第三十届江苏省青少年科技模型大赛科技模型竞赛——乐创竞技赛

（2023 年 10 月版本）

1 、比赛主题

打靶是一项按照一定的规则对设置的目标进行射击的运动。自古以来射击都是一项令人热血澎湃的运动，在古代，勇敢的猎人们会使用弓箭进行狩猎活动。而在现代，人们会拿起枪射击固定或者移动的靶子。射击运动在奥运会中也占有重要地位。打靶能力出众的人一般会被冠以“神射手”、“神枪手”的称号。

今天，我们就以“打靶挑战”为比赛主题，模拟奥运会上的射击运动，让发射器和运动进行有机结合，让参赛选手体验不一样的比赛。

2、任务及得分

比赛任务分为两部分，主装发射器和打靶射击。以下任务只是对生活某些情景的模拟，切勿将它们与真实生活相比。

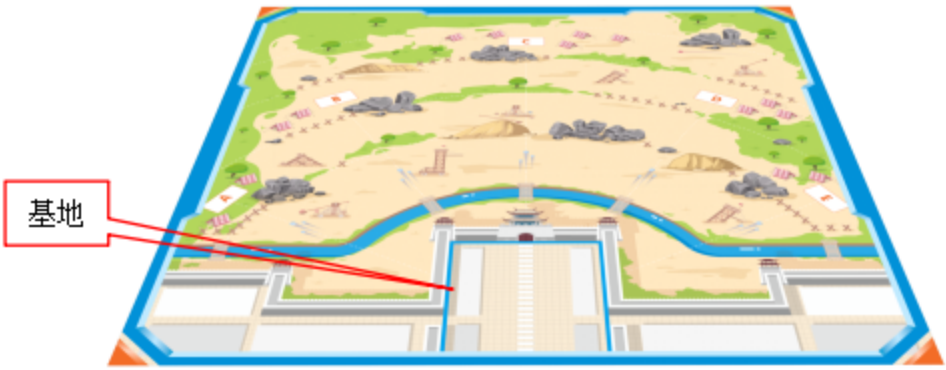
2.1 完成搭建

参赛选手需在 60 分钟内完成发射器的组装任务并由裁判记录用时。

2.2 发射子弹

2.2.1 场地上放置五个靶，基地内放有 5 个小球作为子弹。

2.2.2 发射机在基地内将子弹（小球）发射出去，分别击中 5 个靶，子弹不可重复使用。



2.3 模型位置说明

5个靶放置在场地上A、B、C、D、E5个固定区域，靶下方固定在场地上。

3、比赛

3.1每台机器限1名学生参赛。

3.2比赛分为小学低年级组（1-3 年级）、小学高年级组（4-6 年级）、中学组。

3.3打靶时间为60秒。参赛选手若得分相同，则用时少者排名在前。

3.4 赛前发射器零件必须全部拆散，搭建，针对组别：小学高年级组、中学组。小学低年级组不做要求。

4 其他要求

比赛结束后，核对成绩表，选手必须签字确认成绩表成绩才会有效。

计分表

参赛证号码	选手姓名	组装用时（秒）	打靶用时（秒）	击中数量（个）	选手签字