

附件 1

2019 年全国青少年国防体育大赛竞赛办法

一、勇士基础项目

(一) 综述

1、本届勇士基础项目设 6 个单项，以每队参赛队员完成的最终时间合计总成绩。如总时间相同，以手榴弹投准地靶的成绩确定队伍的名次，各队成绩依此类推排出名次；

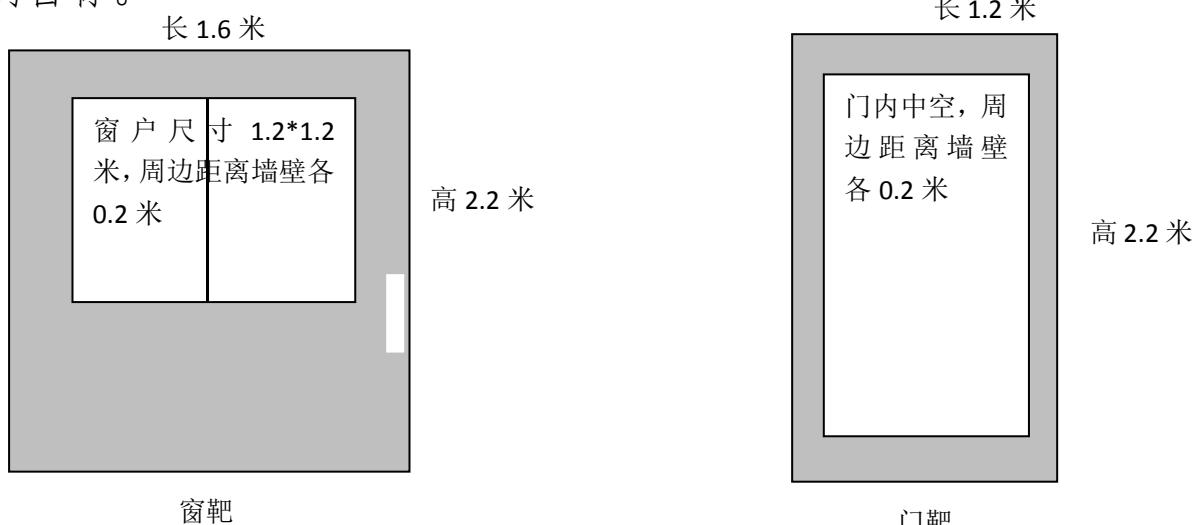
2、在赛前抽签决定比赛顺序；
3、各队领队、教练负责本队比赛时的管理与组织，但不得干预临场比赛，以任何形式干预临场比赛造成后果者，一经发现将取消本队成绩。

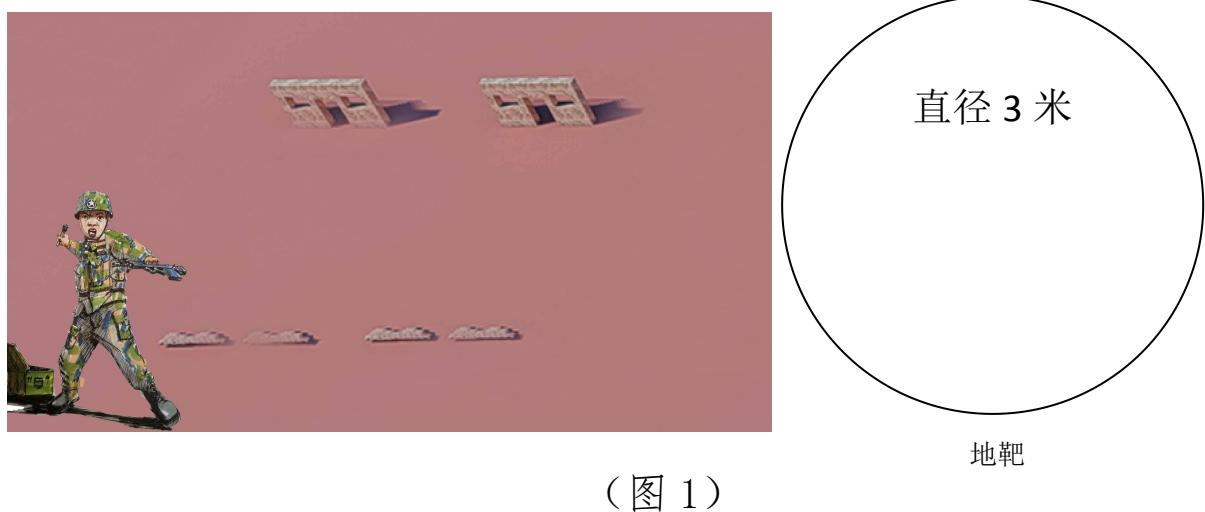
(二) 竞赛项目

1、手榴弹投准

每人 3 枚手榴弹，每个目标 1 枚，弹体重量 250g(±20g)。在掩体内依次对地靶、窗靶、门靶进行投掷，掩体距地靶 15 米，窗靶 17 米，门靶 20 米。根据手榴弹第一落点判定是否命中或脱靶。每脱靶 1 枚手榴弹加时 10 秒。

方法：两脚前后开立，面向目标，前臂平伸，另只手横握弹体向后引弹，然后转体、蹬地、转胯、挥臂将手榴弹投向目标。





(图 1)

2、射击（移动射击）

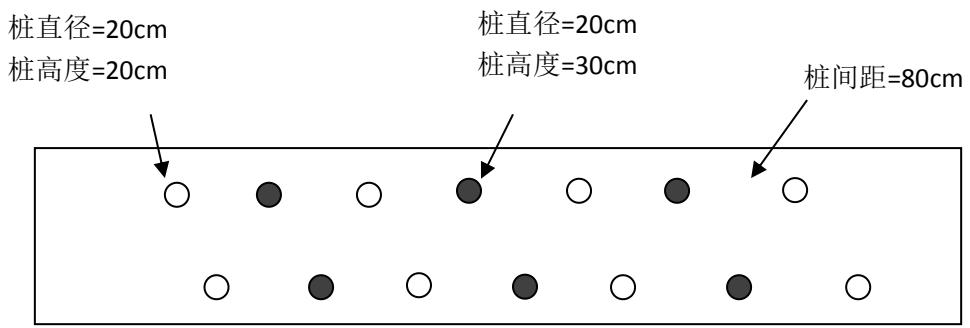
射击距离为 10 米，在 40 秒内每人完成 10 发子弹的射击，10 发子弹每人成功击中 5 次为完成任务，在规定时间内未完成任务的少一次加 5 秒钟，以此类推。（如图 2 所示）



(图 2)

3、通过雷区（梅花阵）

队员在通过雷区时，双腿可交替踏在标志物上，依次通过雷区中的所有标志物。漏、落标志物（身体除了脚外任何其它部位接触标志区域内地面，含标志线）视为违例，违例队员须返回起点重新通过。（如图 3 所示）



(图 3)

4、通过独木桥（平衡木）

队员在通过独木桥时，要降低身体重心，保持平衡，稍屈膝，下桥时注意缓冲着地。队员在通过独木桥时如果身体任何部位接触标志线区域内地面（含标志线）或横杆视为违例，违例队员须返回起点重新通过。（如图 4 所示）



(图 4)

5、通过铁丝网（低桩网）

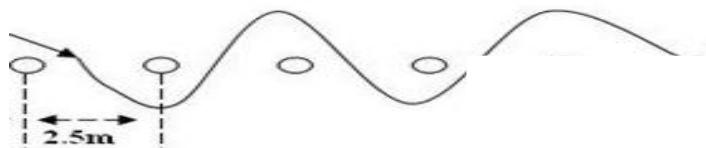
队员通过铁丝网时，注意采用匍匐前进动作，向前跨一步，迅速屈膝弯腰，两臂前伸，手掌着地，匍匐前进时，下颚微收，两手、两脚着地(脚掌略向外张并用前掌内侧蹬地)，以手扒、脚蹬的合力交替爬行。通过后，两臂撑起上体并提臀、屈膝，前腿迅速迈出，继续跑进。（如图 5 所示）



(图 5)

6、屈身绕杆

屈身绕行时，不得遗漏竖杆，身体任何部位触碰竖杆及连接线视为违例，违例的队员须返回起点重新通过。以向左绕行为例，当接近第一根标志杆时，左脚稍向左前方跨步，在标志杆左侧着地，身体重心随之向右前方倾斜，右脚顺势向右前方迈出绕过标志杆；向右绕行时，动作要领与向左绕行相反方向。（如图 6 所示）



长绳 1 根，用于连接每根竖杆；
长绳距离地面=1.2m（±10 厘米）。

(图 6)



勇士基础项目场地示意图

二、勇士攀越

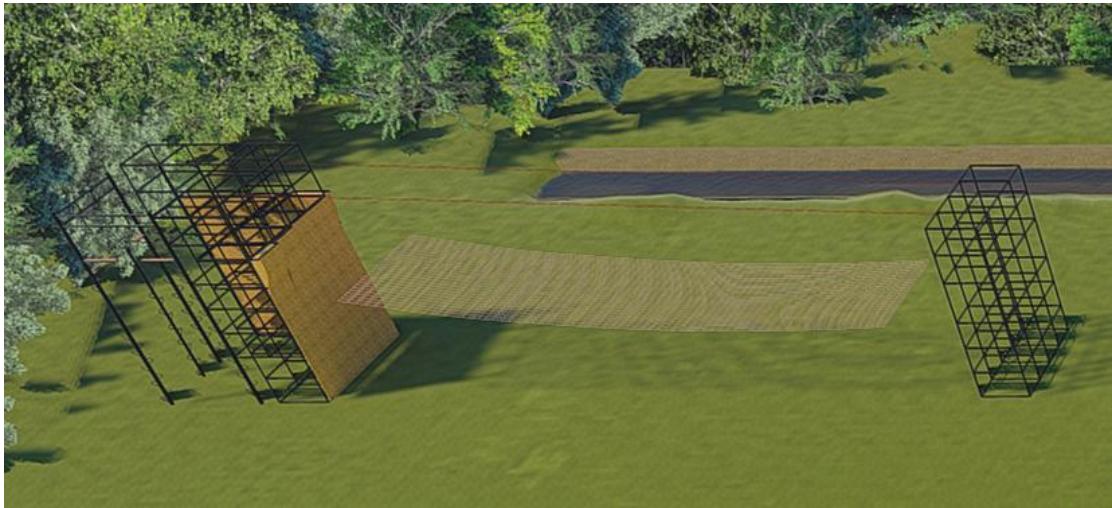
(通过方法一): 按顺序到达攀岩岩壁设定攀爬起点，穿戴好攀登装备听口令（开始，同步计时），攀到岩壁上需要翻越保护栏杆至平台，在平台上解除保护装备，转换安装保护装置，然后移至到荡桥项目位置，进行 25 米的行走，到平台，解除保护装置，下楼梯，然后冲向终点。

(通过方法二): 通过攀岩旁边竖梯进行攀爬（保护出发同方法一），到顶端翻越护栏到平台，转换保护装置，进行 25 米荡桥行走，到平台解除保护，下楼梯后冲向终点。

注：攀岩岩壁与竖梯攀爬高度九米。路线统一。每组至少有三人选择攀岩项目。选择通过方法二的队员在总队通过成绩上每人加 30 秒。弃权一人总成绩加 2 分钟。

竞赛场地规格：攀岩墙高 10 米，宽 6 米。两条攀岩路线一致。平台宽 10 米，长 10 米。对称连接平台宽 4 米长 10

米。下楼梯至3米处，模拟消防用下降杆滑至地面。地面铺设10cm海绵垫。



(图二)

三、勇士野战（巷战）对抗

(一) 巷战对抗竞赛赛制

野战对抗分为四个阶段，均采用淘汰赛制，第一阶段为初赛，获胜队伍晋级。第二阶段复赛（16强），获胜队伍晋级，第三阶段为半决赛（8强），获胜队伍晋级，未获胜队伍进行5—8名的比赛，第四阶段为决赛，产生前四名的名次。

(二) 巷战对抗比赛抽签方法

各参赛队进行两次抽签，第一次抽签决定比赛抽签顺序。第二次抽签，按照第一次抽签的顺序抽签决定比赛排位顺序。复赛根据初赛晋级队伍比赛结果，由裁判组编排出排位表进行比赛。半决赛根据复赛比赛结果由裁判组编排出排位表进行比赛，决赛根据半决赛比赛的结果由裁判组编排出排

位表进行比赛。

（三）野战对抗赛比赛规则

比赛双方队员须在3分钟内，以各自的出发阵地为起点，利用激光野战对抗设备为武器单元，完成巷战“攻防”对抗。

1、采用攻防对抗模式进行比赛，一方为进攻方，一方为防守方。

2、比赛模式

双方分为攻防两方，进行对战，双方在一局比赛结束后进行攻防转换，如双方战平后，加赛一局（用限时对攻的方式完成）。

3、队员因伤、病等特殊情况减员，报裁判组经组委会同意后，如继续比赛，队员不得少于3人（含3人），否则取消其比赛资格。

（四）获胜标准

1、双方选边决定攻防顺序，如平局加赛一局。

2、攻方判胜条件：

（1）规定时间内，击杀全部防守方队员；

（2）攻守双方均全部阵亡。

3、守方判胜条件：

（1）在规定时间内，击杀全部进攻方队员；

（2）本局结束，守方仍有队员存活。

4、加赛局判胜条件：

如比赛时间结束时仍然未分出胜负，则以攻入对方面积

大小和击杀对方人数多少的综合成绩决定胜负。

（五）参赛程序

1、检录

参赛队根据抽签确定的上场组次，组织队员在赛前 30 分钟持有效证件到检录区进行检录，队员不得携带与比赛无关的物品，如手机、无线蓝牙耳机、文字信息的电子产品（有系统的电子腕表）、钥匙、玻璃制品和饰物等（组委会同意使用的装备除外）。检录完毕后，不得擅自离开检录区。

2、装备领取和校验

参赛队员检录完毕后，在竞赛人员引导下，到校验区领取比赛指定装备、号码标识、识别背心，组织队员着装，并进行装备校验。

设备校验射击精度及是否正常，如果队员对比赛设备有疑义，可报经裁判员，根据情况判定设备是否正常，必要条件下予以更换，但更换次数只限 1 次。个人不得在比赛过程中以装备问题为由影响比赛的进行，否则取消比赛资格且不能更换队员。

3、挑进攻、防阵地

挑进攻防阵地：赛前双方队长在裁判主持下，以背靠背单手举过头顶猜拳的方式，挑进攻、防阵地，胜方优先选择攻防顺序，负方选择本队是红方还是蓝方。

4、赛前检查

队员在入场前，必须接受裁判员对服装、标识、装备等进行检查合格后方能开赛。

5、待赛

着装校验完毕，在裁判人员引导到待赛区候场，临场裁判员在待赛区检查双方队员头盔是否佩戴正确，耳内是否佩戴耳机，手腕是否携带智能多用途腕表。提示场上注意事项和是否携带未经允许的设备，并由裁判员对将要上场的队员按规则提出要求。

6、进入赛场

- (1) 裁判员宣布参赛队设备开机、进入比赛场地；
- (2) 预备时双方运动员背对赛场，听到验枪口令后，进行验枪；
- (3) 所有队员确认设备完好后，由队长向裁判员报告，等待开赛；

7、开始比赛

- (1) 开赛哨声响起后，装备出现故障，视为自然战损，该名队员离场，背向赛场站立，比赛正常进行；
- (2) 生命值耗尽，需快速摘下头盔，举手或单手持发射器枪口向下就近迅速跑步退场，移至巷战边线外，背对场地；
- (3) 每局结束时听到裁判员结束比赛口令后，双方队员应立即成双手持抢姿势（枪口朝下），按指令迅速跑步到位。

8、比赛结束

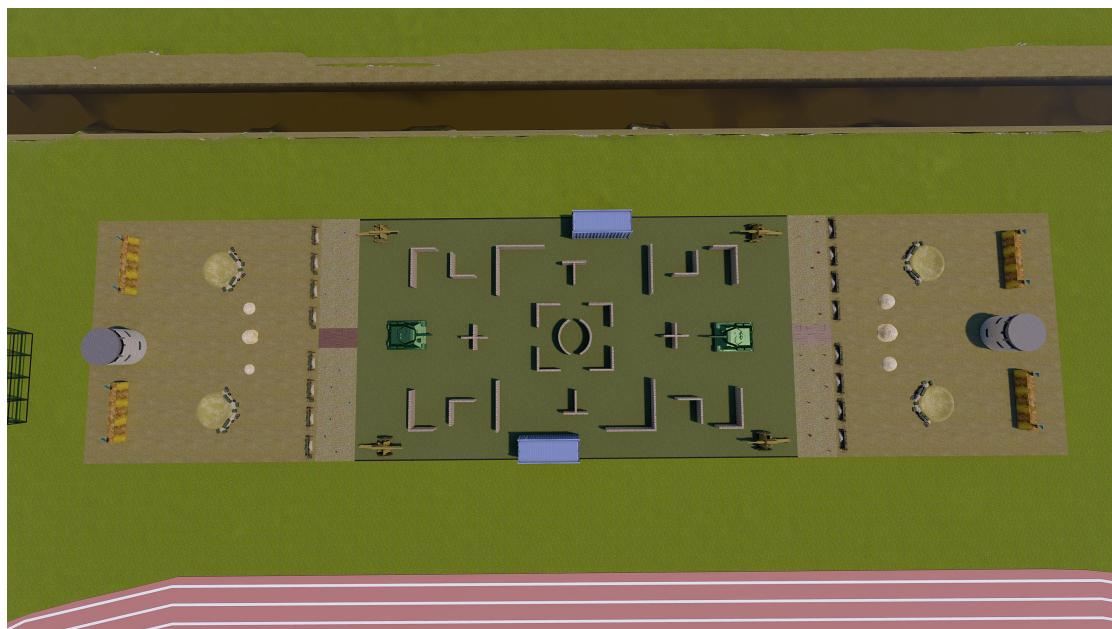
- (1) 比赛结束时，听主裁判口令，所有队员立即停止攻防动作，双手持抢（枪口朝下）迅速到临场裁判处集中；

(2) 主裁判宣布比赛成绩，参赛双方队长确认并签字（无签字，取消当场比赛成绩）。

9、关机离场

主裁判向参赛队发出离场指令后，参赛队伍列队有序退场，同时关闭手中设备电源，如对比赛结果有异议，可由领队申请执行仲裁程序。

10、比赛时，一方出现严重违反体育道德行为（谩骂甚至斗殴已或对方人员；故意犯规及拖延时间，影响场上比赛；等造成恶劣影响），裁判员有权提示警告并报主裁判员，主裁判视情警告无效后有权对当事者直接判罚，直到判当事者队负，赛后提出处罚报告交组委会，决定是否进一步处罚。



勇士野战（巷战）对抗场地示意图

四、勇士定向越野

本次赛事借助手机定向和地图的功能进行：

(一) 所有参赛选手提前加入指定的微信群。

(二) 各组自建本组群并按裁判员要求标注群号，如“第一组”，以此类推。

(三) 借助手机上收到的赛会发给的地图（出发前一分钟能收到）和手机上的指北针完成任务。

(四) 出发：

1、队员出发方式由裁判组决定，每一分钟发一组；出发顺序在赛前由抽签决定。

2、出发前一分钟拿到地图（裁判员会发到组群里）。

3、前一组出发后，后一组要及时做好准备，听号令出发。

(五) 找点：

1、可按顺序找，也可逆顺序找，还可自定顺序找；

2、找到目标点后在目标点上拍一张集体照（注：离目标点不超过1米，不能缺一人），然后发回本组的群。

(六) 冲刺：

全部完成找点任务后要迅速回到终点报到并填写组号，计时结束。用时短者成绩在前。

(七) 注意事项：

1、比赛时队员必须穿着符合安全要求的队服、鞋、佩戴号码布，按赛事要求完成比赛。

2、队员在比赛中凡出现下列情况之一者成绩无效或取消比赛资格。

(1) 代表队成员私自出预备区者；

(2) 接受别人帮助或为别人提供帮助者，如指路、找点等；

- (3) 比赛中使用交通工具者；
- (4) 前进入比赛场地熟悉情况者；
- (5) 比赛时教练(领队)未按规定去指定区域集中者；
- (6) 队员未按规定批次出发者；
- (7) 比赛时丢失号码布者；
- (8) 比赛时间超过终点关闭时间者；
- (9) 冒名顶替者。

3、比赛中队员因伤、病或其他原因不能完成竞赛时，可自行退出比赛，退出比赛后必须及时向终点裁判员报告。

4、出发前队员因故退出比赛，教练应向终点裁判员及时递交书面报告；

5、各参赛代表队须统一着装参加比赛。

五、抗眩晕跑

手指触地向同一方向连续旋转 10 圈后到达 30 米外的指定目标，连续转圈期间手指离地或转圈数不够或未能到达目标点成绩无效，需从本项目起点重新开始。用时短者名次列前。