

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：JSG202347

赛项名称：创新创业

赛项组别：高职学生组

赛项归属专业大类：财经商贸大类

二、赛项目的

为全面贯彻落实《国家职业教育改革实施方案》，推动职业教育高质量发展和适应性发展，提高财经商贸类人才培养质量，促进创新创业教育与专业教育有机融合，探索“专创融合”育人新模式和“教、学、训、赛、创”一体化教学模式，结合相关文件精神，特开设本赛项。

本赛项贯彻落实立德树人根本任务，以新时代人才需求为导向，以培养社会主义事业的建设者和接班人为出发点，培养具有专业技能和创新创业能力相融合的高素质复合型人才。

通过竞赛，全面考察学生的创新创业专业知识与能力、创新思维能力、职业道德和素养，展示职业教育改革成果，为职业院校师生搭建创新创业教育交流平台，引领高职院校专业高质量发展，促进专创融合、科创融合、产教融合、思创融合，推进以赛促教、以赛促学、以赛促改、以赛促创，深化“三教”改革，着重考察参赛选手双创理论与基本技能、专业理论知识与技能，特别是紧跟时代步伐，充分利用现代信息技术锻炼学生的市场识别、产品营销、经营管理等多项技能，提高专业人才的社会认可度与影响力。

三、竞赛内容

面向高等职业院校（2021 版《职业教育专业目录》专科专业）中所有专业，鼓励跨专业组队。比赛由创业（创意）项目汇报稿撰写、企业创业模拟运营实操、运营决策文件撰写与汇报、创新创业理论测试、项目运营实践五个阶段组成；每个参赛团队由不超过 5 人组成，团队内部自行分工，完成所有阶段的竞赛内容。

（一）创业（创意）汇报文件撰写与提交

参赛团队需在竞赛日前一天晚 10 点（要根据实际情况确定时间结点）前提交具有合法的知识产权的真实创业项目路演汇报文件（学校名+汇报文件，如：“XX

学院汇报文件”），发送到指定加密邮箱（或拷贝）。上述文件中不得含有模拟运营方面的任何内容，不得出现参赛院校名称、Logo、院校教师姓名和照片等泄露参赛学校和团队信息的内容，否则此模块成绩不计入总分。

（二）创业企业模拟运营实操（比赛时长 150 分钟）

1.创业企业模拟运营（150 分钟）

参赛团队成员分为总经理、财务经理、生产经理、销售经理、人力资源经理五个岗位角色，在软件平台中分别运营相应模块。其中，财务经理、生产经理、销售经理、人力资源经理协助总经理对企业进行运行管理，为总经理的决策提供财务运行、生产运行、销售状况和人力资源相关参数信息，并分管企业财务、生产、销售和人力资源等方面工作，按月度向总经理提出企业运行意见和建议等，经营团队需在指定的目标市场前提下，连续从事三个会计年度的企业经营与管理，最终以企业固定资产总额、净利润等参数来评估竞赛团队的运营结果。该部分以软件系统自动生成的企业估值、盈利额、企业运行效率等作为评分依据。

2.运营决策分析汇报文件制作（150 分钟，与运营同时）

团队基于运营过程中的环境分析、运营过程数据，结合相应学科的理论知识，整理并进行决策分析，制作汇报文档，主要考察参赛团队的文案的整理与总结、问题分析与解决、数据分析、创新思维与意识等方面的技能，同时考察了选手是否应用到“PDCA”进行改进与提升。

3.创新创业理论测试（150 分钟，与运营同时）

创新创业理论知识考核模块主要考察选手创新创业理论、财经商贸各专业的基础理论知识和专业综合素养。试题题型主要为选择、判断、案例分析、简答、论述等。

（三）创业企业模拟运营汇报和创新创业项目路演答辩（15 分钟）

1.运营决策汇报（3 分钟）

参赛团队基于模拟运营实操，汇报企业模拟运行决策过程、结果及相关分析，包括企业运营的市场环境分析、运营数据分析、运营决策和运营效果等，主要考察学生对理论知识与实际运营技能的应用，考察学生是否具有相对成熟的创新思维、较高的创业素养和实践技能。

2.创新创业项目路演与答辩（12 分钟）

参赛团队需在总决赛第二阶段竞赛二次加密时提交具有合法的知识产权，且能

反应职业院校特色亮点真实创业项目或基于真实产品的创意项目路演汇报文件（文件中不得含有体现参赛院校和选手的任何信息，若出现则此模块成绩为零分），通过参赛团队路演来展示项目的创新水平和成长潜力，主要考察学生基于大数据等新技术、互联网新思维等创业实战能力。（7 分钟）

学生汇报结束后，由评分裁判进行提问，参赛团队根据裁判问题现场回答，由裁判根据选手答辩情况进行赋分。（5 分钟）

（四）项目运营实践（180 分钟）

1.运营方案制定（120 分钟）

参赛团队基于直播平台对组委会所指定产品包进行“线上+线下”营运策划，团队要根据产品功能、特色等，制定具体可行的营运方案，在竞赛结束时，以文档的形式提交大赛评委会。

2. 运营实践（60 分钟）

参赛团队借助网络新媒体方式进行营销转化，注重产品媒介推广、销售，强化综合项目实操能力，深度融合全线运营技巧，在大赛组委会要求的同一时段，统一运营，通过产品包装、产品营销策略、营销手段、直播环节设计、直播技巧展示，进行销售，实现从平台运营到流量变现，并能灵活处理直播过程中出现的问题。

表 1 分值表

竞赛阶段	竞赛内容	分值	要求	时长
第一阶段	创业项目	/	提前发送到组委会指定邮箱或拷贝	/
第二阶段	（1）创业运营模拟实操 （2）模拟运营汇报文稿制作 （3）理论测试	40 分（实操 30 分+理论测试 10 分）	分工合作 最终结果文件以工位号打包命名，如： 5.rar ；文稿以工位号命名，如：5.pptx	150 分钟
第三阶段	（1）模拟运营汇报 （2）创业项目路演	25 分（模拟运营 10 分+创业项目 15 分）	分工合作	15 分钟 （3+7 分钟）
第四阶段	项目运营实践	35 分（方案 10 分+直播 25 分）	分工合作	180 分钟

四、竞赛方式

（一）组队方式

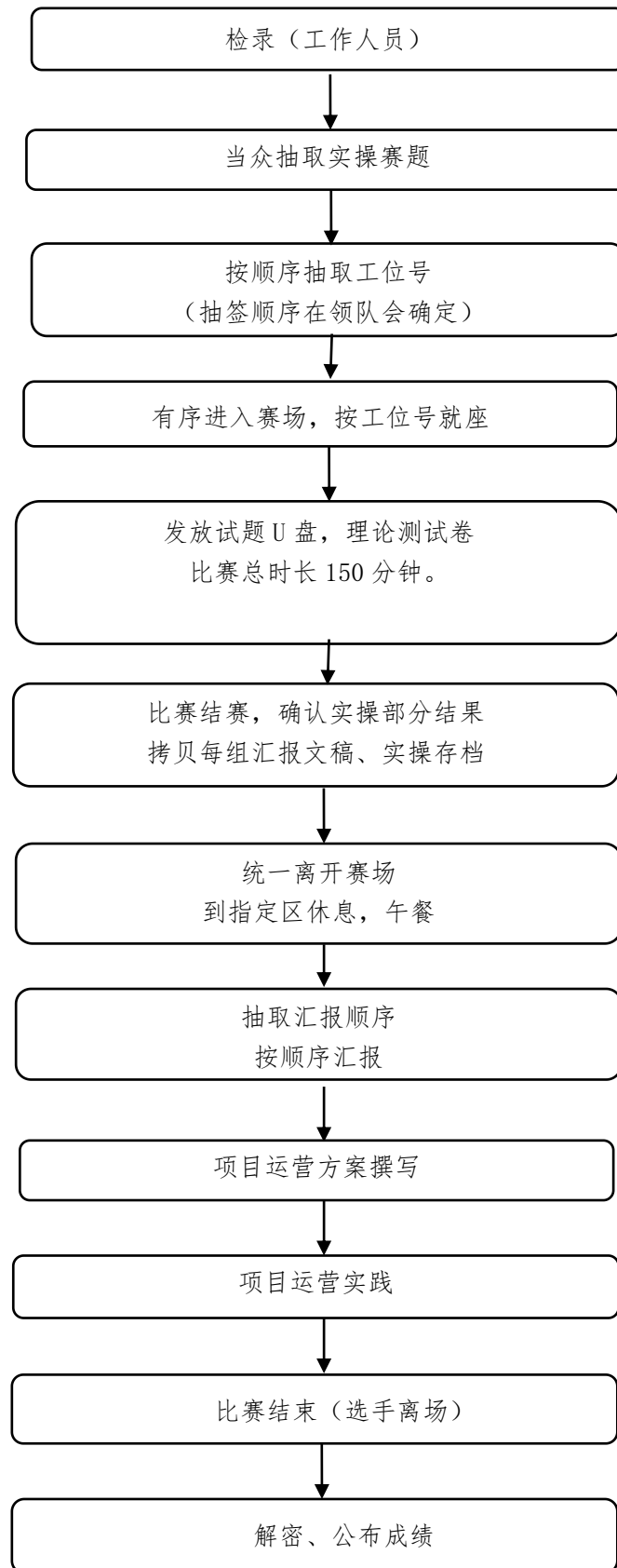
竞赛采用团体竞赛方式。参赛选手必须是高等职业院校在籍学生；如果是五年制高职学生，必须是四至五年级（含四年级）在籍学生。竞赛以院校为单位组队参加，不得跨校组队。

同一学校参赛队不超过 1 支。每队不超过 5 名选手，不超过 2 名指导教师。

（二）竞赛方式

赛前领队会议，抽取顺序号，即正式比赛的抽签顺序。正式比赛按此顺序号检录进场。正式比赛前，根据按顺序号依次抽取比赛的工位号，工位号同时也是汇报顺序。如果参赛队伍超过 30 支，则分组汇报，分组方式由裁判组决定。

五、竞赛流程



六、竞赛赛题

竞赛前半个月在大赛指定网络信息发布平台上公布 10 套实操题库、10 套理论题库、商品库，同时由提供大赛软件平台的公司给予优质技术保障。赛题有 30% 与所公布题库难度基本一致的神秘试题。

竞赛包括四个阶段，每一阶段有不同的环节和任务组成，具体赛题内容如下：

江苏省高职院校财经商贸类创新创业技能大赛赛题

第一阶段任务 提交创业项目汇报文稿

第二阶段任务（40 分，时间 150 分钟）

一、在现有的创业企业模拟运营环境下继续模拟运行，直至经营到第 36 个月底，竞赛结束时将最后一个月模拟运营存档和业绩报告提交组委会。（30 分）

1、模拟运行相关参数设置

- （1）初始环境创业起始状态（企业运营前 3~6 个月）参数一致
- （2）项目难度参数：中等/困难
- （3）起始资金：2-5 万
- （4）市场状态：正常/糟糕/差
- （5）市场价差：中等/高/低
- （6）利率：高/低
- （7）金融信贷级别：创业新秀
- （8）设计成本：高/低
- （9）货币种类：人民币/英镑/美元
- （10）随机市场设计为关闭和随机事件为关闭
- （11）经营时间：36 个月（含初始运行的时间）
- （12）目标市场：6 个类型（指定一个，运营过程中不可以更改）

2、公司运营初期（1-6 月）可变设计参数内容

- （1）公司命名
- （2）客户调研和市场调研
- （3）确定目标市场和竞争对手价格参数
- （4）产品设计和成本参数
- （5）产品品质参数设计

- (6) 产品性能参数设计
- (7) 产品个性特点参数设计
- (8) 产品外形造型参数设计
- (9) 产品单价成本
- (10) 产品价格参数
- (11) 产品卖点参数
- (12) 产品销售方式选择
- (13) 员工招聘参数
- (14) 员工培训参数
- (15) 公司营运场所参数

二、根据创业企业模拟运营实操，制作企业模拟运营相关汇报文件，本阶段任务结束时以“工位号”为汇报文件名，通过 U 盘提交组委会。此任务分数在第二阶段进行考核。

三、笔试，完成理论试卷考核。（10 分）

第三阶段任务（25 分，时间 15 分钟）

每个参赛队组成项目汇报与答辩团队，自主选择汇报方式。主要任务如下：

一、创业模拟运营实操分析汇报（10 分，时间 3 分钟）

参赛团队针对第一部分的模拟运营，自主制作汇报文档，汇报企业运营的市场基础、运营决策和运营效果，分析运营过程中市场营销、产品设计等方面的创新点和创新效果。

二、创业项目路演与答辩（15 分，时间 12 分钟）

创新创业项目路演 7 分钟。选手通过路演来展示所提交项目的创新水平和成长潜力。路演结束后答辩，回答评委提出的问题，时间 5 分钟

第四阶段任务 项目运营实践（35 分，时间 180 分钟）

一、运营方案制定（10 分，时间 120 分钟）

根据大赛组委会提供的产品，参赛团队设计制定“线上+线下”运营方案。方案中需要体现利用*直播进行实际营销的设计。在竞赛结束时，以文档的形式提交大赛评委会。

二、项目运营实践（25 分，时间 60 分钟）

项目运营实践要在公开的网络平台上，公共的环境的基础上，在同一时段，统一运营，通过产品包装、产品营销策略、营销手段、直播环节设计、直播技巧与产品短视频销售能力等进行展示，最终以营运方案和团队配合、直播话术、互动设计等作为评判标准。

七、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（高职组）中获得过一等奖的选手不得参加同项目、同组别比赛。

3.本赛项同一学校报名参赛队不超过1支。

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。

（二）熟悉场地规则

1.各参赛队统一有序地熟悉场地，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个人物品，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.所有参赛选手在现场裁判或工作人员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.进入赛场后，选手可以检查电脑、熟悉输入法，不可运行比赛软件。
- 3.现场裁判宣布比赛开始，参赛选手才能进行模拟实操。
- 4.比赛过程中，参赛选手必须严格遵守考场安全操作规程，确保人身和电脑设备安全，并接受现场裁判和技术人员的监督和警示。
- 5.比赛过程中若有试卷字迹不清等问题，可示意现场裁判，由现场裁判解决。若认为比赛设备、软件有问，举手示意现场裁判，由现场裁判和技术人员予以更换。
- 6.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。
- 7.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，选手应停止比赛任务的操作。
- 4.裁判长宣布终止比赛后，现场裁判组织记录操作部分数据，并由选手签字确认，确认后选手退出赛场。
- 5.需要补时的选手继续操作。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、等待后续比赛。

（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：负责对参赛队各比赛模块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。

八、竞赛环境

（一）模拟运营竞赛场地

1.竞赛场地设在教学（实训）楼内，场地内设置满足所有团队的竞赛环境；

2.一个参赛队一个工位，每个工位二台电脑，五把椅子等；

3.竞赛场地内设置背景板、宣传横幅，营造竞赛氛围。

（二）汇报与直播场地

汇报室与直播间配备多媒体设备及录音录像设备，汇报录像实时同步至观摩室的屏幕；直播采用*直播平台，线上真实直播。

九、技术规范

参照教育部公布的《高等职业学校专业教学标准》的“专业标准”、“课程标准”为基本范围和基本要求。

竞赛以现行的财经法律、法规和财政部、国家税务总局、人民银行、国家质监局等出台的会计、税务、金融法规、制度和规范性文件为依据。

十、技术平台

竞赛中创业企业模拟运行软件为 **Sim Venture** 软件，技术支持为北京新同文国际教育科技有限公司；汇报文稿制作软件为 **Office 2010、WPS 2016**（或两种软件的更新版本）办公软件；直播平台为京东直播平台，技术支持为北京京东乾石科技有限公司。

表 2 技术平台

项目	规格要求说明
参赛选手计算机	Windows 64 位操作系统、英特尔酷睿 CPU, 不少于 4GB 内存, 不少于 80G 硬盘容量; 计算机预装全拼、五笔、微软拼音等中文输入法和英语输入法; 预装 Office2010 或以后版本、WPS2016 或以后版本; 无网络环境。
摄像头(手机)及补光灯	摄像头(手机): 像素 1200 万及以上, 自动对焦等功能; 补光灯: 可以自由调节镜头的亮度
竞赛软件	1. 创业企业模拟运营实训软件 *创新创业教育实训平台 2. 汇报文稿制作软件 Office 、WPS 办公软件 3. 直播平台 *直播平台

十一、成绩评定

(一) 评分标准

1. 评分分值设定

采取百分制计分标准, 总分 100 分。

表 3 评分结构与分值

内容	分值比例	分值
创业企业模拟运营实操	30%	30
理论考核	10%	10
运营决策汇报	10%	10
项目路演汇报	15%	15
运营方案	10%	10
项目实践	25%	25
合计	100%	100

2.创业企业模拟运营实操（分值：30 分）

参赛团队创业企业模拟运营 36 个月（含试题最初运营的 1-6 个月），同时完成创新创业项目汇报文案制作；分值为 30 分。

表 4 创业企业模拟运营实操评分标准

竞赛内容	评分内容	总分
创业模拟运营实操	通过 36 个月（含试题最初运营 1-6 个月）创业模拟运营实操，以系统给出的企业估值、利润、运行效率等数据作为评分依据。 1. 所有团队基础分 0 分。 2. 所有团队在最初运营基础之上，接续运营直至第 36 个月。在运营至第 30 个月（含）前，可以出售股份、变卖公司资产、解雇员工等操作；运营第 31 至 36 个月期间不得变卖公司资产、不得解雇公司员工，若出现按 0 分计算。最终企业估值、利润按持股比例折算。 3. 运营满 36 个月的团队。每增加一定的企业估值或利润（具体根据当年比赛最高估值参数除以 30）加 1 分。 4. 运营未满 36 个月，或破产团队均记 0 分。 5. 若得分相同，则对比较企业利润，利润高者排名在前。 6. 若估值和利润值相同，则对比平均效率，效率高者名次在前。	30 分

3.理论考核（10 分）

理论考核试卷的作答与实操阶段同时进行。最终以得分计入总成绩。

4.运营决策汇报（10 分）

参赛团队汇报运营决策过程。在汇报过程中，不得透露所在学校名，汇报文件中不出现学校名称、LOGO、教师姓名等信息。

表 5 运营决策汇报评分标准

序号	评分项	评分内容	分值
1	初始环境分析	1.企业总体情况 2.企业财务、人力资源、生产和销售状况 3.企业环境分析 4. 解决企业运行中存在问题的方案 5.企业今后经营的定位与总体战略	1
2	营销分析	1.企业销售策略的制定依据 2.企业营销手段选择的依据 3.企业销售策略是否与企业产品定位、目标客户等相关参数相符 4. 营销成本计算 5. 盈亏平衡点计算	2

3	人力资源分析	1.企业人力资源策略制定是否与企业总体经营战略相符 2.企业招聘员工的技能是否符合企业的运行状况 3.企业员工培训是否与企业总体战略相符	2
4	生产分析	1.产品设计参数设计依据 2.企业产品生产方式分析 3.生产产品的方式分析 4.企业产品相关生产零部件的采购分析 5.产品质量保证分析	2
5	财管分析	1.企业融资类型、成本分析 2.企业融资主要依据分析 3.企业运行资金的总体分析 4.企业运行中的财务问题与解决方案 5.是否依据企业财务状况进行相关运行决策	2
6	其他	1.企业运行过程的得失分析 2.企业下一步的运行思路 3.备赛与竞赛过程的收获	1

5.创业（创意）项目路演与答辩（分值：15分）

表6 创业路演汇报评分表

序号	评分项	评分内容	评分细则	分值
1	项目概述	1.项目主要内容 2.项目特色 3.项目思路与目标	简明、扼要概括整个计划	1
2			具有特色和吸引力	
3			有明确的思路和目标	
4	经营管理和运作方案	1.项目状态和规划 2.项目实施周期 3.项目难度	开发状态和目标规划合理	2
5			实施周期和计划恰当，在各阶段目标合理，重点明确	
6			对经营难度和资源要求分析准确，项目可信度高	
7	市场及竞争分析	1.市场环境分析 2.竞争对手分析 3.综合分析	市场分析数据完整，分析科学、客观	2
8			能准确把握市场发展趋势	
9			明确竞争对手的优势和劣势及自身的优势	
10	营销策略	1.制订营销策略 2.成本或定价分析 3.渠道分析	营销策略具有创新性	2
11			成本及定价合理，对顾客具有潜在的吸引力	
12			营销渠道顺畅，有一定创新	

13	财务与融资	1. 财务计划 2. 赢利模式 3. 融资方案	赢利模式可信可行	2
14			列出关键财务因素、财务指标和主要财务	
15			财务计划及相关指标合理准确	
16			融资方案某些细节具有吸引力,明 确回报率, 大致明确回报周期	
17	创业团队	1. 成员分析 2. 团队分析 3. 组织架构 4. 股权设置	团队成员具有相关的教育及工作 背景	1
18			能力互补且分工合理	
19			组织机构严谨	
20			产权、股权划分适当	
21	答辩	1. 问题分析 2. 回答问题 3. 回答问题的逻辑性	对评委提问, 分析科学、合理	4
22			回答问题准确, 简时扼要	
23			回答问题逻辑性强, 条理清晰	
24	汇报文稿	1. 汇报文稿	PPT 文稿内容全面, 条理清楚, 制作美观, 播放流畅	1

6.运营方案制定（分值：10 分）

表 7 运营方案评分表

序号	评分项	评分标准	分值
1	市场分析	产品的主要用户群体特点及竞争对手分析。	1
2	定位	根据定位策略, 准确地描述直播定位	1
3	团队管理	合理进行分工, 明确各成员角色分 配, 配合默契。	0.5
4	互动设计	有合理明确的互动环节设计及互动 意图说明。	2
5	“线上+线下”推广 运营策略	有具体切实可行的“线下+线下”运 营方案含推广方案和直播引流方案 等。	5
6	策划书内容完整、表 述清楚, 语法通顺	策划书所要求的各项内容是否有缺 失, 能够保持直播带货流程的完整、全面、思路清晰、具有创新性。	0.5
总分			10

7.运营实践（分值：25 分）

表 8 运营实践评分表

序号	评分项	评分标准	分值
1	主播形象	主播妆容精致、着装举止得体，存在不雅行为、有失礼仪等问题，则该项不得分。	2
2	直播场景（根据竞赛现场情况确定）	在提供的物料中进行选择，对直播间进行场景布置，符合直播主题内容，突出直播特色，能够清晰直观展示产品。	1
3	直播话术（引流、促单）	口齿清晰，表达流畅，直播相关话术熟练掌握并且能够灵活运用。	7
4	互动能力	能够与观众积极互动，活跃直播间气氛。做好控场、突发事件处理和客户维护。	7
5	产品知识	能够对产品进行专业化描述，对产品有深入的了解，可以及时回答观众对于产品的问题。	7
7	团队合作	合理进行分工，明确各成员角色分配，配合默契	1
总分			25

（二）成绩复核

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%的所有参赛队伍的成绩进行复核；对其余成绩进行抽检复核，抽检覆盖率不得低于 15%。监督仲裁组需将复检中发现的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，裁判组需对所有成绩进行复核。

（三）赛项最终得分

按 100 分制计分。最终成绩经复核无误，由裁判长、监督和仲裁人员签字确认后公布。

（四）裁判组成员

表 9 专家裁判工作要求

序号	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	不限专业	有较强的组织协调能力和临场应变能力	5 年以上创新创业教育教学工作经历或指导过创新创业竞赛的经历	原则上应具有副高及以上专业技术职称或高级技师职业资格	3
2	财经商贸类	有较强的组织协调能力和临场应变能力；具备系统的工商管理类专业知识	工商企业管理专业相关教学或在相关领域工作经历 5 年以上（含 5 年）	原则上应具有副高及以上专业技术职称或高级技师职业资格	3
裁判总人数					6

根据竞赛参赛队伍数量，可以适当增加专家裁判数量，确保比赛顺利进行。

十二、奖项设定

（一）参赛选手奖

根据竞赛成绩，从高到低排序，按参赛队伍数的 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、三等奖参赛队伍的指导教师颁发指导教师奖。

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。

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.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。

11.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.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）提出申诉应在赛项公布成绩后 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、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。
- 2.参赛选手及相关工作人员，必须遵守疫情防控要求。
- 3.本技术文件的最终解释权归大赛组织委员会。

附件 1：直播的负面清单

直播营销中应坚持社会主义核心价值观，遵守社会公德，遵守宪法所确定的基本原则及国家法律法规。不得夸大宣传、虚假宣传，不得含有以下言行：

- 一、损害国家主权统一和领土完整的言行。
- 二、危害国家安全、损害国家荣誉和利益的言行。
- 三、含有民族种族宗教性别歧视的言行。
- 四、散布谣言、扰乱社会秩序、破坏社会稳定的言行。
- 五、淫秽、色情、赌博、迷信、恐怖、暴力或者教唆犯罪的言行。
- 六、侮辱、诽谤、恐吓涉及他人隐私等侵害他人合法权益的言行。
- 七、危害未成年人身心健康的言行。
- 八、其他危害社会公德或民族优秀传统文化的。
- 九、利用刷单、炒信等流量造假篡改交易数据和用户评价。
- 十、不得进行虚假或引导误解的商业宣传，欺骗误导消费者。
- 十一、违反法律规定从事扰乱市场竞争秩序，损害其他经营者或消费者的合法权益的言行。
- 十二、带动用户低俗氛围，引导场内低俗互动言行。
- 十三、其他违反社会主义核心价值观和社会公德的行为。