

# 2022年浙江省幼儿体育大会

## 暨浙江省第十五届幼儿模型表演大赛规程

### 一、主办单位

浙江省体育局、浙江省关心下一代工作委员会、浙江省教育厅、浙江省卫生健康委员会、浙江省总工会、共青团浙江省委、浙江省妇女联合会、浙江省广播电视局、浙江省体育总会

### 二、承办单位

杭州市滨江区社会发展局、杭州市滨江区教育局、浙江省幼儿体育协会、浙江省模型无线电协会

### 三、执行单位

杭州中天模型有限公司

### 四、时间与地点

2022年6月24-25日，杭州市滨江区体育馆

### 五、参加对象

全省各地各级、各类幼儿园、活动中心、青少年宫、亲子中心、培训中心、俱乐部、企事业等单位不满7周岁学龄前儿童均可报名参加。但不得以二所或二所以上幼儿园组队参加，否则取消表演资格。

### 六、项目与规则

1. “猛龙歼十”手掷战斗机
2. “抗疫先锋”橡筋动力直升机
3. “东风北斗”气动导弹装置
4. “七彩童年”创意涂装木屋
5. “未来号”橡筋动力赛车
6. “复兴号”高速列车模型

竞赛规则详见附件。

### 七、录取名次及奖励

(一) 各单项根据参赛人数按 30%、30%、40%的比例设一、二、三等奖。

(二) 综合团体设 一、二、三等奖，团体总分第 1-2 名为一等奖，第 3-5 名为二等奖，第 6-8 名为三等奖。计分方式：以各单项的参赛人数为基数，所有参赛人员均有得分。分值大者，名次列前。如团体总分并列，以第一名多者列前，以此类推。

如：某单项参赛人数为 98 人，第 1 名得分为 98 分，第 2 名得分为 97 分，以此类推。

## 八、报名和报到：

(一) 各参赛单位于 **2022 年 5 月 24 日**前第一次注册报名，通过浙江省幼儿体育协会官方网站 (<http://www.zjyety.com/>) 导航栏右侧“**报名系统**”，下载协会竞赛报名系统，注册并填写报名信息(帐号只需注册一次即可长期使用。如已经注册，直接登录报名)；

第一次报名完成后(第一次报名只需填写单位信息及预计参赛人数，无需填写详细幼儿信息)，点击报名系统下方“打印”键打印报名表，经当地**市幼儿体育协会、当地体育或教育部门**等二个单位同意盖章后发送扫描件至协会邮箱。(联系地址：杭州体育场路 212 号，省体育大楼 4001 室大会筹备组，邮编：310004，电话(传真)：0571-85101386，联系人：季子禾，手机：15715790347，协会邮箱：zjyety@163.com)。第一次注册报名逾期者，将取消参赛资格；

(二) 第二次正式报名，各单位必须在 **6 月 9 日**前，在报名系统中将参赛幼儿详细信息及参赛项目进行完善，准备《参赛安全承诺书》、户口复印件、健康证明、人身意外保险等文件，于报到当日上交。逾期报名，取消参演资格；

(三) 报到时间地点，另行通知，请及时登陆浙江省幼儿体育协会网站（[www.zjyety.com](http://www.zjyety.com)），查看有关信息。

#### **九、经费：**

各单位或个人参加表演大赛的一切费用自理。

#### **十、本规程未尽事宜，另行通知。**

由于疫情原因，大赛时间可能会有改动，《补充通知》及更新消息请及时登陆浙江省幼儿体育协会官方网站（[www.zjyety.com](http://www.zjyety.com)），查看有关信息。

**2022年浙江省幼儿体育大会**  
**暨浙江省第十五届幼儿模型表演大赛竞赛规则**

**1. 总则**

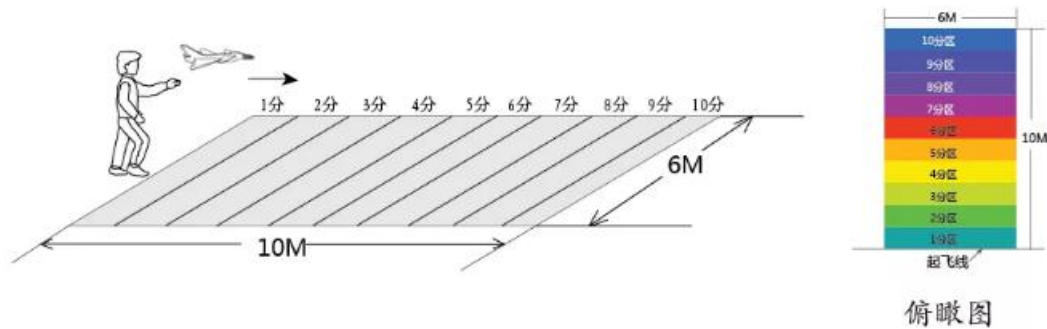
- 1.1 所有竞赛模型套材由组委会指定。
- 1.2 所有参赛模型禁止改装，禁止使用他人模型。
- 1.3 模型组装和调试必须在家长或老师的监护下完成，并带至现场。
- 1.4 现场参赛任务（如投掷、放飞、发射、发车、木屋涂装）必须由学生独立完成，他人不得直接参与。

**2. 航空模型类**

**2.1 “猛龙歼十”手掷战斗机竞距赛**

- 2.1.1 老师或家长指导学生将模型制作完成后带至赛场，在规定区域内学生作定距投掷，根据模型着地静止时所处分区确定成绩，并按照分值由大到小进行排名。比赛选手必须独立完成投掷，每次限一名选手投掷。参赛选手不得使用他人模型，违者成绩无效。
- 2.1.2 模型着地静止后，其任意部分接触分区则取该分值作为该轮成绩；模型同时接触2个分区，取高分区的分值作为该轮成绩。模型落地区域不在分区内均得0分。
- 2.1.3 比赛进行2轮，以分值较高1轮成绩作为比赛最终成绩并确定名次。若出现成绩相同者，以另一轮成绩高者排名列前。

2.1.4 比赛场地设置见下图：长 10 米宽 6 米的平坦地面，每个分区长 1 米宽 6 米。场地根据实际情况设置，建议选择室内体育馆、大型教室。（室外要求在无风或微风条件下进行）



## 2.2 “抗疫先锋” 橡筋动力直升机留空赛

2.2.1 老师或家长指导学生将模型制作完成后带至赛场，在规定区域内学生自由选择起飞点放飞，自模型出手后开始计时，模型停飞即终止计时，留空时间长者获胜。比赛选手必须独立完成放飞。参赛选手不得使用他人模型，违者成绩无效。

2.2.2 比赛进行 2 轮，以较高 1 轮留空成绩作为比赛最终成绩并确定名次。若出现多名成绩相同者，加赛 1 次，按该次留空时间评出最后的获奖名次。

2.2.3 比赛场地：场地根据实际情况设置。建议选择学校操场、广场等开阔地；且在无风或微风条件下进行。

2.2.4 模型飞行过程中解体或脱落零件，其中任何一个零件先触地即终止计时。模型碰到障碍物后下坠，落到地面终止计时。飞行

过程中在障碍物上停止飞行或飞出视线，应停止计时；如 10 秒内继续飞行并重新看见，应连续计时，中断时间应包括在留空时间之内。



## 2.3 “东风北斗”气动导弹装置发射赛

2.3.1 老师或家长指导学生将模型制作完成后带至赛场，在规定区域内学生进行定点发射赛，根据模型头部触及边界所处的分区确定成绩，得分高者优胜。

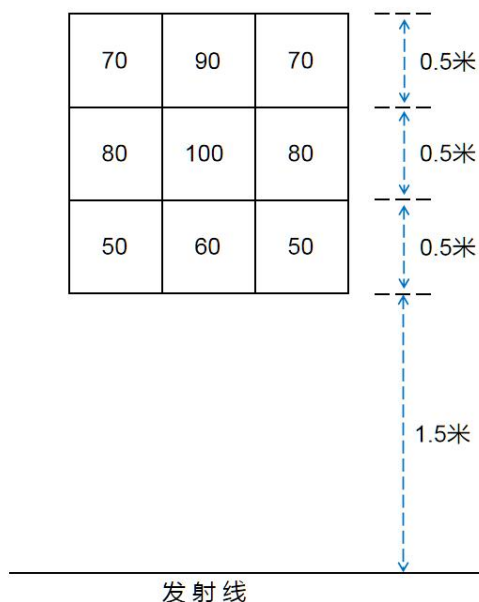
2.3.2 参赛学生将导弹放在发射线内（弹头不能超过发射线），调整好方向准备，裁判发出“开始”口令后，参赛学生按压气囊，发射导弹至得分区域。

2.3.3 参赛选手必须独立完成发射，每次限一名选手发射。参赛选手不得使用他人模型，违者成绩无效。

2.3.4 比赛进行 2 轮，以 2 轮得分之和作为比赛最终成绩并确定名次，得分高者名次列前。若出现成绩相同者，加赛一轮。

2.3.5 比赛场地：如图设置竞赛场地，得分区由 9 个边长为 0.5 米的正方形组成，内部数字为对应分数，发射线距离得分区域 1.5

米。建议选择学校操场、广场等开阔地；且在无风或微风条件下进行。



### 3. 建筑模型类

#### 3.1 “七彩童年”创意涂装木屋模型创意赛

- 3.1.1 在老师或家长指导下，学生在赛前完成模型的主体部分制作；现场由选手独立完成涂装部分比赛，裁判根据评分标准对涂装木屋进行评分，按照分值高低确定名次。
- 3.1.2 比赛时间为 1.5 小时；检录进场后不得随便离开现场。涂装工具及套材以外颜料可自带，涂装时间内不得接受他人的协助或指导，违者一次扣除涂装分 10 分。
- 3.1.3 参赛选手必须自带制作用垫板，防止对竞赛用桌椅造成损坏。竞赛结束后，现场对桌椅使用情况进行检查，经检查合格后，方可离开制作场地。
- 3.1.4 竞赛成绩总分为 100 分，按照下列评分标准进行：

#### 3.1.4.1 木屋建筑主体建造分（赛前完成）20分

主要是评价木屋建筑主体粘合工艺，各墙面之间是否无较大缝隙等。

#### 3.1.4.2 涂装部分50分

主要从涂装的工艺和图案的创意两部分来衡量，工艺包括上色的均匀协调，创意部分则主要根据涂装设计所体现的主题是否新颖、创意等来衡量。

#### 3.1.4.3 整体效果30分

主要从模型显示的整体效果及其工整洁净程度衡量



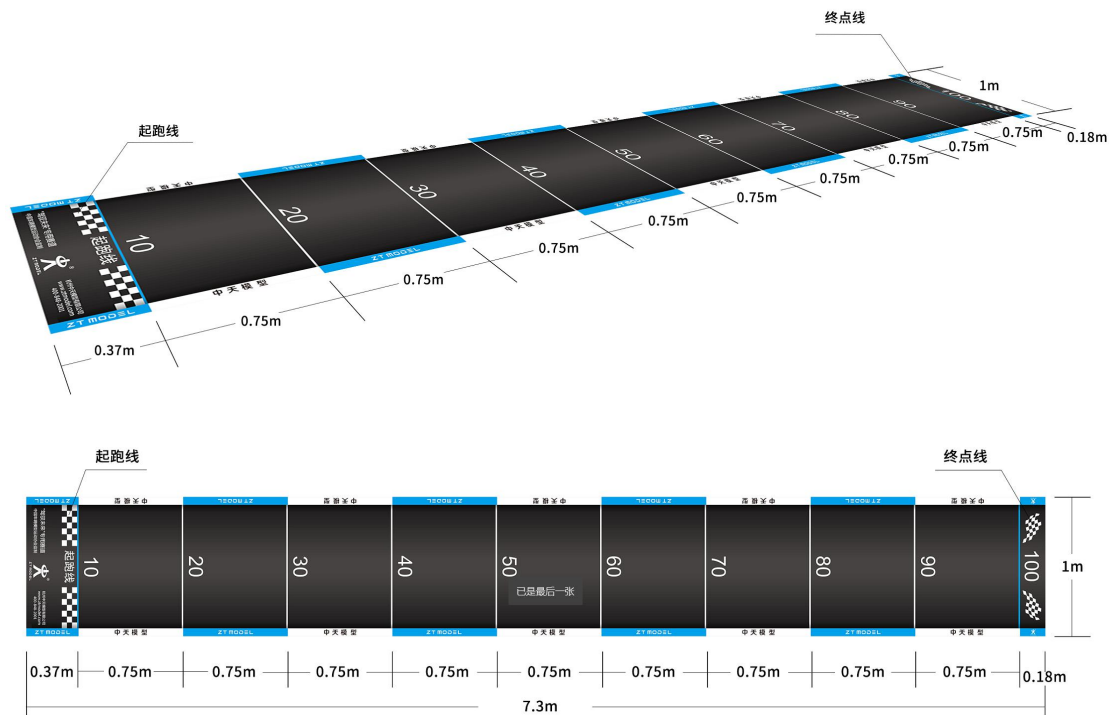
### 4. 车辆模型类

#### 4.1 “未来号”橡筋动力赛车直线赛

4.1.1 参赛学生须在赛前完成模型的制作和调试并带至赛场。比赛开始时，参赛学生将车辆上紧橡筋，放在起跑线内按住不动（车头不能超过起跑线），调整好方向准备，裁判发出“开始”口令后开始计时，参赛学生释放车辆前行，车头到达赛道边界时停止计时并记录用时，根据车头驶离边界前所处的分区确定成绩。



4.1.2 竞赛场地：在室内平整地面上设置竞赛专用赛道（长 7.3 米、宽 1 米的长方形场地）；设有行驶区域得分值 10 分起至 100 分。



4.1.3 比赛进行 2 轮，每轮准备时间 1 分钟，比赛时间 1 分钟。

4.1.4 参赛选手必须独立完成发车，每次限一名选手发车。比赛途中出现以下情况比赛结束终止计时并记录成绩：触碰边线、端线、第一次停车（如出现橡筋返扭导致倒车现象）。

4.1.5 若选手触碰模型，此轮成绩成绩得 0 分。

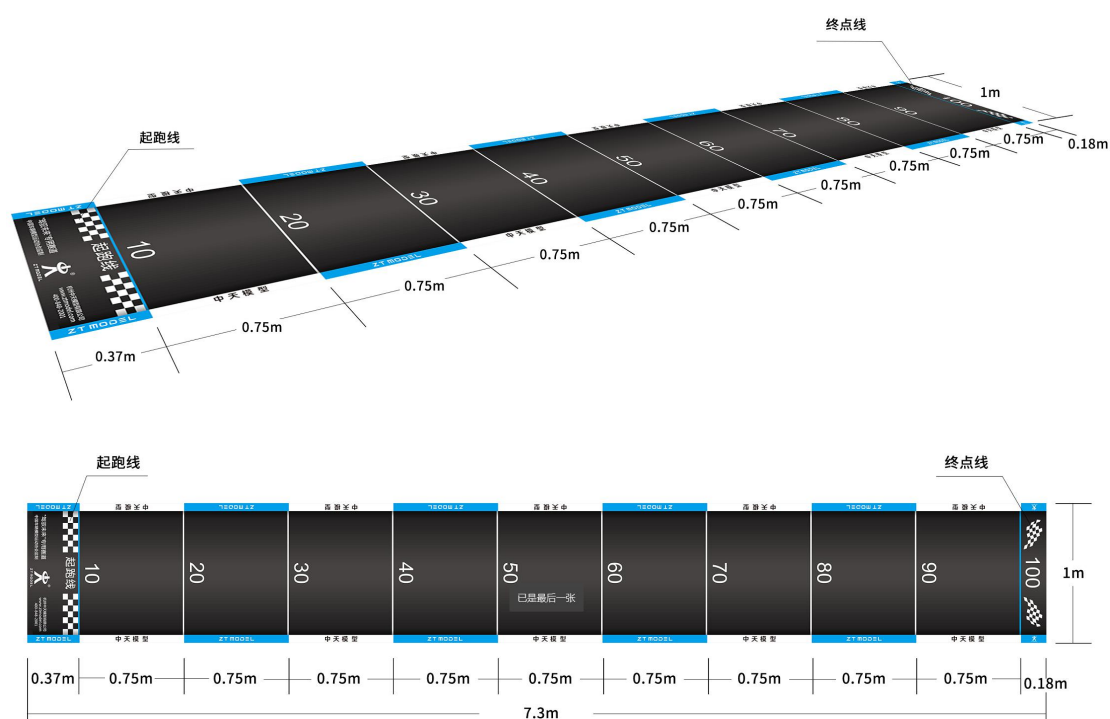
4.1.6 以两轮得分之和作为比赛最终成绩并确定名次，得分高者名次列前。得分相同时，用时短者名次列前。

## 4.2 “复兴号”高速列车模型直线赛

4.2.1 参赛学生须在赛前完成模型的制作和调试并带至赛场。比赛开始时，参赛学生将车辆放在起跑线内（车头不能超过起点线），调整

好方向准备，裁判发出“开始”口令后开始计时，参赛学生按压气囊，释放车辆前行，车头到达赛道边界时停止计时并记录用时，根据车头驶离边界前所处的分区确定成绩。

4.2.2 竞赛场地：在室内平整地面上设置竞赛专用赛道（长 7.3 米、宽 1 米的长方形场地）；设有行驶区域得分值 10 分起至 100 分。



4.2.3 比赛模式：比赛进行 2 轮，每轮准备时间 1 分钟，比赛时间 1 分钟。

4.2.4 比赛选手必须独立完成发车，每次限一名选手发车。比赛途中出现以下情况比赛结束终止计时：触碰边线、端线、第一次停车。

4.2.5 若选手触碰模型，此轮成绩成绩得 0 分。

4.2.6 以两轮得分之和作为比赛最终成绩并确定名次，得分高者名次列前。得分相同时，用时短者名次列前。