

# 第十四届“我爱祖国海疆”全国青少年航海模型竞赛规则

## 1. 比赛项目

### 1.1 航海模型个人项目

- (1) “沙船”木帆船模型制作赛
- (2) “杭州号”现代级导弹驱逐舰模型制作赛、航向赛
- (3) 中国海军“河拉级”导弹艇模型制作赛、航向赛
- (4) “强弩号”明轮拼装模型制作赛、航向赛
- (5) “奋进号”训练帆船拼装模型制作赛、航向赛
- (6) “梦想号”航空母舰模型制作赛、航向赛
- (7) “远望号”航天测量船模型制作赛、航向赛
- (8) “银河战士”空气动力快艇拼装模型制作航向赛
- (9) “自由号”遥控游艇模型环游赛
- (10) “极光号”遥控双体快艇模型追逐赛
- (11) “希望号”遥控两栖气垫船模型越野赛

### 1.2 航海模型集体项目

- (12) 场景模型制作赛
- (13) “走向深蓝”模型护航对抗赛
- (14) “自由号”遥控艇模型水上足球赛
- (15) “梦想号”遥控航空母舰模型编队赛

### 1.3 航海模型兼项项目

- (16) 水上机器人模型障碍赛
- (17) 环保收集船模型创意赛
- (18) 纸折船模型载重极限赛

## 2. 总则

2.1 参赛者：各省、区、市的竞赛组织单位推荐的中小學生运动员。

2.2 报名：第1至15项按兼项规定每人最多可报两项，之后方有资格在第16至18项选择一项报名。  
比赛时如遇参赛项目有时间冲突，运动员需按赛事日程的安排自主取舍，择项参赛。

2.3 兼项：参加第1、12项的运动员不能参加第2至8和第13项比赛。参加第2至8项制作赛和制作的运动员，可在对应的航向赛或第13项中任选一项参赛，但第3项的中学男子组和中学女子组运动员，在完成制作赛后可参加第13项比赛，不能参加第3项的航向赛。第4项只设小学男子组和小学女子组。遥控个人项目与遥控集体项目之间可以兼项；遥控个人项目之间以及遥控集体项目之间均不能兼项。

2.4 测试：凡未报名参加制作赛的运动员，均须参加模型制作水平测试，测试合格方可参赛。测试项目由组委会在制作赛项目范围内选定，在赛前公布。测试执行制作赛规定，与制作赛同时进行。

- 2.5 比赛场地：制作赛在室内场地进行，每名运动员配备桌椅、比赛模型套材、制作工具、胶水及辅料等。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。
- 2.6 比赛器材：全部竞赛须用组委会提供的指定器材，第 16、17 项除外，但必须保证安全、环保。现场制作所用模型套材、工具、电池、胶水、辅料等，均由组委会提供到赛场。遥控项目所用电池应于赛前不少于二十四小时提供给运动员。遥控赛模型由运动员自带，并需在报到之前制作完成。禁止对指定模型器材、电池等做任何改动。遥控模型动力升级、电动模型改造为遥控模型所需器材，均须为原厂所生产提供。遥控赛模型的封舱胶带由裁判员在赛场提供。
- 2.7 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。
- 2.8 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。
- 2.9 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。
- 2.10 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。参加第 9、14 项竞赛的运动员须准备四套不同频率的模型，待抽签编组后使用其中的一套模型参加比赛，运动员编组后不得私自变更频率。参加第 10、11、17 项比赛限用 2.4G 遥控设备。
- 2.11 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。
- 2.12 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。
- 2.13 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。
- 2.14 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。

### 3. 细则

#### 3.1 个人项目

##### 3.1.1 制作赛

- 3.1.1.1 定义：第 1 至 8 项。运动员使用组委会统一配发的模型套材、工具、胶水、辅料等，在赛场内独立完成制作，以完成水平的高低进行排名的一种比赛。参加航向赛、护航对抗赛的运动员还需在制作赛现场，完成动力安装和运转测试。
- 3.1.1.2 比赛时间：第 1、7 项 210 分钟；第 4 项 90 分钟；第 8 项 60 分钟；其余均为 150 分钟。
- 3.1.1.3 比赛规定：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，须在比赛开始十分钟内举手报告，过时不予受理。裁判员发出“比赛时间到”

口令后，运动员须立即停止制作并退场，模型作品留在原地供评比，包括工具、胶水、辅料等。

3.1.1.4 成绩评定：由五名裁判员对运动员的模型进行评分。去掉最高分和最低分，余下三个得分的平均值为该运动员得分。满分为 100 分，准确度、工艺、美感、总体效果各占 25 分。制作赛仅限按照模型说明书完成标准制作，超出的制作或涂装不予加分。

3.1.1.5 处罚：严禁携带与比赛有关的物品进场，如发现运动员有私自夹带、交头接耳等任何形式的作弊，则立即取消其比赛资格。

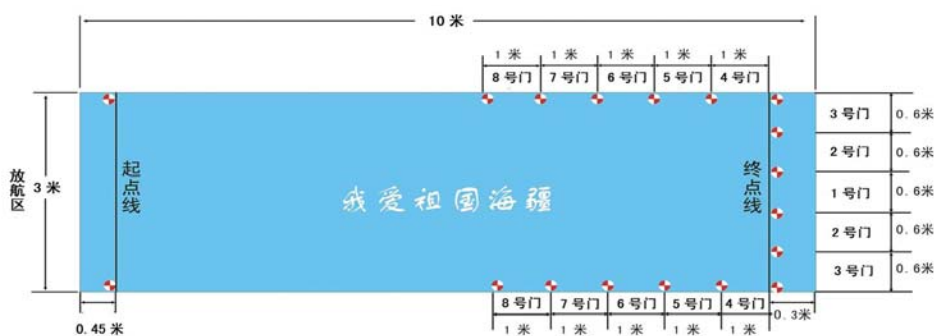
### 3.1.2 航向赛

3.1.2.1 定义：第 1 至 8 项。运动员使用由本人在制作赛完成的模型，在竞赛水池依靠模型自身动力正向航行，以模型航向的准确性和航行时间记录成绩的一种比赛。

3.1.2.2 比赛时间：1 分钟。

3.1.2.3 预赛规定：赛前由组委会将运动员进行编组、排序，并在赛场公布。运动员在检录后，需在本组等待点名，听到点名即进入放航区。运动员进入放航区，1 分钟计时开始。起航前，运动员举手示意，待裁判员发出“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”口令同时开表进行航行计时，运动员松手让模型航行。凡模型过门、触及边线或 1 分钟比赛时间到时，裁判员停表，本航次的比赛结束。

3.1.2.4 预赛成绩：预赛进行两轮、每轮每人进行一个航次。模型艏部触及门标间的虚拟连线即为过门，每航次以第一次过门记分，取两轮中最好一轮得分进行预赛排名。预赛得分相同，航行时间短者名次列前。模型过一号门得 100 分，其余各门以 10 分递减。模型碰标不扣分，压标而过或双体船卡标，按低分门给分。各组的预赛前八名进入决赛；预赛报名不足八名则进行一轮排位赛后全部进入决赛。如预赛发生以下情况运动员该轮成绩记为零分：1 分钟比赛时间到但运动员未能完成比赛；发生故障的模型靠风浪影响而过门；模型起航后偏航，直接接触及八号门以下水池边；起航后有人为施加的一切可能影响模型航行的行为；比赛中丢失模型舰桥、驾驶室、主要武备、螺旋桨、舵、桅杆、舱口盖等基本部件。

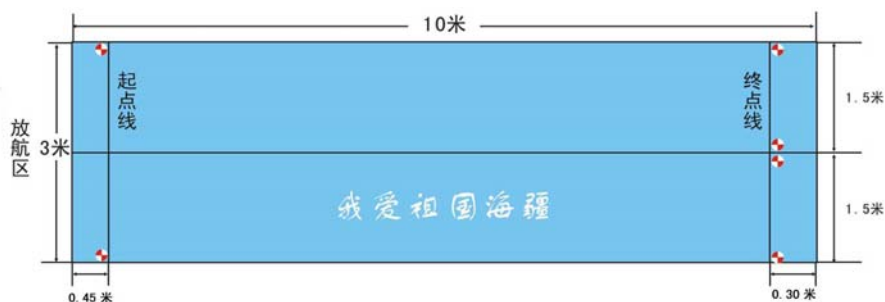


航向赛预赛场地图

3.1.2.5 决赛规定：参照预赛航行规定进行。比赛由两名运动员按照对阵图（后附）以淘汰赛方式进行。每轮对阵进行一个航次，由预赛名次排前者选择场地，获胜者进入下一轮对阵。裁判员发“开始”口令同时开表进行航行计时，两名运动员均须在 2 秒内松手放航。若运动员在起航时发生抢跑或 2 秒放航超时，则判其该轮负；若两名运动员同时发生起航犯规，则该航次需重赛。

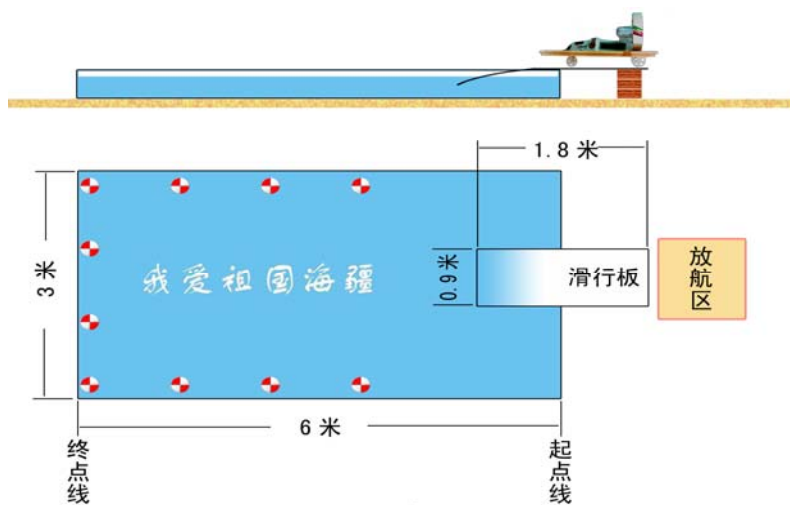
3.1.2.6 决赛成绩：模型先到达终点的运动员为胜；如两船均未能直接到达终点，则航行距离远者胜；

距离再相同则用时短者胜。

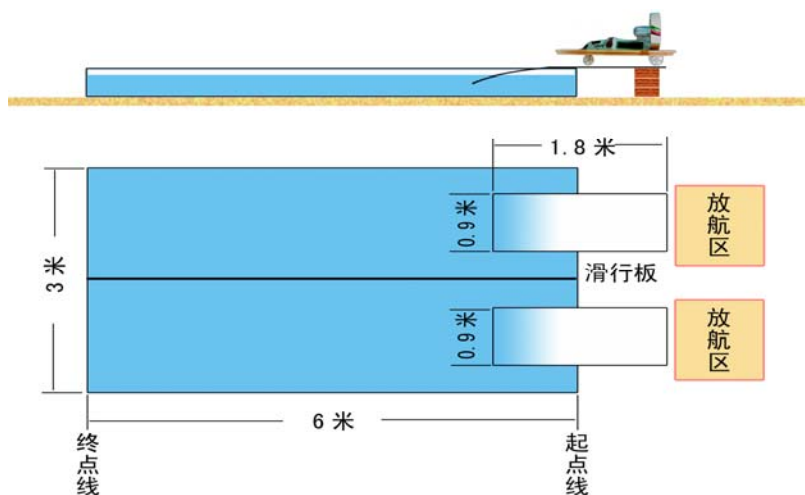


航向赛决赛场地图

3.1.2.7 银河战士制作航向赛预赛、决赛场地图。



银河战士预赛场地图



银河战士决赛场地图

### 3.1.3 遥控赛

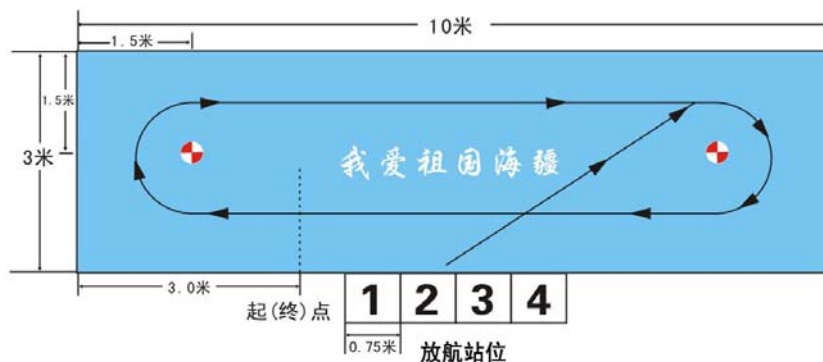
3.1.3.1 定义：第9至11项。运动员使用遥控设备控制赛场内的模型，按规定时间、航线和要求进行航行，以绕标圈数、航线、时间来记录成绩的一种比赛。

3.1.3.2 比赛时间：2分钟。

- 3.1.3.2 运动员听裁判长点名即进入各自站位待命。发射器频率检验完毕后，赛前1分钟倒计时开始。
- 3.1.3.3 起航规定：
- 3.1.3.3.1 第9、11项：赛前10秒裁判长发出“模型下水”口令后，可由助手将模型静置于水面或地面、运动员待命；倒计时5秒裁判长发“5、4、3、2、1、开始”口令，宣布比赛开始，模型起航比赛。
- 3.1.3.3.2 第10项：赛前20秒裁判长发出“模型下水”口令后，可由助手将模型静置于水面、运动员待命；赛前10秒裁判长发“起航”口令，运动员操纵模型绕过右标驶向起航线；倒计时5秒裁判长发“5、4、3、2、1、开始”口令，宣布比赛开始，模型方可冲过起航线。
- 3.1.3.4 航行规定：运动员须在各自站位内比赛。裁判员按“某号船第N圈，……”报告并记录圈数。模型在航行中允许碰标，但漏标需补标，否则此圈无效。补标时不得影响其他模型。快船可从慢船两侧超越，慢船不得故意阻挡。快船超过慢船大于两倍船长后方可驶回正常航线。在正常航线上，先驶入距前方浮标二倍船长区域内的模型有优先权，不允许他船在绕标前切入优先船内侧争抢航道权。运动员应注意航行安全，不得故意碰撞，模型卡标不得人为解脱。
- 3.1.3.5 比赛结束前20秒，裁判长发“还有20秒”口令；还剩10秒时发“10……3、2、1、到”，宣布比赛结束。未完成该圈的模型可在15秒内继续完成。模型停航或15秒超时不能冲线的，该圈不录入成绩。完成比赛的模型须立即驶出比赛航道，不得妨碍他人比赛。
- 3.1.3.6 助手规定：每名运动员在每航次比赛中可由一名运动员担任助手，协助放航、打捞、维修模型。比赛中不得更换助手，助手不参加成绩统计。模型发生故障时，助手可在不影响其他模型航行的前提下进行打捞。模型受困不能航行时，限在模型受困地点解脱，但模型不得全部离开水面。模型全部离开水面则该圈数无效，并且该模型须在起航线后重新启航。
- 3.1.3.7 处罚：违反起航规定抢跑者，起航圈无效。违反航行规定或助手规定者，第一次黄牌警告、第二次加罚1圈、第三次取消其该轮比赛成绩。
- 3.1.3.8 具体项目比赛规定：
- 3.1.3.9.1 第9、10项：每航次比赛由二至四名运动员参加，执行个人遥控赛规定、按场地图所示进行。
- 3.1.3.9.1.1 预赛：进行两轮，取运动员最好一轮成绩排列预赛名次，由预赛的前八名进入半决赛。
- 3.1.3.9.1.2 半决赛：进行一轮，以半决赛成绩将预赛的前八名分为两组。
- 3.1.3.9.1.3 决赛：进行一轮，由半决赛两个小组中的前两名争夺一至四名、后两名争夺五至八名。
- 3.1.3.9.1.4 成绩：决赛的有效绕标圈数多者成绩列前；圈数相同则先冲过终点线者名次列前。

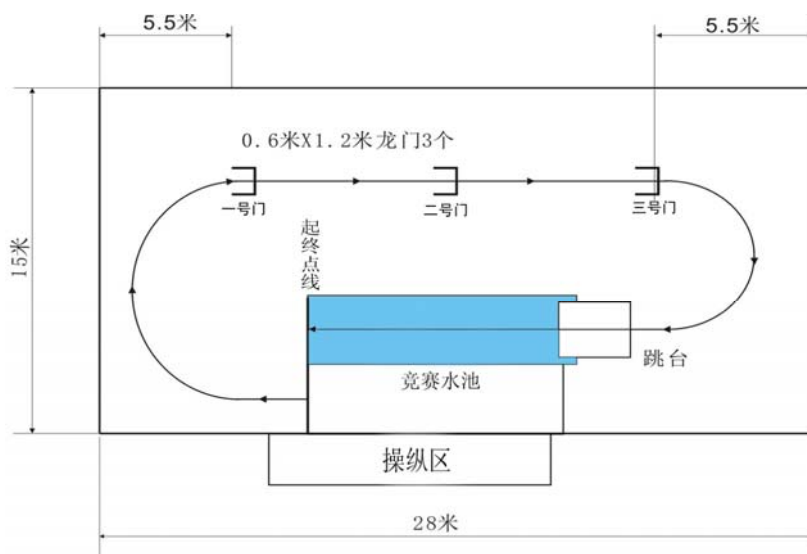


自由号环游赛场地图



极光号追逐赛场地图

- 3.1.3.9.2 第11项：每航次由二至四名运动员组成。执行个人遥控赛规定、按场地图所示进行。
- 3.1.3.9.2.1 运动员和竞赛模型就位后裁判员发出“开始”口令并开表计时，比赛开始。运动员操纵模型在起终点线后向左起航，完成陆上起航、穿门、越过跳台、水面航行和冲线任务。
- 3.1.3.9.2.2 模型解脱：比赛期间，由上一组运动员担任下一组的公共助手。若模型在陆地发生倾覆，由临近的助手在倾覆点原地帮助解脱；但模型在水中倾覆则禁止解脱，须待比赛结束。如在跳板处倾覆，则需持模型退至3号门穿门进行解脱，以免影响其他模型比赛。
- 3.1.3.9.2.3 成绩：比赛进行两轮，取两轮中最好得分评定成绩，比赛用时短者名次列前。



希望号越野赛场地图

### 3. 集体项目

#### 3.2.1 场景模型制作赛

- 3.2.1.1 定义：第12项。运动员按照比赛要求，将舰船模型合成到沙盘模型中的一种比赛。参赛作品应以舰船模型为主体，以航海、海战、港口、船厂等场景制作成沙盘，并根据组委会的命题进行设计、制作。2013年的命题为：“我爱祖国海疆”。
- 3.2.1.2 比赛时间：210分钟。
- 3.2.1.3 允许运动员将赛前制作的沙盘带入制作赛赛场，沙盘中的主体舰船模型由运动员在制作赛期间完成。运动员当场将主体舰船模型合成到沙盘后，整个作品方视为完成。总体尺寸不超过长800×宽600×高500，单位：毫米。主体舰船模型限用第1至8项中的指定器材二至三件。

3.2.1.4 每个竞赛组织单位限报一至三件作品；每件作品限报二人。

3.2.1.5 运动员须在参赛作品旁署名提交 200 至 400 字的说明文。要求：使用 A4 纸，打印、手写不限。

3.2.1.6 成绩：按制作赛细则进行评比，满分为 100 分。运动员赛前完成的场景部分最高得 30 分；现场制作部分最高得 60 分；说明文和设计创意最高得 10 分。

### 3.2.2 “走向深蓝”护航对抗赛

3.2.2.1 定义：第 13 项。由两组各两名运动员使用在第 2 至 8 项制作赛期间完成的模型，以航向赛形式进行的攻防对抗的一种比赛。

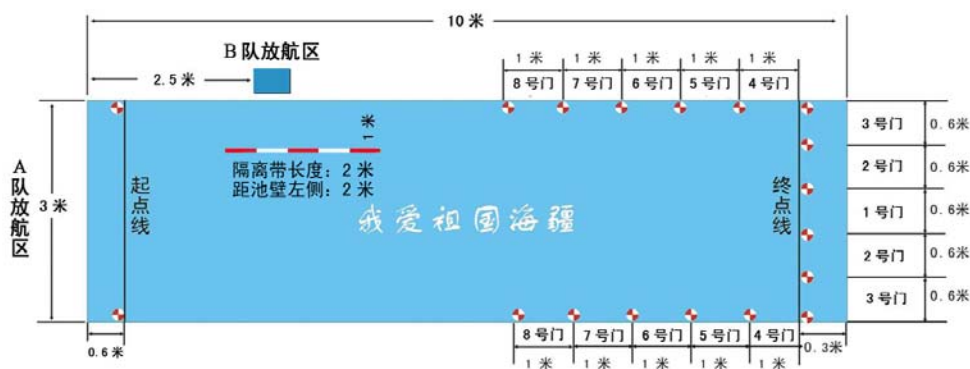
3.2.2.2 比赛时间：1 分钟。

3.2.2.3 比赛规定：每个竞赛组织单位限报一至四组运动员参赛，每组由两名运动员组成。比赛共进行两轮，每轮每组各进行一个航次。赛前抽签分出 A、B 组。航行比赛参照个人航向赛第 3.1.2.3 条规定进行。

3.2.2.3.1 A 组航次：由 A 组按照航向赛规定在 30 秒内将两艘模型同时或陆续放航，30 秒内两艘模型未能全部放航则记为失败。B 组在 A 组放航后，在本组放航区内择机施放模型，对 A 组模型实施冲撞、阻挡，干扰 A 组的正常航行。B 组不得抢先放航。双方模型均允许碰撞隔离带。

3.2.2.3.2 B 组航次：由 B 组参照 A 组航次，与 A 组现场交换攻防角色进行比赛。

3.2.2.5 成绩：A 组按过门得分进行统计，不论是否被 B 组干扰或本组碰撞，每轮合计满分为 200 分，每艘模型过一号门得 100 分，其它各门以 10 分递减。B 组每撞击或阻挡 A 组一次得 10 分，B 组出界再反弹回来的得分仍为有效。取两轮比赛的过门得分之和进行排名；过门得分相同则以冲撞、阻挡得分高者列前；再相同则用时短者列前。A 组、B 组的成绩统计方法相同。



“走向深蓝”护航对抗赛场地图

### 3.2.3 “自由号”遥控艇水上足球赛

3.2.3.1 定义：第 14 项。由两个竞赛组织单位各派两名运动员和一名助手，由运动员以遥控方式操纵模型，按规定模拟足球赛的一种比赛。

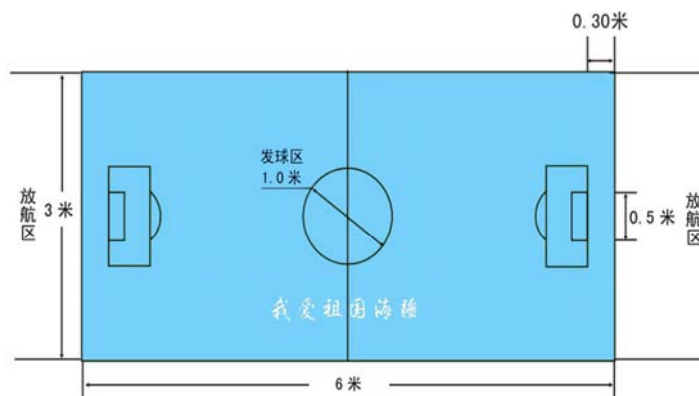
3.2.3.2 每个竞赛组织单位限报一至四队运动员参赛。预赛对阵名单由裁判长在赛前抽签、公布。

3.2.3.3 比赛用球：直径为 40-70 毫米的漂浮圆球体。

3.2.3.4 比赛时间：预赛和半决赛为 5 分钟。决赛为 8 分钟，半场时双方交换场地进行比赛。

3.2.3.5 每场比赛分 A、B 队。A 队遥控器频率用 27 和 35 兆赫；B 队用 40 和 49 兆赫。赛前由裁判员发色标，以区分 A、B 队。色标须贴在模型舱盖顶部方可参赛。

- 3.2.3.6 预赛：采用分组循环赛，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。
- 3.2.3.7 半决赛、决赛采用淘汰赛。预赛前八名经半决赛分组后进入决赛。
- 3.2.3.8 赛前由裁判员掷硬币，由猜中方的运动员选择场地。
- 3.2.3.9 每队由三名运动员组成，由两名运动员按频率分配上场，余下一名助手协助运动员放航和打捞模型，助手参加成绩统计。遥控设备检查完毕后，1 分钟准备开始，动员进入各自站位，助手将两艘模型静置于己方球门底线外的水面。
- 3.2.3.10 开球：裁判员将球投入发球区后吹哨，开始比赛。哨音响后运动员方可操控模型启航。比赛时运动员须始终在各自站位进行操纵。
- 3.2.3.11 允许模型之间的对抗和争抢球。模型发生故障时，比赛不间断，允许助手在不影响对方比赛的前提下进行打捞。故障模型打捞出水面后，本队另一相同频率的备用船方可从己方球门底线外出发，加入比赛。
- 3.2.3.12 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。
- 3.2.3.13 比赛结束前 30 秒，裁判长发布一次时间提示；裁判长吹一声长哨时，比赛即结束。



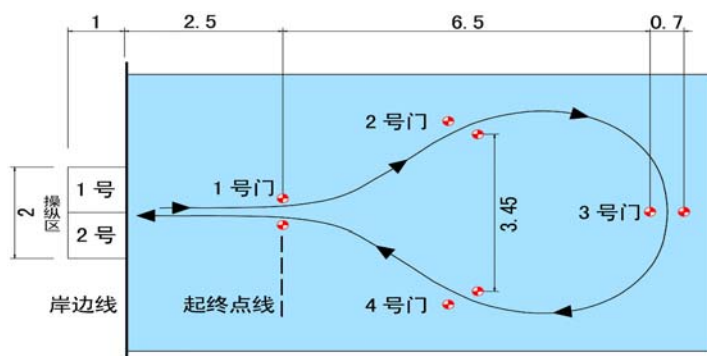
自由号水上足球赛场地图

#### 3.2.4 “梦想号”航空母舰模型遥控编队赛

- 3.2.4.1 定义：第 15 项。由同一竞赛组织单位的两名运动员，以遥控方式操纵航空母舰模型，按场地图所示完成纵列编队、绕标航行任务的仿真航行比赛。
- 3.2.4.2 比赛时间：2 分钟。
- 3.2.4.3 建造规定：运动员需在赛前完成模型加装遥控设备、动力改造和全部外观制作。模型动力电池的标称电压 $\leq 6$  伏。
- 3.2.4.4 每个竞赛组织单位限报一至四组运动员参赛，每组由两名运动员组成。
- 3.2.4.5 比赛规定：参照个人遥控赛规定进行比赛。比赛时，运动员听裁判员点名后即进入场地，2 分钟比赛计时开始。运动员进场后使模型静置于起航线后待命，准备好后举手示意。裁判员发出“预备——起航”口令并开表计时，运动员操纵模型起航，以纵列编队航行进行比赛，航行中允许超越。待模型驶回起终点线或比赛时间到时，裁判员停止计时，比赛结束。
- 3.2.4.6 成绩：比赛两轮，以两名运动员航行得分总和计分。两名运动员的总满分为 400 分，每人每轮航行满分为 100 分。总分高者名次列前；总分相同则航行总用时短者列前。模型过一号门一次



得 10 分，过二、四号门各得 25 分，过三号门得 30 分。门标间延长线为漏标判定线，模型漏标、碰边出界一次扣 10 分，碰标一次扣 5 分，模型互碰一次各扣 10 分。未完成航行的模型按实际过门得分。



梦想号航母模型遥控编队赛场地图

### 3.3 兼项项目

#### 3.3.1 水上机器人障碍赛

3.3.1.1 定义:机器人模型由运动员自由设计、制作，模型起航后自主完成规定的航线任务，以得分和时间来记录成绩的一种比赛。

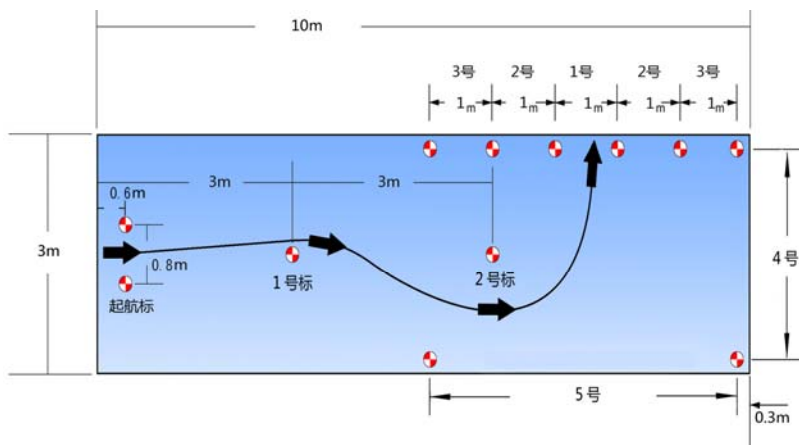
3.3.1.2 比赛时间：2 分钟。

3.3.1.3 建造规定：模型的长、宽、高各边 $\leq 450\text{mm}$ ，模型静态吃水 $\leq 80\text{mm}$ ，且不得有可能割划水池、人员的尖锐物。模型的标称电压 $\leq 12$  伏。

3.3.1.4 每个竞赛组织单位限报一至六组运动员参赛，每组一名运动员。

3.3.1.5 裁判员发“预备——开始” 口令即可开始比赛。模型过起航标裁判员开始计时，模型须按航行图做 S 型绕标航行。模型至第一次过门时，裁判员停表记分，比赛结束。

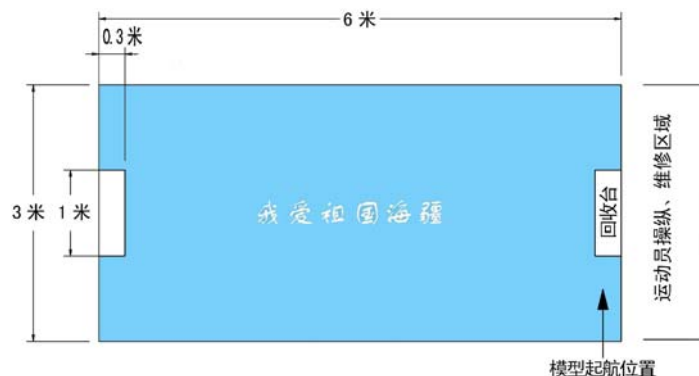
3.3.1.6 成绩：比赛进行一轮，满分为 100 分。模型通过起航标后，过一号标得 20 分、过二号标得 40 分，进一号门得 40 分、进二号门得 30 分、进三、四号门得 20 分，进四门得 10 分、进五号门得 5 分。模型压门标而过按低门标给分，压、漏一、二号标得 0 分，碰标不扣分。得分高者名次列前；得分相同用时短者名次列前。未能正常通过一、二号标而直接进入的门标均为无效、不得分。



水上机器人比赛地图

### 3.3.2 环保收集船创意赛

- 3.3.2.1 定义：模型由运动员自由设计制作，两队运动员在 5 分钟时间内，通过遥控方式操纵模型争夺同一水池中的漂浮物，以回收漂浮物分值确定名次的一种比赛。
- 3.3.2.2 场地：水池两端各设有一个尺寸为 1000mm×300mm、高于水面 30mm 的漂浮物收集台。
- 3.3.2.3 建造规定：模型的最大俯视直径≤500mm；高度≤500mm。模型静态吃水深度≤80mm，且比赛时不得触底。模型的总电压≤12V。模型除动力系统、航行伺服机构、收集机构外，不得安装以破坏对方模型为目的的机构，不得有可能割划水池、人员的尖锐物。
- 3.3.2.4 每个竞赛组织单位限报一至六组运动员参赛。每组一至两名运动员、共用一艘模型。
- 3.3.3.5 漂浮物：由组委会提供，漂浮物为 100mm×20mm×20mm 的木条若干、边长 30mm 的正方体木块若干、乒乓球若干。模型收集到一个橙色漂浮物得 1 分、一个蓝白色漂浮物为负 1 分。每场比赛前由裁判长将漂浮物散布于水池中央区。
- 3.3.2.6 比赛按抽签进行分组、排序，按掷硬币选择场地。
- 3.3.2.7 比赛时，须将回收的漂浮物放置在己方的回收台上。允许碰撞和阻截对方模型，但不得以破坏对方模型为目的。不得将对方收集台上的漂浮物弄回到水中，不得故意冲撞对方收集台。违者取消其该轮比赛成绩。
- 3.3.2.8 成绩：分数高者成绩列前。



环保收集船创意赛场地图

### 3.3.3 纸折船载重极限赛

- 3.3.3.1 定义：运动员在规定时间内，用一张 70 克 A4 复印纸，用不借助任何工具、辅料的手工方式制成一艘俯视长宽比大于四的纸船。由运动员向置于水面的纸船中不断加载一元硬币，以纸船沉没前承载的硬币数量决定成绩的比赛。
- 3.3.3.2 比赛时间：制作时间为 15 分钟；承重赛时间为 4 分钟。
- 3.3.3.3 按每个竞赛组织单位报名总人数的 50% 分配参赛名额，报名办法依照本规则总则 2.2 执行。
- 3.3.3.4 在承重赛时间内，运动员须向裁判举手示意，裁判员开始计时。运动员每次举手后 3 秒内纸船仍浮在水面才记为有效成绩。若纸船在 3 秒内沉没或运动员的未举手示意的加载，则以上一个有效成绩为该运动员该轮的最终成绩。
- 3.3.3.5 成绩：比赛一轮，以有效成绩决定名次。

本规则适用于“我爱祖国海疆”全国青少年航海模型教育竞赛总决赛，国家体育总局航空无线电模型运动管理中心对本规则拥有最终解释权。

项目:

### 淘汰赛与决赛对阵图

组别:

