

舞龍比賽規則

第八章 舞 龍

8-1 遊戲大意

舞龍比賽，在規定的時間、場地內，以表演團隊合作與默契。以步伐之輕快與生動、隊形及動作之變化與流暢，作為評分的內容。

8-2 場地及器材

8-2-1 場地：以平坦為宜，其範圍為 20 公尺之正方形。

8-2-2 器材：

龍的結構包括龍珠、龍頭、龍身、龍被、龍尾，其質料不拘，但其裝飾以鮮明美觀原則。

8-3 比賽項目：比賽項目為單龍。

8-4 參賽規定

8-4-1 比賽參加人數：

每單位註冊以 25 人為限，鼓手、旗手、鑼手、鈸手各二人，舞龍手 17 人。

8-4-2 年齡限制：參賽年齡不得低於 10 歲。

8-4-3 性別：男女不拘。

8-4-4 運動員服裝：

運動員須穿著運動服或功夫裝，以整潔大方及不影響觀瞻為限，其質料必須不透明；並不得奇裝異服、赤膊、著脫鞋、著皮鞋。

8-4-5 比賽時間：8 分鐘到 12 分鐘。

8-4-6 配樂與旗手：每隊鼓手 1 人（候選 1 人），鑼、鈸、旗手各 2 人。

8-4-7 龍的結構：

包括龍珠、龍頭、龍身、龍被、龍尾，其質料不拘，但其裝飾以鮮明美觀為原則。

8-4-8 龍的規格：

單龍以 9 至 13 節龍加龍珠，每節龍身直徑為 35 公分以上，龍身長度為 18 公尺至 32 公尺。

8-5 裁判及職員

8-5-1 審判委員會

8-5-1-1 審判委員會人數為 3 人至 7 人。

8-5-1-2 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。

8-5-1-3 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。

8-5-2 裁判長

8-5-2-1

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。

- 8-5-2-2 裁判長有權按實際需要指派裁判員，並指示其應負之職責。
- 8-5-2-3 裁判長對規則未規定或解釋之處，有權裁定。
- 5-5-2-4 授權主任裁判員確認各處裁判員就位後，通知比賽開始。
- 8-5-2-5 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。
- 8-5-2-6 在任何情況下，為確保舞龍比賽之進行，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。
- 8-5-3 主任裁判：
 - 8-5-3-1 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。
 - 8-5-3-2 分配技術組、藝術組、實作組裁判員的工作位置及職務。
 - 8-5-3-3 執行裁判長的指示。
 - 8-5-3-4 評分。
 - 8-5-3-5 綜合裁判員的評分及決定比賽成績。
 - 8-5-3-6 考核裁判員是否稱職。
- 8-5-4 裁判員
 - 8-5-4-1 執行裁判長及主任裁判之指示。
 - 8-5-4-2 給予運動員評分。
 - 8-5-4-3 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。
- 8-5-5 會場管理
 - 8-5-5-1 比賽場地設會場管理一人。
 - 8-5-5-2 負責場地、清潔、事務性等工作。
 - 8-5-5-3 維持場內秩序。
- 8-5-6 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。
- 8-5-7 紀錄員兼計時員
 - 8-5-7-1 每一比賽場地設記錄員兼計時員 1 人。
 - 8-5-7-2 依據主任裁判發出之信號開始計時。
 - 8-5-7-3 登記各裁判員之判定成績。
 - 8-5-7-4 依規定計算運動員成績。
- 8-5-8 檢錄員
 - 8-5-8-1 在每項比賽前應集合運動員，準備並檢查其資格。
 - 8-5-8-2 率隊進場及退場。
- 8-5-9 報告員
 - 8-5-9-1 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。
 - 8-5-9-2 報告比賽成績及有關比賽中之臨時情況。
- 8-5-10 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。
- 8-5-11 裁判員位置

8-5-11-1 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。

8-5-11-2 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。

8-6 評分標準：

技術分：0 分至 30 分（採加分法）

藝術分：0 分至 30 分（採加分法）

實施分：0 分至 40 分（採減分法）

技術分 + 藝術分 + 實施分 = 得分

8-6-1 技術分：30 分

8-6-1-1 動作神態佔 18 分：凡動作姿態優美，方法合理，技術熟練，速度快慢得當，充分表現出龍的皇者氣勢。

8-6-1-2 套路表現佔 12 分：各項套路動作流暢，技術表現熟練，連接順暢。

8-6-2：藝術分：30 分

8-6-2-1 編排風格佔 18 分：編排有節奏感，快慢變化流暢自然；難度方面要有連接動作、動態動作、靜態動作出現。

8-6-2-2 龍、樂配合佔 6 分：鼓樂需要與舞龍的動作協調和諧，充分襯托龍的動靜、快慢姿態。

8-6-2-3 禮貌、服飾佔 6 分：隊伍出場要向裁判行禮，運動員必須有良好狀態及精神飽滿；龍珠、龍頭、龍體、鼓樂、旗幟、隊員服飾要和諧統一，適合比賽，美觀無損。

8-6-3 實施分：40 分

嚴重失誤扣 10 分，明顯失誤扣 5 分，輕微失誤扣 2 分。

8-7-1 出現嚴重失誤扣 10 分：

如（1）龍體折斷。

（2）運動員倒在地上，未能立刻起身而動作停頓。

（3）龍珠、龍杆脫手掉落在地上。

8-7-2 出現明顯失誤扣 5 分：

如（1）運動員倒地但可立刻起身。

（2）龍身不合理纏繞，未能適時解開。

（3）運動員忘記動作而比賽停頓

8-7-3 出現輕微失誤扣 2 分：

如（1）踢到龍身而不影響表現。

（2）運動員互相碰撞。

（3）運動員出界。

（4）龍珠、龍頭及龍尾不合理觸地。

（5）任何樂器或樂器裝備掉落地上。

8-7-4 比賽中除龍頭及龍尾可以換人(僅以 1 次為限)，其餘不得換人。違者扣 5 分。

8-7-5 比賽人數扣分(扣實得分數)：參賽人數未依規定扣 10 分。

8-7-6 逾時扣分：(扣實得分數)

- (1) 時間不足或超逾規定時間，1 分鐘內扣 3 分。
- (2) 時間不足或超逾規定時間，2 分鐘內扣 5 分。
- (3) 時間不足或超逾規定時間，3 分鐘內扣 8 分。

8-8 評分方法及名次判定

5-8-1 評分方法

比賽由技術組、藝術組、實施組之裁判擔任評分，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。

8-8-1-2 每一組及其項目之裁判人員及人數及場地必須相同。

8-8-2 名次判定及成績相同之名次判定

8-8-2-1 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。

8-8-2-2 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。

8-9 比賽方式

比賽賽序區分為預賽、決賽。預賽時錄取評分最優頒獎隊、組、人數，於決賽時再評定成績，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。

8-10 其他

8-10-1 動作訊號：

與賽運動員須待主任裁判員信號開始動作，如搶先動作，第一次制止並警告，第二次再犯時取消資格。動作計時之開始，以主任裁判員信號開始後依運動員動作或音樂先者為計時點。

8-10-2

參加比賽者，每組之賽次以編排同一場地及同組裁判為原則。在決賽時，由預賽得分數低者依序出賽。

8-10-3 對行為不當的參賽人員，將驅逐出場，不准其繼續比賽。

8-10 附錄(動作參考)

- 一、龍蟠八方：龍尾繞身成圓形(蟠龍)，由小而逐漸擴大，龍頭圓跑由慢而快，圈子捲緊後放鬆，再另盤一圈。
- 二、雙跳龍門：龍隊在均勻速度下前進，向內彎進後龍身壓低靠地，以便龍頭向上面跳過。跳過龍身後，向左右兩側彎曲進行。
- 三、神龍擺尾：動作與單龍之『穿龍尾』花式相同。注意龍尾之迅速翻轉。
- 四、金龍翻騰：龍眠後，用彎曲的動作繞過龍身，注意保持距離，認清方向及換人、換手、翻身等動作。
- 五、神龍下凡：龍在準備位置整隊，在龍珠導引下以跑步彎曲進場，注意速度咬迅速以及距離得配合。
- 六、神龍昇天：以活潑的步伐及姿勢，在鑼鼓聲中向場後側向，協跑退出。
- 七、迴龍搶珠：龍穿過龍身後，緊追龍珠前進。注意龍圈要大，龍身要擺動，俟龍

尾通過後要注意翻轉龍身。

- 八、蟠龍：整個一條龍，蟠成一個圈圈，頭在內、尾在外，此時，龍珠垂直高舉(超過龍身)在外左右來回移動。移動時，龍頭要在左右搖晃。當左右移動回到中間時，執龍珠者發信號，此時龍珠、龍頭、龍尾一齊向上高舉，此時所有的龍身則一齊向外持平，宛如一朵花開，如此連續數次，此時隊員齊聲吶喊助威，敲鑼鼓者也要緊鑼密鼓加以配合，以增加熱烈歡樂個情緒。
- 九、穿龍尾：當龍隊繞圈時，龍頭在龍珠引導下，快步向龍尾推進。此時，執龍之人，全部右手在前、左手在後，龍頭側身向右下方。執龍偉及倒數第二節之二人，應即舉高龍身，以迎接龍珠及龍頭穿過，等所有隊員全部依次通過後，應迅速將龍尾翻轉，繼續跟進。
- 十、跨龍尾：跨尾與穿尾前面動作完全相同，穿尾時，龍偉及倒數第二節同時舉高，讓龍頭穿過。但跨尾則不同，是將倒數第二節及龍尾放在地上，讓龍珠和龍頭以及一節一節的龍身，依次從上面跳過去。最後，龍尾仍必須迅速的翻轉過來，繼續跟進前進。
- 十一、舞龍中間穿過：
「中間穿過」是行禮後的連接動作。通常，龍頭在龍珠引導下繞卷，當龍頭與龍尾將要相偕成爲一圓圈時，龍頭與龍尾均同時快步向內彎進，此時中間兩節龍身高舉伸直，以便讓龍頭龍尾順利通過。然後，此執兩節龍身者，必須同時順勢將龍身翻過，否則會造成「打結」及扭扯不清的現象。
- 十二、騰雲：用快跑的方法繞圈。繞時，龍珠、龍身、龍尾等均片向右側垂平。高度約在舞龍人的腰膝之間，一面舞一面上下搖晃，因前後搖晃次序高低不一，第二節上第三節下，以此類推，如此搖頭擺尾，顯示龍的翻騰功夫。