**2019年全国体育行业职业技能大赛**

**羽毛球技能指导项目竞赛规则**

**一、个人复赛**

包括岗位知识竞答、专项技术竞赛和综合能力三项内容。

**（一）岗位知识竞答**

1.竞赛形式：知识竞答，共计100题，题型为判断题及选择题。

2.竞赛内容：羽毛球运动项目知识，技术、战术特点，教学、训练方法；专项体能训练理论与应用等。

3.竞赛时间:120分钟。

**（二）专项技术竞赛**

1.竞赛形式：场地实操竞赛。

2.竞赛内容：

（1）发球：采用正手或反手发网前球和正手发高远球。

①参赛选手面向球网站立在场地内，1、2号区采用正手或反手发网前球，3、4号区采用正手发高远球技术，依下列顺序完成20个发球。顺序为右发球区连续10次，左发球区连续10次，右发球区依次为：1号区2次、2号区2次、任选1或2号区1次，3号区2次、4号区2次，任选3或4号区1次；左发球区顺序次数同右发球区。球托按要求落入规定目标区域一次得1分，满分为20分。

②目标区域：0.78/0.8米×0.8米（详见图1）。

③发高远球标志杆与标志线（宽0.04米）：标志杆垂直设置于距端线1.3米、双打左、右边线的位置上，标志线连接并垂直于标志杆，高3米。发高远球时，球过标志线（含触及上沿），且落在目标区域内为有效球。其余为无效球，不予计分。

④发网前球标志杆与标志线：标志杆垂直设置于距球网0.8米、双打左、右边线的位置上，标志线连接并垂直于标志杆，高1.65米。发网前球时，球从标志线下过（含触及下沿），且落在目标区域内为有效球。其余为无效球，不予计分。



图1：发球目标区域

注：1号区：前发球线与中线一半间0.78米×0.8米的区域；2号区：前发球线与单打边线间0.8米×0.8米的区域；3号区：中线一半、双打后发球线与端线间0.78米×0.8米的区域；4号区：单打边线、双打后发球线与端线间0.8米×0.8米的区域。

（2）后场击球

①发球机或发球员按右场区1次、左场区1次的顺序连续发10个高远球。参赛选手面向球网站立在中心区域内，采用正手和头顶技术，按规定顺序完成10次后场击球。顺序为（以右手持拍为例）：正手吊直线球-头顶吊直线球-正手击直线高（平高）球-头顶击直线高（平高）球-正手吊对角球-头顶吊对角球-正手击对角线高（平高）球-头顶击对角线高（平高）球-任意吊直线或对角线球-任意击直线或对角线高（平高）球。左手持拍：发球顺序相同，参赛选手击球技术相反。球托落入规定目标区域一次得1分，满分为10分。

②目标区域：2.48/1.16米×0.8米。（详见图2）。

 图2：后场击球目标区域

注：前场区域：单打边线与网柱中心点的延长线间的2.48米×0.8米的区域；后场区域：单打边线、双打后发球线与端线间的0.8米×0.8米的区域。

3.竞赛时间：发球2分钟，后场击球时间2分钟，以发球机或发球员时间为准。

4.竞赛要求

（1）发球违例不予计分，具体要求依据《羽毛球竞赛规则》（2018年版）执行。

（2）未按规定内容、线路、顺序进行发球和后场击球，该次发、击球无效，不予计分，下一次击球应按规定内容、线路、顺序继续击球。

（3）后场击球，采用正手和头顶技术击球时须采用正拍面击球，否则视为违例，不予计分。

（4）后场击球，每次击球后，参赛选手均需回中心区域（任意脚触及中心区域或触及中心区域线均可），再进行下次击球，否则该次击球视为违例，不予计分。

（5）超出规定时间未发出的球和未击出的球不予计分。

**（三）综合能力**

1.竞赛形式：参赛选手观看视频并作答。

2.竞赛内容：羽毛球运动手法、步法技术教学与训练等。

3.竞赛时间：30分钟。

**二、个人总决赛**

包括全场综合技术竞赛、单打杀球技术竞赛、发多球技术竞赛和训练方案设计及展示竞赛四项内容。

**（一）全场综合技术竞赛**

1.竞赛形式：场地实操竞赛。

2.竞赛内容

（1）发球机或发球员随机发球至右前场、左前场、右后场和左后场区域共20个球。参赛选手面向球网站立在中心区域内，后场须采用正手和头顶技术击球，前场采用正、反手击球，依下列顺序完成20次击球。每4次击球为一组，共5组，一组中4个球会发在不同位置，参赛选手在前4组击球时，根据球的四个不同位置击向同1个目标区域，前4组目标区域顺序依次为1-4号；在第5组击球时，应向4个不同的目标区域各击球1次。球托落入规定目标区域一次得5分，满分为100分。

（2）目标区域：2.48/1.16米×0.8米。

 图3：全场综合技术竞赛目标区域

注：1、2号区：单打边线与网柱中心点的延长线间2.48米×0.8米的区域。3、4号区：单打边线与端线间1.16米×0.8米的区域。

3.竞赛时间：2分钟，以发球机或发球员时间为准。

4.竞赛要求

（1）未按规定内容、线路、顺序进行击球，该次击球无效，不予计分，下一次击球应按规定内容、线路、顺序继续击球。

（2）采用正手和头顶技术击球时须采用正拍面击球，否则视为违例，不予计分。

（3）每次击球后均需回中心区域（任意脚触及中心区域或触及中心区域线均可），再进行下次击球，否则该次击球视为违例，不予计分。

（4）超出规定时间未击出的球不予计分。

**（二）单打杀球技术竞赛**

1.竞赛形式：场地实操竞赛。

2.竞赛内容

（1）发球机或发球员按右后场10次、左后场10次的顺序连续发20个球。参赛选手面向球网站立在中心区域内，在右后场采用正手杀球技术，在左后场采用头顶杀球技术，依下列顺序完成20次杀球。顺序（以右手持拍为例）：右后场区按正手杀直线-正手杀对角-正手杀直线-正手杀对角……的顺序依次完成10次杀球；左后场区按头顶杀直线-头顶杀对角-头顶杀直线-头顶杀对角……的顺序依次完成10次杀球。左手持拍：发球机或发球员发球顺序相同，参赛选手击球技术相反。球托落入规定目标区域一次得1分，球托击中标靶得3分，球托击倒标靶得5分，满分为100分。

（2）目标区域：0.8米×0.7米（详见图4）。



图4：单打杀球技术竞赛目标区域

注：单打边线距端线1.5米和2.2米的位置向场内0.8米处，各设置一个杀球目标区域；每一个杀球目标区域分两排各设置10个标靶，标靶高40厘米（左右场区共设置40个标靶）。

3.竞赛时间：2分钟，以发球机或发球员发球时间为准。

4.竞赛要求

（1）未按规定内容、线路、顺序进行击球，该次击球无效，不予计分，下一次击球应按规定内容、线路、顺序继续击球。

（2）采用正手和头顶技术击球时须采用正拍面击球，否则视为违例，不予计分。

（3）每次击球后均需回中心区域（任意脚触及中心区域或触及中心区域线均可），再进行下次击球，否则该次击球视为违例，不予计分。

（4）击中目标区域地面或触碰标靶，按击中目标区域计分；击中目标区域内的已倒标靶，按击中目标区域计分；被击倒的标靶碰倒其它标靶，按击倒1个标靶计分。

（5）超出规定时间未击出的球不予计分。

**（三）发多球技术竞赛**

1.竞赛形式：场地实操竞赛。

2.竞赛内容

（1）参赛选手面向球网站立场地内，3、6号区采用上手扣杀球技术，依下列顺序共完成30个发球。顺序为：1号区1次、2号区1次、3号区1次、4号区1次、5号区1次、6号区1次……，五轮共完成30个球。球托按要求落入1、2、4、5号目标区域一次得3分，落入3、6号区得4分，满分为100分。

（2）目标区域：0.8米×0.8米（详见图5）。



图5：发多球技术竞赛目标区域

注：1、2号区：单打边线与前发球线两侧向场内延伸形成0.8米×0.8米的区域；3、6号区：单打边线与距端线2米向场内延伸形成0.8米×0.8米的区域，目标区域（斜面）后沿距地面高0.4米；4、5号区：单打边线与双打后发球线两侧向场内延伸形成0.8米×0.8米的区域。

3.竞赛时间：50秒

4.竞赛要求

（1）发球位置不限，但不得超过前发球线，否则视为违例，不予计分。

（2）持球方式不限，发1、2、4、5号目标区域发球方式不限，发3、6号目标区域时采用上手扣杀球技术发球（击球点高于腰部），否则视为违例，不予计分。

（3）在规定时间内未发出的球每球扣2分。

**（四）训练方案设计及展示竞赛**

1.竞赛形式：运动训练方案设计及现场演示。

2.竞赛内容

第一阶段：参赛选手抽取题签观看视频，在规定时间内根据视频中出现的场景内容、人物特征设计训练方案。

第二阶段：基于设计的训练方案进行现场展示。现场提供常用器械及模特，展示内容与设计方案在内容、结构、顺序、表现形式等方面须保持一致。

3. 竞赛时间：40分钟，第一阶段观看视频10分钟，方案设计20分钟（其中展示前的准备时间也为观看视频和方案设计的30分钟），第二阶段现场展示10分钟。

4. 评分要点

（1）训练方案设计从完整性、科学性、合理性、安全性、有效性、针对性等方面进行评判。

（2）第二阶段裁判员从与训练方案的一致性，参赛选手综合素质、教学训练展示方法（组织、沟通、互动、感染力）等方面进行评分。

**三、团体赛**

包括3打3比赛、接龙比赛和团体指导能力竞赛三项内容。

**（一）3打3比赛**

1.竞赛形式：实战比赛形式，每队3人参加比赛。按比赛排名获得相应积分。

2.竞赛内容

比赛采用淘汰赛及附加赛决出所有名次。

（1）每队上场队员中，只能有2名指定的选手参与发球与接发球。另外一名队员为“自由人”，不能发球，也不能接发球；在一场比赛中，“自由人”不得与发球员或接发球员调换。

（2）发球有效区域以双打比赛规则为准，得分为偶数时发球一方站在右半区发球，得分为奇数时发球一方站在左半区发球。发球员和接发球员应在各自场区内。他们同伴的站位不限，但不能阻挡发球员的视线。

（3）比赛有效区域以正式比赛双打比赛区域为准。

（4）每场采用7分制，一局定胜负，先赢得7分的团队赢得本场比赛。比赛采用一场一胜制。

3.竞赛要求

（1）“自由人”若发球或接发球，或在一场比赛中与发球员或接发球员调换，将判违例，按对方得分处理。

（2）比赛进行过程中，选手不得离开比赛区域，否则将判违例，按对方得分处理。

（3）比赛因伤暂停及弃权的处理：

①因伤暂停:在一场比赛中，一方运动员因伤病处理暂停比赛不得超过一次，处理时间不超过3分钟。因伤暂停时，受伤一方教练员和大赛医务人员可以进入场地。比赛时间顺延。

②弃权：比赛进行中凡因伤病或其它原因不能继续比赛者按本场比赛弃权处理；按照比赛规定的时间，迟到5分钟一方的团队，按本场比赛弃权处理。

1. 事实参与比赛：参赛选手必须事实参与比赛，出现以下两种情况，临场裁判员可在征求裁判长的同意后，宣布取消该方运动员该场比赛资格：①运动员因伤病等无法站立，从而无法进行正常比赛的情况；②运动员站立在场上，但明显不参与比赛，且裁判口头警告过1次的情况。

（5）因任何原因导致本团队人数少于3人时，本团队按弃权处理。

（6）超过5分钟但未打满7分的，以现有得分定胜负，若比分相同，则加赛一球定胜负。

**（二）接龙比赛**

1.竞赛形式：实战比赛形式，每队5人参加比赛，按比赛排名获得相应积分。

2.竞赛内容

比赛分两个阶段进行，第一阶段为分组循环赛，第二阶段为淘汰赛及附加赛，决出所有名次。

1. 比赛开始时，每队5名选手按提前确定的顺序（佩戴号码）在场外列队；裁判员掷挑边器，由双方1号参赛选手选择球权或场区权。由发球方1号选手发球，由接发球方1号选手接发球；发出的球被接发球员回击后，由发球员再次击球；除发球选手外，每名选手只能依次击球一次，击球后返回本方队尾排列，所有选手按序号顺序依次直至死球。死球后，由获胜方发球。

（2）若获胜方上一回合最后上场的选手未触球，则成为本回合的发球员，否则该名选手须返回队尾，由下一名选手发球。

（3）发球员如果发球直接得分，则视为已经触球，发球员返回队尾。

（4）若失误方上一回合最后上场的选手未触球，则成为本回合接发球员，否则该名选手应返回队尾，由下一名选手接发球。

（5）比赛场区：比赛场区的宽度是以双打边线与中线所限定的区域（两场区中线连接）。发球区：是由前发球线、中线、端线以及双打边线所构成的区域。

3.竞赛时间：每场比赛限时3分钟，1分30秒时交换场区。

4.竞赛要求

（1）比赛以各队在规定时间内所得的比分计算成绩；达到3分钟时比分领先的一方为获胜方。

（2）若到达3分钟（含1分30秒）时比赛还未结束（未成死球），则待该回合完成后计算成绩。

（3）如比赛出现平分，则再赛1分决出胜负。

（4）对延误比赛的现象，经裁判员提醒后在规定时间仍未开始发球，则视为违例，按对方得分处理。

（5）如出现发球、接发球或击球顺序错误，则视为违例，按对方得分处理。

（6）比赛因伤暂停及弃权的处理：

①因伤暂停:在一场比赛中,一方运动员因伤病处理暂停比赛不得超过一次。处理时间不超过3分钟。因伤暂停时,受伤一方教练员和大会医生可以进入场地。比赛时间顺延。

②弃权:比赛进行中凡因伤病或其它原因不能继续比赛者按本场比赛弃权处理；按照比赛规定的时间，迟到5分钟一方的团队，按本场比赛弃权处理。

（7）事实参与比赛：参赛选手必须事实参与比赛，出现以下两种情况，临场裁判员可在征求裁判长的同意后，宣布取消该方运动员该场比赛资格：①运动员因伤病等无法站立，从而无法进行正常比赛的情况；②运动员站立在场上，但明显不参与比赛，且裁判口头警告过1次的情况。

（8）因任何原因导致本团队人数少于5人时，本团队按弃权处理。

**（三）团体指导能力竞赛**

1.竞赛形式：模拟教学。

2.竞赛内容

参赛团队提前准备羽毛球技术、战术课程教学相关内容，并在现场进行演示，授课形式不限，完成课程教学过程。

3.竞赛时间：6分钟

4.竞赛要求：

（1）以团体为单位设置教学课程，5人参加

（2）遵循安全性、有效性、科学性、趣味性等原则

（3）教学包括热身、课程主体内容和放松三部分

（4）裁判员依标准独立评分，裁判员平均分为选手得分，超出规定时间完成课程部分不予得分。

5.评分标准

从主题突出、教学环节规范、方法立意新颖、手段特色鲜明、课堂气氛活跃、教学效果良好、强度密度合理、环节衔接流畅等方面进行评分。

**四、计分规则**

1.个人复赛总分为100分。总分=岗位知识竞答×30%+专项技术竞赛+综合能力竞赛×40%。若总分相同，依次以综合能力竞赛、岗位知识竞答、专项技能竞赛分高者列前。若依旧相同，则加试岗位知识竞答。

2.个人总决赛总分为100分，总分=（个人复赛岗位知识竞答和综合能力竞赛）×10%+全场综合技术竞赛×10%+单打杀球技术竞赛×10%+发多球技术竞赛×10%+训练方案设计及展示竞赛×50%。若总分相同，依次以训练方案设计及展示竞赛、全场综合技术竞赛、单打杀球技术竞赛、发多球技术竞赛和岗位知识竞答分高者列前。若依旧相同，则加试全场综合技术竞赛。

3.团体赛总分为100分，3打3比赛和接龙比赛按成绩进行排名，获得相应积分。总分=团队所有选手个人复赛的岗位知识竞答的平均分×20%+3打3比赛积分×10%+接龙比赛积分×30%+团体指导能力竞赛×40%，若总分相同，依次以团体指导能力竞赛、接龙比赛、岗位知识竞答和3打3比赛分高者列前。若依旧相同，则加试接龙比赛。

4.个人赛或团体赛若有一项弃权，则单项成绩有效，不进行总成绩排名。

**竞赛说明**

1.中心区域：在中线距前发球线2米的位置处为圆心，以0.40米为半径画圆所标出的区域。

2.参赛选手应提前做好准备，比赛开始没有练习和试球机会，发生违例、无效球、超时等情况无重打机会。后场击球、全场综合技术和单打杀球均在对面场区采用发球机（设置在距前发球线1.5米处）或发球员随机发球。当出现发球失误、卡球、方向或路线错误等不可抗因素影响竞赛（发球机故障、临时断电等）时，应立即停止比赛（同时停止计时），并重新开始竞赛（之前的竞赛成绩无效）。

3.目标区域用宽0.04米的线（涵盖在目标区域面积内）标出，呈现形式以最后通知为准。

4.其他未尽事宜，以补充通知和大赛技术会说明为准。

|  |
| --- |
| 团体赛积分 |
| **名次** | **3打3比赛积分** | **接龙比赛积分** |
| 1 | 100 | 100 |
| 2 | 98 | 98 |
| 3 | 96 | 96 |
| 4 | 93 | 93 |
| 5 | 91 | 91 |
| 6 | 89 | 89 |
| 7 | 87 | 87 |
| 8 | 85 | 85 |
| 9 | 82 | 82 |
| 10 | 80 | 80 |
| 11 | 78 | 78 |
| 12 | 76 | 76 |
| 13 | 74 | 74 |
| 14 | 72 | 72 |
| 15 | 70 | 70 |
| 16 | 68 | 68 |
| 17 | 65 | 65 |
| 18 | 63 | 63 |
| 19 | 61 | 61 |
| 20 | 59 | 59 |
| 21 | 57 | 57 |
| 22 | 55 | 55 |
| 23 | 53 | 53 |
| 24 | 51 | 51 |
| 25 | 49 | 49 |
| 26 | 47 | 47 |
| 27 | 45 | 45 |
| 28 | 43 | 43 |
| 29 | 41 | 41 |
| 30 | 39 | 39 |
| 31 | 37 | 37 |
| 32 | 35 | 35 |