

2024 年江苏省职业院校技能大赛高职赛项规程初稿

一、赛项名称

赛项编号：JSG202440

赛项名称：电子商务

赛项组别：高职学生组、高职教师组

赛项归属专业大类：财经商贸

二、竞赛目的

赛项以培养优秀财经商贸人才、服务电子商务行业人才需求为出发点，贯彻党的二十大“加快发展数字经济，促进数字经济和实体经济深度融合”，“推动货物贸易优化升级，创新服务贸易发展机制，发展数字贸易，加快建设贸易强国”等精神。坚持国家“十四五”规划中提出的“鼓励商贸流通业态与模式创新，推进数字化智能化改造和跨界融合，线上线下全渠道满足消费需求”，“培育新型消费，发展信息消费、数字消费”等方针政策，深入贯彻国家发展数字经济、建设数字中国的总体要求，实现促进中国电子商务行业持续健康发展。

本赛项遵循公开、公平、公正、公益的原则，坚持“以高水平赛事推动职业教育高质量发展”为主线，对接产业前沿技术和国家职业标准，以职业需求为导向、以实践能力培养为重点、以产教融合为途径，全面考察参赛选手的职业道德、职业素养和技术技能水平，展示职业教育改革成果，引领职业院校专业建设，以赛促教、以赛促学、以赛促改，深化“三教改革”，推动电子商务从业人员整体水平的提升，充分发挥技能大赛对职业教育“树旗、导航、定标、催化”的作用，推进“岗课赛证”综合育人。

三、竞赛内容

1. 赛项整体内容介绍

本赛项按照国家“十四五”电子商务发展规划中提出的“深化创新驱动，塑造高质量电子商务产业”，“推进商产融合，助力产业数字化转型”，“引领消费升级，培育高品质数字生活”等主张，不断深入贯彻落实党中央、国务院关于发展数字经济、建设数字中国的总体要求。面向电商产品开发、视觉营销设计、短视频剪辑与制作、网店运营、互联网营销、全渠道营销等岗位（群），以市场需求挖掘、

数据化选品、产品供应渠道评估、产品发布渠道测试、网店首页视觉营销设计、产品主图视频编辑与制作、产品详情页视觉营销设计、网店营销方案制定、网店运营推广、网店运营数据分析与应用等典型工作任务的完成质量以及职业素养作为竞赛内容，全面考察参赛选手的数据分析、产品开发、视觉营销、营销策划、网络营销、数据化运营等专业核心能力以及创新意识、规范意识、风险意识、团队协作意识等职业素养。具体的竞赛内容结构、成绩比例，如下表所示：

表 1 高职学生组竞赛内容、成绩比例

模块	竞赛内容	成绩比例
电商产品开发	根据对市场数据的分析，挖掘市场需求，明确目标客户画像及市场定位，制定互联网产品规划和开发方案，完成数据化选品，并对产品渠道进行评估测试，合理选择产品供应及发布渠道，提高产品竞争优势。	20%
视觉营销	根据网店营销需求及产品定位，结合目标客户特征，分析标志、色彩、字体等视觉传达元素，对网店首页、产品主图视频、产品详情页进行视觉营销设计，增加网店页面访问深度，提高产品转化率。	30%
网店营销与运营推广	根据网店运营目标及运营现状，结合不同营销方式的特点，制定网店营销方案，依托营销方案，制定并实施不同运营阶段的营销推广策略，用以保证每个运营周期内网店营销与运营推广工作的顺利进行，提高各个运营周期网店及产品的曝光量和点击量，提升引流转化能力，并在运营过程中对每个运营周期的推广及运营数据进行分析诊断据此不断优化网店营销方案，持续提高网店竞争力及盈利能力。	50%

表 2 高职教师单人竞赛内容、成绩比例

网店营销与运营推广	根据网店运营目标及运营现状，结合不同营销方式的特点，制定网店营销方案，依托营销方案，制定并实施不同运营阶段的营销推广策略，用以保证每个运营周期内网店营销与运营推广工作的顺利进行，提高各个运营周期网店及产品的曝光量和点击量，提升引流转化能力，并在运营过程中对每个运营周期的推广及运营数据进行分析诊断据此不断优化网店营销方案，持续提高网店竞争力及盈利能力。	100%
-----------	--	------

2. 项目模块详细内容说明

本赛项主要包括 3 个模块，涵盖 10 个子任务，主要内容、比赛时长及分值如下表所示：

表 3 赛项模块主要内容、比赛时长及分值

模块		主要内容	比赛时	分值
模块一	电商产品开发	<p>任务 1：市场需求挖掘</p> <p>根据市场数据，结合网店定位，对目标市场中的客户画像及竞争对手进行分析，明确市场需求及产品定位，为产品规划和开发提供依据。</p> <p>任务 2：数据化选品</p> <p>根据市场需求及产品定位，明确产品规划和开发需求，对目标产品的生命周期、产品投资回报率等进行分析，并完成数据化选品。</p> <p>任务 3：产品供应渠道评估</p> <p>根据供应渠道数据，建立产品供应渠道评估标准并进行评估，根据评估结果，遵照选择标准，选择合适的供应渠道，提升产品竞争优势。</p> <p>任务 4：产品发布渠道测试</p> <p>根据产品发布渠道数据，建立产品发布渠道测试标准，根据测试结果，遵照选择标准，选择合适的产品发布渠道并完成产品发布。</p>	90 分钟	20 分

模块二	视觉营销	<p>任务 1：网店首页视觉营销设计</p> <p>根据网店营销需求及产品定位，结合给定的设计素材，遵照图片设计规范及平台规则，完成网店首页视觉营销设计，增加页面访问深度。</p> <p>任务 2：产品主图视频编辑与制作</p> <p>根据网店营销需求及产品定位，结合给定的设计素材，遵照产品主图视频设计规范及平台规则，策划产品主图视频展示内容，完成产品主图视频编辑与制作。</p> <p>任务 3：产品详情页视觉营销设计</p> <p>根据网店营销需求及产品定位，结合给定的设计素材，遵照图片设计规范及平台规则，提炼产品卖点，设置产品基本信息，完成产品详情页视觉营销设计，提高产品转化率。</p>	150 分钟	30 分
模块三	网店营销与运营推广	<p>任务 1：网店营销方案制定</p> <p>根据网店运营目标及运营现状，从产品运营、流量获取、营销转化等角度制定网店营销方案，用以保证不同运营周期内网店营销与运营推广工作的顺利进行，进一步提高网店及产品的曝光量和点击量。</p> <p>任务 2：网店运营推广</p> <p>根据网店运营目标及运营现状，遵照网店营销方案，在多个运营周期内，完成产品品类管理、站内站外推广、营销策划等任务全面提升各个运营周期的引流转化能力。</p> <p>任务 3：网店运营数据分析与应用</p> <p>根据网店运营目标及运营现状，对不同运营周期内的销售数据、财务数据、竞争数据等进行分析诊断，并据此优化网店营销方案，不断提高网店竞争力及持续盈利能力。</p>	300 分钟	50 分

四、竞赛方式

1. 赛场组织

本赛项竞赛形式为线下比赛。根据报名参赛队数设置赛场数量，一般 1 个赛场 10 个参赛队(具体根据参赛队数进行调整，一般一组不少于 9 支队，不多于 11

支队), 有 10 个工位, 每个参赛队 1 个工位, 每个工位 3 台计算机, 其中 1 台备用。比赛前进行抽签, 确定各参赛队所在的赛组和工位号。赛项竞赛组数将根据最终报名参赛队数进行安排。

2. 组队方式

本赛项为学生团体赛和教师单人赛。学生团体赛以院校为单位组队参赛, 不得跨校组队, 同一学校学生报名参赛队不超过 1 支, 每队 4 名选手, 不超过 2 名指导教师。教师单人赛每个院校报名不超过 1 人。

五、竞赛流程

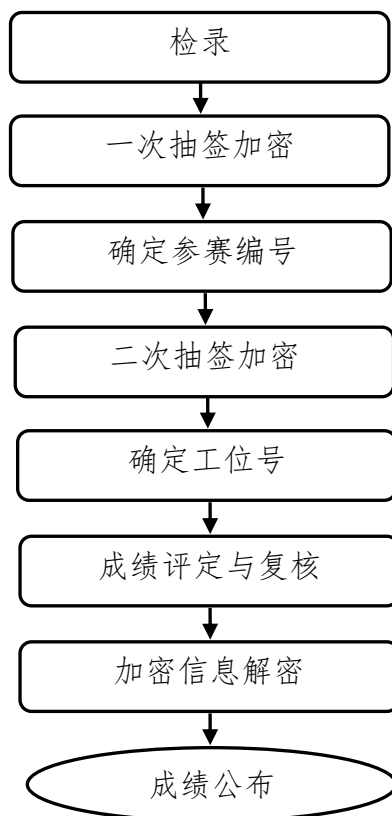
1. 竞赛日程、场次与过程

表 4 竞赛日程表

日期	时间	事项	参加人员	地点
报到日	08:00~13:00	参赛队报到, 安排住宿, 领取资料	工作人员、参赛队	住宿酒店
	14:30	参赛队集中乘车前往学校		
	14:45~15:30	领队会议	各参赛领队	会议室
	15:30~16:20	熟悉赛场	赛场技术人员、各参赛队	竞赛场地
	16:20	各队返回住宿酒店		
竞赛第一日	7:30	参赛队住宿酒店门口集合, 集体乘车前往赛场	各参赛队	住宿酒店
	8:00~8:40	大赛开赛式	领导、嘉宾、裁判、各参赛队	报告厅
	8:50~9:30	大赛检录进场、第一次抽签加密 (抽序号)	参赛选手、第一次抽签裁判	一次抽签区域
	9:30~9:50	第二次抽签加密 (抽赛位号)	参赛选手、第二次抽签裁判	二次抽签区域
	10:00~12:30	视觉营销	参赛选手、裁判	竞赛场地
	12:30~13:30	午餐	参赛选手、裁判、工作人员	
	13:30~15:00	电商产品开发	参赛选手、裁判	竞赛场地
	15:00	各队返回住宿酒店	各参赛队	住宿酒店

竞赛第二日	7:30	参赛队住宿酒店门口集合,集体乘车前往赛场	各参赛队	住宿酒店
	7:45	竞赛场地前	各参赛队、工作人员	竞赛场地
	7:50~8:30	大赛检录进场、第一次抽签加密(抽序号)	参赛选手、第一次抽签裁判	一次抽签区域
	8:30~8:50	第二次抽签加密(抽工位号)	参赛选手、第二次抽签裁判	二次抽签区域
	9:00~12:00	网店营销与运营推广	参赛选手、裁判	竞赛场地
	12:00~13:00	午餐	参赛选手、裁判、工作人员	
	13:00~15:00	网店营销与运营推广	参赛选手、裁判	竞赛场地
竞赛第三日	7:50~8:30	大赛教师单人赛检录进场、第一次抽签加密(抽序号)	参赛选手、第一次抽签裁判	一次抽签区域
	8:30~8:50	大赛教师单人赛第二次抽签加密(抽工位号)	参赛选手、第二次抽签裁判	二次抽签区域
	9:00~12:00	大赛教师单人赛网店营销与运营推广	参赛选手、裁判	竞赛场地
	12:00~13:00	午餐	参赛选手、裁判、工作人员	
	13:00~15:00	大赛教师单人赛网店营销与运营推广	参赛选手、裁判	竞赛场地
	17:00~17:50	晚餐	参赛选手、指导教师	食堂
	17:50	各参赛队入场	各参赛队	报告厅
	18:00~19:00	闭赛式	领导、嘉宾、裁判长、裁判、各参赛队	报告厅
	19:00	所有参赛队返程		

2. 成绩管理流程



成绩管理流程图

六、 竞赛规则

1. 竞赛报名

(1) 各高职院校学生和教师按照大赛组委会规定的报名要求，通过“江苏省职业院校技能大赛网络报名系统”报名参赛。学生赛团体赛每队可报 1-2 名指导教师，个人赛每名选手可报 1 名指导教师；师生同赛每队可报 1 名指导教师；教师赛不设指导教师。

(2) 高职学生组参赛对象为全省高等职业学校（含本科职业院校）全日制在籍在校生及五年制高职四至五年级在籍在校生（1999 年 5 月 1 日以后出生）；已在国赛、省赛中获得过一等奖的学生不得参加同一组别、同一专业大类的比赛。团体赛每组可报 1-2 名指导教师。

(3) 高职教师组参赛对象为具有高等学校教师资格证且 2022 年 5 月 1 日之前入职的教师，江苏联合职业技术学院教师需有五年制高职四、五年级任课经历方可参加高职组比赛。近两年内获得过国赛、省赛一等奖的教师不得参加同一组

别、同一项目的比赛；近两年内获得过中职组国赛、省赛一等奖的教师不可参加高职组相同专业大类的比赛。江苏联合职业技术学院教师只可选择中职组或高职组一个组别参赛，参赛组别确定后不再变化。

(4) 参赛选手和指导教师报名，获得确认后不得随意更换。比赛前参赛选手和指导教师因故无法参赛，须由学校在相应赛项开赛前 10 个工作日出具书面说明，并按参赛选手资格补充人员并接受审核，经省大赛组委会办公室同意后予以更换。

2. 熟悉场地规则

比赛日前一天下午 15:30~16:20 开放赛场，熟悉场地。

3. 入场规则

选手入场时,逐个核查竞赛选手参赛号,对于选手携带的个人身份证件统一保管,对于违规物品立即收缴;实际参赛选手与报名信息不符的情况,不得入场。

4. 赛场规则

(1) 检录:由检录工作人员依照检录表进行点名核对。

(2) 加密:竞赛当日进行两次加密,分别由两组加密裁判组织实施加密工作,管理加密结果。监督仲裁员全程监督加密过程。

(3) 引导:参赛选手凭赛位号进入赛场,现场裁判负责引导参赛选手至赛位前等待竞赛指令。

(4) 由裁判长宣布比赛开始,各参赛队开始竞赛。

(5) 竞赛过程中,如遇设备故障,参赛选手应持“故障”示意牌示意。裁判、技术人员等应及时予以解决。确因计算机软件或硬件故障,致使操作无法继续的,经裁判长同意,予以启用备用计算机。如遇身体不适,参赛选手应持“医务”示意牌示意,现场医务人员按应急预案救治。如有其他问题,参赛选手应持“咨询”示意牌示意,裁判应按照有关要求及时予以答疑。

5. 离场规则

参赛选手比赛中途不得擅自离开赛场;竞赛内容完成后经裁判长同意方可离开赛场。

6. 成绩评定与管理规则

本赛项评分方法分为机考评分和结果评分,成绩评定过程中的所有评分材料

须由相应评分裁判签字确认，更正成绩需经裁判本人、裁判长及监督仲裁组长在更正处签字。

裁判长正式提交工位号评分结果并复核无误后，加密裁判在监督人员监督下对加密结果进行逐层解密。

记分员将解密后的各参赛队伍(选手)成绩汇总成比赛成绩，经裁判长、监督员和专家组长及巡视员签字后，公示 2 小时且无异议后，在成绩发布会上公布。

七、 竞赛环境

环境要求:

(1) 竞赛场地设在体育馆内或电脑机房，场地面积不少于 600 平方米、至少满足 80 个团队的竞赛环境。

(2) 赛场各赛位统一使用清晰的工位标识，一个参赛队一个机位，每个机位三台电脑，其中一台备用，两张桌子，四把椅子。

(3) 竞赛场地内设置背景板、宣传横幅及壁挂图，营造竞赛氛围。

(4) 局域网络。采用星形网络拓扑结构，安装千兆交换机，网线与电源线隐蔽铺设。

(5) 利用 UPS 防止现场因突然断电导致的系统数据丢失，额定功率:3KVA，后备时间: 2 小时，电池类型: 输出电压: 230V±5%V。

八、技术规范

1. 专业教学要求

根据教育部发布的职业教育专业简介(2022 年修订)高职电子商务专业的主要专业能力要求与《互联网产品开发》《视觉营销设计》《网店运营》《数据化运营》《网络营销》《互联网销售》等核心课程的主要知识点、技能点设置竞赛内容。

2. 国家标准和行业标准

(1) 《电子商务师国家职业技能标准》(2022 年版)职业编码: 4-01-02-02

(2) 《1+X 网店运营推广职业技能等级标准》(2021 年 2.0 版)

标准代码: 530003

九、技术平台

表 5 设备名称及技术参数

品名	规格要求说明
参赛选手计算机	配置要求：酷睿 I5 双核 3.0 以上 CPU；8G 以上内存；100G 以上硬盘；2G 显存以上独立显卡，千兆网卡。预装 Windows7 及以上操作系统；预装火狐、谷歌浏览器；预装录屏软件；预装全拼、简拼、微软拼音等中文输入法和英文输入法；预装 Dreamweaver CS6 简体中文版；预装 AdobePhotoshopCS6 版本。
竞赛平台	包含电商产品开发、视觉营销、网店营销与运营推广三个竞赛模块，能够考察选手的数据分析、产品开发、视觉营销、营销策划、网络营销、数据化运营和团队合作等能力。
现场布置	工位隔断、环境布置、桌椅等
网络连接设备	提供网络布线、千兆交换机
竞赛服务器	配置要求：英特尔至强 E5 系列 E5-2683v4 十六核以上 CPU；16GB 以上内存；硬盘：500G 以上；转速：10000RPM 或固态 P4510；千兆网卡。预装 WindowsServer2008R2 操作系统及 IIS7.5；预装 MicrosoftSQLServer2008 数据库。

十、竞赛赛卷

1. 本赛项赛卷由公开赛题和应变题组成，赛前一个月发布公开赛题/样题，应变题不公开。
2. 赛前根据公开赛题/样题完成三套赛卷命题，正式比赛时抽取一套，由专家组在抽取的赛卷上进行 30%以内的应变题调整。”

其他分项编号顺延，总计十九个分项。如规程初稿中已有竞赛样题，则调整为附件。

十一、成绩评定

1. 评分文件

(1) 评分标准（如表 9 所示）

表 6 评分标准

模块	知识点/技能点	评分内容	评分细则		分值	评分方式	
电商产品开发	知识点： 1. 竞争对手分析方法 2. SWOT 分析方法 3. PEST 分析方法 4. 网店产品类型 5. 网店产品定位方法 6. 产品生命周期分析方法 7. 产品投资回报率分析方法 8. 产品供应渠道评估及选择标准 9. 产品发布渠道测试及选择标准 10. 产品发布规范 技能点： 1. 客户画像分析 2. 竞争对手分析 3. 产品定位与选择 4. 产品供应渠道评估与选择 5. 产品发布渠道测试及产品发布	市场需求挖掘	客户画像分析准确		2 分	机考评分	
			竞争对手分析精准		2 分	机考评分	
			产品定位精准		1 分	机考评分	
		数据化选品	产品生命周期分析准确		2 分	机考评分	
			产品投资回报率分析准确		2 分	机考评分	
			产品选择准确		1 分	机考评分	
		产品供应渠道评估	产品供应渠道评估准确		3 分	机考评分	
			产品供应渠道选择合理		2 分	机考评分	
		产品发布渠道测试	产品发布渠道测试准确		2 分	机考评分	
			产品发布渠道选择合理		2 分	机考评分	
			产品发布准确性、规范		1 分	机考评分	
视觉营销	总则： 1. 在所有需要以图片展示的得分项目中，如果存在图片变形、模糊失真等情况，则该项得分减半。 2. 在对图片数量有明确要求的得分项目中，如果出现图片数量不足，则该项不得分。 3. 如果在作品中任何位置显示参赛院校或者参赛选手信息，则视觉营销记零分。 4. 如果在作品中出现不文明因素、意识形态扭曲等情况，则视觉营销记零分。						
	知识点： 1. 网店图片设计规范 2. 网店首页图片设计方法 3. 网店首页布局原则	PC 端网店视觉营销设计	首页布局	首页布局合理，层次清晰，有明确的视觉动线。		2 分	评分结果
			店面图片	店招设计需包含店标，能够体现网店或产品特色，准确传达经营理念。		2 分	评分结果

	4. 产品主图视频展示形式 5. 产品主图视频制作方法 6. 产品文案设计方法 7. 产品详情页设计逻辑 技能点: 1. 网店首页设计 2. 产品详情页设计 3. 品牌视觉设计 4. 产品主图视频策划与剪辑		轮播图片	轮播图片主题突出，定位明确，有较强的营销导向。	2.5 分	评分结果
				轮播图片视觉要素应用合理，设计感强，有明确的视觉焦点。	2 分	评分结果
		移动端 网店视觉营销设计	首页布局	移动端网店首页整体设计主次分明，符合移动端浏览的视觉动线。	1 分	评分结果
			轮播图片	能够按照移动端网店设计要求把 PC 端网店的轮播图片准确无误地上传到移动端网店，内容完整，不存在缺项漏项。	0.5 分	评分结果
		产品主图 视频编辑与制作		视频内容主题明确、有创意，产品卖点突出。	2 分	评分结果
				产品信息展示全面，视觉传达效果良好，符合浏览习惯。	2 分	评分结果
				视频衔接自然、流畅，尺寸、大小、格式、时长等符合要求。	1 分	评分结果
		产品 详情页视觉营销设计	产品主图	设计新颖，有视觉冲击力，能有效吸引消费者	3 分	评分结果
				能展示产品特色及优势，卖点突出、有创意。	2.5 分	评分结果
			产品详细描述	产品、服务等相关内容展示全面，各部分内容之间层次连贯，展示顺序符合消费者购物心理逻辑。	3 分	评分结果
				文案设计创意性强，能提炼产品的核心竞争力，突出与同类产品的差异化优势。	1.5 分	评分结果
				视觉设计风格定位准确，采用图文混排，视觉焦点清晰，有良好的阅读体验。	1.5 分	评分结果
				能够体现营销策划的相关内容，包含关联推荐、营销活动等相关标识和以促销为目的的宣传用语，达到提升产品转化率的目的。	3.5 分	评分结果

网店营销与运营推广	知识点: 1. 网店营销方案制定原则 2. 产品品类角色定位方法 3. 产品价格制定方法 4. 网店流量分配机制 5. 网店推广策略 6. 营销活动策划方法 7. 运营效果分析指标 技能点: 1. 网店营销方案制定 2. 网店产品运营 3. 网店流量获取 4. 网店营销策划 5. 网店运营效果分析	依据网店的可持续发展能力和盈利情况, 综合计算经营得分。每个赛场根据各队的经营得分进行排序, 第一名 50 分, 按照名次递减 2 分, 第二名 48 分依次类推。一旦发现参赛团队有违规操作行为, 则该模块记为 0 分。	50 分	机考评分
-----------	--	--	------	------

2. 评分方法

(1) 裁判员选聘: 裁判长由赛项执委会向大赛执委会推荐, 由大赛执委会聘任。共安排 20 名裁判, 其中加密裁判 2 人, 现场裁判人 8 人, 评分裁判 10 人。加密裁判不得参评分工作。

表 7 裁判员选聘

序号	裁判类型	专业技术方向	知识能力要求	执裁、教学、工作经历	专业技术职称 (职业资格等级)	人数
1	加密裁判	电子商务	精通电子商务知识/技能, 5 年以上从业经验	电子商务类专业教学、执裁经历	中级职称	2
2	现场裁判	电子商务	精通电子商务知识/技能, 5 年以上从业经验	电子商务类专业教学、执裁经历	副高及以上专业技术职称或高级技师职业资格	8
3	评分裁判	电子商务	精通电子商务知识/技能, 5 年以上从业经验	电子商务类专业教学、执裁经历	副高及以上专业技术职称或高级技师职业资格	10
裁判总人数		20				

(2) 评分方法: 分为机考评分和结果评分。

(3) 成绩产生方法: 按 100 分制计分, 由高到低进行排名, 如出现总成绩相同的情况, 优先以网店营销与运营推广成绩进行排名, 若网店营销与运营推广成绩相同则按照视觉营销成绩进行排名。

(4) 成绩审核方法：为保障成绩评判的准确性，监督仲裁组将对赛项总成绩排名前 30%的所有参赛队的成绩进行复核；对其余成绩进行抽检复核，抽检覆盖率不得低于 15%。如发现成绩错误以书面方式及时告知裁判长，由裁判长更正成绩并签字确认。复核、抽检错误率超过 5%的，裁判组将对所有成绩进行复核。

(5) 成绩公布方法：记分员将解密后的各参赛队伍（选手）成绩汇总成比赛成绩，经裁判长、监督仲裁组签字，公示 2 小时且无异议后，公布比赛结果，将赛项总成绩的最终结果录入赛务管理系统，经裁判长、监督仲裁组长在系统导出成绩单上审核签字后，在闭赛式上宣布并颁发证书。

3. 成绩审核与产生

(1) 评分小组应统计各个工位在该评分项目中的得分，对项目成绩进行复查审核。提交裁判长。

(2) 裁判长统计各个工位各个评分项目的得分，产生每个工位的总分（竞赛成绩）。

(3) 为保障成绩评判的准确性，监督组将对赛项成绩抽检复核，如发现成绩错误以书面方式及时告知裁判长，由裁判长更正成绩并签字确认。

(4) 最终成绩经复核无误，由加密裁判在监督员的监督下解密，由裁判长、监督人员签字确认。

十二、奖项设定

1. 分别设学生团体赛和教师单人赛一、二、三等奖，以赛项实际参赛队总数为基数，一、二、三等奖获奖比例分别为 10%、20%、30%（小数点后四舍五入）。
2. 获得学生团体赛一等奖的参赛队指导教师由组委会颁发优秀指导教师证书。
3. 本赛项不存在最终成绩排名并列的情况。

十三、赛场预案

1. 非正常停电

竞赛现场如出现突然非正常停电的，按下述步骤进行处理：

- (1) 裁判员提示参赛选手，工作人员提示观摩人员要保持镇静，防止踩踏

事件发生。

(2) 裁判员提示参赛选手在电源保护装置的有效时间内备份计算机操作数据，并等候处理决定。

(3) 必要时，保卫人员开启安全通道，有序疏散现场人员离场。

(4) 裁判长视情况决定启动备用电源或延迟竞赛。

(5) 现场电力恢复后，由裁判组集体商定根据竞赛内容特点的不同可采用继续比赛、顺延比赛时间、重赛等处理办法。

2. 竞赛设备故障

竞赛过程中，如遇竞赛设备故障，按下列程序报告并处理：

(1) 参赛选手持“故障”示意牌示意，说明故障现象，裁判员、技术员等应及时予以解决。

(2) 确因设备无法继续操作，经由裁判员提出申请，报裁判长批准后，予以启用备用设备。

(3) 竞赛设置了关键节点的自动备份功能，裁判长根据实际情况授权工作人员恢复备份数据。

(4) 数据恢复正常后，由裁判组商定根据竞赛内容特点的不同可采用继续比赛、顺延比赛时间、重赛等处理办法。

3. 参赛选手发生意外受伤或急病等情况

按下列步骤进行处理：

(1) 参赛选手持“医务”示意牌示意。

(2) 现场医务人员迅速到达现场，救治或急送最近医院进行救治。

十四、赛项安全

赛项安全是技能竞赛一切工作顺利开展的先决条件，是赛项筹备和运行工作必须考虑的核心问题。采取切实有效措施保证大赛期间参赛选手、指导教师、裁判员、工作人员及观众的人身安全。

1. 比赛环境

在赛前组织专人对比赛现场、住宿场所和交通保障进行考察，并对安全工作提出明确要求。赛场的布置，赛场内的器材、设备，应符合国家有关安全规定。

如有必要，也可进行赛场仿真模拟测试，以发现可能出现的问题。承办单位赛前须按照赛项规程要求排除安全隐患。

赛场周围要设立警戒线，防止无关人员进入发生意外事件。比赛现场内应参照相关职业岗位要求为选手提供必要的劳动保护。在具有危险性的操作环节，裁判员要严防选手出现错误操作。

承办单位应提供保证应急预案实施的条件。对于比赛内容涉及高空作业、可能有坠物、大用电量、易发生火灾等情况的赛项，必须明确制度和预案，并配备急救人员与设施。

承办单位制定开放赛场和体验区的人员疏导方案。赛场环境中存在人员密集、车流人流交错的区域，除了设置齐全的指示标志外，须增加引导人员，并开辟备用通道。

大赛期间，承办单位应在赛场管理的关键岗位增加力量并建立安全管理日志。

参赛选手进入工位、赛事裁判工作人员进入工作场所，严禁携带通讯、照相摄录设备，禁止携带记录用具。如确有需要，由赛场统一配置、统一管理。赛项可根据需要配置安检设备对进入赛场重要部位的人员进行安检。

2. 生活条件

比赛期间，统一安排参赛选手和指导教师食宿。承办单位须尊重少数民族的信仰及文化，根据国家相关的民族政策，安排好少数民族选手和教师的饮食起居。

比赛期间安排的住宿地应具有宾馆/住宿经营许可资质。以学校宿舍作为住宿地的，大赛期间的住宿、卫生、饮食安全等由提供宿舍的学校负责。

大赛期间承办单位须保障比赛期间选手、指导教师和裁判员、工作人员的交通安全。

各赛项的安全管理，除了可以采取必要的安全隔离措施外，应严格遵守国家相关法律法规，保护个人隐私和人身自由。

3. 参赛队责任

(1) 各学校组织参赛队时，须安排为参赛选手、领队、指导教师等人员购买大赛期间的人身意外伤害保险。

(2) 各学校参赛队组成后，须制定相关管理制度，并对所有选手、指导教师进行安全教育。

(3) 各参赛队伍须加强对参与比赛人员的安全管理，实现与赛场安全管理的对接。

4. 应急处理

比赛期间发生意外事故，发现者应第一时间报告赛项专家组长，同时采取措施避免事态扩大，立即启动预案予以解决并报告组委会。赛项出现重大安全问题可以停赛，应向组委会报告详细情况。

5. 处罚措施

(1) 因参赛队伍原因造成重大安全事故的，取消其获奖资格。

(2) 参赛队伍有发生重大安全事故隐患，经赛场工作人员提示、警告无效的，可取消其继续比赛的资格。

(3) 赛场工作人员违规，按照相应的制度追究责任。情节恶劣并造成重大安全事故的，由司法机关追究相应法律责任。

十五、竞赛须知

1. 参赛队须知

(1) 参赛队名称统一使用规定的代表队名称，不接受跨校组队报名。

(2) 参赛队员在报名获得审核确认后，原则上不再更换，如筹备过程中，选手因故不能参赛，所在学校需出具书面说明并按相关规定补充人员并接受审核；竞赛开始后，参赛队不得更换参赛队员，（允许缺员比赛）。

(3) 参赛队按照大赛赛程安排凭大赛组委会颁发的参赛证和有效身份证件参加比赛及相关活动。

(4) 各参赛队统一安排参加比赛前熟悉场地环境的活动。

(5) 各参赛队准时参加赛前领队会，领队会上举行抽签仪式抽取场次号。

(6) 各参赛队要注意饮食卫生，防止食物中毒。

(7) 各参赛队要发扬良好道德风尚，听从指挥，服从裁判，不弄虚作假。

2. 指导老师须知

(1) 各指导老师要发扬良好道德风尚，听从指挥，服从裁判，不弄虚作假。指导老师经报名、审核后确定，一经确定不得更换。

(2) 指导教师应该根据专业教学计划和赛项规程合理制定训练方案，认真指导选手训练，培养选手的综合职业能力和良好的职业素养，克服功利化思想。

(3) 指导教师应该根据赛项规程要求做好参赛选手保险办理工作，并积极做好选手的安全教育。

(4) 指导教师参加赛项观摩等活动，不得违反赛项规定进入赛场，干扰比赛正常进行。

(5) 指导教师应自觉遵守大赛各项制度，尊重专家、裁判、监督仲裁及工作人员。要引导和教育参赛选手对于认为有影响个人比赛成绩的裁判行为或设备故障，按照赛项指南规定和大赛制度与裁判、工作人员进行充分沟通或赛后提出申诉，不得在网络、微信群等各种媒体发表、传播有待核实信息和过激言论。对比赛过程中的争议问题，要按大赛制度规定程序处理，不得采取过激行为。对申诉的仲裁结果，领队和指导老师应带头服从和执行，还应说服选手服从和执行。

3. 参赛选手须知

(1) 参赛选手应当文明参赛，服从裁判统一指挥，尊重赛场工作人员，自觉维护赛场秩序。如参赛选手因对裁判不服从而停止比赛，则以弃权处理。

(2) 参赛选手须严格遵守竞赛规程规定的安全操作流程，防止发生安全事故。

(3) 参赛选手应该爱护赛场使用的设备、仪器等，不得人为损坏比赛所使用的仪器设备。

(4) 参赛选手须严格按照规定时间进入候考区和比赛场地，不允许携带任何竞赛规程禁止使用的电子产品及通讯工具，以及其他与竞赛有关的资料和书籍，不得以任何方式泄露参赛院校、选手姓名等涉及竞赛场上应该保密的信息。

(5) 参赛选手对于认为有影响个人比赛成绩的裁判行为或设备故障等，应向指导老师反映，由指导老师按大赛制度规定进行申诉。参赛选手不得利用比赛相关的微信群、QQ 群发表虚假信息和不当言论。

4. 工作人员须知

(1) 工作人员必须统一佩戴由大赛组委会签发的相应证件，着装整齐。

(2) 工作人员不得影响参赛选手比赛，不允许有影响比赛公平的行为。

(3) 服从领导，听从指挥，以高度负责的精神、严肃认真的态度做好各项工作。

(4) 熟悉比赛规程，认真遵守各项比赛规则和工作要求。

(5) 坚守岗位，如有急事需要离开岗位时，应经领导同意，并做好工作衔接。

(6) 严格遵守比赛纪律，如发现其他人员有违反比赛纪律的行为，应予以制止。情节严重的，应向竞赛组委会反映。

(7) 发扬无私奉献和团结协作的精神，提供热情、优质服务。

5. 裁判员须知

(1) 裁判员执裁前应参加培训，了解比赛任务及其要求、考核的知识与技能，认真学习评分标准，理解评分表各评价内容和标准。不参加培训的裁判员，取消执裁资格。

(2) 裁判员执裁期间，统一佩戴裁判员标识，举止文明礼貌，接受参赛人员的监督。

(3) 遵守执裁纪律，履行裁判职责，执行竞赛规则，信守裁判承诺书的各项承诺。服从赛项专家组和裁判长的领导。按照分工开展工作，始终坚守工作岗位，不得擅自离岗。

(4) 裁判员有维护赛场秩序、执行赛场纪律的责任，也有保证参赛选手安全的安全责任。时刻注意参赛选手操作安全的问题，制止违反安全操作的行为，防止安全事故的出现。

(5) 裁判员不得有任何影响参赛选手比赛的行为，不得向参赛选手暗示或解答与竞赛有关的问题，不得指导、帮助选手完成比赛任务。

(6) 公平公正的对待每一位参赛选手，不能有亲近与疏远、热情与冷淡差别。

(7) 选手有检查设备、更换元器件或零件、补充耗材的要求时应予以满足。对更换的元器件要与赛场技术人员一道进行检测，判断选手更换的元器件的情况；检查设备或更换元器件应在赛场记录表上记录更换元器件或补充耗材的名称与型号、要求更换到更换完毕的用时、要求更换的原因、对更换的元器件检测结果，并要求参赛选手签工位号确认。

(8) 赛场中选手出现的所有问题如：违反赛场纪律、违反安全操作规程、提前离开赛场等，都应在赛场记录表上记录，并要求学生签工位号确认。

(9) 严格执行竞赛项目评分标准，做到公平、公正、真实、准确，杜绝随

意打分；对评分表的理解和宽严尺度把握有分歧时，请示裁判长解决。严禁利用工作之便，弄虚作假、徇私舞弊。

(1) 竞赛期间，因裁判人员工作不负责任，造成竞赛程序无法继续进行或评判结果不真实的情况，由赛项组委会视情节轻重，给予通报批评或停止裁判资格，并通知其所在单位做出相应处理。

十六、申诉与仲裁

1. 各参赛队对不符合赛项规程规定的设备、工具、材料、计算机软硬件、竞赛执裁、赛场管理及工作人员的不规范行为等，可向赛项仲裁组提出申诉。

2. 申诉主体为参赛队领队。

3. 申诉启动时，参赛队以该队领队签字同意的书面报告的形式递交赛项仲裁组。报告应对申诉事件的现象、发生时间、涉及人员、申诉依据等进行充分、实事求是的叙述。非书面申诉不予受理。

4. 提出申诉应在赛项比赛结束后 2 小时内提出。超过 2 小时不予受理。

5. 赛项仲裁组在接到申诉报告后的 2 小时内组织复议，并及时将复议结果以书面形式告知申诉方。申诉方对复议结果仍有异议，可由领队向大赛仲裁工作组提出申诉。大赛仲裁工作组的仲裁结果为最终结果。

6. 申诉方不得以任何理由拒绝接收仲裁结果；不得以任何理由采取过激行为扰乱赛场秩序。仲裁结果由申诉人签收，不能代收；如在约定时间和地点申诉人离开，视为自行放弃申诉。

7. 申诉方可随时提出放弃申诉。

十七、竞赛观摩

竞赛设定观摩区域和参观路线，向媒体、企业代表、院校师生及家长等社会公众开放，不允许有大声喧哗等影响参赛选手竞赛的行为发生。指导教师不能进入赛场内指导，可以在指定区域观摩，赛场外设立展览展示区域。

为保证大赛顺利进行，在观摩期间应遵循以下规则：

(1) 除与竞赛直接有关工作人员、裁判员、参赛选手外，其余人员均为观摩观众。

(2) 请勿在选手准备或比赛中交谈或欢呼；请勿对选手打手势，包括哑语沟通等明示、暗示行为，禁止鼓掌喝彩等发出声音的行为。

(3) 请勿在观摩赛场地内使用相机、摄影机等一切对比赛正常进行造成干扰的带有闪光灯及快门音的设备。

(4) 不得违反全国职业院校技能大赛规定的各项纪律。请站在规划的观摩席或者安全线以外观看比赛，并遵循赛场内工作人员和竞赛裁判人员的指挥，不得有围攻裁判员、选手或者其他工作人员的行为。

(5) . 请务必保持赛场清洁，将饮料食品包装及其他杂物扔进垃圾箱。

十八、竞赛直播

1. 赛场内部署录像设备，能实时录制赛场情况；
2. 在不影响比赛前提下，使用直播设备对比赛全过程进行网络直播。

十九、其他

1. 参赛选手及相关工作人员，由赛项承办院校赛统一安排食宿，费用自理。
2. 本技术文件的最终解释权归大赛组织委员会。