|  |  |
| --- | --- |
| **ĐOÀN THANH NIÊN - HỘI SINH VIÊN****KHOA SƯ PHẠM TIẾNG ANH** | ***Hà Nội, ngày tháng năm 2018*** |

**THỂ LỆ**

**Hội thao 2018 - FELTE TRIWIZARD TOURNAMENT**

\_\_\_\_\_**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**I. MỤC ĐÍCH - Ý NGHĨA**

Đoàn thanh niên - Hội sinh viên khoa Sư phạm Tiếng Anh tổ chức Hội thao 2018 - hướng tới kỉ niệm 60 năm thành lập Khoa SPTA nhằm:

- Góp phần rèn luyện, nâng cao thể lực của giảng viên, cán bộ và sinh viên trong khoa.

- Tạo điều kiện thắt chặt tình cảm, tinh thần đoàn kết giữa giảng viên - sinh viên và giữa sinh viên các lớp.

**II. THỜI GIAN - ĐỊA ĐIỂM**

- Thời gian: 8h- 10h30 ngày 01/04/2018 (Chủ nhật)

- Địa điểm: Khu liên hợp thể thao Đại học Ngoại ngữ, Đại học Quốc gia Hà Nội, số 02 Phạm Văn Đồng, Cầu Giấy, Hà Nội.

**III. ĐỐI TƯỢNG THAM GIA**

Giảng viên, cán bộ, sinh viên khoa Sư phạm Tiếng Anh, trường Đại học Ngoại Ngữ được chia thành 4 nhà để tham gia thi đấu. Mỗi nhà gồm các sinh viên cùng giảng viên và cán bộ đang công tác tại Khoa SPTA. Cụ thể:

Sinh viên: tối thiểu 2 người/ lớp

Giảng viên, cán bộ: tối thiểu 20 người

**IV. NỘI DUNG CUỘC THI**

***1. Chủ đề cuộc thi***

Lấy ý tưởng từ bộ phim/truyện giả tưởng nổi tiếng **Harry Potter** và cuộc thi **Tam pháp thuật** trong truyện, Hội thao 2018 ***“****FELTE Triwizard Tournament”* sẽ là cơ hội để thầy cô và sinh viên Khoa SPTA rèn luyện thể chất, cũng như nâng cao tinh thần đồng đội, tình bạn và tình thầy trò cao quý.

***2. Nón phân loại***

Trước khi bắt đầu thi đấu, mỗi nhà bầu ra 1 Chủ nhiệm nhà (thầy cô) và 1 Trưởng nhà (sinh viên). Chủ nhiệm và Trưởng nhà sẽ cử ra một đại diện để chọn tên nhà cho đội mình. Bốn đại diện của 4 nhà cùng nhau chạy bứt tốc 20m đến vạch đích. Tại đây đặt 1 chiếc bàn có 4 chiếc nón chứa tên của 4 nhà (Gryffindor, Ravenclaw, Slytherin, Hufflepuff), và người tới đích trước được chọn nón trước, tờ giấy trong nón sẽ quyết định tên của nhà đó.

***3. Vòng 1: Chinh phục trứng rồng (Tương tự như chơi cướp cờ)***

+ Mỗi đội chọn ra 10 người chơi (sinh viên), lần lượt 2 đội đấu cặp với nhau.

+ 2 đội đứng đối diện nhau, xếp thành hàng ngang ở vạch xuất phát của đội mình, đứng theo số thứ tự 1,2,3,4,...,10. Giữa sân là vòng tròn đặt trứng rồng. Quản trò gọi tới số nào thì người mang số đó ở 2 đội nhanh chóng chạy đến vòng và cướp trứng rồng. Không được để đối phương chạm vào người trước khi về vạch xuất phát của đội mình. Một lúc quản trò có thể gọi nhiều số để tăng độ kịch tính.

+ Đội chiến thắng là đội mang được trứng về nhiều lần hơn đội còn lại.

+ Đội thắng cuộc sẽ nhận được 40 điểm, đội thua 0 điểm.

***4. Vòng 2: Bàn cờ ma thuật (Tương tự trò chơi cá ngựa)***



+ Mỗi đội chọn ra 4 người chơi (thầy cô và sinh viên) đóng vai trò là 4 quân cờ. Các quân cờ mỗi đội sẽ tập trung ở “chuồng” của đội mình (kí hiệu ô vuông). Ngoài ra, mỗi đội sẽ có 1 giảng viên/cán bộ đại diện làm chỉ huy. Người chỉ huy có nhiệm vụ **tung xúc sắc để quyết định lượt đi đầu tiên** Đội nào có số xúc sắc lớn nhất thì đi trước. Thứ tự đổ xúc sắc của 4 đội sẽ theo chiều kim đồng hồ, bắt đầu từ đội được đi đầu tiên.

* Các thầy/cô chỉ huy của các đội tung xúc sắc 1 lần, tung được số nào thì quân cờ đi từng ấy bước.
* Ở lượt đi đầu tiên, mỗi đội phải tung xúc sắc được số chẵn **(2, 4, 6)** để xuất quân. Tương tự với các lần xuất quân sau đó. Vị trí xuất quân là ô gần nhất với chuồng của đội mình (hình tròn cùng màu với đội).
* Trường hợp có thể **“đá”** quân của đội khác: tức là làm cho quân cờ đối phương (đứng trước quân cờ mình) bị mất quyền tham gia di chuyển trên bàn cờ (về chuồng). Điều này chỉ xảy ra khi khoảng cách giữa hai quân đúng **bằng kết quả lượt tung xúc xắc của mình.** Khi ấy, quân mình sẽ thế chỗ quân của đối phương, và quân đối phương sẽ phải quay về chuồng.
* Tuy nhiên, chính các quân cờ có thể dùng quyền **cứu trợ** để ở lại bàn cờ. Mỗi đội có tối đa 2 quyền cứu trợ. Để sử dụng quyền cứu trợ này, chỉ huy đội phải giơ đũa phép (BTC cung cấp) lên và hô to “**Giải giới”** (Bùa xóa bỏ lời nguyền trong Harry Potter) để bốc thăm thử thách thể lực của ban tổ chức (ví dụ: thi chống đẩy, nhảy dây, tâng bóng, … giữa quân cờ bị “đá” với quân cờ định “đá”). Nếu bạn chiến thắng, bạn sẽ bảo toàn được vị trí của mình.
* Trò chơi kết thúc khi có 1 đội đưa được cả 4 quân cờ về vạch đích của mình.

Nhất: 40 điểm

Nhì: 30 điểm

Ba: 20 điểm

Tư: 10 điểm

(Số điểm của các đội nhì, ba, tư được tính dựa vào quân cờ đã xuất chuồng, các đội có số quân cờ đã xuất chuồng bằng nhau sẽ được tính điểm dựa theo tổng số bước đã đi của các quân trên bàn cờ.)

***5. Vòng 3: Quả cầu tử thần (Tương tự trò chơi “bóng né”)***

* Mỗi đội sẽ có 5 người chơi (tối thiểu 2 giảng viên), lần lượt 2 đội đấu cặp với nhau.
* Mỗi đội sẽ có 1 thành viên đặc biệt mang tên “Kẻ được chọn” (giảng viên). Kẻ được chọn sẽ chỉ được né bóng và không được bắt bóng. 4 thành viên còn lại là 4 chiến binh. Các chiến binh có nhiệm vụ bắt bóng và bảo vệ cho Kẻ được chọn.
* Trò chơi sử dụng một quả bóng chuyền hơi. Khi bắt đầu trận đấu, quả bóng sẽ được đặt ở vạch ngăn cách 2 đội, đội nào giành được bóng sẽ được quyền ném trước.
* Chiến binh nào bị bóng ném vào người sẽ bị loại (trừ trường hợp chiến binh đó bắt được bóng).
* Trò chơi sẽ kết thúc nếu xảy ra một trong hai trường hợp sau: 1/ Kẻ được chọn bị bóng ném trúng hoặc 2/ Các chiến binh của một đội bị loại hết.
* Đội chiến thắng sẽ giành được 40 điểm, đội thua 0 điểm.

**\* Sau 3 vòng thi, nếu có các đội bằng điểm nhau thì các đội đó sẽ tham gia chơi kéo co để phân thắng bại.**

**V. GIẢI THƯỞNG**

- Giải Nhất: 1.000.000 VNĐ

- Giải Cổ vũ: 500.000 VNĐ

- 3 giải Nhì: mỗi đội sẽ nhận được phần quà là các voucher đến từ nhà tài trợ.

|  |  |
| --- | --- |
|  | T.M BAN TỔ CHỨCBÍ THƯ ĐOÀN KHOATrần Hoàng Tiến |