

## 附件3

# 2022年全国仿真模型（静态）项目网络系列赛竞赛规则

## 航海模型仿真项目组（C）

竞赛要求按2022年全国仿真模型（静态）项目网络系列赛执行；航海模型仿真项目C1—C8规则执行中国航海模型运动协会2020年颁布的《中国航海模型运动协会竞赛规则（仿真模型）》（见附件4）

- 1: C1（装浆或配帆舰船模型）
- 2: C2（机械动力舰船模型）
- 3: C3A（结构、场景舰船模型）
- 4: C3E（商品套材结构、场景舰船模型）
- 5: C4（1：<250袖珍舰船模型）
- 6: C5（瓶口小于4厘米瓶装舰船模型）
- 7: C6（塑料商品舰船模型）
- 8: C7（纸质商品舰船模型）
- 9: C8（非塑料的商品套材舰船模型）

## 静态仿真模型公开组（CP）

现实题材模型（CP-R，以下简称R）

- 1: R1-M（标准地面装备模型）
- 2: R1-S（袖珍地面装备模型）
- 3: R2-M（标准舰船模型）
- 4: R2-S（袖珍舰船模型）

- 5: R2-W (木船模型)
- 6: R3-M (标准军事设备模型)
- 7: R3-S (袖珍军事设备模型)
- 8: R5 (民用设备模型)

科幻题材模型 (CP-SF, 以下简称SF)

- 9: SF-M (科幻装备模型)
- 10: SF-R (科幻机器人模型)
- 11: SF-G (科幻机械装备人物模型)

情景题材模型 (CP-SC, 以下简称SC)

- 12: SC-R (现实题材情景模型)
- 13: SC-S (科幻题材情景模型)

人物题材模型 (CP-FG, 以下简称FG)

- 14: FG-A (手办套材模型涂装)
- 15: FG-B (手办模型原型制作)
- 16: FG-P (写实题材迷你人物模型)
- 17: FG-W (奇幻题材迷你人物模型)

## 一、模型的级别

### (一) 现实题材模型 (CP-R)

定义: 按一定比例制作的, 在外形、颜色上仿照现有的或曾经存在过的武器装备、交通工具、工程机械, 或这些武器装备、交通工具、工

程机械的一部分的模型。

(1) R1-M级：标准地面装备模型

用以陆上战斗用的车辆或装备模型，如坦克、装甲战车、高射炮、军用运输车、固定或移动陆战炮台、装甲列车等武器装备或军事交通工具。

(2) R1-S级：袖珍地面装备模型

按照1/72或更小比例制作的R1级模型。

(3) R2-M级：标准舰船模型

采用机械作为动力的舰船模型，包括被拖带和被顶推带动的船，也包括有一个辅助帆的舰船。可以是完整的船，也可以是船的剖面或者水线以上部分。

(4) R2-S级：袖珍舰船模型

按照1/700或更小比例制作的R2级模型。

(5) R2-W级：木船模型

船体或主要部件以木材为原材料制作的船的模型，包括以风力作为主要动力的各种帆船，无论船上是否附带装有作为辅助动力的机械动力。如橹舰、排桨船、诺曼人船等桨船，或小划子、舢板、威尼斯艇、独木舟等小型交通工具。帆装上是否张挂帆蓬由制作者选择。

(6) R3-M级：标准军事设备模型

用以标准军事设备模型 用以军事活动的设备、武器装备，包含各类具有立体机动或舰载功能的交通工具等。

(7) R3-S级：袖珍军事设备模型

按照1/72或更小比例制作的R3级模型。

(8) R5级：民用设备模型

非军事用途的，用以生产加工或为人民提供日常生活所需的交通工具、工程机械、设备、辅助用具。包括民用汽车、摩托车等交通工具，或拖拉机、挖掘机、吊车等重轻型工程机械。

## （二）科幻题材模型（CP-SF）

定义：用科学幻想的艺术形式所表现的，现实中不存在或从未存在过的武器装备、交通工具、工程机械，或这些武器装备、交通工具、工程机械的一部分的模型。

### （1）SF-M级：科幻装备模型

用科学幻想的艺术形式所表现的，展现未来或虚构历史中武器装备、交通工具、工程机械，这些装备必须拥有明显的人造机械特征，或拥有机械外形的骨骼或动力系统。

### （2）SF-R级：科幻机器人模型

具有明显人类外形的SF-M级定义的模型，包含可见的头部、躯干、四肢。

### （3）SF-G级：科幻机械装备人物模型

以将机械进行人类化拟人，或外部搭载着附属的机械装备的人类等科学幻想的艺术形式所表现的，本级别需包含明显人类外形特征和附属科幻机械外观的比例模型。

## （三）情景题材模型（CP-SC）

定义：以一个或者数个模型作为主体，通过布局、搭建、旧化等模型制作的技法表现形式，展现故事或特定情景的模型作品。

### （1）SC-R级：现实题材情景模型

主体模型及展现的故事背景，为现有的或曾经存在过的人或物，以此为题材制作的情景模型。

## (2) SC-S级：科幻题材情景模型

主体模型及展现的故事背景，为通过科幻艺术形式所展现的未来或虚构历史中人或物，以此为题材制作的情景模型。

## (四) 人物题材模型 (CP-FG)

定义：以明显人物、拟人生物、奇幻生物等为题材所制作的模型。

### (1) FG-A：手办套材模型涂装

以未涂装的树脂等材料制作而成的手工翻模模型套件为主体材料，通过打磨、拼装、上色等一系列步骤制作完成的人物题材模型。

### (2) FG-B：手办模型原型制作

通过手工捏制或以辅助机械制作的，完全原创的人物题材模型。该模型不得使用现有套件进行制作加工，但允许使用诸如机床、车床、3D打印等机械进行辅助加工。本级别允许使用未进行上色加工的，材料原色的模型参赛。

### (3) FG-P：写实题材迷你人物模型

具有明显手工绘画艺术表现形式的，写实类人物题材的迷你人物模型。可以是胸像、也可以是完整人物。

### (4) FG-W：奇幻题材迷你人物模型

具有明显手工绘画艺术表现形式的，奇幻类人物或拟人生物题材的迷你人物模型。可以是胸像、也可以是完整人物。

## 二、有关级别的其它的规定

(一) SF-G级的人物主体部分必须使用包含可动关节的塑料射出素体。

(二) SC-R级和SC-S级不得表现或隐射任何时政、或容易引发舆论争议的历史及虚构历史话题。

(三) FG-A级只评比制作和涂装工艺，对套件本身的误差不予考量。

(四) FG-B级不得使用任何现有套件进行制作，必须为自己制作的原创模型。

(五) 允许裁判组根据模型的建造状况，调整其所属的级别；出现分歧意见时，由总裁判长裁决其所属级别。

### **三、模型建造规定**

(一) 总长不得超过2500mm，按 1/100 或更小的比例建造的模型除外。情景模型占地面积不得超过2平方米。

(二) 模型比例不受限制，长度单位选用公制或英制均可。

### **四、成绩评定**

(一) 运动员的模型建造成绩由裁判组按照现行有效的规则进行评定。

(二) 评分采取专项裁判组的复合评分制，各专项裁判组原则上不少于2人，不多于5人。

(三) 当裁判组为5人时，采取5人评分制，去掉一个最高分和一个最低分，取其余3个得分的平均值即为该模型的最终得分；不足5人时，当组的所有裁判给出得分的平均值即为该模型的最终得分，最终得分不容争议。

(四) 按照下述得分授予奖项：

一等奖：90分至100分

二等奖：80分至89.67分

三等奖：70分至79.67分

### **五、成绩表的填写**

竞赛成绩表应填写下述各项内容：竞赛名称、级别、运动员姓名、

国籍；模型的名称和比例；各裁判员的评分；模型得分（最终成绩）；裁判员签字；项目裁判长签字；总裁判长签字。

## 六、评分工作的程序、要求、标准

### （一）评分程序

（1）模型按照不同级别依次进行评比，模型级别不得错置。

（2）裁判组在项目裁判长的主持下进行一次全体的非公开磋商，使之在运用所有规则和处理疑难问题上达成共识。在程序上出现分歧时由总裁判长裁决。

（3）磋商以后，裁判组会察看所负责级别的所有模型，以便对所有参赛模型具有总体印象。

（4）随后进行第二次非公开磋商，裁判长对所负责级别模型的最高分提出建议，各裁判员在不提及某一具体模型的情况下通过协商确定该最高分。若未能以协商确定，则以对项目裁判长的提议进行表决确定。确定了最高分后，该级别的所有模型评分不得超过此值。此后各裁判员不得对此提出异议。

（5）随后，各裁判员各自独立地按照所负责组别的各项标准对各模型进行评分。

（6）各级模型评分按下述标准：

备注：本评分标准为线下比赛制定，进行网络比赛时，“建造规模”变更为“制作过程”，需运动员提供制作中的过程照片，分值依然为10分；“整体印象”变更为“摄影效果”，分值依然为15分；所有级别总分依然为100分。

R1-M	基础制作：20分	组合、打磨、用胶、组装工整等
R1-S	涂装旧化：35分	年代用色正确、水贴处理到位、旧化合理自然

	仿真度与改造： 20分	通过蚀刻片等材料的运用，还原真实细节， 以及标志附属物等各年代历史考证
	建造规模：10分	模型制作的工作规模，包含套件的难度和工作量
	整体印象：15分	模型的表现力以及整体效果
	<b>总分：100分</b>	
R2-M R2-S	基础制作：20分	组合、打磨、用胶、组装工整等
	涂装上色：20分	用色正确、分色工整、水贴处理到位、旧化自然
	仿真度与改造： 35分	通过蚀刻片等材料的运用，还原真实细节， 以及标志附属物等舰船历史考证
	建造规模：10分	模型制作的工作规模，包含套件的难度和工作量
	整体印象：15分	模型的表现力以及整体效果
	<b>总分：100分</b>	
R2-W	基础制作：35分	木料组合、打磨、用胶、组装工整等
	涂装上色：10分	用色正确、分色工整、清漆涂装光洁
	仿真度：30分	模型外形准确度、绳索张帆等合理度， 以及标志附属物等舰船历史考证
	建造规模：10分	模型制作的工作规模，包含套件的难度和工作量
	整体印象：15分	模型的表现力以及整体效果
	<b>总分：100分</b>	
R3-M R3-S	基础制作：20分	组合、打磨、用胶、组装工整等
	涂装上色：25分	用色正确、分色工整、水贴处理到位、旧化自然
	仿真度与改造： 30分	通过蚀刻片等材料的运用，还原真实细节， 以及标志附属物等各年代历史考证
	建造规模：10分	模型制作的工作规模，包含套件的难度和工作量
	整体印象：15分	模型的表现力以及整体效果
	<b>总分：100分</b>	
R5	基础制作：25分	组合、打磨、用胶、组装工整等
	漆面处理：25分	分色工整、水贴处理到位、漆面镜面处理效果

	<b>仿真度与改造： 25分</b>	通过蚀刻片等材料的运用，还原真实细节， 以及标志附属物等各年代历史考证
	<b>建造规模：10分</b>	模型制作的工作规模，包含套件的难度和工作量
	<b>整体印象：15分</b>	模型的表现力以及整体效果
	<b>总分：100分</b>	
SF-M SF-R SF-G	<b>基础制作：20分</b>	组合、打磨、用胶、组装工整等
	<b>涂装上色：25分</b>	配色合理、分色工整、水贴处理到位
	<b>创意与改造： 30分</b>	通过各种材料的运用，将天马行空的想法呈现， 可以是写实类的，也可以是幻想类的
	<b>建造规模：10分</b>	模型制作的工作规模，包含套件的难度和工作量
	<b>整体印象：15分</b>	模型的表现力以及整体效果
	<b>总分：100分</b>	
SC-R SC-S	<b>基础制作：20分</b>	组合、打磨、用胶、组装工整等
	<b>涂装上色：20分</b>	配色与旧化合理、人物涂装自然
	<b>故事性与创意： 35分</b>	场景的合理性，以及所表达的信息和故事 可以是基于历史事件或影视作品的，也可以是原创的
	<b>建造规模：10分</b>	模型制作的工作规模，包含套件的难度和工作量
	<b>整体印象：15分</b>	模型的表现力以及整体效果
	<b>总分：100分</b>	
FG-A FG-P FG-W	<b>基础制作：15分</b>	组合、打磨、用胶、组装工整等
	<b>涂装上色：50分</b>	人物涂装出彩自然、用色明暗搭配妥当
	<b>创意与改造： 10分</b>	通过各种材料的运用，将天马行空的想法呈现， 可以是写实类的，也可以是幻想类的
	<b>建造规模：10分</b>	模型制作的工作规模，包含套件的难度和工作量
	<b>整体印象：15分</b>	模型的表现力以及整体效果
	<b>总分：100分</b>	
FG-B	<b>基础制作：20分</b>	组合、打磨、用胶、组装工整等
	<b>原创性：20分</b>	是否为完全原创还是借鉴现有模型造型 原创度越高该项分值越高

	<b>造型合理性：</b> <b>35 分</b>	人物模型外形是否符合生物或人体结构 人物面相及造型是否符合主流审美
	<b>建造规模：10 分</b>	模型制作的工作规模，包含设计的难度和工作量
	<b>整体印象：15 分</b>	模型的表现力以及整体效果
<b>总分：100 分</b>		

(6) 在线下比赛对模型进行评分时，运动员应到场。裁判组有权向运动员提出有关模型建造、资料等问题。

(7) 运动员有义务在模型评比之前，向裁判员说明模型中不是由本人制作的部分。

## (二) 制作资料

(1) 在R大类所包含的级别中，为了核查模型的制作是否与原型相符，制作资料至少应包括下述内容：

(a) 模型套件及附属改造件的原始图纸。

(b) 原型的总长度、宽度、高度数据等。

(c) 若对原模型套件的作了较大的更改，而原始制作资料内并未包含更改的内容，运动员必须提供充分的考证资料证实上述更改的存在。

(2) 在SF和SC大类所包含的级别中，为了让裁判组知晓模型创作的理念以及改造工作量，制作资料至少应包括下述内容：

(a) 模型套件及附属改造件的原始图纸。

(b) 实际所制作的模型的设计概念等图文说明材料。

(c) SC-R级别需额外提供 (2) (b) (c) 所包含的资料。

(3) FG大类可以不递交模型制作资料。

(4) 涉及相关组别，未递交制作资料，或者递交的制作资料不全者，裁判组有权对无法做出准确判断的部分不予评分。

### （三）评分要求

（1）裁判组的成员在评分时应依据已确定的最高分限，将评定的各项得分（只允许是整数）填入模型评分表的各项中。一件模型各项得分的总和即为该模型总分。

（2）所有裁判员评分结束后，统一将评分表交于裁判长。

（3）若一件模型的总分在70至100分之间，各裁判员评定的最高分与最低分之差超过10分，裁判组应就此进行非公开磋商。

（4）在非公开磋商中，给予最高分和最低分的裁判员需阐明其理由。

（5）由裁判长根据各裁判员对该模型的评分情况，并考虑到磋商中的各种意见，对该模型总分提出个折衷的中间分建议，经裁判员表决达成统一的意见。

（6）评定得分偏差最大的裁判员根据中间分重新对模型评分，评分与中间分的差不得超过5分。待所有再次评分完毕后，才可以进行公开评分。

（7）所有参赛模型在过往赛事中所取得的成绩，不作为本次赛事的评分依据和参考。

（8）完成评分后，按照四（三）的规定计算出最终得分。由项目裁判长签名后交于成绩统计处核实，由成绩统计处裁判长签名，最后交总裁判长签名公布成绩。