**附件一**

**2019年浙江大学农学院“农·趣味运动会”竞赛规则与办法**

**A类：**

【项目一】步步为营

1. 第一人从起点处扔出呼啦圈，然后从起点线跳至呼啦圈范围内（踩到边圈也算）此时第一个呼啦圈为有效。第一人从第一个呼啦圈回到起点。
2. 第二人带着第二个呼啦圈跑至第一个呼啦圈内，然后扔第二个呼啦圈，并跳至第二个呼啦圈范围内，此时第二个呼啦圈为有效。第二人从第二个呼啦圈回到起点。
3. 第三人从起点出发至第二个呼啦圈，途中捡起前一个呼啦圈。然后扔呼啦圈，并跳至扔出的呼啦圈范围内，此时该呼啦圈为有效。第三人回到起点。
4. 测量3分钟时最后一个有效呼啦圈（即最后一个被前后两个人成功跳入的呼啦圈）近端离起点线的距离作为成绩。
5. 若未跳入自己扔的呼啦圈范围内，该呼啦圈无效，立即返回起点，由下一个人重拾呼啦圈并在前一个呼啦圈内重扔呼啦圈。
6. 若后一人未跳入前一人扔的呼啦圈范围内，则前一人扔的呼啦圈无效，由跳的人重拾并在前一个呼啦圈内重扔。
7. 队伍当中队员的顺序需固定，否则成绩无效。

【项目二】网球掷准

1.在比赛过程中，每队分3个小组，两人一组。

2.一名队员手持一塑料桶站在接球圈内，另一名球员站在扔球圈处，面对接球队员扔出网球。接球队员用桶接网球。组内交换扔、接球人员。每组各有5颗网球，共计30颗。

3.比赛过程中队员的脚不得越过接球圈。球被扔出后不得触地，接球队员也不得用手触碰球，否则进球无效。

4.若组内为两男或一男一女，则远距离掷球。若组内为两女，则近距离掷球。

5.计算每队最终接到球的个数。

【项目三】Six squares

1.6个人在6个格子站着。分别为A,B,C,D,E,F每个人都有自己的格子。

2.从A开始，拍球到B的格子里（可以双手拍或单手拍），球只允许在B的格子里弹一次，然后B传递给C，依次类推。玩家不得踩到格子的边线。

3.注意不能接住球然后扔必须要直接拍球才算正确的玩法，球只允许在每个格子弹一次。

4. 若球在同一方格内弹两次，或者被拍出格子，或者玩家踩到格子的边线，则游戏结束。

5.计算一分钟拍球次数。

**B类：**

【项目一】一球十瓶

1、比赛大致类似保龄球，在参赛者前方摆10个水瓶（共4排，从前往后水瓶数分别为1，2，3，4），参赛者用手将一颗篮球贴地滚向水瓶。每人共两次机会，记录翻倒的水瓶总数。

2、篮球不得离地，否则成绩无效。

3、比赛分为男子组和女子组。男子组距离长，女子组距离短。分别统计成绩进行排名。

【项目二】自行车慢骑

1、比赛成绩以骑完全程的时间快慢决定,时间越慢,成绩越好

2、骑车比赛过程中,脚落地时间不超过1秒,第一次脚落地以减5秒钟统计成绩,第2次脚落地以减8秒钟统计成绩,第三次脚落地则取消比赛成绩,时间相同以不落地者为胜。

3、骑车比赛过程中,前轮超过宽度线外则取消比赛成绩,前轮压宽度线以减5秒计算成绩。

4、比赛以两人为一个组次

5、比赛中车辆只能前进,不能后退或原地转圈。