

香港童軍總會野外定向會
野外定向賽事指引



2008年4月 第一版

目錄

前言	2
一般比賽程序（賽員用）	3
賽前工作	5
賽事當日工作	8
賽後工作	13
附錄一：控制咭之認識及打孔技巧	14
附錄二：電子打孔及計時系統	15
附錄三：籌備工作流程表	16
附錄四：賽員須知樣本	17
附錄五：沿徑定向	21

前言

野外定向比賽中，運動員在指南針及地圖的協助下，用最短的時間找出賽區的控制點。運動員可以是個人或小隊組成。

國際野外定向聯會（IOF）確認有四種主流定向運動形式，以下四種定向運動形式均有世界性賽事，供世界各國定向運動選手競逐錦標。



徒步定向
Foot Orienteering



滑雪定向
Ski Orienteering



沿徑定向
Trail Orienteering



越野單車定向
Mountain Bike
Orienteering

本文件旨在為各單位舉辦野外定向賽事提供指引，如需任何詮釋或技術協助，歡迎與童軍野外定向會聯絡。亦應參照「香港定向總會－野外定向比賽則例」進行各野外定向賽事。

參考資料：

國際野外定向聯會 IOF

<http://www.orienteering.org>

沿徑定向

<http://www.trailo.org>

香港定向總會 OAHK

<http://www.oahk.org.hk>

童軍野外定向會 SOC

<http://www.hksoc.org>

香港童軍總會野外定向會

Scout Orienteering Club

香港九龍柯士甸道童軍徑香港童軍中心903室

電郵：info@hksoc.org

網址：<http://www.hksoc.org>

一般比賽程序（賽員用）

1 報名

賽員須在截止日期前填妥報名表，寄回主辦單位機構；大約在比賽前兩星期，將會收到一份賽員須知、號碼布及控制咭（或於網上查看賽員須知、出發名單，再於賽事中心領取號碼布或電子控制咭）。賽員須細閱其內容及按指示在賽事當日到達賽區比賽。

2 賽事中心

- 賽事中心設有詢問處、出發名單、急救站、成績公佈處等。
- 賽員到達賽事中心後，自行找地方擺放行李及休息，並準備前往出發區。
- 賽員之行李須自行保管，請不要攜帶貴重物品。
- 若當日有任何問題，可向詢問處查詢。

3 出發區

- 可分為賽員預備出發區及出發區。
- 賽員須依從賽會指引，於出發前十至十五分鐘到達出發區，避免遲到。
- 賽員請按指定時間進入出發區。
- 遲到者請通知工作人員，以安排到遲到出發區等候出發。
- 因個人延誤而遲到的賽員其所損失的時間將不獲補償，起跑時間由賽會以不影響其他賽員情況下決定。
- 個人賽事的起跑一般採用間距出發程序，接力賽事則採集體出發。
- 起點區設有一個賽事時間顯示鐘，賽會將以展示或宣佈的形式召集賽員。
- 在出發區內，每一分鐘都有鐘聲提示，每次響聲後賽員便可行前一格。
- 當最後鐘聲一響，賽員才可閱讀地圖，並立即離開出發區，以免阻礙其他賽員出發。
- 如使用電子打孔系統的賽事，賽員需在出發前最少6秒，將電子控制咭放在「起點計時起動器」上，待最後一響鐘聲，才將咭提離及出發。
- 賽員有責任檢查領取的地圖為所屬組別，地圖上明確顯示賽程或組別讓賽員在出發前審閱。
- 野外定向賽事的起點在地圖上以三角標示，假如起跑區並不是定向賽程的起點，在實地起點的位置應有控制點旗號標示（無打孔設備）。

4 比賽進行中

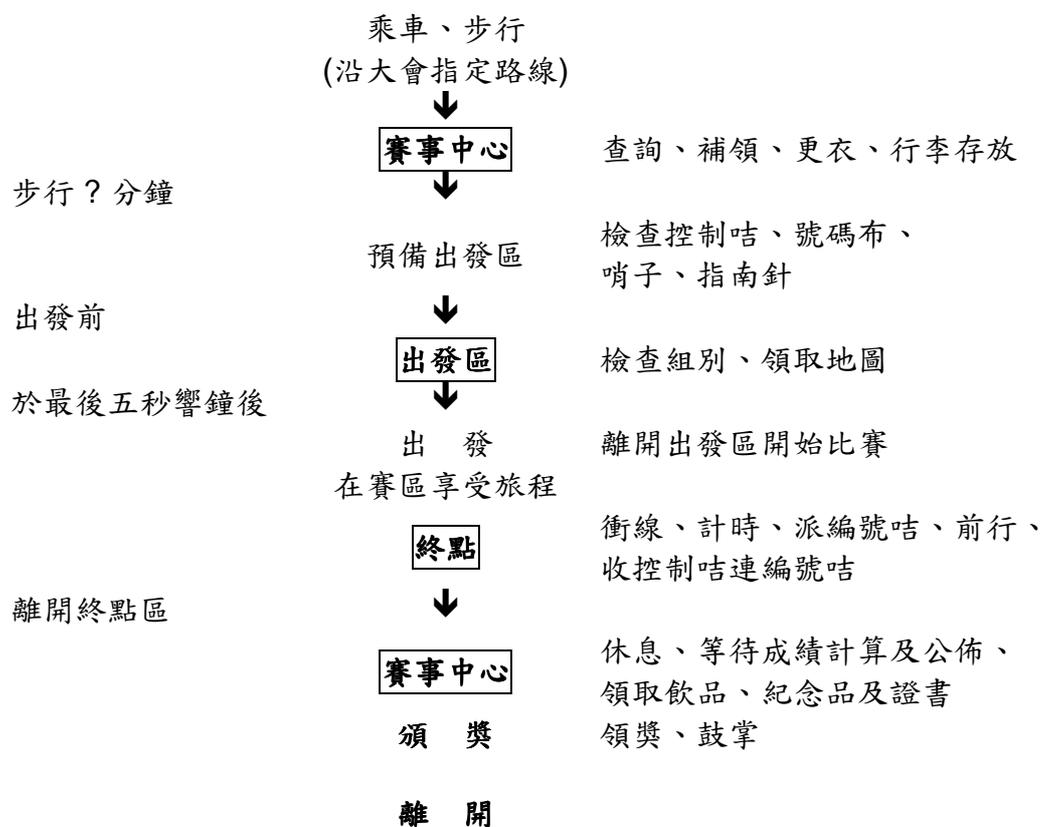
- 出發後須在公平情況下進行比賽，尋找所有需要到訪的控制點。
- 無論完成賽事與否，必須返回終點報到。
- 在限時或賽事完結時間前返回終點。
- 賽員資料及地圖上會顯示有關禁區、危險地區及禁用路線的指示。賽員需遵守指示，不可進入有關地帶。
- 如地圖及實地上標示有指定路徑、通過地點及通道，賽員必需全程遵守。
- 號碼布必須掛於胸前及清晰可見。賽員不准剪裁，摺疊號碼布。
- 在賽事中，賽員只能使用指南針及由賽會提供的地圖及控制點提示作為導航工具。
- 所有賽員需攜帶哨子，作緊急應用。如無賽會批准，不能在賽區中使用任何通訊工具。

5 終點

- 依據賽會或工作人員指示，進入終點衝線區。
- 計時員會將賽員越過終點線的時間記錄。
- 越過終點線後，視乎賽會安排，賽員可能獲派發一張終點次序編號咭，並需將控制咭及編號咭在離開線區較前的位置交回終點工作人員。如賽會需要，也要將賽事用的地圖交回。
- 如使用電子打孔系統的賽事，賽員在終點計時器上拍咭後，並依指示交回控制咭上的備份標籤，及前往指定地點將咭上的成績資料下載到賽會的電腦。
- 越過終點後，需迅速離開，以免妨礙後來到達的賽員。
- 賽員需依大會指定路線返回賽事中心。
- 超出規定比賽時限的賽員或隊伍將不被排名。

6 重返賽事中心

- 賽員可在賽事中心查閱比賽成績。
- 大會將在稍後時間派發已收回之地圖。
- 如借用大會物品，如電子控制咭等，應儘快交還。
- 可與其他運動員一同討論賽事中的錯誤，以增進個人技術。
- 如有投訴，須依賽會指定時間及方法提出。
- 頒獎後，可各自離去或乘大會安排之交通工具離開。



賽前工作

1 賽事策劃 Planning

- 1.1 訂定比賽日期、賽區、對象、組別、收費
- 1.2 訂定比賽類型（越野式、奪分式、標準距離、短途、接力……）
- 1.3 選定賽事統籌、主要工作人員（如路線設計、起/終點主任、成績計算等）
- 1.4 計算開支，申請撥款或贊助。
- 1.5 編定工作流程及時間表，以管理工作進度。
- 1.6 不同形式比賽有不同的籌組時間，大約為半年前應開始策劃。

2 宣傳 Promotion

- 2.1 於賽事三個月前製作及分發賽事海報、小冊子、報名表
- 2.2 設計報名表格
 - 2.2.1 不要索取無必要的資料，並參考私隱條例。
 - 2.2.2 依電腦系統的格式設計表格，以便輸入。
- 2.3 安排發出童軍通告及報名表
- 2.4 訂出截止報名日期
- 2.5 聯絡贊助商，邀請作商品（飲品、食物）、紀念品、獎品或現金之贊助，並安排鳴謝。
- 2.6 製作賽事紀念品、標貼、紀念章

3 登記 Registration

- 3.1 準備電腦系統以作賽員資料處理，例如Oevent
- 3.2 將報名表妥善保管及編上序號，以便翻查，並保障賽員的私隱及個人資料。
- 3.3 接收申請表格及收費
 - 3.3.1 檢查資料是否填寫及正確（姓名、組別、性別、地址等）
 - 3.3.2 核對銀碼或支票是否正確填寫
- 3.4 安排將賽員資料處理（電腦輸入）
 - 3.4.1 依收表次序排序、依組別分類
 - 3.4.2 將所有有用的資料輸入（例如：姓名、屬會(旅團)、組別、聯絡電話等資料）
 - 3.4.3 較少用的資料可不輸入，若需要時便依次序號碼找尋報名表查看
 - 3.4.4 檢查輸入的資料有否錯誤（可分多次處理，並定期將各組別之大約人數報告予大會，以便作編排賽道或交通等之安排）
 - 3.4.5 檢查資料及輸入之總數
 - 3.4.6 核對收款之數目是否正確
 - 3.4.7 定期將進度及各組別人數報告予大會
- 3.5 編排賽員編號
 - 3.5.1 賽員編號為每名賽員獨有之編號，不可重覆。該號碼將顯示於其號碼布上，以便工作人員識別。
 - 3.5.2 編號可為任意之序號，或；
 - 3.5.3 可將各組別之賽員編排不同之字首，並依出發時間編排順序號碼，可方便工作人員識別。但亦有機會被賽員容易識別，以致跟隨而造成不公平，賽事負責人須作出衡量。

3.6 編訂出發時間

- 3.6.1 與賽道小組聯絡，待其編排各組別之賽道
- 3.6.2 根據各組別之賽道編定不同之出發道
- 3.6.3 根據各組別難道及賽道小組之意見編排各組之出發先後
- 3.6.4 了解出發區實際工作環境與需要
- 3.6.5 相同組別之賽員最好分隔出發
- 3.6.6 避免同一時間有太多賽員同時出發
- 3.6.7 檢查會否有兩人同時共用一個出發格（雙人組除外）

3.7 列印資料

- 3.7.1 編印適當數量之地址及控制咭標籤（作郵寄、控制咭、成績等用）
- 3.7.2 編印出發程序表 (Start List)
- 3.7.3 編印賽員名單（按組別、姓名、次序號碼）準備足夠份量之名單及報表，以供大會各部門使用

3.8 如大會提供電子控制咭，必須逐一檢查。

3.9 準備賽事當日使用之電腦、印表機等，並進行軟硬件之測試。

3.10 常常將資料備份，妥善保存，避免外洩。

4 運輸 Transportation

4.1 賽員接送

- 4.1.1 預計行車時間，安排車輛接載參賽者往返賽區。
- 4.1.2 分配參賽者之乘車時間，或事先於報名安排登記乘搭。
- 4.1.3 安排上落車附近有足夠之停車位置，及供大型車輛進出。
- 4.1.4 申請禁區許可証

4.2 物資及工作人員

- 4.2.1 確保物資於適當時間前運抵指定崗位
- 4.2.2 安排足夠人手搬運物資
- 4.2.3 安排接載工作人員前往指定工作崗位，或於前一天安排住宿。

5 物資 Equipment

- 5.1 與各組別聯絡，列出各組別所需的物資及器材，安排添置或向外界商借。
- 5.2 安排借出、收回，並於賽後清潔、維修及適當地儲存。

6 賽道設計 Course Setting

- 6.1 按賽員之年齡及經驗，並考慮賽區之地形、攀升等，設計適合各組別的賽程。
- 6.2 賽前到賽區實地視察，留意對賽員所造成的危險及難度，測試無線電對講機之功效。
- 6.3 定出緊急救援路線及逃生路線。
- 6.4 放置記號以便日後擺放控制點。
- 6.5 購買所需地圖，繪上控制點、提示符號，並安排印刷。
- 6.6 如地圖正由其他團體更新／繪製，需留意能否趕及在賽前（約兩個月）完成，否則必須選擇另一個比賽區域。

7 賽員須知 Event Information for Competitor

- 7.1 賽事資料需於賽事舉行前最少兩星期前通知賽員。
- 7.2 賽員須知可透過網上／電郵發出，但要在報名表格或通告列明上載到網頁的日期及網址。
- 7.3 準備各賽員的號碼布、控制咭，以便於賽前連同賽員須知寄發，或安排賽員於賽事當日在賽事中心領取。
- 7.4 號碼布為布質或不易撕爛的紙張，不大於 25 x 25cm，號碼字形不少於 10cm 高。
- 7.5 賽事須知包括：賽事詳情、形式、地圖資料、賽區的特殊資訊、時間表、賽事中心位置、交通方法、起點及終點的形式及程序、特別禁區或注意事項等，亦應包括賽程的長度、攀升及預計勝出時間，另亦可公佈出發名單及電子控制咭編號等等。（可參閱附錄四）

8 其他 Others

- 8.1 邀請嘉賓，安排接送或預留車位。
- 8.2 工作人員住宿安排，選擇合適之露營地點或營舍。
- 8.3 膳食安排。
- 8.4 留意場地是否須要架設臨時設施，如流動廁所。

賽事當日工作

1 賽事中心 Event Center

是大會在比賽當日第一個接觸到賽員的地方，工作包括：

- 1.1 在下車處貼出「往賽事中心」之指示，須由一名領袖帶領，並經另一人檢查
- 1.2 佈置賽事中心，掛橫額，張貼賽員出發名單／提示符號表
- 1.3 設立大會時間及公佈賽事之最新資料
- 1.4 接受賽員之查詢
- 1.5 使用賽員名單作翻查賽員資料，以協助核對賽員身份及補發用品
- 1.6 派發電子控制咭及號碼布
- 1.7 與賽區、起點及終點保持聯絡，了解賽事進度，以協調各部門工作之情況，及對賽員作出適當宣佈
- 1.8 統計完成賽事之人數，以便安排賽道工作人員收回控制點的時間
- 1.9 接受賽員投訴
- 1.10 協助派發紀念品、飲品、參賽證書等
- 1.11 將投訴轉交成績處理組
- 1.12 清理在場之物資及垃圾
- 1.13 安排賽員離開賽區或到登車處

賽事中心物資總表

物資	數量	物資	數量	物資	數量
佈置用品	適量	時間顯示鐘	1	對講機	2
橫額	1	大聲公	1	後備電池	適量
往賽事中心標誌	按環境而定	扣針	按人數而定	急救用品	適量
賽員禁區標誌	按環境而定	後備控制咭	50	各類賽員名單	3
文具	適量	後備號碼布	50	工作人員名單	2
桌/椅	2/4				

2 出發區 Start

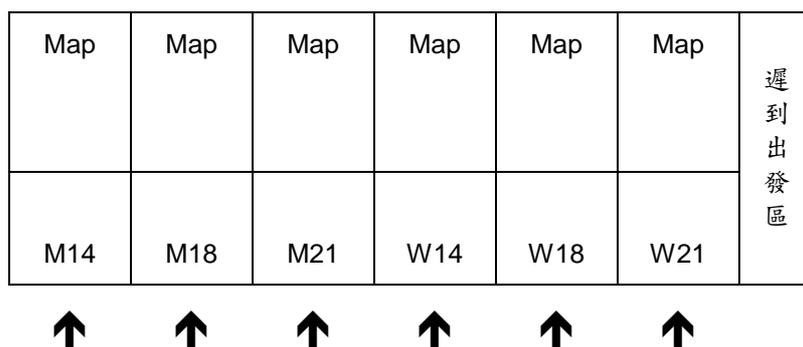
負責所有賽員之出發程序

- 2.1 設置指示往出發區、預備出發區
- 2.2 佈置起點（掛橫額、設置出發區及出發道、賽員禁區、大會時鐘、出發器）
- 2.3 設置及測試電子打孔系統的起點裝置
- 2.4 安排各組別之地圖
- 2.5 維持出發區的秩序
- 2.6 顯示大會時間，召集賽員進入出發區
- 2.7 檢查賽員之裝備（控制咭、號碼布、指南針、哨子）
- 2.8 指示賽員跟據組別進入指定之出發道，並在最後鐘聲一響後才可閱讀地圖
- 2.9 指示賽員立即離開出發區，以免阻礙稍後出發之賽員
- 2.10 提示賽員必須於最後鐘聲一響後才可將電子控制咭取離起點裝置
- 2.11 安排遲到賽員之出發（如使用電子打孔系統，必須紀錄遲到者的實際出發時間）
- 2.12 紀錄及核對實際出發人數，並將結果交往終點、成績處理組及賽事中心
- 2.13 監察賽事進行，與賽區、終點及賽事中心保持聯絡

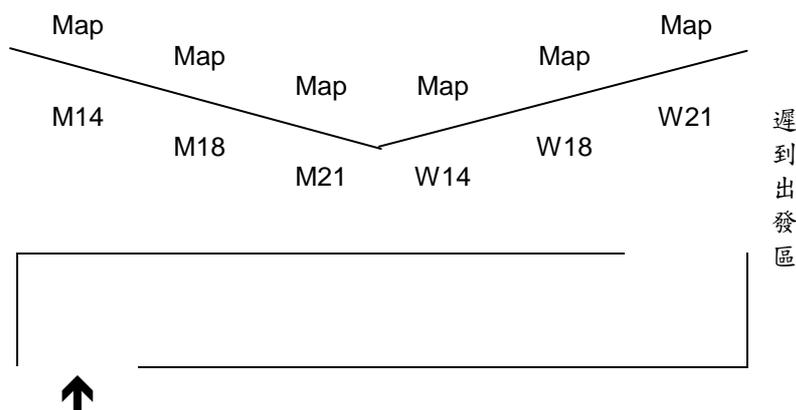
出發區物資總表

物資	數量	物資	數量	物資	數量
佈置用品	適量	大聲公	1	時間顯示鐘	1
往起點指示標誌	按環境而定	發聲器	1	急救用品	適量
賽員禁區標誌	按環境而定	哨子	2	水	適量
橫額	1	秒錶	2	賽員名單	3
文具	適量	對講機	1	出發名單	4
地圖	按人數而定	後備電池	適量	工作人員名單	1

兩分區例子一



兩分區例子二



3 終點 Finish

負責所有賽員完成賽事時的程序

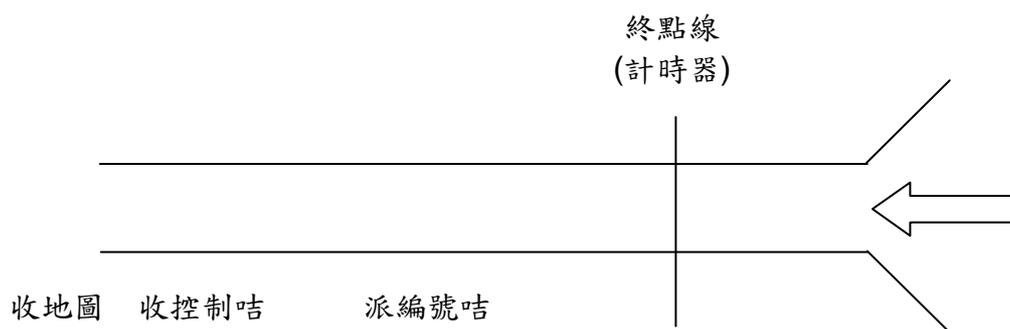
- 3.1 設置指示往賽事中心
- 3.2 佈置終點（掛橫額、設置計時器、由最後控制點往終點之指示）
- 3.3 安排救傷人員
- 3.4 提示賽員進入適當之終點賽道〔單人／雙人〕
- 3.5 提醒計時員有賽員進入終點區
- 3.6 計時（紀錄賽員越過終點線的時間，雙人組別需計算最後衝線之賽員）
- 3.7 派發序號咭，或貼上有編號之貼紙於控制咭上
- 3.8 遺失控制咭或未完成賽事者亦需記錄時間及序號
- 3.9 指示賽員在衝線後向前排隊並順序地收取控制咭 或 電子控制咭的備份標籤
- 3.10 引導賽員盡快離開衝線區

- 3.11 收取賽員之地圖
- 3.12 引導賽員離開終點區
- 3.13 記錄已返回終點賽員之人數
- 3.14 盡快將控制咭及時間紀錄送到成績處理組
- 3.15 核對由起點交來之總出發人數
- 3.16 核對由賽事中心交來之直接返回賽事中心的人數
- 3.17 將已核對之結果以及未返到終點之名單送到成績處理組及賽事中心
- 3.18 監察賽事進行，與賽區、起點、成績處理組及賽事中心保持聯絡

終點物資總表

物資	數量	物資	數量	物資	數量
佈置用品	適量	桌/椅	按環境而定	急救用品	適量
往賽事中心標誌	按環境而定	計時器	1	水	適量
賽區禁區標誌	按環境而定	大聲公	1	賽員名單	2
橫額	1	序號貼紙/咭	按人數而定	工作人員名單	1
彩旗	適量	對講機	1		
文具	適量	後備電池	適量		

終點佈置簡圖



4 賽區監察 Field

負責賽事區域內所有控制點之放置及賽員之安全

- 4.1 安放及收回控制點及打孔器或電子打孔裝置
- 4.2 設置救傷站、水站及無線電通訊網
- 4.3 安排監察員巡察賽區，與組長及其他監察員保持聯絡
- 4.4 隨時準備協助有需要之賽員
- 4.5 巡視指定之賽區範圍，防止任何人破壞賽區物資
- 4.6 監察天氣變化、山火、洪水等，如有需要則按照逃生路線疏散
- 4.7 監察賽事進行，有須要時紀錄賽員之違規行為（包括時間、賽員編號、位置及違規情況）
- 4.8 向受傷之賽員施行急救
- 4.9 搜索迷路的賽員
- 4.10 向組長報告山上情況或突發事情（天氣轉壞、山泥傾瀉、洪水等）
- 4.11 與起點、終點及賽事中心保持聯絡

賽區物資總表

物資	數量	物資	數量	物資	數量
控制點標誌/編號咭	路線設計員安排	後備編號咭	1套	水	適量
打孔器	按控制點數量及人數而定	對講機	按工作人員而定	後備食糧	適量
地圖	按工作人員而定	後備電池	適量	工作人員名單	2
後備控制標誌	10	急救用品	適量		
後備打孔器	10	文具	適量		

5 成績處理 Result Processing

負責計算賽員之成績並記錄人數

- 5.1 佈置工作範圍（設立為賽員禁區，設置電腦、計算機）
- 5.2 將由終點送到的控制咭分組
- 5.3 計算並記錄賽員所用之時間
- 5.4 核對控制咭上之密碼並決定是否DNF
- 5.5 將成績資料（包括完成時間或分數等）輸入電腦
- 5.6 參照由起點送到的出發名單點算出發人數，確認DNS之賽員並輸入電腦
- 5.7 參照由賽事主任交來的違規賽員名單，確認DISQ之賽員並輸入電腦
- 5.8 編印出個人成績及分組總表，並核對有否錯誤，尤其得獎各項
- 5.9 計算團體成績
- 5.10 將成績送到成績公佈處
- 5.11 將已處理之控制咭分類及排序，並妥善保存
- 5.12 處理由賽事中心交來之投訴及核對
- 5.13 將仍有問題之個案交予大會裁判團
- 5.14 更改投訴得值之成績並送到成績公佈處
- 5.15 將成績發還大會以作對外公佈
- 5.16 如遇意外或有需要時可依照次序號碼，翻查賽員報名表以取得有關資料
- 5.17 與起點、終點、賽區及賽事中心保持聯絡

成績處理組物資總表

物資	數量	物資	數量	物資	數量
佈置用品	適量	對講機	1	文具	適量
桌/椅	適量	後備電池	適量	賽員名單	2
電腦/配件	適量	紙盒	適量	工作人員名單	1
印表機	2	答案紙	2套		
計算機	6	Label貼紙	2套		

6 成績公佈 Result Display

負責公佈大會已計算之成績予各賽員

- 6.1 設置成績展示處
- 6.2 處理由成績處理組交來之成績並安排展示
- 6.3 更改由成績處理組交來投訴得值之成績
- 6.4 安排得獎之名單交往頒獎組
- 6.5 安排公佈成績予新聞記者及攝影

成績公佈組物資總表

物資	數量	物資	數量	物資	數量
佈置用品	適量	繩	適量	組別咭	30
指示標誌	適量	文具	適量	釘書機/釘	3/1盒

7 安全 Safety

7.1 急救員：提供救傷服務於賽事中心、起點、終點及賽區

7.2 無線電通訊員：負責無線電聯絡網絡

賽事安全組物資總表

物資	數量	物資	數量	物資	數量
急救站橫額	1	對講機	1	後備食糧	適量
急救站指示	2	後備電池	適量	賽員名單	3
地圖	4	急救用品	適量	工作人員名單	5

8 膳食 Catering

8.1 安排膳食及飲品予工作人員。

8.2 安排水源於賽區內之水站以供給賽員。

膳食組物資總表

物資	數量	物資	數量	物資	數量
食物	按工作人員而定	水	適量	清潔用品	適量
飲品	按工作人員而定	食具	適量	工作人員名單	2

9 獎項頒發 Prize Presentation

安排頒獎典禮及派發紀念品予參加者

獎品組物資總表

物資	數量	物資	數量	物資	數量
佈置用品	適量	獎品	按組別而定	獎項名單	2
咪	1	紀念品	適量		
擴音機	1	相機	2		

10 物資及支援 Equipment & Supporting

負責管理各部門之物資及因應需要而到各部門協助

支援組物資總表

物資	數量	物資	數量	物資	數量
佈置用品	適量	物資總表	2	工作人員名單	2
文具	適量				

賽後工作

1 物資

- 1.1 執拾及點算物資有否遺失
- 1.2 修理損壞的物資，或進行報銷
- 1.3 清洗、吹乾用過器材
- 1.4 將電器內的電芯取出
- 1.5 歸還借用的物資
- 1.6 更新物資清單以便下次使用或進行補充

2 成績

- 2.1 將正式成績公佈，並發放予有關單位，如定向總會、童軍總會、參與單位或報章刊物等
- 2.2 在網站公佈詳細成績
- 2.3 安排單位或團體獎項之成績公佈及頒獎細節

3 鳴謝

發信或致電與贊助商或協辦單位聯絡，交待比賽完成，並感謝對方之贊助或協助

4 意外事件之跟進

- 4.1 跟進賽事期間之意外事件，聯絡其本人、家屬、單位以了解情況
- 4.2 填寫意外報告書
- 4.3 知會童軍總會或所屬單位
- 4.4 安排到醫院探望
- 4.5 跟進保險償事宜

5 填交賽事報告

賽事主任於指定時間遞交賽事報告及成績

附錄一：控制咭之認識及打孔技巧

在每一控制點作打孔時，賽員有責任去確認自己已到達正確之控制點，並需用正確的方式在自己的控制咭上打孔。在越野式定向比賽中，如果賽員控制咭上顯示賽員漏了打孔、錯誤打孔或打孔不能辨認，賽員之成績將被作廢。

正確的打孔方式，是以打孔符號最少要有部份打在相應的格中或打在空置的後備格內才算是正確及可被接納的打孔。在越野式定向比賽中，如所有打孔符號是清楚可辨的情況下，可以容許賽員一個失誤（例如完全出格或打錯格）。但假如賽員藉以錯誤打孔而得益，可被取消資格。

在定向比賽中遺失控制咭，又或是在越野式定向賽事中不依指定次序通過控制點的賽員將被取消資格。

到
達
終
點
時
間

出
發
時
間

整
個
賽
程
需
時

參
賽
組
別
名
次

賽員編號

賽員姓名

完
成
出
發
需
時
名
次

愛護大自然

無論完成賽事與否
必須返回終點報到

日期

組別

編號

姓名

21	22	23	24	25	26	27	R	R	R
	21	22	23	24	25	26	27	R	R
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	1	2	3	4	5	6	7	8	9

附錄二：電子打孔及計時系統

野外定向運動已開始電子化，賽員已不需使用傳統之控制咭及打孔器，而是使用電子打孔及計時系統（Electronic Punching and Timing System），本港常用為 Emit 公司之系統；透過電子控制咭、電子打孔器、起終點及成績計算裝置，可記錄賽員到訪各控制點之次序及時間，電子記錄亦更為準確及公平，減少成績處理及計算之時間。

1. 往出發區前

必須在電子控制咭的備份標籤正面，寫上自己的賽員編號及組別，以便賽會在打孔記錄失效時作出覆核。

2. 出發

賽員需在出發前最少 6 秒鐘前，將電子控制咭（E-card）放在「計時起動器（Start Unit）」上，直至紅燈閃動，此時，計時器已自動清除過往之電子記錄；賽員在起點響鐘發出長響後，即把電子控制咭提離「計時起動器」，此時，系統就開始計時。

3. 比賽途中

賽員有責任確保電子控制咭成功放置於電子打孔器（Control Unit）內（瞬間即可），事實上，電子控制咭只能在固定一個方向面放入電子打孔器中；電子控制咭內記錄了賽員到訪每個控制點的時間及次序，不依序者，系統亦能記錄下來，賽員必須依序補打，即是凡有漏打，就由漏打的控制點開始，順序打餘下的控制點，例如打了控制點 1、2、3、5、6，發現漏打了控制點 4，就必須要從控制點 4 開始，順序打控制點 4、5、6 及餘下的控制點，否則到達終點後會被視為未完成比賽。

4. 終點

當賽員抵達終點時，也必須在「計時終止器(Finish Unit)」打孔（拍一下），系統就會終止計時，漏打「計時終止器」將視為未能完成賽事。

5. 成績處理

跟隨指示，儘快前往成績計算站，把備份標籤取下交予工作人員，並根據賽會的指示，將電子控制咭依次序放到三個不同的資料接收界面（250 Unit），待電子控制咭的記錄成功下載於電腦後，賽員即可領取參考分段時間成績印表。

注意

- 賽員在完成賽事後，切勿把電子控制咭置於任何電子打孔器或計時起動器之上，否則賽會將無法覆核電子控制咭的記錄（如有需要時）；
- 賽員的成績將根據電子控制咭的紀錄計算，若然電子控制咭未能記錄賽員到訪某個控制點的記錄，賽會會根據備份標籤的記錄去覆核。若然兩者都無法證明賽員曾到訪該控制點，該控制點記錄將會視作無效，賽員不能以系統失效作為抗辯理由；
- 遲到的賽員成績將會獨立處理，所有成績均以大會的成績公佈為準，賽員個別的成绩印表僅供參考。



附錄三：籌備工作流程表

預計完成日期	項目	實際完成日期	備註
半年前	定下比賽地點、形式及組別		
半年前	定下賽事工作人員人數目		
	安排賽道工作人員視察場地及地圖事宜		
	初步定下起、終點及賽事中心的位置		
三至四個月前	第一次部門主任會議		
三個月前	發出通告		
三個月前	開始賽程設計		
三個月前	報價-獎盃及紀念品		
兩個月前	第二次工作人員會議（各主任）		
兩個月前	落實起、終點及賽事中心的位置		
兩個月前	完成所有路線設計，跟進地圖事宜		
一個月前	第三次工作人員會議（各主任）		
一個月前	開始安排有關獎項事宜		
一至兩個月前	準備有關物資事宜（購買、借用等）		
一個半月前	開始處理賽員資料及設計賽員通知書		
一個半月前	安排擺放及檢查確認標記（Tape）		
一個半月前	紀念品(如有)已出樣板及制作中		
一個月前	落實各部門之工作人員名單		
一個月前	聯絡及確實有關服務團體, 如急救組		
三星期前	開始編印地圖 /入地圖袋		
兩星期前	完成獎項制作		
兩星期前	完成賽員通知書，並且核實及安排編印或上網		
兩星期前	全體工作人員會議		
一個星期前	所有地圖及物資準備妥當		
當日	賽事工作人員到賽區佈置		
之前兩星期內	歸還借用之物資		
	提交賽事報告		

附錄四：賽員須知樣本

(每個賽事的內容都不同，此樣本謹供參考；請細閱每項是否適合在你賽事中使用。)

比賽日期： XXXX年XX月XX日 (星期X)
地點： XXXXX
形式： 越野式 / 奪分式
地圖： 使用比例1:XXXXX，等高線間距XX米之彩色定向地圖(XXXX年版)及使用國際控制點提示符號
獎項： 各組設冠、亞、季軍獎。(如報名人數不足10人/隊，只設冠軍獎)
賽事主任： XXX先生
賽程設計： XXX先生
賽前查詢電話：XXXXXXXX 比賽當日緊急聯絡電話：XXXXXXXX

大會程序

09:00 賽事中心開放
09:45 出發區開放 / 賽區開放
10:00 開始出發 / 終點區開放
12:00 出發區關閉
14:00 終點關閉 / 所有控制點關閉
14:15 最後成績公佈
14:30 截止投訴及頒獎
15:00 賽事結束 / 賽事中心關閉

交通安排

- 大會將不會提供交通安排予賽員，賽員需自行安排，賽員可乘巴士於XXX下車，由XXX往賽事中心約需步行XX分鐘，沿路有指示。
- 賽員可乘搭以下交通工具：

巴士	XX	XXX	→	XXX
	XX	XXX	→	XXX
小巴	XX	XXX	→	XXX
- 賽員可致電查詢有關交通資料：九巴 27454466 或 www.kmb.com.hk

賽事中心

- 賽事中心位於xxxxx (座標 KKxxxxxx)。
- 賽員不可預早進入賽區內露營或過夜，否則將會被取消比賽資格。
- 洗手間距賽事中心xxx米，沿途有指示。
- 急救服務設於賽事中心。
- 大會不設行李存放區，不設保安，賽員攜來物件如有遺失，大會概不負責，故賽員請勿攜帶貴重物品。
- 賽事中心將顯示大會時間。
- 賽事中心內禁止生火。
- 請保持賽事中心清潔及帶走所有垃圾。
- 控制咭、號碼布及扣針請在賽事中心領取。
- 所有賽員在出發前及完成賽事後不可進入賽區，違者將被取消資格。

出發程序

- 由賽事中心步行往出發區約需XX分鐘，距離約XX米，上升XX米，沿途有指示。
- 賽員請按自己的出發時間提早XX分鐘到達出發區。
- 「大會時間」會在出發區大鐘上顯示，賽員需按照自己的出發時間，自行在XX分鐘前，進入「二分區」的第一格。
- 賽員入格前，工作人員會檢查每位賽員是否已把賽會提供的號碼布扣於胸前。每位賽員需出示 i)指南針、ii)哨子及 iii)控制咭；缺一都不可出發。準備齊全的賽員立刻進入自己組別「二分區」的第一格。雙人組的賽員需全隊到齊方可入格。
- 賽員進入「二分區」第二格時，不可以閱讀地圖。
- 進入最後一分區後，賽員須於起點響鐘發出前至小六秒的時間把電子控制咭放在「起點啟動器」上，直至聽到起點響鐘發出長響，方可取閱地圖，並請檢查地圖上資料是否正確，切勿在出發區及往起點標誌之通道上停留。
- 賽員於出發前不得翻閱地圖，當聽到起點響鐘發出長響，方可取閱地圖，並請檢查地圖上的賽事組別是否正確。若因取錯地圖而引致被取消資格，賽會概不負責。
- 當出發訊號響聲結束後，賽員即可閱讀地圖並且出發，賽員需檢查地圖是否屬於自己的組別
- 賽員請盡快離開出發區，避免在通道上停留。
- 遲到者必須向出發區工作人員報到，由工作人員安排在遲到出發線出發，而其所損失之時間將不獲補償。

賽區及地圖資料

- 賽區內XX面為可跑性頗高之樹林 / 較茂密之植被 / 可跑性高之雜草地。
- 部份地區有碎石，請小心。
- 假日期間，賽區內有很多行山人士，賽員在競賽或奔跑時請小心，避免撞倒行山人士。
- 因牛隻或動物通過而產生的小徑不會在地圖上顯示出來。
- 賽區之部份植被隨季節變化，可會影響路線選擇及跑速。
- 賽區XX部有不少隱蔽地洞，請小心！
- 賽區XX部可能有越野單車經過，請小心！
- 賽區內的XXXX不會在地圖上顯示。
- 賽區內有流浪牛隻及狗隻，請勿作出驚嚇舉動。
- 請穿著長袖服裝，以防被荊棘刺傷。
- 賽員切勿進入民居，如選擇路線途經民居附近，請小心狗隻及不可破壞農作物。
- 賽區內有水站，地圖或控制點提示上有顯示。為免供不應求，賽會建議賽員如有需要，請自備飲用水比賽。

賽程資料

- 控制點提示將在賽事中心貼出。
- 賽事長度以最佳路線量度，所有賽程之限時為 XXX 分鐘。
- XXXX組需要換圖。
- 賽程資料如下，如有修訂，以賽事當日公佈為準。

賽程	組別	距離 (千米)	攀升 (米)	預計勝出時間 (分鐘)
A	M14, W16	XX	XX	XX
B	M16, W18	XX	XX	XX

終點程序

- 為保障賽員的安全，請賽員無論完成賽事與否，或遺失控制咭，必須於出發後XXX分鐘內向終點報到，所有控制點將於下午XX時XX分關閉。賽員必須向終點或賽事中心報到，否則當失蹤論。
- 賽員越過終點線後，將獲派發一張編號紙，請於離開衝線區後連同控制咭一並交給工作人員。地圖不需交回。
- 賽員抵達終點時，必須在「終點停止器」拍卡，比賽結束時間以此刻為準。越過終點後，請把備份標籤取下交予工作人員。
- 賽員的完成時間以賽員越過終點線時計算〔雙人組以最後一位隊員越過終點計算〕。未能完成賽事的賽員成績不會被計算。
- 賽員對有關控制咭或打孔的問題，請於離開終點線後馬上向終點區的工作人員提出。
- 請沿著大會指示，於XX分鐘前往成績計算站，將電子控制咭交與工作人員下載成績，逾時者當棄權論。
- 請沿著大會指示返回賽事中心。

比賽形式

- 賽事以奪分式進行。各賽員無須依次序到訪各控制點，成績以取得分數最高者為優勝者。如有同分，則以較短時間完成者為勝。
- 在賽區內設有多個控制點，每一控制點都有不同的分值，賽員請在限定的時間內，盡量奪取分數。
- (奪分式適用) 賽事限時XX小時XX分，逾時返回終點每XX分鐘扣XX分，不足1分鐘亦作1分鐘論。

賽員裝備

- 每位賽員必須將號碼布掛於胸前，並帶備哨子及指南針。
- 賽員必須帶備由賽會提供之控制咭作賽，不得交換使用。
- 賽會建議賽員帶備手錶，穿著輕鬆長袖衫褲及齒紋較深之運動鞋。
- 賽會不設水站，如有需要請自備食水出賽。

比賽規則

- 香港定向總會之「野外定向比賽則例」將適用於本賽事。
- 除賽會提供之地圖及以上提及之裝備外，不可使用任何輔助器具。
- 賽員必須在正確控制咭之方格內打孔，若有誤打、漏打、重打或打錯方格者，均作廢論，控制咭上之針孔必須保持清楚可見。
- 如有任何打孔錯漏，可在控制咭之最後三格，即第28至30號格上補打，並在終點區通知工作人員。
- 比賽時限為XX分鐘。遺失控制咭將當未完成賽事論，但仍須向終點報到。
- 為安全起見，不論完成賽程與否，所有賽員必須於XX:XX前向終點報到。
- 賽員不得移動及損毀控制點或其他賽會設施，一經查證，將被取消資格；若有損毀，須按價賠償。
- 賽員不可預早進入賽區內視察或逗留。
- 所有賽員須服從賽會指示。
- 本比賽規則可隨時修訂，賽會無須於比賽前通知各賽員，但會在比賽當日公佈。
- 違反比賽規則將被取消參賽資格。

投訴及抗議

- 賽員可對賽會或其他賽員違反香港定向總會「野外定向比賽則例」之事項，或賽員對賽會之指示有異議時，向賽會作出投訴。投訴請以口頭或書面向賽會儘快提出。
- 假如投訴內容是有關賽員之成績，則須於成績公佈十五分鐘內提交。
- 各項投訴將由賽會處理，裁決將儘快向投訴人通告。
- 如對賽會的投訴處理有所異議，賽員可向賽會提出抗議。抗議須在賽會對投訴作出裁決後的十五分鐘內以書面向賽會提出。賽會就抗議的決定為最後裁決。

安全指引

- 在乾燥的天氣，山火於較斜的草坡上順風向上蔓延速度極快，賽員絕不可輕視山火的威力。賽員請勿在賽區及賽事中心範圍內燃點煙草產品、吸煙。
- 由於山火於日間比較難於看見，應隨時留意飛灰和火煙味。如發現山火，必須盡速遠離火場。
- 緊記山火蔓延速度極難估計，如發現前路遠處有山火，應立即停止比賽，盡快遠離山火位置及返回賽事中心，以免為山火所困。

應變措施

- 遇到山火時應保持鎮靜，切勿驚慌。
- 估計以下情況，以便迅速離開火場。
 - 留意山火的蔓延方向，盡量避免跟山火蔓延的同一方向走避。
 - 選擇較平坦或斜度較少的小徑逃離火場。
 - 附近植物的高度及密度，選擇少植物的地方（地圖上顯示為深黃色）。
- 沿現有的明顯小徑逃生會比較少障礙，且走得更快。
- 若山火迫在眉睫又無路可逃，則應以衣物包掩外露皮膚逃進已焚燒過的地方，這樣可減輕身體受傷的機會。如情況許可，切勿往山上走，因會消耗體力。
- 切勿走進樹林及草叢（地圖上顯示為白色及綠色地方），山火在這些地方可能會蔓延得很快而且熱力也較高。

備註

- 本「賽事資料」內容如有更改，以賽會當日公佈為準，有關內容將在賽事中心公佈。
- 所有參賽員須自負個人意外及財物之責任，主辦團體概不負責。
- 大會不設行李存放及保安區，賽員攜來財物如有遺失，大會概不負責，故賽員請勿攜帶貴重物品。
- 賽事當日上午七時，天文台如發出雷暴、任何暴雨警告、山泥傾瀉警告、懸掛三號或以上風球，當日賽事將會取消，賽會不會作個別通知，請自行留意天文台報導<http://www.hko.gov.hk/>。當日賽事會否延期或取消，詳情容後公佈。
- 個人意外及責任由參加者承擔，主辦團體概不負責。
- 如在比賽中遇上緊急事件需要求助，請停留在原地並採用國際求救訊號(用哨子連續吹六次，相隔一分鐘重覆再吹)，耐心等候工作人員前來協助。
- 參加者請保持地方清潔，切勿污染水源或郊野。
- 為避免感染登革熱病，賽會建議賽員使用防蚊用品。
- 所有獎項只在當日頒發，不設補領。
- 所有賽員必須尊重其他賽員及行山人士的權利，比賽賽員並沒有道路的優先權。

附錄五：沿徑定向

(節錄自hkoc.org)

沿徑定向 (Trail Orienteering) 是國際定向聯盟 (IOF) 第四個認可項目，此項目比賽不分年齡，不分性別，無論是健全人士，抑或傷殘人士均可一同參予競賽。是運動界中極少有的“全民運動”。2004年第一屆世界沿徑定向錦標賽 (WTOC) 在瑞典舉行，傷健運動員一同角逐錦標。

沿徑定向的參加者須沿著步行路徑由一個點前往下一個點，卻不像傳統野外定向運動一樣，跑遍山頭找尋紅白標記。每一控制點都放置數個紅白色標記，參加者需根據野外定向地圖資料和控制點提示來選擇眼前的標記誰是正確答案，間中也有可能全部都是錯的。為了配合傷殘運動員的參與，賽員只可在大路徑上行走，離開指定路徑或進入不准進入的路徑將會被取消資格。

參賽者到達設在路旁的決定點 (Decision Point)，將會見到多個不同的控制點紅白標記，最左面的為A，如此類推B, C, D 直至最右面為 E。跟據地圖顯示控制點圓圈的位置，並利用地理特徵來判斷比較距離、高度及方向等，去決定那一個才是正確答案，答案是以 DP 所觀察的結果為準。DP 是不會在地圖上顯示。賽事中，部份控制點的答案會是 Z，即是沒有正確標記。

打孔用的密碼夾會放置在 DP 附近，而控制咭上每一個號碼欄上會有六格，分別是A, B, C, D, E 及 Z (沒有正確標記)。如賽員選 1 號控制點的答案為 A，請在1A 格打孔，如賽員認為 2 號控制點沒有正確標記，請在 2Z 格打孔。賽員必須在離開控制點的視線範圍前打孔。打出格、漏打、不正當針孔或多重打格均當答錯計算。

1	A	B	C	 Trail Orienteering	D	E	Z	1
2	A	B	C		D	E	Z	2
3	A	B	C		D	E	Z	3
4	A	B	C		D	E	Z	4
5	A	B	C		D	E	Z	5

提示：

1. 控制點提示第二欄表示控制點紅白標記數目，例如 A-D 表示有 4 個紅白標記。
2. 控制點提示第八欄表示由決定點觀察控制點的方向。(由於部份控制點會在路徑上很多個方位，或在其他數條路徑上都能被觀察，為了讓參加者知道決定點 (DP) 的位置，會用方向箭咀在第八欄顯示在決定點觀察的方向，例如向上的箭咀即代表決定點向北觀察該控制點，所以參加者必須選擇控制點南面的路徑。

計時控制點 (Timed Control) 簡稱TC，沿徑定向比賽中加設的計時控制點是用來分辨相同分數賽員的名次。計時控制點限時1分鐘，答對1分並加需時0至60秒，答錯沒有分數，並在需時加上60秒懲罰時間，沒有答案當作0分及總需時120秒。賽果名次是以分數及時間排列，越高分及TC所需時間越短，名次便越高。計時控制點不設 Z (沒有正確標記) 答案，以示公平。漏打、不正當針孔或多重打格均當答錯計算，不設補打，超時亦會被扣分。