
主題：紙飛機

原設計者：蕭次融

各組於報到時須交出一個事先製作完成的紙飛機作為創意獎（活動四）的比賽作品。並於比賽開始後，各組（評審）派一人至評審席進行評審。

評審辦法：

活動一（擲遠）：

1. 需以大會發給之紙張為準，飛機不可剪貼。
2. 需平地立定單手投擲，飛機一脫手即算數，不得要求重射
3. 量距離時以飛機最後之停止點為準，由標記線量至機體最遠的部份
4. 每隊限擲三次，以目視法選其中最佳之成績為量距依據。

活動二（擲久）：

1. 需以大會發給之紙張為準，飛機不可剪貼。
2. 需平地立定單手投擲，飛機一脫手即開始計時，至飛機落地為止。
3. 每隊限擲三次，每次均需予以紀錄，取飛行最久之一次計算成績。

活動三：

1. 需以大會發給之紙張為準，飛機不可剪貼。
2. 需平地立定單手投擲，飛機一脫手即算數，不得要求重射。
3. 飛機需繞過定點後才予以計分，不符合條件的以零分計算。
4. 每隊限擲三次，以飛機落於靶內分數為得分數。

《註》若落於線上，則以較高的分數為得分。

活動四：

1. 飛機材料、製作方法不限。
2. 於投擲前必須先宣告所要表演方式，飛機一脫手即算數，不得要求重射。
3. 每隊限擲三次，依整體造型、創意等特色評分。

評審器材：馬錶、皮尺、評審表、筆

時間：製作時間20分鐘，評審時間70分鐘

計分方式：

- 1.活動四頒發創意獎，此項活動不列入總成績內。
- 2.累計所有參賽者成績，活動一、活動二均採六等第計分法（計分方式如下表）分別計算得分。

名次	一	二	三	四	五	六
隊數	1	3	6	10	15	其他
得分	10	7	5	4	3	2

- 3.活動三以飛機落於靶內之分數為得分數。
《註》若落於線上，則以較高的分數為得分。
- 4.三項活動得分相加，最高者頒發單項優勝獎。（若得分相同則以抽籤決定優勝者）
- 5.本項活動得分將與另外三項競賽合併統計成績，優勝隊伍頒發大會獎。（總成績得分相同時依序以紙飛機、筷子陀螺、老鼠鑽洞、浮沉玩偶之得分為評比標準）

注意事項：

- 1.比賽中飛機與其他組飛機碰撞可重射一次。
- 2.飛機於飛行中碰撞其他物體時以落地計算。
- 3.比賽時若有爭議情形產生由專家評審處理。