

# 第十五届“飞向北京-飞向太空” 全国青少年航空航天模型教育竞赛规则

## 第一章 总则

1.1. 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。

1.2. 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。

1.3. 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。除学生外，其他人员不得担任比赛助手。

1.4. 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。参赛选手必须按照裁判委员会规定的时间将发射机送交遥控设备管理处。点名后，参赛选手凭证件领取发射机，每轮比赛结束后须立即关机交还管理处。违反上述规定者将被取消比赛资格。

1.5. 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。

1.6. 参赛选手放飞时，可以助跑或跳跃，但不得在台、架、建筑物或 0.5 米以上的高坡上放飞。

1.7. 除在项目细则中有特殊规定外，比赛不设助手。助手为学生。

1.8. 比赛所用模型及电池均为本届“飞向北京-飞向太空”全国青少年航空航天模型教育竞赛活动指定专用比赛器材，非指定器材不得参赛。允许对模型进行必要的加强和改动，但模型原部件及原材料（包括机翼、尾翼、机身、电机、螺旋桨、起落架、机轮、卡钩、动力橡筋、遥控设备、模型原配的电池种类和电压及容量等）不得取消和更换（火箭飘带及降落伞除外），几何尺寸不允许改变（舵面不在此列）。模型至少保留一个主要标贴，位置不限。

1.9. 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。取得名次的模型必须进行复审，复审不合格者取消该项目比赛成绩。

1.10. 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。

1.11. 参赛选手须在模型上标注自己的姓名。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，否则本轮比赛成绩无效。

### 1.12. 模型现场制作

1.12.1. 《第十五届“飞向北京-飞向太空”全国青少年航空航天模型教育竞赛活动竞赛规程》中主项项目第 1 至 6 项、第 8 至 13 项、兼项项目第 1 至 5 项，参赛选手需进行现场制作并用现场制作的模型参加飞行比赛。制作完成后的模型经审核如不符合规则要求，该模型不得参加飞行比赛。

1.12.2. 现场制作所需的模型套材由大会现场统一发放，制作工具、粘接剂等自备。

1.12.3. 参赛选手在规定时间内独立完成模型的制作与调试，主项项目需完成一至两架模型，兼项项目完成数量见各项目具体规定。在规定时间内未能完成标准模型制作的，取消飞行比赛资格，此项目比赛成绩为 0 分。

1.12.4. 模型制作时间详见各项目细则。

- 1.13. 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。
- 1.14. 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。
  - 1.14.1. 比赛中故意妨碍、影响他人竞赛，故意损坏他人模型。
  - 1.14.2. 比赛过程中，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。
  - 1.14.3. 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。
- 1.15. 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。
- 1.16. 比赛中遇争议时，各参赛队须由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。
- 1.17. 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。
- 1.18. 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。

## 第二章 竞时项目通则

### 2.1. 计时

- 2.1.1. 自模型出手或火箭起飞开始计时，模型触地终止计时。凡在比赛时间内起飞、发射的飞行均有效，其留空时间计时可超出比赛时间。
- 2.1.2. 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；模型着陆前，如参赛选手、助手或本参赛队人员接触模型。
- 2.1.3. 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。
- 2.1.4. 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为绝对飞行时间。
- 2.1.5. 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。

### 2.2. 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。

### 2.3. 成绩评定

- 2.3.1. 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确定名次。得分高者名次列前。
- 2.3.2. 除航天模型项目外，其他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。两轮都达到最长测定时间，则附加赛成绩有效。
- 2.3.3. 航天火箭模型比赛发生以下情况应判为0分：模型火箭升空后箭体和降落伞或飘带分离的；

火箭落地前降落伞或飘带未打开的；用于助推的火箭降落时伞面或飘带未按规定打开的。

2.4. 竞时项目竞赛场地示意图，见图 1

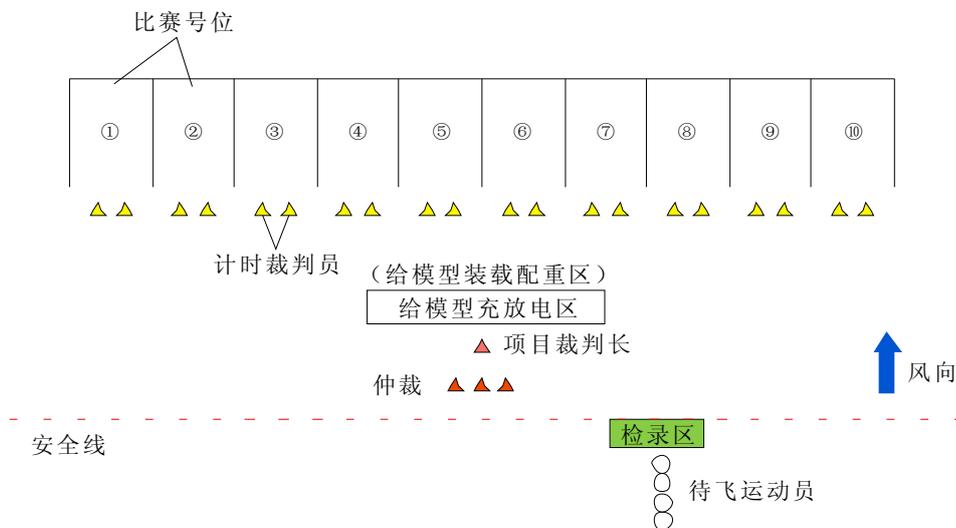


图 1 竞时项目竞赛场地布置示意图

### 第三章 竞时项目细则

3.1. “翼神” 橡筋动力扑翼机竞时赛

制作时间为中学组 30 分钟、小学组 35 分钟，含调试时间。  
其余规则见“总则”和“竞时项目通则”。

3.2. “轻骑士” 橡筋动力滑翔机竞时赛

制作时间为中学组 25 分钟、小学组 30 分钟，含调试时间  
其余规则见“总则”和“竞时项目通则”。

3.3. “红雀” 橡筋动力飞机竞时赛

制作时间为 30 分钟，含调试时间。  
其余规则见“总则”和“竞时项目通则”。

3.4. “小飞龙” 弹射飞机竞时赛

- 3.4.1. 制作时间为中学组 25 分钟、小学组 30 分钟，含调试时间。
- 3.4.2. 弹射橡筋和弹射棒均须使用套材原配件。
- 3.4.3. 其余规则见“总则”和“竞时项目通则”。

3.5. “米奇一号” 电动自由飞竞时赛

- 3.5.1. 制作时间为中学组 25 分钟、小学组 30 分钟，含调试时间。
- 3.5.2. 每轮比赛充电时间为 1 分钟，只能使用原配的未经改装的充电器，充电前必须先打开电源开关至电机停止转动为止，检查放电和充电所需时间包含在比赛时间内。

- 3.5.3. 每轮最长测定时间为 90 秒。
- 3.5.4. 其余规则见“总则”和“竞时项目通则”。

### 3.6. 纸折飞机留空计时赛（兼项项目）

- 3.6.1. 参赛选手须在 8 分钟内，使用大会统一提供的 2 张标准纸（一般为 A4）现场制作一至两架纸飞机。指定纸张只能折叠，不能撕、胶粘、剪、订、悬挂重物。参赛选手完成制作即可按编排顺序进入飞行比赛，飞行比赛时间根据报名参赛人数确定。
- 3.6.2. 全国总决赛按各组别参赛人数的 10%颁发一等奖证书、15%颁发二等奖证书、25%颁发三等奖证书。
- 3.6.3. 其余规则见“总则”和“竞时项目通则”。

### 3.7. “神鹰”火箭助推滑翔机竞时赛

- 制作时间为 50 分钟，含调试时间。
- 发动机型号为 A6-3。其余规则见“总则”和“竞时项目通则”。

### 3.8. “东风一号”火箭带降留空计时赛

- 制作时间为 45 分钟。
- 发动机型号为 1/2A3-2。允许对飘带材料进行更换或重新加工，但必须现场制作，飘带的最小尺寸 25 毫米×300 毫米，长宽比为 10:1。其余规则见“总则”和“竞时项目通则”。

### 3.9. “小力士”火箭伞降留空计时赛

- 制作时间为中学组 50 分钟、小学组 60 分钟。
- 发动机型号为 sk-1。允许对降落伞的材料进行更换或重新加工，但必须现场制作。改进后的降落伞最大直径不限。载荷舱必须保留，但比赛时不需装配载重物。其余规则见“总则”和“竞时项目通则”。

### 3.10. “嫦娥一号”火箭柔性翼滑翔机留空计时赛

- 3.10.1. 制作时间为中学组 50 分钟、小学组 60 分钟。
- 3.10.2. 发动机型号为 sk-1。
- 3.10.3. 不允许改变模型火箭的降落伞面积和原厂材料。
- 3.10.4. 柔性翼滑翔机部分：允许对模型进行必要的加强和改动；不允许更换翼面和飘带材料，不能改变其它部分的材质，必须保留模型原部件的主要部分和尾部飘带数量，单个飘带最小尺寸不得小于 15 毫米×250 毫米。滑翔机必须装配不小于 5 克的载重物。
- 3.10.5. 其余规则见“总则”和“竞时项目通则”。

## 第四章 竞距与积分项目

### 4.1. “黄鹂”手掷飞机直线距离赛

- 4.1.1. 制作时间为中学组 20 分钟、小学组 25 分钟，含调试时间。

- 4.1.2. 比赛场地（见图2）：边线长30米（可以延长），端线宽20米的矩形场地。
- 4.1.3. 模型最大重量30克。
- 4.1.4. 飞行比赛方法：根据编组顺序飞行，每轮单向飞行2次；模型出手即为正式飞行；飞出去的模型由本人拣取。
- 4.1.5. 成绩评定：测量模型机头最前端垂足距起飞端线的垂直距离。测量精确到0.01米，每0.01米换算为0.01分。比赛进行两轮，以较远一次距离为单轮成绩，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。
- 4.1.6. 以下情况成绩无效：放飞时踩线或跨线；模型机头着陆在边线或其延长线之外。

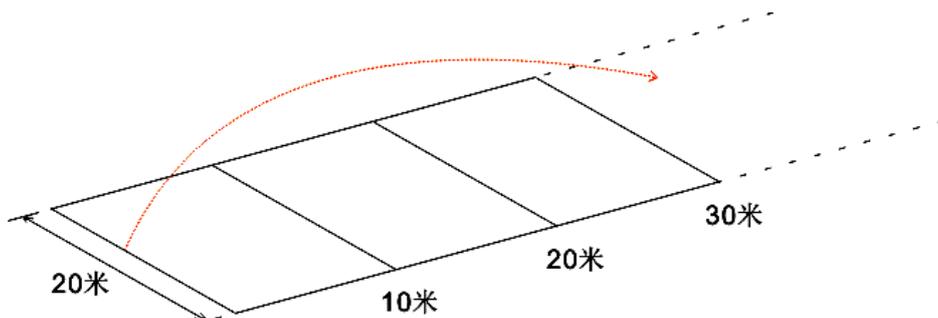


图2 “黄鹂”手掷飞机直线距离赛场地示意图

#### 4.2. 仿真纸飞机航母着舰积分赛

- 4.2.1. 制作时间：参赛选手在30分钟内完成1-2架仿真纸飞机的制作与调试。
- 4.2.2. 比赛场地（见图3）：在地面布置5米×3米的长方形降落区，降落区内设有不同分值，区中心为航空母舰甲板图。起飞线距离降落区5米。

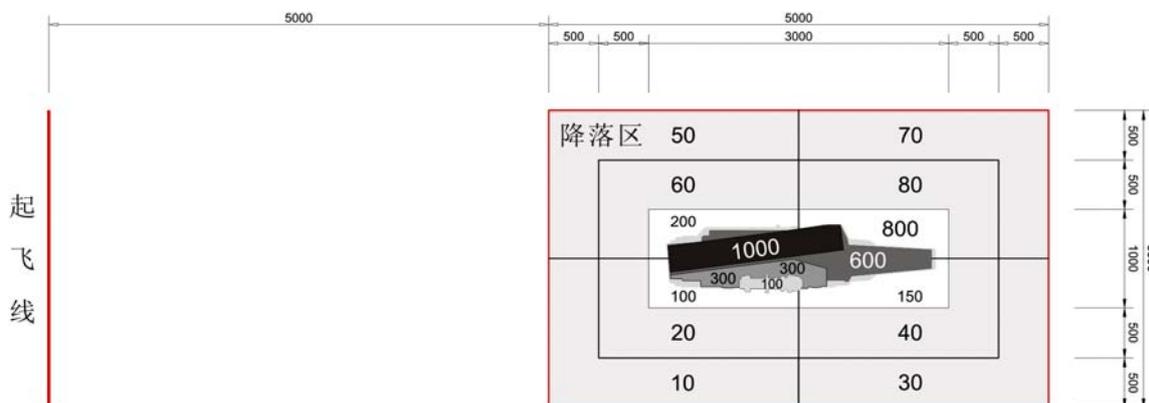


图3 仿真纸飞机航母着舰积分赛场地示意图（单位：毫米）

- 4.2.3. 比赛时间：每轮比赛时间1分钟，在比赛时间内飞行次数不限。
- 4.2.4. 比赛方法：
- (1) 模型制作时只能折叠，不能胶粘、剪、订、悬挂重物；
  - (2) 飞行时参赛选手站在起飞线外投掷，降落在降落区内得分；
  - (3) 模型出手即为正式飞行；
  - (4) 飞出去的模型由本人拣取。
- 4.2.5. 成绩评定：比赛进行两轮，以参赛选手较高一轮的得分之和为个人比赛成绩并确定名次，得

分高者名次列前。如较高一轮成绩相同，则以另一轮成绩确定名次；如再相同，则并列。

4.2.6. 判罚：参赛选手在投掷模型放飞时，踩线和跨线则该次得分无效；模型不得沿纵轴旋转。

### 4.3. “钻石 600”手掷滑翔机积分赛

4.3.1. 场地设置（见图 4）：在距起飞线 5 米处，纵向设立宽 3 米、高 4 米的龙门。

4.3.2. 比赛时间：每轮比赛参赛选手进场准备时间为 1 分钟，比赛时间为 1 分钟。模型出手即为正式飞行并开始计时。

4.3.3. 比赛方法

(1) 飞行动作：参赛选手站在起飞线外手掷模型，穿越龙门，在起飞线外接住模型。

(2) 在比赛时间内，飞行次数不限。只允许模型在水平方向上飞行。

(3) 只有在比赛时间内完成的飞行动作得分有效。

(4) 允许使用模型自带的钢珠进行配重，最大飞行重量 60 克。

(5) 模型撞杆坠地或没有飞回起飞区，选手可以在模型落地后自行捡回；在比赛时间内可以继续飞行。

4.3.4. 成绩评定

以每名选手在比赛时间内模型穿越龙门所得分值之和为该轮比赛成绩。

比赛进行两轮，以参赛选手较高一轮的得分之和为个人比赛成绩并确定名次，得分高者名次列前。如较高一轮成绩相同，则以另一轮成绩确定名次；如再相同，则并列。

4.3.5. 判罚：以下情况该次飞行动作所穿越的龙门不得分。

(1) 放飞或手接模型时任何一只脚踩线或跨线；

(2) 放飞出去的模型解体；

(3) 飞行中模型撞杆，未能飞回起飞线；

(4) 放飞出去的模型飞回时，参赛选手未能接住模型。

(5) 模型在垂直方向上飞行。

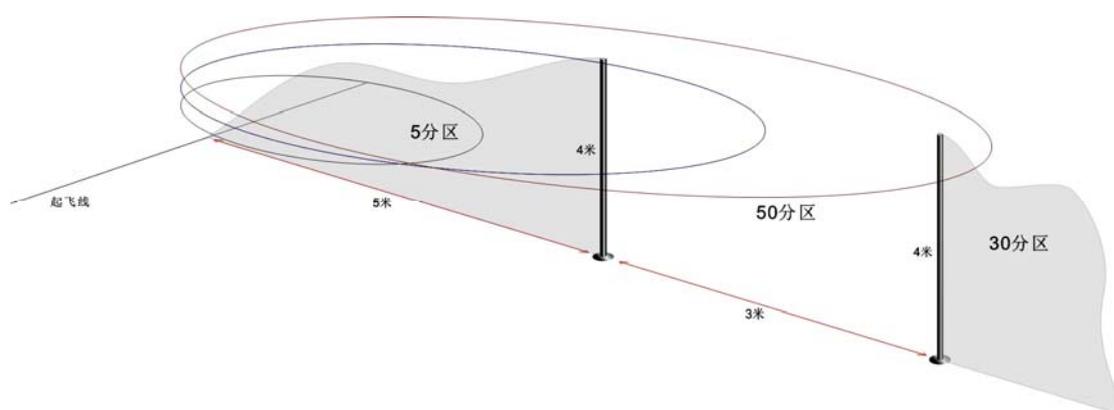


图 4 “钻石 600”手掷滑翔机积分赛场地示意图

### 4.4. “神箭”火箭 50 米打靶赛

4.4.1. 制作时间为中学 40 分钟，小学 45 分钟。

4.4.2. 比赛场地（见图 5）：以靶心为圆心，半径为 15 米的圆（即有效得分区域），起飞线距离

靶心 50 米。发射架整体位于起飞线之后。

4.4.3. 发动机型号为 1/2A3-3。允许对飘带进行更换或重新加工，但必须现场制作，必须保证飘带的最小尺寸为 25 毫米×300 毫米，长宽比为 10:1。

4.4.4. 每轮比赛时间为 3 分钟。由裁判员统一倒计时发令（根据参赛人数分批次进行）。模型起飞即为正式飞行。

4.4.5. 成绩评定：以模型火箭降落后，头锥顶部所在有效区域（见图 4a）的标定分值为参赛选手该轮比赛成绩。若模型火箭的头锥顶部压线，按高的标定分值记分。比赛进行两轮，以两轮成绩之和为比赛成绩并确定名次，得分高者列前。如成绩相同，则以最高一轮成绩确定；如仍相同，成绩并列排名。

4.4.6. 判罚：模型火箭解体或未能完全打开飘带或未降落在有效区域内，均为发射失败，该轮成绩记为 20 分。未起飞者该轮成绩记为 10 分。

4.4.7. 在制作完成后允许一名助手进场送发射装置。

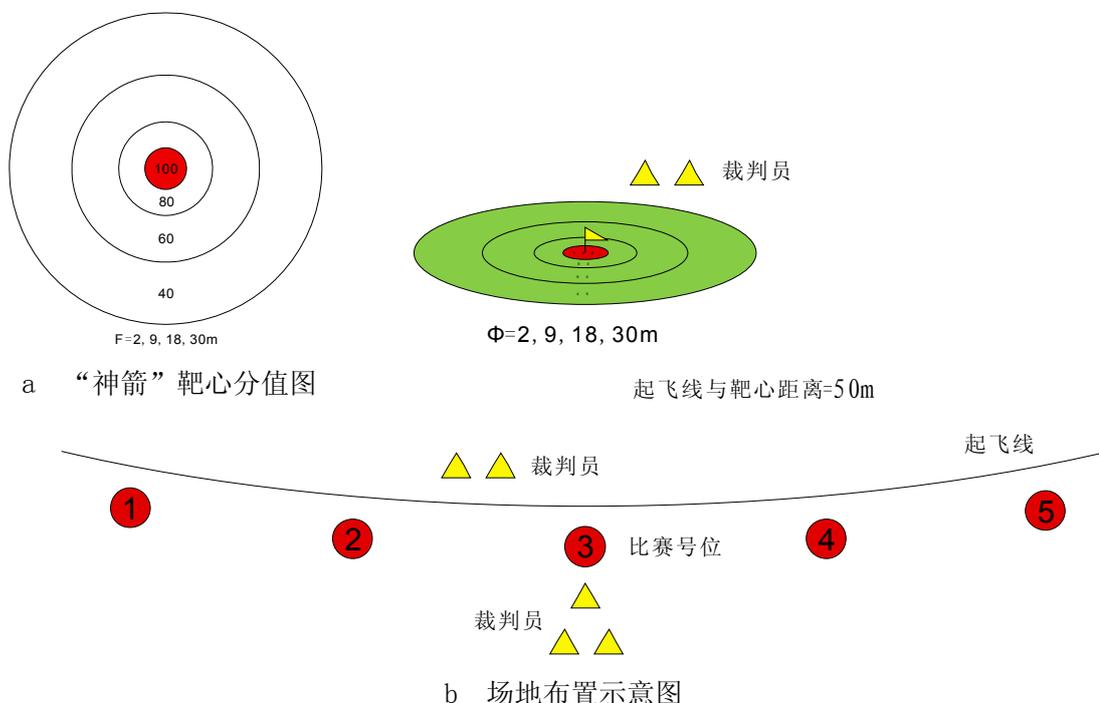


图 5 “神箭”火箭、水火箭 50 米打靶赛及橡筋动力飞机创意赛场地示意图

#### 4.5. 水火箭打靶（兼项项目）

4.5.1. 制作时间为中学组 50 分钟，小学组 60 分钟。

4.5.2. 参赛选手只能用现场制作的水火箭模型参加比赛。箭体材料限用饮料瓶，配重必须装在箭体内部，定向片限用塑料材料。制作完成后的模型必须有 3 个面以上的尾翼。材料、工具自备。

4.5.3. 场地设置（参见图 5b）：以靶心为圆心半径为 15 米的圆，起飞线距离靶心 50 米。

4.5.4. 水火箭发射架必须安装发射控制装置，确保水火箭起飞前锁定在发射架上。发射架整体位于起飞线之后。水火箭发射架由参赛选手自备，比赛中不得借用。

4.5.5. 每轮比赛时间为 5 分钟。比赛按编组进行，5 分钟之内由裁判员统一分两次倒计时发令。

4.5.6. 成绩确认：水火箭正常降落到以靶心为圆心、半径为 15 米的圆内（即有效区域）为有效

飞行。以水火箭头锥顶部所在位置与靶心的直线距离为该轮比赛成绩，距离短者成绩列前。测量精确到 0.01 米。比赛进行两轮，以两轮成绩之和为比赛成绩并确定名次，距离短者成绩列前。如成绩相同，则以最好一轮成绩确定。

4.5.7. 全国总决赛按各组别参赛人数的 25%颁发一等奖证书、25%颁发二等奖证书、30%颁发三等奖证书。

4.5.8. 判罚：水火箭解体或未降落到有效区域以内，均为发射失败，成绩均记为 30 米。发射口令下达后 1 分钟内未能完成发射，该轮成绩记为 50 米。

4.5.9. 在制作完成后允许一名助手进场送发射装置。

#### 4.6. 橡筋动力模型飞机创意赛（兼项项目）

4.6.1. 场地设置（见图 5b）：直径分别为 9 米、18 米和 30 米的同心圆，起飞线距离圆心 50 米。

4.6.2. 由大会现场发放一套统一标准的“小莱特”橡筋动力模型飞机套材，要求参赛选手在 30 分钟内完成一架飞机的创意制作与调试。参赛选手完成制作后进行飞行比赛。

4.6.3. 模型以直线定点形式进行比赛。

4.6.4. 成绩评定：比赛进行两轮，以较高一轮成绩为比赛成绩。模型着落在直径为 9 米的圆中为一等奖，着落在直径为 18 米的圆中为二等奖，着落在直径为 30 米的圆中为三等奖。

#### 4.7. 纸折飞机直线距离赛（兼项项目）

4.7.1. 参赛选手须在 8 分钟内，使用大会统一提供的 2 张标准纸（一般为 A4）现场制作一至两架纸飞机。指定纸张只能折叠，不能撕、胶粘、剪、订、悬挂重物。要求机翼最小宽度（翼展）大于 40 毫米。参赛选手完成制作即可按编排顺序进入飞行比赛，飞行比赛时间根据报名参赛人数确定。

4.7.2. 竞赛场地：室内或室外（顺风）。宽度不限。

4.7.3. 直线距离比赛方法

(1) 每名参赛选手可单向飞行 2 次，模型出手即为正式飞行。飞出去的模型由本人拣取。

(2) 参赛选手站在起飞线外投掷模型放飞时，踩线和跨线成绩无效，并计作一次飞行。

4.7.4. 成绩评定：模型机头的最前端垂足距起飞线的单程垂直距离为投掷距离，以两次飞行中投掷距离最远的一次确定为飞行成绩。中学男子组、中学女子组飞行成绩在 25 米至 30 米之间的获得三等奖，30 米至 35 米之间的获得二等奖，35 米以上为一等奖；小学男子组、小学女子组飞行成绩在 20 米至 25 米之间的获得三等奖，25 米至 30 米之间的获得二等奖，30 米以上为一等奖。

#### 4.8. 纸折飞机奥运五环赛（兼项项目）

4.8.1. 场地设置：见图 6

4.8.2. 比赛方法：

(1) 参赛选手须在 8 分钟内，使用大会统一提供的 2 张标准纸（一般为 A4）现场制作一至两架纸飞机。

(2) 指定纸张只能折叠，不能撕、胶粘、剪、订、悬挂重物。参赛选手完成制作即可按编排顺序进入飞行比赛。

(3) 飞行比赛为淘汰赛制，共四轮，晋级者可参加下一轮比赛。

(4) 第一轮、第二轮、第三轮比赛的起飞线距圆环分别为 2 米、3 米、4 米，参赛选手在起飞线外向直径约 80 厘米的圆环内投掷纸飞机，每轮每人可投掷 2 次，投中一次者即晋级下一轮的比赛。

(5) 第四轮为积分赛，参赛选手在距圆环 5 米处投掷纸飞机，每人可投掷 5 次。每次投中圆环积三分，未投中积零分，积分高者名次列前。如积分相同，则以时间评定成绩，用时少者名次列前。

4.8.3. 成绩评定：进入第三轮比赛的选手获得三等奖；进入第四轮比赛的选手 60%颁发二等奖，40%颁发一等奖。

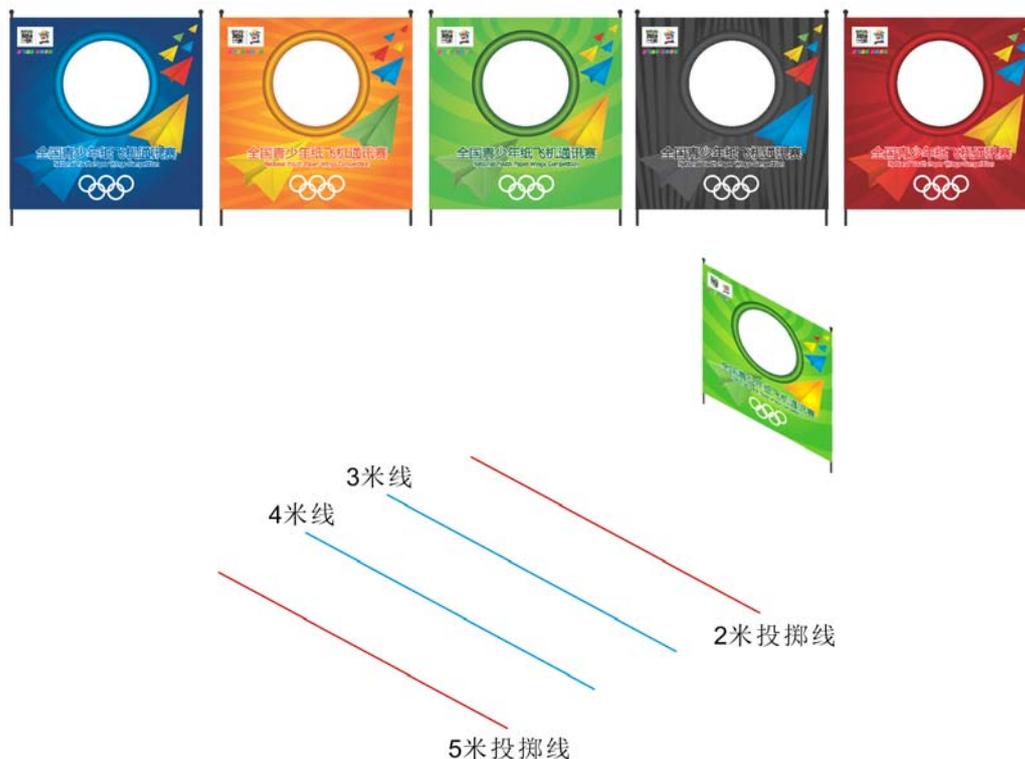


图 6 奥运五环靶标及场地示意图

## 第五章 线操纵和遥控项目通则

### 5.1. 比赛轮次及成绩评定

5.1.1. 比赛进行两轮，以较高一轮成绩为个人比赛成绩并确定名次。得分高者名次列前。如成绩相同，则以另一轮成绩确定名次。如再相同，则以较高一轮成绩用时短者列前。

5.1.2. 凡在飞行过程中模型解体或掉落零件，则该轮成绩为 0 分；比赛时间结束后 1 分钟仍未着陆，该轮成绩为 0 分。模型着陆时与参赛选手相碰则该次定点为 0 分；触地后模型解体或掉落零件则着陆分为 0 分。

### 5.2. 着陆点确认

除特殊规定外，比赛中的着陆点评分是以模型静止后机头最前端垂足为着陆点，直升机项目以起落架为准；除特殊规定外，着陆应是一次完成，如着陆点位于两个区域分界线上，则计入高分区。

### 5.3. 模型的频率

各参赛队应在报名时注明参赛选手参赛模型的频率；如有频率变动请在正式报到时以书面形

式提出（需盖章或领队签字确认），否则必须按报名时的频率参加分组及比赛；比赛时如发现模型频率和报名时不同，则取消比赛资格。

## 第六章 线操纵和遥控项目细则

### 6.1. “空中战士 II” 线操纵飞机积分赛

6.1.1. 场地设置：见图 7

6.1.2. 比赛时间

每轮比赛参赛选手进场准备时间为 1 分钟，比赛时间为 2 分钟，比赛以参赛选手举手申请起飞开始计时至模型着陆停止不动终止计时。

6.1.3. 比赛方法

(1) 在规定时间内操纵模型在飞行过程中击爆不同分值的气球（气球直径为 20-25 厘米，1 号球、2 号球、3 号球分值分别为 50 分、30 分、20 分），然后定点着陆；

(2) 气球的摆放位置和着陆定点分值详见场地图；

(3) 起飞后，模型因故障不能飞行，允许参赛选手本人进行现场修理；

(4) 凡旨在刺破气球的任何附加装置一律禁止安装。

6.1.4. 成绩评定：每名选手比赛所得分值之和减去扣分为参赛选手单轮比赛成绩。

6.1.5. 判罚

(1) 模型在飞行过程中（着陆除外），触地一次扣 5 分。

(2) 模型着陆时参赛选手脚超出操纵区域圆圈（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，模型飞出竞赛场地标志杆的；模型着陆停止不动后，有意开启电源开关的，则取消该轮比赛成绩。

6.1.6. 允许一名助手进场，助手不得操纵模型。

6.1.7. 其余规则见“总则”和“线操纵和遥控项目通则”。

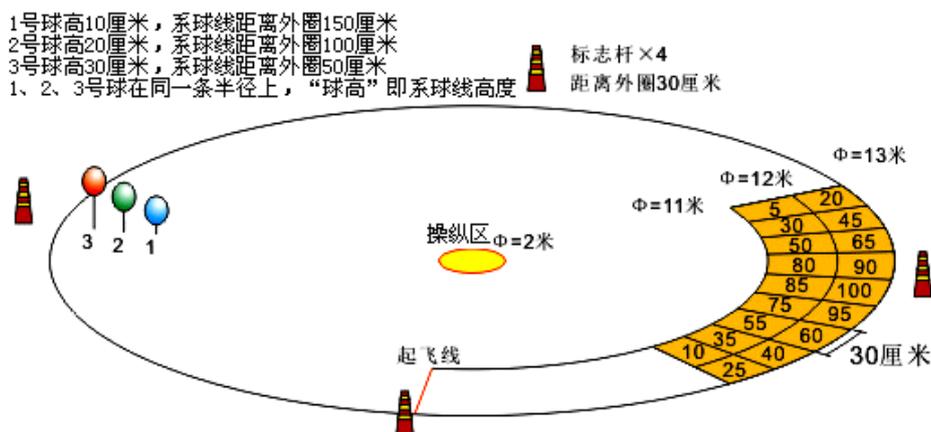


图 7 “空中战士 II” 线操纵飞机积分赛场地示意图

### 6.2. “美嘉欣” 遥控四轴飞行器计时赛

6.2.1. 场地设置：见图 8

6.2.2. 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 3 分钟。

### 6.2.3. 比赛方法

- (1) 参赛选手操纵模型按顺序完成飞行科目，漏做不能重做；
- (2) 每完成一个动作由裁判举旗以示成功。
- (3) 参赛选手可以跟随模型。

### 6.2.4. 比赛科目顺序、要求

- (1) 模型由停机坪起飞至目视高度做向右自转一周；穿过 1 号标杆 A 环；
- (2) 做左侧翻滚或右侧翻滚一个；
- (3) 飞向 2 号标杆从下向上穿越 A 环；
- (4) 接着从上向下穿越 2 号杆 B 环；
- (5) 做前滚翻或后滚翻动作一次；
- (6) 前往 3 号标杆穿越 B 环；
- (7) 最后飞回起飞点上空目视高度做向左自转一周；
- (8) 降落至停机坪。

6.2.5. 成绩评定：单轮个人成绩 = 该选手的飞行时间 + 未完成科目的罚分 - 着陆 + 犯规罚秒。  
用时少者/得分低者名次列前。

飞行时间——选手操纵模型由停机坪起飞即开始计时，模型在基地着陆终止计时。每秒计 1 分，取整数。

科目分值——科目(1)、(3)、(4)、(6)和(7)为 20 分；(2)和(5)为 30 分。

着陆——直升机返回基地：①着陆在直径 0.6 米的停机坪内得 20 分；②着陆在直径 0.6 米圈外的基地内得 10 分。基地面积 1.5 米×1.5 米。着陆压线按低分值计分。

犯规判罚——飞行中，模型触地 1 次，加罚 10 秒。模型坠地，如能复飞（允许人触及模型），加罚 15 秒，否则终止比赛，已完成的成绩仍然有效，为参赛选手最终成绩。

6.2.6. 其余规则见“总则”和“线操纵和遥控项目通则”。

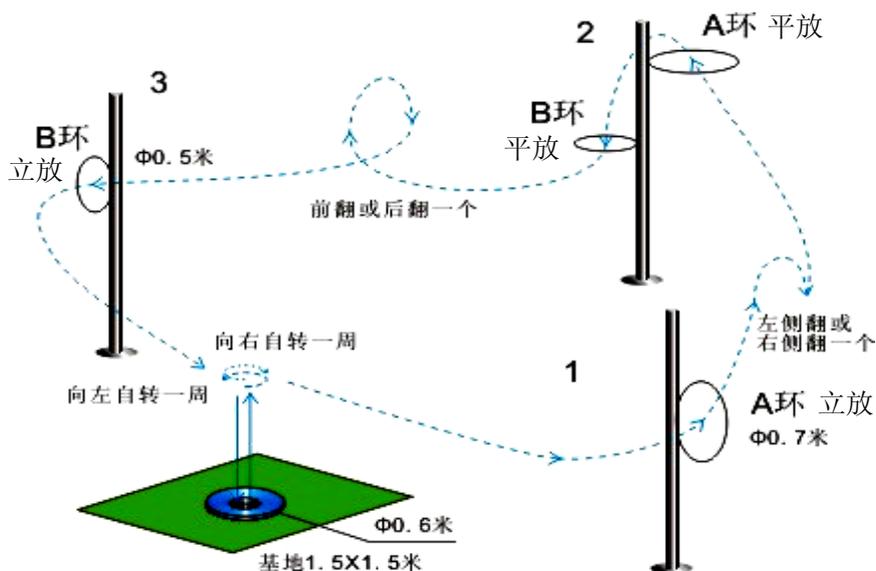


图 8 “美嘉欣”遥控四轴飞行器计时赛场示意图

### 6.3. “美嘉欣”遥控直升机任务赛

6.3.1. 场地设置：见图 9

6.3.2. 比赛时间：每轮比赛参赛选手进场准备时间为 1 分钟，比赛时间为 3 分钟。模型起飞即为正式飞行并开始计时，模型着陆终止计时。

6.3.3. 比赛方法

参赛选手操纵模型依次完成各飞行科目，以所得分之和为该轮比赛成绩。允许参赛选手跟随模型操纵。

6.3.4. 飞行科目顺序、要求及计分，满分 560 分。

(1) 起 飞——模型自基地起飞，完成得 10 分。

(2) 穿越连环山洞 1——按顺序穿越 1、2、3 号杆上的大圆环各一次，穿越 1 个圆环得 50 分。圆环中心的高度均为 1.5 米，杆不在同一直线，间隔 1 米，垂直方向间距 1.5 米。大环直径 0.7 米。

(3) 绕 杆——模型绕高约 2 米的 4 号标杆得 50 分。

(4) 穿越连环山洞 2——按顺序穿越 3、2、1 号杆上的小圆环各一次，穿越 1 个圆环得 100 分。圆环中心的高度均为 1.5 米，间隔 1 米。圆环不在同一直线，同向，垂直距离 1 米。小环直径 0.5 米。

(5) 着 陆——直升机返回基地：①着陆在直径 0.25 米圆圈内得 50 分；②着陆在直径 0.6 米圆圈内得 30 分；③着陆在直径 0.6 米圈外的基地内得 10 分。基地面积 1.5 米×1.5 米。着陆压线按低分值计分。

6.3.5. 成绩评定：每轮以模型完成各飞行科目中的项目所得分之和为比赛成绩。

6.3.6. 判罚

(1) 漏飞、补飞的科目不计分。

(2) 模型的着陆必须是一次完成，在着陆区外触地再进入区内的，成绩计为着陆区外。在着陆区内触地再停在区外的，成绩计为着陆区外。

(3) 着陆时模型侧翻，不记着陆分。

(4) 模型飞行途中着陆或坠落，该轮飞行终止。

6.3.7. 其余规则见“总则”和“线操纵和遥控项目通则”。

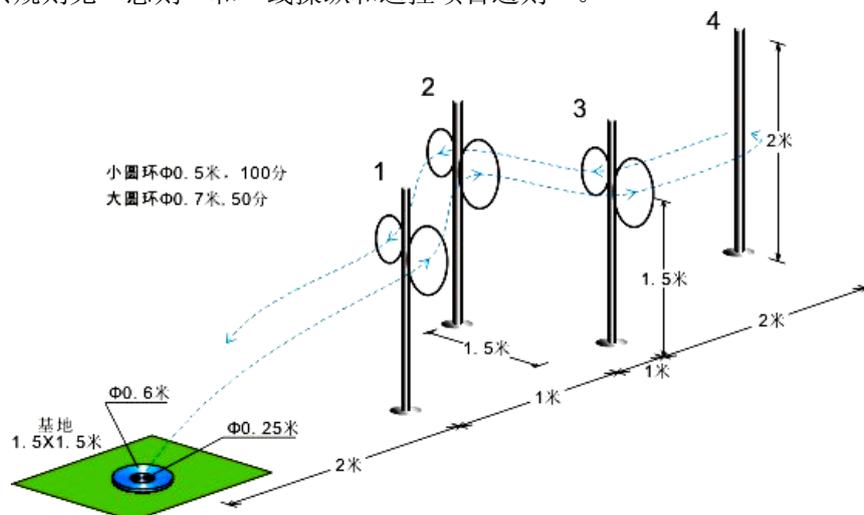


图 9 “美嘉欣”遥控直升机任务赛场地示意图

## 6.4. “天戈”遥控直升机障碍赛

6.4.1. 场地设置：见图 10

6.4.2. 比赛时间：每轮比赛参赛选手进场准备时间为 1 分钟，比赛时间为 3 分钟。模型起飞即为正式飞行并开始计时，模型着陆终止计时。

6.4.3. 比赛方法

参赛选手操纵模型依次完成各飞行科目。每轮以模型依次完成各飞行科目所得分之之和为该轮比赛成绩。允许参赛选手跟随模型操纵。

6.4.4. 飞行科目顺序、要求及计分

(1) 起 飞——模型自基地起飞，完成得 10 分。

(2) 穿越山洞——直升机从基地飞往山洞：①直径 0.7 米的圆环，高度 1.25 米，分值 20 分；②直径 0.5 米的圆环，高度 1 米，分值 30 分；③直径 0.35 米的圆环，高度 1.5 米，分值 50 分。每次穿越山洞机头必须正对前进方向，且每次穿越须和比赛场地设置的顺序方向一致。

(3) 穿越时空隧道——直升机穿越宽 1.52 米、高 0.78 米、长 1.12 米、中间有立杆的“M 形隧道”，单向得 50 分，双向得 100 分。

(4) 高台停机观景——直升机着陆在高山平台上并停留至桨叶不动：①低平台直径 0.6 米，高度 0.5 米，分值 30 分；②中平台直径 0.5 米，高度 1 米，分值 40 分；③高平台直径 0.4 米，高度 1.5 米，分值 50 分。

(5) 飞越高山——直升机飞越直径为 1.5 米、高 2.0 米的半圆形山门：①绕左右半圆形杆飞行 1 圈各得 30 分，模型从上部飞越开始。

(6) 着 陆——直升机返回基地：①着陆在直径 0.25 米圆圈内得 50 分；②着陆在直径 0.6 米圆圈内得 30 分；③着陆在直径 0.6 米圈外的基地内得 10 分。基地面积 1.5 米×1.5 米。着陆压线按低分值计分。

(7) 在 6.4.4 条中，科目 (2) (4) 的飞行得分，参赛选手须从低分值向高分值顺序完成，放弃低分值后不能补做。

6.4.5. 成绩评定：每轮以模型完成各飞行科目中的项目所得分之之和为比赛成绩。

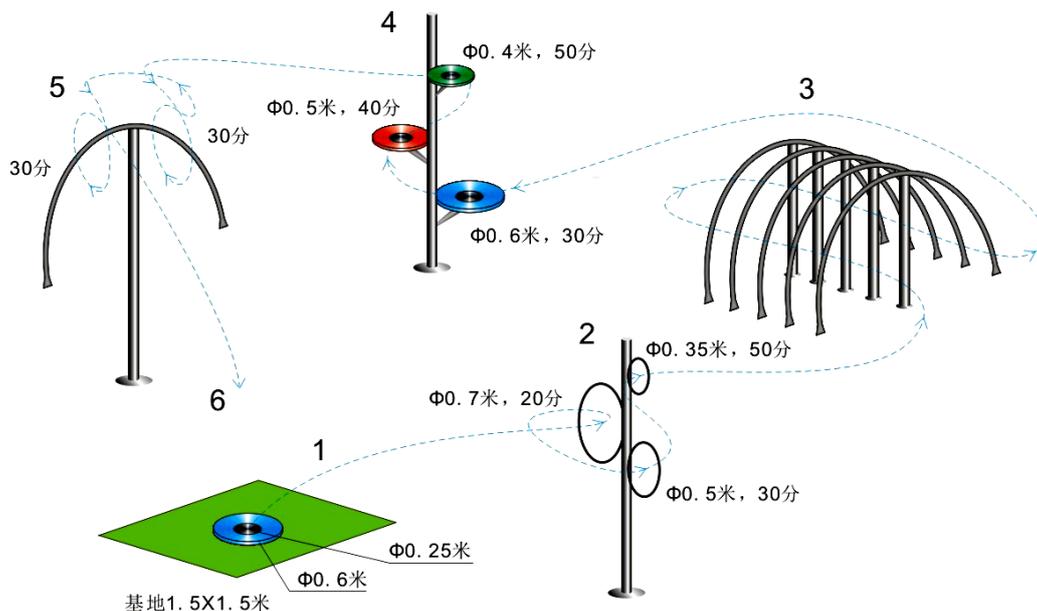


图 10 “天戈”遥控直升机障碍赛场地示意图

#### 6.4.6. 判罚

- (1) 飞行过程中模型触地复飞 1 次扣 10 分；
- (2) 模型的着陆必须是一次完成，在着陆区外触地再进入区内的，成绩计算为着陆区外。在着陆区内触地再停在区外的，成绩计算为着陆区外；
- (3) 模型着陆时侧翻，不记着陆分；
- (4) 模型飞行途中着陆或坠落，该轮飞行终止。

6.4.7. 其余规则见“总则”和“线操纵和遥控项目通则”。

#### 6.5. “天使”遥控直升机救援赛

6.5.1. 比赛场地（见图 11）：为 10 米×10 米的半仿真立体场景，由一个模型起降区（直径 0.6 米，位于 2 米×2 米的基地内）、救援人员安置区（直径 1.5 米）和多个任务区组成，起降区、安置区、任务区之间会有 0.5-1.0 米高度的树木等立体场景，它们之间的位置、距离随机；每个任务区中分别放置 1 个障碍物及 1 个遇险人员，障碍物和遇险人员间隔距离分别为 0.1、0.3、0.5 米不等；每个“遇险人员”高 7-8 厘米，圆环高 12 厘米，重约 20 克。每个障碍物高约 20 厘米、直径约 4 厘米。以上数值允许有 10% 误差。每个任务区摆放位置随机。

6.5.2. 比赛时间：每轮比赛参赛选手进场准备时间为 1 分钟，比赛时间为 3 分钟。模型起飞即为正式飞行并开始计时，模型着陆终止计时。

#### 6.5.3. 比赛方法

(1) 直升机由起降区起飞，飞行到任务区击倒障碍物后，将遇险人员成功救起并运送回安置区，再飞到另一任务区击倒……（如此反复），直至完成所有救援任务返回起降区着陆。

(2) 允许参赛选手跟随模型操纵。模型飞出场地者该轮成绩 0 分。

#### 6.5.4. 救援任务得分

(1) 模型在不同难度的任务区内击倒一个障碍物得分为 100、50 或 30 分，救起一个遇险人员得分为 100、50 或 30 分。在同一任务区击倒障碍物后成功救起的遇险人员才计得分。

(2) 直升机返回起降区着陆：①着陆在直径 0.25 米圆圈内得 50 分；②着陆在直径 0.6 米圆圈内得 30 分；③着陆在直径 0.6 米圈外的起降区内得 10 分，起降区面积 2 米×2 米。着陆压线按低分值计分。

成绩评定：每轮以模型完成各飞行科目中的项目所得分之和为比赛成绩。

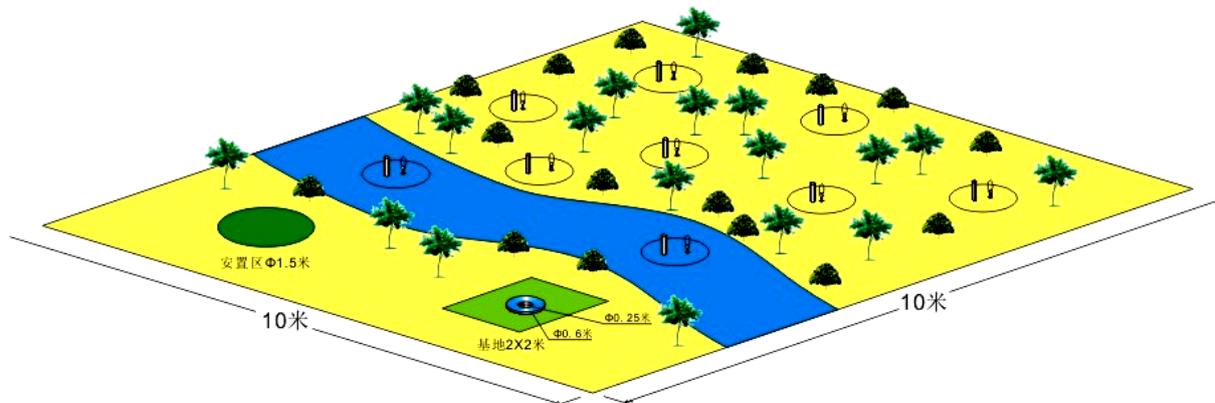


图 11 “天使”遥控直升机救援赛场地示意图

### 6.5.5. 判罚

- (1) 飞行过程中模型触地复飞 1 次扣 10 分；
  - (2) 遇险人员运送回安置区时倒下的得一半分数；
  - (3) 模型的着陆必须是一次完成，在着陆区外触地再进入区内的，成绩计算为着陆区外。在着陆区内触地再停在区外的，成绩计算为着陆区外；
  - (4) 模型着陆时侧翻，不记着陆分；
  - (5) 模型飞行途中着陆或坠落，该轮飞行终止。
- 6.5.6. 其余规则见“总则”和“线操纵和遥控项目通则”。

## 6.6. “隐形夜鹰”飞机绕标竞速赛

6.6.1. 比赛场地（见图 12）：两标杆间距为 10 米（一般情况下不小于 7 米），标杆高度不小于 6 米（含 6 米）。在两标杆连线中点的垂直方向上摆放一个高 2 米，宽 10 米的龙门。

6.6.2. 比赛时间：每轮比赛参赛选手进场准备时间为 1 分钟，比赛时间为 3 分钟。模型起飞即为正式飞行并开始计时，模型着陆终止计时。

### 6.6.3. 比赛方法

- (1) 每轮比赛由两名选手同时进行，分别站在指定的区域进行比赛。
- (2) 比赛采取计圈赛：参赛选手操纵自己的模型从起始点起飞后，须以逆时针方向绕两标杆做封闭环绕飞行，在规定的比赛时间内尽可能多的完成绕标飞行的圈数，直到比赛结束。

6.6.4. 成绩评定：每穿过龙门一次加计 3 圈。以在规定时间内完成的圈数之和为参赛选手的比赛成绩。

### 6.6.5. 判罚

- (1) 飞行中，模型触地 1 次扣 0.5 圈（触地概念为模型瞬间碰地，不借助任何外力完成复飞）。
  - (2) 模型顺时针飞行 1 圈以上判终止飞行。
- 6.6.6. 其余规则见“总则”和“线操纵和遥控项目通则”。

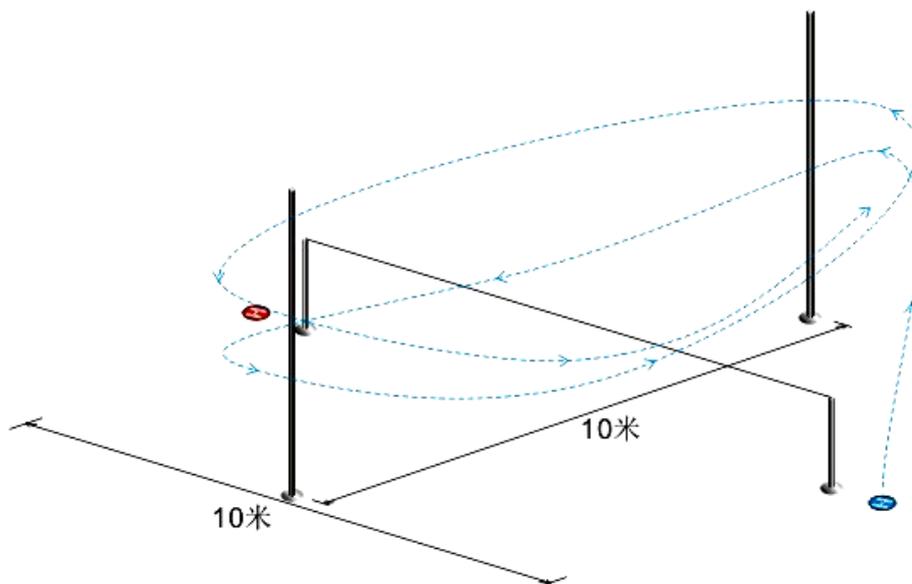


图 12 “隐形夜鹰”飞机绕标竞速赛场地示意图

### 6.7. “卡博”仿真遥控飞机绕标竞速赛

6.7.1. 比赛场地（见图 13）：两标杆距离 20 米，标杆高度 4 米。

6.7.2. 比赛时间：每轮比赛参赛选手进场准备时间为 1 分钟，比赛时间为 3 分钟。

6.7.3. 比赛方法

(1) 比赛时记录每名参赛选手操纵模型，围绕标杆完成规定圈数所用的飞行时间。

(2) 每轮比赛由两名选手同时上场，分别站在指定区域安全线外操纵模型飞机按逆时针方向绕标杆飞行。

(3) 每位选手的模型在指定起飞线起飞，由裁判员口令或挥旗示意，间隔 2 秒。从裁判员发令（口令或挥旗）开始计时，到模型飞完 5 圈，模型飞过起飞线即终止计时。

(4) 比赛时参赛模型必须在机翼两侧分别粘贴一条彩色飘带。飘带长度 15 厘米，宽度 1 厘米，由大会提供。每名选手可准备两架飞机进行比赛。

(5) 在比赛时间内如模型撞杆或两机相撞坠地，可以自行起飞者则继续完成飞行，如不能继续起飞者，可以使用备机继续完成飞行，但必须在起飞线起飞，连续计时；如备机坠地不能起飞则比赛结束。

6.7.4. 成绩评定：以完成 5 圈绕标飞行的时间作为该轮比赛成绩。以用时少者名次列前。

6.7.5. 判罚：

(1) 在规定时间内未完成 5 圈绕标飞行者，每少飞行 1 圈加罚 31 秒。

(2) 模型按顺时针方向飞行 1 圈以上终止比赛，比赛成绩按未完成 5 圈罚秒。

(3) 飞行过程中飘带脱落加罚 10 秒。

(4) 飞越安全线加罚 1 圈。

6.7.6. 其余规则见“总则”和“线操纵和遥控项目通则”。

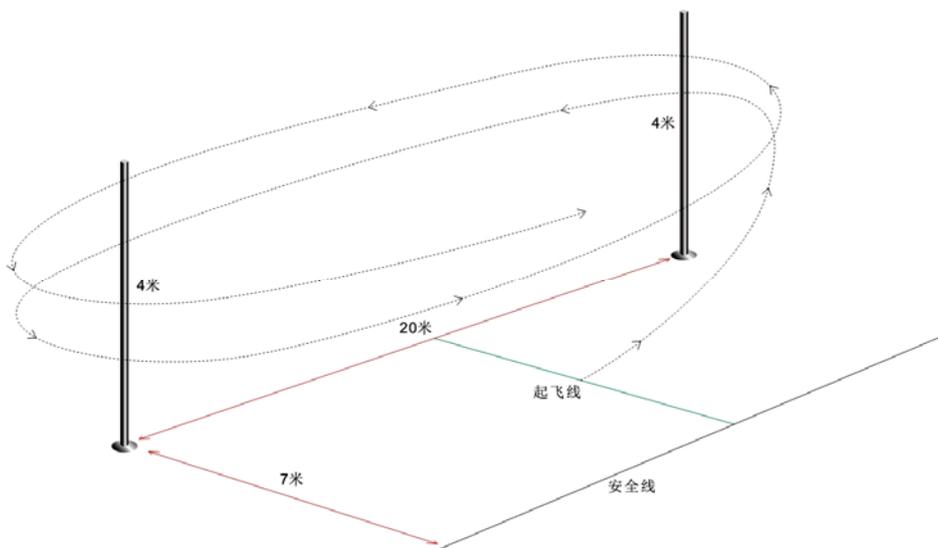


图 13 “卡博”仿真遥控飞机绕标竞速赛场地示意图

### 6.8. “山鹰 II”遥控滑翔机定点赛

6.8.1. 场地设置：着陆定点区域 6 米×6 米，区域分值详见图 14。

6.8.2. 比赛时间

每轮比赛参赛选手进场准备时间为 1 分钟，比赛时间为 3 分钟。模型起飞即为正式飞行并开始计时，模型着陆终止计时。

### 6.8.3. 比赛方法

- (1) 在规定时间内模型起飞和着陆次数不限。
- (2) 每次飞行 30 秒后模型即可着陆定点得分。
- (3) 模型留空时间少于 30 秒，则该次定点分无效。

(4) 每名选手可准备两架飞机进行比赛，如主机不能起飞时，可以启用备机继续比赛，但连续计时。

6.8.4. 成绩评定：每轮以完成的定点得分之和为该轮比赛成绩。

### 6.8.5. 判罚

- (1) 模型着陆接地前必须关闭动力，否则本次着陆得分无效。
- (2) 定点着落时模型解体或掉落零件，则比赛结束。

6.8.6. 允许一名助手进场，助手不得操纵模型。

6.8.7. 其余规则见“总则”和“线操纵和遥控项目通则”。

74 分	75 分	76 分	77 分	78 分	79 分
73 分	90 分	91 分	92 分	93 分	80 分
72 分	89 分	100 分		94 分	81 分
71 分	88 分			95 分	82 分
70 分	87 分	86 分	85 分	84 分	83 分
69 分	68 分	67 分	66 分	65 分	64 分

图 14 “山鹰 II” 遥控滑翔机定点赛标靶分值图

## 6.9. “翼龙” 遥控飞机穿龙门比赛

6.9.1. 场地设置（见图 15）：龙门宽 10 米、高 4 米；两个龙门分置于 10 米×10 米场地端线。

6.9.2. 比赛时间：每轮比赛参赛选手进场准备时间为 1 分钟，比赛时间为 5 分钟。模型起飞即为正式飞行并开始计时，模型着陆终止计时。

### 6.9.3. 比赛方法

(1) 模型起飞后穿过龙门 A (B)，再穿过另一个龙门 B (A) 飞出为 1 次穿越。允许往返穿龙门。穿越方式不限。

(2) 飞行中如果模型触地，则该轮飞行终止。

6.9.4. 成绩评定：在该轮比赛规定时间 5 分钟内，以穿越的次数总和为该轮比赛成绩。

6.9.5. 允许一名助手进场，助手不得操纵模型。

6.9.6. 其余规则见“总则”和“线操纵和遥控项目通则”。

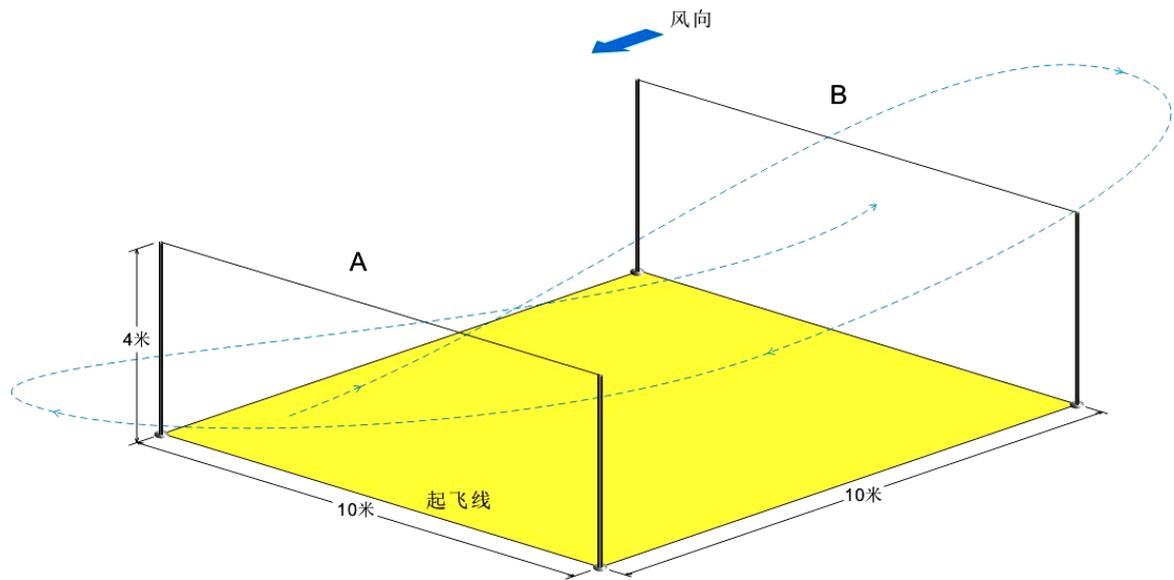


图 15 “翼龙”遥控飞机穿龙门比赛场地示意图

## 第七章 附则

本规则的解释、补充、修改权属国家体育总局航空无线电模型运动管理中心。