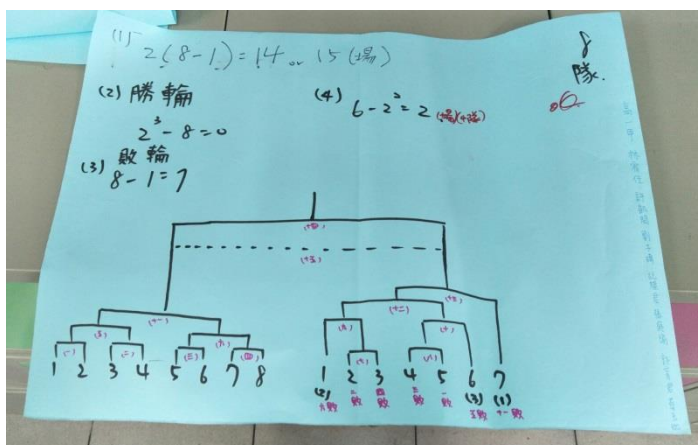
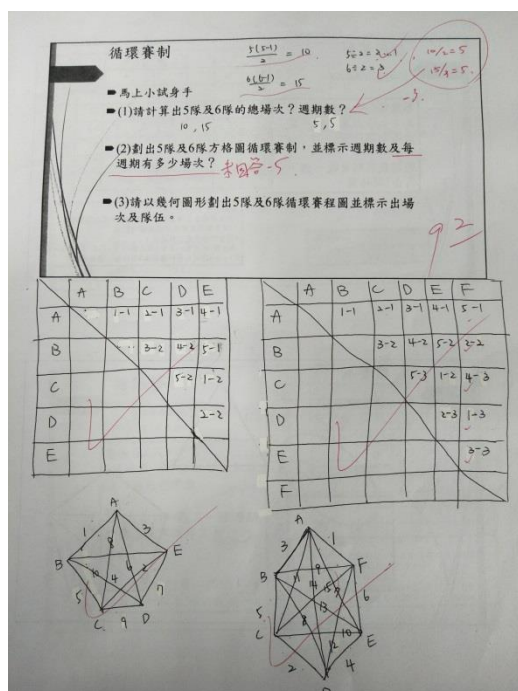


這是我們小組一起完成的
的八人單淘汰賽程表。



這是我們小組一起完成的
的八人雙敗淘汰賽賽程
表。

這節課我學到如何製作賽程表，剛開始我不但聽的懵懵懂懂，甚至跟不上老師的節奏。我時常接觸賽程表，卻從不知道製作賽程表如此的困難，不但要控制精確的人數，更是要掌握所有的賽程順序，還要有有效的預定賽程時間，製作賽程表對我來說真的事一件困難的事呢！雖然在畫製過程中組員們各有想法，但經過一番討論加上尋找老師協助我們還是製作出正確的賽程表了



這是課堂作業畫出循環賽制賽程表。

在所有得賽程表中，我最討厭製作的賽程表便是幾何圖循環賽制賽程表，它不但難畫，要求也比其它的賽程表多且複雜，前前後後我重畫不只五遍，循環賽制要求的是每個人都需要對到，而且需要輪替，這個要求促使每個人畫出來的幾何圖賽程表會有所不同。

結論：

最終整個賽程表講完後，我學習到很多關於賽程表的問題，也許在未來我可用這門課學到的知識去製作一張賽程表，甚至看見不同賽程表時，我還能夠講解賽程表的不同之處給大家。雖然學習過程中並不順利，但我卻也在學習中了解他的難度。



裁判法則—桌球。

當哪邊得分時，便要舉起那一邊的手，這張照片中為左手邊得分，因此舉起左手表示左邊得分。

結論：

學習完桌球的規則後，我們便學習如何成為一位合格的裁判，我非常敬佩裁判們，他們不但需要有銳利的雙眼，也需要清醒的頭腦，桌球是這麼的小，速度是這麼的快，在演練時我經常誤判，有時不但會舉錯手，甚至會翻錯牌子。經過演練後，我才知曉當裁判是多們不容易！



裁判法則—排球。

這張照片為當時的右半場得分，因此當時手勢應為吹哨後，右手先比得分方，在將右手手掌向下比出得分方式。

而出界的手勢為：「舉起雙手呈現彎曲 90°，雙手手掌朝向自己」，當碰觸出界時，線審應將手掌放置在紅旗上，向主審表示 Touch Out。

結論：

我非常喜歡排球，甚至在還未上排球裁判法時，我已經看過有關於排球規則的部分，然而這樣在實習演練時，我還是覺得稍微的困難，不但要比好正確的手勢，也要抓取錯誤的犯規，有好幾次我都沒有辦法像鷹眼一樣抓到錯誤，甚至在吹哨時，我會感覺有點害怕，也因為害怕，時常吹不好，在組員裡有位不懼吹哨的少年，我應該向他學習不懼怕的精神，下次也能在上排球課時，為大家服務。