

2006年度全港中學生手擲滑翔機比賽

規則

比賽日期：
2006年5月21日(星期日)

比賽地點：
● 凤溪第一中學草地足球場

主辦單位：
 ● 香港遙控滑翔飛行協會
 ● 香港數理教育學會
 ● 凤溪第一中學
 ● 神召會康樂中學
 ● 五育中學

參加費用：
● 費用全免。

比賽目的：
 ● 提高學生對飛行之興趣。
 ● 發揮創意、將物理學知識學以致用。
 ● 建立團隊精神。
 ● 學習人與人之間的溝通及合作技巧。
 ● 透過比賽，提倡誠實、公平競爭之理念。

講座及試飛：
 為使參賽者更了解手擲滑翔機之飛行原理及製造方法，主辦單位安排有以下之講座及試飛日。
 ● 2006年4月22日 星期六 (9:30am to 1:00pm): 手擲滑翔機講座 - 地點在沙田大圍新翠邨，五育中學。
 ● 2006年5月6日 星期六 (9:30am to 1:00pm): 飛行場地體驗 1 - 地點在鳳溪第一中學草地足球場。
 ● 2006年5月13日 星期六 (9:30am to 1:00pm): 飛行場地體驗 2 - 地點在鳳溪第一中學草地足球場。

報名方法：填妥表格，將表格寄到下面地址：
 香港數理教育學會
 九龍深水 保安道一號寶安閣一樓——四室
 (關於全港中學生手擲滑翔機比賽)

查詢請致電香港數理教育學會(電話: 23330096)。

2006年度全港中學生手擲滑翔機比賽

規則

- 比賽形式是以手力擲出滑翔機，以飛機留空時間最長的隊伍為優勝者。
- 滑翔機擲出以後，只能依靠氣流學及地心吸力，使飛機繼續飛行。
- 滑翔機上不能有任何推進動力設備。但可以藉簡單之機械動作來自動調整機翼、重心或其它細部，使飛機造出最長之留空時間。

物料要求：

- 可以用任何物料，但完成後之滑翔機不能有尖利部份，對在場人士構成危險。

比賽方法：

分兩部份計分：『最長留空時間』及『最有創意設計』

參加費用：
● 費用全免。

比賽目的：
 ● 提高學生對飛行之興趣。
 ● 發揮創意、將物理學知識學以致用。
 ● 建立團隊精神。
 ● 學習人與人之間的溝通及合作技巧。
 ● 透過比賽，提倡誠實、公平競爭之理念。

講座及試飛：
 為使參賽者更了解手擲滑翔機之飛行原理及製造方法，主辦單位安排有以下之講座及試飛日。
 ● 2006年4月22日 星期六 (9:30am to 1:00pm): 手擲滑翔機講座 - 地點在沙田大圍新翠邨，五育中學。
 ● 2006年5月6日 星期六 (9:30am to 1:00pm): 飛行場地體驗 1 - 地點在鳳溪第一中學草地足球場。
 ● 2006年5月13日 星期六 (9:30am to 1:00pm): 飛行場地體驗 2 - 地點在鳳溪第一中學草地足球場。

『最長留空時間』計分方法如下：

- 比賽得分由2回合所組成，以2回合所得之總成績作為最終成績。
- 每隊參賽者在每個回合可以有一至二次飛行，以最佳之一次成績作為該回合之計算分數。每個回合之飛行次數視乎參賽隊伍之數目而定。
- 每隊參賽者容許有一位飛行助手協助比賽，但不能在起飛時接觸到滑翔機。
- 每隊參賽者自行決定擲出滑翔機之方向及角度。
- 每場比賽會有一位由主辦單位派出的評判員負責計時。
- 每場比賽會有三至五位參賽者同時起飛，就參賽人數而言。

『最有創意設計』計分方法如下：

- 每隊參賽者需於早上報到時交回一份設計書，簡單地說明參賽飛機之設計概念，解釋為何該設計可以令滑翔機之飛行留空時間可以更長久。設計書無需太詳細，只要求清楚地將設計概念表達出來。
- 評審團會面見每隊參賽者及其滑翔機，再選出十隊最有創意之設計。
- 待留空飛行比賽後，選出之十隊參賽者要分別上台，向台下人仕解釋其設計特點。
- 評審團會選出其中之一，二，三名。

滑翔機之規格：

- 滑翔機大小必需能放入 1 米 x 1 米 x 0.5 米之箱內，以大會之量度器為準。
- 滑翔機重量不可超過 800 克(g)，任何形狀均可。
- 滑翔機是以滑翔狀態下的體積作標準。
- 滑翔機上不可附上任何電池。
- 禁止任何市場現成模型滑翔機參賽。
- 須以早上報到時之飛機出賽。(如比賽途中因天雨而需改變場地，可容許更換飛機一次)

飛行場地的定義：

- 飛行區域為直徑 60 米的場地。
- 起飛區為飛行區域中心直徑 5 米的區域。
- 降落區為整個飛行區域範圍以內，包括起飛區。
- 候飛區只供參賽者進入，可進行滑翔機檢查，但不可進行試飛。
- 比賽進行期間，嚴禁進入飛行區域，違者將立即取消其參賽資格。
- 滑翔機在空中接觸到任何物件而停止。
- 滑翔機於比賽中有任何組件或零件掉落。
- 參賽者於飛行區域內接觸滑翔機。

飛行停止或降落的定義：

下列情況是被認定為飛行停止或降落：
 ● 滑翔機是停止且任何部份接觸到地面。

- 滑翔機是在保持完整的狀態下完成比賽。

- 若降落是在飛行區域以外，紀錄將減去 2 秒作計算。

飛行時間：

飛行時間的計算是滑翔機由離開參賽者身體到飛行停止或降落為止。

飛行時間的紀錄準則：

- 起飛是從起飛區內進行。
- 降落是在飛行區域以內。
- 在安排的比賽回合內的時間。
- 滑翔機是在保持完整的狀態下完成比賽。
- 若降落是在飛行區域以外，紀錄將減去 2 秒作計算。

回合的定義

比賽是由 2 回合組成

- 首回合於上午進行。
- 次回合於下午進行。
- 作業時間的開始與結束由發信號工具來通告。
- 每回合分配給參賽者最多 3 分鐘的作業時間。
- 參賽者最多只能有 3 位成員。

獎項包括：

- 評審準則以最長留空時間為準則，設：冠、亞、季 及 優異獎多名。
- 最有創意設計獎：冠、亞、季 及 優異獎多名。

- **其它事項：**
 - 所有參賽滑翔機需經評審委員驗證合格，才能參賽。
 - 若有任何隊伍違反比賽規則，本會將有權取消其比賽資格。
 - 如參賽者在參賽期間做出不當行為，本會有權取消參賽隊伍或隊員的參賽資格。
 - 本會可基於時間不足或場地有限的原因，限制參賽隊伍的數目。
 - 主辦機構將保留一切比賽最終仲裁之權利。
 - 主辦機構將保留一切發表、刊登或展覽作品之權利。
 - 主辦機構將視乎參賽人數，保留限制每間學校參賽隊伍之權利。
 - 評審團有數個，由理科教師及資深遙控滑翔飛行員所組成。
 - 主評審團有一個，於每個評審團中選出一名代表組合而成。
 - 比賽當日若有下雨，賽事會改為在室內禮堂舉行。賽例會就場地而作出適當修改，一切以主辦機構到時之公佈為準。