

# 用脚步 认识合肥

□孙婷/文

合肥，一个我们共同生活的城市，你是否知道，她散落在边边角角的文化、历史和新奇？如果来一场探寻城市文化的运动，你是否感兴趣？这是此次合肥城市定向活动的招募语。城市定向是由野外定向发展过来的全新运动，虽然由野外转移到了城市，少了一些野趣，但城市定向自有她的魅力所在。这种魅力体现在，或许你在一个城市里生活了20年，但她散落在边边角角的历史、文化和新奇，你却不知道。我们已经不太可能去图书馆翻合肥的城市历史，也不会去过期刊物馆去查看某年某月这个城市曾发生过什么，我们所了解到的这个城市，是从部分的自身体验，和老辈人的口中听说来的，而这远远不够。合肥城市定向活动，以一种新奇的方式，让人了解到我们所日夜寄居的这座城市。从这个点到达那个点，个人像一颗小小的棋子，穿越在城市这块大大的棋盘上，你可能会走弯路，可能会走捷径，你会发现你此前不曾注意到的小道，最终到达，噢，原来她是这样的！

## 有关定向运动

定向运动起源于北欧，是利用地图和指南针到达地图上指定的点，并以到达时间最短者作为优胜方，通常在野外进行。它的起源颇为有趣。19世纪末，北欧斯堪的纳维亚半岛的城镇、村庄稀疏，道路弯曲难辨，一个外来人要想穿越那里，在没有地图和指南针的情况下，十分困难。因此，那些经常在斯堪的纳维亚半岛山林中行动的军队，便成了开展定向运动的先驱。“定向”这两个字在1886年首次使用，意思是在工具的帮助下，越过不被人所知的地带。真正的定向比赛于1895年在瑞典斯德哥尔摩和挪威奥斯陆的军营区举行，标志着定向运动作为一种体育比赛项目的诞生。

如今，整日沉浸在《奔跑吧，兄弟》和《极速前进》中，我们早已遗忘那些古老的户外体验项目，在别人的激情体验中，却很难迈开自己的步子，在三点一线的既定轨迹中，很难有越轨的线路图，每日除了面对家人、同事和陌生的滴滴司机以外，很难和其他不相干的人一起合作某事。好像“意外”这个词真的离我们很远了。

可此次的合肥城市定向活动正是要打破常规，来一次意外。有人说运动大概是排解抑郁的最佳方式，我没有试验过，只记得以前读书时压力很大，只能独自在操场上戴着耳机一圈一圈地跑下去，或者一人登上学校后方的小山坡，什么也不说，让脚步去说话，好像在奔跑的过程中，眼泪就会飞出去，两千米跑下来，人也轻了。当然这可能只是潜意识里的想法，体重当然不会因为跑了一次两千米就轻了，但思想状态可能变得轻松了，具体形容的话，可能就是一种无所谓的感觉。

## 有关合肥 首次城市定向

城市定向源于定向越野，是一种全新的运动方式，降低了野外的风险，结合城市文化、历史、景观、趣味性挑战于一体，综合体育运动、历史文化、城市生活、时尚创意等元素设置比赛坐标任务，通过任务的贯穿让大家更加了解自己所生活成长的地方。

此次合肥首次城市定向活动是由合肥行知旅行俱乐部主办的，活动路线比赛前发放，活动当天的集合地点是在工大新区北门的草坪，报名人数控制在200人以内。比赛以城市坐标定点穿越+任务挑战的形式，以五人组合形成一个参赛队，报名成功后，由赛事组委会按比赛线路将参赛队伍随机编组，参赛队根据地图按各自线路完成坐标点的穿越和活动任务。参赛队员早上指定时间集合签到，领取物资，负责人对于比赛简单说明后，就可以分组出发啦，最快速度完成任务的队伍获胜，赛后公布成绩并颁奖。

据此次活动的负责人介绍，目前专用报名系统正在建设，暂未接受报名。站点的设立基本确定，主要以几条线为主题，比如以历史文化、美食盛宴、城市生活等主题设定路线点。比赛时间预计在2016年初。

## 参赛规则

1. 参赛队伍以集体形式向赛事组委会报名，每队5名队员，必须有一名以上异性。本次比赛由赛事组委会按比赛线路将参赛队伍随机编组，参赛队伍须服从编组，按编组线路参赛。
2. 所有参赛队在规定时间内，集体穿越比赛指定点标，并完成相关任务，以用时少、任务完成好者为胜。
3. 每参赛队需指定一名队长，参加赛事组委会安排的赛前培训，队长须在比赛当天开始之前到达比赛起点并接受检录，队长须在半小时前到达起点并签到、领取物品、召集队员。
4. 参赛队员需在比赛当天依次出发，并在关门时间前到达终点。
5. 所有参赛队员在比赛中必须统一服装，并于胸前全程佩戴号码布。
6. 每支参赛队伍配发打卡凭证，由队长携带。在比赛过程中漏打或错打，则比赛成绩无效。
7. 所有参赛队须五人集体按照任务书指令到达每个点标并完成任务，且中途不得更换队员。
8. 参赛队伍在比赛中只能徒步或奔跑，并借助市内公共交通工具（仅限公交）。凡使用自驾、指派车辆等非公共交通工具，比赛成绩无效。
9. 在比赛过程中，因坐标点拥挤造成等待，参赛队员须耐心接受并依次排队完成相关任务。
10. 参赛队员须遵守公共秩序、交通规则及比赛规则，如有违反，取消比赛成绩。
11. 参赛队员自行解决在本次比赛中交通、地图、通讯、餐饮及其他相关费用。