



香港童軍總會

2015年香港總監挑戰盾

Hong Kong

Chief Commissioner's Shield 2015

賽事文件

(第一版—2015年2月4日)

## 香港童軍總會

### 2015年香港總監挑戰盾

顧問：  
： 吳家亮 先生 青少年活動總監  
潘國輝 先生 副青少年活動總監（支部）  
張俊彥 先生 助理青少年活動總監（支部）

總裁判： 何蘭生 女士 助理香港總監（公共關係）

### 2015年香港總監挑戰盾籌備委員會

香港總監挑戰盾主席： 鍾敬祥 先生 總部總監（幼童軍）  
香港總監挑戰盾副主席： 吳文頌 先生 助理總部總監（幼童軍）  
委員： 謝宏駿 先生 港島地域總部總監（幼童軍）  
李寶琮 小姐 九龍地域總部總監（幼童軍）  
吳凱帆 先生 東九龍地域總部總監（幼童軍）  
劉少明 先生 新界地域總部總監（幼童軍）  
蔡麗珊 小姐 新界東地域總部總監（幼童軍）  
鄧志遠 先生 九龍地域助理總部總監（幼童軍）  
陳木談 先生 東九龍地域助理總部總監（幼童軍）  
鄧燕群 小姐 新界地域助理總部總監（幼童軍）  
歐陽秀菁 小姐 維多利亞城區助理區總監（幼童軍）  
覃天培 先生 沙田東區助理區總監（童軍）  
李蝶秋 小姐 總部領袖  
梁卓妍 小姐 總部領袖  
李海權 先生 助理總部領袖  
梁可怡 小姐 九龍灣區助理區領袖  
鄭智健 先生 幼童軍組委員



**2015 年香港總監挑戰盾  
參賽名單 - 共 25 隊**

地域	旅別	隊號 (於賽前簡報會抽籤)
港島地域	港島第 204 旅	12
	港島第 6 旅	17
	港島第 15 旅	25
	港島第 229 旅	8
	港島第 99 旅	10
九龍地域	九龍第 18 旅	4
	九龍第 1272 旅	22
	九龍第 140 旅	20
	九龍第 21 旅幼童軍 A 團	11
	九龍第 1288 旅	7
東九龍地域	東九龍第 93 旅	16
	東九龍第 138 旅	14
	東九龍第 20 旅	19
	東九龍第 1202 旅	1
	東九龍第 1324 旅	18
新界地域	元朗東第 52 旅	21
	屯門東第 35 旅	24
	新界第 1742 旅	2
	荃灣第 36 旅	15
	新界第 1199 旅	23
新界東地域	大埔北第 17 旅	3
	大埔南第 24 旅	6
	新界東第 1629 旅	5
	沙田東第 36 旅	13
	大埔北第 6 旅	9



## 1. 目的

「香港總監挑戰盾」為全港性幼童軍支部之錦標賽，自1970年創立以來，透過歡愉而富挑戰性的比賽項目，讓各幼童軍團得以交流和切磋。

## 2. 比賽日期及地點

日期	星期	時間	地點
2015年3月8日	日	0900 至 1700	喇沙書院 (九龍喇沙利道 18 號)
2015年3月15日(後備)			

## 3. 報到

### 3.1 報到詳情

報到時間	0900 - 0930
報到地點	喇沙書院 地下花園

- 未能於上午 09 時 30 分或之前報到的參賽隊伍，每遲到 1 分鐘則其總得分將扣 10 分（不足 1 分鐘，亦當 1 分鐘論），如此類推。
- 如遲到超過 15 分鐘者，即上午 09 時 45 分後前報到，將被大會取消賽事的參賽資格。
- 一切時間以天文台時鐘為準，詳情可參閱天文台網頁 ([http://www.hko.gov.hk/gts/time/HKSTime\\_c.htm](http://www.hko.gov.hk/gts/time/HKSTime_c.htm))。

### 3.2 身份證明

- 於報到時，出賽隊員須於報到時出示有效幼童軍記錄冊（已填妥第 1、2 至 3、5、10 至 11 頁並於第 1、5 頁蓋上旅團印章）及身份證明文件正本，唯身份證明文件須具備相片，如學生手冊、身份證或護照等。未能提供文件者，賽會將取消其個人參賽資格。
- 參賽隊伍將於賽前簡報會抽籤決定隊號，隊號將於整項賽事期間使用。

### 3.3 衣著

- 於報到及賽事期間，參賽隊伍須穿著整齊童軍制服（參賽隊伍可穿著運動鞋）。如有參賽隊員未能符合有關要求，賽會可暫停其隊伍作賽，直至全隊符合要求為止，不作補時。
- 整齊幼童軍制服包括：幼童軍帽、旅巾、巾圈、童軍短袖恤衫、皮帶、童軍短褲、綠色長襪、黑色綁帶皮鞋（參賽隊伍可穿著運動鞋）、旅章、地域章、區章及會員章。



#### 4. 參賽資格及人數

- a) 每旅可派不多於一隊參賽（以下簡稱「參賽隊伍」），並需由相關地域總監提名。
- b) 每名參賽小隊成員須來自同一童軍旅，於比賽當日足 7 歲半至足 12 歲止（即於西曆 2003 年 3 月 9 日至 2007 年 9 月 8 日出生者），並已宣誓及持有有效幼童軍紀錄冊，以及健康情況適宜參加有關比賽項目。
- c) 每隊須提交由六至九人組成之參賽名單。當中所有成員均為正選，參賽隊伍需自行安排每個項目之出賽人選。每個項目皆以六人為一隊作賽，其他隊員必須返回指定休息區。
- d) 參賽隊伍報到時必須全隊一同出現，否則會被取消參賽資格。
- e) 參賽隊伍於報到後不得自行更換隊員，惟參賽隊伍可要求全隊一同退出比賽。
- f) 如於報到或在比賽途中，任何參賽隊伍有少於六位有效隊員，該隊即被終止作賽並須立即退出。而在終止作賽前所得的成績將獲保留。

#### 5. 比賽資格

##### 5.1 取消參賽資格

下列情況將引致參賽隊伍喪失參賽資格，主席及項目負責人或其代表，可決定即時要求參賽隊伍或個別參賽隊員終止比賽，以及於全部或部份項目不予評分：

- a) 參賽隊伍未能提供所需要之身份證明文件及有效幼童軍紀錄冊。
- b) 出賽隊員的身份被發現違反參賽資格，例如出席參賽者並非已核實的參賽隊員或參賽隊員並非參賽旅團成員。
- c) 未得大會同意，參賽隊伍於賽事期間自行退出比賽。
- d) 參賽隊伍於賽事期間個別或全部參賽隊員違反比賽總則／賽事文件規則。
- e) 主席及項目負責人或其代表，擁有絕對權力終止參賽隊伍或個別參賽隊員繼續比賽。

##### 5.2 換人、重返或退出比賽

挑戰盾的特色是以參賽隊伍為單位完成各項任務，所以並不鼓勵中途換人或退出比賽，惟於非常情況下，參賽隊伍可以書面形式經賽事執行處向主席提出申請換人，主席及項目負責人或其代表將作最終決定。

- a) 參賽旅團有責任確保所有參賽隊員均符合參賽資格，所以參賽隊員名單一經遞交後，名單不得作任何修改。
- b) 如賽事於後備日期舉行，參賽旅團仍必須於報名表格內挑選參賽隊員。
- c) 賽事期間，參賽隊伍不得隨意換人。如參賽隊員意外受傷或感身體不適，須即時知會賽事執行處，由賽事執行處安排救護服務，並決定該名參賽隊員應否繼續餘下賽事。參賽隊員能否重返比賽由主席及項目負責人或其代表決定，參賽隊伍不得異議。



## 6. 比賽規則

### 6.1 最高標準

幼童軍誓詞及規律為挑戰盾之最高標準。

### 6.2 惡劣天氣及空氣污染應變措施

- a) 比賽將依據行政通告第02/2014號「惡劣天氣及空氣污染應變措施」進行。
- b) 若賽事進行期間發生天氣轉變，主席及項目負責人或其代表可因應情況作出延遲、改期或取消個別項目或餘下比賽的決定和安排，再交由賽事執行處執行。
- c) 各參賽隊伍如未能確定比賽是否因天氣而延遲、改期或取消，應於比賽報到時間前三小時致電賽事執行處，電話號碼為 55149634（2015年香港總監挑戰盾主席 – 鍾敬祥）。

### 6.3 膳食及補給

- a) 各隊伍須自行負責比賽當天的午膳。
- b) 比賽期間，不得接受任何形式之支援或補給。

### 6.4 交通及運輸

- a) 各參賽隊伍須自行安排交通或運輸工具前往指定之報到地點。
- b) 一切物資（不論作參賽與否）皆不得預先放置於比賽場地內。
- c) 學校範圍及比賽場地不設泊車位置供參賽隊伍使用。

### 6.5 與外界溝通

- a) 比賽期間除獲賽會許可外，不得擅自離開比賽場地。
- b) 除本賽事文件指定情況外，所有參賽隊員不得使用任何可通訊的電子器材。
- c) 除因事而經賽會許可外，不得與外界作任何形式之溝通。
- d) 如有緊急事故，須於比賽期間聯絡參賽隊員，可致電賽事執行處，電話號碼為 55149634（2015年香港總監挑戰盾主席 – 鍾敬祥）。

## 7. 比賽項目、內容及時間表

- a) 比賽項目、內容及時間表將以比賽時公佈為準。
- b) 主席及項目負責人或其代表，擁有最終之權力因應環境和賽事流程決定提早或刪減部份比賽項目，甚至取消比賽。



## 8. 評審、成績公佈及獎勵

### 8.1 比賽評分

- a) 賽會將依各項比賽所佔之比率計算總成績。每一單項之分數將以四捨五入方式計算至小數點後 2 位。
- b) 違反賽會規則之隊伍，將按情況扣分或取消資格。
- c) 各單項比賽之總分為 100 分，六個項目總分為 600 分。
- d) 累積得分最高者，便成為本年度香港總監挑戰盾之優勝隊伍。
- e) 所有隊伍將會於單項比賽獲計算成績及名次。
- f) 若遇上相同分數，各單項獎項將頒予該單項時間較快完成之隊伍。

### 8.2 申訴

- a) 參賽隊伍若對比賽項目有任何投訴，隊長或負責參賽隊員須立即向賽事主任作出口頭申訴並填寫投訴表格，經隊長簽署作實及於指定時限前交予賽事主任方為有效。
- b) 經賽事主任及總裁判確認比賽項目完成後，該項比賽正式結束，而所有事後投訴將不予接受。所有評分報告和投訴，經裁判討論後作出最後決定，並公佈該項目最終成績。
- c) 參賽隊伍若對其他事項作出投訴，隊長可向賽事主任投訴，並填寫投訴表格，由隊長簽署作實。該投訴將交裁判討論及作出決定。
- d) 裁判之決定將視為最後裁決。

### 8.3 成績公佈

- a) 所有公佈之比賽結果為裁判之最終決定。
- b) 比賽之最後結果將於 2015 年香港總監挑戰盾頒獎禮中公佈。
- c) 頒獎禮定於 2015 年 3 月 8 日 (後備日為 2015 年 3 月 15 日)下午四時三十分於喇沙書院禮堂舉行。
- d) 冠、亞、季軍隊伍排名將以青少年活動通告形式發出。有關賽事之報導及成績亦將於《香港童軍》月刊刊出。

### 8.4 獎勵

- a) 所有出賽隊員將獲發參賽證書。
- b) 香港總監挑戰盾設冠、亞、季三項獎勵予成績最優異之三隊，以及兩項優異獎。
- c) 每個單項比賽均設冠軍 (即六個比賽項目)。  
優勝隊伍將獲頒香港總監挑戰盾，該盾將於 2015 年香港童軍大會操中頒發。優勝隊伍可保留該盾直至下屆比賽前或另行通知交回日期為止，其後須交回總會青少年活動署。

## 9. 意外事件處理

於賽事期間如參賽隊員不適或受傷，各參賽隊伍應立即向賽會報告。賽會會因應參賽隊員不適或受傷程度安排救護服務，並決定該名參賽隊員應否繼續餘下賽事。參賽隊員能否重返比賽由主席及項目負責人或其代表決定，參賽隊伍不得異議。



## 10. 衛生健康與體溫檢查

- a) 參賽隊員須於比賽前自行安排接受體格檢查。賽事進行期間，賽事執行處在有需要時將為參賽隊員量度體溫，如參賽隊員體溫超過攝氏38度，即被視為未能通過體溫測試。
- b) 參賽隊員應注意個人衛生。
- c) 賽事期間，如發現或懷疑賽員受傷或身體不適，賽會會因應參賽隊員不適或受傷程度安排救護服務，並決定該名參賽隊員應否繼續餘下賽事。參賽隊員能否重返比賽由主席及項目負責人或其代表決定，參賽隊伍不得異議。

## 11. 參觀

- a) 賽區於比賽期間，只准大會工作人員及參賽者進出並逗留。其他人士未獲邀請，請勿進入賽區範圍。
- b) 歡迎所有童軍人士、家長及公眾出席頒獎典禮。

## 12. 權力

### 12.1 終止比賽權

賽會可因健康、安全或違反比賽規則為理由終止任何參賽隊伍或隊員於任何比賽項目中作賽，並要求退出該項或其他剩餘之比賽項目。

### 12.2 最終解釋權

以上規則之解釋權為籌備委員會所有，籌備委員會有權對以上規則作出任何修訂或增減。





### 13. 比賽內容

#### 13.1 一般事項

1. 所有比賽題目均以中文書寫為主。
2. 比賽以分站形式進行6個項目，包括繩結、金氏遊戲、體育技能、競技、團隊機智及神秘活動，每個項目佔100分。

#### 13.2 時間表

	組別一 (第 1 至 5 隊)	組別二 (第 6 至 10 隊)	組別三 (第 11 至 15 隊)	組別四 (第 16 至 20 隊)	組別五 (第 21 至 25 隊)
0900-0930	報到				
0930-0940	項目簡介				
0940-0945	到達各比賽場地				
0945-1025	繩結	金氏遊戲	團隊機智	小隊競技	體育技能
1025-1030	轉組				
1030-1110	金氏遊戲	團隊機智	小隊競技	體育技能	繩結
1110-1115	轉組				
1115-1155	團隊機智	小隊競技	體育技能	繩結	金氏遊戲
1155-1315	午膳				
1315-1320	報到/項目簡介				
1320-1400	小隊競技	體育技能	繩結	金氏遊戲	團隊機智
1400-1405	轉組				
1405-1445	體育技能	繩結	金氏遊戲	團隊機智	小隊競技
1445-1500	集合及神秘活動簡介				
1500-1600	神秘項目				
1600-1630	小休及特備節目(非比賽項目)				
1630-1700	頒獎禮				
1700	解散				



### 13.3 項目內容

#### ※ 繩結 ※

#### 內容

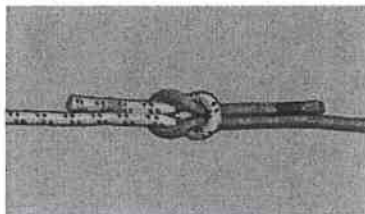
- (甲) 基本繩結考驗 (平結、接繩結、稱人結、繫木結、棍上雙套結及曳木結)
1. 每隊 6 人在起點線前排成單行坐下；
  2. 第一位隊員到評判面前抽一張題目卡；
  3. 隊員根據題目於評判面前完成該繩結及放在地上；
  4. 完成後走回隊員面前，以擊掌形式以示輪到下一位隊員，而自己則到隊尾坐下；
  5. 下一位隊員在擊掌後走到評判面前，同樣抽一題目卡然後完成之；
  6. 如此類推，直至完成全部 12 條題目。
- (乙) 三腳架及四方編結考驗
7. 當完成甲部題目後，該隊員可拿取物資，走回隊員的位置，一起以「8 字編結」完成 2 個三腳架及 1 個「四方編結」；
  8. 三腳架完成品必須正確地展示於評判面前，並能穩固地豎立，「四方編結」祇須放在原地；
  9. 當完成 2 個三腳架及一個「四方編結」後，所有隊員必須返回起點線後排成單行坐下，並一起高舉手以示完成比賽。

#### 計分

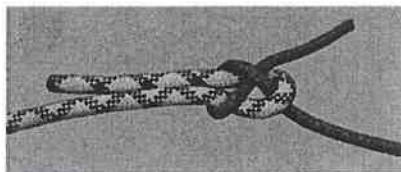
- 每個正確繩結有得分。甲部最高得分 60 分，乙部最高得分 40 分。
- 比賽時間為 20 分鐘，如於指定時間內未能完成，則以正確完成的事工計算分數。
- 如比賽隊伍獲取分數相同，單項獎項將頒予該單項時間較快完成之隊伍。
- 繩結標準以香港童軍總會童軍技能評審局內繩結打法為標準 (見附件繩結圖)。



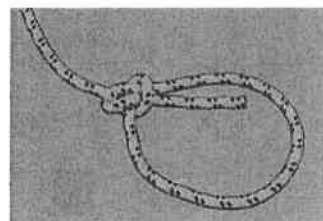
繩結圖



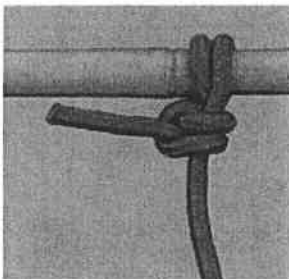
平結



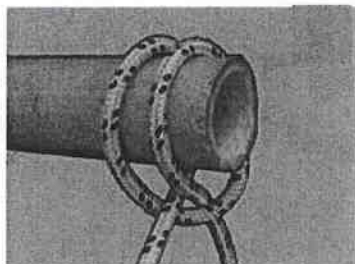
接繩結



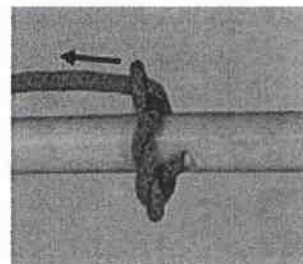
稱人結



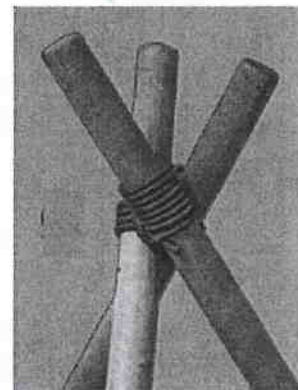
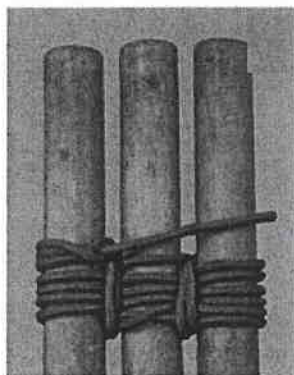
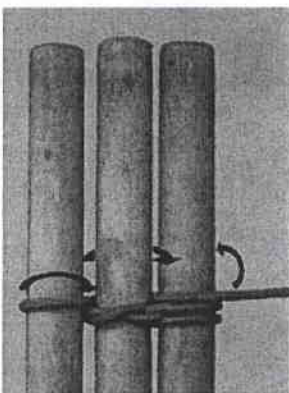
繫木結



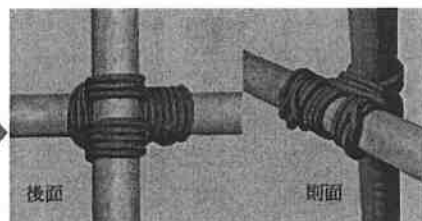
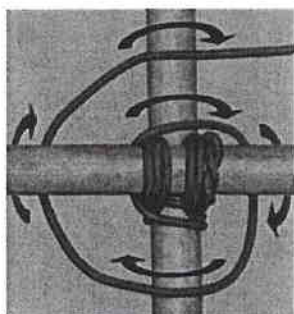
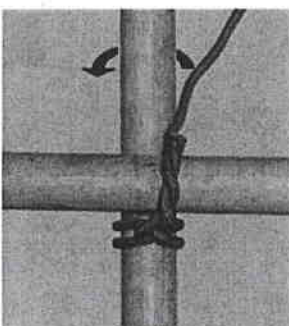
棍上雙套結



曳木結



8字編結



四方編結



## ※金氏遊戲※

### 內容

#### 視覺（參賽人數 3 人）

1. 於 60 秒內以簡報型式播放 40 種生活上所認識的不同物品。
2. 參賽者於 10 分鐘內從 100 種物品表中，揀選曾於簡報播放過的 40 種（揀選超過 40 種者，多一種倒扣一分）。
3. 每人最高可取 40 分，即全組最高可取 120 分。
4. 平均總分為 120 分除 3 人，最高可取 40 分。

#### 傳訊（參賽人數 3 人）

1. 第一位參賽者觀察一張有 20 格不同顏色不同形狀的圖案，然後用言語通知第二位參賽者；
2. 第二位參賽者收到訊息後再用言語通知第三位參賽者；
3. 第三位參賽者收到訊息後將正確的圖案放在正確格仔上；
4. 整個流程限時 10 分鐘。
5. 圖案一共有 20 格，放對一格可得 3 分，最高可取 60 分。

### 計分

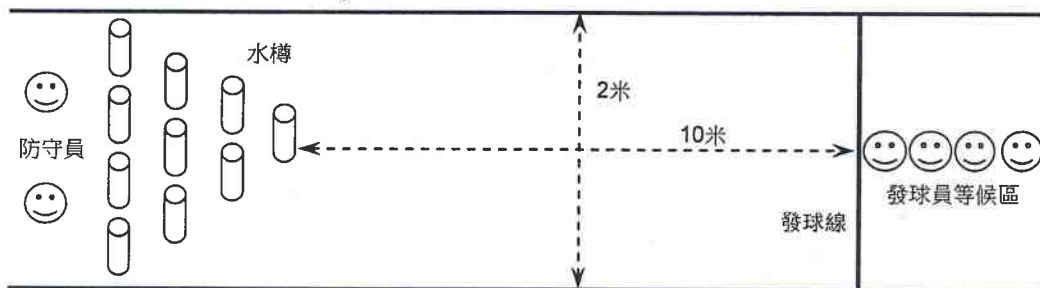
- A 項 40 分加 B 項 60 分，合共 100 分。
- 如比賽隊伍獲取分數相同，單項獎項將頒予該單項時間較快完成之隊伍。



## ※ 體育技能 ※

### 內容

- 每隊 6 人參加，4 名發球員及 2 名防守員，每名發球員有 1 次滾球機會。
- 首先，隊員在起點線前滾出《保齡球》，從而撞倒 10 米外的 10 個水樽。
- 每名隊員有最多 2 次滾球機會，每撞倒 1 個水樽可獲得 2 分。
- 如第 1 球就把 10 個水樽全部擊倒，即全中，就不用再滾第 2 次，可額外多 5 分。
- 反之，如第 1 球只撞倒部份水樽，被撞倒的水樽將由同隊防守員移走，之後該發球員隨即有第 2 次滾球機會。
- 每隊限時 5 分鐘，如限時內未能完成者，大會只計算已完成隊員的分數。
- 隊員不可越過發球線滾球，否則該球作廢。



### 計分

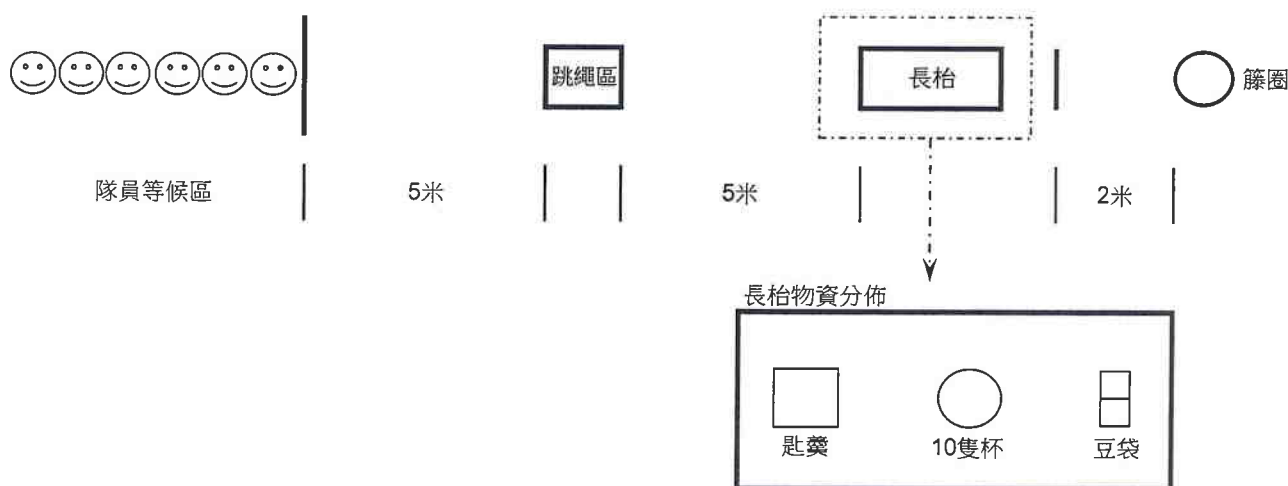
- 根據上列規則，撞倒水樽可獲得分。
- 如比賽隊伍獲取分數相同，單項獎項將頒予該單項時間較快完成之隊伍。



## ※ 小隊競技 ※

### 內容

1. 比賽限時 10 分鐘，用最短時間完成的隊伍為優勝。
2. 6 名隊員必須輪流完成賽道上的 4 個競技項目，包括：
  - 跳繩（10 次）
  - 匙羹運乒乓球（1 個）
  - 疊杯（10 隻）
  - 拋豆袋進籐圈（2 個）
3. 先跑到指定位置跳繩 10 次，以隊員的腳著地為一次計算；
4. 然後以單手用匙羹運乒乓球並環繞長枱一圈，身體不能接觸乒乓球，犯規需要繞多一圈，如果乒乓球在途中掉下，需自己拾起乒乓球返回起點再繞一圈，直至成功環繞長枱一圈；
5. 然後將 10 隻杯疊高成 4 層（底層 4 隻 第二層 3 隻 第三層 2 隻 頂層 1 隻）；
6. 完成後到指定位置拋兩個豆袋進距離兩米遠的籐圈內，但豆袋不可並到籐圈，如果不成功需自己拾起豆袋返回指定位置再拋一次，直至成功拋到籐圈內；
7. 完成後將籐圈中的豆袋放回原位，並將十隻杯還原一棟，再跑到終點；
8. 第一名隊員完成及跑到終點後與第二名隊員擊掌，第二名隊員才可開始進行競技項目，如此類推，直至第六名隊員跑到終點後，以完成時間計算成績。



### 計分

以完成時間之快慢排名次，完成之時間越短，排名越先。

$$\frac{\text{最快隊伍完成時間}}{\text{該隊伍完成時間}} \times 100 = \text{該隊伍獲得分數}$$

如於 10 分鐘內該隊伍內 6 位參賽隊員未能完成，則：

$$\frac{\text{最快隊伍完成時間}}{10 \text{ 分鐘}} \times \frac{\text{該隊伍已完成參賽隊員數目}}{6 \text{ 位}} \times 100 = \text{該隊伍獲得分數}$$



## ※ 團隊機智 ※

### 內容

#### 人數分配

- 每隊【A 組隊員】有 2 位負責做動作，【B 組隊員】4 位負責猜答案。

#### 玩法

- 當【A 組隊員】看見畫簿上的圖案後，在不能發聲的情況下、做動作表達出答案，令【B 組隊員】猜中。

#### 內容範圍

- 人物／物件／食物，共 30 題。

#### 比賽進行

1. 【A 組隊員】站在指定位置，面向站在工作人員後方的【B 組隊員】；
2. 同時，有兩位工作人員坐在椅子上負責舉起畫簿；
3. 【A 組隊員】看到題目後，以動作表達答案；
4. 【B 組隊員】可以隨意競猜答案；
5. 每題答中後，工作人員會打開下一條題目直至時限到為止。
6. 如參賽者想跳去下一題作答，請由一位指定隊員向工作人員舉棄權牌示意。
7. 如比賽期間違反規則，該題分數則作廢。

### 計分方法

- 每隊需在限定時間 5 分鐘內答中最多題目，答中一條有 3.33 分，答錯不會扣分。
- 【A 組隊員】不小心發聲，當題作廢，不須扣分。
- 【B 組隊員】偷看答案，當題作廢，不須扣分。
- 根據上列規則，答中可獲得分。
- 如比賽隊伍獲取分數相同，單項獎項將頒予該單項時間較快完成之隊伍。

## ※ 神秘項目 ※

### 內容

考驗參賽者的讀寫能力、想像力、溝通及分工技巧、團隊精神和應變力等。

### 計分

- 以得分之多少排名次，數值越大，排名越先。
- 如比賽隊伍獲取分數相同，單項獎項將頒予該單項時間較快完成之隊伍。

