
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：JSG202336

赛项名称：Web 技术

赛项组别：高职学生组

赛项归属专业大类：电子信息大类

二、竞赛目的

Web 技术赛项，主要面向 Java 工程师、Web 前端开发工程师、软件测试、软件技术支持工程师等核心岗位。通过竞赛考察参赛选手实际软件工程文档编写能力、工程项目的需求分析理解能力、程序编码与排错能力、以及团队管理和协作能力，增强学生专业技能和职业素质，提升教学环境与产业环境之间的契合度，让参赛选手尽可能地适应未来工作岗位的需要。推进高职软件技术、移动应用开发、数字媒体技术及职教本科软件工程技术等专业对接最新行业标准和岗位规范，提升毕业生的就业竞争力。

通过大赛搭建校企合作平台，加强以“技术+模式+生态”为核心的协同创新持续深化软件产业发展，建立健全产教融合、校企合作的人才培养机制，引领软件人才的培养，推动软件技术、移动应用开发、数字媒体技术及职教本科软件工程技术等专业的建设。

通过大赛培养一批“实践能力强、教学水平高、敬业精神佳”的双师型“种子教师”队伍，建设一批高质量、立体化的专业课程资源包、项目教学资源等。

三、竞赛内容

项目竞赛内容基于企业真实项目的工作流程，采用市场主流软件开发架构和实际操作形式进行现场编程设计。

竞赛通过“职业素养”、“系统设计”、“程序排错”、“功能编码”四种形式考查参赛选手对实际问题的综合分析能力、对技术架构的设计能力、对 Web 全栈开发技术的掌握程度以及操作的熟练程度。

考核点包括：行业知识应用、项目配置和管理、HTML5、CSS3、JavaScript、基于组件的轻量级框架 MVVM (Vue.js, Element-UI, Mint-UI)、Java、Spring Boot 架构设计、RESTful API 使用、虚拟 DOM 编程、MySQL 数据库管理、数据分析、单页应用 (SPA) 设计移动 APP、路由机制。

比赛项目命题由赛事组委会确定，竞赛组委会会提供给所有参赛选手一个项目框架代码（代码中包含缺陷，但项目可编译运行），一份《系统模块需求说明书》、以及项目开发所需的参考资源。

竞赛采用实际操作形式，考查参赛选手对技术掌握的程度和操作的熟练程度。赛点安装统一的集成开发环境，并将赛题需求文档、所需素材和参考资料等事先装入指定目录。参赛选手比赛期间禁止携带任何形式的参考资料以及手机、平板电脑、计算机等可以与外界进行网络联系的设备。比赛期间禁止与外界沟通和联络。

比赛时间为 4 个小时，参赛选手必须在规定时间内完成比赛内容并提交相关文档。

四、竞赛方式

1. 竞赛以团队方式进行，每支参赛队由 1 名领队、3 名选手（其中队长 1 名）、1-2 名指导教师组成。不计选手个人成绩，统计竞赛队的总成绩进行排序。

2. 所有参赛队在现场根据给定的项目任务，相互配合，在设备上完成 Web 开发项目的“系统设计”“程序排错”“功能编码”，最后以竞赛过程表现、项目文档、功能编码、部署运行效果作为最终评分依据。

3. 比赛过程中由 3 名选手自行分配任务，以保证整个开发团队并行开发和调试。

五、竞赛流程

竞赛流程如图 1 所示。

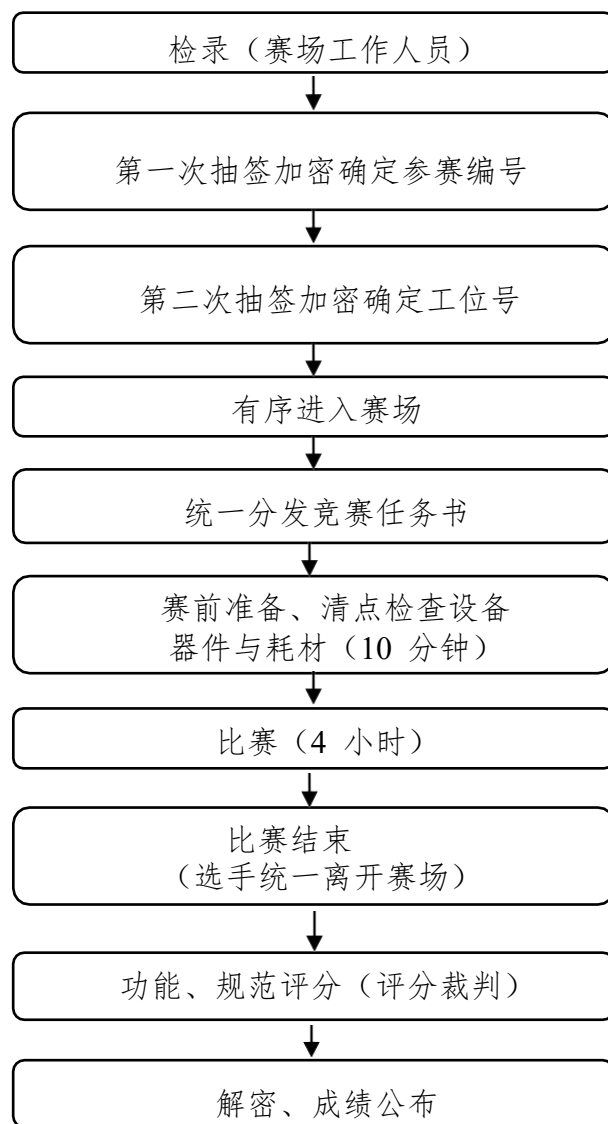


图 1 竞赛流程图

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（含职教本科一至三年级在校生）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，个人赛每名选手可报 1 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 队；个人赛同一学校相同项目报名人数原则上不超过 2 人；江苏联合职业技术学院经过选拔可报 3-5 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、量具及书写物品，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. 一级加密选手按抽签顺序号依次抽取参赛编号，二级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. 分发比赛任务书后的 10 分钟，选手可分析比赛任务，摆放工具、清点检查器材，不可使用工具进行比赛任务的操作。

3. 现场裁判宣布比赛开始，参赛选手才能进行动手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. 比赛过程中若有任务书字迹不清问题，可示意现场裁判，由现场裁判解决。若认为比赛设备有问题需更换，应在赛场记录表的相应栏目填写更换设备或计算机名称、规格与型号、更换原因、更换时间等并签比赛工位号确认后，由现场裁判和技术人员予以更换。更换后经现场裁判和技术人员检验并将结果记录在赛场记录表的相应栏目中并由选手签名确认。

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、计算机故障或损坏而更换设备或计算机者，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，在赛场记录表的相应栏目填写离场时间、离场原因并由现场裁判签名和选手签工位号确认。

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。

（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。竞赛任务书、赛场记录表等整齐摆放在工作台上，不能带出赛场；记录表等整齐摆放在工作台上，不能带出赛场；工具、试题作答的文具等，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后，补时选手开始操作。现场裁判宣布补时时间到，选手应停止操作，离开赛场。

6. 选手离场后，到指定的休息场所用餐、等待评定比赛成绩。

7. 评分裁判叫到工位号的选手，进入赛场，配合评分裁判评定功能部分成绩。选手应按评分裁判指示，操作竞赛平台的计算机，实现相关的功能。

8. 完成功能成绩评定的选手，应按 Web 软件开发职业岗位要求，整理比赛工位及其周边的清洁，使之符合职业规范。

（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，评定参赛队的过程得分；

评分裁判：负责对参赛队作品成果物按评分细则评定成绩。

（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

成绩管理流程如图 2 所示。

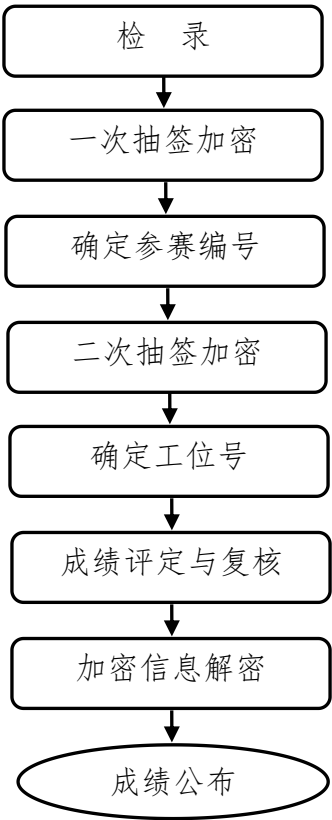


图 2 成绩管理流程图

3. 比赛成绩评定

（1）职业素养评分

由现场裁判依据评分表，对参赛选手的操作规范、职业素养、赛场表现等进行评分。

（2）技能知识评分

由评分裁判依据评分表，对参赛选手编写系统文档、程序排错、功能编码、代码规范、实现功能等进行评分。

（3）违规扣分

选手有下列情形，需从比赛成绩中扣分：在完成比赛任务的过程中，因操作不当损坏比赛平台，不影响他人比赛，从比赛成绩中扣 5 分；影响他人比赛，从

比赛成绩中扣 10 分。

4. 解密

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。

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

（一）赛场布局要求

竞赛场地包括参赛选手竞赛区域、裁判区域、设备耗材区、技术支持区、医疗服务区、指导教师休息区等。

1. 参赛选手竞赛区域。

每个竞赛工位标有醒目的工位编号，每个工位面积在 7~9 m²，m²左右，确保参赛队之间互不干扰。赛场要求竞赛过程全程无死角视频监控，监控录像保 3 个月。环境标准要求保证赛场采光（大于 500lux）、照明和通风良好；提供稳定的水、电，并提供应急的备用电源；提供足够的干粉灭火器材。

2. 裁判区域。

供裁判休息及工作场地。共配有电脑 10 台；A4 激光打印机 1-2 台；桌椅 10 套以上；饮水机、纸杯、文具用品若干。

3. 技术支持区

为技术支持人员的工作场地，为参赛选手竞赛提供技术支持。

4. 医疗服务区

提供医疗、疫情防疫等服务保障，并用隔离带隔离。

5. 指导教师休息区

需要与比赛场地分开，供参赛队领队及指导教师休息，并提供竞赛直播和开展其它相关活动。

（二）赛场选手安全防护要求

1. 参赛选手应严格遵守设备安全操作规程。

2. 参赛选手停止操作时，应保证设备的正常运行，比赛结束后，所有设备保持运行状态，不要拆、动硬件连接，确保设备正常运行、实现正常评分。

3. 参赛选手应保证设备和信息完整及安全。

（三）赛事安全要求

1. 禁止选手及所有参加赛事的人员，携带任何有毒有害物品进入竞赛现场。
2. 承办单位应设置专门的安全防卫组，负责竞赛期间健康和安​​全事务。主要包括检查竞赛场地、与会人员居住地、车辆交通及其周围环境的安全防卫；制定紧急应对方案；监督与会人员食品安全与卫生；分析和处理安全突发事件等工作。
3. 赛场须配备相应医疗人员和急救人员，并备有相应急救设施。

（四）赛事开放要求

1. 赛场内除指定的裁判、工作人员外，其他与会人员须经组委会同意或在组委会负责人陪同下，佩带相应的标志方可进入赛场内。
2. 允许进入赛场的人员，只可在安全区内观摩竞赛，不得使用录像设备长时间拍摄选手工位、屏幕。
3. 允许进入赛场的人员，应遵守赛场规则，不得与选手交谈，不得妨碍、干扰选手竞赛。
4. 允许进入赛场的人员，不得在场内吸烟、喧哗。
5. 经组委会允许的赞助商和负责宣传的媒体记者，按竞赛规则的要求进入赛场相关区域。上述相关人员不得妨碍、干扰选手竞赛，不得有任何影响竞赛公平、公正的行为。

（五）赛事绿色环保要求

1. 赛场严格遵守我国环境保护法。
2. 赛场所有废弃物应有效分类并处理，尽可能地回收利用。
3. 赛场设置排烟除尘系统，尽可能地减少和控制烟尘。

八、技术规范

技术规范如表 1 所示，竞赛过程所需的技术文档如图表 2 所示。

表 1 技术规范表

序号	标准号	中文标准名称
1	GB/T 11457-2006	信息技术 软件工程术语
2	GB/T 14394-2008	计算机软件可靠性和可维护性管理
3	GB/T 15532-2008	计算机软件测试规范

4	GB/T 25000.62-2014	软件工程 软件产品质量要求与评价
5	GB/T 18905-2002	软件工程 产品评价
6	GB/T 19003-2008	软件工程
7	GB/T 20271-2006	信息安全技术-信息系统通用安全技术要求
8	GB/T 20918-2007	信息技术 软件生存周期过程 风险管理
9	GB/T 8567-2006	计算机软件文档编制规范
10	GB/T 9385-2008	计算机软件需求规格说明规范
11	GB/T 9386-2008	计算机软件测试文档编制规范
12	GB/T 30882.1-2014	信息技术应用软件系统技术要求第1部分：基于B/S体系结构的应用软件系统基本要求
13	GB/T 11457-2006	信息技术软件工程术语

表 2 技术文档列表

序号	名称
1	Jdk1.8 API 帮助文档
2	Spring Boot 帮助文档
3	HTML5 参考手册
4	JavaScript 参考手册
5	CSS3 参考手册
6	Vue.js 2.0 帮助文档
7	Ajax 帮助文档
8	MySQL5 帮助文档
9	Echarts 帮助文档
10	Git 帮助文档
11	UML 参考手册
12	Visio 帮助文档
13	Node.js 中文文档

14	Element-UI 帮助文档
15	Mint-UI 帮助文档

九、技术平台

(一) 个人计算机和服务器，最低软硬件配置要求

个人计算机和服务器最低软硬件配置要求如表 3 所示。

表 3 Web 技术赛项硬件平台

序号	设备名称	型号	单位	数量
1	个人计算机/服务器	操作系统：Windows 10（64 位） CPU：i5 及以上处理器 内存：8G 及以上 硬盘：500G 及以上 网卡：百兆及以上网卡 显示器：分辨率 1024x768 像素及以上	台	4

(二) 相关软件版本

竞赛过程中所需相关软件及其版本如表 4 所示（赛场统一预装）。

表 4 竞赛环境软件表

序号	类别	名称及版本	备注
个人计算机	操作系统	Windows 10 操作系统 64 位	
	开发工具	jdk-8u111-windows-x64	
		MySQL 5	root 123456
		Navicat_Premium_11	
		Sublime Text	
		IDEA2019	
		HBUILDERX.0.1.42.20180623-alpha.full.zip	
		VSCodeSetup-x64-1.30.1.exe	
		Postman-win64-4.10.3-Setup.exe	
		node-v10.15.0-x64.msi	

		Tomcat 9	
		Vue 2.0	
		Echarts 4.7.0	
	辅助工具	pdf: FoxitReaderv9.0.0.29935	
		office 2010 (word) 或者 wps	
		visio 2010	
		谷歌/火狐浏览器	
	版本管理工具	Git-2.12.1-64-bit.exe	
		IDEA、Hbuilder 和 VSCode 的 git 使用插件方式安装。	
服务器	资源安装	Mint-UI SDK	8081
		Element-UI SDK	8085
		Gitstack2.3.11	

(三) 场地禁止自带使用的设备和材料

赛场内禁止自带设备和材料，包括：电子设备，如平板、手机、多媒体播放器、录音器，照相机，摄影机等。

十、成绩评定

(一) 评分文件

1. 评分标准

竞赛满分为 100 分，其中职业素养评分为 5 分、技能知识评分为 95 分，最终成绩进行从高到低排序。

职业素养评分依据参赛选手的操作规范、职业素养、赛场表现等进行评分。

技能知识评分将根据“系统文档”、“程序排错”和“功能编码”三个部分评分，分值分别为 10 分、20 分和 65 分。

技能知识评分=系统文档得分+程序排错得分+功能编码得分。

系统文档得分：对参赛选手的 UML 设计图的正确性、设计文档的规范性和完整性进行评分。

程序排错得分：考核参数选手错误定位、改正错误的能力，以运行结果正确性作为主要判断依据。

功能编码评分：对参赛选手编写的代码规范、代码正确性、代码完整性进行评分，同时对代码运行结果、运行界面进行评分。

竞赛总得分=职业素养+技能知识评分+违规扣分。

技能知识评分项目如表 5 所示。

表 5 技能知识评分表

一级项目	二级评价项目	三级评价项目	配分
(一) 系统文档	设计文档	用例图的绘制	10 分
		类图的绘制	
		时序图的绘制	
		系统设计方案	
(二) 程序排错	前端页面	根据界面原型与实际显示之间的差异，定位并修改相应代码，以实现正确功能	20 分
	业务逻辑	根据需求描述及对功能的理解，定位并修复系统中业务逻辑存在的错误	
(三) 功能编码	基于 HTML5 技术框架	HTML5、CSS3、Ajax 技术的使用，根据给定的资源和界面原型，自行设计/编写布局代码，实现与原型相一致的界面布局功能和 Ajax 网络通信等	65 分
	MVVM，基于组件的轻量级框架	Vue/Element 的使用、单页路由、双向绑定、实现 axios 网络通信等	
	Spring Boot	Spring Boot 配置、Web 开发、持久层处理等	
	数据存储	MySQL 数据库增删改查，以及系统核心配置文件的重要元素	
	事务处理	Spring Boot 事务处理	
	数据缓存	Spring Boot 缓存	
	RESTful API	RESTful API 使用	
	数据分析	利用 Echarts 图表资源实现业务数据分析显示	

注：本次赛项采用题库形式，实际抽题次序及内容可能同本表有所不同。

2. 评分表

评分表根据赛项评分标准，由命题专家在拟定比赛任务书时拟定，裁判根据评分表对选手的比赛成绩进行评定（评分表见样题）。

（二）评分方法

1. 本竞赛设置裁判 7 人，包括裁判长 1 名，裁判 6 名。随机抽签分为 3 组，每组 2 名裁判独立评分。第 1 组评分裁判负责系统文档+程序排错评分，第 2 组与第 3 组评分裁判负责功能编码评分；职业素养评分由评分裁判会同裁判长共同评分。

2. 竞赛满分为 100 分，竞赛总得分=职业素养+技能知识评分+违规扣分。

3. 客观性技能知识评分原则。评分裁判对参赛队伍部署到服务器的竞赛作品运行效果和文档，依据赛项评价标准进行客观评分。竞赛名次按照成绩总分从高到低排序。相同成绩的依次按功能编码、程序排错、系统文档部分得分高低决定排名次序。

（三）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并提交裁判长。

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

根据竞赛成绩，从高到低排序，按实际参赛队数量的 10%设一等奖，20%设二等奖，30%设三等奖。

（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

承办院校负责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。

各参赛院校赛前要对选手进行计算机、网络设备、工具等操作的安全培训，进行安全操作的宣讲，确保每个队员能够安全操作设备后方可参加比赛。裁判长在比赛前，宣读安全注意事项，强调用电安全规则。

（一）消防预案

承办院校负责赛场、师生入住酒店的消防环境等检查，做好赛场和酒店的应急疏散预案，确保竞赛期间师生安全。

封闭赛场前，由赛点领导小组成员带队（含安保组成员）进行一次全面的现场消防检查，包括消防栓方位、配备灭火器的检查，在使用上是否进入良好状态，不许出现消防隐患，确保消防安全。

竞赛期间，任何人发现火情，选手等在现场工作人员的引导下进行有序疏散，并迅速使用现场的消防器材控制火情，争取消灭于火灾初级阶段。

如不能及时控制、扑灭火灾，在场工作技术人员要立即采取切断电源等措施妥善处理，防止火势蔓延。

在场工作人员要以最快的方式向赛点领导小组成员、安保组成员汇报，尽快增加援助人员，协力救火。

赛点领导小组成员接到报告后，要立即达到火情现场，并视火情拨打“119”报警求救。

为更好地应对紧急情况，所有人员必须一切听从现场指挥员的指挥。

（二）供电预案

赛场提供 UPS 不间断电源系统，电池容量能够保证在断电情况下提供不少于 10 分钟的赛场供电，并有设备维修和电力抢险人员待命。竞赛期间突遇断电、停电，裁判长应立即要求参赛选手保存数据，并做好参赛选手的安抚工作，同时向赛项专家组和省大赛办报告，并根据指示做出决定。承办校应联系相关人员检查断电原因，组织人员立即抢修，尽快恢复供电，并记录断电情况、处理过程以备查阅。

（三）医疗预案

承办院校须安排专职医护人员做好比赛期间的医疗保障工作，做好救护地点、医疗器械、药物，休息床等的准备工作。

在比赛场地的适当位置设置急救医疗点，救护用器械及设施、药品和医护人员，并有醒目标志，确保通讯畅通（通过裁判长）。

当赛场内有人员发生病情时，场内医护人员要及时采取救治措施进行现场救护；如需送医院救治的，应立即就近送医院继续治疗，并通知领队和指导教师。

疫情防控常态化形势下，按照承办院校的各类突发情况预案和应对工作，做好比赛期间的各类突发情况预案和应对工作。

（四）设备预案

预留至少 10% 的备用 PC 和各种设备，当出现设备掉电、故障等意外时经现场裁判确认后由赛场技术支持人员予以更换。

竞赛过程中出现设备掉电、故障等意外时，现场裁判需及时确认情况，安排技术支持人员进行处理，现场裁判登记详细情况，填写补时登记表，报裁判长批准后，可安排延长补足相应选手的比赛时间。

（五）赛题预案

赛题由大赛组委会指定专家组命题制卷。专家组预先制定 2 套预选试题方案，每套方案赛题重复率不超过 50%，正式赛题在赛前由大赛组委会监督人员随机排序后，由裁判长抽取 1 套预选试题作为正式比赛用题，另外一套作为备用试题卷。如出现意外情况，由裁判长启动备用试题卷作为替补的正式比赛用题，以保证赛事的正常进行。

（六）疫情防控

为切实推进与落实疫情防控常态化条件下省高职赛项组织工作，确保参赛师生生命安全与身体健康，比赛期间疫情防控要求如下：

1. 承办院校

各赛项承办院校为疫情防控主体责任单位，科学落实属地疫情防控要求，成立相关组织机构，统一负责疫情防控组织工作。赛事组织过程中，要加强与当地疫情防控指导机构的沟通联系，制定好各赛项疫情防控实施方案，将防控要求落实到办赛全过程，并在大赛指南中明确。安排专人与各参赛院校对接，主动告知赛务安排、人员报到等具体要求。对参赛人员做好体温检测，健康码及行程码核查、提供必要防疫物资等相关疫情防控工作，确保竞赛顺利实施。

2. 参赛院校

各参赛院校加强参赛人员统一管理，精简随行人员，除领队、选手和指导教师外，减少其他工作人员数量。安排专车点对点接送参赛人员，确保参赛选手安全抵离。

指定专人落实参赛人员的疫情防控准备工作，提前准备好参赛人员（含领队及指导教师等）相关防疫资料，报到现场须提交《参赛人员健康状况排查承诺书》和《个人健康状况承诺书》，提供健康通行码“绿码”和手机漫游地查询结果（通信大数据行程卡），在测温正常下完成报到，入住承办院校指定酒店。比赛期间应注意做好个人防护，备足一次性医用口罩，避免在人员密集、通风不良的场所逗留。参赛人员须服从承办学校疫情防控检查，如果出现发热、乏力、干咳、呼

吸困难等症状,请立即与承办院校疫情防控工作小组取得联系,视病情及时就医,确保竞赛安全举办。

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。

参赛选手进入比赛工位、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. 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。

7. 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。

8. 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。

9. 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。

10. 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、考核的知识和技能，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问题。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. 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。

8. 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。

9. 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

本赛项将会设计观摩区，使用大屏幕实时显示 Web 技术竞赛的进度状况。

十七、竞赛直播

在大赛组委会统一安排下进行。

十八、其他

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