 4-5-5 計時員兼記錄員

4-5-5-1 每一比賽場地設計時員兼記錄員1人。

4-5-5-2 依據運動員鈴轉動、人動、音樂開始，上述三者其中之一開始為起始計時點；運動員鈴停止運轉為終止計時點。

4-5-5-3 按照比賽規定時間，發出第一、第二、第三信號。

4-5-5-4 宣布比賽時間狀況，告知實施組裁判比賽時間訊息，並記錄比賽時間。

### 4-5-6 報告員

4-5-6-1 依照裁判長、主任裁判指示，將比賽組別、程序、成績等有關資料或臨時情況報告給與賽運動員及觀眾。

### 4-5-7 服務員

4-5-7-1 每一場地設服務員一人，收集各裁判評分表及其他有關服務工作。

#### 4-5-8 檢錄員

4-5-8-1 在每項比賽前應集合運動員，準備並檢查其資格及器材。

4-5-8-2 率隊進場及退場。

#### 4-5-9 會場管理

4-5-9-1 比賽場地設會場管理1人。

4-5-9-2 負責場地、清潔、事務性等工作。

4-5-9-3 維持場內秩序。

#### 4-5-10 會場幹事

4-5-10-1 會場幹事為協助會場管理設備、器材、表格等事務性工作。

### 4-6 比賽內容及實施規定

#### 4-6-1 個人賽

4-6-1-1 比賽器材應含雙頭鈴及單頭鈴，使用鈴數不限。

4-6-1-2 雙頭鈴動作內容至少應包含：繞、跳、纏、拋、甩、迴轉、定點動作。(參閱附錄一)

4-6-1-3 單頭鈴動作內容至少應包含：雷鳴大地、海底撈針、掌上明珠動作。(參閱附錄一)

4-6-1-4 時間相關規定

1.總長：3分30秒至4分鐘。

2.比賽時間逾時或時間不足者扣10分。

3.前2分鐘應使用固定軸之雙頭鈴及具有鈴盒之固定軸單頭響鈴，未依規定施作者一律扣10分，其餘時間自由發揮。

4.第一信號2分鐘，第二信號3分30秒，第三信號為4分鐘。

4-6-1-5 運動員出界所作內容不計成績。

#### 4-6-2 雙人賽

4-6-2-1 動作內容至少應有：移位、互拋、二人一鈴繩、一鈴繩二鈴之動作，及富有協調默契之變化動作。

4-6-2-2 時間相關規定

1.總長：3分30秒至4分鐘。

2.比賽時間逾時或時間不足者扣10分。

3.前2分鐘應使用固定軸之雙頭鈴，未依規定施作者一律扣10分。其餘時間自由發揮。

4.第一信號2分鐘，第二信號3分30秒，第三信號為4分鐘。

4-6-2-3 運動員出界所作內容不計成績。

#### 4-6-3 團體賽

4-6-3-1 動作內容以隊形變化及富有團隊默契的相互換鈴為其形式，應包含下列六項動作：

1.六人接龍：6人一鈴成一橫列，由右或左之第一位，將鈴由第一人依序滾至最後一位，再由最後一位將鈴拋回給最前一位。

2.遊龍戲鳳：除第一人外，每人都以一繩雙鈴或多鈴之方式，由第1位依次傳至第6位，再由第6位將雙鈴或多鈴拋出。

3.圓形移位：6人成一圓形，6鈴同時做高拋後向右(左)移一位接鈴，左右各作一次。

4.六人對拋：6人為一橫列，6鈴以每組二人對拋一次(組合方式自行配對)。

5.仙人過橋：繩長6公尺以上，至少應有一個鈴在此繩上滾動。

6.一道彩虹：6人成一橫列，6人將鈴拋給右一人(或左一人)，第6位將鈴長拋至第一位。

#### 4-6-3-2 時間相關規定

- 1.總長：5分30秒至6分鐘。
- 2.比賽時間逾時或時間不足者扣10分。
- 3.前3分鐘應使用固定軸之雙頭鈴，未依規定施作者一律扣10分。其餘時間自由發揮。
- 4.第一信號3分鐘，第二信號5分30秒，第三信號為6分鐘。

#### 4-6-3-3 運動員出界所作內容不計成績。

## 4-7 評分標準

### 4-7-1 個人賽

#### 4-7-1-1 技術裁判評分-0分至100分(原始分數)

技術價值(參閱附錄二)

- 1.焦點單一的難度變化
- 2.焦點多重的難度變化
- 3.同質慣性的難度變化
- 4.異質非慣性的難度變化

#### 4-7-1-2 藝術裁判評分-0分至100分(原始分數)

藝術價值(參閱附錄三)

- 1.整體編排呈現的適切性
- 2.整體技藝動勢的拓張性
- 3.技藝動作行為的流暢性
- 4.技藝身體實質的切合性

#### 4-7-1-3 實施裁判評分-依選手失誤違反規定、紀律、精神、實施規定扣分(原始分數)

- 1.失誤部分：動作每失誤一次扣0.5分(如纏鈴、鈴落地等)。
- 2.實施內涵未符指定動作內容，凡不合規定者，每一項扣1分；未做者，每一項扣2分(單頭鈴依雙頭鈴之規定扣分)。
- 3.比賽時間逾時或時間不足者，扣10分；比賽開始後，前2分鐘未使用固定軸之雙頭鈴及具有鈴盒之固定軸單頭響鈴者扣10分，
- 4.違反規定、紀律、精神、態度欠佳者，每一項扣1分。
- 5.每踩踏邊線或每跨出邊線一次扣0.5分。
- 6.比賽過程中，若有配合鈴以外其他器材之動作每次扣2分。

### 4-7-2 雙人賽

#### 4-7-2-1 技術裁判評分-0分至100分(原始分數)

技術價值(參閱附錄二)

- 1.焦點單一的互動難度變化
- 2.焦點多重的互動難度變化
- 3.同質慣性的互動難度變化
- 4.異質非慣性的互動難度變化

#### 4-7-2-2 藝術裁判評分-0分至100分(原始分數)

藝術價值(參閱附錄三)

1. 整體編排呈現的適切性
2. 整體技藝動勢的拓張性
3. 技藝動作行為的流暢性
4. 技藝身體實質的切合性

#### 4-7-2-3 實施裁判評分-依選手失誤違反規定、紀律、精神、實施規定扣分(原始分數)

1. 失誤部分：小失誤每次扣0.5分(纏鈴、鈴落地)；大失誤每次扣1分(雙人互動，兩鈴以上纏鈴或落地)。
2. 實施內涵未符指定動作內容，凡不合規定者，每一項扣1分；未做者，每一項扣2分。
3. 比賽時間逾時或時間不足者，扣10分；比賽開始後，前2分鐘未使用固定軸之雙頭鈴扣10分。
4. 違反規定、紀律、精神、態度欠佳者，每一項扣1分。
5. 每踩踏邊線或每跨出邊線一次扣0.5分。
6. 比賽過程中，若有配合鈴以外其他器材之動作每次扣2分。

### 4-7-3 團體賽

#### 4-7-3-1 技術裁判評分-0分至100分(原始分數)

技術價值(參閱附錄二)

1. 焦點單一的互動難度變化
2. 焦點多重的互動難度變化
3. 同質慣性的互動難度變化
4. 異質非慣性的互動難度變化

#### 4-7-3-2 藝術裁判評分-0分至100分(原始分數)

藝術價值(參閱附錄三)

1. 整體編排呈現的適切性
2. 整體技藝動勢的拓張性
3. 技藝動作行為的流暢性
4. 技藝身體實質的切合性

#### 4-7-3-3 實施裁判評分-依選手失誤及違反規定、紀律、精神、實施規定扣分(原始分數)

1. 失誤部分：小失誤每次扣0.5分(纏鈴、鈴落地)；大失誤每次最多扣2分(團體互動時，四鈴以上纏鈴或落地)。
2. 實施內涵未符指定動作內容，凡不合規定者，每一項扣1分；未做者，每一項扣2分。
3. 比賽時間逾時或時間不足者，扣10分；比賽開始後，前3分鐘未使用固定軸之雙頭鈴扣10分
4. 違反規定、紀律、精神、態度欠佳者，每一項扣1分。
5. 每踩踏邊線或每跨出邊線一次扣0.5分。
6. 比賽過程中，若有配合鈴以外其他器材之動作每次扣2分。

## 4-8 成績計算及名次判定

### 4-8-1 成績計算方法

#### 4-8-1-1 原始分數

比賽由技術組、藝術組、實施組裁判員擔任評分，並評出「原始分數」。

#### 4-8-1-2 轉換分數

- 1.技術組：裁判之「技術原始分數」減去「實施原始分數」後，轉換為T分數為「轉換後技術評分」。
- 2.藝術組：裁判之「藝術原始分數」減去「實施原始分數」後，轉換為T分數「轉換後藝術評分」。
- 3.T分數之轉換公式，參閱「附錄四」。

#### 4-8-1-3 席次

- 1.技術席：一名技術組裁判為一席，列入席次法排序。
- 2.藝術席：一名藝術組裁判為一席，列入席次法排序。
- 3.實施組裁判：不列入席次。

#### 4-8-3 時間不足或逾時之扣分

由計時員宣佈，並於實施組裁判登記扣分。

#### 4-8-4 名次判定及成績相等之名次判定

##### 4-8-4-1 席次法

- 1.以各裁判「轉換後T分數」進行「席次法」排序做為名次比序。
- 2.席次法排序方式，參閱「附錄五」

##### 4-8-4-2 名次相同

- 1.以技術組裁判與藝術組裁判之「轉換後T分數」平均分數相比較，高者為勝。
- 2.如再相同，以「技術組」裁判之「轉換後T分數」平均分數相比較，高者為勝。
- 3.如再相同，以「藝術組」裁判之「轉換後T分數」平均分數相比較，高者為勝。
- 4.如再相同，以「實施組」裁判所評分數相比較，低者為勝。
- 5.如再相同，以主任裁判所評分數相比較，高者為勝。
- 6.如再相同，則名次並列。

### 4-9 比賽方式

比賽賽序區分預賽、決賽。預賽時錄取該比賽最優頒獎隊、組、人數，於決賽時再由預賽名次之「倒序」出賽並評定成績，以決賽成績判定其名次(預賽成績不列入計算)。如參加隊數、人數不多，得直接決賽。

### 4-10 其他

#### 4-10-1 啟動與結束

- 1.流程：動作訊號與賽運動員不得先行運鈴，須待主任裁判信號開始動作，如搶先動作，第一次制止並警告，第二次再犯時取消資格。
- 2.計時之開始：以運動員鈴轉動、人動、音樂開始，上述三者其中之一開始為起始計時點。
- 3.計時之終止：則以運動員鈴停止運轉為終止計時點。

#### 4-10-2 場地邊線

個人賽、雙人賽、團體賽之比賽場地邊線內外均可擺放扯鈴。拿取扯鈴時腳需在線內，不得踩踏邊線或跨出邊線，每踩踏邊線或每跨出邊線一次扣0.5分。

## 附錄一 名詞解釋

### 雙頭鈴

- 1.繞：以身體任何一部位做為中心，通過鈴環繞中心之技術動作。
- 2.跳：經由鈴棍或鈴線操作，使鈴跳動於鈴棍或鈴線上之技術動作。
- 3.纏：以鈴線纏繞鈴棍、鈴軸、鈴線或身體上之技術動作。
- 4.拋：將鈴和鈴線分離之技術動作。
- 5.甩：以單手或雙手放開鈴棍甩動，鈴必須持續於線內旋轉之技術動作。
- 6.迴旋：將鈴、鈴棍、鈴繩同時甩動，以離心迴旋之方式，操作出具迴轉之技術動作。
- 7.定點：操作動作使鈴停留在一定點上之技術動作。

### 單頭鈴

- 1.雷鳴大地應以鈴棍使鈴能在地面繼續轉動。
- 2.海底撈針則將雷鳴大地轉動鈴，以鈴繩撈起。
- 3.掌上明珠應將旋轉鈴打在手掌上，並能繼續在手掌上轉動（至少3秒鐘）。

## 附錄二 技術價值說明

### 一、個人賽

【技術價值】:以通過個人操作「鈴棍」、「鈴繩」和「扯(鈴)」，亦或是結合身體運用，變化在不同數量技巧型態(1D、2D、3D、4D...或更多；單棍繩、雙棍繩...或更多)，或是以不同技巧操控型態(水平、垂直/直立鈴/VD...或其他)之行為動作類型變化組合，富有「空間性」和「時間性」的操控技巧變化，達到具有操作層面上，多元複合型態之「執行質感」的困難性變化。就其性質細節辨識，可由以下幾種層面區辨比較:

#### 1. 「焦點單一的難度變化」:

屬於個人在操作技巧時，器物組合在空間(方位)和時間(快慢)轉換層面上，所需顧及之操控焦點，較為單一型態的困難性變化呈現。

例如:2D(雙鈴)「出海」之變化動作，顧及之焦點較屬於「扯(鈴)」拋-接的空間方位移動，以及彼此之間的時間差變化執行上的質感掌握。

#### 2. 焦點多重的難度變化:

屬於個人在操作技巧時，器物組合在空間(方位)和時間(快慢)轉換層面上，所需顧及之操控焦點，屬於多重型態的困難性變化呈現。

例如:2D(雙鈴)「電風扇/風火輪」之變化動作，所需顧及之操作焦點在於，以「手部」力道控制「鈴繩」運行「扯(鈴)」，變化出具有不同時間協調之空間方位旋轉執行上的質感掌握。

#### 3. 同質慣性的難度變化:

屬於個人在操作技巧時，器物組合空間(方位)和時間(快慢)轉換層面上，操控屬於同質或慣性運作之型態變化的困難性呈現。

例如:2D(雙鈴)「電風扇/風火輪360°」之變化動作，在操作是以「手部」力道控制「鈴繩」運行「扯(鈴)」，變化出具有不同時間協調之空間方位旋轉，而其力道控制較屬同一空間方位旋轉，以及時間轉換之性質的運作執行質感掌握。

#### 4. 異質非慣性的難度變化:

屬於個人在操作技巧時，器物組合空間(方位)和時間(快慢)轉換層面上，操控是屬結合多重異質行為，或非慣性運作之常態執行變化的困難性呈現。

例如:2D(雙鈴)「電風扇/風火輪-360°背後帶轉/脫衣服」之變化動作，在操控除了以「手部」力道控制「鈴繩」運行「扯(鈴)」，變化出具有不同時間協調之空間方位旋轉，同時又結合不同空間方位，以及時間轉換之性質的運作執行質感掌握。

上述個人技術「執行質感」之困難性質細節辨識，它非屬於困難程度的區分，亦非是種絕對區辨視角，而僅是提供一種在引導技術觀看時，對於體驗層面的質感思考方向，作為在技術價值判斷的整體性和多元複雜困難層次之間的依循。

## 二、雙人賽

【技術價值】：兩人以通過操作「鈴棍」、「鈴繩」和「扯(鈴)」，亦或是結合身體運用，變化在不同數量技巧型態(1D、2D、3D、4D...或更多；單棍繩、雙棍繩...或更多)，或是以不同技巧操控型態(水平、垂直/直立鈴/VD...或其他)之個人技術動作行為類型組合變化，建立在兩人隊形變換之互動中，以同步、複合、交錯、協作和其他富有兩人搭配性之技巧，展現出富有兩人技巧組成之「空間性」和「時間性」互動變化，達到具有操作層面上，多元複合型態之「執行質感」的困難性變化。就其性質細節辨識，可由以下幾種層面區辨比較：

### 1. 「焦點單一的互動難度變化」：

屬於兩人在協作操作技巧時，器物搭配組合在空間(方位)和時間(快慢)轉換層面上，所需顧及之協作搭配操控焦點，屬於單一型態的困難性變化呈現。

例如：兩人同步操作1D(單鈴)「旋風金勾」個人技術動作移位變化，所顧及之焦點層面，僅在於個人技術動作執行層面的空間移動；亦或是兩人操作1D(單鈴)「繞腳」技術的拋-換變化，顧及之焦點層面僅在於拋-換「扯(鈴)」，空間(方位)和時間執行上的質感掌握。

### 2. 「焦點多重的互動難度變化」：

屬於兩人在協作操作技巧時，器物搭配組合在空間(方位)和時間(快慢)轉換層面上，所需顧及之協作搭配操控焦點，屬於多重型態的困難性變化呈現。

例如：兩人操作1D(單鈴)「挖鈴旋風/反旋風」等個人技術動作，相互拋-換「扯(鈴)」變化組合，所需顧及之焦點層面，除了在個人以「手部」力道控制「鈴繩」運行「扯(鈴)」，變化出空間方位和時間協調之旋轉，在兩人組合搭配上，還必須顧及彼此空間和時間搭配，協作拋-換執行上的質感掌握。

### 3. 「同質慣性的互動難度變化」：

屬於兩人在協作操作技巧時，器物搭配組合在空間(方位)和時間(快慢)轉換層面上，操控屬於同質或慣性運作之型態變化的困難性呈現。

例如：兩人2D(雙鈴)「內翻滾拋轉身/Arata sun routine」等個人技術動作，過程中相互拋-換「扯(鈴)」組合變化，即是種在個人「手部」力道控制「鈴繩」運行「扯(鈴)」，以及兩人搭配協作層面上，所變化出空間方位旋轉，以及時間轉換搭配協調上，較屬同一空間方向和時間轉換搭配，協作拋-換執行上的質感掌握。

### 4. 「異質非慣性的互動難度變化」：

屬於兩人在協作操作技巧時，器物搭配組合在空間(方位)和時間(快慢)轉換層面上，操控是屬結合多重異質行為，或非慣性運作之常態執行變化的困難性呈現。

例如：兩人操作不同1D(雙鈴)技巧變化「Butterfly-放棍」和「轉轉-放棍」等個人技術動作，過程中相互拋-換「扯(鈴)」變化組合，即是種以不同的個人技術動作組合協作，除了在個人「手部」力道控制「鈴繩」運行「扯(鈴)」，具有不同時間協調之空間方位旋轉，同時富有兩人在不同技術動作結合搭配，協作拋-換的不同空間方位和時間轉換運作執行上的質感掌握。

上述雙人技術搭配協作「執行質感」之困難性質細節辨識，它非屬於困難程度的區分，亦非是種絕對區辨視角，而僅是提供一種在引導技術觀看時，對於體驗層面的質感思考方向，作為在技術價值判斷的整體性，多元複雜困難層次之間的依循。

### 三、團體賽

【技術價值】：以多人(團體)通過操作「鈴棍」、「鈴繩」和「扯鈴」，亦或是結合身體運用，變化在不同數量技巧型態(1D、2D、3D、4D...或更多；單棍繩、雙棍繩...或更多)，或是以不同技巧操控型態(水平、垂直/直立鈴/VD...或其他)之個人技術動作行為類型組合變化，建立在在多人(團體)隊形變換之互動中，以同步、複合、交錯、協作和其他富有多人(團體)搭配性之技巧，展現出富有多人(團體)技巧組成之「空間性」和「時間性」互動變化，達到具有操作層面上，多元複合型態之「執行質感」的困難性變化。就其性質細節辨識，可由以下幾種層面區辨比較：

#### 1. 「焦點單一的互動難度變化」：

屬於多人(團體)在協作操作技巧時，器物搭配組合在空間(方位)和時間(快慢)轉換層面上，所需顧及之協作搭配操控焦點，屬於單一型態的困難性變化呈現。

例如：多人(團體)同步操作1D(單鈴)「旋風金勾」個人技術動作移位變化，所顧及之焦點層面，僅在於個人技術動作執行層面的空間移動；亦或是多人(團體)操作1D(單鈴)「拋鈴」技術之拋-換變化，顧及之焦點層面僅在於拋-換「扯鈴」，空間(方位)和時間執行上的質感掌握。

#### 2. 「焦點多重的互動難度變化」：

屬於多人(團體)在協作操作技巧時，器物搭配組合在空間(方位)和時間(快慢)轉換層面上，所需顧及之搭配協作操控焦點，屬於多重型態的困難性變化呈現。

例如：多人(團體)操作2D(單鈴)「出海」個人技術動作，相互拋-換「扯鈴」或拋「扯鈴」換位變化組合，所需顧及之焦點層面，除了在個人以「手部」力道控制「鈴繩」運行「扯鈴」，拋-接變化出空間方位和時間差協調控制，在多人(團體)組合搭配上，還必須顧及彼此空間和時間搭配，協作拋-換執行上的質感掌握。

#### 3. 「同質慣性的互動難度變化」：

屬於多人(團體)在協作操作技巧時，器物搭配組合在空間(方位)和時間(快慢)轉換層面上，操控屬於同質或慣性運作之型態變化的困難性呈現。

例如：多人(團體)操作2D(雙鈴)「內翻滾拋轉身/Arata sun routine」等個人技術動作，過程中相互拋-換「扯鈴」組合變化，即是種在個人「手部」力道控制「鈴繩」運行「扯鈴」，以及多人(團體)搭配協作層面上，所變化出空間方位旋轉，以及時間轉換搭配協調上，較屬同一空間方向和時間轉換搭配，協作拋-換執行上的質感掌握。

#### 4. 「異質非慣性的互動難度變化」：

屬於多人(團體)在協作操作技巧時，器物搭配組合在空間(方位)和時間(快慢)轉換層面上，操控是屬結合多重異質行為，或非慣性運作之常態執行變化的困難性呈現。

例如：多人(團體)操作不同2D(雙鈴)和直立鈴(VD)等個人技術動作，過程中相互拋-換「扯鈴」變化組合；即是種以不同的個人技術動作組合協作，除了在個人「手部」力道控制「鈴繩」運行「扯鈴」，具有不同時間協調之空間方位旋轉，同時富有多人(團體)在不同技術動作結合搭配，協作拋-換的不同空間方位和時間轉換運作執行上的質感掌握。

上述多人(團體)技術搭配協作「執行質感」之困難性質細節辨識，它非屬於困難程度的區分，亦非是種絕對區辨視角，而僅是提供一種在引導技術觀看時，對於體驗層面的質感思考方向，作為在技術價值判斷的整體性，多元複雜困難層次之間的依循。

## 附錄三 藝術價值說明

### 一、個人賽

【藝術價值】:以個人技術動作為根柢編排，結合肢體身段和場域空間活動，以及搭配音樂節奏(旋律)，表達不同演藝形式行為之體態呈現，達到技藝身體化展現，具有整體行為形式之「契合」，以及「張力」性質體現之美的質感。就其性質細節辨識，可由以下幾種層面區辨比較:

#### 1. 整體編排呈現的適切性：

依據編排內容呈現的結構，技術動作與演藝形式行為之鋪陳，結合在音樂節奏(旋律)的情境搭配，以及舞台空間流動之運用，在整體編創呈現內容效果的適切性考量。

例如:整體編排的起.承.轉.合(含音樂)是否適切，音樂結合狀況、演繹風格、舞台空間位置流動狀況，以及其他編排呈現巧思。

#### 2. 整體技藝動勢的拓張性：

依據操作之技術動作，以及演藝形式之身體行為運作結合，在展演過程中，技藝身體化實踐在力度、速度和肢體身段，演藝張力(魅力)的詮釋層面考量。

例如：整體技藝實踐結合在透過力度、速度和身段，所展現出的張力(魅力)、氣勢(氣場)，是否能使入共鳴或產生感受。

#### 3. 技藝動作行為的流暢性：

依據操作之技術動作，以及演藝形式之身體行為運作結合，於展演過程中，技藝身體化實踐，在穩定性和流暢性層面的表現考量。

例如：整體技藝行為形式結合，在實踐動作展演呈現過程中，動作行為不存卡頓、猶豫或非常態之不連貫中斷(失誤或類失誤等等)的流暢和穩定性表現。

#### 4. 技藝身體實質的切合性：

依據操作之技術動作，以及演藝形式之身體行為運作結合，於展演過程中，技藝身體化實踐能切合連貫展現，具有在演藝體現之契合性層面的表現考量。

例如：整體技藝行為形式結合是否有片斷之脫離感，存有著技藝身體行為形式的運作違和，在整體與部分之間的實踐層面的考量。

上述個人藝術的技藝身體化，在整體行為形式之「契合」，以及「張力」性質體現之美的質感細節辨識，它非屬於美感程度的區分，亦非是種絕對區辨視角，而僅是提供一種在引導藝術觀看時，對於體驗層面的質感思考方向，作為藝術價值判斷的整體技藝身體行為形式之結合，表現層面之間的考察依循。

## 二、雙人賽

【藝術價值】:以兩人互動搭配之技術動作為根柢編排，結合肢體身段和場域空間活動，以及搭配音樂節奏(旋律)，表達不同演藝形式行為之體態呈現，達到兩人技藝身體化搭配協作展現，具有整體行為形式之「契合」，以及「張力」性質體現之美的質感。就其性質細節辨識，可由以下幾種層面區辨比較:

### 1. 「整體編排呈現的適切性」:

依據編排內容呈現的結構，兩人互動搭配在技術動作與演藝形式行為之鋪陳，結合在音樂節奏(旋律)的情境搭配，以及舞台空間流動之運用，在整體編創呈現效果內容適切性考量。

例如:兩人在整體編排的起.承.轉.合(含音樂)是否適切，音樂結合狀況、演繹風格、舞台空間位置流動狀況，以及其他編排呈現巧思。

### 2. 「整體技藝動勢的拓張性」:

依據兩人操作之技術動作，以及演藝形式之身體行為運作結合，於展演過程中，兩人技藝身體化在協作搭配力度、速度和肢體身段，演藝張力(魅力)的詮釋層面考量。

例如:兩人互動搭配的整體技藝實踐結合，在透過力度、速度和身段，所展現出的張力(魅力)、氣勢(氣場)，是否能使人共鳴或產生感受。

### 3. 「技藝動作行為的流暢性」:

依據兩人操作之技術動作，以及演藝形式之身體行為運作結合，於展演過程中，兩人技藝身體化在協作搭配，表現的穩定性和流暢性層面考量。

例如:兩人在整體技藝行為形式結合，實踐動作展演呈現過程中，動作行為不存在卡頓、猶豫或非常態之不連貫中斷(失誤或類失誤等)行為，展現具有穩定和流暢之演藝狀態。

### 4. 「技藝身體實質的切合性」:

依據兩人操作之技術動作，以及演藝形式之身體行為運作結合，於展演過程中，技藝身體化實踐能切合連貫展現，具有在演藝體現之契合性層面的表現考量。

例如:兩人整體技藝行為形式結合，表現中是否有片斷之脫離感，存有技藝身體行為形式的運行違和，在整體與部分之間的實踐表現層面的考量。

上述雙人藝術的技藝身體化，在整體行為形式之「契合」，以及「張力」性質體現之美的質感細節辨識，它非屬於美感程度的區分，亦非是種絕對區辨視角，而僅是提供一種在引導藝術觀看時，對於體驗層面的質感思考方向，作為藝術價值判斷的整體技藝身體行為形式之結合，表現層面之間的考察依循。

### 三、團體賽

【藝術價值】：以多人(團體)互動搭配之技術動作為根柢編排，結合肢體身段和場域空間活動，以及搭配音樂節奏(旋律)，表達不同演藝形式行為之體態呈現，達到兩人技藝身體化搭配協作展現，具有整體行為形式之「契合」，以及「張力」性質體現之美的質感。就其性質細節辨識，可由以下幾種層面區辨比較：

#### 1. 「整體編排呈現的適切性」：

依據編排內容呈現的結構，多人(團體)互動搭配在技術動作，與演藝形式行為之鋪陳，結合在音樂節奏(旋律)的情境搭配，以及舞台空間流動之運用，在整體編創呈現效果內容適切性考量。

例如：多人(團體)在整體編排的起.承.轉.合(含音樂)是否適切，音樂結合狀況、演繹風格、舞台空間位置流動狀況，以及其他編排呈現巧思。

#### 2. 「整體技藝動勢的拓張性」：

依據多人(團體)互動搭配之技術動作，以及演藝形式之身體行為運作結合，於展演過程中，多人(團體)互動搭配技藝身體化在協作搭配力度、速度和肢體身段，演藝張力(魅力)的詮釋層面考量。

例如：多人(團體)互動搭配的整體技藝實踐結合，在透過力度、速度和身段，所展現出的張力(魅力)、氣勢(氣場)，是否能使人共鳴或產生感受。

#### 3. 「技藝動作行為的流暢性」：

依據多人(團體)操作之技術動作，以及演藝形式之身體行為運作結合，於展演過程中，兩人技藝身體化在協作搭配，表現的穩定性和流暢性層面考量。

例如：多人(團體)互動搭配在整體技藝行為形式結合，實踐動作展演呈現過程中，動作行為不存在卡頓、猶豫或非常態之不連貫中斷(失誤或類失誤等)行為，展現具有穩定和流暢之演藝狀態。

#### 4. 「技藝身體實質的切合性」：

依據多人(團體)操作之技術動作，以及演藝形式之身體行為運作結合，於展演過程中，技藝身體化實踐能切合連貫展現，具有在演藝體現之契合性層面的表現考量。

例如：多人(團體)互動搭配的整體技藝行為形式結合，表現中是否有片斷之脫離感，存有技藝身體行為形式的運行違和，在整體與部分之間的實踐表現層面的考量。

上述多人(團體)藝術的技藝身體化，在整體行為形式之「契合」，以及「張力」性質體現之美的質感細節辨識，它非屬於美感程度的區分，亦非是種絕對區辨視角，而僅是提供一種在引導藝術觀看時，對於體驗層面的質感思考方向，作為藝術價值判斷的整體技藝身體行為形式之結合，表現層面之間的考察依循。

#### 附錄四 轉換分數(T分數)說明

$$Td_i = 10 \times Zd_i + 50 = 10 \times \frac{XD_i - Md}{SDd} + 50$$

$$Ta_i = 10 \times Za_i + 50 = 10 \times \frac{XA_i - Ma}{SDa} + 50$$

- Tdi=裁判給第 i 位選手之「轉換後技術評分」
- Tai=裁判給第 i 位選手之「轉換後藝術評分」
- Zdi=裁判給第 i 位選手之「技術評分」的「標準分數」
- Zai=裁判給第 i 位選手之「藝術評分」的「標準分數」
- Xei=裁判給第 i 位選手之「實施裁判評分」
- Xdi=裁判給第 i 位選手之「技術原始評分」
- Xai=裁判給第 i 位選手之「藝術原始評分」
- XDi = (Xdi - Xei) = 裁判給第 i 位選手之「技術評分」
- XAi = (Xai - Xei) = 裁判給第 i 位選手之「藝術評分」
- SDd=該裁判 給 該組選手「技術評分」之「標準差」
- SDa=該裁判 給 該組選手「藝術評分」之「標準差」
- Md=該裁判 給 該組選手「技術評分」之「平均數」
- Ma=該裁判 給 該組選手「藝術評分」之「平均數」

## 附錄五 席次法說明

1. 席次法為一種名次排序之方式。

2. 序次法計算方式如下。

2-1 計算規則：每個人會有一個「總積分」，「總積分」高者勝。

2-2 「總積分」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「個別積分」。將所有個別積分加總，就得到「總積分」。

2-3 「個別積分」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。