

舞龍競賽規則

目錄

- 第一章 場地與器材的規定
 - 第一條 場地
 - 第二條 器材
- 第二章 舞龍動作的分類和難度
 - 第三條 舞龍動作的分類和難度
 - 第四條 舞龍創新難度動作
 - 第五條 舞龍動作規格、分類、難度
- 第三章 自選套路的有關規定
 - 第六條 自選套路的編排要求
 - 第七條 自選套路的評分標準
 - 第八條 對持龍珠隊員動作的規定
 - 第九條 對替換隊員的規定
 - 第十條 對自選套路登記表的規定
- 第四章 規定套路的有關規定
 - 第十一條 規定套路
 - 第十二條 規定套路的評分標準
- 第五章 傳統項目的有關規定
 - 第十三條 傳統項目
 - 第十四條 傳統項目的評分標準
- 第六章 夜光舞龍的有關規定
 - 第十五條 夜光舞龍套路的編排要求
 - 第十六條 夜光舞龍套路的評分標準
 - 第十七條 對服飾與佈置的規定
 - 第十八條 對替換人員的規定
 - 第十九條 對套路登記表的規定
- 第七章 技能舞龍的有關規定
 - 第二十條 抽籤舞龍
 - 第二十一條 競速舞龍
 - 第二十二條 障礙舞龍
- 第八章 舞龍動作失誤扣分細則
 - 第二十三條 裁判員扣分
 - 第二十四條 裁判長扣分
- 第九章 評分方法
 - 第二十五條 裁判員評分
 - 第二十六條 應得分的確定

第二十七條 有效分的差數規定

第二十八條 基準分的使用

第二十九條 最後得分

第十章 其他

第三十條 解釋權

第一章 場地與器材的規定

第一條 場地

競賽場地為邊長 20m 正方形平整場地(特殊情況，最小面積不得小於邊長 18m 正方形)，要求地面平整、清潔，場地邊線寬 0.05m。邊線內為比賽場地。邊線周圍至少有 1m 寬的無障礙區。

第二條 器材

一、龍珠

球體直徑不少於 0.33m，杆高(含珠)不低於 1.7m。

二、龍頭

龍頭重量不得少於 2.5kg。龍頭外形尺寸，寬不少於 0.36m，高不少於 0.6m，常不少於 0.8m，杆高不低於 1.25m，杆高不低於 1.85m(含龍頭高)。

三、龍身

以九節龍參賽。龍身為封閉式圓筒型，直徑不少於 0.33m，全長不少於 18m，龍身杆高(含龍身直徑)不低於 1.6m，兩杆之間距離大致相等。

四、夜光舞龍以九節夜光龍參賽，夜光舞龍要求龍尾外型尺寸長 0.75m，高度不少於 0.55m。

五、龍體、龍尾、龍珠的重量不限制。夜光舞龍要求龍體、龍尾、龍珠有夜光效果(杆除外)。

六、凡器材不符合規定者，不準參加比賽。

七、傳統項目以及少年組、兒童組競賽器材由主辦單位在競賽規程中規定。

第二章 舞龍動作的分類和難度

第三條 舞龍動作的分類和難度

一、8 字舞龍動作

二、游龍動作

三、穿騰動作

四、翻滾動作

五、組圖造型動作

按動作的難易分為：基本動作、難度動作。

基本動作：是指舞龍的基礎動作和技術動作較為簡單的舞龍技巧動作。

難度動作：是指必須具備較高的身體專項素質和專項技能才能完成的高難度舞龍技巧動作，高難度的舞龍組合動作，並有較高的鍛鍊價值和審美價值。

第四條 舞龍創新難度動作

一、創編原則：必須符合舞龍運動的本質屬性和運動規律；必須是具備一定專項素質、專項技能才能完成的舞龍難度動作；必須是正式比賽中從未出現過的動作。

二、申報程序

(一)填寫創新動作難度申報表

1.規範動作名稱，並標明類別；

2.用錄像形式形象地說明創新難度動作，也可以用照片、畫稿等技術圖解以及精煉文字形象地說明(達不到上述要求者，不予受理)；

(二)在規定時間內遞交國際龍獅運動聯合會技術委員會或比賽裁判委員會。

(三)國際龍獅運動聯合會技術委員會或比賽裁判委員會依據舞龍動作創編原則，對創新難度動作進行技術鑑別，並將鑑定結果及時通知申報單位及有關部門。

三、同一難度動作重複出現，只統計一次。

第五條 舞龍動作規格、分類、難度

一、8字舞龍動作

運動員將龍體在人體左右兩側交替作8字形環繞的舞龍動作，可快可慢，可原地，可行進，也可利用人體組成多種姿態，多種方法作8字形狀舞動。

要求：龍體運動軌跡要圓順，人體造型姿態要優美，快舞龍要突出速度、力量；每個8字舞龍動作左右舞龍不少於4次，單側舞龍每個動作上下不少於6次。

(一)基本動作

- 1.原地快速8字舞龍
- 2.行進快速8字舞龍
- 3.單跪舞龍
- 4.套頭舞龍
- 5.擱腳舞龍
- 6.扯旗舞龍
- 7.靠背舞龍
- 8.橫移(跑)步舞龍
- 9.雙杆舞龍(4次以上)
- 10.靠背蹬腿舞龍
- 11.坐背舞龍
- 12.站背舞龍
- 13.跪步行進快舞龍
- 14.抱腰舞龍
- 15.繞身舞龍
- 16.雙人換位舞龍
- 17.快舞龍磨轉
- 18.連續拋接龍頭橫移(跑)步舞龍
- 19.跳龍接一蹲一躺快舞龍

20.屈膝躺腿舞龍

(二)難度動作

- 1.跳龍接搖船快舞龍
- 2.跳龍接直躺快舞龍
- 3.依次滾翻接單跪快舞龍
- 4.掛腰舞龍(2人、3人、4人組合)
- 5.站肩舞龍
- 6.直體躺肩(或躺腿)舞龍
- 7.滾地行進舞龍
- 8.單手撐地快舞龍
- 9.K式舞龍(3人一組)
- 10.站腿舞龍
- 11.靠背蹬腿舞龍(3人一組)

二、游龍動作

運動員較大幅度奔跑游走，通過龍體快慢有致、高低、左右的起伏進行。展現婉轉迴旋，左右盤翻，屈伸綿延等龍的動作特徵。

要求：龍體循著圓、曲、弧線的規律運動，運動員協調地隨龍體的起伏行進。

(一)基本動作

- 1.快速曲線起伏前進
- 2.快速順逆連續跑圓場
- 3.起伏行進
- 4.單側起伏小圓場
- 5.直線(曲線、圓場)行進越障礙
- 6.快速矮步跑圓場越障礙(矮步2周以上)
- 7.快速跑斜圓場
- 8.騎肩雙杆起伏行進

(二)難度動作

- 1.站肩雙杆行進(六次以上)

三、穿騰動作

龍體運動路線成縱橫交叉形式，龍珠、龍頭、龍節依次在龍身下穿過，稱“穿越”；龍珠、龍頭、龍節依次在龍身上越過稱“騰越”。

要求：穿越和騰越時，龍體保持飽滿，速度均勻，運動軌跡流暢，穿騰動作輕鬆利索，不碰踩龍體、不拖地、不停頓。

(一)基本動作

- 1.穿龍尾
- 2.越龍尾
- 3.首尾穿(越)肚

- 4.龍穿身
- 5.龍脫衣
- 6.龍戲尾
- 7.連續騰越行進
- 8.騰身穿尾
- 9.穿尾越龍身
- 10.臥龍飛騰
- 11.穿八五節
- 12.首(尾)穿花纏身行進

(二)難度動作

- 1.快速連續穿越行進(3 次以上)
- 2.連續穿越騰越行進(各 2 次以上)

四、翻滾動作

龍體呈立圓、斜圓或平圓狀連續運動，展現龍的騰躍、翻滾的動勢。龍體做立圓或斜圓狀連續運動，當龍身運動到舞龍者腳下時，舞龍者迅速向上騰起依次跳過龍身稱“跳龍動作”；龍體同時獲一次作 360° 翻轉，運動員利用滾翻、手翻等方法越過龍身，稱“翻滾動作”。

要求：滾翻動作必須在不影響龍體運動速度、幅度、美感的前提下完成，難度較大，技術要求也高，龍體運動軌跡要流暢，龍形要圓順，運用翻滾技巧動作要準確規範。

(一)基本動作

- 1.龍翻身
- 2.快速逆(順)向跳龍行進(2 次以上)
- 3.連續游龍跳龍(2 次以上)
- 4.大立圓螺旋行進(3 次以上)
- 5.雙杆斜盤跳龍(3 次以上)

(二)難度動作

- 1.快速連續斜盤跳龍(3 次以上)
- 2.快速連續螺旋跳龍(4 次以上)
- 3.快速連續螺旋跳龍磨轉(6 次以上)
- 4.快速左右螺旋跳龍(左右各 3 次以上)
- 5.快速連續磨盤跳龍(3 次以上)
- 6.快速連續首尾跳龍(4 次以上)
- 7.連續起伏跳龍行進(3 次以上)

五、組圖造型動作

龍體在運動中組成活動的圖案或相對靜止的造型。

要求：活動圖案構圖清晰準確；靜止造型形象逼真，以形傳神以形傳意，龍珠配合協調，組團造型連接、解脫要緊湊、利索。

(一)基本動作

- 1.龍門造型
- 2.塔盤造型
- 3.尾盤造型
- 4.曲線造型
- 5.龍出宮造型
- 6.蝴蝶盤花造型
- 7.組字造型
- 8.龍舟造型
- 9.螺絲結頂造型
- 10.臥(垛)龍造型
- 11.龍尾高翹尋珠、追珠
- 12.龍翻身接滾翻成造型
- 13.單臂側手翻接滾翻成造型

(二)難度動作

- 1.大橫 8 字花慢行進(成型 4 次以上)
- 2.坐肩後仰成平盤起伏旋轉(2 周以上)
- 3.站肩高塔造型字轉一周
- 4.首尾站肩盤柱造型
- 5.龍頭站肩立柱平盤起伏圓場 2 周以上

第三章 自選套路的有關規定

第六條 自選套路的編排要求

舞龍運動大部分是在行進動態中完成“龍”的游弋、起伏、翻滾、騰越、纏絞、穿插等動作，利用人體多種姿態將力度、幅度、速度、耐力等揉於舞龍技巧之中。或動或靜，組成優美形象的龍的雕塑。展現龍的精氣神韻。

套路編排要內容豐富，構思巧妙，結構新穎，風格別致。舞龍技巧難度、創新動作符合龍的盤、游、翻、滾、穿、騰、纏、戲的形態，舞龍動作與動作之間要有機聯繫。動作與伴奏音樂和諧配合、完整統一。整個套路既要有觀賞價值，又要有鍛鍊身體增強體質的作用。

第七條 自選套路的評分標準(滿分為 10 分)

一、動作規格，分值為 5 分

- 1.人體姿勢正確，龍的形態飽滿，技術方法合理，步型、步法規範，配合協調，圓滿完成套路全部動作給予滿分。
- 2.出現與規格要求不符，每出現一次輕微失誤扣 0.1 分，每出現一次明顯失誤扣 0.2 分，每出現一次嚴重失誤扣 0.3 分。

二、藝術表現，分值為 3 分

1.運動員精神飽滿，神態演示豐富逼真，充分展示龍的精氣神韻，具有較強的藝術感染力，視完成情況給予 0.5—1 分。

2.編排結構合理，情節生動，主題鮮明，動作新穎；龍飾、服飾製作精良，器材設計獨特，視完成情況給予 0.5—1 分。

3.音樂伴奏與舞龍動作緊密配合，協調一致，風格獨特，樂曲完整，很好地烘托舞龍氣氛，視完成情況給予 0.5-1 分。

三、動作難度、分值為 2 分

1.舞龍自選套路難度動作要求 10 個(含創新難度)，完成套路難度動作要求給予 1.5 分，每少一個扣 0.1 分；

2.超出難度動作要求 10 個以上者，每超出一個難度動作，加 0.05 分，超出兩個難度動作加 0.1 分，依此類推，最高加 0.5 分。

第八條 對持龍珠隊員動作的規定

一、持龍珠隊員既要突出龍珠的特性，又要與龍頭、龍體動作協調一致。

二、單獨表演時間每次不得超過 15s，違者按超時扣分。

第九條 對替換隊員的規定

一、替換隊員在賽場外，可兼鼓樂伴奏。

二、比賽中允許一名隊員進場替換龍頭隊員，替換隊員進場至被替換隊員時間不得超過 20s，違者按超時扣分。

三、替換隊員進場參賽，須在賽前自選套路登記表中著名進退場的順序、方位、路線，並得到裁判漲的許可，不可臨場更改。

第十條 對自選套路登記表的規定

自選套路登記表是比賽時檢查核實動作順序、數量和統計套路準度動作數量的依據。必須在預賽前 24 小時內呈交，一經報出不得臨場更改。

第四章 規定套路的有關規定

第十一條 規定套路

規定套路是根據舞龍技術發展的方向，所選定具有代表性的舞龍基礎動作和技巧動作，經過精心編排的套路。

規定套路的動作規格、順序、方向、行動路線均不得改變。

規定套路比賽使用大會提供的公用龍具器材。

規定套路比賽不得替換隨隊人員。

參加規定套路比賽的隨隊人員與自選套路一致，不得替換。

第十二條 規定套路的評分標準(滿分為 10 分)

一、動作規格、分值為 7 分

1.人體姿勢正確，龍的形態飽滿，技術方法合理，步型、步法規範，配合協調，圓滿完成套路全部動作給予滿分。

2.出現與規格要求不符，每出現一次輕微失誤扣0.1分，每出現一次明顯失誤扣0.2分，每出現一次嚴重失誤扣0.3分。

二、藝術表現，分值为3分

1.運動員精神飽滿，神態演示豐富逼真，充分展示龍的精氣神韻，具有較強的藝術感染力，視完成情況給予0.5—1分。

2.結構平整，佈局合理，動作連貫，配合默契，規定動作順序、方位、路線正確，龍飾、服飾製作精良，符合規則要求，視完成情況給予0.5—1分。

3.音樂伴奏與舞龍動作緊密配合，協調一致，風格獨特，樂曲完整，很好地烘托舞龍氣氛，視完成情況給予0.5-1分。

第五章 傳統項目的有關規定

第十三條 傳統項目

傳統舞龍項目豐富多彩，種類繁多，體現了各個地域舞龍的不同特點，極具民族文化內涵，形成為獨具地方特色的民間運動項目。傳統項目的編排，要具有繼承和發揚傳統體育文化，滿足人們日益增長的體育和文化需求，發揮強身健體的價值和作用。

第十四條 傳統項目的評分標準(滿分為10分)

一、禮儀，分值为1分

臨場精神飽滿、禮貌大方，進退場禮儀規範，視完成情況給予0.5—1分。

二、主題、分值为1分

凡符合主題鮮明、內容豐富，能表現傳統民俗基本規律、邏輯、程序，視完成情況給予0.5—1分。

三、形態，分值为1分

形態動作完美，技術方法合理，步型、步法規範，配合協調，視完成情況給予0.5—1分。

四、神態，分值为1分

神態豐富、演示逼真，精神飽滿，展示龍的精氣神韻，視完成情況給予0.5—1分。

五、音樂，分值为1分

音樂伴奏與動作和協一致，節奏分明，風格獨特，具有典型傳統樣式並烘托舞龍氣氛，視完成情況給予0.5—1分。

六、特色，分值为1分

民俗特色濃郁，傳統藝術風格突出，樣式獨特，視完成情況給予0.5—1分。

七、編排，分值为1分

編排巧妙，結構緊湊，佈局合理，充分利用器材配合主題展現龍的各種形態，

視完成情況給予 0.5—1 分。

八、效果、分值 1 分

具有較強的藝術感染力，現場表演效果顯著，氣氛較好，視完成情況給予 0.5—1 分。

九、技巧，分值 1 分

表現完美，動作嫻熟，能夠通過一定的技巧動作合理地展示主題，並具有較強的觀賞價值，視完成情況給予 0.5—1 分。

十、服裝器材，分值 1 分

服裝具有一定的特色，款式色彩與器材搭配協調，器材設計構思巧妙並符合主題需要，視完成情況給予 0.5—1 分。

第六章 夜光舞龍的有關規定

第十五條 夜光舞龍套路的編排要求

舞龍動作大部分是在行進動態中完成“龍”的遊戲、起伏、翻騰、越騰、纏絞、穿插等動作，利用人體多種姿態將力度、幅度、速度、耐力等揉於舞龍技巧之中，或動或靜，組成優美形象的龍的雕塑，展現龍的精氣神韻。

套路編排必須主題鮮明、內容豐富、構思巧妙、結構新穎、風格別致。舞龍技巧難度、創新動作符合龍的盤、游、翻、滾、穿、騰、纏、戲等形態，舞龍動作與動作之間有有機聯繫，動作與伴奏音樂和諧配合、完整統一，整個套路既要有觀賞價值，又要有鍛鍊身體增強體質的作用。

第十六條 夜光舞龍套路的評分標準(滿分為 10 分)

一、動作規格、分值為 5 分

- 1.形態動作完美無缺，龍的造型飽滿，技術方法合理，配合協調，圓滿完成套路全部動作給予滿分。
2. 出現與規格要求不符，每出現一次輕微失誤扣 0.1 分，每出現一次明顯失誤扣 0.2 分，每出現一次嚴重失誤扣 0.3 分。

二、藝術表現，分值為 3 分

- 1.運動員精神飽滿，神態演示豐富逼真，充分展示龍的精氣神韻，具有較強的藝術感染力，視完成情況給予 0.5—1 分。
- 2.凡符合編排要求，主題鮮明，結構合理，情節生動，動作新穎，龍飾、服飾製作精良，器材設計符合要求，視完成情況給予 0.5—1 分。
- 3.音樂伴奏與舞龍動作緊密配合，協調一致，風格獨特，樂曲完整，很好地烘托舞龍氣氛，視完成情況給予 0.5-1 分。

三、動作難度、分值為 2 分

1. 夜光舞龍難度動作要求 10 個，完成套路難度動作要求給予 1.5 分，每少一個扣 0.1 分；
2. 超出難度動作要求 10 個以上者，每超出一個難度動作，加 0.05 分，超出

兩個難度動作加 0.1 分(依此類推)，最高加 0.5 分。

第十七條 對服飾與佈置的規定

一、服飾

- (一)比賽時，舞龍和龍珠的運動員要求穿戴整潔，服飾與鞋不得有夜光效果。
- (二)鼓樂人員服飾可以與舞龍者不同。
- (三)運動員上場比賽須自備佩戴有夜光效果的條碼布，持龍珠者為“0”號，持龍頭者為“1”號，其餘依次順延。替換隊員、伴奏隊員均須佩戴號碼。

二、佈置

- (一)比賽時，允許運動隊在場地內簡易裝飾佈置，以增強現場氣氛、突出主題，裝飾物須運用得當，裝拆方便，必須與競賽內容相吻合。
- (二)裝飾物不能阻擋評分裁判員視線，不使用煙幕、煙火、閃光燈等飾物；不得張掛與比賽無關的內容。
- (三)佈置人員進場裝飾時間不得超過 3 分鐘，拆除時間不超過 2 分鐘，逾時按超時扣分。

第十八條 對替換人員的規定

- 一、替換人員在賽場外，可兼鼓樂伴奏。
- 二、比賽中允許隊員進場替換，進場替換隊員和被替換隊員在比賽其中不得退出場外，違者按出界扣分。
- 三、替換隊員進場參賽，需要在賽前套路登記表中註名進退場的順序、方位、路線，並得到裁判長的許可，不得臨場更改。

第十九條 對套路登記表的規定

自選套路登記表是比賽時檢查核實動作順序、數量和統計套路難度動作數量的依據。必須在預賽、決賽前 24 小時前呈交，一經報出不得臨場更改。

第七章 技能舞龍的有關規定

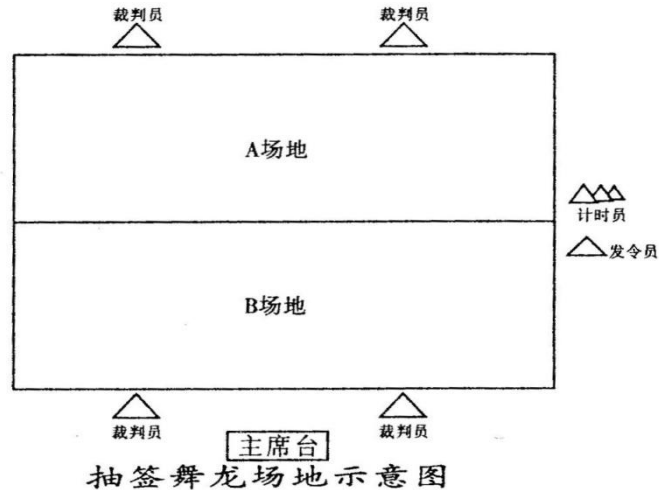
第二十條 抽籤舞龍

一、項目介紹

抽籤舞龍是指在臨場比賽前，抽取規定動作籤，即時編成組合，完成規定數量，計算用時多少，是檢驗舞龍隊專項技術組合能力、基本技能以及素質的一種競賽項目。

二、競賽場地

比賽場地為長 20m，寬 10m 的長方形場地，要求地面平整、清潔。具體場地規劃如下圖：



三、競賽器材

龍具：每支參賽隊自備一條符合《國際舞龍競賽規則》(最新版)要求的比賽龍參賽。

四、參賽人數

每支參賽運動隊不得超過 10 人，中途不得替換場上任何隊員。

五、競賽方法及要求

(一)競賽方法：

1.比賽採用單敗淘汰賽制。

參加比賽的隊(或人)按照編排秩序進行比賽，勝者進入下一輪比賽，負者被淘汰，直到決出冠軍，稱為單敗淘汰賽。

(1) 單敗淘汰賽階段，八分之一決賽

八分之一決賽將採用單敗淘汰制，獲勝的 8 支隊將參加四分之一決賽。

(2) 單敗淘汰賽階段，四分之一決賽

8 支隊採用單敗淘汰賽制決出 4 支勝隊參加半決賽比賽。

(3)決賽

半決賽的 2 支負隊將進入銅牌賽，爭奪銅牌及第四名。

半決賽的 2 支勝隊將進入決賽，爭奪金、銀牌。

2.抽籤時間：

(1)參賽隊在聯席會議上抽取各隊的上場序號籤，按照比賽對降表進行比賽。

(2)參賽隊在臨場比賽前 5 分鐘抽取參賽動作內容籤，(抽籤動作內容附後)和場地籤，並簽字認可，同一隊降組動作內容相同。

3.參賽隊在臨場比賽前抽取單個動作籤 4 個，即時自行編成一個組合，組合動作前必須規定造型動作裡選取一個造型動作為組合動作前頭帶領龍身解開造型後做自編組何動作，重複 3 次(造型動作不重複做)，跑出終點線，用時少者進入下一輪比賽。

(二)競賽要求

- 1.參賽隊聽到開始信號後方能解開造型，不得犯規。(如出現犯規一次警告，二次取消參賽資格)
- 2.參賽隊必須按抽籤動作要求，完成規定次數，不得漏做內容和少做動作次數。
- 3.動作次數計算：按全部隊員實際完成數計算，如遇中途失誤停頓，必須從失誤處重新開始完成規定動作數量。

六、抽籤動作內容及要求

序號	動作名稱	備注
1	螺旋跳龍(順時針)2次	
2	螺旋跳龍(逆時針)2次	
3	螺旋跳龍磨轉一周(6次以上)	
4	左右螺旋跳龍(4次)	
5	斜盤跳龍 2次	
6	穿尾越龍身 1次	
7	繞身舞龍 2次	
8	換位螺旋跳龍 2次	
9	連續快速穿騰 2次	
10	大立圓螺旋前進 2次	
11	首尾穿肚 1次	
12	首尾向內螺旋跳龍(U型)2次	
13	首尾向外螺旋跳龍(U型)2次	
14	首尾左右螺旋跳龍(U型)(4次)	
15	首尾螺旋跳龍(直線型)(3次)	
16	逆向跳龍行進 2次	
17	正反騰越行進 2次	
18	矮步圓場起伏越障礙 1周	
19	高塔盤造型	造型動作
20	龍騰九霄	造型動作(規定套路 3 最後一個動作)

【要求】：龍形圓順、對稱；龍體運動軌跡清晰，流暢、飽滿，不塌肚、不碰踩龍體、拖地；速度、幅度要統一，不得改變組合動作的順序。

七、評分細則

(一)出現以下錯誤：每出現一次增加 5 秒，增入完成時間之中。

- 1.隊員相撞、落地、附加支撐等。
- 2.器材折斷、脫把等。
- 3.龍飾、服飾掉地等。
- 4.碰踩龍體、龍體打結等。
- 5.單個動作次數不夠。

6.改變組合動作順序。

7.踩邊界出界。

以上評分有臨場裁判員執行。

(二)其他錯誤：

1.起跑犯規：第一次起跑犯規，給予警告。第二次起跑犯規，取消比賽資格。

2.參賽隊沒有完成整個比賽內容，中途退場者，不予評分。

3.參賽隊沒有造型起始動作開始比賽者，不予評分。

以上評判由裁判長執行。

八、計時方法

採用計時形式確定最後成績

(一)計時：以鳴出發信號為計時開始；最後一名隊員跑過終點線為計時結束。

(二)完成時間：裁判組每隊配備三塊秒表計時，以臨場裁判組計時表為準，在三塊正式表中，如兩塊表所記時間相同而第三塊表不同時，應以兩塊表所記時間為準；如三塊表所記時間各不相同，則應以中間時間為準，即為該隊的完成時間。

(三)增加用時確定：裁判員根據參賽隊臨場發揮技術水平，按抽籤舞龍規則評分細則，評判出該隊出現與要求不符的增加時間，即為該隊增加用時。

(四)實際用時：是以完成的時間加上錯誤增加時間之和，為該隊的實際用時。

九、名次評定

(一)每輪比賽勝負評定

1.以實際用時少者為勝方

2.如果時間相等按下列方法確定：

(1)以增加用時少者為勝方；

(2)如時間再相等，則加賽一場，實際用時少者為勝方。

(二)名次評定

1.抽籤舞龍比賽進行單敗淘汰賽直至最終的冠亞軍決賽。勝者第一名、負者第二名。

2.半決賽的 2 支負隊將進行銅牌賽，爭取銅牌及第四名。

3.八分之一決賽的 4 支負隊將進行第五至第八名的爭奪。

第二十一條 競速舞龍

一、項目介紹

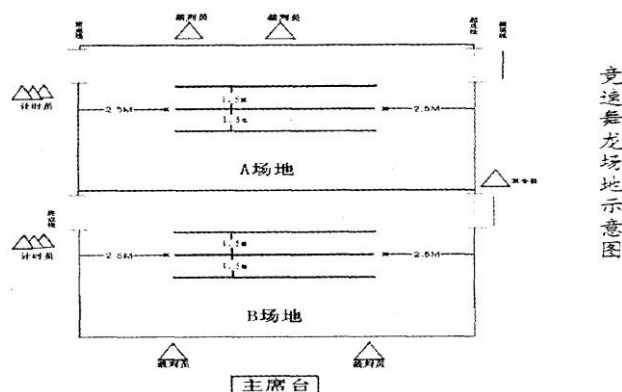
競速舞龍是運動隊用嫻熟的技術、規範的標準，以最快的速度，在規定的場地內，完成規定的舞龍競賽內容與動作數量；是檢驗舞龍隊專項技術、身體素質和舞龍技能水平的一種競賽項目。

二、競賽場地

比賽場地為長 20m，寬 10m 的長方形場地，要求地面平整、清潔。

具體場地規劃如下：

- 1.在場地內，垂直距兩端線中點 2.5m 處各設一標誌杆，杆垂直於地面，杆高 2.0m。
- 2.在場地內，垂直兩端線 5m 處標一垂直中線(綠色)，以中線距離 1.5m 處標兩根紅色平行線。(如圖所示)



三、競賽器材

龍具：每支參賽隊自備一條符合《國際舞龍競賽規則》(最新版) 要求的比賽龍參賽。

四、參賽人數

每支參賽運動隊不得超過 10 人，中途不得替換場上任何隊員。

五、競賽方法及要求

(一)競賽方法：

- 1.參賽隊聽到開始信號後方能起跑入場，不得起跑犯規。(如出現犯規一次警告，二次取消參賽資格)
- 2.參賽隊必須按規定的路線要求，完成規定的內容及動作數量，不得漏做內容和少做動作次數。
- 3.動作次數的計算：按全部隊員實際完成數計算，如遇中途失誤停頓，必須從失誤處重新開始完成規定動作數量。

六、競賽內容及要求

舉龍直線行進入場—連續快速穿騰—連續快速螺旋跳龍—直躺舞龍 10 次—舉龍直線跑出場。

(一)舉龍直線行進入場

參賽隊聽到開始信號後，龍珠帶領龍體跑入場，繞過終點線標誌杆折回。(如圖 1)

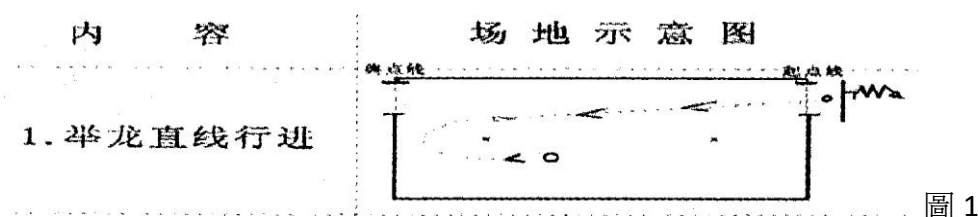


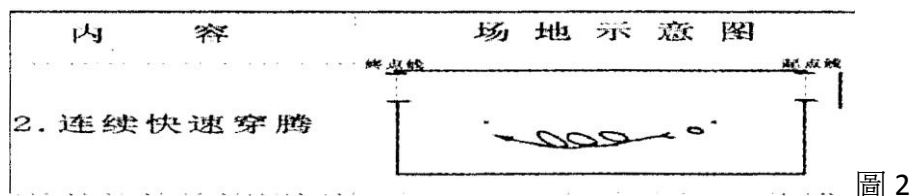
圖 1

【要求】：龍形飽滿，不塌肚

(二)連續快速穿騰

龍珠引龍體行進左轉穿第四節龍身，1號隊員穿第五節龍身，緊隨隨珠行進，第6、7、8、9號隊員分別依次騰越第一、二、三、節龍身。

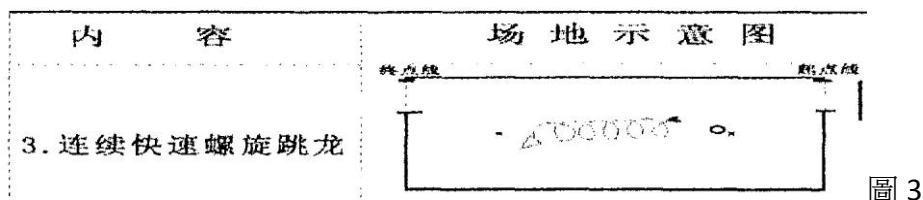
重複4次(如圖2)



【要求】：穿騰利索，不碰踩龍體。

(三)連續快速螺旋跳龍

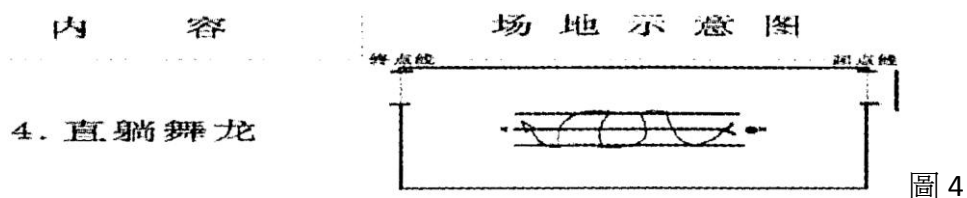
龍珠、龍頭帶領龍體做順時針方向的螺旋跳龍10次。(如圖3)



【要求】：龍體圓順、不打結

(四)直躺舞龍10次

龍珠、龍頭必須將隊員帶到場內的中線，做直躺舞龍，要求左右八字舞龍達到兩邊宏線上10次。(如圖4)

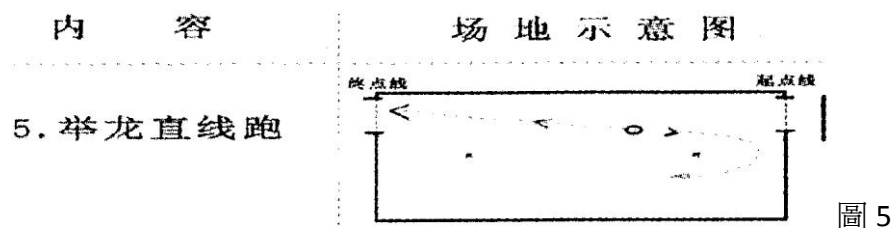


【要求】：1.龍體運動軌跡順暢，不停頓。

2.直躺舞龍時，要求躺在場地中線上，左右八字舞龍達到兩邊紅線上，即為完成次數。

(五)舉龍直線跑出場

龍珠帶領龍體繞過起點線的標誌杆後，舉龍直線跑過終點線。(如圖5)



【要求】：繞標誌欄杆時不碰撞杆，直現行進時保持龍體飽滿。

七、評分細則

(一)出現以下錯誤：每出現一次增加 5 秒，增入完成時間之中。

- 1.少做規定次數。
- 2.隊員倒地、脫靶、龍體打結。
- 3.器材落地、飾物掉地。
- 4 踩邊界出界。
- 5.撞到標誌杆。
- 6.龍體重塌肚或重疊。

以上評分有臨場裁判員執行。

(二)其他錯誤：

- 1.參賽對沒有完成規定競賽內容(漏做動作)，中途退場者，不予評分。
 - 2.參賽者未按規定路線完成競賽內容(沒有繞過標誌杆)，不予評分。
 - 3.參賽隊少做一組比賽內容，不予評分。
 - 4.起跑犯規：第一次起跑犯規，給予警告。第二次起跑犯規，取消比賽資格。
- 以上評判由裁判長執行。

八、計時方法

採用計時形式確定最後成績

(一)計時：以鳴出發信號為計時開始；最後一名隊員跑過終點線為計時結束。裁判組每隊配備三塊秒表計時，以臨場裁判組計時表為準，在三塊正式表中，如兩塊表所記時間相同而第三塊表不同時，應以兩塊表所記時間為準；如三塊表所記時間各不相同，則應以中間時間為準，即為該隊的完成時間。

(二)增加用時確定：裁判員根據參賽隊臨場發揮技術水平，按競速舞龍規則評分細則，評判出該隊出現與要求不符的增加時間，即為該隊增加用時。

(三)實際用時：是以完成的時間加上錯誤增加時間之和，為該隊的實際用時。

九、名次評定

(一)以實際用時少者名次列前

(二)如果時間相等按下列方法確定：

(1)以增加用時少者名次列前；

(2)如時間再相等，則加賽一場，實際用時少者名次列前。

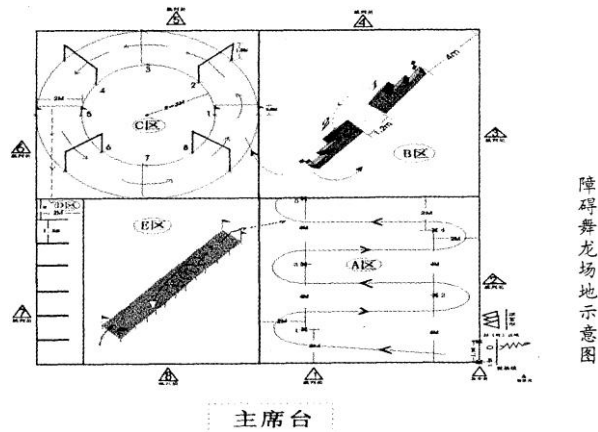
第二十二條 障礙舞龍

一、項目簡介

障礙舞龍比賽是指參賽隊以嫻熟技術，用舞龍動作中的游、翻、騰、穿等形式，繞過、穿過或躍過場內所設障礙物，完成特定競賽內容的一種競賽項目。

二、競賽場地

20m*20m 的正方形平整場地。要求地面平整、清潔。具體場地規則如下：



三、競賽器材

(一)龍具：每支參賽隊自備一條符合《國際舞龍競賽規則》(最新版)要求的比賽龍參賽。

(二)障礙物：龍柱 7 個、龍門 8 個；「型障礙物 6 個；階梯式障礙物 2 組；獨木橋 1 組。(具體規格見圖示)

四、參賽人數

每支參賽運動隊不得超過 10 人，中途不得替換場上任何隊員。

五、競賽方法及要求

(一)競賽方法：

參賽隊聽到點名，龍珠站在起點線，龍頭、龍體站在候場線後場，當聽到發另信號後，由龍珠帶領龍頭、2 號、3 號…隊員依次開始起跑，按順序在規定區域內完成規定比賽內容，即：A 區(快速曲線起伏繞龍柱行進)→B 區(飛躍高台)→C 區(一躍一穿跑圓場)→D 區(單側起伏繞杆行進)→E 區(獨木橋連續螺旋跳龍)→A 區(騰繞行進)→出場。

(二)競賽要求

1. 參賽隊聽到開始信號後方能起跑入場，不得起跑犯規。(如出現犯規一次警告，二次取消參賽資格)
2. 參賽隊必須按規定的路線要求，完成規定的內容及動作數量，不得漏做內容和少做動作次數。
3. 動作次數的計算：按全部隊員實際完成數計算，如遇中途失誤停頓，必須從失誤處重新開始完成規定動作數量。

六、競賽內容及要求

A 區：快速曲線(左右)起伏繞龍柱行進(繞 5 個龍柱)

B 區：飛躍高台(飛躍 2 次)

C 區：一躍一穿跑圓場一周半(躍 7 次、穿 6 次)

D 區：單側起伏(上下)繞杆行進(上繞 3 個標示桿、下繞 3 個標示桿)

E 區：獨木橋連續螺旋跳龍(6 次)

A 區：騰繞行進(繞杆快騰進 3 次、繞杆 2 次)

A 區：舉龍跑出場。

(一)快速曲線(左右) 起伏繞龍柱行進(A 區)

龍珠引龍體快速左右曲線起伏依次繞杆外側行走(如圖 1 所示)

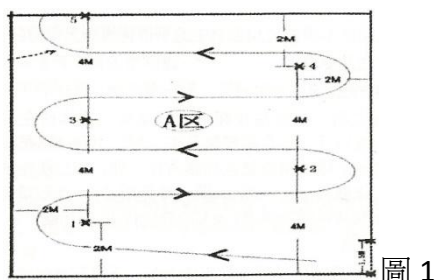
【要求】：1.龍體保持飽滿、順暢

2.不能將標示杆碰倒

3.不可少繞標示杆

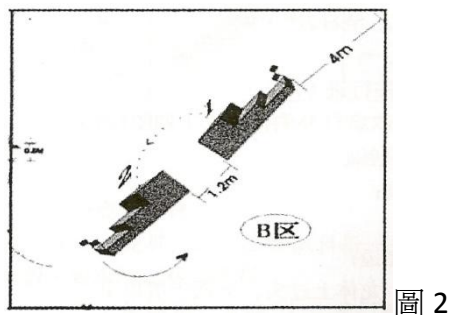
4.隊員之間不可以相撞

5.龍體起伏繞行時，龍體上過頭，下低於肩以下



(二)飛躍高台(B 區)

龍珠引龍體舉龍跑上1號高台，並從1號高台依次飛躍到2號高台跑下，重複一次。進入 C 區。(如圖 2 所示)



【要求】：1.龍體保持飽滿、順暢

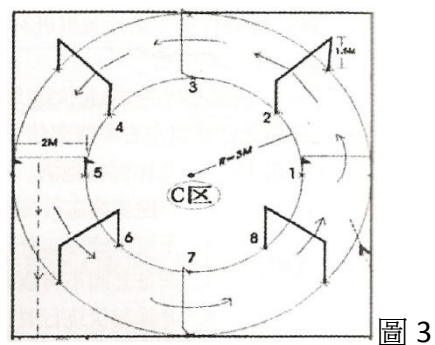
2.飛躍高台時不能落地

3.必須從標誌旗中間上；下高台

4.隊員之間不可以相撞

(三)一躍一穿跑圓場一周半(C 區)

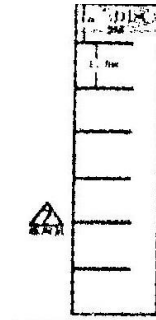
進入 C 區，龍珠帶領龍體逆時針方向快速一次躍、穿所設障礙物，必須跑圓場一周半後進入 D 區。(如圖 3 所示)



- 【要求】：**
- 1.龍體保持飽滿、順暢
 - 2.不可碰倒障礙物
 - 3.不能繞過障礙物
 - 4.隊員之間不可以相撞
 - 5.不可少繞或漏繞障礙物

(四)單側起伏(上下)繞杆行進(D 區)

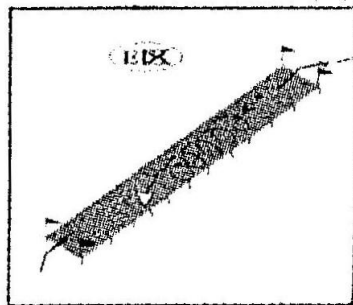
龍珠帶領龍體進入 D 區，龍體必須上、下繞過障礙物做單側起伏行進，進入 E 區。(如圖 4 所示)



- 【要求】：**
- 1.龍體保持飽滿、順暢
 - 2.不可碰倒障礙物
 - 3.隊員之間不可以相撞
 - 4.不可少繞或漏繞障礙物

(五)獨木橋連續螺旋跳龍(E 區)

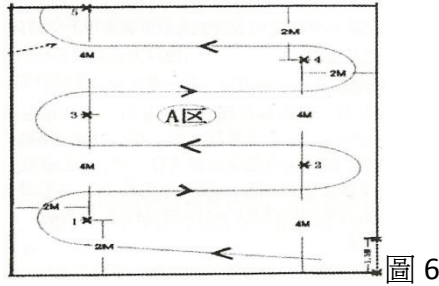
進入 E 區，龍珠帶領龍體上獨木橋，完成連續螺旋跳龍 6 次。(如圖 5 所示)



- 【要求】：**
- 1.龍體保持飽滿、圓順，不打結
 - 2.完成規定次數，如遇中途停頓，必須從失誤處重新開始動作完成規定動作數量

(六)騰繞行進(A 區)

進入 A 區，龍珠帶領龍體舉龍行進，依次圍繞場上的 5 個標誌杆，在第 5、3、1 標誌杆處做繞杆快速穿騰動作(即龍珠引龍體舉龍行進，左轉穿越第五節龍身，第 1、2、3 號隊員分別穿第六、七、八節龍身，緊隨龍珠行進，第 7、8、9 號隊員分別依次騰越第一、二、三節龍身)，在第 4、2 標誌杆處做繞杆行進動作。(如圖 6 所示)



- 【要求】：1.龍體保持飽滿、順暢
 2.不可碰倒標誌杆
 3.隊員之間不可以相撞
 4.不可少繞或漏繞障礙物

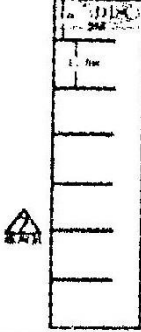
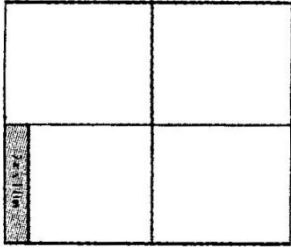
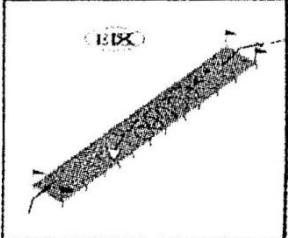
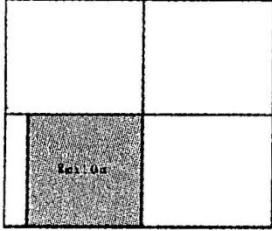
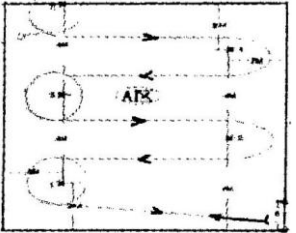
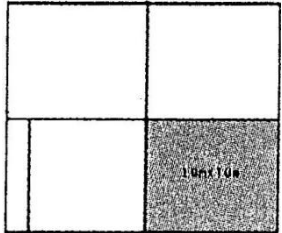
(七)舉龍跑出場(A 區)

龍珠帶領龍體舉龍跑過終點線。

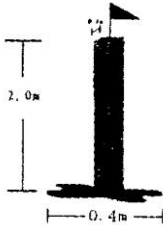
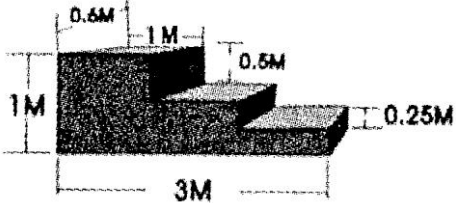
- 【要求】：1.龍體保持飽滿、順暢
 2.必須在終點線上標誌杆中間跑出場

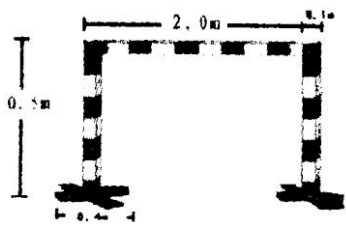
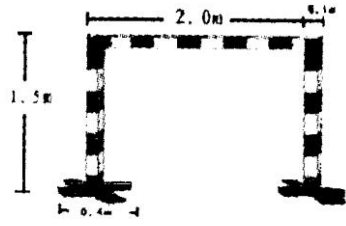
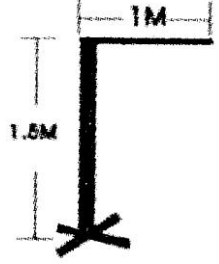
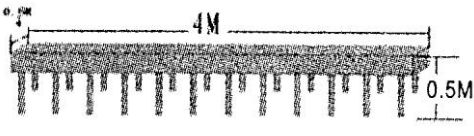
障礙舞龍動作所在場地範圍示意圖

內容	路線示意圖	區域範圍
A 區：快速曲線(左右)起伏繞龍柱行進		
B 區：飛躍高台障礙物		
C 區：一躍一穿圓場(540°)		

D 區：單側起伏繞杆行進		
E 區：獨木橋連續螺旋跳龍		
A 區：騰繞行進		

技能舞龍競賽器材規格圖示

名稱	規格	示意圖	數量
A 區： 龍柱規格	龍柱高 2m， 柱體寬 0.1m， 支柱架 0.4m		7 個
B 區： 高台規格	高台台面長 1.0m，寬 0.6m，橋 面厚度 0.05m，橋 階梯高度分別為 0.25m、0.25m、 0.5m 總高 1m，橋總長 3m		2 個

C 區： 低龍門規格	龍門高 0.5m， 柱體寬 0.1m， 長 2m， 支柱架 0.4m		4 個
C 區： 高龍門規格	龍門高 1.5m， 柱體寬 0.1m， 長 2m， 支柱架 0.4m		4 個
D 區： 「柱規格	柱高 1.5m， 橫杆長 1m， 柱體寬 0.1m， 支柱架 0.4m		6 個
E 區： 獨木橋規格	橋寬 0.6m， 橋面厚度 0.05m， 橋高度 0.5m， 橋長 8m		2 組

七、評分細則：

(一)出現以下錯誤：每出現一次增加 5 秒，增入完成時間之中。

- 1.龍飾、服飾掉地，隊員倒地、落地等。
- 2.器材折斷、脫靶、龍體打結等。
- 3.標誌障礙物碰倒、移動等。
- 4.少繞、少穿、少越障礙物等。
- 5.單個動作次數不夠等。

以上評分有臨場裁判員持行。

(二)其他錯誤：

- 1.起跑犯規：第一次起跑犯規，給予警告。第二次起跑犯規，取消比賽資格。
- 2.參賽隊沒有完成整個比賽內容，中途退場者，不予評分。
- 3.參賽隊少做一組比賽內容，不予評分。
- 4.參賽者未按規定路線完成競賽內容(沒有繞過標誌杆)，不予評分。

以上評判由裁判長執行。

八、計時方法

採用計時形式確定最後成績

(一)計時：以鳴出發信號為計時開始；最後一名隊員跑過終點線為計時結束。

(二)完成時間：裁判組每隊配備三塊秒表計時，以臨場裁判組計時表為準，

在三塊正式表中，如兩塊表所記時間相同而第三塊表不同時，應以兩塊表所記時間為準；如三塊表所記時間各不相同，則應以中間時間為準，即為該隊的完成時間。

(三)增加用時確定：裁判員根據參賽隊臨場發揮技術水平，按障礙舞龍規則評分細則，評判出該隊出現與要求不符的增加時間，即為該隊增加用時。

(四)實際用時：是以完成的時間加上錯誤增加時間之和，為該隊的實際用時。

九、名次評定

(一)以實際用時少者名次列前

(二)如果時間相等按下列方法確定：

(1)以增加用時少者名次列前；

(2)如時間再相等，則加賽一場，實際用時少者名次列前。

第八章 舞龍動作失誤扣分細則

第二十三條 裁判員扣分

一、輕微失誤(每次扣 0.1 分)

- 1.龍體輕微打折。
- 2.龍體運動與人體動作輕微脫節。
- 3.人體造型動作不到位。
- 4.躺地、起立時有附加支撐。
- 5.組圖造型轉換不夠緊湊、解脫不夠利索。
- 6.靜態造型，龍體不飽滿、形象不逼真。

二、明顯失誤(每次扣 0.2)

- 1.龍體運動各節速度不統一，出現塌肚或脫節現象。
- 2.龍體運動幅度不統一，出現不合理的擦地。
- 3.隊員失誤相撞、碰體龍身、龍杆，龍體出現短暫停頓。
- 4.隊員上肩、上腿、擱腳、騎肩、疊背、滾背、掛腰等技術動作失誤或滑落。
- 5.龍體運動由動到靜、由靜到動轉換鬆散。
- 6.快舞龍力量不足、速度不快。
- 7.單一動作次數不足。

三、嚴重失誤(每次扣 0.3 分)

- 1.動作失誤龍體出現不合理打結。
- 2.運動員動作失誤倒地。
- 3.運動員失誤脫把。

四、其他失誤

- 1.器材落地，每次扣 0.2 分。
- 2.器材損壞，扣 0.3 分。
- 3.服飾掉地，每件扣 0.1 分。
- 4.教練員以信號、叫喊等方式提醒本隊場上隊員，每次扣 0.1 分。

第二十四條 裁判長扣分

一、出界

運動員出界或踩線，每人每次扣 0.1 分。

二、時間

不足或超過規定時間 1s 至 15s，扣 0.1 分；不足或超出規定時間 15.1s 至 30s，扣 0.2 分；依此類推。

三、規定套路漏做、添加、改變動作

凡是出現漏做動作、增加動作和改變動作順序、路線、方向，每次出現一次扣 0.3 分。

四、重做

(一)運動隊因客觀原因，造成比賽套路中斷，可重做一次，不予扣分。

(二)運動員受傷、器材損壞、伴奏音樂等主觀原因造成比賽套路中斷、經裁判長許可，可申請重做，安排於賽次最後一場，扣 1 分。

五、違例

(一)參賽隊員每超過 1 人，扣 0.5 分。

(二)舞龍自選套路登記表遲交者，扣 1 分。

(三)禮儀違例。(每出現一次扣 0.5 分)

(四)夜光舞龍，龍珠和運動員服飾與龍杆(佩戴號碼除外)有夜光效果，違者扣 0.5 分。

(五)場內運動員號碼佩戴不整齊，扣 0.3 分。

(六)規定套路隊員與自選套路隊員不一致，出現替換。(每人扣 0.5 分)

第九章 評分方法

第二十五條 裁判員評分

舞龍比賽屬技能類、表現性，由裁判員評分的競分性集體競賽項目。

裁判員臨場評分有 5 人評分制、7 人評分制，9 人評分制三種方法(均設 1 名值班裁判)。

評分裁判員根據運動隊臨場發揮的技術水平，根據舞龍規則評分標準，在各類錯誤中減去相應扣分，所剩部分即為該隊得分。

第二十六條 應得分的確定

一、5 名或 7 名裁判員評分時，取中間 3 個有效分的平均值，為該運動隊的應得分。

二、9 名裁判員評分時，取中間 5 個有效分的平均值，為該運動隊的應得分。

三、應得分只取小數點後兩位(小數點後第三位數不作四捨五入)。

第二十七條 有效分的差數規定

- 一、當應得分在 9.5 分和 9.5 分以上時，差數不得超過 0.2 分。
- 二、當應得分在 9 分以上和 9.5 分以下時，差數不得超過 0.3 分。
- 三、當應得分在 9 分以下時，差數不得超過 0.5 分。

第二十八條 基準分的使用

當評分裁判員有效分之間的差數出現不符合規則規定時，裁判長判定的分數即為基準分。將基準分與其最接近的兩個(或四個)有效分相加除以 3(或除以 5)，即為該隊應得分。

第二十九條 最後得分

裁判長依據規則，從運動員應得分數中扣除第二十四條“裁判長扣分”所規定的應扣分，即為該隊最後得分。

第十章 其他

第三十條 解釋權

本規則解釋權屬國際龍獅運動聯合會。