



## 中華民國水中運動協會 SUP 立式划槳競賽規則

中華民國水中運動協會立式划槳委員會 主任委員朱文祥 編譯

### 壹、一般規定

- 1、 本賽制參考國際賽事準則以及本會制訂適用本地比賽修訂條例及規則。
- 2、 如本會提供之競賽條例和比賽規則與國際競賽條例及規則有分歧時，以本會修訂適合本地比賽修訂條例及規則為準。
- 3、 此本立式划槳(SUP)競賽規則版權為中華民國水中運動協會立式划槳委員會所有。
- 4、 報名之隊伍，其資格經競賽組審核通過後，如再有異議，務必在領隊技術會議提出解決、事後不再受理。
- 5、 大會裁判人員不得兼任選手(工作人員除外)。
- 6、 選手依賽事需要，可自備板或使用大會公板及制式的救生衣，槳、腳繩、不限形式之個人浮具(如、充氣腰包、充氣手環等)需自備，缺一不可。(穿戴與否視大會規定)
- 7、 所有參賽隊伍如有任一場次未參賽，則爾後賽程不得再參加，直接取消資格。
- 8、 運動員在所有場合下，須保持正確的行為規定；尊重裁判，尊重他人，不得有任何不良行為。
- 9、 比賽時不得在器材上外加附著物(攝影機除外)，不得攜帶通訊、動力器材、測速儀等與競賽不符的物品上板。
- 10、 所有選手在整個賽程中，如有故意或惡意衝撞、推擠、干擾其他選手的行為，其中也包含對其他選手器材的故意破壞等行為，都應判罰違規，取消比賽成績。
- 11、 所有參賽者應注意使用手勢信號。如需協助、受傷或遇到危險，參賽者應吹求救哨、舉高划槳或雙手揮動以示需要安全人員協助。
- 12、 比賽時，不會主動檢查板型或尺寸，但若選手有質疑對手槳板長度有異時，可在賽前提出檢查，檢錄組會協助丈量尺寸確認，若超過本會規則所規定的長度(最長 14 呎 寬度不限)，須禁止使用，但若在規範的時間內，是允許換板繼續比賽。

- 13、 在任何情況下都可以進行禁藥檢查。
- 14、 在個人項目或團隊項目中，每個運動員都將獲得相應的獎牌：  
 第一名：金牌 1st place: a gold medal  
 第二名：銀牌 2nd place: a silver medal  
 第三名：銅牌 3rd place: a bronze medal
- 15、 正式的頒獎儀式，獲得獎牌的運動員必須穿著整齊的代表隊服裝。
- 16、 因以下原因導致比賽後被取消資格(禁藥)，必須完成以下內容：  
 刪除所有取得的成績和排名 ( DQB )。  
 收回已發出的獎項。
- 17、 遇有爭議時，若無法立即解決問題時，應該繼續完成比賽，事後若有足夠的證據證明所爭議的內容符合時，應取消該隊資格。若在初賽階段，可安排出賽取得成績，已確定晉級與否，以已過了決賽賽程，該隊取消後之資格，依序由次位向前遞補。
- 18、 **不符合體育精神**：以不正常的方式，故意違反規則或對裁判已提出有效性的結果，做非理性的行為時，可以被取消比賽資格 ( DQB )

## 貳、競賽形式、器材規格：

### 一、競賽項目及其組別:

賽別	距離	性別	年齡	自備板型	
硬板男子組	依場地及主辦單位訂定	男	12 歲(含)以上	材質	硬板
				尺寸	14'(含)以下
充氣板男子組	依場地及主辦單位訂定	男	12 歲(含)以上	材質	充氣板
				尺寸	14'(含)以下
硬板女子組	依場地及主辦單位訂定	女	12 歲(含)以上	材質	硬板
				尺寸	14'(含)以下
充氣板女子組	依場地及主辦單位訂定	女	12 歲(含)以上	材質	充氣板
				尺寸	14'(含)以下
男子分齡組	依場地及主辦單位訂定	男	從 35-39 歲開始，每次增加間隔為 5 歲。	材質	不拘
				尺寸	14'(含)以下

賽別	距離	性別	年齡	自備板型	
女子分齡組	依場地及主辦單位訂定	女	(含)以上	材質	不拘
				尺寸	14'(含)以下
大專男子組	依場地及主辦單位訂定	男	17-26 歲 (含)以上	材質	不拘
大專女生組		女		尺寸	14'(含)以下
大專混合組		男 2 女 2			
中學男生組	依場地及主辦單位訂定	男	13 -18 歲 (含)以上	材質	不拘
中學女生組		女		尺寸	14'(含)以下
中學混合組		男 2 女 2			
青少年男生組	依場地及主辦單位訂定	男	8 -12 歲 (含)以上	材質	不拘
青少年女生組		女		尺寸	12'6 英呎 (含)以下
少年男生組	依場地及主辦單位訂定	男	13 -17 歲 (含)以上	材質	不拘
少年女生組		女		尺寸	12'6 英呎 (含)以下
團體賽					
團體賽男子組 4 人制競速板 6 人制休閒板	依場地及主辦單位訂定	男	不拘	材質	不拘
				尺寸	4 人制 701X101.6X20 6 人制 540x150x20/530kg
團體賽女子組 4 人制競速板 6 人制休閒板		女	不拘	材質	不拘
	尺寸			4 人制 701X101.6X20 6 人制 540x150x20/530kg	
團體賽混合組 4 人制競速板 6 人制休閒板	需 2 名女性 選手	不拘	材質	不拘	
			尺寸	4 人制 701X101.6X20 6 人制 540x150x20/530kg	

## 二、賽項簡介：

### 1、直道賽簡介

賽道長度：200M、250M、500M、1000M、2000M。

賽項設置：硬板男子組、充氣板男子組，硬板女子組、充氣板女子組，分齡男女組，學生組，競技型龍舟板，休閒型龍舟板。

競賽方式：依隊數採用預賽、複賽、半決賽、決賽，亦可適時因地訂定所需。

競賽方法：浮台出發。

### 2、長距離環繞追逐賽簡介

賽道長度：依場地條件設置：1K、2K、3K、6K 等距離。

賽項設置：硬板、充氣板男子組，硬板、充氣板女子組，分齡男女組，學生組，競技型龍舟板，休閒型龍舟板。

競賽方式：

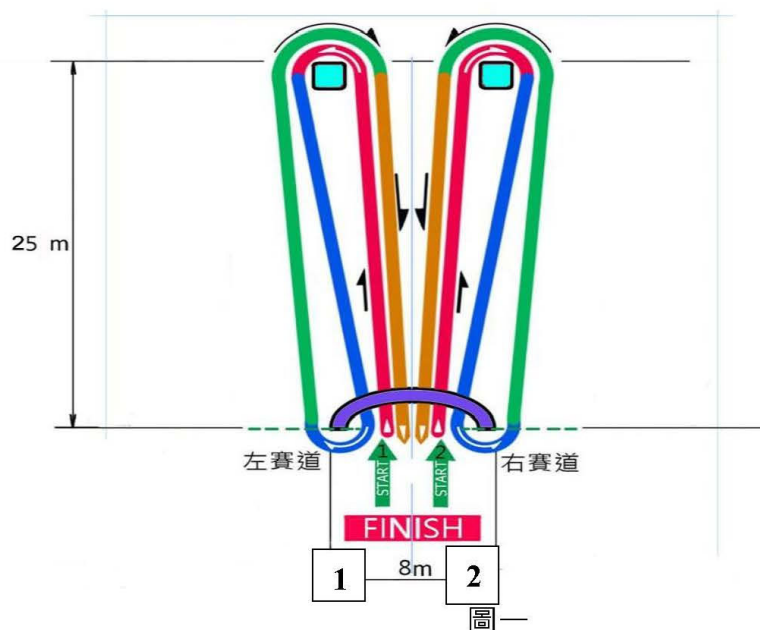
- A. 間隔出發追逐。
- B. 同時出發追逐。
- C. 陸地出發。
- D. 浮台出發
- E. 水中出發

### 3、4X25 公尺 或 4X50 公尺 短程競速繞標賽

賽項設置：硬板、充氣板男子組，硬板、充氣板女子組，分齡男女組，學生組。

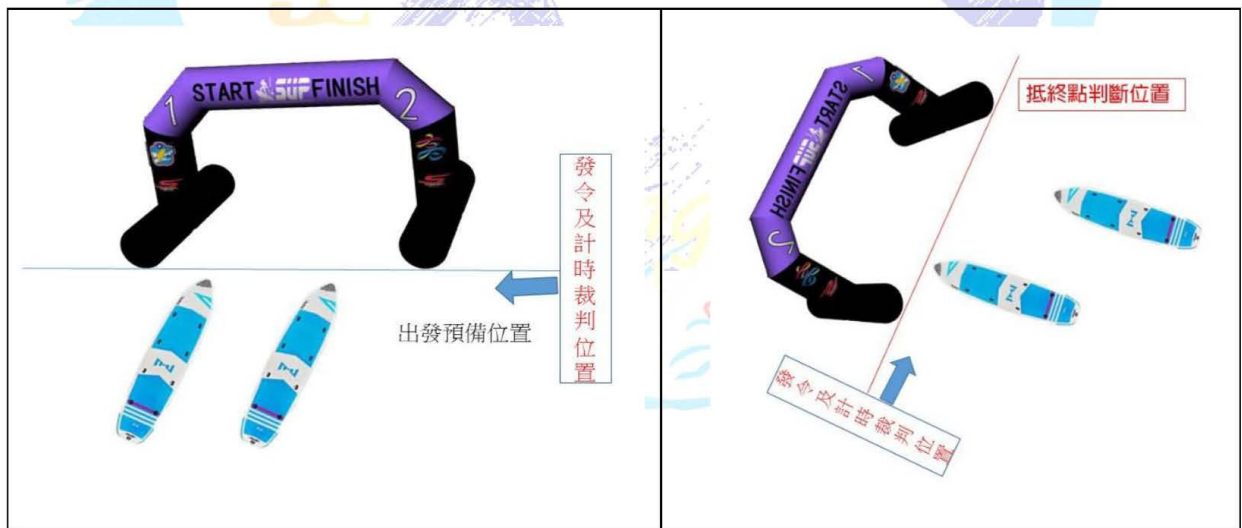
競賽方式：

- A. 繞標競速賽採雙敗淘汰制或依大會訂定賽制。
- B. 賽道長度：依環境條件
- C. 依抽籤決定對手，勝者晉級，敗者進入敗部。
- D. 繞標競速賽圖示：



#### E. 比賽規定:

- 1、 依抽籤方式來決定水道和對手。
- 2、 水道 1 出發後第一標為左轉標，水道 1 第二標為右轉標，水道 1 第三標為右轉標後，直接往終點結束。(如圖一)
- 3、 水道 2 為右轉標，水道 2 第二標為左轉標，水道 2 第三標為左轉標後，直接往終點結束。(圖一)
- 4、 繞標時由 SUP 板頭先進入比賽指定標的物後，開始進行繞標動作。(圖二)
- 5、 繞標時槳及板可允許輕碰觸到標，但不能用槳去施力推標及壓標 (若經裁判判定有此動作時，均以失格計)。
- 6、 完成三個技術繞標後，兩水道統一的終點線為半圓形拱門內，若未於拱門內進終點以失格計。
- 7、 後方選手行進間都不得故意碰撞到前方的選手，萬一有碰觸的行為，如跨板或頂撞前板，碰撞者需加計 10 秒，比賽仍然繼續，因此無論如何，選手都需要盡快完成比賽。
- 8、 以秒數少為勝者晉級，敗者則進入敗部區(視賽程)。
- 9、 短程技術繞標選手務必熟悉大會所規劃的航道路線，且需依照繞標路線進行比賽，如有一個標未繞到或路線錯誤又抵達終點時，將被判定失敗。但若還沒回到終點已發現繞錯、而又能重新執行規定的路線，該場則算成功。(有限制時間)



#### 三、組別:

- 3.1 性別組別：男子組、女子組
- 3.2 年齡組別：公開組(年齡不限)(男性和女性)  
青年組(8-12 歲) (男孩和女孩)  
少年組(13-17 歲) (男孩和女孩)

中學生組：(13-17 歲) (男孩和女孩)

大學生組：(17-26 歲) (男孩和女孩)

分齡組：男性 40 歲以上、男性 50 歲以上、女性 35 歲以上、女性 40 歲以上。

備註:年齡被認為是你的年齡在比賽當天。

3.3 團體組別：男子團隊、女子團隊、混合團隊、家庭團體、公司團體

3.4 板組別：一般板(巡弋板、全功能板、激流板、浪板)、競速板

3.5 材質組別：硬板、充氣板

#### 四、距離：

MSUP (Men SUP)	Sprint 短距離- 最多 250m
	Long Distance 長距離- 5km 到 35km
	Technical Race 技術競賽- 200m 至 5km
	Inflatable Race 充氣賽
WSUP (Women SUP)	Sprint 短距離- 最多 250m
	Long Distance 長距離- 5km 到 35km
	Technical Race 技術競賽- 200m 至 5km
	Inflatable Race 充氣賽

4.1 方式：直線、繞標、追逐

4.2 場域：開放水域、寧靜水域、溪流、泳池

#### 五、SUP板規格[PR]：

Boards 板	
HB 硬板	HB Hard Boards
SB 軟板	SB Soft Boards
IB 充氣板	IB Inflatable Boards

(Subject for confirmation at the end of 2021)

Boards (HB/SB)	14ft	12.6ft	11ft
Maximum length (cm)	427cm	384cm	335cm
Minimum Weight (kg)	9.5kg	TBD	TBD

5.1 板的形狀、施工方法、使用的材料沒有限制。

5.2 板的任何部位都不得有能移動的配件有助於推進，造成運動員不公平的優勢。

5.3 板的長度計算由最前端至最尾端。

- 5.4 多體船和雙體船型是不被允許的。(雙體船的定義為一個板有超過一個船體或有一個凹殼，它在中間的最深點比峰之間 5 cm。
- 5.5 所有板都應該至少有一處是能提供連接腳繩的加強點。

## 六. SUP槳：

- 6.1 材質：鋁合金、玻纖、碳纖、木質。
- 6.2 長度：固定槳、伸縮槳(固定槳、二節槳、三節槳)
- 6.3 槳應為單槳葉設計，一端有一個槳葉，另一端有手柄。
- 6.4 在比賽期間，只能使用一隻槳，如有需要備用，可固定在要使用的 SUP 板上。
- 6.5 槳葉的尺寸，若非以下葉面形狀，其大小需依照最新規定須符合槳葉限制：  
寬 22cm × 高 49cm 以內



## 七、腳繩：

- 7.1 型式：一般腳繩、伸縮腳繩

## 八、鰭片：

- 8.1 鰭片的長度、寬度或形狀都可以，主鰭片固定在板子的底部，不能樞軸轉動，沒有轉向控制裝置，並且必須在規定的比賽或規格期間保持固定位置。
- 8.2 鰭必須固定，不得移動或以任何方式進行調整。(指能夠旋轉並有助於操縱的鰭)
- 8.3 鰭片只能裝在板子的後三分之一處。
- 8.4 鰭可以是任何長度、形式或寬度，只要是它們不會以任何方式增強流體動力學給予競爭對手不公平的優勢。

## 九、安全設備：

- 9.1 無論是長距離或短距離，所有運動員都需要個人漂浮裝置。
- 9.2 必須使用腳繩，能將運動員固定跟他的板子連結。
- 9.3 哨子或信號鏡(開放性水域需要配戴)。
- 9.4 能產生亮光的裝置，能在手上揮動或空中閃耀 (開放性水域需要配戴)。

- 9.5 手機或無線電等通訊設備(開放性水域及長距離需要配戴)。
- 9.6 導航設備，例如指南針或 GPS(開放性水域及長距離需要配戴)。
- 9.7 板上裝置白燈 ( 如果預計比賽在日出前開始或在日落後，開放性水域需要配戴)。
- 9.8 船首須有能拖曳用的纜繩(開放性水域需要配戴)。

**十、競賽形式：**

MSUP (Men SUP)	Sprint 短距離
	Long Distance 長距離
	Technical Race 技術競賽
	Inflatable Race 充氣賽
WSUP (Women SUP)	Sprint 短距離
	Long Distance 長距離
	Technical Race 技術競賽
	Inflatable Race 充氣賽

- 10.1 在可能的情況下，比賽項目應該排在不同的日子舉行，以避免運動員疲勞。
- 10.2 遇到淺水的地方，允許在水中下板並可拖曳至更深的水中。
- 10.3 繞標賽必須按照轉折點的指示。
- 10.4 比賽項目可依照各自的比賽形式，預賽、淘汰賽或是最快時間。
- 10.5 運動員必須在規定區域下板，運用搬運的方式進入規定區域。
- 10.6 運動員只能在指定地點搬運，違規者賽事主辦方將會給予取消參賽資格。

**A、短距離賽事：**

- A.1 如果一場比賽的參賽人數高於水道的數量，預賽是必要的。
- A.2 將板分組應該是由抽籤、計時賽或世界排名來決定排列。
- A.3 進行抽籤時，預賽應該有相同數量的運動員。

**B、長距離賽事：**

- B.1 長距離比賽是所有運動員集體同時出發。
- B.2 因應水的寬度或其他條件，無法允許同時出發時、可採用間隔時間進行出發。

**參、比賽組織**

**一、競賽籌備委員會**

- 1)籌備委員會的職責：負責比賽的準備和進行及確定比賽日期和賽程。
- 2)制定且分配包含領隊會議日期和各項講習時間及預先賽程。



- 3)讓水域場地及技術設備在比賽的過程中，可以順利的執行競速規則。
- 4)一個人可以擔任兩個或多個職位。

## 二、競賽籌備委員會職員

- 1) 賽事經理
- 2) 競賽經理
- 3) 競賽秘書
- 4) 技術委員
- 5) 行政組
- 6) 新聞組
- 7) 志工組
- 8) 裁判組
- 9) 總務組
- 10) 資訊紀錄組
- 12) 競賽組
- 13) 器材組
- 14) 安全組
- 15) 文宣組
- 16) 典禮組
- 17) 醫務組
- 18) 賽務組

## 三、競賽組織

1、比賽由競賽籌備委員會管理，組成包括：

- 1) 裁判長
- 2) 檢錄組
- 3) 檢錄播音員
- 4) 起點組(含出發、碼頭管制)
- 5) 發令組
- 6) 水道組
- 7) 轉折點組
- 8) 終點組
- 9) 成績組
- 10) 紀錄組
- 11) 賽事播音員

## 12) 安全組

### 2、職員的職責

1) **賽事總監的職責**：同時也是賽事競賽委員會的主席，應決定實際比賽期間規則無法處理引起的所有事項。

2) **競賽經理的職責**：負責準備比賽和運行。

3) **競賽秘書的職責**：與賽事總監密切合作並競賽經理並處理競賽管理任務；  
檢查個人身份證明文件如有必要，運動員及其年齡；  
與負責競賽資訊處理的人保持聯；  
比賽後檢查比賽結果並準備運動員晉級下一階段比賽名單；  
收集必要的表格

4) **技術委員的職責**：

1、主辦並監督比賽。

2、在天候險惡或其他不可抗拒的情形發生致使比賽不能進行時，延後比賽並決定可能舉辦的其他時間。

3、聽取任何可能成立的抗議並平息任何可能引發的爭議。

4、判定比賽中違規的情事下，有關失格的事件。

5、技術委員的決定應根據競賽規則。

6、在發布違規失格事件以前，應聽取比賽權責裁判的意見，如再有問題，技術委員可尋求其他裁判意見。

7、如果情況許可，可擔任二個以上的職務。

8、取消任何運動員因行為舉止不當、行為或言論表現出對這項運動的蔑視，對裁判的不尊重或不禮貌，對其他運動員或旁觀者威脅或恐嚇等。

5) **行政組**：遊客住宿、運動員住宿、餐飲、接駁、入出境、安全、證件、禮遇等。

6) **新聞組**：提供所有必要向新聞界、電台等提供關於比賽的信息。

7) **志工組**：籌組並召集並訓練對運動服務有興趣的民眾。

8) **裁判組**：徵招符合資格及訓練的合格裁判。

9) **總務組**：負責採購賽會所需的一切物品。

10) **新聞組**：發佈相關賽會比賽資訊、比賽成績的訊息。

11) **資訊紀錄**：設計有效率的報名系統，收集所有參賽人員的資料。

12) **競賽組**：

1、訂定比賽的時間和地點。

2、整理完整的比賽說明，包括路線圖和路線圖。

3、訂定比賽的級別和距離。

4、訂定比賽的編排、順序和開始時間。

5、訂定比賽的性質，水況和相關競賽難度。

13)器材組：事先準備賽會所有需要的器材。

14)安全組：負責為比賽提供建議委員會必要的安全措施

15)文宣組：贊助權利管理、贊助 商服務、贊助商產品展示和販售 和廣告等

16)典禮組：

1、賽事典禮呈現計畫和準備流程、以及舞台、音樂和活動主持等準備。

2、貴賓服務、旗幟管 理、開閉幕儀式、頒獎典禮、紀念品等；在我國舉辦國際運動賽事尤其需要注意所謂奧會模式的採用。

17)醫務組：負責賽場上所有需要醫療行為治療的相關工作。

18)接待組：

1、媒體服務：設備、轉播技術、記者會、採訪區、媒體後勤和媒體手冊等。

2、所有貴賓接待及安排動線工作。

#### 4、 職員責任

4.1 裁判長與技術委員和競賽組長需密切配合並處理比賽事務。

4.2 競賽組：

1)監督比賽，確保比賽賽程進行無誤，不會延誤比賽。

2)在新的比賽出發前，準確的將出賽資訊通知有關工作人員。

3)管理所有賽務 (賽程安排、抽籤結果、技術文件、抗議等 )。

4)確認廣播組所有相關訊息的正確性。

4.3 檢錄組：

1) 依編組進行檢查選手證明文件、衣物、號碼識別。

2) 器材尺寸檢驗，需在賽前查核。

3) 依序分配選手前往碼頭並出發準備比賽。

4) 將選手帶到起跑線，盡可能不要延遲。

4.4 起點組：

1) 就位時需確認選手的身分及號碼是否正確，有航道時，須依照航道編排點名。

2) 在準備進行出發動作之前，終點及起點處裁判均舉大白旗並以無線電通報表示就緒、準備出發，若未準備好則舉大紅旗。

3) 在陸地出發時，在起點線前判別選手位置是於出發線後方後，舉白旗示意表示準備完成，若未準備完成則舉紅旗。

4) 在水中出發時，需確認選手是否在起點線之後(出發姿勢依大會規定)進行準備，等待發令出發。

5) 在未聞出發信號時，注意選手狀況，如發現偷跑情事，應馬上舉紅旗示意發令裁

判進行召回中止比賽，然後做重新比賽出發的準備。

- 6) 與終點保持聯繫，確認出發程序無誤後，告知準備。
- 7) 發令員未發令前不得出發，聞 Attention 時、運動員即需處於靜止狀態、不得划動，違者視同偷跑違規，起點裁判會舉起紅旗示意該水道隊伍偷跑，若已出發，發令員會立即連喊 3 次「STOP」的口令或發出第二聲槍響或重複其他出發信號召回賽隊，途中裁判(航道裁判)應協助此項攔阻工作。第 1 次發生時，應聽從汽笛聲退回出發點。
- 8) 於起點預備時可用划槳輔助槳板對齊起步線，發令裁判發出「Are you ready」時，所有選手都應該完成預備動作，聽到「Attention」時，則全部動作均應立即停止。若起點裁判發現有選手的划槳、手、腳下仍有動作時，起點裁判會舉紅旗示意違規，發令裁判可判罰 1 次警告，若同場有選手再犯，再犯者則會被判失格需離開現場。

#### 4.5 發令組：

- 1) 決定所有關於比賽出發的問題。
- 2) 出發裁判與終點裁判確認比賽事項已準備完成後即可準備隊伍取齊及發令。
- 3) 選手出發狀況下，免除被干擾的責任。
- 4) 確認選手在出發前，其槳板前端應該處於起點線之後
- 5) 無論以站姿、跪姿、坐姿，出發時必須確定在兩點固定的同一起始線開始競賽。
- 6) 確定比賽所採取的出發方式：
  - 1、採坐式出發者：需確認選手雙腳腳踝以下必須在水中，臀部不離開板面，若無法判定其臀部是否接觸板面，則可以大腿後側部位不得離開板面，雙手需持槳水平的壓在板上。
  - 2、採立姿出發者：確認取齊後，選手處於靜止狀態(可入水或不入水)，槳不可划動，若採入水出發動作在靜止的狀態時，槳是不可以有任何動作，包括因平衡所造成的動作。若採不入水出發動作在靜止的狀態時，萬一因平衡所造成的晃動，只要槳沒有接觸到水，是不會被判定犯規的。
  - 3、若為陸地上出發，槳板需置於地面，其前端不可以超越起跑線，划槳者需站立在槳板旁中心位置。
- 7) 當賽前 1 分鐘時，應召集隊伍預備，其發令程序如下：

取齊：適時調整隊伍跟起點線的位置。

Are you ready 、

Attention (聞 Attention 時，選手需處於靜止狀態) 、

Go」或以任何出發信號時，Attention 與 Go (或出發訊號) 之間時間不得超過五秒鐘。

- 8) 發令員未發令前不得出發，聞 Attention 時、運動員即需處於靜止狀態、不得划動、違者視同偷跑違規，起點裁判會舉起紅旗示意該水道隊伍偷跑，若已出發，發令員會立即連喊 3 次「STOP」的口令或發出第二聲槍響或重複其他出發信號召回賽隊，途中裁判(航道裁判)應協助此項攔阻工作。第 1 次發生時，應聽從汽笛聲退回出發點。
- 9) 當所有賽隊返回起點後，發令員必須對偷跑的隊伍給予警告。
- 10) 凡遇偷跑或發令員發出召回訊號，而又沒有立即依指示返回起點的賽隊亦會被取消比賽資格。
- 11) 於起點預備時可用划槳輔助槳板對齊起步線，發令裁判發出「Are you ready」時，所有選手都應該完成預備動作，聽到「Attention」時，則全部動作均應立即停止。若起點裁判發現有選手的划槳、手、腳下仍有動作時，起點裁判會舉紅旗示意違規，發令裁判可判罰 1 次警告，若同場有選手再犯，再犯者則會被判失格需離開現場。
- 12) **第一次發生偷跑=>發令員必須識別出犯規的運動員並警告所有參與者。第二次偷跑，該偷跑者將被取消資格 (DSQ)，並且必須立即離開起跑區和賽道。偷跑失格這個程序將一直繼續，第二次後每個違規運動員都會被取消資格 (DSQ)，直到實現公平的出發開始。**
- 13) 技術暫停之運用，僅限在選手在器材未準備好或槳板尚未定位時運用，每場比賽僅限 1 次，若在同場次有第 2 次要求技術暫停時，發令裁判可無視此要求，即使是在隊伍尚未修正好方向或未定位，發令裁判皆可直接完成出發程序。

#### 4.6 水道裁判：

- 1) 注意在比賽期間，是否有惡意碰撞他人的行為。
- 2) 選手出發後即應以立姿動作划行，選手在比賽途中須全程以立姿划行，不慎落水亦須在一個划程的距離內登板再行前進，違反規則加計 10 秒。若一直違反規定，則依記錄呈報，依比賽性質給予失格或成績不算之處罰。
- 3) 比賽進行中若有妨礙其他選手比賽進行之故意行為，隨即記錄呈報，並交由裁判長進行判定該選手是否失格。
- 4) 水道裁判位置應於出發線後及繞標折返處，比賽進行中視當時狀況隨機移動。
- 5) 水道裁判應於動力載具上，隨時注意選手安全，必要時給予救援。
- 6) 水道裁判於繞標點位置須為視野全面處，並於違規事件發生時立即紀錄及向大會呈報。

#### 4.7 轉折點裁判：

- 1) 在每個轉折點駐紮。
- 2) 當比賽會使用一個或多個轉折點的賽道時，裁判員應該放置在能使他們獲得最佳

視野的地方。

- 3) 須檢視運動員是否按規則轉彎。
- 4) 在每一回合，裁判都需要註記(登記)所有已通過轉折點的參賽者名單。
- 5) 如果有任何違反規則事件發生，必須立即向裁判長報告。
- 6) 最好身上能配戴能記錄的儀器，以做為違規佐證紀錄。

#### 4.8 終點裁判：

- 1) 終點裁判決定以通過終點線運動員順序，如在終點線有照相系統，則以照相系統為依據；若無則照相系統，終點裁判決定運動員已通過終點線之順序。裁判應位於終點線所有航道均可被看清楚的位置。
- 2) 終點裁判主任的責任是要確保計時設備正確的使用，終點裁判主任應分配終點裁判的工作（計時或記名次）。
- 3) 每場比賽至少有 2 個碼錶，當碼錶無法同時同步記錄時，最慢的時間將是會被採用的。
- 4) 終點成績的判斷，以槳板的前端越過終點線來判定先後，若槳板無法作為成績判斷 識別的依據時(含攝影畫面)，將以身體上身軀幹(胸或是肩膀)為判斷依據。
- 5) 比賽超過法定的時間未到達終點時，終點裁判應通知航道裁判進行告知並退出航道，該隊由大會沒收比賽，並判定該場失敗。

#### 4.9 賽會廣播員：

- 1) 應在競賽組的指示下宣布每一場賽事的出發並介紹出發順序和運動員比賽時的位置。
- 2) 比賽結束後公布正確結果。

#### 4.10 紀錄組

- 1) 負責記錄每場完成時間。
- 2) 將紀錄回報競賽組，以利安排後續比賽。

#### 4.11 檢錄廣播員：

- 1) 協助檢錄組，召集選手進行檢錄。

#### 4.12 安全組：

- 1) 注意水面上選手的狀況，隨時準備協助救援需幫助的選手。

## 肆、競賽場地/設備

### 1、水道 [SR]

- 1.1 水道可在寧靜水域或開放性水域舉行，以各種形式和條件來測試運動員的能力。
- 1.2 水道的佈置路線必須在比賽前一週發布。
- 1.3 賽程會考量比賽當天的氣候條件，縮短比賽時間。

- 1.4 短距離水道必須在一條直線上。
- 1.5 技術賽是必須要有轉彎。
- 1.6 長距離賽程可以有多种形式和條件。

## 2、項目標記 [SR](本條例可依當地籌備會準備之器具做適度修改)

- 2.1 起跑線、終點線、轉彎和其他路線都應該要有比賽標誌。
- 2.2 建議標記要能很容易看到和識別。(它們應該是紅色或白色，直徑不小於 46 厘米。無論是開始還是終點線，必須在這些線與賽道外部界限相交的點上標上紅旗/浮標。
- 2.3 對於轉彎和其他方向變化的路線標記，必須使用直徑不小於 46 厘米的兩個不同顏色的浮標。
  - 2.3.a 顏色一、必須是紅色、橙色或粉紅色，運動員必須以逆時針方向通過。
  - 2.3.b 顏色二、必須是黃色、白色或綠色，運動員必須以順時針方向。
- 2.4 必須明確規定的轉運點，由旗幟（對角線紅色和黃色）標記。

## 3、槳板及個人號碼(本條例可依當地籌備會準備之器具做適度修改)

- 3.1 所有板子都應帶有編號牌，並按照比賽組織者的指示貼在槳板上。
- 3.2 板子必須設置標記以能識別起跑線上和賽道上的槳板。(此程序是為了安全和識別)
- 3.3 板的兩面都應標有數字、字母或兩者的組合，至少 10 厘米高，並以易於閱讀的字體印刷，標記應與板的顏色形成對比色。
- 3.4 個人比賽號碼衣由大會提供，並應按照組委會的要求顯示在運動員的背面或正面。
- 3.5 姓名或主要贊助商名稱可以顯示在個人號碼衣上。



## 伍、競賽規則

### 一、一般原則

- 1、以大會訂定之競賽規則進行比賽，如對規則解釋有爭議或未盡事宜，則依技術委員會會議之決議為最終判決。
- 2、對於競賽規則或賽程如有疑問需在競賽前提出，競賽時應遵從競賽規則。
- 3、所有賽事參與者都應做好個人安全防護。
- 4、凡有違背體育精神體育道德行為者，將取消參賽資格或比賽成績。
- 5、所有參賽者必須依據組委會分派之號碼進行比賽，並避免遮擋號碼。
- 6、報名之選手或團體隊伍，其資格經競賽組審核通過後，如再有異議，務必在賽程抽籤時提出解決，如再有異議，務必在領隊技術會議提出解決、事後不再受理。
- 7、個人賽時，若大會有發放服裝，即必須著大會服裝比賽，並將識別號碼置於胸前及後背明顯處。
- 8、團體賽時，各隊選手需穿著同一款式服裝比賽，若大會有發放服裝，即必須著大會服裝比賽，並將識別號碼置於胸前及背後明顯處，若有違反者，直接取消比賽資格。
- 9、對參賽選手(隊)資格如有疑問者，需在出賽前提出，賽後不得異議。團體賽出賽人員，若不足規定人數時以棄權論(以後賽程不得參加)，出賽男女生人數必須正確，於起點複查時若發現不符，即取消該隊資格。
- 10、所有參賽者必須參加所有的比賽，比賽中須佩戴腳繩或穿救生衣(依大會規定)，以確保所有參賽者的安全。
- 11、所有參賽者都應留意任何在比賽中可能處於危險之中的人，並應當協助或幫助獲得安全人員的注意。
- 12、所有參賽者的安全是比賽組織者的首要優先事項。
- 13、參賽者應參加技術會議和所有比賽，隨時了解比賽的情況以及預期條件，競賽主管應該說明水域的安全問題及比賽期間所有安全設施在賽場上的位置。如果某人受傷、處於危險中(雙手需在空中揮舞求援)或需要說明(在沒有受傷的情況下、手停在空中)，參賽者應該注意所使用的手信號，避免因使用錯誤而遭到失格。
- 14、參賽人員身體健康，熟悉水性，能無保護狀態下游泳 200 公尺。
- 15、若任何組別的參賽人數不足 3 人，大會保留是否取消該組別的決定權。
- 16、任何參賽者，如有嚴重違反競賽規則或運動道德精神，可被取消參賽資格及所獲之獎項。



- 17、整個比賽過程中，參賽者必須站在板子上完成比賽，長距離賽若有因精疲力竭或重心不穩的情況下，允許運動員能用跪划或坐划執行最多 5 次的划程，違反規則者將加 10 秒。
- 18、任何侵權行為都將導致取消參賽資格。
- 19、在比賽期間，只能用個人的槳來划動完成，透過帆或任何能協助起帆作用的衣服是不被允許的，違反規則者將判失格。
- 20、使用任何樂器或能發出音響的器具來企圖影響其他選手者，該舉動都是被禁止。
- 21、在浪區的特殊狀況，亦不允許以非立姿的方式划過折返點，如有違規，競賽主管將決定是否取消比賽資格或是加 10 秒。
- 22、划槳者應確保不會做出任何阻礙或危害其他人的事情，如損壞他人槳板或設備。
- 23、故意在賽道上或轉彎時撞他人的板子，在這種情況下，將取消參賽者資格。
- 24、必須遵守比賽指示方向，沿著航行路線完成比賽，比賽有任何違反規定，競賽主管將決定是否取消比賽資格。
- 25、每位運動員應自行承擔風險，並確保自己很健康，適合作競爭的激烈運動。活動的參與者必須保證他們擁有游泳的能力。
- 26、在開放的水域上，需要繫上腳繩及穿著救生背心。
- 27、在有水流或障礙物(石頭)的河流上，則不宜使用腳繩，因為這有可能會因此纏上障礙物而產生風險。
- 28、在平靜的水上比賽時，可不需求繫上腳繩或穿上救生衣。(以大會規定為主)
- 29、**開放性水域要求：**
  - 1) 比賽根據所訂的項目進行。
  - 2) 以最快時間的方式來完成比賽形式。
  - 3) 大會可依現場狀況做縮短賽程時間，例如颱風或惡劣天氣威脅參與者的安全。
  - 4) 預賽或各式出發的方式，起始位置都應以公平的分配
  - 5) 長距離比賽時，大會應該制定好所有轉彎的指示及規定，例如：轉彎應為右肩轉彎（順時針）或左肩轉彎（逆時針），在轉彎的路線中應該均勻分配。
- 30、在特殊情況下（例如在突然的天氣警告的情況下），比賽管理部門可以在短時間內召開運動員簡報會。
- 31、凡參加競賽之選手或隊伍均應遵照本規程所列之各項規定。
- 32、各隊或個人賽選手應攜帶選手證明提供大會檢錄查驗身分。
- 33、出賽時，選手須符合參賽規定，有不符規定之事時，裁判長可依據情況取消該員

- ( 隊 ) 參加該場比賽資格。
- 34、檢錄時若發現冒名頂替或其他選手 ( 隊 ) 當場檢舉，經查證屬實者，則取消該選手 ( 隊 ) 比賽資格 ( 以後賽程不得參加 ) 該行為發生於決賽時，名次由後選手 ( 隊 ) 依序遞補。
  - 35、團體組完成檢錄後，即不可再更換人員，亦不得再離開檢錄範圍，離開則不得再出賽，賽程若因延誤而必需上廁所，則另當別論。若他隊當場檢舉，發現冒名頂替經查屬實者，則取消該隊該場比賽資格 ( 以後賽程不得參加 )，該行為發生於決賽時，名次由在後隊伍/選手依序遞補。
  - 36、所有參賽選手 ( 隊 ) 如有任一場次未參賽、自行棄權或被大會判定取消資格(失格)，則爾後賽程不得再參加。如因故該場判定失敗，往後如有賽程得繼續比賽。
  - 37、比賽之器材，賽前應自行檢查妥當，比賽中如發生問題，不得以此要求重賽。
  - 38、各組競賽時間依大會公布時間表進行，如有提前或延後，以大會播音報告為準。
  - 39、比賽日期除因特殊情況，由大會宣布延期舉行外，不受天候影響，風雨無阻 ( 雷雨除外 ) 照常比賽。
  - 40、大會對賽事保留最終決定權及不設上訴機制，報名費亦不得退還。

## 二、賽前至出發

- 1、出發是設在陸地上 ( 海灘開始 ) 或在水上 ( 水上開始 ) 確切的程序應該在比賽會議上宣布。
  - 1.1 起跑線的長度應足以讓所有運動員排成一排，運動員將按照世界排名進行編組，排名最好的運動員將獲得比賽的最佳位置。
  - 1.2 必須在比賽前，說明開始信號。
  - 1.3 運動員應在比賽規定的時間出發，不會等待任何的缺席者。
  - 1.4 出發時必須盡可能公平，讓所有運動員都有平等機會。如果不是這樣的話可以命令重新啟動。
  - 1.5 在所有情況下，運動員都必須在預定開始的時間前 3 分鐘到起跑區做預備。
  - 1.6 對於所有的出發，所有參賽者都必須能聽到起跑信號，音頻可能是哨聲或喇叭聲，也可以是發令槍的射擊聲或喊出的“開始”。
  - 1.7 出發時必須將旗幟信號與音頻信號一起使用，以確保所有運動員都能聽到並看到開始說明。
  - 1.8 比賽開始前 3 分鐘：通過揚聲器或指示燈顯示，通知參加者即將開始的比賽。
  - 1.9 比賽開始前 1 分鐘：以揚聲器或燈光通知顯示，至少在 60 秒內要執行出發，即

使延遲亦不得晚於 75 秒，用發令槍或大喇叭等做出起動信號。

**1.10 啟動方法：**對於所有參賽者都必須能聽到起跑信號，音頻可能是喇叭聲或發令槍，也可以是喊出的“開始”或“GO”。最好將旗幟信號與音頻信號一起使用，以確保所有運動員都能聽到並看到。

**A、水上開始：**

- 1) 划槳者用站立或跪板、坐板等方式，在同一條出發線的範圍內做預備。(必須事先說明使用方式)
- 2) 在兩個點之間(例如浮標、起船、碼頭等)之間。
- 3) 起跑時，所有板子都應該靜止在起跑線後面。
- 4) 板子可以由板架固定在尾部(或人工固定)或由自動啟動系統擋在前面。
- 5) 直到開始時，板的尖端才可能越過起跑線。
- 6) 已發出信號。

**B、海灘開始：**

- 1) 運動員將在水邊排隊
- 2) 所有運動員都將按照檢錄及起點裁判的指示，在腳踝到大腿深水中握住他們的器材。
- 3) 當所有運動員齊整排列好時，將發出開始信號。

**C、海灘斜坡開始：**

- 1) 若在沙灘上出發，划槳者必須站在兩點之間的起跑線上(例如標誌)，發出信號時，選手的身體才能越過起跑線。
- 2) 板子必須在運動員旁邊的地面上。
- 3) 運動員可以握住槳板，但不得將其抬離地面。

**D、間隔開始：**

- 1) 運動員名單及其開始時間，必須在比賽開始前至少一小時顯示在佈告板上或發給運動員。
- 2) 發令員必須用響亮清晰的聲音為每位運動員倒數計時，從 5 到 0 然後發出出發訊號，同時，也必須同時揮舞旗幟的說“GO”。

**E、浪區起步(長距離)：**

- 1) 在強風或強流使靜止起步困難的情況下，可以使用滾動起步。允許板子由後向起跑線緩慢漂移或划槳，以便在信號發出時出發。
- 2) 出發台有可能是固定的，也可能是在移動的兩個信號物之間。
- 3) 只要有可能，比賽中的所有槳板都應在起跑線上排列，一起出發。
- 4) 運動員應該主動向出發台或起跑線移動，盡可能地相互對齊。

- 5) 當運動員距離起跑線大於 10 公尺時，在發出 **Are you ready** 時，發令員確信槳板都正確對齊並且沒有運動員因偷跑而獲得任何不當優勢時，他/她將發出發令信號。

## 2、偷跑：

### 1) 短跑/技術競賽：

- 如果運動員在發出開始信號之前試圖開始，稱為偷跑或是搶划。
- 第一次發生偷跑=>發令員必須識別出犯規的運動員並警告所有參與者。
- 第二次偷跑，該偷跑者將被取消資格 (DSQ)，並且必須立即離開起跑區和賽道。偷跑失格這個程序將一直繼續，第二次後每個違規運動員都會被取消資格 (DSQ)，直到實現公平的出發開始。

### 2) 遠距離/技術競賽：

- 1) 長達 10 公里的路線=> 將給予 3 分鐘的加時作為處罰。
- 2) 超過 10 公里的路線=> 將給予 5 分鐘的加時作為處罰。

## 3、中止開始：

- 1) 在短程賽和技術賽中，可以允許一次的技術暫停，其後再要求暫停時，發令官可以不予理會。(除非有重大事故，發令官可依現場情況評估)
- 2) 在長距離比賽中，由於錯誤的開始而導致 20 個或更多參與者偷跑時，只能重新開始。

## 4、停止比賽：比賽管理人員若考慮天氣或水況危險，可以停止比賽，取決於在以下情況下，應通過以下方式發出信號：

- 1) 揚聲器
- 2) 警報器
- 3) 信令
- 4) 紅旗

參賽者必須立即遵守比賽指示。

## 三、出發至終點

- 1、比賽划槳方式一律採立姿動作，比賽中除划槳外，不得使用任何輔助動力。
- 2、無論以站姿、跪姿或者是坐姿出發，出發時都必須確定在兩點固定的同一起始線開始競賽。
- 3、確定比賽所採取的出發方式：
  - 1) 採坐式出發者：需確認選手雙腳腳踝以下必須在水中，臀部不離開板面，若無法判定其臀部是否接觸板面，則可以大腿後側部位不得離開板面，雙手需持

槳水平的壓在板上。

- 2) 採立姿出發者：確認取齊後，選手處於靜止狀態(可入水或不入水)，槳不可划動，若採入水出發動作在靜止的狀態時，槳是不可以有任何動作，包括因平衡所造成的動作。若採不入水出發動作在靜止的狀態時，萬一因平衡所造成的晃動，只要槳沒有接觸到水，是不會被判定犯規的。
- 3) 若為陸地上出發，槳板需置於地面，其前端不可以超越起跑線，划槳者需站立在槳板旁中心位置。
- 4、無論採何種方式出發，當賽前 1 分鐘時，應召集隊伍預備，其發令程序如下：
  - 1) **Ready** 或是取齊：適時調整隊伍跟起點線的位置
  - 2) **Are you ready** 所有選手都應該已完成預備動作
  - 3) **Attention** (聞Attention時，選手需處於靜止狀態)
  - 4) **Go** 或開始。(Attention」與「Go (或出發訊號) 之間距離之時間不會超過五秒鐘)
- 5、比賽前10分鐘應置於比賽起點預備出發，賽前 3 分鐘將進行點名，若延遲比賽時間未達起點者，發令裁判將依時發令出發，不會等待延遲比賽的隊伍或選手。對於延遲比賽的隊伍或選手允許由起點線後出發，若未出賽者，該場以自行棄權將被判定取消資格(失格)，不得異議。選手均需主動在出發線後就位，並以板首不得超過出發線。
- 6、發令裁判未發出訊號前不得出發，聞Attention時，選手即需處於靜止狀態，違者視為偷跑，**起點裁判**會舉起紅旗示意該水道隊伍偷跑，若已出發，發令員會立即連喊 3 次「STOP」的口令或發出第二聲槍響或重複其他出發信號召回賽隊，航道裁判應協助此項攔阻工作。第 1 次發生時，應聽從汽笛聲退回出發點。
- 7、當所有賽隊返回起點後，發令員會對偷跑的隊伍給予警告。
- 8、凡遇偷跑或發令員發出召回訊號，而又沒有立即依指示返回起點的賽隊會被取消比賽資格。
- 9、於起點預備時可用划槳輔助槳板對齊起步線，發令員發出「**Are you ready**」前，所有選手都應該已完成預備動作，聽到「Attention」通知預備時，則全部動作均應立即停止。若發令或出發裁判發現選手的划槳仍有動作時，起點裁判會舉紅旗示意違規，發令裁判可判罰 1 次警告，若同場有選手再犯，則會對第二次犯規的選手判定該場失敗。
- 10、航道裁判在救生艇或裁判船上時，該船艇應在出發線前30M 的航道上預備，聞召回信號或見紅旗時，船艇需在安全的情況下橫穿於選手前方，揮動紅旗，直至

所有選手停下動作。

- 11、若因技術或器材理由尚未準備好出發，選手必需在「Are you ready?」口令前，將雙手舉高揮動，做為比賽暫停訊號，發令員看到才會決定延緩出發。
- 12、選手需慎用你的手信號，在競賽進行中，若因受傷或處於危險中，以雙手在空中揮舞時，將視為求援並立即施救，若是在繞標的過程中有疑問需要說明者(在沒有受傷的情況下)、則應該運用手停在空中不揮動，航道裁判會協助釋疑。  
**※參賽者應該注意所使用的手信號，避免因使用錯誤而遭到失格。**
- 13、技術暫停之運用，僅限在選手在器材未準備好或槳板尚未定位時運用，每場比賽僅限 1 次，若在同場次有第 2 次要求技術暫停時，發令裁判可無視此要求，即使是在隊伍尚未修正好方向或未定位，發令裁判皆可直接完成出發程序。
- 14、直道賽或長程繞標賽的水道線(若有設水道線)，在比賽過程中，僅作為航道判別的依據，不會有越航道的問題，但是抵達終點時，槳板必須在所設的終點線兩端浮標內或終點信號物內，方算完成。未在所設的終點線兩端浮標內或終點信號物內通過的槳板，都屬失敗。

#### 四、長距離繞標賽

- 1、運動員在繞標的比賽中，有責任相互保持距離，應避免無謂的接觸(碰撞)。
- 2、繞標賽都以立姿出發，於起點預備時，可用划槳輔助槳板對齊起步線，發令員發出「Are you ready」前，選手都應該已完成預備動作，槳應靜置在水中或水面上不可划動，聽到「Attention」通知預備時，則全部動作均應立即停止(包括調整方向)。若發令或出發裁判發現選手的划槳仍有動作時，起點裁判會舉紅旗示意違規，發令裁判可判罰 1 次警告，若同場有選手再犯，則會對第二次犯規的選手判定該場失敗並需離開現場。
- 3、繞標競賽進行中，選手不得有故意撞板或對其他選手有暴力的舉動，經由航道裁判發現並做紀錄後，必需立即向裁判長報告，裁判長有權取消在事件中違規選手之比賽資格，受影響的選手，只要槳板還能操作，都應該繼續完成賽事，萬一因惡意碰撞導致器材損壞之運動員，則需另尋補救方式。(因長距離賽無法召集重賽，因此所提的補救方式未必能圓滿，請運動員務必諒解)
- 4、繞標選手務必熟悉大會所規劃的航道路線，繞行浮標必須朝著比賽地圖中解釋的方向(左肩轉或右肩轉)進行且需依照繞標路線進行比賽，如有一個標未繞到又完成下一個標的浮標時，將被判定失敗(航道裁判在不會影響賽事進行的情況下，需及時告知違規者繞標失敗，並請離開航道)。

- 5、但對於失誤的競爭對手(錯過浮標或行進方向錯誤)，只要能在下一個浮標完成前、重新繞回未繞到的浮標或是未依正確方向繞行的浮標，則不算違規。
- 6、如發生落水或翻板的狀況，若自行上板，則可繼續比賽；但若為救生員協助上板，則取消名次資格，但可繼續划行至比賽結束。
- 7、所有參賽者必須完成在水中的路線並且必須安全地繞過所有的轉彎浮標。
- 8、所有參賽運動員繞標時，對有意識的用手或槳通過觸碰浮標借力而獲得比賽上優勢的行為，判罰違規 (時間處罰+10 秒)。
- 9、對正常情況下繞標時觸碰浮標的行為，不認定為違規；違規以及沒有按照規定的方向繞標，將取消比賽成績及資格。
- 10、在環繞賽中，任一方都可以在任何時候從左邊或右邊超越，包括彎位區段，但必須能確保兩板之間的距離。
- 11、環繞賽中於彎位區段取得先機者，後方者應主動保持合理航線以避免碰撞。若未減速或保持合理航線，導致發生碰撞或侵略到他板之上，每次判罰加時 10 秒懲罰，採用累進罰則。
- 12、在環繞賽中，如果運動員企圖妨礙另一名運動員或刻意碰撞其裝備，可能導致加時處罰或取消資格。
  - ※如果裁判認為阻礙不是故意的，那麼運動員將受到時間處罰(10 秒)。
  - ※如果裁判認為阻礙是故意的，違規運動員將被取消比賽資格。
- 13、無論如何，運動員即使遇上碰撞落水，亦要能盡快上板繼續完成賽事。事後若有足夠的證據證明所爭議的內容符合時，應取消該隊資格。若在初賽階段，可安排出賽取得成績，已確定晉級與否，以已過了決賽賽程，該隊取消後之資格，依序由次位向前遞補。
- 14、在環繞賽中，如果碰撞事件被認為對其他槳手造成重大不利(導致落水)，處罰將是違規運動員被取消資格 ( DSQ )。※技術委員決定的處罰，將不得上訴。

## 五、終點判定

- 1、比賽超過法定時間未到達終點者，該隊由大會沒收比賽，並判定該場失敗。
- 2、選手最後須持槳並以立姿方式，槳板的前沿通過終點線才算成績。
- 3、從比賽出發、途中至終點，發生以下違規，則該場判定失格。
  - a、故意碰撞或暴力舉動，有違背運動道德精神者，將判定該場失格。
  - b、藉由其他輔助動力，將判定該場失格。

- c、偏離航道後，沒有正確駛回航道並通過終點。
- d、漏繞標且已完成下個標的物繞標的動作。
- e、如果參賽者在比賽過程中，以坐、趴或跪划超過五次仍未改以立划的方式。
- f、如果在比賽中落水翻板，另一樣在比賽的運動員幫忙是沒問題的。如果是非運動員、而是外在的船隻幫助，他/她可能會被取消資格。
- g、其他如有突發事件為本規則未定者，交由技術委員會處理。

- 4、終點成績的判斷，以槳板的前端越過終點線來判定先後，若槳板無法作為成績判斷識別的依據時(含攝影畫面)，將以身體上身軀幹(胸或是肩膀)為判斷依據。
- 5、比賽超過法定的時間未到達終點時，終點裁判應通知**航道裁判進行告知並退出航道**，該隊由大會沒收比賽，並判定該場失敗。

## 六、賽後

### 1、取消資格

- 1.1 試圖以任何非榮譽方式參加比賽或違反比賽規則或無視比賽規則的榮譽性質的運動員將被取消有關比賽的資格 (DSQ)。
- 1.2 如果運動員已完成槳板的比賽，後續經抗議或申訴，確定有違規之事實時，將被取消比賽資格 (DSQ)。
- 1.3 任何未能按照正確的比賽路線 (例如錯過轉彎浮標)，違反比賽規則的運動員將受到處罰。
  - ※裁判認為該運動員因此比其他運動員略佔優勢，將給予 10 秒的罰時
  - ※裁判認為該運動員因此獲得重大優勢並獲得位置優勢，將被取消資格(DSQ)。
- 1.4 處罰的處理：
  - ※取消資格由競賽組決定的，可上訴。
  - ※由裁判長或技術委員決定的處罰，不得上訴。
- 1.5 所有處罰取消資格的內容，必須盡快由競賽組以書面形式確認，並說明原因，運動員或領隊必須在通知副本上確認收到。
- 1.6 若未能將取消資格確認表的副本，發送給運動員或領隊時，不代表取消資格無效。

## 伍、抗議/申訴：

- 1、競賽爭議如規則上有明文規定，以終點裁判之判定為終決。有同等意義之註明者比照辦理不得提出抗議，如有任何抗議事件，以技術委員會之判定為最後終決。
- 2、爭議事件應於該場次結束後 60 分鐘內立即提出，並向裁判說明抗議原因，裁判知



- 悉後轉交給裁判長解釋，若雙方仍無法達到共識，須填寫申訴書向大會申訴，大會收到申訴文書後，應即將給技術委員會於最短時間內裁決，並依其裁決為終決。
- 3、如需申訴，申訴者需在該場次結束經成績公佈後 60 分鐘內，向裁判長提出異議並繳納 5000 元保證金，大會將予以處理並給出仲裁結果。申訴成功後，5000 元保證金將退還本人，申訴失敗將沒收其保證金。
  - 4、不服大會裁決或採取不當抗議行為而影響賽場秩序者，取消比賽資格，如有暴行並應負刑責，並三年禁止參加本競賽。
  - 5、大會技術委員由總幹事為召集人，成員包括競賽組長、裁判長及相關專家學者共七人，並應有委員二分之一以上人員出席。

## 陸、附則

- 1、參賽期間各隊交通、膳食、服裝及其他相關費用，須由各參賽隊伍自理。
- 2、各參賽隊伍比賽及練習期間，應服從大會裁判、救生員之安全指導，並全程穿著救生衣，且應具備游泳能力；賽前練習及比賽期間職隊員安全由各隊自行負責。
- 3、各參賽隊伍每次實施賽前練習全程應依「賽會公告之水上安全須知」規定，向大會練習管理組登記，按先後順序排定練習時間。
- 4、遇不可抗力之天然災害時，主辦單位有權視狀況宣佈或延期舉行。
- 5、凡丟棄或遺失競賽器材、翻覆或損毀器材之隊伍應視大會損失照價賠償。
- 6、各參賽隊伍或選手，如有不服裁決致影響大會秩序或違背運動精神，情節重大者，大會得函請有關機關或學校議處，並視情節嚴重程度，禁止該隊或選手下年度報名參賽。
- 7、各參賽隊伍或選手，請共同努力維持現場環境整潔，留下一個好的運動環境。
- 8、為尊重贊助本賽會之公司企業權益，凡未經許可的商業布條或商業看板，一律不得懸掛於本賽場範圍內，違者將進行勸導、要求自行拆除，若屢勸不聽者、將派人拆除而不需經過懸掛者同意，若需懸掛者、請參考賽會贊助辦法或洽詢大會。(選手服裝之行銷宣傳則不在此限)。
- 9、賽場只做為運動競賽之用，拒絕有任何政治或敏感爭議事件，利用服裝或旗幟等器材，作為凸顯話題之用，請參賽者自制。