

手控撲克飛鏢

設計者：建國中學羅芳晁老師

一. 目的

以撲克牌為主要材料來模擬飛盤的趣味活動，藉以探討角動量守恆定律、力矩與轉動的關係。

二. 競賽方式

1. 每隊四人各使用自己的造型依序就位參賽，造型或其附件不得與他人共用，也不可借用他隊之造型或零件，經發現者，本項不予計點，也不得補賽。
2. 競賽時，每隊可用總時間為 3 分鐘。時間結束，計點即確定，逾時部分不算。
3. 在總裁判號令下開始競賽並計時，每位參賽者於發射每一飛鏢前，應先向裁判報出自選標靶的編號，再瞄準標靶發射飛鏢，飛鏢擊中標靶物體即得該靶的點數；若未向裁判報知標靶編號或誤中其他標靶物體者其得點不算。飛鏢每次以發射一張為限，每人最多發射四張，違規者以零點計算，也不得要求補射。
4. 進行發射動作過程中，競賽人雙腳之一落地時超越發射區者，該次成績以零點計。

三. 計分方式

1. 共有大小不一六種標靶，各靶位之點數如表 1。

表 1

標	靶	0	A	B	C	D	E	F
點	數	0	6	9	12	15	21	30

2. 每一參賽隊員均需下場操作，最後把各隊參賽隊員四人的得點數總和依高低排序，再換算為六等第計分法（見表 3）計分，即為該隊的成績。

四. 注意事項

1. 參賽使用飛鏢須以學校所發的撲克牌現場製作，飛鏢的造型可使用撲克牌原型或裁剪，裁剪後的形狀以三角形與四邊形為限，其面積也不得小於原面積之一半以上。
2. 可多利用市面普通紙製撲克牌字型多加練習。