

# 競速舞龍

## 競速舞龍動作規格的要求

套路	動作規格	要求
1. 舉龍直綫行進入場	參賽隊伍聽到開始訊號後，龍珠帶領龍體跑入場內，繞過終點線處標誌杆折回。	龍形飽滿，不塌肚。
2. 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，緊隨龍珠行進，第6, 7, 8, 9號隊員分別依次騰過第一, 二, 三, 四節龍身。重複4次。	穿騰利索，不碰踩龍體。
3. 連續快速螺旋跳龍	龍珠，龍頭帶領龍體做順時鐘方向的螺旋跳龍10次。	龍體圓順，不打結。
4. 直躺舞龍	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紅線上10次。	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。
5. 舉龍直綫跑出場	龍珠帶領龍體繞過起點線的標誌杆後，舉龍直綫跑過終點線。	繞標誌杆時不碰撞杆，直綫行進時保持龍體飽滿。

## 評分方法

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。
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。
實際用時	是以完成的時間加上錯誤增加時間之和，即為該隊的實際用時。

## 競速舞龍動作規則的常見錯誤及扣分 裁判員評分

類別	競速舞龍動作規格失誤情況	扣分
失誤	1. 少做動作規定次數。 2. 隊員倒地，脫靶，龍體打結。 3. 器材落地，飾物掉地。 4. 踩邊線出界。 5. 撞倒標誌杆。 6. 龍體嚴重塌肚或重疊。	每出現一次 增加 5 秒時間

## 裁判長扣分

類別	扣分理由	扣分
其他錯誤	1. 沒有完成規定競賽內容（漏做動作），中途退場者。	不予評分
	2. 未按規定路綫完成競賽內容。（沒有繞過標誌杆）	
	3. 少做一組比賽內容。	
	4. 第一次起跑犯規。	給予警告
	5. 第二次起跑犯規。	取消比賽資格