附录二

积分规则

为确保趣味运动会比赛结果评定的公平公正，本次所有比赛项目均采取积分制原则（各个项目单独积分，互不影响，最后总体汇总）。

积分规则：以名次为基准，如若有15支队伍参赛，则1-15名依次积分15-1分，若出现并列名次，并列积分，具体积分方法见范例（以12支队伍为例）

范例1：定点投篮（规定时间内投中个数越多者名次越靠前）

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 成绩/个 | 25 | 23 | 19 | 18 | 16 | 14 | 13 | 12 | 9 | 7 | 6 | 4 |
| 名次 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 积分 | 12 | 11 | 10 | 9 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |

通过投篮命中个数进行名次确定，再通过排名先后确定积分高低，若出现并列名次，请依据范例2方式进行积分。

范例2：运篮球障碍跑（绕过规定的障碍物，所用时间越短名次越靠前）

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 成绩/s | 15 | 15 | 16 | 17 | 18 | 18 | 18 | 19 | 19 | 25 | 26 | 27 |
| 名次 | 1 | 1 | 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 8 | 8 | 10 | 11 | 12 |
| 积分 | 12 | 12 | 10 | 9 | 8 | 8 | 8 | 5 | 5 | 3 | 2 | 1 |

通过绕过障碍物所用时间对各个团队进行依次排名，对所用时间相同者相同排名，相同积分。

（备注：具体积分分值根据参赛队伍数量而定）