

第十四屆學界龍舟錦標賽

The 14th Inter-School Dragon Boat Championships

賽制 Race Format A (3-6 隊crews)

(1)

第一回合賽事
1st Round Race

第二回合賽事
2nd Round Race

備註 Notes:
初賽之第1至7名最快時間優勝隊伍進入金盃決賽，其餘隊伍則進入銀盃決賽。

比賽場次及成績計算:
每組共比賽兩個回合。每隊每一回合將根據其衝線名次給予分數，如沒完成或缺席者得零分。成績計算將為兩個回合所得分數之總和，最高分者為冠軍，其後依次為亞軍及季軍。

Race and Scoring :
Each Category has 2 rounds of race. Each team will gain points according to the finishing position for each round while absentees (DNS- did not start) or those who did not finish (DNF) the race or disqualified will gain zero. The final result is the total score of the 2 rounds. The team gaining the highest total score will be the champion, the second and third runners-up will be ranked accordingly.

成績計算:

衝線名次 Finishing Position	1	2	3	4	5	6
所得分數 Score	7	5	4	3	2	1
註: n = 線道總數 Where n = Total number of lanes						

Scoring:

和分:

若有多於一隊兩個回合所得之總分相同, 則以兩場的總時間成績定名次。

Tie :

If teams get the same total scores, their final position shall be decided by their total time in these two races.

賽道編排:

1. 各隊第一回合之賽事線道安排將在15-4-2026 以抽籤方式分配。

Race Lane Allocation:

1. Lanes for the 1st round will be arranged by the drawing held on 15-4-2026.

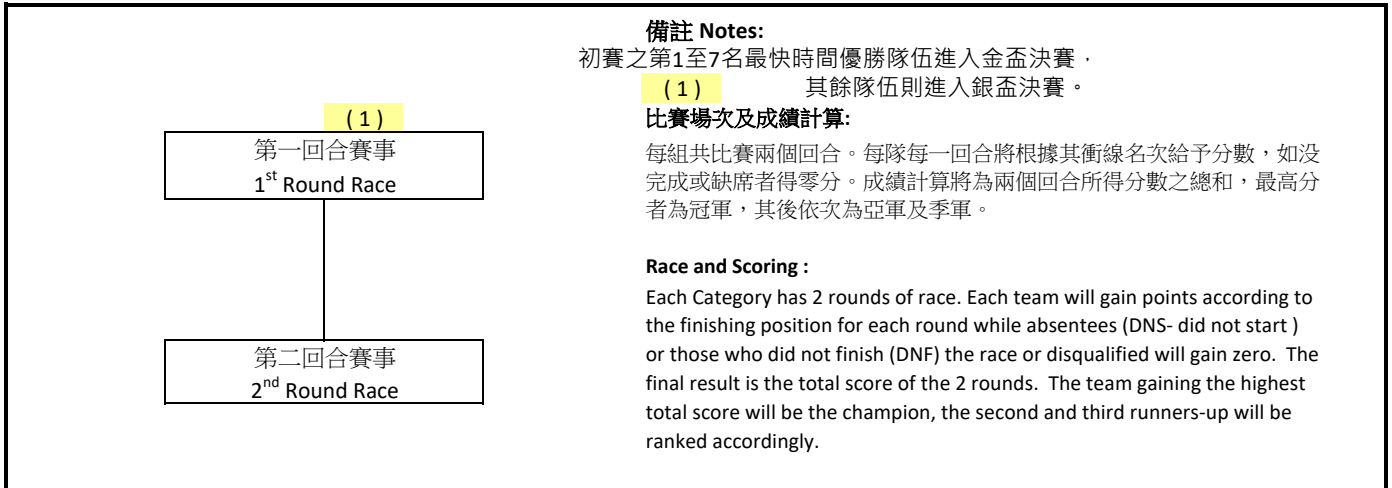
2. 次回合之線道安排如下:

2. Lanes for the 2nd round shall be given as follows:

第二回合賽道分配 Lane Allocation for 2nd Round		1	2	3	4	5	6
第一回合賽道 Lane No. for the 1st Round	2 隊 crews			4	3		
第一回合賽道 Lane No. for the 1st Round	4 隊 crews		4	5	2	3	
第一回合賽道 Lane No. for the 1st Round	6 隊 crews	4	5	6	1	2	3

第十四屆學界龍舟錦標賽 The 14th Inter-School Dragon Boat Championships

賽制 Race Format A1 (7 隊 crews)



成績計算:

衝線名次 Finishing Position	1	2	3	4	5	6	7
所得分數 Score	8	6	5	4	3	2	1
註: n = 線道總數							
Where n = Total number of lanes							

Scoring:

和分:

若有多於一隊兩個回合所得之總分相同, 則以兩場的總時間成績定名次。

Tie :

If teams get the same total scores, their final position shall be decided by their total time in these two races.

賽道編排:

1. 各隊第一回合之賽事線道安排將在15-4-2026 以抽籤方式分配。

Race Lane Allocation:

1. Lanes for the 1st round will be arranged by the drawing held on 15-4-2026.

2. 次回合之線道安排如下:

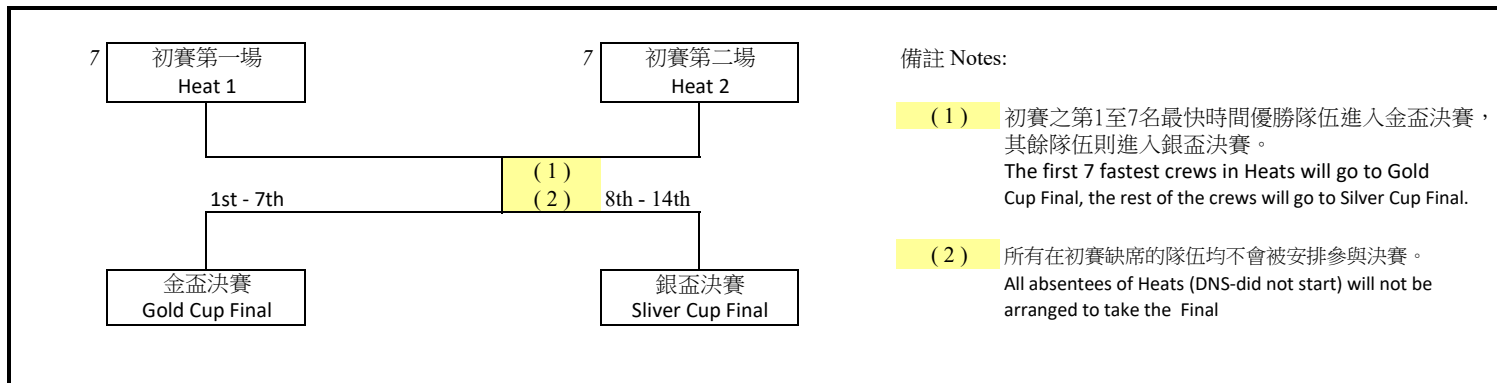
2. Lanes for the 2nd round shall be given as follows:

第二回合賽道分配 Lane Allocation for 2nd Round		1	2	3	4	5	6	7
第一回合賽道 Lane No. for the 1st Round	7 隊 crews	5	6	7	1	2	3	4

第十四屆學界龍舟錦標賽

The 14th Inter-School Dragon Boat Championships

賽制 Race Format B1 (14 隊crews)



賽道編排:

Race Lane Allocation:

1. 各隊初賽之線道安排將在15-4-2026 以抽籤方式分配。

1. Lanes for Heats will be arranged by the drawing held on 15-4-2026.

2. 各隊決賽之線道安排將根據初賽之名次分配如下:

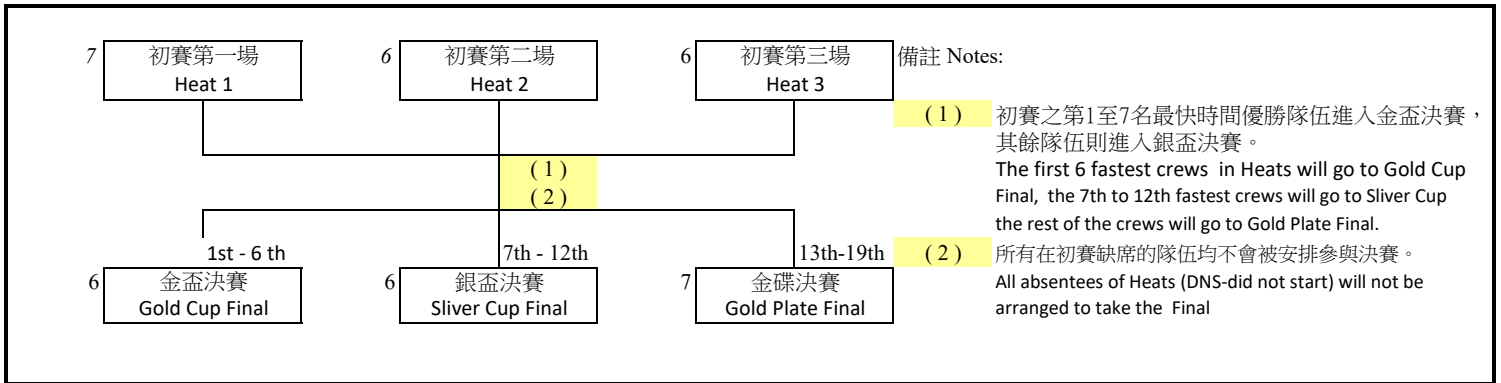
2. Lanes for the Final will be allocated according to the ranking in Heats as follows:

金盃決賽賽道分配 Lane Allocation for Gold Cup Final	1	2	3	4	5	6	7
初賽之名次 Ranking in Heats of teams	第6 最快時間 6th best time	第4 最快時間 4th best time	第2 最快時間 2nd best time	第1 最快時間 1st best time	第3 最快時間 3rd best time	第5 最快時間 5th best time	第7 最快時間 7th best time
銀盃決賽賽道分配 Lane Allocation for Sliver Cup Final	1	2	3	4	5	6	7
初賽之名次 Ranking in Heats of teams	第13 最快時間 13th best time	第11 最快時間 11th best time	第9 最快時間 9th best time	第8 最快時間 8th best time	第10 最快時間 10th best time	第12 最快時間 12th best time	第14 最快時間 14th best time

第十四屆學界龍舟錦標賽

The 14th Inter-School Dragon Boat Championships

賽制 Race Format C (19 隊crews)



賽道編排:

Race Lane Allocation:

1. 各隊初賽之線道安排將在 15-4-2026 以抽籤方式分配。
 1. Lanes for Heats will be arranged by the drawing held on 15-4-2026.

2. 各隊決賽之線道安排將根據初賽之名次分配如下:
 2. Lanes for the Final will be allocated according to the ranking in Heats as follows:

金盃決賽賽道分配 Lane Allocation for Gold Cup Final	1	2	3	4	5	6	
初賽之名次 Ranking in Heats of teams	第5 最快時間 5th best time	第3 最快時間 3rd best time	第1 最快時間 1st best time	第2 最快時間 2nd best time	第4 最快時間 4th best time	第6 最快時間 6th best time	
銀盃決賽賽道分配 Lane Allocation for Sliver Cup Final	1	2	3	4	5	6	
初賽之名次 Ranking in Heats of teams	第11 最快時間 11th best time	第9 最快時間 9th best time	第7 最快時間 7th best time	第8 最快時間 8th best time	第10 最快時間 10th best time	第12 最快時間 12th best time	
金碟決賽賽道分配 Lane Allocation for Gold Plate Final	1	2	3	4	5	6	7
初賽之名次 Ranking in Heats of teams	第18 最快時間 18th best time	第16 最快時間 16th best time	第14 最快時間 14th best time	第13 最快時間 13th best time	第15 最快時間 15th best time	第17 最快時間 17th best time	第19 最快時間 19th best time