康樂及文化事務署 主辦
赤柱正灘滑浪風帆大賽 2026
活動編號：WSG263787WIN
賽事指令

在賽事指令條文中的「[NP]」標記，意指參賽船隻不得因另一艘船隻違反該條文而提出抗議。這修改了《帆船競賽規則》第 60.1 條。

在賽事指令條文中的「[DP]」標記，意指抗議委員會可酌情對違反該條文者處以輕於取消資格的處罰。有關酌情處罰的指引可於世界帆船運動總會網站瀏覽。

1. 規則

1.1 本賽事受《帆船競賽規則》規管。

1.2 《帆船競賽規則》附錄 B 適用。然而，附錄 B8 予以刪除。

1.3 中國香港帆船運動總會的訓令適用於本賽事。

1.4 如賽事指令中、英文兩個版本有任何抵觸或不相符之處，應以中文版本為準。

2. 參賽資格

2.1 賽員須符合籌備委員會列明的參賽資格。

3. 更改賽事指令

3.1 賽事指令如有更改，將於賽事當日在受影響組別的開賽時間最少 30 分鐘前張貼；惟賽程的任何更改，則須於生效前一天的 20:00 前張貼。

4. 賽事通告

4.1 賽事通告將會張貼在赤柱正灘水上活動中心的賽事告示板上。

4.2 賽事辦事處設於赤柱正灘水上活動中心。

5. 行為守則

5.1 [DP] 參賽者及支援人員須需要配合賽事工作人員的合理要求。

5.2 [DP] 參賽者及支援人員在處理籌備委員會提供的任何器材時，須謹慎地，在符合其使用說明及不干擾其功能的情況下操作。

6. 岸上信號

6.1 岸上發出的信號將於赤柱正灘水上活動中心展示。

6.2 當岸上展示 AP 旗時，賽事信號 AP 中的「1 分鐘」改為「不少於 30 分鐘」。

6.3 [DP] D 旗伴隨一聲聲響意指：「在展示此信號前，船隻不得離開岸邊。預備信號不會在排定時間前或展示 D 旗後的 30 分鐘內發出。」

7. 簽到及簽離

7.1 <u>簽到</u>

參賽者需於每日比賽日上午 8 時 30 分起使用 SmartPLAY 簽到，並於上午 8 時 45 分至 9 時 30 分前往報到處報到。他們必須出示報名時使用的身份證明文件正本、有效資歷證明文件及航行時數正本，以供查核。未滿 18 歲的參賽者必須在報到時提交由其家長／監護人簽署的聲明書，方能參與賽事。未能出示者，賽會有權取消其當日參賽資格。

7.2 <u>簽離</u>

參賽者需於每日比賽完結後簽離。簽離時限為 (i) 當天最後一位參賽者於最後一場賽事完成時間時起計 90 分鐘 或 (ii) 賽事委員會發出當天並無賽事的信號（以時間後者為準）。未能按時簽離者，賽會將會取消其當日參賽資格。這修改了《帆船競賽規則》附錄 A5。

8. 比賽程序

8.1 比賽程序如下：

日期	時間	程序
28/11/2026 (六)	08:45	簽到
	09:30	賽前會議
	10:30	最早發出預備信號時間
	15:00	最遲發出預備信號時間
29/11/2026 (日)	08:45	簽到
	09:30	賽前會議
	10:30	最早發出預備信號時間
	14:00	最遲發出預備信號時間
	盡快舉行	頒獎典禮

8.2 賽事為期兩天，最多比賽 8 場。

8.3 在預備信號發出最少 5 分鐘前，賽事委員會會升起橙色旗及發出一聲響號，通知參賽者一場或連續多場的比賽即將開始。

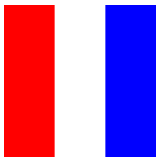
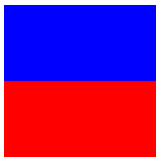
8.4 如天文台於比賽當日上午 7 時或之後發出 3 號或以上熱帶氣旋警告信號或黑色暴雨警告信號或「極端情況」生效，當日賽事即告取消，不設補賽。

8.5 如天文台於比賽當日上午 7 時或之後發出 1 號熱帶氣旋警告信號、黃色、紅色暴雨警告信號、強烈季候風信號或雷暴警告，參加者仍須到中心報到。中心職員會視乎當時天氣情況，決定照常舉行賽事、改用後備路線或取消賽事。

8.6 籌備委員會有權基於賽事安全或公眾健康為由而取消比賽。

9. 級別旗號

9.1 級別旗號如下：

級別	旗號	參考
Beach	V 旗	
Techno 293 OD	T 旗	
Techno 160 D	E 旗	

10. 比賽區域

10.1 賽事指令附錄 A 顯示了比賽區域的位置。

11. 比賽賽程

11.1 賽事指令附錄 B 顯示比賽賽程，包括大約的角度，通過浮標的次序及方向。

12. 浮標

12.1 浮標將為橙色、黃色或藍色圓柱浮標。

13. 起航

13.1 賽事將按照《帆船競賽規則》第 26 條起航，預備信號將於起航信號 5 分鐘前發出。

13.2 起點線為司令船懸掛橙色旗號之旗桿與起航標記所連成之一條直線。

13.3 尚未發出預備信號的船隻，在其他級別進行起航程序時，須避開起航區域。

13.4 如參賽者沒有在起航信號發出後的 4 分鐘內起航，則以沒有起航(DNS)並且以不會進行聆訊的方式計分。這修改了《帆船競賽規則》附錄 A5。

14. 變更下一航段

14.1 若要變更下一航段，賽事委員會將在可行情況下盡快設置新浮標（或移動終點線）並移走原浮標。在隨後的變更中，替換新浮標時，它將由原浮標替換。

15. 終點

15.1 終點線為司令船懸掛藍色旗號之旗桿與終點標記所連成之一條直線。

16. 比賽時限、目標時間和衝線時限

16.1 比賽時限、目標時間和衝線時限如下：

比賽時限	目標時間	衝線時限
30 分鐘	15 分鐘	15 分鐘

16.2 衝線時限是指在第一艘船隻正確通過航線並衝線後，其餘船隻可以衝線的時間。未能於衝線時限內完賽的船隻將被計為未有完賽(DNF)並且以不會進行聆訊的方式計分。這修改了《帆船競賽規則》第 35 條、附錄 A5.1 及 A5.2。

16.3 未能達到目標時間將不能作為要求補救的理由。這修改了《帆船競賽規則》第 61 條。

17. 抗議

17.1 抗議時限為 (i) 當天最後一位參賽者於最後一場賽事完成時間起計 60 分鐘 或 (ii) 賽事委員會發出當天並無賽事的信號（以時間後者為準）。抗議時限將張貼於賽事告示板上。

17.2 抗議表格可於賽事辦事處領取。

17.3 抗議通告將於接受抗議時間截止後的 30 分鐘內張貼於賽事告示板上，以通知有關抗議及被抗議者和證人在何處及何時出席聆訊。聆訊將於赤柱正灘水上活動中心進行。

18. 計分方法

18.1 本賽事採用《帆船競賽規則》附錄 A4 的低分計分法。

18.2 若舉行 3 場或以下比賽，全部場次的成績均作計算，以計算出是次比賽組別名次。

18.3 若舉行 4-8 場比賽，會扣除最差 1 場成績，以計算出組別名次。

19. 安全規例

19.1 [NP] 參賽者離岸前，必須穿上適當的助浮衣及包跟包趾膠鞋。

19.2 [DP] 參賽者未能完成賽事而中途退出比賽，應盡可能通知救援船或司令船。

20. 更換船員或器材

20.1 [DP] 籌備委員會並不允許更換參賽者

20.2 [DP] 除非獲得賽事委員會書面批准，否則不允許更換損壞或遺失的器材。更換器材的申請須在合理可行的情況下盡快向賽事委員會提出，並可在賽事結束後提出。

21. 器材及量度檢查

21.1 [NP] 參賽船隻或器材可能隨時接受檢查，以核實其是否符合級別規則、賽事通告及賽事指令的要求。

21.2 [DP] 當在水上收到賽事工作人員的指示時，船隻須前往指定區域接受檢查。

22. 競賽艇隻及器材

22.1 籌備委員會將會供應競賽艇隻及器材。

22.2 滑浪風帆的板及帆將以抽籤方式分配。抽籤將於比賽首日在報到處登記時進行。賽事第二日不會安排抽籤。

23. 膳食

23.1 參加者請自備糧水。

24. 棄置垃圾

24.1 垃圾可棄置於賽事委員會的工作船隻上。

25. 獎項

25.1 獎項頒發如下：

2-3 人	**4-5** 人	**6-10** 人
冠軍	冠、亞軍	冠、亞及 季軍

26. 風險聲明

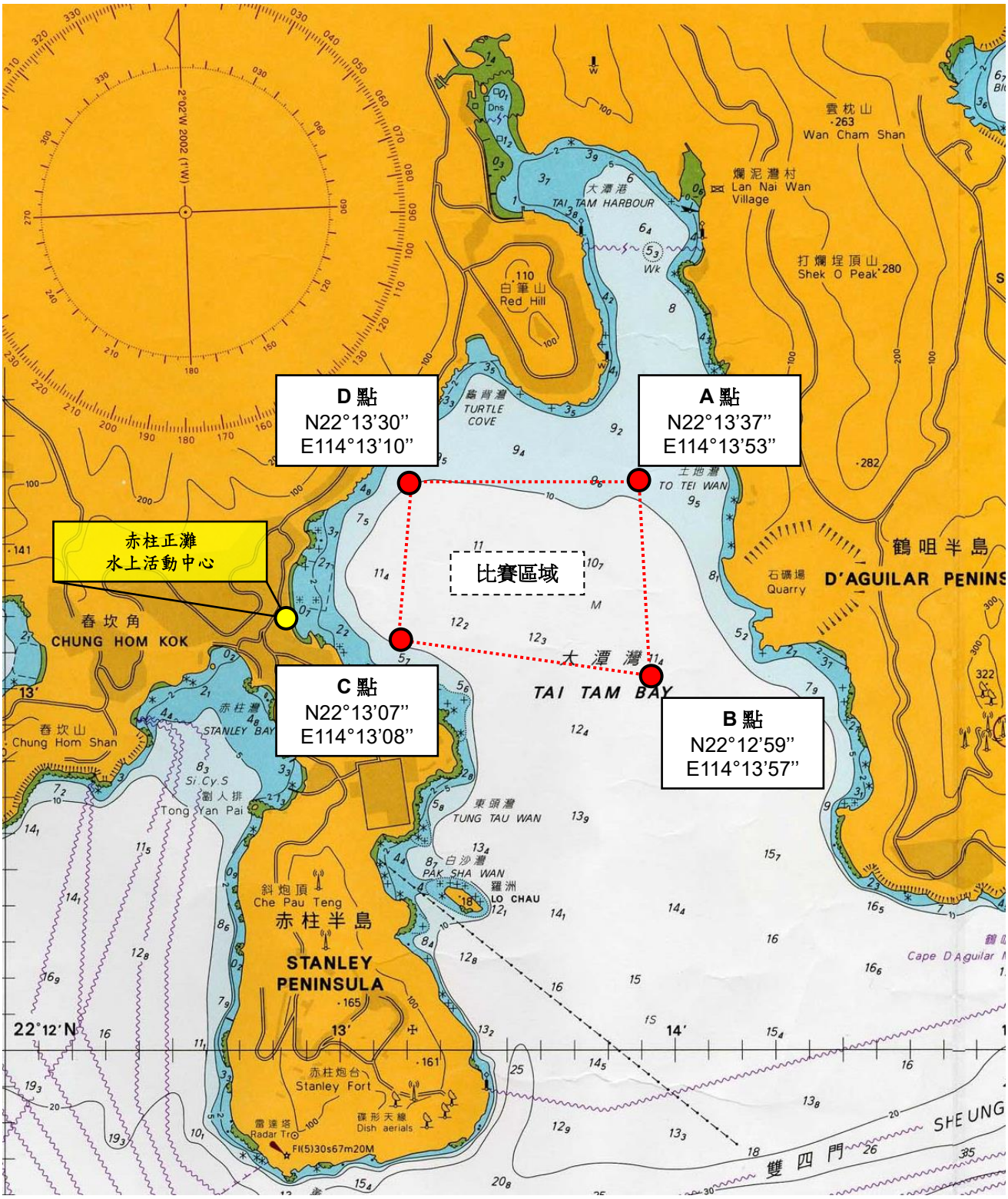
26.1 《帆船競賽規則》第 3 條條規定：「船隻決定是否參加賽事或繼續參賽，屬其個人獨自承擔的責任。」透過參與是項活動，每位參賽者均同意並承認滑浪風帆是一項具有潛在危險且帶有內在風險的活動。這些風險包括強風和巨浪、天氣驟變、器材故障、其他船隻的操控失誤、劣拙船藝、在不穩定的平台上失去平衡，以及因疲勞而增加受傷風險。滑浪風帆運動內在的風險包括因遇溺、創傷、體溫過低或其他原因而導致永久性、災難性受傷或死亡的風險。

27. 保險

27.1 參加者應自行購買保險。

附錄 A

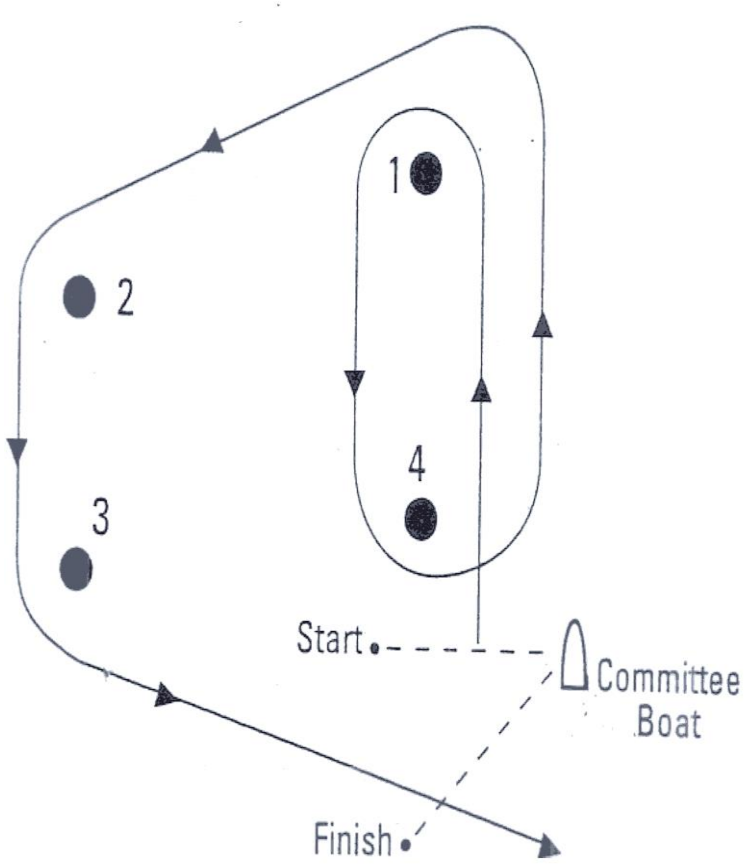
比賽區域

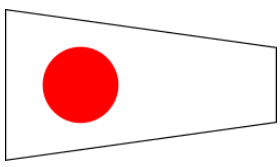

D 點
N22°13'30"
E114°13'10"
A 點
N22°13'37"
E114°13'53"
赤柱正灘
水上活動中心
比賽區域
C 點
N22°13'07"
E114°13'08"
B 點
N22°12'59"
E114°13'57"
TAI TAM BAY
大潭灣
STANLEY PENINSULA
赤柱半島
CHUNG HOM KOK
春坎角
D'AGUILAR PENINS
鶴咀半島
TAI TAM HARBOUR
大潭港
TURTLE COVE
龜背灣
TO TEI WAN
土地灣
TUNG TAU WAN
東頭灣
PAK SHA WAN
白沙灣
LO CHAU
羅洲
STANLEY BAY
赤柱灣
Stanley Fort
赤柱炮台
Radar Tr
雷達塔
Dish aerials
碟形天線
Fl(5)30s67m20M
Wan Cham Shan
雲枕山
Lan Nai Wan Village
爛泥灣村
Shek O Peak
打爛埕頂山
Red Hill
白筆山
Chung Hom Shan
春坎山
Tong Yan Pai
劉人排
Che Pau Teng
斜炮頂
Quarry
石礦場
22°12'N
SHE UNG
雙四門

附錄 B

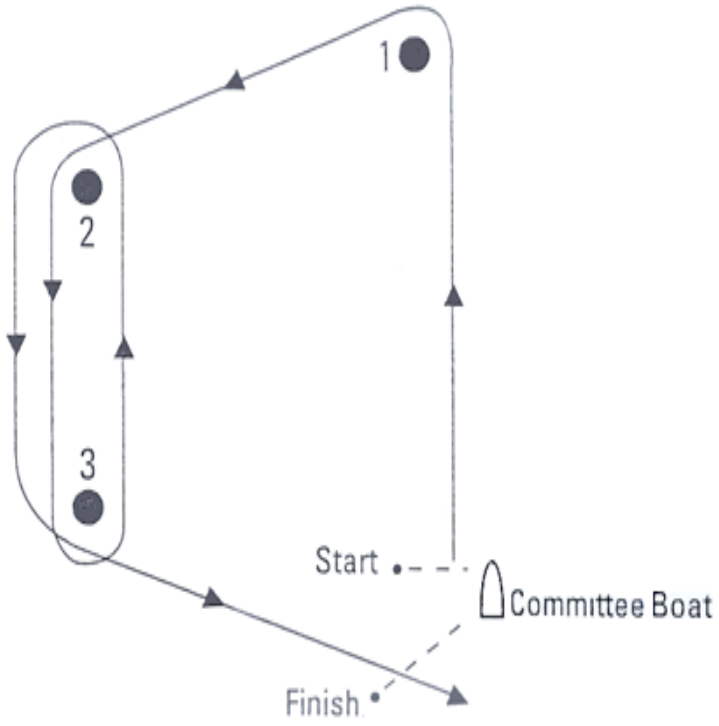
比賽賽程

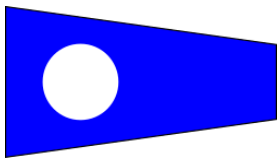
內圈梯形賽程



信號	參考	繞泡次序
Pennant 1		起點線 > 1 > 4 > 1 > 2 > 3 > 終點線

外圈梯形賽程



信號	參考	繞泡次序
Pennant 2		起點線 > 1 > 2 > 3 > 2 > 3 > 終點線