正心中學113學年度第二學期 高一 體育科 期末考試題

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 科目範圍： | 高中體育 | 命題教師： | 蔡奇達 | 考試時間： |  |
| 考生學號： |  | 考生姓名： |  | 得　　分： |  |

第一部份　選擇題　每題 分

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ( Ｂ ) | 1. | 任何起跑犯規的選手都將被警告，每一賽次只允許起跑犯規 (A) 2次 (B) 1次 (C) 3次 (D) 0次 |
| ( Ｃ ) | 2. | 徑賽長距離起跑時，選手都會採用 (A) 蹲踞式 (B) 三點蹲伏式 (C) 站立式 (D) 自由式 |
| ( Ｃ ) | 3. | 短距離跑衝線時，須以身體何部位抵達終點線內緣之垂直面？ (A) 手 (B) 頭 (C) 軀幹 (D) 腳 |
| ( Ｂ ) | 4. | 下列何者為徑賽項目？ (A) 跳遠 (B) 200公尺 (C) 標槍 (D) 跳高 |
| ( Ｂ ) | 5. | 跳遠參賽選手為8人以下時，則每位選手有幾次試跳機會？ (A) 3次 (B) 6次 (C) 9次 (D) 10次 |
| ( Ｃ ) | 6. | 正式國際比賽，跑道應有幾道次？ (A) 6個 (B) 7個 (C) 8個 (D) 9個 |
| ( Ａ ) | 7. | 跳遠試跳時間為 (A) 1分鐘 (B) 2分鐘 (C) 3分鐘 (D) 5分鐘 |
| ( Ｂ ) | 8. | 比賽鐵餅時，投擲者超過8人，依規定每人至少可投擲 (A) 2次 (B) 3次 (C) 4次 (D) 5次 |
| ( Ａ ) | 9. | 下列對籃球比賽中撞人犯規的敘述何者正確？ (A) 不論持球或空手球員，強力通行而在路徑中與對手發生身體接觸 (B) 將球丟出界線外 (C) 以手推擠對方 (D) 用腳踢球 |
| ( Ｃ ) | 10. | 國際籃球規則，一次暫停時間為多久？ (A) 20秒 (B) 40秒 (C) 1分鐘 (D) 2分鐘 |
| ( Ｄ ) | 11. | 國際籃球規則，一場比賽最多可以登錄幾名球員參賽？ (A) 5個 (B) 6個 (C) 9個 (D) 12個 |
| ( Ａ ) | 12. | 籃球比賽時，意圖阻止或非法延遲對隊未持球球員行進稱為 (A) 非法掩護 (B) 合法掩護 (C) 拉人 (D) 阻擋 |
| ( Ｂ ) | 13. | 2010最新國際籃球規則將三分線修改為 (A) 6.25公尺 (B) 6.75公尺 (C) 7.25公尺 (D) 以上皆非 |
| ( Ｂ ) | 14. | 籃球比賽終了，因場內噪音太大，導致裁判未能聽見計時器聲響而無鳴哨，結果攻方得分，裁判會如何判決？ (A) 得分算 (B) 得分不算 (C) 重新發球 (D) 重調時間 |
| ( Ｂ ) | 15. | 籃球比賽，得分後發端線球的發球規則何者正確？ (A) 雙腳站定不動 (B) 可以自由走動 (C) 8秒內發球進場 (D) 可以碰到籃板 |
| ( Ｄ ) | 16. | 籃球運球結束後，在下列何種情況，才可再進行運球？ (A) 投籃 (B) 被對方球員撥落 (C) 傳球或球員意外將球滑落，球觸及其他球員或被其他球員觸及 (D) 以上皆是 |
| ( Ｂ ) | 17. | 國際籃球規則，一場球賽正規時間內每隊有幾次暫停？ (A) 4次 (B) 5次 (C) 6次 (D) 7次 |
| ( Ｂ ) | 18. | 國際籃球規則，延長賽的團隊犯規如何登記？ (A) 重新計算 (B) 與第四節合併 (C) 登計在教練 (D) 以上皆非 |
| ( Ｃ ) | 19. | 排球比賽，一局的比賽中，每隊可有幾次的請求換人？ (A) 4次 (B) 5次 (C) 6次 (D) 無限制 |
| ( Ａ ) | 20. | 排球比賽中，下列有關球員位置的情形，何者正確？ (A) 以腳掌落地作為判定依據 (B) 第一次位置錯誤犯規只有口頭警告，第二次以後就會被判失分並失去發球權 (C) 防守隊型也必須依照正確的輪轉位置來防守 (D) 接發球隊型可以隨意的站位 |
| ( Ｂ ) | 21. | 排球後排球員攻擊起跳時，單足（雙足）踏在攻擊線時應算 (A) 不犯規 (B) 犯規 (C) 二者皆是 (D) 警告 |
| ( Ｃ ) | 22. | 排球比賽，當比數24：24時，或決勝局14：14時，須連續領先對隊 (A) 4分 (B) 3分 (C) 2分 (D) 1分為勝 |
| ( Ａ ) | 23. | 排球的接發球基本隊型近似英文\_\_\_\_\_\_字母 (A) W (B) V (C) T (D) X |
| ( Ｂ ) | 24. | 排球比賽中，球員發球順序應以 (A) 逆時針輪轉 (B) 順時針輪轉 (C) 按球衣號碼進行輪轉 (D) 任意進行輪轉 |
| ( Ａ ) | 25. | 排球比賽一局為25分，當局數2：2時，決勝局中先獲得\_\_\_\_\_\_分者為勝 (A) 15 (B) 20 (C) 25 (D) 30 |
| ( Ｄ ) | 26. | 排球比賽時，第一裁判鳴笛指示發球後，發球員必須在 秒鐘內將球擊出 (A) 2 (B) 5 (C) 3 (D) 8 |
| ( Ｄ ) | 27. | 排球比賽，自由球員上場次數為\_\_\_\_\_\_次 (A) 2 (B) 1 (C) 3 (D) 無限 |
| ( Ｃ ) | 28. | 排球比賽規則下列何者為非？ (A) 擊球三次內要過網 (B) 個人不可連續擊球二次 (C) 接球時，球可在手上停留2秒之後將球擊出 (D) 球員以順時針順序輪轉 |
| ( Ｂ ) | 29 | 棒球球棒最粗的部位，直徑不得大於 (A) 8公分 (B) 7公分 (C) 9公分 (D) 10公分 |
| ( Ｃ ) | 30. | 棒球投手若向沒人在壘的壘做傳球動作，則 (A) 判失一分 (B) 打擊者保送一壘 (C) 壘上跑者前進一壘 (D) 警告一次 |
| ( Ａ ) | 31. | 棒球二好球後，打擊者用觸擊方式觸擊成界外球，此時應判 (A) 打者出局 (B) 界外球 (C) 不記好球數 (D) 警告一次 |
| ( Ａ ) | 32. | 棒壘球採用打跑戰術時，若打者打成高飛球，此時跑者應 (A) 原地不動 (B) 往前跑壘 (C) 盡速回壘 (D) 出局 |
| ( Ａ ) | 33. | 棒球比賽投手投出幾壞球，須保送打擊者上一壘？ (A) 4 (B) 2 (C) 3 (D) 5 |
| ( Ａ ) | 34. | 慢速壘球比賽時，跑壘員何時才可離壘？ (A) 打擊者擊中球時 (B) 投手投出球時 (C) 捕手接住球時 (D) 球擊出落地後 |
| ( Ａ ) | 35. | 投手完成投球準備動作時，擊球員換移至另一側之擊球區時 (A) 應判打擊者出局 (B) 沒關係可繼續打擊 (C) 投手重新準備 (D) 打擊犯規，判一好球 |
| ( Ｂ ) | 36. | 棒球比賽，打擊者擊出的球觸及三壘壘包，但最後卻靜止於界外區時，此球應判 (A) 界外球 (B) 界內球 (C) 重新比賽 (D) 出局 |
| ( Ａ ) | 37. | 游泳時因雙臂動作像蝴蝶飛舞而得名的是 (A) 蝶泳 (B) 捷泳 (C) 蛙泳 (D) 仰泳 |
| ( Ｂ ) | 38. | 仰泳比賽，準備出發，選手的哪一部位不應露出水面？ (A) 腰部 (B) 腳趾 (C) 膝蓋 (D) 以上皆是 |
| ( Ｂ ) | 39. | 游泳比賽用水道寬度應為 (A) 2公尺 (B) 2.5公尺 (C) 3公尺 (D) 1.5公尺 |
| ( Ｄ ) | 40. | 蝶泳轉身或抵達終點時，依規定必須 (A) 用任一手觸壁 (B) 用身體任一部位觸壁 (C) 雙腳同時觸壁 (D) 雙手同時觸壁 |
| ( Ｃ ) | 41. | 一座符合競賽規則的泳池，長×寬為 (A) 50×30公尺 (B) 50×25公尺 (C) 50×21公尺 (D) 25×20公尺 |
| ( Ｂ ) | 42. | 蛙泳轉身動作下列何者有誤？ (A) 雙手同時觸壁 (B) 兩手皆出水面 (C) 收腹屈腿 (D) 蹬牆 |
| ( Ｄ ) | 43. | 蛙泳轉身後，允許 (A) 做蝶腰 (B) 腳打水 (C) 潛行12公尺 (D) 做一次大划水及踢腳 |
| ( Ａ ) | 44. | PRICE保守性處理方法中，Protection是指 (A) 保護 (B) 休息 (C) 冰敷 (D) 壓迫 |
| ( Ｂ ) | 45. | PRICE保守性處理方法中，Rest是指 (A) 保護 (B) 休息 (C) 冰敷 (D) 壓迫 |
| ( Ｃ ) | 46. | PRICE保守性處理方法中，Ice是指 (A) 保護 (B) 休息 (C) 冰敷 (D) 壓迫 |
| ( Ｄ ) | 47. | PRICE保守性處理方法中，Compression是指 (A) 保護 (B) 休息 (C) 冰敷 (D) 壓迫 |
| ( Ｂ ) | 48. | PRICE保守性處理方法中，Elevation是指 (A) 保護 (B) 抬高 (C) 冰敷 (D) 壓迫 |
| ( Ｃ ) | 49. | 剪腳式入水法在何種情況下才可以使用？ (A) 周圍沒有人的時候 (B) 要入水的時候 (C) 游泳課教學以此入水時 (D) 眾人觀看時 |
| ( Ｃ ) | 50. | 在水中自救的方法中，下列哪個物件無法作為漂浮物來進行自救？ (A) 樹木 (B) 衣物 (C) 棉製衣褲 (D) 浮草堆 |