

附件 2:

2018 年第五届中国野战运动冠军赛竞赛实施办法

本办法为基础竞赛办法，各分站赛可根据实际情况向赛事组委会申请调整细则，经组委会和相关部门审核通过后执行。

竞赛场地所用模拟障碍物、器材、靶标等外形尺寸误差小于 ± 0.1 米，重量误差小于 $\pm 20g$ 。也可使用规格相当的实物。

一、勇士战斗动作赛（单人）

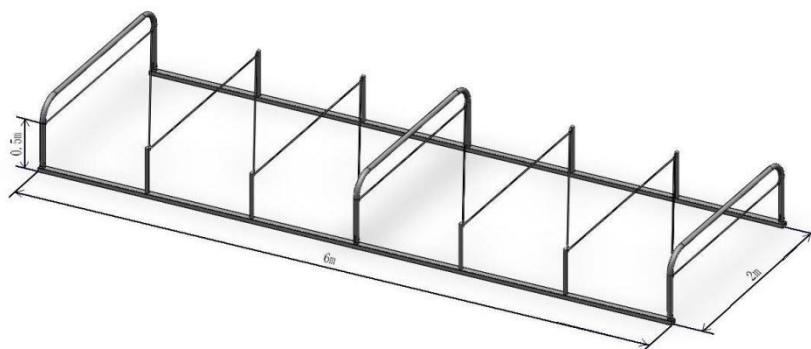
（一）比赛设置：基础地形为长方形，尺寸为：长 50 米、宽 20 米（非直线排列）。

全程设置：起点，高桩网、隔离墩、卧姿射击、花台、跪姿射击、砖墙、立姿射击，终点。

1. 携带模拟步枪 1 支，子弹 9 发。
2. 各队赛前抽签决定出发顺序。
3. 可根据比赛需求及场地情况，设 1-3 条赛道。

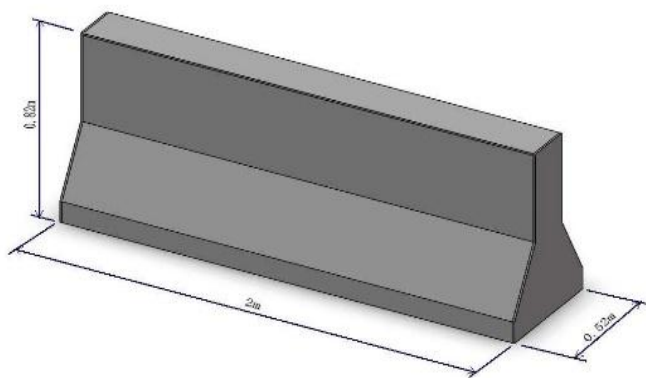
（二）战斗经过：队员在起点处双手持枪作好战斗准备，裁判员计时发令开始后，向第 1 个目标跃进。

1. 高桩网（规格：长 6 米，宽 2 米，横杆或横绳高 0.65 米）



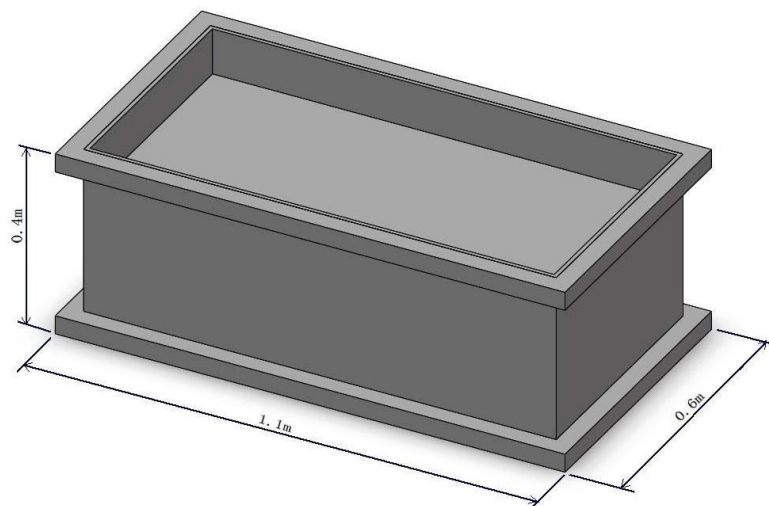
队员跃进至高桩网 1-3 米处，变换低姿匍匐，通过后继续匍匐至下一目标。

2. 隔离墩（规格：高 0.8 米，宽 1.2 米）



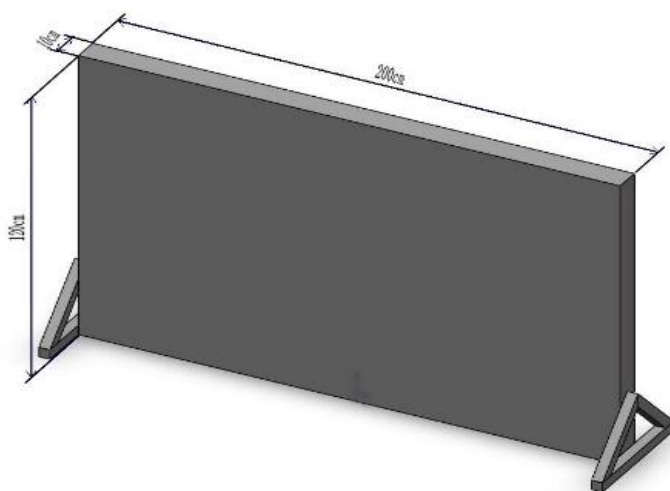
匍匐至隔离墩后，队员迅速出枪，完成卧姿射击，击中目标后，自行起立，成双手持枪搜索姿势，跃进至下一目标。

3. 花台（规格：长 1.1 米、宽 0.6 米、高 0.4 米）



队员屈身跃进至花台，并依托花台作掩体，采用跪姿实施射击。击中目标后，成双手持枪搜索姿势，屈身前进至下一目标。

4. 砖墙（规格：高 1.2 米，宽 2 米，厚 0.1 米）



双手持枪跃进至墙壁前，身体贴近背敌面墙体，利用砖墙顶端向前方观察，出枪，完成立姿射击。

（三）成绩评定：以射击命中目标数和全程用时为总时间。全部命中，且用时最少的队列前。

二、猛士综合武装越野对抗赛（3 人）

（一）比赛设置：综合武装越野对抗赛，场地为：长 100 米、宽 100 米的正方形闭合地域。

全程设置：起点，400 米武装越野（梅花阵、平衡木、撑越高栏阵、跨越横木阵、屈身绕杆），三个协作射击（武装消灭劫持人质靶），终点。

1. 参赛人员全程携带武器。每人携带组委会提供的模拟步枪 1 支。

2. 各队赛前抽签决定出发顺序。

3. 如场地限制原因，可向组委会申请更改比赛场地要求。

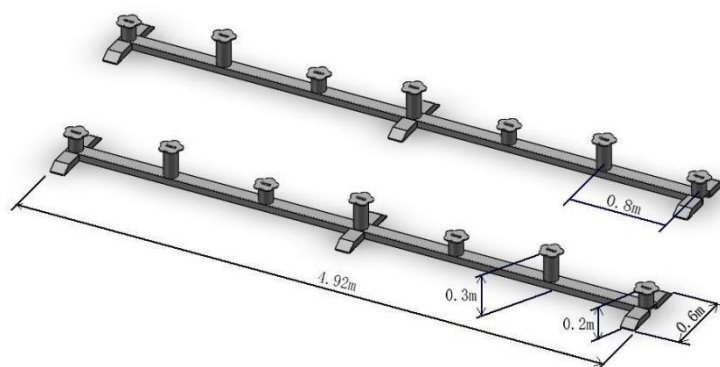
（二）武装通过

队员在起点处做好武装越野准备，裁判员计时发令开始后，

向第 1 个目标出发。

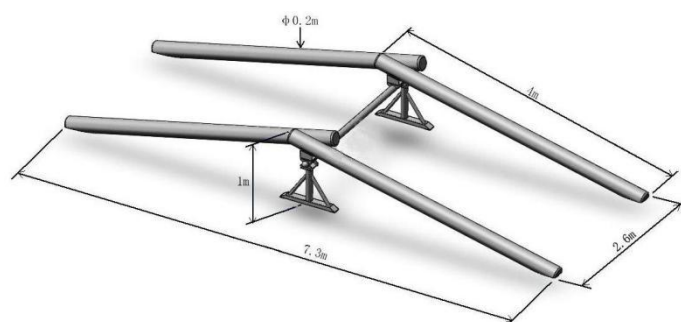
参赛队在比赛中，需每队 3 名队员以单人或互助方式，并在保证安全的情况下快速通过。不同项目的前、后分别设起点线、终点线（各项目顺序、间隔及全程距离根据实地情况确定）。

1. 梅花阵（规格：长 4.9 米，桩高为 0.2 米与 0.3 米交替排布，间距为 0.8 米，柱顶直径 0.1 米）。



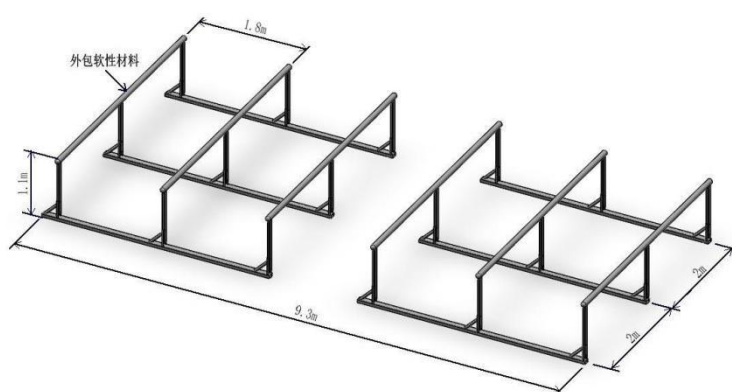
队员依次出发，在项目起点线前，一脚蹬地，另一腿向前跨出一步，用前脚掌踏在第一根桩面上。随即蹬地，腿迅速向前，用脚掌踏在第 2 根桩面上。后脚再踏在第三根桩面上，依此方法直至通过所有桩，在任务点终点线外着地。漏桩、落桩（身体任何部位触及标志线及标志线以内区域地面）视为违例，违例队员须返回起点重新通过。

2. 平衡木（规格：圆木长 2.6 米，直径 0.1 米，高点 1 米，两组间隔 2.6 米）。



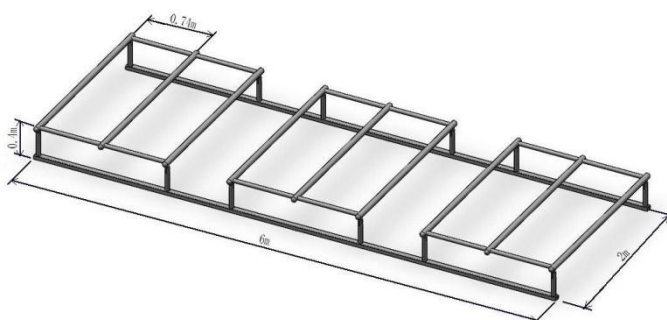
队员依次出发，跑至该项目起点线前单脚蹬地，迅速踏上平衡木，身体重心稍降低，保持平衡，稍屈膝，单脚或双脚在任务点终点线外着地缓冲。此任务点亦可手扶、脚蹬平衡木通过。通过中队员身体任何部位接触标志线区域内地面（含标志线）或横杆视为违例，违例队员须返回起点重新通过。

3. 撑越高栏阵（规格：长 9.3 米，宽 4 米，高 1.1 米，横梁间距 1.8 米）。



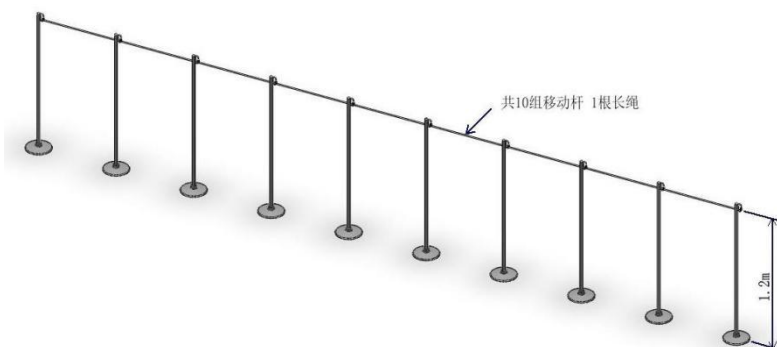
队员跑至项目点前适当位置起跳，两手撑于高栏上缘，身体成一手一脚（两手两脚）支撑于高栏之上，然后跳下落地缓冲，直至通过所有高栏。此任务点亦可协助托举通过，但不能利用支撑柱以及任何辅助器具。

4. 跨越横木阵（规格：长 6 米，宽 2 米，高 0.4 米，横梁间距 0.7 米）。



队员跑至项目点前适当位置，一腿支撑，一腿屈膝上抬、小腿外摆跨过横木，然后支撑腿屈膝上抬、小腿外摆跨过横木，直至通过所有横木。此任务点亦可协助搀扶以维持平衡。过程中手扶或踩踏横木视为违例，违例队员须返回起点重新通过。

5. 屈身绕杆(规格:立杆间隔 1.5 米,绳高 1.2 米,共 10 组)。



屈身逐根绕行通过竖杆，屈身绕杆时不得遗漏竖杆，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，左脚稍向左前跨步，在标志杆左侧着地，身体重心向右前倾斜，右脚顺势向右前迈出绕过标志杆；接近第二根标志杆时，右脚稍向右前跨步，在标志杆右侧着地，身体重心向左前倾斜，左脚顺势向左前迈出绕过标志杆。向右绕行时，要领同向左绕行，方向相反。

6. 武装消灭劫持人质靶。队员完成 400 米武装越野后，迅速到主裁判员处，协作完成四项工作：

①抽签。确定狙击手、狙击副手、模拟人质。

②到位。狙击手迅速到达射击位置，做好射击准备；狙击副手领取子弹箱和生命值，并对人质靶补充生命值，尔后返回至射击区对狙击手补充弹药；模拟人质，迅速到达指定区域，并开启人质靶电源。

③三个协作完成武装消灭劫持人质靶任务后，狙击副手迅速按下结束计时器。

（三）罚则

1. 队员通过障碍时出现违例，需重新通过。
2. 解救劫持人质靶时，队员不能有效击毙，则视为出局。
3. 各队领队、教练员负责比赛时本队管理，但不得以任何形式干预比赛，一经发现有关干预行为，取消该队该项目成绩。

（四）成绩评定：以武装越野和武装消灭人质靶的全程用时计算，用时最短的队列前。

三、勇士野战对抗团体赛（5人）

（一）课目参数设置

比赛局数：3局2胜制，比赛时间，每局5分钟；

每局生命：每局每名队员1个命值；

每局弹量：每局每人3个弹匣（共90发子弹）；

上场队员：每队上场队员5名，替补队员1名；替补规则为场间更换，禁止局间更换；

使用器材：组委会指定的装备和器材；

比赛模式：歼灭战。

（二）场地设置

1. 场地要求

室外赛场长50米、宽50米，上方4米高空内无高压线的模拟街巷环境或自然环境，设置适当障碍物；室内赛场长40米、宽25米、高不低于4米，搭建模拟街巷环境。

2. 地物设置

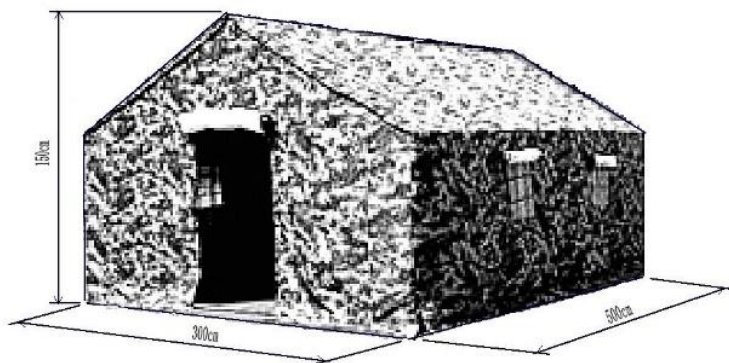
比赛场地两端外侧设指挥所，指挥所出入口设置在场内内侧。

①场地中间划中心线，场地四角设边裁和巡边裁判台，场地中间线两端位置设主裁判席。

②赛场旁设置检录区，长 10 米、宽 5 米；校验区，长 30 米、宽 10 米；待赛区，长 10 米、宽 10 米；已赛区，长 10 米、宽 10 米。

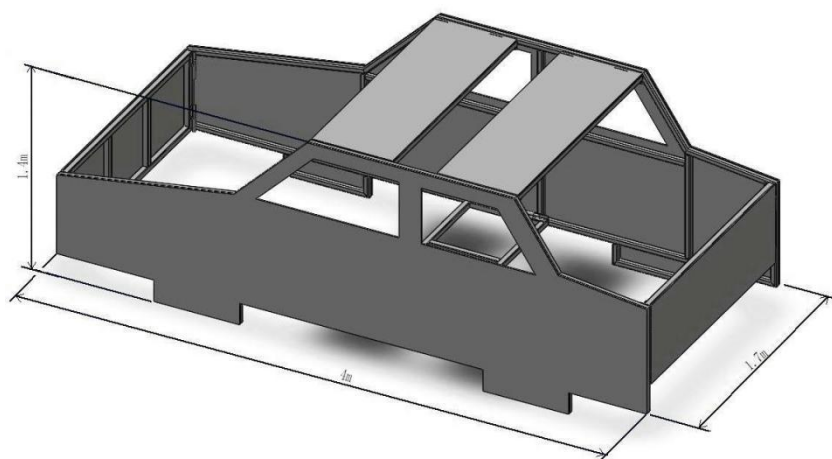
3. 地物标准

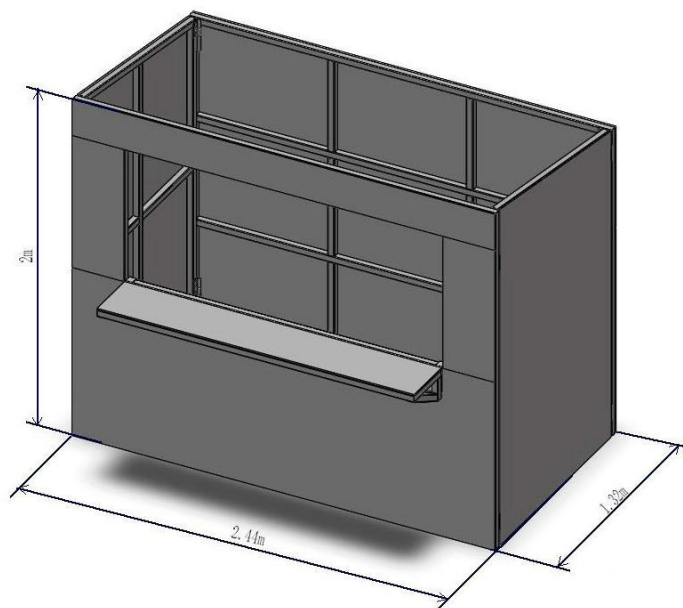
指挥所（规格：长 5 米、宽 3 米、高 2.5 米）



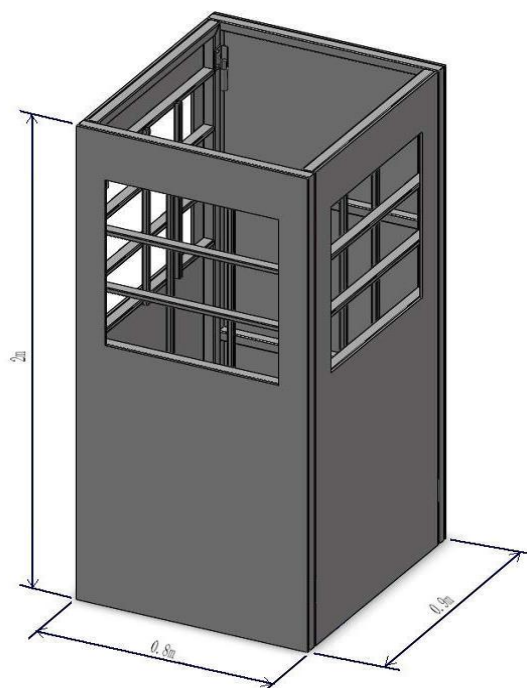
汽车（规格：长 4 米、宽 1.7 米、高 1.4 米）

书报亭（规格：长 2.4 米、宽 1.3 米、高 2 米）

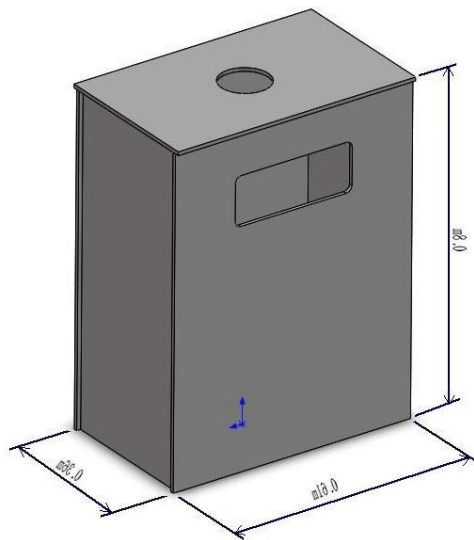




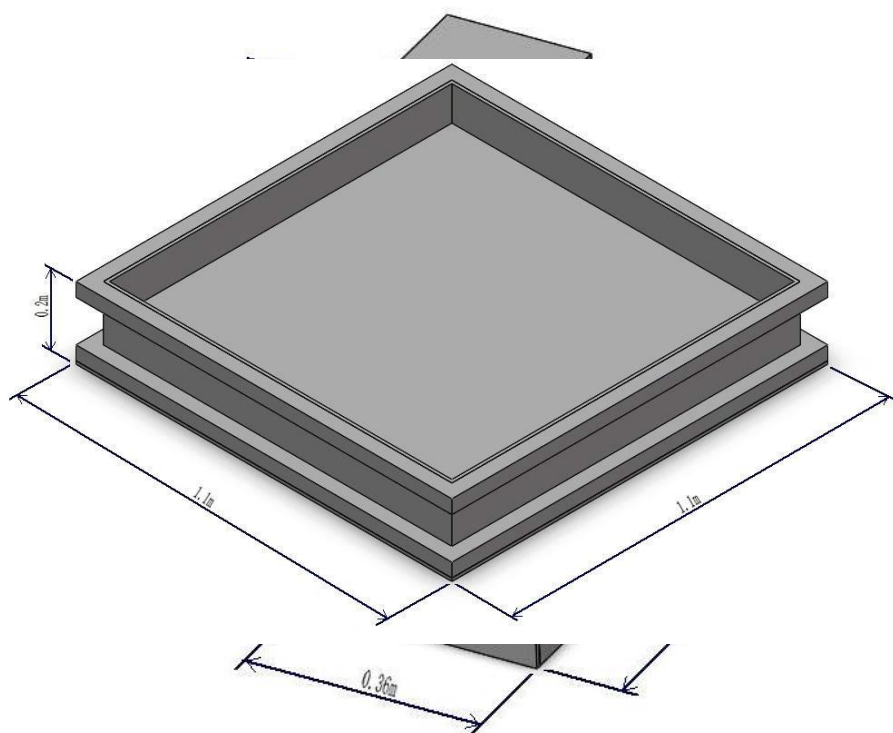
电话亭（规格：长 0.9 米、宽 0.8 米、高 2 米）



垃圾箱（规格：长 0.6 米、宽 0.4 米、高 1.0 米）

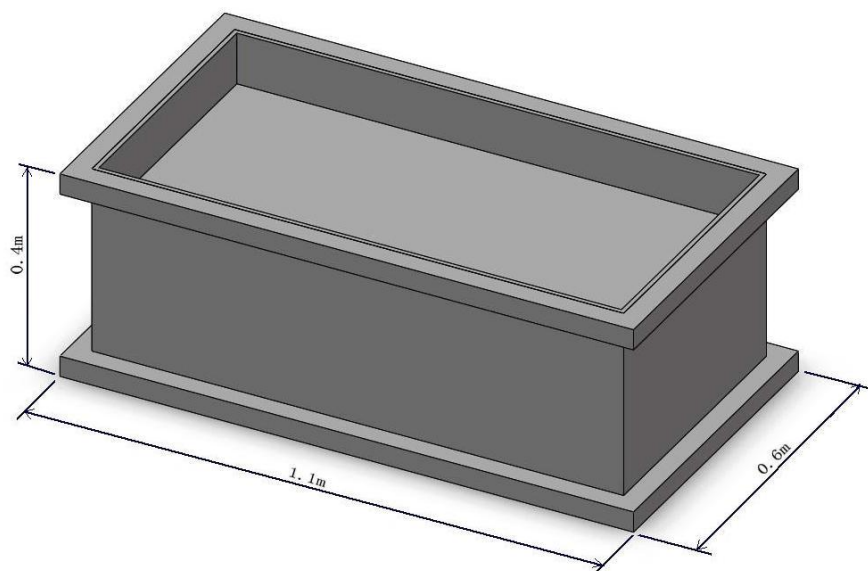


隔离墩（规格：长 0.4 米、宽 0.4 米、高 0.8 米）

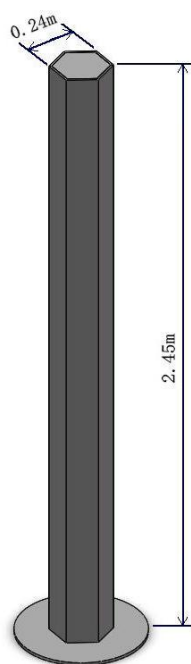


花坛（规格：长 0.6 米、宽 0.4 米、高 0.6 米）

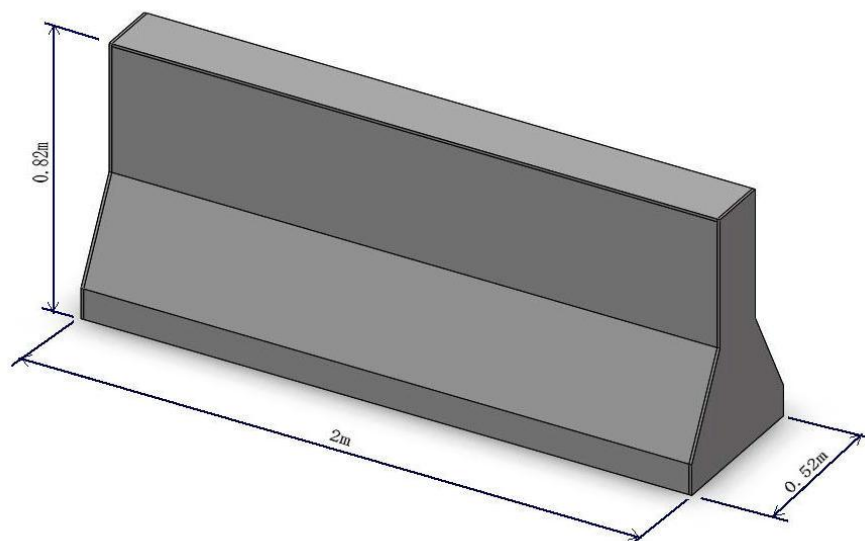
花台（规格：长 1.1 米、宽 0.6 米、高 0.4 米）



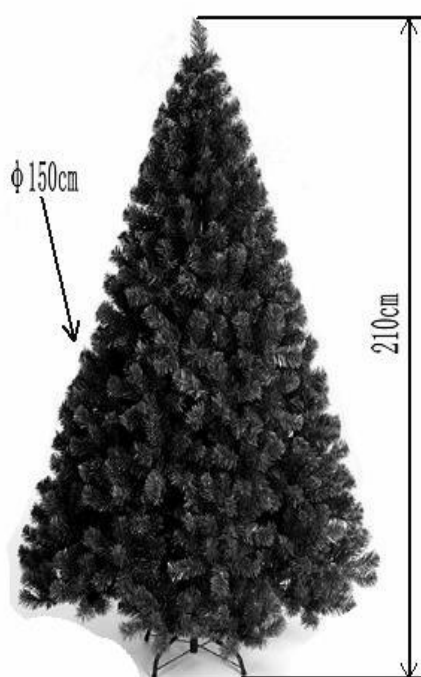
电线杆（规格：边长 0.4 米、高 2 米）



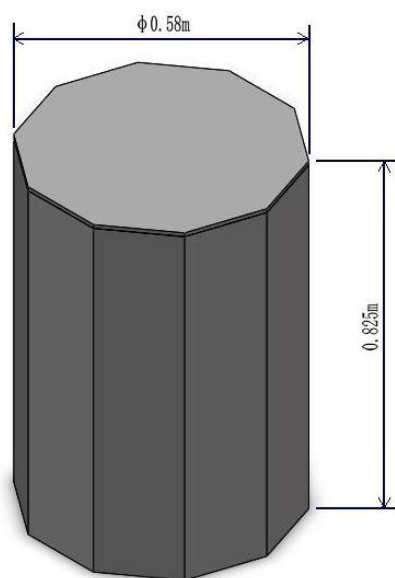
长条隔离墩（规格：长 2 米 、宽 0.5 米、高 0.8 米）



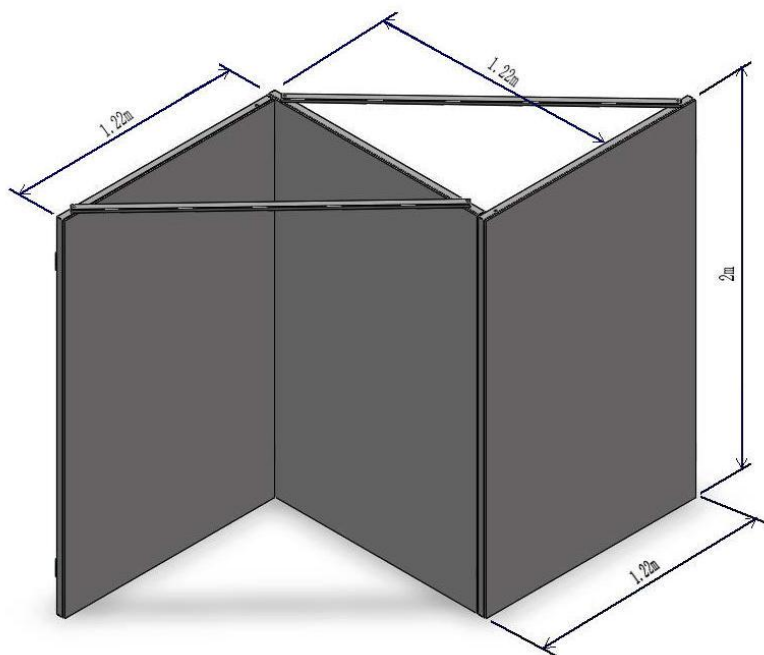
树木（规格：最大直径 1.5 米、高 2.1 米）



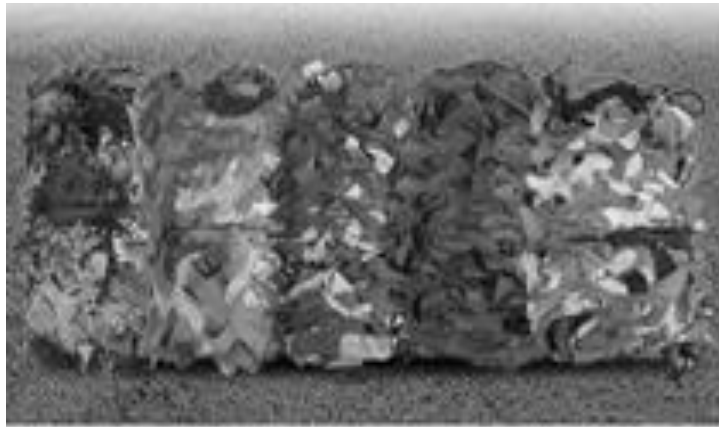
防撞桶（规格：直径 0.6 米、高 1.2 米）



墙角（规格：每面长 0.8 米、厚 0.05 米、高 1.8 米）



迷彩网（规格：迷彩切花牛津布，一层尼龙网架、四边包边、带绑绳）



（三）比赛模式

比赛开始时，参赛队上场队员不得少于 4 人，否则取消该队本场比赛资格。

比赛双方队员须在 5 分钟内，以各自的指挥所为起点，利用模拟对抗设备为武器单元，完成军事情景对抗。

①在规定的时间内，以消灭对方有生力量（生命值）为最终评判标准。

②双方队员在听到主裁判比赛开始哨音后，双方开始比赛。

③双方不得发生肢体接触，被击中后 10 秒内就近离场。

比赛时，一方出现严重违反体育道德问题（打骂场上、场下人员，造成心理及人身伤害，故意犯规及拖延时间，影响场上比赛，故意动作影响其他参赛队员心理及人身伤害），主裁判有权

对该场比赛判定（主裁判有胜负判定权及判罚权，边裁有权提示警告并上报主裁判）。

（四）获胜标准

1. 在规定时间内，完全消灭对方的一方获胜；
2. 在规定时间内，双方均未完成完全消灭，剩余人数多的一方获胜；
3. 在规定时间内，双方剩余人数相等，以击中部位总得分判定；
4. 在规定时间内，双方剩余人数相等，以击中部位总得分相同，依次以击中对方头部、胸部、背部次数多者为获胜方。

（五）罚则

1. 警告

有以下较轻违例犯规情形时，给予警告处罚：

- ①比赛过程中，队员因操作使用装备不当，导致头盔歪斜。
- ②裁判员认为应该给予的警告处罚的其他情形。

2. 违例。有下列影响或干扰比赛情形，给予违例处罚：

①比赛过程中，队员被击中时，未按比赛规则要求迅速就近退场，导致比赛受到影响或干扰。

②比赛过程中，队员在退场时没有按照规定动作离场（单手持枪，枪口向上）。

③在同一局比赛中，个人被判2次警告。

④裁判员认为应该予以违例处罚的其他情形。

3. 罚下

有下列严重犯规或干扰比赛情形，给予单局罚下处罚：

①比赛过程中，越出场地边界进行攻击、防御或越出场地边

界逃避攻击的。

②队员擅自摘下号码标识。

③在同一局比赛中，个人被判 2 次违例。

④个人在比赛中对裁判员的判罚有不满的言行。

⑤有其他不符合比赛要求的情形。

4. 判负

判负分两种情况，一是局负，二是场负：

①有下列情形应当判局负：

a. 比赛过程中，领队或教练员在场边暗示、指导；

b. 在同一局比赛中，队员累计被判 3 次违例；

c. 比赛过程中，关闭电源或拔掉连线；

d. 比赛过程中，队员与场外人员交流，寻求指示或暗示。正在退场或已经退场的队员向场内队友暗示、通报对方队员位置和情况；

e. 比赛过程中，擅自移动地物；

f. 参赛队在比赛中对裁判员的判罚有不满的言行；

g. 有其他弄虚作假或消极参赛情形。

②有下列情形应当判场负：

a. 比赛过程中，未按队员报名（实名）信息参赛，出现冒名顶替；

b. 比赛过程中，队员擅自使用非组委会提供或批准的各类装备和器材。故意破坏比赛设施、装备和器材；

c. 比赛过程中，队员故意制造事端，诋毁、谩骂或与他人发生身体接触；

d. 在同场比赛中，队员累计被判 6 次违例；

e. 有其他严重违反规则等情形。

（六）参赛流程

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、无线蓝牙实时通话、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（组委会同意使用装备除外）。

检录完毕后，不得擅自离开检录场地。

2. 装备领取和校验。参赛队员检录完毕后，在裁判人员引导下到校验区领取比赛指定装备和号码标识，组织队员着装，并进行装备校验。

主要校验射击精度等，如果队员对比赛装备有疑义，可由裁判员给予更换，但更换次数不能超过 1 次。队员对领取的装备无异议后需逐人签字确认，最后由队长代表参赛队签字。此后个人不得在比赛过程中以装备问题为由影响正常比赛。

3. 待赛。着装校验完毕，在裁判人员引导下到待赛区候场，裁判员在待赛区检查头盔是否佩戴正确，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。

4. 赛前检查、挑边

①赛前检查：队员在入场前，必须接受裁判员对服装、号码标识、装备等进行检查。

②挑边：赛前双方队长在裁判员主持下进行挑边，获胜方优先选择指挥所方向，攻守方向。

③队员因伤、病等特殊情况，报组委会和裁判组审批后，参

赛队员不得少于 3 人（含 3 人），否则取消本队比赛资格。

5. 比赛注意事项

①预备时刻，双方队员持枪位于各自指挥所内，模拟武器枪口对地，待主裁判发出“开始”信号后（哨音），所有队员出指挥所开始比赛。

②比赛过程中。教练员可在赛前和局间休息时对队员进行指导，比赛过程中不得以任何方式进行场外指导，或向队员指示、暗示对方的作战位置和信息

③每局结束时

a. 听到主裁判口令后，双方队员应立即停止攻防动作，到主裁判处集合，成双手持枪姿势（枪口朝下），按主裁指令迅速交换场地。

b. 比赛结束时，听到主裁判口令后，所有队员立即原地起立，而后双手持枪（枪口朝下）迅速到主裁区集中。

c. 主裁判宣布比赛成绩，且经参赛双方队长确认并签字，主裁判发布离场命令后，如对成绩提出异议可由领队申请执行仲裁程序。