

共青团滁州学院数学与金融学院委员会文件

院青〔2022〕85号



关于即将举办“相聚金融院,悦动我青春” 2022届新生才艺大赛的相关通知

各团支部、班级:

为繁荣校园文化活动,丰富数学与金融学院学生业余文化生活,努力营造活跃、和谐的校园文化氛围,积极推动我院精神文明建设,充分展示我院学生积极向上的健康风貌,我院决定举办一场“相聚金融院,舞动我青春”激励广大学生爱校和热爱艺术、勤奋学习、努力成才的热情与动力,不断提高自身全面素质,展现我校全体师生团结创新、锐意进取、蓬勃向上的精神面貌,同时也给同学们锻炼自己、展示自己的机会,为有才的同学们提供展现自己的舞台,现将有关事项通知如下:

一、承办单位

数学与金融学院学生会

二、活动对象

数学与金融学院 2022 级全体新生

三、活动准备

(一) 宣传阶段

1、线上宣传

(1) 班助未选拔完毕前，由学生会各部门在新生群较活跃的干事及大艺团成员初步宣传。

(2) 班助选拔完毕后由文艺部负责人魏庆松联系新生班助在新生班级群做好活动宣传。

(3) 大艺团负责提供素材并由记者团剪辑宣传视频。

2、线下宣传

(1) 新生入学第一次班会后进班宣传

(2) 新生军训晚训表演大艺团舞蹈队以及歌唱队开场表演，鼓励新生积极展示并展现我院风采。

(二) 作品收集

1、棋类证书收集

新生棋类考级证书或者比赛证书以 word 文档形式发送至相关负责人 qq，文档名称为班级+姓名+学号。

2、书画作品收集

新生书画作品拍照上传图片以 word 文档形式发送至相关负责人 qq，文档名称为班级+姓名+学号。

3、视频收集

新生自行录制才艺（曲艺、歌唱、舞蹈、主持）展示视频发送至相关负责人 qq。

(三) 选拔阶段

1、线上作品选拔

文艺部两位负责人及大艺团负责人共同参与评选，选取优异者 3-5 人。

2、线下选拔

歌唱组、主持人组及舞蹈组于数学楼 101 进行面试选拔，书画组及棋类组于数学楼 106 进行比赛。

注：曲艺组由于其特殊性，需网上选拔富有表演欲外向的新生

四、活动类别及其要求

本次比赛分舞蹈大赛、歌手大赛、主持人大赛、书画大赛、曲艺大赛、棋类竞赛六个类别进行。

（一）舞蹈大赛

参赛要求：参赛作品要求内容积极健康，具有思想内涵和艺术韵味，通过舞蹈形式展现中华优秀传统文化和民族精神，弘扬社会主义先进文化、民族优秀传统文化，结合新时代精神，展现新时代青年人积极向上的精神面貌。鼓励自创节目参赛，舞蹈种类不限，表演形式不限，人数不超过 20 人，时长不超过 6 分钟。舞蹈配乐、演出服装、道具自行准备。

（二）歌手大赛

参赛要求：参赛内容积极向上，弘扬时代主旋律，展现当代大学生青春风采；参赛形式不限，独唱、重唱、合唱（合唱最多不能超过 5 人）等形式均可，有条件的选手可以采用歌伴舞形式；参赛曲目自定，伴奏歌碟、服装、道具自备。

（三）主持人大赛

参赛要求：普通话标准，口齿清楚，声音富有感染力，表达能力强，有较强的文字功底和清晰流畅的表达能力；有一定的舞台驾驭能力，临场应变力强；五官端正，外形良好，气质大方，有亲和力。

（四）曲艺大赛

参赛要求：作品时长要求不超过 12 分钟，参赛作品形式不限，小品、相声、短话剧、哑剧、戏曲联唱、双簧等均可。参赛作品要求内容健康，导向正确，格调健康，弘扬真善美、讽刺假恶丑；作品要贴近实际、贴近生活、贴近群众，反映社会现实生活、突出时代特色；鼓励原创作品。题材不限，可以为校园题材、社会题材、军旅题材等。

（五）书画大赛

参赛组别：分书法组、绘画组两个类别，其中书法组分为硬笔组和软笔组两类。

作品要求：作品内容符合国家法律法规和学校规章，结合大赛主题，充分展现当代大学生的书画造诣与时代风貌；软笔书法参赛作品字数不限，硬笔书法参赛作品字数不少于 5 字，非楷书类作品需附释文；绘画组作品包括国画、油画、水彩画、水粉画、素描、速写、漫画等；参赛作品应为原创，可以一人独立创作，也可以多人合作创作。

（六）棋类竞赛

1.象棋

比赛赛制：参赛选手通过抽签两两对决，采用一局定胜制，淘汰赛胜者进入下一轮，直至决出前四名，最后四名选手采取三局两胜制两两对决决出前三名。

比赛规则：

- (1) 双方猜子，红先黑后原则，双方轮流走棋，直至分出胜负或和棋为止；
- (2) 参赛选手在该轮比赛开始前 10 分钟到达比赛地点，若出现参赛选手未按时到达比赛场地的现象时，迟到 10 分钟按自动弃权处理，对手直接晋级下一轮；
- (3) 每轮比赛双方各 20 分钟包干，超时判负；
- (4) 裁判本着公平、公正的原则参与比赛；
- (5) 比赛过程中任何人不得指着，或刻意的点播；
- (6) 一着走了之后严禁悔棋，落子生根，以手离开棋子为准；
- (7) 思定后动，触到自己方的哪个棋子就应走哪个棋子；
- (8) 胜负判定：帅或将被对方将死；帅或将被将军，无法避免地同对方将或帅直接对面；被困毙；同一棋局技术犯规两次判负；选手自己宣布对局认输；
- (9) 和棋判定：属于理论上公认的双方均无取胜可能的局势；一方提和，另一方表示同意；双方走棋出现循环反复三次，符合《棋例》中“不变作和”有关规定的。

2.五子棋

比赛赛制：本次五子棋比赛采取无禁手比赛，采用三局两胜制决定胜负，胜者进入下一轮，直至决出前三名。

比赛规则：

(1) 由抽签方式决定哪一方先走，黑先白后原则，从天元开始相

互顺序落棋；

(2) 参赛选手在该轮比赛开始前 10 分钟到达比赛地点，若出现参赛选手未按时到达比赛场地的现象时，迟到 10 分钟按自动弃权处理，对手直接晋级下一轮；

(3) 裁判本着公平、公正的原则参与比赛；

(4) 摸子动子，落子无悔，严禁悔棋，无论对方同意悔棋与否，裁判立即将悔棋者判负；

(5) 对局时，禁止随意离座或与任何人交谈及参考任何资料，禁止用棋具或借助纸笔等物对局势作分析研究；

(6) 禁止以任何方式干扰对方分散对方注意力，禁止一切妨碍比赛正常进行的言行；

(7) 对局进行中如有问题，应在自己走棋的时间内提出(遇对方犯规时例外)。发生争议时，应当服从裁判，但可保留事后向竞赛裁判长提出申诉的权利；

(8) 胜负判定：最先在棋盘横向、竖向、斜向形成连续的相同色五个棋子的一方为胜；对局中中途退场判为负；比赛采用快棋每场 5 分钟，步时 30 秒越时判负；

(9) 和棋判定：若比赛时满仍不能决出胜负，且至少有一方不愿求和，则黑白双方各分八枚棋子，并进行每步 30 秒读秒阶段，越时判负。八枚棋子下完仍不能决出胜负的则判和棋。

五、部门分工

- 1、文艺部负责统筹活动以及前期宣传
- 2、记者团负责剪辑宣传视频
- 3、大艺团负责选拔以及后期训练工作

六、注意事项

1. 请文艺部积极向新生说明并联系新生班助面向班内进行宣传，鼓励同学们积极参加，认真训练积极刻苦练习，为学院多得一分荣誉
2. 如果有特殊情况，可向负责人说明情况
3. 请有关负责人员认真负责比赛，大艺团舞蹈团组织好同学们认真训练舞蹈，如果有需要可向学院进行报备说明。

共青团滁州学院数学与金融学院委员
数学与金融学院学生会

2022年8月27日

委员会