**“525”心理健康节机电院定向越野比赛规则**

**定向越野的定义**：定向越野是运动员借助地图，按规定的顺序独立地寻找若干个标绘在地图上的地面检查点并完成任务，并以最短的时间完成全赛程并尽可能获得更高分数的运动。

**比赛形式与项目**：本次比赛并非传统的定向越野赛。比赛项目为中近距离校园团体定向越野赛。

比赛的参加者:1、运动员凡是中南大学机电工程学院的学生均可参加比赛。要求每支运动队由五人组成。

**运动员的义务和权力**：

（1）熟悉并遵守比赛规则、规程及有关规定。

（2）尊重裁判员、服从裁判、积极支持和协助团建工作。

（3）在竞赛中有权向裁判员对竞赛、裁判工作提出建议和意见。

（4）竞赛期间，运动员的安全问题由本人负责。运动员应尽可能选择安全路线进行比赛。

（5）运动员自备手机及地图,禁止提供或接受他人协助。

（6）运动员应佩戴组委会颁发的号码布。

（7）参加竞赛人员应爱护竞赛场地设施，保护自然环境，运动员不得损害校园环境，不得移动检查点标志。

定向越野比赛规则：

**规则介绍**

一支队伍由参加一号路线的三名运动员及参加二号路线的两名成员组成。本次比赛的排名将由各队在比赛中两条不同路线获得的总分数计算。

路线比赛细则

**一号路线规则**

（一）一号路线总长3.7公里，考验运动员的身体素质及意志力。参与本路线的成员需要在开始时打开咕咚并全程记录路线以检测运动员通过各标点的方式。若有成员不按规则进行比赛则取消此队成绩。

（二）成员通过不同的标点，并按照地图要求方式打卡可获得地图上所示不同的分数。不同的队伍在相同的点位可能需要打不同的卡。若打卡不符合要求则此点作废。

（三）在二号，五号和八号点会有关于校史或标点的科普。成员需要记住标点上的有关于校史或标点的科普，在终点处的助手会针对每一个标点问问题，错答或少答一个问题扣1分。

（三）在成员全部到达终点时比赛结束，按照用时名次可获得不同奖励分数。前三名获得十分，四到六名获得八分并以此类推，比赛的最终得分为一队所有有效打卡获得的分数及最终用时获得的奖励分数的总和。

**二号路线规则**

（一）二号路线总长2.2公里，考验运动员的合作能力及信任程度。参与本路线的成员需要在开始时打开咕咚并全程记录路线以检测运动员通过各标点的方式。若有成员不按规则进行比赛则取消此队成绩。

（二）在二号路线中一三标点将会有等待着运动员的任务，因此这两个标点是所有队员必须完成的。两点任务如下：

一点任务：合作挑战：在比赛正式开始前，主持人将对小队两名成员各提出四个不同问题，此时需要两名同学相互合作记下答案。当主持人叫停后两人停止合作，并分别写下自己问题的答案并交给主持人。比赛开始，主持人将会针对小队中一人问出问题，此时需要另一人回答问题，一次问答即为一轮游戏，下一轮将会由另一名成员回答问题。当一组两人都答出过正确答案时主持人可将此队放行，而一直没有完成任务的队伍在四轮游戏后放行。

三点任务：信任挑战:每组一名成员双脚不能着地，不能说话，另一名成员在游戏中将会戴上眼罩。在游戏中，两名成员需要相互信任，在固定的跑道上由一名成员背着另一名成员行走，并要求两名成员的任何身体部位都不能越出跑道以外，或者在比赛中有任何违反规则的行为。犯规则返回起点重新开始。在两名成员都完全通过赛道后任务完成。

成员通过不同的标点，并按照地图要求方式打卡可获得地图上所示不同的分数。不同的队伍在相同的点位可能需要打不同的卡。若打卡不符合要求则此点作废。

在四点会有关于校史的科普。成员需要记住标点上的有关于校史或标点的科普，在终点处的助手会针对校史问题，错答或少答一个问题扣1分。

在民主楼中任务助手将会提出有关民主楼或和平楼的问题；回答问题正确后助手将会给成员号码布上打上完成标记。当得到标记时该点任务完成。

在成员全部到达终点时比赛结束，按照用时名次可获得不同奖励分数。前三名获得十分，四到六名获得八分并以此类推，比赛的最终得分为一队所有有效打卡获得的分数及最终用时获得的奖励分数的总和。

最终解释权归机电院心助会所有。