

比賽規則

1. 一般事項

- 1.1 所有隊員如違反大會規則,將會被取消其參賽資格。
- 1.2 標準龍每隊最多人數為 28 人包括:

領隊1人教練1人運動員26人總數28人

小龍每隊最多人數為 16 人包括:

領隊1人教練1人運動員14人總數16人

- 1.3 領隊及教練不可兼任運動員。
- 1.4 鼓手或舵手因故不能參賽時,只能由後備運動員補上。
- 1.5 大會提供龍舟及槳予參賽隊伍,各隊伍亦可自備划槳(必須符合 IDBF 規格 202A 型號,及須經大會進行驗槳),任何隊員不准更改或附加大會提供之用具,各隊員出賽前需檢查大會提供之用具。在賽事進行中,如有任何損壞,大會概不負責,並不可以此理由提出上訴。
- 1.6 所有隊員必須聽從大會人員之指示及調動。
- **1.7** 教練必須隨隊進入檢錄處報到。領隊必須負責與大會聯絡各項事宜,及代表其隊伍 出席頒獎儀式。
- 1.8 大會保留拒絕任何隊員參賽之權利。

2. 安全措施

- 2.1 所有參賽者必須懂得游泳,至少100米或以上。
- **2.2** 練習或比賽期間,各參賽者之安全均自行負責,遇有任何意外、死亡、受傷、財物損失等,大會概不負責。
- 2.3 参賽者可穿著救生衣,但必須符合安全守則 2.1 之規定。

3. 賽隊

3.1 每艘龍舟最多可載鼓手 1 人、舵手 1 人及划手 20 人(小龍划手為 10 人);













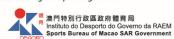
- 3.2 所有隊員必須對其行為負責,以及遵守大會之規則。
- 3.3 所有隊員必須穿著統一制服或運動服,如制服上有商業廣告,必須於報名時連同設計向大會申請,當獲得大會同意後,方可於制服上印有贊助機構標誌,但其標誌於制服上不可超過 15x15 厘米及不可較隊伍名稱為大。
- 3.4 同一機構/公司/社團/體育團體如派出多於一支隊伍參加同一組別的賽事時,每一支 隊伍必須穿著明顯不同顔色的比賽服,以作識別。
- 3.5 各參賽隊伍,不得超過 22 人(小龍 12 人)或少於 20 人(小龍 10 人),並必須包括鼓手舵手各一名,方可參加比賽。
- 3.6 公開組賽事不分男女均可參加,女子組賽事只准許女性參加。
- 3.7 划手、舵手或鼓手不可参加同項賽事之另一支隊伍,並應遵守比賽章程之第9條。

4. 檢錄程序

- 4.1 參賽隊伍必須於賽前 20 分鐘齊集於檢錄處。;
- 4.2 大會人員將會查核參賽隊員身份,參賽者必須出示大會發出之運動員證,方可進行 檢錄,如有遺失或損毀,應即向大會秘書處申請補領,補領費用為澳門幣 120 元 或 15 美元;
- 4.3 所有隊員必須服從檢錄員之指示落艇;
- 4.4 所有隊伍必須根據規則規定所分配之龍舟及航道出賽;
- 4.5 任何隊伍不得要求選擇龍舟或航道;
- 4.6 當所有隊員落艇後,應從速划離登船碼頭,並駛向起點、熱身區或裁判員指定位置;
- **4.7** 参賽隊伍向起點出發時,必須保持航道暢通,遠離比賽航道,並以不影響其他賽事 進行為原則;
- 4.8 如有隊伍違反 4.6、4.7,將在該場賽事罰加五秒時間。

5. 起步程序

- 5.1 各參賽隊伍之龍舟必須在指定之賽道上集合準備比賽;
- 5.2 在起步區內之參賽隊伍,必須服從發令員之指示;
- 5.3 在起航線上,每艘龍舟鼓手及舵手位置,均設置固定裝置,以固定龍舟位置;當龍舟已準備就緒,鼓手及舵手必須握緊裝置,發令員發號施令:「ARE YOU READY, ATTENTION, GO」,口令完畢後,鼓手及舵手才可放開固定裝置及擊鼓,否則將被視為偷步;
- 5.4 於「ARE YOU READY」口令與響號之間,鼓手擊鼓或發任何聲響,划手有划水動作,將被視為偷步;
- 5.5 當發令員叫出「GO」的同時響號發出,比賽正式開始;
- 5.6 當發令員發覺有隊伍偷步或犯規,立即連續性發出短號,表示需要重新起步,所有













龍舟必須盡快划回起點重新安排比賽;

- 5.7 關於偷步事項,第一次起步若發生偷步事件時,裁判員將出示黃牌及顯示偷步隊伍 之航道編號以作警告;第二次起步時,無論任何隊伍犯規(即使該隊伍是第一次偷 步),裁判員將出示紅牌及顯示偷步隊伍之航道編號,取消其參賽資格,而賽事將 繼續進行,不再召回另有第三次起步;
- 5.8 每一支隊伍之領隊或教練有責任向各隊員清楚解釋上述起步程序。

6. 比賽守則

- 6.1 每場賽事進行中,途中裁判將會尾隨參賽之龍舟,進行監察。各龍舟應在由浮波 所劃分之航道內前進,如任何參賽之龍舟未能有效在其航道上進行比賽,途中裁 判將向其發出指示要求返回其航道比賽,如屢次警告無效,則該賽隊被取消資格;
- 6.2 如由於龍舟超越他人之航道,而干擾其他正常比賽之隊伍,或引致兩艘或多艘相 撞,總裁判長在聽取途中裁判報告後,有權取消犯規隊伍之比賽資格;
- 6.3 如賽事中發生意外事件,對賽事有嚴重影響或牽涉其他正常比賽之隊伍,使整場 比賽受到實質影響,即使該賽已按正確程式開始,途中裁判也可中止該比賽。在 此情況下,總裁判長可下令重新比賽;
- 6.4 如撞船事件對比賽結果做成實質性影響,裁判長可下令一艘或多艘龍舟在下一輪 賽事前重賽;
- 6.5 鼓手必須坐在座位上。一旦龍舟離開起點區(50 米), 鼓手必須有節奏地在鼓面或 鼓邊敲擊,直至比賽結束。途中裁判對於違規賽隊可發出警告;
- 6.6 練習或比賽完畢後,各隊伍必須盡快划回登船區,將所有用具交回大會,如大會控制員或裁判發覺任何隊員,故意損壞大會之龍舟及其設備,大會有權向該隊或隊員罰款澳門幣 5,000 元或 650 美元,並有權要求該隊伍支付該損壞龍舟或物料之修理費;
- 6.7 所有比賽項目只可以以坐姿-式進行比賽(舵手除外),違例者將被取消參賽資格;
- 6.8 各隊伍必須在 4 分鐘內完成賽事,大會有權要求未能於限定時間內完成賽事之隊 伍離開航道,以免影響下一組賽事進行。

7. 終點

- 7.1 終點線上有 "F" 號為記。
- 7.2 當龍舟的最前端抵達終點線垂直面時,作為龍舟完成賽程時間;
- 7.3 所有賽事之名次及時間,由賽事委員會公佈,並以此為準;
- 7.4 如賽事有兩艘或多艘龍舟同時衝線未能分出名次時,初賽將安排若干隊伍重賽, 而複賽、半準決賽及總決賽則參考上一輪賽事做出之時間作決定;
- 7.5 當龍舟最前面的部分穿過終點線,而且龍舟上的人數與出發時相同,則算該龍舟完













成了比賽。

8. 抗議或申訴

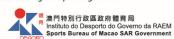
- 8.1 如在賽後就另一隊伍的行為提出抗議,應由領隊在賽後 10 分鐘內通過總裁判長向 競賽委員會提出。如對比賽成績提出抗議,應在比賽結果正式公佈後 10 分鐘內提 出;
- 8.2 填妥抗議表後,連同抗議費用澳門幣 1,000 元或 130 美元交回競賽委員會。競賽委員會只接納符合此條件之抗議。抗議得值,將獲發還有關費用(抗議表可於檢錄 處取);
- 8.3 抗議表必須由領隊親身繳交予競賽秘書(於終點之裁判室);
- 8.4 領隊收到競賽委員會決定後,可就決定本身,向仲裁委員會提出申訴。該領隊應在 接到競賽委員會書面通知後的 10 分鐘內,向仲裁委員會提出申訴;
- 8.5 該領隊帶同競賽委員會書面通知及申訴費用澳門幣 2,000 元或 260 美元交回仲裁委員會,仲裁委員會以書面形式將仲裁結果通知競賽委員會和有關領隊;
- 8.6 仲裁委員會之判決為最終之決定,所有隊伍必須服從。

9 紀律

- 9.1 如有任何參賽隊伍或個別隊員,對大會裁判員或大會工作人員,出言恐嚇、圍堵 阻撓或使用武力,阻止裁判員之裁決或工作人員之工作最高懲罰將終身取消其參 加本澳龍舟賽資格;
- 9.2 如大會控制員或途中裁判發覺任何參賽之隊員,故意令其龍舟入水或翻沉,大會 有權向該隊或隊員罰款澳門幣 5,000 元或 650 美元及取消其參賽資格;
- 9.3 如有隊伍違犯 9.1、9.2 兩條守則,除罰款外,有關人員將被暫停參加本澳龍舟賽事資格兩年,或視乎個案的嚴重性,處罰涉案人員一年以上,以至終身停賽。

10 器材

- 10.1 大會供應一切比賽之器材,自備划槳之隊伍必須在賽事前一天之下午三時至六時於南灣湖水上活動中心進行驗漿,經檢驗及格之划槳將貼上標籤及大會指之定貼紙。 比賽進行期間,器械如有失效,大會概不負責,亦不接受以此為由之上訴,各隊應於賽前小心檢查有關器材;
 - (a) 供划手坐之軟墊必須以柔軟質料製造,不得超過厚度 2cm、長度 50cm、寬度 30cm。
- 10.2 參賽隊伍不得對龍舟進行改裝或增置任何設備:
 - (a) 塑膠水勺由大會提供,除此之外不可增設任何排水設備;
 - (b) 龍舟上不得裝設任何電子或機械推進裝置,亦不得有對外通訊設備;











6/8,9,10

2024 澳娛綜合 澳門國際



SJM Regatas Internacionais de Barcos-Dragão de Macau

SJM Macao International Dragon Boat Races



- (c) 不得在龍舟任何地方塗抹任何物料;
- (d) 如有隊伍違犯 10.2 的(a)、(b)、(c)規則,按加時處分或取消其比賽資格;
- (e) 如在比賽中發生撞船意外,船隻損壞不能使用,將由後備船隻補上。

11. 比賽規則

按國際龍舟聯合會(IDBF)最新公佈規則進行。如對規則解釋有爭議,將以英文版本為準。而所有不可預見且規則內未盡清晰之處,將按國際龍舟聯合會(IDBF)最新公佈規則之精神解決。

備註:賽事組織委員會對本比賽規則有最終解釋權。









