第十六届山东省职业院校技能大赛

中职组“产品数字化设计与开发”赛项规程

一、赛项名称

赛项名称：产品数字化设计与开发

赛项组别：中职组（学生赛）

二、竞赛目的

党的二十大报告提出“加快发展数字经济，促进数字经济和实体经济深度融合，打造具有国际竞争力的数字产业集群”；《国务院关于数字经济发展情况的报告》指出“加快深化产业数字化转型，释放数字对经济发展的放大、叠加、倍增作用”；“十四五”规划明确“推进产业数字化转型”——实施“上云用数赋智”行动，推进数据赋能全产业链协同转型。

当前，信息技术与传统行业深度融合，带来产品设计与开发方法的变革。数字化、智能化技术已深度融入产品设计与开发的全流程，复合型技能人才需求不断增大，而熟练掌握相关技术的技能人才短缺，成为制约行业发展的瓶颈。

产品数字化设计与开发赛项将数字经济重点产业和智造关键技术融入其中，用信息技术与传统产业深度融合的理念与数字化设计与制造领域新技术、新工艺、新方法，使用头部企业典型工作任务与方式设置赛项内容，发挥树旗、导航、定标、催化作用,培育满足行业发展需求的复合型技能人才。竞赛内容以企业实际工作任务为基础，促进产教融合、协同育人；与基础课程相结合，理论结合实践促进职普融通；与多门专业核心课程及1+X职业技能等级证书对接，促进岗课赛证融通；与高等职业教育阶段多门专业对接，促进中高贯通与人才成长。

三、竞赛内容

产品数字化设计与开发赛项以“操作、应用工业设计软件进行产品数字化设计与制作”为主线，要求选手建立产品数字化模型、输出产品工作原理动画和虚拟拆装动画，使用智能化设计工具进行优化设计，编写设计文档，使用数字化方式完成产品增减材制作。

**（一）赛项检验选手以下专业核心能力**

1. 按照给出的产品设计图，选择恰当的设计方法建立产品数字化三维模型;

2. 根据给定的要求及产品应用条件为数字化模型赋予合理的材质属性及恰当的外观样式;

3. 由三维模型输出产品设计表达文件，包括符合国家标准要求的二维、三维工程图和渲染效果图，以及工作原理动画、拆装虚拟动画;

4. 根据给出的优化目标与条件，运用以大数据、云计算技术支撑的智能化设计工具对产品关键部件进行分析与优化;

5. 运用办公软件编写产品设计文档;

6. 使用数字化制造方式，选择合理的方法完成产品开发及关键零部件制作。

**（二）赛项检验选手以下职业综合能力**

1. 设计思想与设计结果的可视化展示能力;

2. 产品开发制作工具的选择与应用能力，及过程中的操作习惯与职业素养。

**（三）赛项包含以下创新、创意方向**

1. 根据给定的要求及产品使用条件赋予产品零部件模型合理的材质及恰当的外观样式，输出产品的渲染效果图，并能根据效果图对产品设计说明进行合理的图文编排;

2. 能运用三维造型软件制作产品工作原理动画、拆装虚拟动画;

3. 根据给出的优化目标与条件，运用智能设计工具对产品零部件进行分析与优化。

**（四）赛项内容结构、成绩比例分配如下**

赛项包括产品数字化设计、产品数字化开发、职业素养评价三个模块。

产品数字化设计模块要求选手按照设计图建立产品数字化三维模型；根据给定的要求及产品使用条件赋予数字化模型合理的材质属性及恰当的外观样式，输出产品设计表达文件和工作原理动画文件；根据给出的优化目标与条件，运用数字化、智能化设计工具对产品关键部件进行分析与优化。分值配比为65%。

产品数字化开发模块要求选手输出虚拟拆装动画，运用办公软件编写产品设计文档；使用数字化制造方式，选择合理的方法完成产品开发及关键零部件制作。分值配比为30%。

职业素养评价模块包括安全要求、环境要求、纪律要求，分值配比为5%。

上述三个模块分别评分，相加为成绩总和。

产品数字化设计与开发赛项的模块设置、比赛时长及分值配比见表 1。

表 1 赛项模块设置

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **模块** | | **主要内容** | **比赛时长** | **分值** |
| **模块一** | 产品数字化设计 | 按照设计图建立产品数字化三维模型；根据给定的要求及产品使用条件赋予数字化模型合理的材质属性及恰当的外观样式，输出产品设计表达文件和工作原理动画文件；根据给出的优化目标与条件，运用数字化、智能化设计工具对产品关键部件进行分析与优化。 | 300分钟 | 65% |
| **模块二** | 产品数字化开发 | 输出虚拟拆装动画文件；运用办公软件编写产品设计文档。使用数字化制造方式，选择合理的方法完成产品开发及关键零部件的增减材制作。 | 30% |
| **模块三** | 职业素养 | 安全要求：现场操作安全，应符合安全操作规程，用电操作安全无事故，选手无受伤；环境要求：工具摆放整齐、保持工位整洁；纪律要求：遵守赛场纪律、尊重赛场工作人员、爱惜赛场设备和器材。 | 5% |

四、竞赛方式

本赛项为个人赛。同一学校参赛不得超过1人。指导教师须为本校专兼职教师，每名选手指导教师不超过1名。各地市的参赛选拔、名额分配和参赛师生资格审查工作主要由市级教育行政部门负责。大赛执委会办公室有对参赛人员资格进行抽查的权利。

具体报名办法及报名资格详细要求等参见《山东省教育厅等4部门关于举办第十六届山东省职业院校技能大赛的通知》。

五、竞赛流程

竞赛流程见图1，时间安排见表2。

领队会议

第一次加密（顺序号）

场地熟悉

比 赛

选手可在竞赛区域内用餐

（计入比赛时间）

检录，第二次加密（赛位号）

第一天（赛前）

第二天（赛中）

总结，闭幕

第三天（赛后）

图1　产品数字化设计与开发赛项竞赛流程图

开赛式

第三次加密（作品号）

成绩评定、核验、解密

参赛队报到

申诉与仲裁

表2 产品数字化设计与开发赛项竞赛时间安排表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **时间** | **第一天** | **第二天** | | **第三天** |
| 07:00-08:00 | 参赛队报到 | 检录、第二次加密 | |  |
| 08:00-09:00 | 竞赛时间5小时，其中  第一模块3小时，  第二模块2小时 | |
| 09:00-10:00 | 总结、颁奖、闭幕 |
| 10:00-11:00 |
| 11:00-12:00 |  |
| 12:00-13:00 |  |
| 13:00-14:00 |  | |
| 14:00-15:00 | 开幕式 | 申诉与  仲裁 | 第三次  加密 |
| 15:00-16:00 | 领队会、第一次加密 |
| 16:00-17:00 | 熟悉场地 | 评分、解密、核验 | |
| 17:00-21:00 |  |  |
| 注：部分时间安排可能调整，以《赛项指南》公布为准。 | | | | |

六、竞赛命题

本届比赛参照2023年全国职业院校技能大赛产品数字化设计与开发赛项设置赛题库，竞赛赛卷在比赛前从赛题库中抽取，并按照国赛赛题的形式进行组合。赛题库于竞赛前一周发布在“山东省职业院校技能大赛网：http://sdskills.sdei.edu.cn/”。

七、竞赛规则

**（一）选手报名**

1. 报名资格

参赛人员须为中等职业学校、技工学校、五年制高职一至三年级（含三年级）全日制在籍学生，高职院校举办的中职教育，若无独立建制不得参加中职组比赛。凡在往届全国、全省职业院校技能大赛中获一等奖的学生，不得再参加同一项目同一组别的比赛。

2. 报名要求

参赛选手和指导教师报名获得确认后不得随意更换。如备赛过程中参赛选手和指导教师因故无法参赛，须由市级教育行政部门于相应赛项开赛10个工作日之前出具书面说明，经大赛执委会办公室核实后予以更换。竞赛开始后，参赛队不得更换参赛队员。

**（二）场地熟悉**

开赛式结束后安排熟悉场地环节，工作人员带领参赛队熟悉检录区、等候区、竞赛区、休息区、申诉区具体位置，并介绍竞赛区赛位布局和竞赛设备、器材摆放方式，讲解安全须知与紧急疏散的路线与方式。为确保竞赛设备、器材正常运行，参赛队不可在本环节进入赛位操作设备或使用竞赛器材。

**（三）赛场规则**

参赛队于竞赛当日完成检录、赛位号抽取后进入赛场。入场后先按赛位号于等候区排队，待现场裁判讲解安全须知与注意事项，发出统一指令后方可进入赛位。

选手进入赛场赛位后，应先对设备和工具进行检查；若发现问题，应举手报告现场裁判等待处理。比赛开始后，除特殊原因不可更换设备；若发生故障应立即报告现场裁判，由现场裁判、技术人员分析原因并报告裁判长做最终处理。选手须服从现场裁判的安排与管理，如有损坏设备、工具，扰乱比赛秩序的行为，现场裁判有权制止并要求选手终止比赛、离开赛场。

比赛结束后，选手应按照赛场要求签字确认提交比赛数据文件，并确认大小及实物作品数量，待所有参赛选手提交后方可离开赛位。

**（四）成绩评定**

本赛项第一、第二模块采用结果评判的方式评定作品成绩。比赛结束后由加密裁判对所有参赛选手的文件、作品进行加密，将加密后的文件及实物作品交评分裁判评分。

第三模块采用过程评判的方式评定成绩。由现场裁判在比赛过程中根据选手实际操作进行评分。

**（五）结果公布**

评分结束后由监督仲裁组进行成绩复核，复核无误后由加密裁判进行解密，并再次由监督仲裁组进行解密复核。无误后公布竞赛结果。

未尽事宜见《2023年山东省职业院校技能大赛制度汇编》。

八、竞赛环境

产品数字化设计与开发赛项赛场布局图如图2所示。

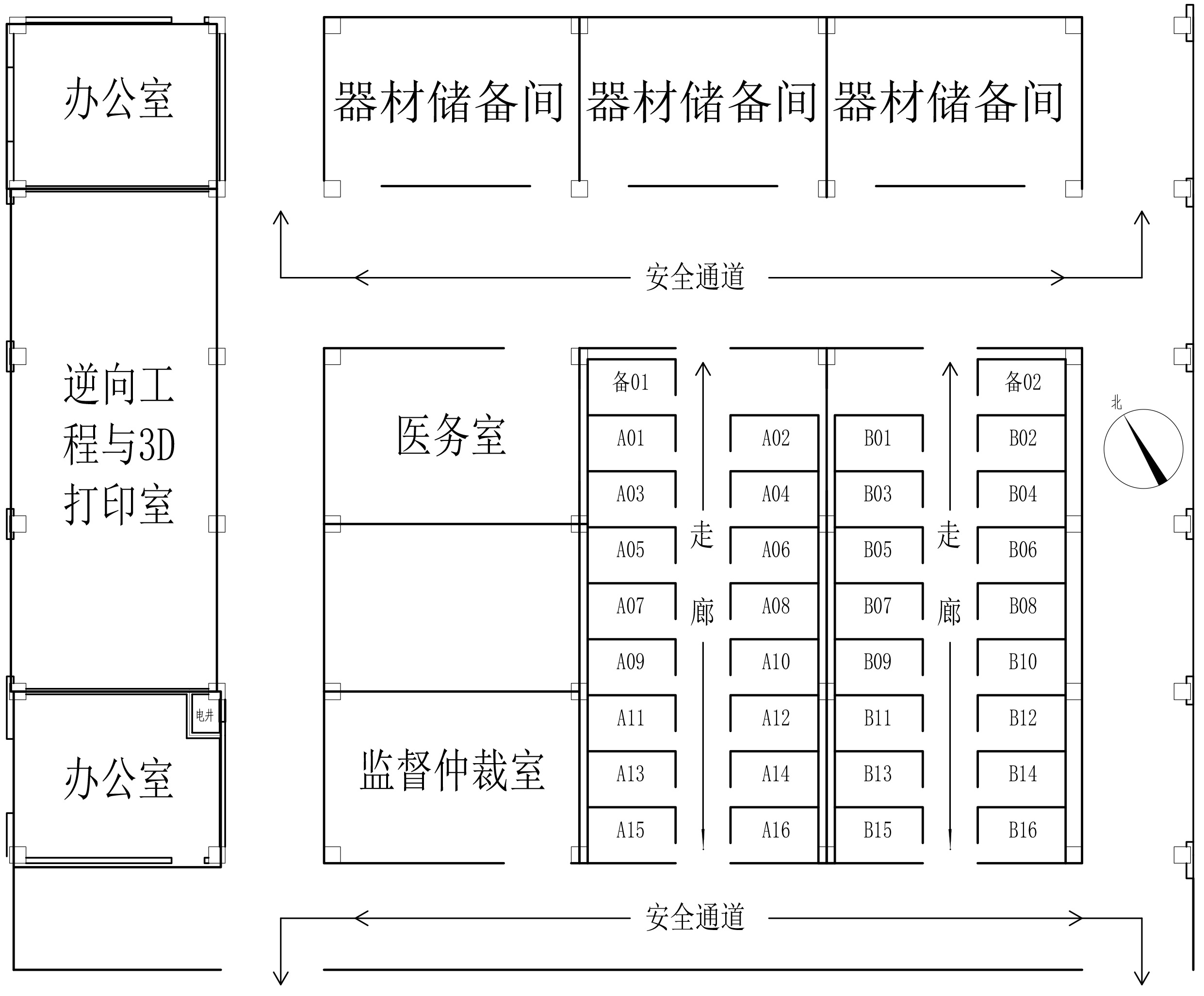


图2 赛场布局图

**（一）区域设置**

主要设置竞赛区域、工作区域、评分区域。其中，竞赛区域由检录区、等候区、赛位区组成；工作区域包含监督仲裁办公室、医务室、技术保障办公室等；评分区域与上述区域安排在不同空间，保证裁判员在不接触参赛队的情况下开展结果评分工作。

**（二）赛位条件**

赛位应满足参赛队开展产品设计与开发工作要求，各赛位面积不少于 6 平方米，满足 1500W 供电及网络等要求。其他区域，如参赛队领队及指导教师休息区域等按照相关规定及承办校条件设置。

九、技术规范

本赛项相关规范性文件如下。凡是注日期的引用文件，仅注日期的版本适用于本标准；凡是不注日期的引用文件，其最新版本适用于本标准。

GB/T 24734.4-2009 技术产品文件 数字化产品定义数据通则第 4 部分：设计模型要求

GB/T 24734.6-2009 技术产品文件 数字化产品定义数据通则第 6 部分：几何建模特征规范

GB/T 24734.7-2009 技术产品文件 数字化产品定义数据通则第 7 部分：注释要求

GB/T 24734.8-2009 技术产品文件 数字化产品定义数据通则第 8 部分：模型数值与尺寸要求

GB/T 35122-2017 制造过程物联的数字化模型信息表达规范

GB/T 14665-2012 机械工程 CAD 制图规则

GB/T 15751-1995 技术产品文件 计算机辅助设计与制图 词汇

GB/T 18976-2003 以人为中心的交互系统设计过程

GB/T 12984-1991 人类工效学 视觉信息作业基本术语

GB/T 18978.151-2014 人-系统交互工效学 第 151 部分：互联网用户界面指南

GB/T 21051-2007 人-系统交互工效学 支持以人为中心设计的可用性方法

参赛选手应具备的专业知识、技术技能如下：

**（一）需要掌握的专业知识**

数字化设计中零件建模的基本方法和常用工具； 数字化设计中部件装配的基本方法和常用工具；

1. 自上而下的设计思想及多实体造型方法；

2. 产品设计表达方法，包括工程图、表达视图、效果展示动画等；

3. 数字化设计工具用于产品设计分析验证的流程与方法；

4. 智能化设计工具用于产品结构优化的流程与方法；

5. 产品零部件装配方法；

6. 产品零部件开发与制作方法。

**（二）应达到的技术技能**

1. 根据给出的产品零件图进行形体分析，并规划建模步骤；

2. 选择恰当的建模工具进行实体造型，赋予产品各零件的材质与样式；

3. 选择恰当的约束、联接工具限制零部件自由度，指定零部件运动关系，从而完成产品虚拟装配；

4. 在渲染模块中选择恰当的场景样式与光源样式，会设置恰当的渲染参数，输出产品效果图；

5. 在渲染模块中设置零部件动作、显示方式及照相机视角变化，输出产品工作原理动画；

6. 设置工程图模板，使其符合国家标准要求；

7. 使用工程图模块的基础视图、投影视图等工具创建基本视图；会使用剖视图、局部剖视图、斜视图等工具创建并完善工程图视图；

8. 使用工程图标注工具按国家标准的要求准确表达零部件形状尺寸、加工制造等信息；

9. 选择所需信息并生成工程图明细栏；

10.使用数字化设计工具进行产品设计分析与验证；

11.使用智能化设计工具进行产品零部件结构优化；

12.选择合理的零部件装拆顺序及所需工具；

13.能输出产品的渲染效果图，并能根据效果图对产品设计说明进行合理的图文编排；

14.设置零部件拆解动作及动画视角，制作产品部件装拆动画；

15.选择合理的加工方式，设置恰当的加工参数完成产品零部件开发与制作。

十、技术平台

赛项合作企业：遨为（上海）数字技术有限公司。

赛项所需技术平台包括计算机，用于产品数字化设计的工业软件，以及用于产品数字化开发的制作设备。相关平台见表3。

表3　产品数字化设计与开发赛项技术平台性能参数

| **类别** | **功能（技术参数）** | **配比要求** |
| --- | --- | --- |
| 计算机 | 计算机性能参数如下：  1. CPU：i7 11代  2. 内存：16GB  3. 显示器：23寸、1920×1080分辨率（双屏） | 每工位  1 台  （双屏） |
| 产品设计工业软件 | 1. Autodesk Inventor Professional 2024  2. Autodesk Fusion 360（含衍生式设计模块） | 每工位  1 套  （安装于计算机） |
| 产品开发制作设备 | 1. 磐纹桌面式 3D 打印机 Panowin F3CL Pro  2. 磐纹桌面式数控铣床 Panowin F3 CNC | 每工位  1 套 |

十一、成绩评定

竞赛题目考察参赛选手综合运用基本理论及实践能力、创新精神和职业技术能力等内容。

各模块内容见表4。

表4 产品数字化设计与开发赛项技能模块汇总

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **模块数量** | | | | **共3个模块** | | | |
| 模块序号 | 技能竞赛内容 | 技能竞赛要点 | 专业知识能力要求 | 对应核心课程 | 权重占比（%） | 竞赛时间  （min） | 评分方法 |
| 模块1 | 按照设计图建立产品数字化三维模型；根据给定的要求及产品使用条件赋予数字化模型合理的材质属性及恰当的外观样式，输出产品设计表达文件；根据给出的优化目标与条件，运用数字化、智能化设计工具对产品关键部件进行分析与优化。 | 建立产品数字化三维模型，为数字化模型赋予合理的材质属性及恰当的外观样式；  输出产品设计表达文件，包括二维三维工程图、渲染效果图及动画；  运用以大数据、云计算技术支撑的智能化设计工具对产品关键部件进行分析与优化。 | 形体分析与建模步骤规划；  实体造型与模型外观材质给定。产品零部件装配；  输出产品效果图；  输出产品工作原理动画；  输出符合国家标准要求的工程图；产品设计分析与验证；产品部件优化。 | 三维设计与制作、图形图像处理、数字媒体制作、程序设计基础、平面设计创意与制作、数字媒体技术应用、数据采集与处理技术应用、大数据技术应用基础。 | 65 | 300 | 结果评分 |
| 模块2 | 运用办公软件编写产品设计文档；使用数字化制造方式，选择合理的方法完成产品开发及关键零部件制作。 | 编写产品零部件装拆过程指导文件；根据零部件特点选择合理、有效的开发制作方式；操作相应的技术平台完成零部件开发与制作。 | 设计产品装拆步骤并选择装拆工具；完成产品虚拟装配并制作装拆动画；选择加工方式，设置加工参数完成产品零部件开发与制作。 | 虚拟现实素材与资源制作、版式设计。 | 30 | 结果评分 |
| 模块3 | 按照职业规范，体现操作的职业素养。 | 现场操作安全，应符合安全操作规程。保持工位整洁，遵守赛场纪律。 |  |  | 5 |  | 现场评分 |

本赛项共需裁判11人，相关要求见表5。

表5　产品数字化设计与开发赛项裁判需求表

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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 | 机械数字化设计与制造 | 会使用相关工业软件 | 按大赛统一规定执行，  不设置特殊要求 | | 11 |
| **裁判总人数**：11人（裁判长1、加密裁判2、评分裁判4、现场裁判4） | | | | | |

十二、赛场预案

赛项执委会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）比赛保障预案**

赛项承办校负责联系地方政府提供比赛保障措施与预案，并与当地交通、公安、消防、医疗等多部门协调，做好比赛期间的保障与安全工作。

比赛现场实行双路供电，并设置应急电源。一旦发生电力中断情况，将首先启动应急电源保障方案供参赛队保存相关数据，并迅速切换供电线路，最大程度降低对比赛的影响。

**（二）赛场设备预案**

提供备用设备2套。比赛技术支持团队将在赛前通过多次测试、全面覆盖的方式保证比赛软、硬件平台正常工作。同时，在比赛现场设置备用工位。若比赛现场发生设备故障的情况，现场裁判或工作人员应立即报告裁判长，经裁判长判定采取原工位恢复或调换工位的措施，并判定是否予以延时，由现场裁判或工作人员填写记录表并由参赛选手确认。

十三、申诉与仲裁

大赛采取二级仲裁机制。各赛项设赛项仲裁工作组，大赛执委会设仲裁委员会。各参赛队对不符合大赛和赛项规程规定的仪器、设备、工装、材料、物件、计算机软硬件、竞赛使用工具、用品，竞赛执裁、赛场管理，以及工作人员的不规范行为等，可向赛项仲裁工作组提出申诉。申诉主体为参赛队领队。申诉启动时，领队向赛项仲裁工作组递交亲笔签字同意的书面申诉报告。申诉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。

提出申诉的时间应在竞赛结束后（选手赛场竞赛内容全部完成）2小时内，超过时效不予受理。赛项仲裁工作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，可由市领队向仲裁委员会提出申诉。仲裁委员会的仲裁结果为最终结果。申诉方可随时提出放弃申诉。

十四、竞赛观摩

竞赛通过以下两种方式供各参赛队观摩、交流。

1. 现场视频直播：赛场设直播设备，领队及指导教师可在休息室观看现场直播观摩。

2. 比赛作品展示：闭幕式展示优秀选手作品。领队及指导教师可在工作人员的引导下观摩、参观，但不得损坏、复制选手作品。

十五、竞赛直播

根据本赛项竞赛需求，现场比赛全程直播。

十六、竞赛须知

**（一）参赛队须知**

1. 各参赛代表队要发扬良好道德风尚，听从指挥，服从裁判，不弄虚作假。如发现弄虚作假者，取消参赛资格，名次无效。

2. 各代表队领队要坚决执行竞赛的各项规定，加强对参赛人员的管理，做好赛前准备工作，督促选手带好证件等竞赛相关材料。

3. 竞赛过程中，除参加当场次竞赛的选手、执行裁判员、现场工作人员和经批准的人员外，领队、指导教师及其他人员一律不得进入竞赛现场。

4. 参赛代表队若对竞赛过程有异议，在规定的时间内由领队向赛项仲裁工作组提出书面报告。

5. 对申诉的仲裁结果，领队要带头服从和执行，并做好选手工作。参赛选手不得因申诉或处理意见不服而停止竞赛，否则以弃权处理。

6. 参赛队领队应对本队参赛队员和指导教师的参赛期间安全负责，参赛学校须为参赛选手和指导教师购买意外保险。

**（二）指导教师须知**

1. 各参赛代表队要发扬良好道德风尚，听从指挥，服从裁判，不弄虚作假。如发现弄虚作假者，取消参赛资格，名次无效。

2. 各代表队领队要坚决执行竞赛的各项规定，加强对参赛人员的管理，做好赛前准备工作，督促选手带好证件等竞赛相关材料。

3. 竞赛过程中，除参加当场次竞赛的选手、执行裁判员、现场工作人员和经批准的人员外，领队、指导教师及其他人员一律不得进入竞赛现场。

4. 参赛代表队若对竞赛过程有异议，在规定的时间内由领队向赛项仲裁工作组提出书面报告。

5. 对申诉的仲裁结果，领队要带头服从和执行，并做好选手工作。参赛选手不得因申诉或对处理意见不服而停止竞赛，否则以弃权处理。

6. 指导老师应及时查看大赛专用网页有关赛项的通知和内容，认真研究和掌握本赛项竞赛的规程、技术规范和赛场要求，指导选手做好赛前的一切技术准备和竞赛准备。

**（三）参赛选手须知**

1. 参赛选手应按有关要求如实填报个人信息，否则取消竞赛资格。

2. 参赛选手凭统一印制的参赛证和有效身份证件参加竞赛。

3. 参赛选手应认真学习领会本次竞赛相关文件，自觉遵守大赛纪律，服从指挥，听从安排，文明参赛。

4. 参赛选手不得携带除参赛证件以外的任何物品进入赛场，包括移动电话、存储设备、鼠标、键盘、食品、饮料等。

5. 参赛选手应按照规定时间抵达赛场，比赛正式开始15分钟后，未进场选手按弃权处理，不得进入赛场。

6. 比赛正式开始至比赛结束期间，选手不得离开赛场；如因身体原因需离开赛场，需报告赛场监考人员同意后离开。

7. 参赛选手应按有关要求在指定位置就坐，在比赛开始前10分钟，认真阅读《物品确认清单》，须在确认竞赛内容和现场设备等无误后在裁判长宣布比赛开始后打开显示器参与竞赛，如果违规先行做诸如打开显示器、触碰加工设备等任何操作，经裁判提示注意后仍无效，将酌情扣分，情节严重的经裁判长批准后将立即取消其参赛资格，由此引发的后续问题参赛队全部承担。

8. 参赛选手必须在指定区域，按规范要求操作竞赛设备，严格遵守比赛纪律。如果违反，经裁判提示注意后仍无效，将酌情扣分，情节严重的终止其比赛。一旦出现较严重的安全事故，经裁判长批准后将立即取消其参赛资格。

9. 在竞赛过程中，确因设备软件或硬件故障，操作无法继续的，经赛项裁判长确认，予以启用备用设备，由此耽误的比赛时间将予以补时。经现场技术人员、裁判和裁判长确认，如因个人操作导致设备系统故障，不予以补时处理。

10. 竞赛时间终了，选手应全体起立，关闭显示器，结束操作。将资料和工具整齐摆放在操作平台上，经与裁判签字确认，工作人员清点后可离开赛场。

11. 在比赛期间，选手不得将赛场使用的赛题资料和比赛材料、用具等带出赛场。

12. 在竞赛期间，未经执委会批准，参赛选手不得接受其他单位和个人进行的与竞赛内容相关的采访。参赛选手不得将竞赛的相关信息私自公布。

**（四）工作人员须知**

1. 树立服务观念，一切为选手着想，以高度负责的精神、严肃认真的态度和严谨细致的作风，在赛项执委会的领导下，按照各自职责分工和要求认真做好岗位工作。

2. 所有工作人员必须佩带证件，忠于职守，秉公办理，保守秘密。

3. 注意文明礼貌，保持良好形象，熟悉赛项指南。

4. 自觉遵守赛项纪律和规则，服从调配和分工，确保竞赛工作的顺利进行。

5. 提前30分钟到达赛场，严守工作岗位，不迟到，不早退，不无故离岗，特殊情况需向工作组组长请假。

6. 熟悉竞赛规程，严格按照工作程序和有关规定办事，遇突发事件，按照应急预案，组织指挥人员疏散，确保人员安全。

7. 工作人员在竞赛中若有舞弊行为，立即撤销其工作资格，并严肃处理。

8. 保持通讯畅通，服从统一领导，严格遵守竞赛纪律，加强协作配合，提高工作效率。

**十七、赛项安全**

**（一）比赛环境安全管理要求**

1. 赛项执委会须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，排除安全隐患。

2. 赛场周围设立警戒线，防止无关人员进入，发生意外事件。比赛现场内为选手提供必要的劳动保护。在具有危险性的操作环节，裁判员根据安全规范有权停止选手错误操作。

3. 承办院提供保障应急预案实施的条件。制定安全保障制度和预案，并配备急救人员与抢救设施。

4. 赛项执委会须会同承办院校制定开放赛场和体验区的人员疏导方案，开辟备用通道。

5. 大赛期间，赛项承办院校须在赛场设置医疗医护工作站。

6. 在参赛选手进入赛位，赛项裁判工作人员进入工作场所时，参赛选手、赛项裁判、工作人员严禁携带通讯、照相摄录设备，禁止携带未经许可的记录用具。赛项配置安检设备，对进入赛场重要区域的人员进行安检，在赛场相关区域安放无线屏蔽设备。

**（二）生活条件**

1. 比赛期间，统一安排参赛选手和指导教师食宿。少数民族参赛人员请在回执中注明，便于安排参赛选手和教师的饮食起居。

2. 大赛期间参观和观摩活动的交通安全由赛区组委会负责。赛项执委会和承办院校须保证比赛期间选手、指导教师、裁判员和工作人员的交通安全。

3. 赛项的安全管理，除必要的安全隔离措施外，严格遵守国家相关法律法规，保护个人隐私和人身自由。

**（三）参赛队职责**

1. 各市在组织参赛队时，须安排为参赛选手购买大赛期间的人身意外伤害保险。

2. 各市参赛队组成后，须制定相关安全管理制度，落实安全责任制，确定安全责任人，签订安全承诺书，与赛项责任单位一起共同确保参赛期间参赛人员的人身财产安全。

3. 各参赛单位须加强对参赛人员的安全管理及教育，并与赛场安全管理对接。

**（四）应急处理**

1. 比赛期间发生意外事故时，发现者应在第一时间报告赛项执委会，同时采取措施，避免事态扩大。赛项执委会应立即启动预案予以解决并向赛区执委会报告。出现重大安全问题的赛项可以停赛，是否停赛由赛区组委会决定。事后，赛区执委会应向大赛执委会报告详细情况。

2. 对出现安全事故的首先追究赛项相关责任人的责任。赛事工作人员违规的，按照相应的制度追究责任。情节严重并造成重大安全事故的，报相关部门按相关政策法规追究相应责任。