

2023 年江苏省职业院校技能大赛高职赛项规程

一、赛项名称

赛项编号：JSG202344

赛项名称：电子商务技能

赛项组别：高职学生组

赛项归属专业大类：商贸财经大类

二、竞赛目的

赛项坚持“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，引领职业院校专业建设与课程改革，引入行业标准，促进产教融合、校企合作。通过竞赛，考察参赛选手职业道德、职业素养、技术技能水平和创业能力，展示职业教育改革成果，全面提升教学质量，推动电子商务从业人员整体水平的提升，激发大学生电子商务创业热情，推动“大众创业、万众创新”在高等职业教育中落地实施，充分发挥对职业教育“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

本赛项通过考察参赛选手网店直播营销、网店开设装修、网店运营推广等重要工作任务的完成质量以及选手职业素养作为竞赛内容,全面考察选手的数据分析能力、视觉营销能力、营销策划能力、网络营销能力、直播营销能力、网店运营能力、供应链管理能力和团队合作能力。

（一）网店直播营销

包含直播营销策划、直播流程及规则、直播开场方式、商品介绍技巧、互动方式、直播收尾方式，考察选手的直播策划能力和商品推销能力。

（二）网店开设装修

网店知识包含 PC 店铺、跨境店铺和移动店铺开设流程与规范；商品知识包括商品属性、展示方式、信息采集、美术、网页知识。网店开设装修模块考察参赛选手文案策划、视觉识别（VI）、商品图片处理、广告设计、首页设计、详情页设计、专题页设计、网页设计、文档管理等技能。

（三）网店运营推广

包含关键词优化（SEO）、关键词竞价推广（SEM）、市场营销（4P）、消费心理学、消费行为学、采购管理和财税知识，考察参赛选手网络营销能力、店铺规划能力、供应链管理能力和财务分析能力。

表 1 竞赛内容与岗位、知识、技能

竞赛内容	岗位	知识	技能	数据分析能力
网店直播营销	直播销售员	直播营销策划、直播流程及规则、直播开场方式、商品介绍技巧、互动方式、直播收尾方式。	直播策划能力 商品推销能力	
网店开设装修	网络编辑、网店美工	网店知识包含 PC 店铺、跨境店铺和移动店铺开设流程与规范，商品知识包括商品属性、展示方式、信息采集、美术、网页知识。	文案策划、视觉识别（VI）、商品图片处理、广告设计、首页设计、详情页设计、专题页设计、网页设计、文档管理等技能。	
网店运营推广	运营经理、推广专员、店长	关键词优化（SEO），关键词竞价推广（SEM），市场营销（4P），消费心理和消费行为学，采购管理，财税知识。	网络营销能力店铺规划能力供应链管理能力和财务分析能力	

表 2 竞赛内容与分值、竞赛方式、竞赛时间

竞赛内容	分值	竞赛方式	竞赛时间
网店直播营销	30 分	2 人分工合作（自行决定）	120 分钟
网店开设装修	25 分	2 人分工合作（自行决定）	120 分钟
网店运营推广	45 分	4 人分工合作	300 分钟

四、竞赛方式

1.网店直播营销模块于正式开赛前一周公布 3 套赛题中所涉及 6 种具体商品，比赛当日在现场监督人员监督下由裁判长本人或指定相关人员随机抽取一套赛题。网店开设装修模块于比赛当日在现场监督人员监督下由裁判长本人或指定相关人员从 2022 年全国职业院校技能大赛电子商务赛项 10 套赛题中随机抽取一套，网店运营推广模块在给定的运营推广预算范围内，在相同的竞争环境下，以各队“所有者权益”为主，企业可持续性经营能力为辅自动计算经营得分，创造最大

利润。上述样题同 2022 年全国职业院校技能大赛电子商务赛项样题。

2. 本赛项为团体赛。以院校为单位组织报名，不得跨校组队。各院校确定赛项领队 1 人，选手 4 名，指导教师不超过 2 名。

3. 本赛项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。

五、竞赛流程

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，检查并收缴竞赛第一日比赛用手机	工作人员，参赛队	住宿酒店
	14:30	参赛队领队集中乘车往学校		
	15:00~15:30	领队会	各参赛队领队	会议室
	15:30~16:30	熟悉赛场	赛场技术人员、各参赛队领队	竞赛场地
	16:30	回住宿宾馆		竞赛场地
竞赛第一日	07:30~08:00	参赛队住宿宾馆门口集合，集体乘车往赛场	各参赛队	住宿酒店
	08:00~08:40	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
	08:40~09:00	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
	09:00~09:20	设备检查	参赛选手、裁判	竞赛场地（含观摩室）
	09:20~09:30	赛题抽取	、裁判、各参赛队	
	09:30~11:30	网店直播营销	参赛选手、裁判、工作人员	
	11:30~12:30	午餐	参赛选手、领队、指导教师	
	12:30~14:30	网店开设装修	参赛选手、裁判、工作人员	
	15:00	各队回住宿宾馆	各参赛队	宾馆
竞赛第二日	07:30~07:50	参赛队住宿宾馆门口集合，集体乘车往赛场	各参赛队	住宿酒店
	07:50~08:15	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
	08:15~08:35	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
	08:40~12:00	网店运营推广	参赛选手、裁判、工作人员	竞赛场地（含观摩室）

	12:00~13:00	午餐	参赛选手、裁判、工作人员	
	13:00~14:40	网店运营推广	参赛选手、领队、指导教师	
	16:30~18:30	成绩公布	各参赛队	报告厅
	18:30~20:30	成绩发布会		
	20:30	离场		

六、竞赛规则

（一）竞赛报名

1.各高职院校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。

2.高职学生组参赛对象为全日制普通高等职业院校在校生（含职教本科）和五年制高职四至五年级在校生（1998年5月1日以后出生）。已经在国赛和省赛中获得过一等奖的选手不得参加同项目、同组别比赛。团体赛每组可报1-2名指导教师。

3.团体赛不得跨校组队，同一学校相同项目报名参赛队不超过1支，江苏联合职业技术学院经过选拔可报3-5个队参加高职赛项比赛。

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。

（二）熟悉场地规则

1.各参赛队统一有序的熟悉场地，熟悉场地时限定在指定区域，不允许进入比赛区。

2.熟悉场地时严禁与现场工作人员进行交流，不发表没有根据以及有损大赛整体形象的言论。

3.熟悉场地时严格遵守大赛各种制度，严禁拥挤，喧哗，以免发生意外事故。

（三）入场规则

1.参赛选手按规定的时间准时到达赛场检录区集合。

2.裁判将对各参赛选手的身份进行核对。参赛选手须提供参赛证、身份证、经学校注册的学生证，证件上的姓名、年龄、相貌特征应与参赛证一致。

3.裁判检验参赛选手的工具及书写物品，不允许携带任何通讯及存储设备、纸质材料等物品，检查合格后进入赛场抽签区。

4.一次加密选手按抽签顺序号依次抽取参赛编号，二次加密凭参赛编号抽取比赛工位号，然后在指定区域等待；在现场裁判的指挥下有序进入赛场，按抽取的比赛工位号就位。

（四）赛场规则

1.选手进入赛场后，必须听从现场裁判的统一布置和指挥。

2.比赛开始前分发任务后，选手可分析比赛任务，不可进行比赛任务的操作。

3.比赛期间参赛队伍打开电脑或手机，进入竞赛平台，并修改各自密码，由裁判长宣布比赛开始后，各参赛队伍方可开始竞赛，完成竞赛比赛任务的操作。

4.比赛过程中，参赛选手必须严格遵守安全操作规程，确保人身和设备安全，并接受现场裁判和技术人员的监督和警示。

5. 竞赛过程中，如有疑问，参赛选手应持“咨询”示意牌示意，裁判长应按照有关要求及时予以答疑。如遇设备或软件等故障，参赛选手应持“故障”示意牌示意。裁判长、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，经裁判长确认，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。

6.需要通电检查或调试设备时，应先报告现场裁判或技术人员，通电前的安全检测合格，获允许并派人监护后，才能通电检查或调试。

7.经现场裁判和技术人员检验，确因设备、元器件故障或损坏而更换设备或元器件者，从报告现场裁判到完成更换之间的用时，为比赛补时时间。

8.比赛过程中选手不得随意离开工位，不得与其他参赛选手和人员交流。因故终止比赛或提前完成比赛任务需要离场，应报告现场裁判，经现场裁判同意后 方可离场。

9.比赛过程中，严重违反赛场纪律影响他人比赛者，违反操作规程不听劝告者，越界影响他人者，有意损坏赛场设备或设施者，经现场裁判报告裁判长，经大赛组委会办公室同意后，由裁判长宣布取消其比赛资格并追究相关责任。

10. 在网店直播营销中，为保证所有选手直播环境统一，参赛选手只允许在大赛规定的直播场景中进行直播，只允许使用大赛提供的统一直播道具，如统一服装、直播商品等，直播前不允许对直播间进行个性化布置。

（五）离场规则

1. 比赛结束前 15 分钟，裁判长提示一次比赛剩余时间。
2. 比赛结束信号给出，由裁判长宣布终止比赛。
3. 裁判长宣布终止比赛时，选手应停止竞赛任务的操作。除比赛用手机外，其余物品不能带出赛场，现场物品保持现状，不需整理。
4. 裁判长宣布终止比赛后，现场裁判组织、监督选手退出工位，站在工位边的过道上。裁判长宣布离场时，现场裁判指挥选手统一离开赛场。
5. 全部选手离场后，需要补时的选手重新进入工位，现场裁判宣布补时操作开始，补时选手开始操作。现场裁判宣布补时时间到，选手停止操作，离开赛场。
6. 选手离场后，到指定的休息场所评定比赛成绩。

（六）成绩评定与管理规则

1. 成绩管理的机构及分工

成绩管理机构由裁判组、监督组和仲裁组组成。裁判在大赛裁判库中随机抽取，监督组和仲裁组由大赛组委会办公室指派。

（1）裁判组实行“裁判长负责制”，设裁判长 1 名，全面负责赛项的裁判分工、裁判评分审核、处理比赛中出现的争议问题等工作。

（2）裁判员根据比赛需要分为检录裁判、加密裁判、现场裁判和评分裁判。

检录裁判：负责对参赛队伍（选手）进行点名登记、身份核对等工作；

加密裁判：负责组织参赛队伍（选手）抽签，对参赛队信息、抽签代码等进行加密；

现场裁判：按规定做好赛场记录，维护赛场纪律；

评分裁判：负责对网店直播营销和网店开设装修模块按评分细则进行评分。

（3）监督组对裁判组的工作进行全程监督，并对竞赛成绩抽检复核。

（4）仲裁组负责接受由参赛队领队提出的对裁判结果的申诉，组织复议并及时反馈复议结果。

2. 成绩管理流程

一次抽签加密——确定参赛编号——二次抽签加密——确定工位号——成绩评定与复核——加密信息解密——成绩公布。

3. 比赛成绩评定

(1) 网店直播营销模块，由评分裁判和系统按照评定细则共同进行评分。裁判将成绩登录在竞赛成绩单上。

(2) 网店开设装修模块，由评分裁判和系统按照评定细则共同进行评分，裁判将成绩登录在竞赛成绩单上。

(3) 运营推广竞赛模块，裁判公布竞赛结果，并将成绩登录在竞赛成绩单上。各参赛队伍派一名参赛代表在竞赛成绩单上签字，裁判监督所有参赛队伍签字后，裁判签字。

4. 解密及成绩汇总

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并进行各模块的成绩汇总。

5. 成绩公布

将解密后的各参赛队结果汇总，经裁判长、监督员和专家组长及巡视员签字后，在成绩发布会上公布。

七、竞赛环境

1. 竞赛场地设在体育馆内或电脑机房，场地内设置满足整个团队的竞赛环境；

2. 一个参赛队一个工位，每个工位三台电脑，其中一台备用，两张桌子，四把椅子，一套补光灯三角架，一部手机；

3. 竞赛场地内设置观摩区，便于竞赛全程的观摩和监督；

4. 竞赛场地内设置背景板、宣传横幅及壁挂图，营造竞赛氛围；

5. 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。采用独立网络环境，不连接 INTERNET，禁止外部电脑接入。

6. 安全保障。采用统一的杀毒软件对服务器进行防毒保护。屏蔽现场使用的竞赛电脑 USB 接口。部署具有网络管理、账号管理和日志管理功能的综合监控系统。

7. 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

参赛团队遵循以下规范：

教学标准：《高等职业学校电子商务专业教学标准》和国家级职业教育专业教学资源库《电子商务专业教学资源库》。

职业标准：《电子商务师国家职业标准（2005 版）》

行业规范：采用主流电商平台的首页、详情页操作规范，SEO 优化规则、SEM 竞价规则。

九、技术平台

品名	规格要求说明
竞赛技术平台	中教畅享“电子商务综合实训与竞赛系统”包含网店直播营销、网店开设装修、网店运营推广等重要工作任务，考察选手的数据分析能力、视觉营销能力、营销策划能力、网络营销能力、网店直播营销能力、网店运营能力、商品整合能力和团队合作能力。
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 以上操作系统；预装 Windows7 及以上操作系统；预装火狐浏览器；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 和 Fireworks CS6 简体中文版；预装 Office 2010，预装有道词典离线版，预装 AdobePhotoshop CS6 版本。
参赛选手直播设备	由承办方提供直播手机、有线耳机、三脚架、补光灯、直播商品，其中手机品牌及型号为小米 Redmi Note9 4G，具体参数为：6000mAh 电量，4G+128GB 存储，FHD+护眼全面屏，48MP 超清三摄，骁龙 662 处理器。参赛选手只允许使用大赛统一提供的直播设备、直播背景，不允许自带设备或更改直播背景。
竞赛服务器	配置要求：英特尔至强 E5 系列 E5-2683 v4 十六核以上 CPU；16GB 以上内存；硬盘：500G 以上、转速：10000 RPM 或固定 P4510；千兆网卡。预装 Windows Server 2008 R2 操作系统及 IIS 7.5；预装 Microsoft SQL Server 2008 数据库。
网络连接设备	提供网络布线、千兆交换机、AC 控制器、无线 AP
现场布置	工位隔断、环境布置、桌椅等

十、成绩评定

（一）评分方法

分为笔纸测量（或计算机代替）方式评判（依据客观数据评判）和现场操作评价方式评判（依据主观判断评判）。直播营销（部分）、网店运营推广采取测量方式评判；网店直播营销（部分）、网店开设装修采取评价方式评判，由裁判长按 3 名裁判员一组组成评判小组，每名裁判员按照“0-3”4 个分数等级（0 分为完全不符合技能要求，1 分为多数不符合技能要求，2 分为多数符合技能要求，3 分为完全符合或优于技能要求）独立评判，如 3 名裁判员之间的评判结果差距超出 1 个分数等级，则重新进行评判（下附详细说明）

（二）评分文件

1.评分标准

	内容	评分细则		分值	评分方式
直播营销	总则	1.直播过程中，如果暴露选手真实姓名、学校等个人信息，直播记零分。2.直播过程中出现不文明词汇，扣1分。3.直播过程中出现意识形态问题，直播记零分。			
	互动方案制定	制定互动方案时，从以下5类互动中至少选择4类： (1) 公告 (2) 关注 (3) 优惠券、裂变优惠券 (4) 倒计时红包 (5) 投票			1分 测量评分
	直播策划	商品1主图	商品1主图设置正确,且主图数量达到5张。	0.5分	测量评分
		商品1详情图	包含正确的属性图、特点图、整体图、特写图、配送说明图、售后说明图。	0.5分	测量评分
		直播间商品1链接	讲解的商品1正确关联商品1链接。	0.5分	测量评分
		商品2主图	商品2主图设置正确,且主图数量达到5张。	0.5分	测量评分
		商品2详情图	包含正确的属性图、特点图、整体图、特写图、配送说明图、售后说明图。	0.5分	测量评分
		直播间商品2链接	讲解的商品2正确关联商品2链接。	0.5分	测量评分
		直播时长	直播时长达到10分钟。	1分	测量评分
		商品1标题	标题中包含商品1的核心词、属性词、营销词等关键词，且符合背景资料的描述。	1分	评价评分
		商品2标题	标题中包含商品2的核心词、属性词、营销词等关键词，且符合背景资料的描述。	1分	评价评分
	直播实施	直播开场	能够进行直播开场讲解，通过问好、自我介绍、直播主题、促销活动等内容的讲解，营造直播氛围，快速将直播间观众带入直播场景中。	1分	评价评分
		商品1介绍	能够选择合适的商品1引入方式（比如问题情境引入、故事引入、热点引入等），使商品1讲解更自然。	1分	评价评分
			正确介绍商品1的基本属性。	0.5分	测量评分
			能够讲解商品1的卖点及特色，突出商品1优势,强化直播间观众对直播商品1的认知。	1分	评价评分
			有商品1的日常价格、直播促销价的说明，并使用倒计时营造抢购氛围。	1分	评价评分
			能够将FAB法则（属性、作用、益处）融入到商品1的介绍中。	1分	评价评分
有商品1的特写展示。			0.5分	测量评分	
商品1弹幕		弹幕问题出现后，需在下一个弹幕问题消失	1.5分	评价评分	

		幕问题	前准确完成前一个弹幕问题的回答。		
		商品 2 介绍	能够选择合适的商品 2 引入方式（比如问题情境引入、故事引入、热点引入等），使商品 2 讲解更自然。	1 分	评价评分
			正确介绍商品 2 的基本属性。	0.5 分	测量评分
			能够讲解商品 2 的卖点及特色，突出商品 2 优势，强化直播间观众对直播商品 2 的认知。	1 分	评价评分
			有商品 2 的日常价格、直播促销价的说明，并使用倒计时营造抢购氛围。	1 分	评价评分
			能够将 FAB 法则（属性、作用、益处）融入到商品 2 的介绍中。	1 分	评价评分
			有商品 2 的特写展示。	0.5 分	测量评分
		商品 2 弹幕问题	弹幕问题出现后，需在下一个弹幕问题消失前准确完成前一个弹幕问题的回答。	1.5 分	评价评分
		直播结尾	能够进行直播收尾讲解，通过引导关注、感谢语等内容的讲解，将直播间观众转化为粉丝，引发观众留恋。	1 分	评价评分
		直播视频	直播画面始终围绕主播或竞赛商品，画面清晰明亮；直播过程中没有 10 秒以上的卡顿、冷场	1 分	测量评分
		互动效果	互动节奏安排合理恰当，能够有效活跃直播间氛围； 主播讲解互动与后台推送互动配合默契，没有明显的卡壳、延误情况； 能够准确详细地讲解互动规则，引导观众参与互动，关注直播间。	2 分	评价评分
		直播效果整体评价	能对背景资料进行加工，内容讲解逻辑清晰，节奏把控到位，内容有吸引力，直播讲解充满激情，画面构图合理。	5 分	评价评分
网店开设装修	总则	1.在所有需要以图片展示的得分项目中，如果有图片变形模糊失真等情况存在，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.如果竞赛作品与赛题完全不相关，则该项不得分。4.跨境店铺在视觉展现方面应考虑到国外客户对电商网站的视觉偏好，如果与 PC 端一致，只是将中文改成英文或拼音，那么跨境店铺各部分要在实际得分基础上减半。5.如果在作品中任何位置显示参赛院校或者参赛选手信息的，则网店开设装修计零分。6.在装修作品中使用不文明因素、意识形态有问题等情况，开设装修记零分。			
	PC 电商店铺	首页	店标设计独特，有一定的创新性，并且能够反映出店铺所销售的商品。	0.5 分	评价评分
			网店 Banner 图片主题统一，与店铺经营商品具有相关性，Banner 设计具有吸引力并且具有一定的营销导向，Banner 整体设计能够提高店铺整体风格。	2 分	评价评分
		详情页	商品标题体现商品属性、特点、卖点的关键词。	0.5 分	测量评分
			商品主图设计美观，主题突出，有视觉冲击	2 分	评价评分

网 店 运 营 推 广			力。		
			商品相关属性描述,需包含商品属性,特点,卖点,适用人群,配送,支付,售后,评价等相关内容的信息;此部分图文混排得分更高。	5 分	测量评分
	移动电商店 铺		能够按照要求把 PC 电商店铺的内容准确无误的移植到移动电商店铺,不存在缺项漏项。移动电商店铺完整独立。	1 分	评价评分
			内容完整的前提下,移动电商店铺的图片不能存在模糊失真或者压缩变形的情况出现。	1 分	评价评分
			移动电商店铺的店招设计能够突出店铺的特色,与店标搭配协调。	0.5 分	评价评分
	跨境电商店 铺	首页	店标设计独特,有一定的创新性,并且能够反映出店铺所销售的商品。	0.5 分	评价评分
			网店 Banner 图片主题统一,与店铺经营商品具有相关性,banner 设计具有吸引力并且具有一定的营销导向,能够提高店铺整体风格。	2 分	评价评分
			网店产品展示设计风格统一,产品分类清晰。	1 分	评价评分
		详情页	设置给定商品的英文标题,商品标题体现商品属性特点卖点的关键词,英文表达准确	1 分	评价评分
			商品主图设计美观,主题突出,图片要真实,不过分修饰。	1 分	评价评分
			商品相关属性描述,需包含商品属性,特点,卖点,适用人群,配送,支付,售后,评价等相关内容的信息。	2 分	测量评分
			英文表达准确,图片内容真实,不允许过度修饰。	1 分	评价评分
	营销策划		网店整体装修中能够体现营销策划的相关内容,含有推荐商品、促销活动的标识和以促销为目的的宣传用语,但是不允许过分夸张;跨境店铺装修中的促销用语不允许出现错别英文单词。	2 分	评价评分
	视觉营销		店铺首页及商品详情页的装修要重点突出,符合目标消费者的浏览习惯,布局设计上能够引导消费者的视觉关注点,层次清晰,能够通过视觉的冲击和审美视觉感观提高买家的兴趣,达到产品推广的目的。	2 分	评价评分
	网 店 运 营 推 广		以各队“所有者权益”为主,企业可持续性经营能力为辅自动计算经营得分,每个赛场根据各队的经营得分进行排序,第一名 45 分,按照名次递减 3 分,第二名 42 分依次类推。	45 分	测量评分

(三) 成绩审核与产生

1. 评分小组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。

十一、奖项设定

（一）参赛选手奖

根据竞赛总成绩四舍五入保留 2 位小数点，从高到低排序，同分情况下排序规则具体如下：总成绩准确值（非四舍五入值）高的排高序列，如果总成绩相同，则依次比较网店运营推广、网店开设装修、网店直播营销三个单项分数，按优先级单项分高的排高序列，如果三个单项分数均相同，则比较网店运营推广模块中最后一轮关账时间，关账时间早的排高序列，按参赛人数的 10% 设一等奖，20% 设二等奖，30% 设三等奖（小数点后四舍五入）。

（二）指导教师奖

对获得一、二、三等奖选手的指导教师颁发指导教师奖。

十二、赛场预案

编制车辆安全措施应急预案、食品安全措施应急预案、火灾安全事故紧急处理预案、伤害事故紧急处理预案、设备事故紧急处理预案，电力供应事故紧急处理预案等。对处理各种可能出现的突发状况进行事先演练，确保赛项顺利进行。

（一）消防预案

如遇暴雨洪灾，火灾等事故，应按下述步骤进行处理：

1. 赛项执委会负责与公安，医疗，气象，交通等部门取得联系，并根据情况确定是否继续竞赛；

2. 立即组织相关人员到现场，疏散人群，进行应急处理，如使用灭火装置灭掉明火等，必要时封存竞赛现场，停止竞赛；

3. 现场裁判做好参赛选手工作，工作人员做好观摩人员的思想工作，确保事态不人为扩张。

（二）供电预案

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。

（三）医疗预案

参赛队员发生意外受伤或急病等情况，应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；

3.参赛队其他队员可在不违反有关规定的情况下，协同完成竞赛事项。

（四）设备预案

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。

（五）赛题预案

竞赛过程中，如遇赛题错误或泄密，按下列程序报告并处理：

1.经专家组核实，若赛题确实存在争议或者错误，应由裁判长当众宣布赛题无效，由裁判组集体商定根据竞赛内容特点的不同顺延比赛时间的方式，现场裁判做好参赛选手工作，工作人员做好观摩人员的思想工作，确保事态不人为扩张。

2.若发生赛题泄密突发事件，由赛点组织管理部门第一时间上报大赛组委会，同时对造成考卷失密的人员进行入围，防止与泄密有关的信息散布，尽可能地将

波及范围和损失控制在最小范围内，同时由裁判组集体商定根据竞赛内容特点的不同可采用备用赛题继续比赛、顺延比赛时间、重赛等处理办法，确保将波及范围和损失降低到最小范围内。

十三、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。

（一）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。

（二）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。

（三）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。

（四）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。

（五）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。

十四、竞赛须知

（一）参赛队须知

1. 参赛队名称统一使用规定的代表队名称。

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。

（二）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.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.指导老师应认真研究和掌握本赛项比赛的技术规则和赛场要求，指导选手做好赛前的一切准备工作。

4.领队和指导老师应在赛后做好技术总结和工作总结。

（三）参赛选手须知

1.参赛选手应遵守比赛规则，尊重裁判和赛场工作人员，自觉遵守赛场秩序，服从裁判的管理。

2.参赛选手应佩戴参赛证，带齐身份证、注册的学生证。在赛场的着装，应符合职业要求。在赛场的表现，应体现自己良好的职业习惯和职业素养。

3.进入赛场前须将手机等通讯工具交赛场相关人员保管，不能带入赛场。未经检验的工具、电子储存器件和其他不允许带入赛场物品，一律不能进入赛场。

4.比赛过程中不准互相交谈，不得大声喧哗；不得有影响其他选手比赛的行为，不准有旁窥、夹带等作弊行为。

5.参赛选手在比赛的过程中，应遵守安全操作规程，文明的操作。通电调试设备时，应经现场裁判许可，在技术人员监护下进行。

6.需要更换元器件、补充耗材时，应向现场裁判报告，并在赛场记录表上填写更换元器件、耗材名称、规格和型号和数量，更换原因，核实从报告到更换（补充）完成的时间并签工位号确认，以便补时。更换的元器件或补充的耗材，现场

裁判和技术人员检验后，若与填写的更换原因不符，将从比赛成绩中扣分。

7.安装调试过程，工具使用、操作方法要符合规范。因工具选择和使用不当，造成设备、器材、工具损坏、工伤事故或影响他人比赛，要酌情扣分。

8.比赛过程中需要去洗手间，应报告现场裁判，由裁判或赛场工作人员陪同离开赛场。

9.完成比赛任务后，需要在比赛结束前离开赛场，需向现场裁判示意，在赛场记录上填写离场时间并签工位号确认后，方可离开赛场到指定区域等候评分，离开赛场后不可再次进入。未完成比赛任务，因病或其他原因需要终止比赛离开赛场，需经裁判长同意，在赛场记录表的相应栏目填写离场原因、离场时间并签工位号确认后，方可离开；离开后，不能再次进入赛场。

10.裁判长发出停止比赛的指令，选手（包括需要补时的选手）应立即停止操作进入通道，在现场裁判的指挥下离开赛场到达指定的区域等候评分。需要补时的选手在离场后，由现场裁判召唤进场补时。

11.赛场工作人员叫到工位号、在等待评分的选手，应迅速进入赛场，与评分裁判一道完成比赛成绩评定。在评分过程中，选手应配合评分裁判，按要求进行设备的操作；可与裁判沟通，解释设备运行中的问题；不可与裁判争辩、争分，影响评分。

12.如对裁判员的执裁有异议，可在2小时内由领队向赛项仲裁组以书面形式提出申述。

13.遇突发事件，立即报告裁判和赛场工作人员，按赛场裁判和工作人员的指令行动。

（四）工作人员须知

1.工作人员必须服从赛项组委会统一指挥，佩戴工作人员标识，认真履行职责，做好服务赛场、服务选手的工作。

2.工作人员按照分工准时上岗，不得擅自离岗，应认真履行各自的工作职责，保证竞赛工作的顺利进行。

3.工作人员应在规定的区域内工作，未经许可，不得擅自进入竞赛场地。如需进场，需经过裁判长同意，核准证件，有裁判跟随入场。

4.如遇突发事件，须及时向裁判长报告，同时做好疏导工作，避免重大事故

发生，确保竞赛圆满成功。

5.竞赛期间，工作人员不得干涉及个人工作职责之外的事宜，不得利用工作之便，弄虚作假、徇私舞弊。如有上述现象或因工作不负责任的情况，造成竞赛程序无法继续进行，由赛项组委会视情节轻重，给予通报批评或停止工作，并通知其所在单位做出相应处理。

（五）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。

10.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。

十五、申诉与仲裁

（一）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。

（二）申诉主体为参赛队领队。

（三）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。

（四）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。

（五）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。

（六）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。

（七）申诉方可随时提出放弃申诉。

十六、竞赛观摩

赛场内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，可以观摩。赛场外设立展览展示区域，设专人接待。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. 不得违反江苏省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、烟头及其他杂物扔进垃圾箱。

6. 为确保选手正常比赛，观摩赛上观众席内严禁携带手机及其他任何通讯工具，违者将除本人被驱逐出观摩赛场地，还将视情况严重程度对所在代表队的选手的成绩进行扣分直至取消比赛资格。

7. 如果对裁判打分及观摩赛成绩产生质疑的，请通过各参赛队领队向组委会仲裁委员会提出，不得在比赛现场发言。

十七、竞赛直播

1. 赛场内部署无盲点录像设备，能实时录制赛场情况。

2. 使用 360° 全景智能摄像头从抽签加密开始对比赛全过程进行网络直播。

十八、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。