

【東海原資中心 X lokah 原歸社】adju 情人運動會 競賽規程

壹、依據：高教深耕附錄二計畫辦理。

貳、活動目的：透過運動競賽和多元文化體驗，促進多元性別認同和原住民族群之間的聯繫和凝聚力，同時提高參與者對於阿嘯文化的認識和理解。希望通過活動，讓參與者能夠感受到不同文化背景之間的豐富性和美好之處，並且建立起更加開放、包容和友好的社會氛圍。最終的目標是讓每個參與者都可以在這個活動中獲得樂趣和收穫，同時也為我們的社會和文化發展做出一份貢獻。

參、主辦；協辦單位：

一、主辦單位：lokah 原歸社

二、協辦單位：東海原資中心

肆、活動日期及地點：

一、活動日期：112年5月21日(日)

二、比賽地點：東海大學一校操場

三、兩備：延期舉行，請隨時留意東海原資中心社群平台公告

伍、報名方式：

一、參加對象資格：

中區大專校院師長及學生

*各競賽項目請參閱各競賽規程

二、報名採線上報名：即日起至112年5月14日23:55分止。

三、先以線上報名，由社團分組，也開放當天現場報名分組。

*不可隨意換組

四、本次賽事免收報名費用。

五、報名網址：<https://event.ithu.tw/2023040054>

陸、競賽項目：***請參閱競賽規程**

一、有1嗎?：每隊12人全參與。

二、搶救直男：每隊12人全參與。

三、拔河：每隊12人全參與。

四、嘯人三項：八組/一次5人/2輪。

五、大隊接力：8人*100m。

柒、獎勵辦法：

一、參賽者皆有獎狀

二、依總積分取前三名，皆有精美小禮物

捌、申訴辦法：

一、比賽出現爭議時，以該場裁判完終決。

二、比賽結束後裁判應即時與賽場上選手確認分數結果，經裁判與選手雙方確認後，結果即無法再修改。

三、比賽中如發現別隊有違反比賽規定之事，應立即由選手向該組裁判長提出異議，由裁判決定是否停止比賽或繼續比賽。比賽結束後之申訴，則視為無效申訴。

玖、預期成效：

一、提高參與者對於阿嘯文化的認識和理解。

二、增進不同族群之間的聯繫和凝聚力。

三、促進多元性別認同和包容。

四、建立開放、包容和友好的校園氛圍。

壹拾、 競賽項目流程：

時間	流程	備註
13:30~14:00	報到	
14:15~14:30	活動開始	主持人開場/長官致詞/運動員宣誓
14:35~14:50	蔡 10	暖身操
14:50~15:30	競賽項目(各 30 分鐘)	趣味競賽
15:30~16:00	拔河初賽	
16:00~16:20	中場休息	
16:20~16:35	啲人三項	鐵人三項
16:35~16:45	拔河複賽	
16:45~17:10	大隊接力	
17:10~17:50	閉幕頒獎	
17:50~18:00	賦歸	

壹拾壹、 競賽規程：

一、 有1嗎? *趣味競賽不計分

1. 參賽人數:每隊 12 人，分八組
2. 場地：跑道
3. 道具：椅子* 8
4. 遊戲總共進行兩輪，各輪下六位選手，以接力的方式，輪流將自己收到的任務卡物品，交給下一個選手，每位選手須拿著上一位選手的指定物品。
*掉了要撿起來 *每次拿完物品要回到各關關主旁邊才能開始跑

二、 搶救直男

1. 參賽人數:每隊 12 人，進行四輪，每輪兩組(A/B)
2. 場地：操場(草地)，分 AB 場
3. 道具：躲避球*4、黃色封鎖線、背號
4. 計分：四強以上給予分數，以 3-2-1-1 計算，季殿給一分，以此類推
5. 玩法：四輪全數採用搶救直男方式進行，外場四人內場八人。
6. 遊戲方式：
 - (1)隊內選一人，其他人要保護其(直男)不被打中，打中直男即遊戲結束，直男存活隊獲勝
 - (2)若兩隊直男皆存活至最後，即場上存活人數多者獲勝，若兩隊最後人數同等，即打到某隊有一人出局
*出局者到場外之外等候(以不影響比賽秩序為主，自重)
*接球是自救，不可拉死亡之人回場
*外圍四人三邊可走動

三、 拔河

1. 參賽人數:每隊 12 人，進行四輪，每輪兩組(A/B)
2. 場地：操場(草地)
3. 道具：拔河繩*2、有色膠帶
4. 計分：四強以上給予分數，以 3-2-1-1 計算，季殿給一分，以此類推，8 組晉級賽，分 AB 組
5. 玩法：遊戲總共進行四輪，每輪兩組(A/B)，三戰兩勝
*比賽當下不可放繩；最後一人不得纏繩
*不可穿釘鞋
*不可中途換人

四、 嘟人三項 *趣味競賽不計分

1. 參賽人數：八組/一次 5 人/2 輪
2. 場地：操場草地
3. 道具：有色膠帶
4. 玩法：
 - 甲、自轉 10 圈往前跑後電臀 10 下(1 人)
 - 乙、波比跳 5 下後(1 人)
 - 丙、你是我的眼(兩人互背，完成折返)(2 人)
 - 丁、M 字腿-四面八方(1 人)

五、 大隊接力

1. 參賽人數：8 人*100m
2. 場地：跑道
3. 道具：接力棒、終點線、背號
4. 計分：四強以上給予分數，以 4-3-2-1 計算，以此類推
5. 玩法：遊戲總共進行四輪，每輪兩組(A/B)，三戰兩勝
*不可丟接力棒
*第三棒後(含第三棒)搶跑道