“玩点不一样”

趣味运动会秩序手册

### 活动基本信息

活动背景：

本届趣味运动会主题为情同与共、趣味前行，旨在提升本科生身心素质，培养团队合作意识，增进同学间了解，促进书院间交流。此外，我们希望借助本次活动促进书院中的体育氛围，故设计趣味性较强的一系列体育项目，鼓励全体本科生同学参与。

活动主题：情同与共，趣味前行

主办单位：西湖大学本科生书院

活动时间：2022 年 10 月 22 日

活动地点：西湖大学云谷校区运动场、篮球场及A2图书馆后小足球场

报名形式：各书院提交报名表报名

### 注意事项（read me）

1、原则上要求所有本科生参与，邀请有兴趣参加的博士研究生及教职工团队参加。

2、活动时间预计一个下午。

3、部分项目分为个人赛及团体赛，团体赛中运动员代表书院参加比赛，个人赛代表选手个人参赛。

4、团体项目：第一名 15 分，第二名 9 分，第三、四名 6 分

个人项目：冠军 4 分，亚军 2 分，季军 1 分

        赛后总分最高的书院将获得终极大奖。

5、各项目参赛选手需于项目开始前10分钟再场务人员指引下前往比赛区域并检录。原则上不允许人员顶替。

6、本次活动鼓励同学们积极参与，同时需要同学们积极主动报名裁判员与场务人员（含赛场解说，组织人员等）。无参赛项目数量限制，且一人可兼报参赛选手、裁判员及场务人员（项目错开）。

7、各书院可自行邀请辅导员，院长，老师，TA及学长学姐参加该活动，并计入该书院报名名单。

8、活动主要集中在操场及周边你，活动中α书院将在操场旁为每个书院分发物资（饮品，零食等），义工参赛选手补充体能或同学们自由休息。

**9、α书院提前联系医务室，将在活动现场义工一定的医疗支持，防止意外事故发生。**

**10、主办方准备垃圾袋，各书院需自行清理产生的垃圾。场务人员需组织书院完成清理工作。**

**11、天气转凉，谨防着凉。建议自备多件衣物，运动结束后保证保暖。参赛者需准备适宜运动的衣着与鞋子，赛前务必做好热身准备，注意自身与他人的安全。**

### 项目介绍

#### “猿”门射题

地点：运动场旁篮球场

• 个人赛：

采取 21 分赛制，各书院派出 4 人，共 16 人分为两队，每人投掷五轮。每轮投掷两个靶面，第一个靶面为“运算靶”，据投掷区域将对第二个靶面的分数进行加减或乘法，第二个靶面为普通的分数靶面与第一次掷得内容进行运算后计入该轮分数。掷完第一个靶面后，参赛选手需学大象转圈两圈，再掷第二个靶面。积分正好达到 21分者获胜。如果完成五轮投掷，无选手积分达到 21 分，则积分高者获胜。若选手投中某分值区使积分超过 21 分，则进入” 爆镖” 判定，“爆镖”后仅保留未“爆镖”前的一半分数。

• 书院团队赛：

各书院各派出 10 人进行答题飞镖比赛，每书院共计 10 题。每道题思考1min(思考时书院中可讨论)，再由一人掷飞镖（盘面为 ABCD 四项），10 人必须各掷一次。得分最高的书院获胜。

**注：脱靶，踩线者当次成绩取 0 分。**

#### 摸石头过河

地点：操场直道

总规则：裁判在比赛开始前在起点和终点分别放一块指压板。选手脱鞋参赛（天冷建议穿袜子），必须通过从从起点指压板开始，踏过终点指压板结束，并绕过所有障碍（手能摸到即可），用时最少者优胜。

• 个人赛:

每个书院派出3人参赛，赛道长度为10米，宽度为跑道两道。一组四名参赛选手。参赛选手将两块指压板放在起跑线后，手拿另一块，在比赛开始后通过移动三块指压板交替前进。

• 书院团队赛:

每个书院9人，分成三组，手持戴表本方书院颜色的指压板进行比赛。每组一趟单程10米，进行往返。第一位选手先将一块指压板放在起跑线后，每人手持两块指压板，通过传递指压板向前推进，在前一组人员到达前，后一组将指压板摆成出发形式准备接力，在前一组同学完全越过立杆后方可出发。

**注：一人一次脚落地加 5 秒（两脚落地加 10 秒）。**

#### 谁是“闪电”

地点：操场直道

各书院选定3名同学参赛，赛道为两条跑道，一组比赛两名参赛选手比赛，赛道宽度为跑道两道。比赛用相同自行车，设置10米娱乐赛道。娱乐赛道中用粉笔标出部分区域，骑车进入该区域内则根据标记数据加减相应时间。

**注：比赛途中，脚触地则扣 5s, 若较长时间持续触地则取消比赛资格。车越过边**

**线则扣 5s。**

#### 修勾模拟器

地点：A2 师生服务中心后草坪

赛制：5v5 抽签分为两个小组，胜者进入决赛

规则：两方队员，场地两侧各划一条线。如果一方把飞盘扔到对方的线内并由己方队员接住就得一分。一名队员接住飞盘并落地后，不可迈出第三步。5v5 赛制，随意替补，换上本方书院荧光服即可入场。上下半场各 10min，有 5min 的中场休息时间。每场比赛中全场任意记两分后，下一回合将飞盘换做飞环，并记两分；每次若是队伍中女生在对方界内接住飞盘，则该此得分乘2。

#### 众里寻TA

地点：操场直道

规则：赛事开始前，主办方将向所有到场者随机（选手，观众，裁判，工作人员）

发放可能用于比赛中寻找的小物件。参赛的选手在起跑前将会拿到随机的需要在跑步

途中需要找寻的物品的信息，并需在跑步途中向其他人“借”到该物品，跑完并通过

裁判判定后方可认为成功。每一个给出参赛选手“借”的物品的人将获得一张小卡片。

小卡片可在赛后用于兑换零食奖励。

• 书院接力赛：

每个书院四个人参与该项，分为四棒跑 100m 往返跑，总计 200m。第一棒选手抽签取得要寻找的物品的信息，思考一分钟后开始比赛，第一棒选手出发时，第二棒选手抽签取得要寻找的物品信息，第一棒选手返回后第二棒选手出法。此时，裁判对第一棒选手带回的物品进行判定，若成功，则第三棒选手抽取第三道题，若不成功，第三棒选手继续完成第一棒同学的任务。第三棒选手于第二号选手到达后出发，此时裁判对第二棒选手取回物品进行判定，若完成，则第四棒同学抽取第四道题，若不成功，则第四棒选手继续第二棒同学的任务。此项比赛中，第三、四道题目为 bonus，即完成某项的书院可以凭此减 7s 的总时间，完成两项的书院减 15s 的总时间。若一轮后，尚有第一、二到题未完成的书院，则需继续接力，直到任务完成。

注：第一、二题为描述性条件，第三、四道题为谜题类型，选手间不可交流，仅可自

己思考。

• 欢乐个人赛

100m 往返跑 4 趟，总计 400m。起点与每个转身的点都有一项需要完成的任务，

在一趟 100m 中必须完成上一项任务，裁判判定成功后方可接取下一项任务。此

项赛事中，任务难易差别较大，各类形式都可能出现，故所有参与者都会得到一

份小礼品。每组最快到达终点的三名同学可获得该项目的冠亚季军。

### 裁判员，场务人员须知

• 裁判员：

裁判员需遵守裁判员守则，公平公正公开，如实记录比赛成绩，维护比赛秩序，将运动员及自身安全置于首位。所有单项运动项目均需至少四名裁判员，鼓励同学门报名裁判员。

• 场务人员

场务人员需维持赛会纪律，在不影响参赛选手的前提下引导观众分布，参与比赛解说，引导参赛选手，管理同学维持赛场整洁，并组织颁奖仪式。

同学们可兼报运动员，裁判员与场务人员，α书院将根据报名统计结果合理规划并安排人员至各项目中，保证趣味运动会顺利进行。

### 颁奖

在各项目结束后，场务人员将组织颁奖。团体赛获奖书院与个人赛冠军选手将获得奖品。

### 报名表

见末页。（to be continued → ）