

江西省第十七届运动会航空航海 模型竞赛规则（青少部）

（2026-5-10 修订）

航空模型总则

- 一、各参赛队领队和教练员负责本队的训练和竞赛组织工作，教导本队自觉遵守竞赛规程、规则，服从竞赛组委会和裁判委员会的安排，同时做好本队的纪律、安全、文明行为、环境卫生等教育工作。
- 二、领队和教练应按要求参加竞赛工作会议，可以对规程、规则等事项提出咨询。遇争议或异议时，按组委会的决议执行。
- 三、在各项比赛中只允许裁判员、有关工作人员、当场比赛的参赛选手及其助手进入比赛场地。
- 四、比赛开始前 30 分钟静场、静空，同时对无线电遥控发射机实行管制。参赛选手必须严格按照裁判委员会规定的要求执行。违反规定者将被取消比赛资格。
- 五、比赛时，经检录处 3 次检录点名不到者，视作该轮比赛弃权。参赛队不论何种原因耽误比赛责任自负。
- 六、除在项目细则中有特殊规定外，比赛不设助手，同场比赛的选手亦不得相互协助。助手由学生担任。
- 七、比赛所用模型及电池除特殊规定外均需使用合规厂家生产的、符合项目细则规定的技术指标、具备相关合格认证的成品套装模型器材。
- 八、参赛模型的审核采用自审、集中审核、抽审和复审等方法。审核不合格者取消该项目比赛资格。取得名次的模型可以进行复审，复审

不合格者取消该项目比赛成绩。

九、禁止使用金属螺旋桨。凡是危及安全、妨碍比赛的模型装置，裁判长有权禁止使用。

十、参赛选手须在模型上标注自己的姓名及比赛标识。参赛选手的模型不能互相调用。每轮比赛结束时，参赛选手须在成绩单上签名确认比赛成绩，无故不签名者由裁判标注确认。

十一、遇能见度差、气象条件改变或其它不适合比赛的原因，总裁判长有权决定更改竞赛日程、赛场、比赛轮次。

十二、各参赛队在比赛过程中，如发生下列行为，将视为严重犯规，执行裁判长有权视其情节轻重给予警告、取消该轮成绩直至取消全部比赛资格的处罚：

1、比赛中故意妨碍、影响他人竞赛，故意损坏他人模型。

比赛中，参赛队及相关人员违反无线电遥控发射机管理规定或在场外擅自使用无线电遥控发射机。

2、比赛过程中，弄虚作假，破坏赛场纪律，不听从裁判员劝导，妨碍竞赛正常进行。

十三、以下情况该轮成绩判为零分：声明弃权；起飞点名三次未到；在比赛时间内未能起飞。

十四、比赛中遇争议时，须由参赛队领队向裁判委员会提出。现场急待解决的问题可由领队向有关裁判长口头提出，但不得妨碍竞赛的进行。凡是与竞赛成绩有关的意见应在竞赛成绩正式公布后一小时内向总裁判长提出。在总裁判长答复后如仍不满意，一小时内可以书面形

式向仲裁委员会提出申诉，过时不予受理。

十五、比赛号位和分组由计算机随机排序，遥控项目由编排裁判员按频率分组。

十六、起飞前参赛选手须向裁判员申请起飞。否则，未计成绩由参赛选手自行负责。

竞时项目通则

一、自模型出手或火箭起飞开始计时，模型触地停止计时。凡在比赛时间内起飞、发射的飞行均有效。

二、发生以下情况应停止计时：模型飞行过程中脱落零部件或解体，任一零部件触地时；模型碰到障碍物坠落触地时；模型着陆前，如参赛选手、助手或本参赛队人员接触模型。模型飞行过程中，在障碍物上停止前进运动或飞出视线，应停止计时；

三、模型如被障碍物遮挡，10秒钟内重新看见模型继续飞行，应连续计时。

四、竞时项目第一轮测定绝对飞行时间，超出最长测定时间以外的留空时间为附加赛成绩。附加赛成绩必须满足第2轮成绩达到最长测定时间，附加赛成绩才算有效成绩。

五、除项目细则中有特殊规定外，航空模型竞时项目每轮最长测定时间为60秒，航天模型每轮最长测定时间120秒。

六、比赛时间，除特殊规定外，竞时项目的每轮比赛时间为3分钟，自进场点名开始计时。每轮比赛时间均包含入场后的准备时间，橡筋动力项目允许参赛选手进场后提前绕橡筋。

七、成绩评定

(1)、除在项目细则中有特殊规定外，比赛进行两轮，以两轮成绩之和为个人比赛成绩并排定名次。得分高者名次列前。两轮都达到最长测定时间，则依据附加赛成绩排定名次。

航空模型比赛项目细则

一. 橡筋模型滑翔机竞时赛

1、技术要求：以橡筋为动力的模型滑翔机，模型需要动手完成组装调试。模型主体材质为泡沫、塑料、碳纤维，翼展不大于 530 毫米、机身长不大于 500 毫米。

2、比赛模型现场制作，制作时间为 40 分钟，含调试时间。

3、每轮比赛时间 3 分钟，参赛选手必须在 3 分钟比赛时间内完成出手。模型出手即为正式飞行。

4、允许提前绕橡筋。使用橡筋规格、重量不限，允许使用进口橡筋

5、第一轮测绝对留空时间，第二轮最大测定时间为 60 秒。第一轮超出最长测定时间以外的留空时间为附加赛成绩。附加赛成绩必须满足第 2 轮成绩达到最长测定时间，附加赛成绩才算有效成绩。

6、成绩评定：比赛进行两轮，以两轮成绩之和为个人比赛成绩并确定名次。得分高者名次列前。

7、允许 1 名参赛选手助手入场协助参赛选手，但不得绕橡筋。

其余规则见“总则”和“竞时项目通则”

二、初级电动线操纵飞机积分赛

1、技术要求：比赛模型为以电机为动力的线操纵模型飞机套材。模型主体材质为泡沫、塑料，翼展 620 毫米、机身长 460 毫米，操纵线长 7 米，电机为无刷电机，最大长度 20 毫米（不含电机轴长度），最大壳体直径不大于 28 毫米，KV 值不大于 1600，动力电池限用不大于 7.4 伏（2S）的锂聚合物电池。

2、比赛模型：选手自备。

3、比赛场地：（见图）。

4、比赛时间：每轮比赛选手进场准备时间为 1 分钟，比赛时间为 2 分钟，比赛以选手举手申请起飞开始计时至模型着陆停止不动停止计时。

5、比赛方法：（1）选手操纵模型起飞后，至少完成两圈平飞，再举手示意开始任务飞行，依次完成平飞两圈、高平飞两圈、正筋斗 1 个总计 3 个飞行任务，完成任务可分别获得 5 分、10 分和 15 分；每完成一个任务之后方可击爆一个气球并获得对应积分，1、2、3 号球的分值分别为 50 分、30 分、20 分，气球直径为 20-25 厘米；最后平稳着陆得 10 分；完成高平飞任务时模型的离地高度要大于 3 米。

（2）起飞后，模型因故障不能飞行，允许选手本人进行现场修理。

（3）禁止安装刺破气球的任何附加装置。

（4）气球和高平飞标尺杆的摆放位置见场地图。

6、成绩评定：每轮比赛以完成任务的得分和击爆气球的得分之和减去扣分作为该轮成绩。比赛进行两轮，以两轮成绩之和为个人比赛成

绩并确定名次。得分高者名次列前。如相同，则以成绩用时短者列前。

7、判罚：

(1) 模型在飞行过程中（着陆除外），触地一次扣 5 分。

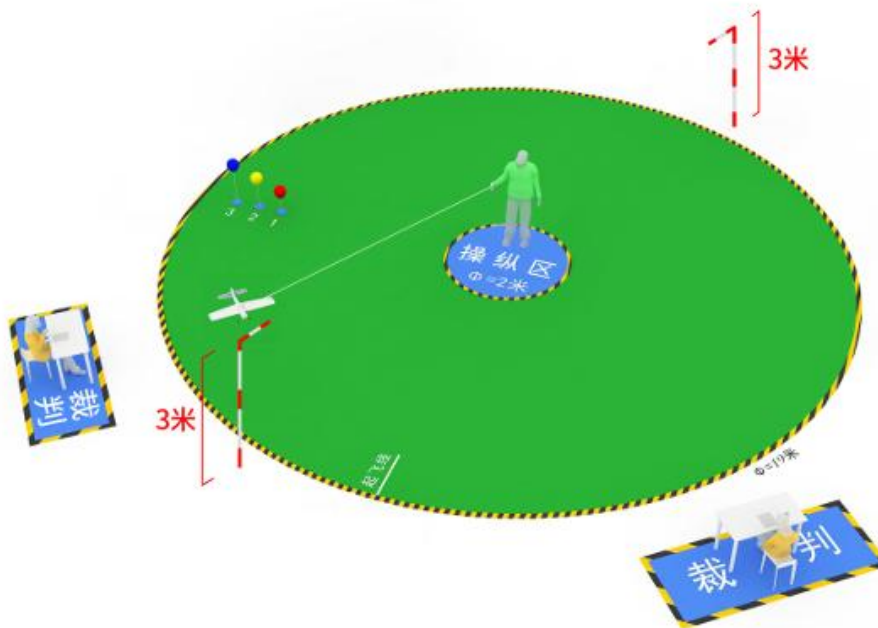
(2) 模型着陆时选手的脚跨出操纵区域圆圈（包括踩线）或着陆时模型机头触地或机腹朝天，着陆为 0 分。

(3) 飞行过程中选手双脚同时出操纵区，比赛终止。

8、允许一名助手进场，助手不得操纵模型。

9、其余规则见“总则”

号球高10厘米，系球线距离外圈150厘米
号球高20厘米，系球线距离外圈100厘米
号球高30厘米，系球线距离外圈50厘米
、2、3号球同一条半径上，“球高”即系球线高度



三、三对三无人机足球赛

1. 定义

由两队运动员通过无线电遥控球形框架无人机（简称“无人机球”）进行的团队对抗赛。比赛在规定空间内进行，目标为将球完全射入对

方球门，进球数量多者胜。

2. 技术要求

2.1. 无人机球规格

无人机以电动机为动力，最多配备四个电动机。外部须有球形框架，所有部件必须安装在球形框架内部，构成无人机球体。同队上场球体必须使用相同颜色框架。框架颜色由对阵情况赛前确定，允许球框局部（如中部）使用非主色（如白色）区分运动员角色。保护框架材质限定为塑料或复合材料，禁止使用金属材质。框架底部允许为平面设计，其弧高不超过 20mm，单个开放表面最大面积为 150cm²。

各项目具体参数如下：

项目	框架直径 (mm)	空载电压 (V)	总重量 (g)	螺旋桨直径 (mm)
F9A-B	200+20	≤12.75	≤200	≤76

2.2. 公差范围

无人机足球的尺寸、重量以及电池电压测量允许有 1% 的公差。

2.3. 遥控设备

须符合国家规定的发射功率和频段要求，可使用 2.4GHz 扩频技术设备。赛事组委会有权限制赛场外遥控设备使用，违规使用可能导致处罚或取消资格。

2.4. 运动员配置

(1) 上场人数

F9A-B: 3 人

(2) 进攻运动员（前锋）的无人机球

每队仅允许 1 名前锋，其无人机球需通过亮起清晰可辨的 LED 灯以与其他队员明显区分。前锋为唯一得分球员，其他队员可担任向导或防守角色

2.5. LED 灯

(1) 每队前锋(含替补前锋)球体需配备与本队框架颜色相同的 LED 灯，检录时须全部可正常工作。

(2) LED 灯数量要求： $F9A-B \geq 4$ 个

2.6. 特殊装置

(1) 必须配备故障安全装置，启动后电机立即停止运转。

(2) 允许使用"乌龟模式"等自动恢复系统，帮助球体在坠机后自动调平

3. 安全要求

3.1. 解锁方式

必须设置独立物理安全解锁开关，避免因干扰或意外操作启动，禁止使用摇杆组合解锁（如双杆右拨）。

3.2. 螺旋桨要求

禁止使用金属螺旋桨，螺旋桨须有额外固定装置（空心杯除外），禁止使用任何螺旋桨保护装置。

3.3. 失控保护

所有无人机球须设定失控保护状态为立即切断动力。

4. 比赛场地和设施

4.1. 场地选择

比赛可以在室内或室外进行。室内体育馆的地板无规范要求，室外场地需保证足够平坦，应避免使用硬质地面（如沥青或混凝土），以尽量减少球体落地时损坏的风险。若使用软质覆盖材料，球体下沉深度不得超过 1cm，以免出现起飞问题。

4.2. 场地构成

比赛场地由 1 个飞行区和 2 个操纵区（每队一个）组成。飞行区为矩形，以边线中点将飞行区等分。各项目场地参数如下：

项目	场地尺寸（长×宽×高，单位：m）
F9A-B	8×4×4 或 6×3×3

4.3. 功能区域设置

- (1) 起飞区：位于底线中部，长度小于底线 1/2。F9A-B 不超过 1 米，
- (2) 操纵区：位于底线外侧，每队 1 个区域，非上场人员禁止进入。
- (3) 球门设置：飞行区域边线中部各设置 1 个环形球门，具体参数

如下：

项目	球门参数(mm)	距底线位置 (m)	球门中心高度(m)
F9A-B	内径 400，外径≤700	1	2

5. 比赛方法

5.1. 团队组成

- (1) 每队由教练员和运动员组成，报名后名单不得更改。
- (2) 教练员不可兼任运动员，前锋和队长可在局间调整。
- (3) 每场指定 1 名队长负责裁判沟通。
- (4) 上场人数由规程确定（3 人）。

(5)当前锋无人机球丧失飞行功能时，队长可申请暂停（每队每场1次，60秒），从剩余队员中选拔替补前锋。故障球必须进入安全模式，不能参与半场比赛。

5.2. 比赛流程

(1)通过对阵情况决定场地位置（红方或蓝方），两队在整场比赛中保持同侧。每队每场可审核8个球体，赛前损坏可补审。

(2)每场比赛准备时间2分钟，上下半场各3分钟，中场休息2分钟（含换人和电池更换）。比赛时间内运动员禁止更换球体或电池。非上场球体不能安装电池。

(3)每次有效进球得1分，有效进球定义为球体完全穿过对方球门。一次有效得分后，得分方前锋在发起下一次进攻前，必须撤回到己方中线后，乌龙球不得分。

(4)在需要分出胜负的比赛中，如比赛用时结束出现平局，则进入加时赛阶段。加时赛限时2分钟，采用“金球”制（即率先进球者为胜）。

(5)如加时赛双方均未进球，则进入点球阶段，每轮各互射1球，直至决出胜负。点球须在比赛裁判发出罚球信号5秒内完成、超时则该点球无效。如进行多轮点球，则由每队不同球员依次完成进攻。

5.3. 赛制采用小组循环淘汰或单败淘汰（根据实际报名情况决定）

6. 比赛准则

6.1. 场地管理

非参赛人员禁止进入比赛区域，赛场周围设置警戒线划分功能区。

听从裁判员或赛事组委会指定人员的指挥。

6.2. 赛后操作

比赛结束并降落后，运动员应立即采取措施确保无人机球电机停止运转，如锁定电机或断开遥控，避免意外旋转造成伤害。

6.3. 场地熟悉

运动员需熟悉医疗、消防、检录、裁判、休息、准备、比赛等功能区域位置。

7. 运动员准则

7.1. 飞行规范

只允许在指定区域和时间飞行，禁止在其他运动员比赛时试飞，比赛期间不得脱离操控区。

7.2. 着陆要求

比赛结束后，无人机球应在指定的着陆区域着陆。

7.3. 通电区域

只允许在赛场的指定区域接通无人机球电源和相关设备电源。

7.4. 设备管理

如果需要对无人机球进行调整，必须在非比赛期间进行，并先获得裁判的许可。

7.5. 比赛行为

比赛结束时不得进行与比赛无关的飞行操作，如“花式飞行”等。

7.6. 体育精神

提倡正确的体育精神和行为举止，不良行为包括但不限于：通过言

语或任何形式的攻击行为影响其他运动员的比赛或设备、骚扰工作人员或裁判等。

7.7. 违规处罚

比赛中以不正当手段取胜，不服从裁判命令，不遵守安全规则，行为与比赛项目不相符合的，将面临取消资格或团队处罚。

8. 成绩评定

8.1. 进球判定

当前锋无人机球完全越过对方球门线，且在对方球门范围内，视为进球有效。若球在球门线上或部分越过球门线则不算进球。

以下情形将判罚进球无效：

- (1) 得分方运动员的无人机球体在进球或任何形式穿过对方球门后，未撤回到己方中线后即发起的下一次进攻。
- (2) 任何运动员无人机球体穿越本方球门。

8.2. 警告判罚

以下情形将判罚警告：

- (1) 无关人员进入操控区。
- (2) 不文明行为。
- (3) 擅自延迟比赛。
- (4) 场上运动员数量与无人机球数量不符。
- (5) 比赛信号发出前无人机球发生未离开地面的轻微移动及抢飞。
- (6) 飞行中的无人机球无意碰触地面上的无人机球。
- (7) 飞行中的无人机球无意碰触对方运动员。

8.3. 黄牌判罚

领到黄牌时必须罚下一名场上运动员，且该名运动员不得参与该半场或加时赛剩余的比赛。当场上运动员领到黄牌时，则该运动员被罚下；当黄牌不涉及特定的场上运动员时，队长决定罚下一名场上运动员。当进攻运动员被罚下，该队本半场或加时赛将失去进攻运动员。

以下情形将判罚黄牌：

- (1) 两次同类警告。
- (2) 擅自更换场上运动员。
- (3) 严重不文明行为。
- (4) 故意干扰比赛。
- (5) 比赛进行中，运动员之间交换遥控器。
- (6) 飞行中的无人机球故意碰触地面上的无人机球。
- (7) 飞行中的无人机球有故意冲撞对方运动员的意图。

8.4. 判罚红牌：

领到红牌时必须罚下一名场上运动员，且该名运动员不得参与本场剩余比赛（含加时赛及点球）。当场上运动员领到红牌时，则该运动员被罚下；当红牌不涉及特定的场上运动员时，队长决定罚下一名场上运动员。当进攻运动员被罚下，该队本场比赛将失去进攻运动员。

以下情形将判罚红牌：

- (1) 非报名人员参赛。
- (2) 严重暴力行为。
- (3) 危险行为或危险动作。

(4)一场比赛中被判罚 2 张黄牌。

8.5. 弃赛判罚：

对于三次检录未到或主动声明弃权的队伍，以弃赛处理。净胜球按 0 计算。

9. 结果

赛后需签字确认成绩，5 分钟未签字视为认可。争议由裁判长进行判定，如仍有异议，可由领队提交赛事仲裁委员会申请仲裁。

10. 附加赛条款

在比赛中，若出现平分或需要进一步确定排名的情况，依次进行金球制加时赛和互罚点球角逐，即：按照交替罚球的方式，各射 3 球为一组，每球由同队不同球员依次完成进攻。如仍平分则交替各射一球，直至决出胜负。

11. 重赛的条件

11.1. 场地严重损坏

11.2. 安全隐患

11.3. 关键设备故障

11.4. 裁判长认为需要重赛的其他情况。

12. 裁判

在比赛过程中，每个比赛场地至少有一名主裁判和若干助理裁判。主裁判负责掌控比赛进程、判定进球、处罚犯规等；助理裁判协助主裁判观察比赛情况和运动员违规行为等，并及时向主裁判报告。

13. 申诉与仲裁

如参赛队对裁判判决有异议，须由领队赛后向裁判长提出口头申诉，裁判长将进行核查并做出裁决；如仍有异议，可以书面形式在本阶段比赛结束前向仲裁委员会提出申诉；由仲裁委员会进行全面核查，做出最终公正裁定。

四、遥控纸飞机龙门竞速赛

1、技术要求：比赛模型自制。主体结构材质为KT板，基本形状近等腰三角形（示意图所示），模型翼展1000毫米（误差不超过±50毫米），机身尾端与机翼后缘基本平齐，飞机机头最前端（顶点）至机身尾端和机翼后缘（底边）的距离在900毫米至1100毫米之间；以一个电动机为动力，动力电池限用不大于11.1伏（3S）的锂聚合物电池。

2、比赛模型：选手自备。

3、比赛场地（见图）：半圆形拱门宽10米、高4米，两个拱门中点相距30—40米左右；4个立柱高度为4—7米左右，间隔15米左右；在每一个任务区地面垂直于飞行方向均设置有应急起飞线。场地设安全线，模型飞越安全线比赛终止，已完成任务有效。

4、比赛时间：每轮比赛时间为3分钟，其中准备时间1分钟，飞行时间2分钟。自选手点名进场即开始计时。

5、比赛方法：（1）选手以第三人称视角操纵模型，需站在操纵区完成起飞，之后可以跟随操纵模型，但是模型不得飞越安全线。

（2）如图示依次完成任务。模型起飞后从右侧立柱开始依次绕柱飞

行，绕过第四个立柱后穿越远端拱门，然后如图示再次绕柱飞行，之后再完成近端的拱门穿越为成功飞行一圈。如此完成两圈的飞行，第二次穿越拱门后记录飞行时间。

(3) 未完成绕飞、穿越的任务必须补做后再继续下面的任务，否则该圈次飞行无效，以重回第一个任务开始再记圈。

(4) 比赛中模型坠落复飞者，需在上一个任务区应急起飞线后起飞。

6、成绩评定：

(1) 每轮比赛以完成两圈飞行的用时作为该轮成绩，用时短者名次列前。比赛进行两轮，取一轮最好成绩。如成绩相同，则以另一轮成绩排定名次。

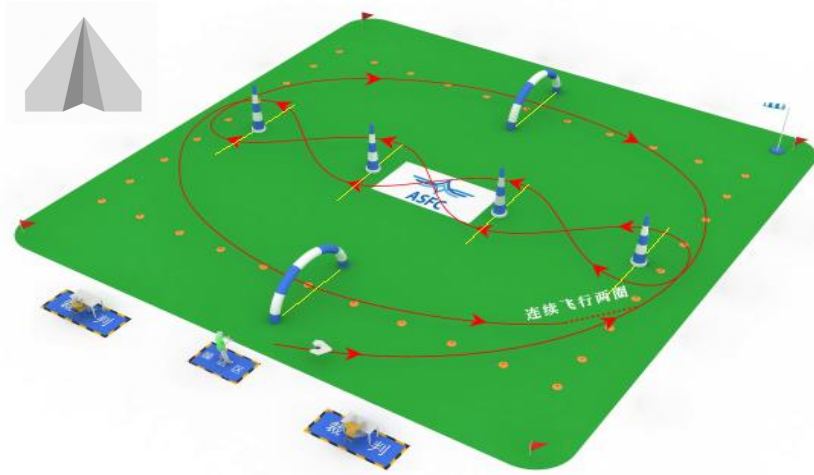
(2) 比赛时间结束后未完成两圈者以实际完成任务数及用时作为该轮成绩，在完成比赛任务选手之后依次排定名次。

7、允许一名助手进场，助手不得操纵模型。

8、判罚：

(1) 选手必须在模型机头及其他尖锐的结构部位做必要的防撞处理，若因未做处理或处理不当在比赛中损坏比赛道具的将依损坏程度给予终止该轮比赛、该轮比赛判为零分直至取消比赛成绩的处罚。

(2) 比赛中模型飞越安全线者，终止该轮比赛，记录实际完成任务数及用时作为该轮成绩。



五、弹射模型滑翔机制作竞时赛

1、技术要求：以橡筋弹射为动力的模型滑翔机。模型需要动手完成组装调试。模型主体材质为轻质木，翼展不大于 200 毫米、机身长不大于 300 毫米、弹射棒长度：不大于 300 毫米。

2、制作要求：

- (1)、制作时间为 90 分钟，每人限做 3 架模型飞机。(含调试时间)。
- (2)、制作采用全木质材料，配重和弹射钩除外。
- (3)、除机身可以成形外，其他部件均不可以使用成形材料或预制件。
- (4)、制作工具使用手动工具，不允许使用电动工具。
- (5)、制作过程中可以使用制作模板进行裁剪和对接。

3、自模型弹射出手起飞开始计时，模型触地终止计时。

4、发生以下情况应终止计时： 模型飞行过程中脱落零部件或解体，任一零部件触地时；模型碰到障碍物坠落触地时。

5、模型飞行过程中，在障碍物上停止前进运动或飞出视线，应停止

计时；模型如被障碍物遮挡，10 秒钟内重新看见模型继续飞行，应连续计时。

6、比赛进行 2 轮，每轮最长测定时间为 60 秒。

7、以留空时间记录成绩，留空时间精确到 0.01 秒，每 0.01 秒换算为 0.01 分。每个号位计时表之间出现 1 秒以上误差则取平均成绩，1 秒以下取高不取低。

8、比赛时间：每轮比赛时间为 3 分钟，自进场点名开始计时。每轮比赛时间均包含入场后的准备时间。

9、成绩评定：比赛进行两轮，以两轮成绩之和为个人比赛成绩并确定名次。得分高者名次列前。

航海模型总则

1、报名：运动员需按赛事日程的安排自主取舍，择项参赛。

2、比赛场地：航行赛使用专用水池，航行赛的场地尺寸、布标位置、航行路线、运动员操纵区等见场地图。如遇场地内有杂物，运动员可在赛前提请工作人员清理，比赛开始后任何人不得再因此提出异议。运动员需爱护赛场环境，如造成污损应予赔偿。严禁携带与比赛有关的任何物品进入赛场，违者视为作弊。严禁携带危险品进入各赛场。参赛模型须安全、环保、无公害，且不得加装或使用声、光、电、液体以及可能含有安全隐患的装置。裁判人员、参赛运动员、工作人员

凭证进入赛场，其他无关人员不得进入比赛场地。

3、检录：所有项目在赛前二十分钟内在赛场进行两次检录，检录同时进行模型检验。两次检录不到者按自行弃权处理。检录后，运动员及比赛模型不得离开赛场，有特殊情况离场须事先向裁判申请。

4、模型检验：裁判员自检录至赛后，均有权对模型进行检验或复检。模型检验不合格者，必须改正合格后方可参赛。比赛模型及模型编号仅限本人使用，禁止私自更改、转借模型或模型编号。

5、模型试航：组委会在赛前安排模型试航，并预先公布试航场地和时间。

6、无线电管理：运动员须在赛前十五分钟将遥控发射器交至指定地点登记保管，包括 2.4G 发射器。每次比赛后须立即关机并交回原保管地点，直至比赛结束方可取回发射器。

7、遥控赛编组：赛前由裁判长对运动员进行编组，确定各组运动员比赛顺序及站位，并现场公布。编组由裁判长以抽签方式并根据运动员之间频率互不干扰的原则进行。半决赛和决赛时，如遇同组频率相同，则由前一轮比赛成绩列前者优先挑选频率。

8、组委会有权根据气象、赛程和时间等因素，调整比赛时间、场地和比赛轮次数，直至取消比赛。

9、如比赛中出现争议，须由领队向裁判长书面提出申诉，其他人员无权提出。

10、处罚：严重违反本规则或有任何形式的作弊，一经发现，立即取消其比赛资格和竞赛成绩。

航海模型比赛项目细则

1、055型“南昌号”驱逐舰航行赛（小学组）

(1)、竞赛器材：运动员使用由本人在赛前制作完成的一艘模型，在竞赛水池中，依靠模型自身动力航行，以模型航向分和航行时间记录成绩的竞赛。

(2)、竞赛时间：1 分钟。

(3)、竞赛规定。

（一）模型规定：模型的舰桥、主要武备、螺旋桨、舵、桅杆、舱口盖等基本部件必须齐全。

（二）赛前由裁判组对运动员进行编组、排序，并在赛场公布。运动员进入放航区后，1 分钟竞赛计时开始。起航前，运动员举手示意，待裁判员发“运动员准备”口令后启动模型电机，用手扶模型使之置于启航线后方的水面上待命。裁判员发出“开始”口令后进行航行计时。凡模型过门、触及边线、1 分钟竞赛时间到时，裁判员停止计时，竞赛结束。

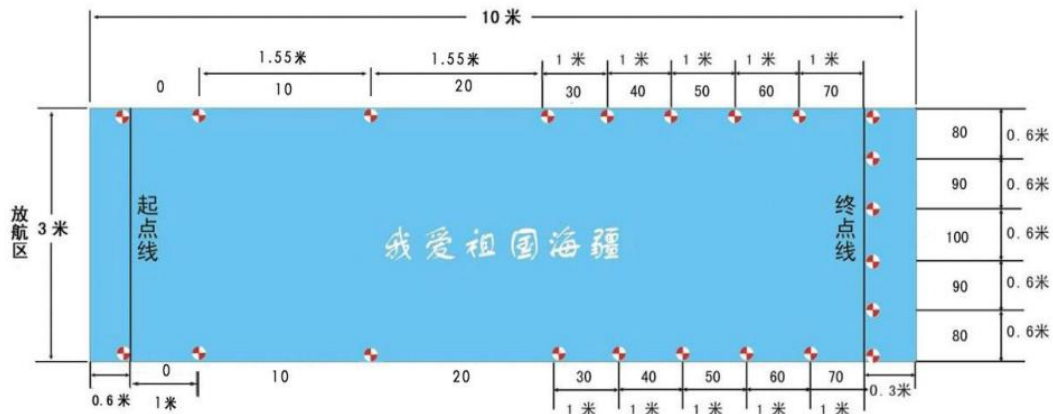
（三）模型压标而过、碰标、卡标按低分门给分。

（四）如发生以下情况运动员该轮成绩记为零分：1 分钟竞赛时间到，但运动员未能完成竞赛；发生故障的模型靠风浪影响而过门；起航后有人为施加的可能影响模型航行的行为；竞赛中丢失模型舰桥、主要武备、螺旋桨、舵、桅杆、舱口盖等基本部件

（五）比赛进行两轮，每轮航行一次。取其中一轮最好成绩排名。得

分相同，航行时间短者名次列前；如再相同，则以另一轮成绩排定名次。

(六) 比赛模型允许升级电池、电机。



2、三对三遥控游艇水上足球赛（小学组）

(1)、由运动员以遥控方式操纵模型，按规定模拟足球赛的竞赛。

(2)、每个竞赛组织单位报三名运动员。每人各操纵一艘模型组队参赛。

(3)、竞赛分组由裁判长在赛前抽签、公布。

(4)、竞赛使用比赛专用球。参赛模型必须为 2.4G 遥控设备

(5)、竞赛时间：预赛和半决赛为 5 分钟，决赛为 8 分钟。决赛半场时双方交换场地进行竞赛。

(6)、每场竞赛分 A、B 队。赛前由裁判员发色标，以区分 A、B 队。运动员须将色标贴在模型舱盖顶部方可参赛。

(7)、赛前由裁判员掷硬币，由猜中方的运动队选择场地。

(8)、运动员进入场地，遥控设备检查完毕后，1 分钟准备开始。运

动员进入各自站位，助手将各自模型静置于己方球门底线外的水面。

(9)、开球：裁判员将球投入发球区后吹哨，开始竞赛。竞赛时运动员须始终在各自站位竞赛。

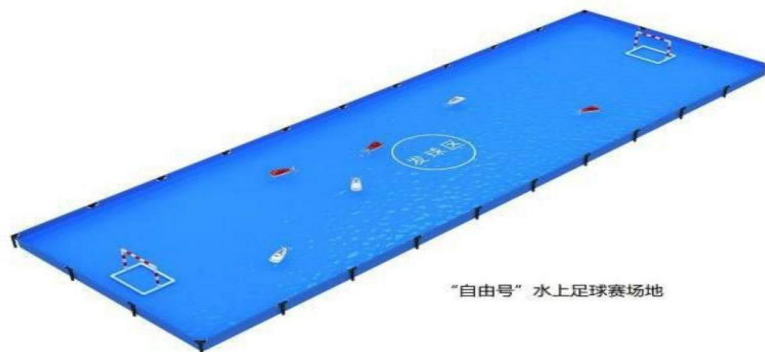
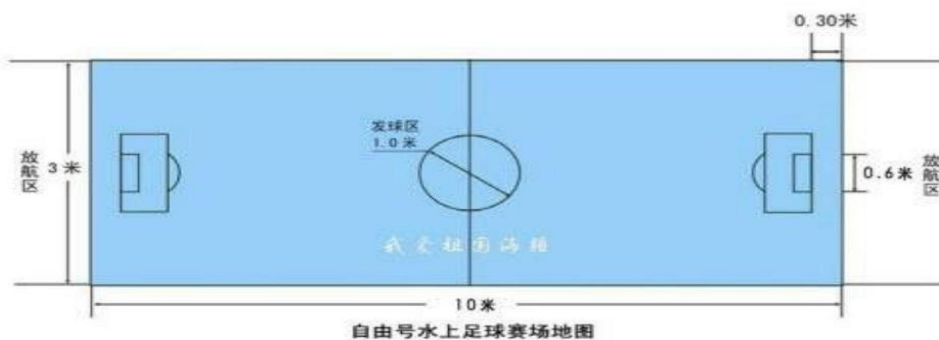
(10)、允许模型之间的对抗和争抢球。模型发生故障时竞赛不间断。

(11)、参赛队的有效得分通过记分牌显示。进 1 球得 1 分，进球后重新开球。

(12)、竞赛结束前 30 秒，裁判长发布一次时间提示；裁判长吹一声长哨时，竞赛即结束。

(13)、允许对电机、电池进行升级。

(14)、成绩：预赛按积分排名。胜一场为 3 分，平一场为 1 分，负一场为 0 分。积分相同按净胜球排名，净胜球相同按进球数排名。预赛前八名经半决赛进入决赛。最终赛制以赛前裁判组公布为准。



3、南湖“红船”1：40 木质模型仿真制作赛（中学组）

（1）模型制作时间为 150 分钟

（2）裁判员发“预备、开始”口令后，运动员方可打开包装开始制作；运动员发现模型零件缺损时，须在竞赛开始 10 分钟内举手报告，过时不予受理；裁判员发出“竞赛时间到”口令后，运动员须立即停止制作并退场，模型作品留在原地评比。

（3）成绩评定：由五名裁判员对运动员的模型进行评分；满分为 100 分，准确度、工艺、美感、总体印象各占 25 分；制作赛仅限按照模型说明书完成标准制作，超出的制作不予加分。

（4）竞赛期间，严禁运动员携带与模型制作有关的预制件进入赛场，严禁运动员相互交流等任何形式的作弊。