

第十七届山东省职业院校技能大赛 中职组“数字艺术设计”赛项规程

一、赛项名称

赛项名称：数字艺术设计

赛项组别：中等职业教育

二、竞赛目的

本赛项面向数字文化产业的数字艺术设计新兴行业，服务于国家数字经济发展战略和数字中国建设，探索数字化转型对于艺术设计行业的影响和发展，从而推动数字艺术设计行业的创新和升级。促进产学研合作，加强数字艺术设计领域的科研和技术创新，推动数字技术与艺术设计的跨界融合。

引领专业建设与人才培养改革。赛项解构数字艺术设计领域的主要技能和创意人才核心素养，实现数字技术与优秀文化创意的有机结合。突出德技并修，赛题围绕文化自信、守正创新设计，选手在策划与设计熟悉中华优秀传统文化元素和新时代中国风貌，在完赛过程中突出数字艺术技能标准和技术实现水平，促进学生的专业素养和实践能力的提升。赛项需要在设计中融入创意和思考，要求掌握数字艺术设计的基本方法、设计软件和设备工具，培养创新思维 and 实践能力。

重点考察选手运用市场主流软件进行数字创意绘画、数字模型设计、数字交互展示等操作，掌握核心技能水平，同时考察选手技术操作规范等岗位素养，引领人才培养改革。

促进产教融合与产业发展。本赛项可以激发创意和技能的交流碰撞，推动数字艺术设计行业的创新和发展。可以根据产业需求为学生提供更多实践机会，赛项着眼于中职院校数字艺术类专业人才培养，兼顾职教体系中数字艺术类专业技能衔接，促进赛项成果转化和优秀人才培养。优秀的设计作品和创意能够推动行业发展，同时也可以让更多的人了解和认识数字艺术设计行业，为行业的发展注入新的活力。

三、竞赛内容

（一）岗位面向与典型任务

本赛项服务于数字创意产业，面向数字艺术创意设计、数字交互产品设计、界面设计、平面设计、互联网游戏设计与服务、影视后期等职业与数字艺术设计相关岗位群，包括计算机图形图像处理、游戏角色原画设计、创意插图绘制、游戏角色制作、三维模型制作、贴图绘制、场景造型绘制、交互动画设计、特效制作、音视频编辑与合成等。

（二）职业素养与技术能力

赛项内容覆盖创意构思和艺术审美能力、任务需求文档解读能力、技术操作标准与工作规程、团队沟通协作能力等综合岗位素养，以及数字绘画造型、三维建模、效果渲染制作、计算机图形图像处理等岗位核心技能。

赛项拟分为四个模块。一是数字创意绘画模块，以技能操作的形式，重点检验选手使用主流软件工具表达和实现创意，准确构图、协调配色、美观造型、创设风格的技术能力。二是数字建模设计模块，以技能操作的形式，重点检验选手使用主流三维软件实现精准模型设计、合理 UV 分配、材质贴图绘制的技术能力。三是数字交互展示模块，以技能操作的形式，重点检验选手使用主流数字艺术设计软件实现高质量场景设计、灯光渲染、数字交互、特效、动画、视频编辑等技术能力。四是职业素养模块，考核参赛选手在职业规范、团队协作、组织管理、工作计划、团队风貌等方面的职业素养。

（三）创新创意方向

赛事创新方面，赛项模块多元统一，典型工作任务及技能要点覆盖游戏美术设计、数字创意建模、数字影像处理、数字艺术创作、数字交互展示等多项职业能力，职业素养、技能考察和新版职业院校艺术设计类及计算机类专业教学标准、实训教学标准高度匹配，符合岗课赛证的职业教育教学改革的整体思路。赛项规程设计适度参考国际职业技能大赛中的 3D 数字游戏设计赛项。赛题创意方向上，重点选择体现中华民族优秀传统文化、中华民族英雄人物形象、中华民族多彩文明及非物质文化遗产、新时代中国特色社会主义建设成就等方向，开展数字创意绘画，包括：数字插画、数字人物形象、数字内容设计、环境场景设计、民族服饰设计、文旅 IP 形象设计等内容。

（四）竞赛内容结构及成绩比例

比赛在1天进行，共7小时，分4个模块同时完成。其中，数字创意绘画模块成绩占比25%；数字建模设计模块成绩占比35%；数字交互展示模块成绩占比35%；职业素养模块成绩占比5%。

模块		主要内容	比赛时长	分值
模块一	数字创意绘画	数字创意绘画模块要求：根据给定主题、素材，对数字内容进行原创设计，并完成角色、场景、道具及视觉设计。考察快速设计与制作数字插画、角色、场景、道具，渲染场景氛围等专业能力，整体画面在维持视觉效果和谐统一的前提下，突出重要元素的主次关系和细节，注重色彩平衡和整体构图。	7小时	25
模块二	数字建模设计	数字模型设计模块要求：根据给定模型透视图或者三视图等素材，制作三维模型，完成三维模型设计与制作。要求制作的三维模型还原度高、外形美观、结构准确、比例适当、布线合理，能在制作过程中控制好模型的面数。完成三维模型的贴图绘制，制作过程中要综合考虑到贴图的色彩、质感、光线等需求。		35
模块三	数字交互展示	数字交互展示模块要求：根据给定素材，完成数字场景创设、灯光渲染、交互界面、动画视频、视觉特效等数字艺术展示作品。要求场景布局、地形环境、灯光渲染、气氛氛围等方面充分考虑设计理念、风格和情感表达。实现光影的自然变化，制作出逼真的特效效果，达到最佳的视觉呈现。通过数字化技术实现与用户的互动，设计出简洁、易用、富有交互性的数字化产品。		35

模块四	职业素养	考察参赛选手在职业规范、团队协作、组织管理、工作计划、团队风貌等方面的职业素养。	5
-----	------	--	---

四、竞赛方式

(一) 竞赛形式

本赛项为线下比赛，采取团体赛形式。

(二) 组队方式

不得跨校组队，每个参赛队 3 名选手，其中设队长 1 名，3 名选手在大赛现场按照赛题模块要求，自行分工配合，完成比赛任务。每个参赛队可配有 1-2 名指导教师。

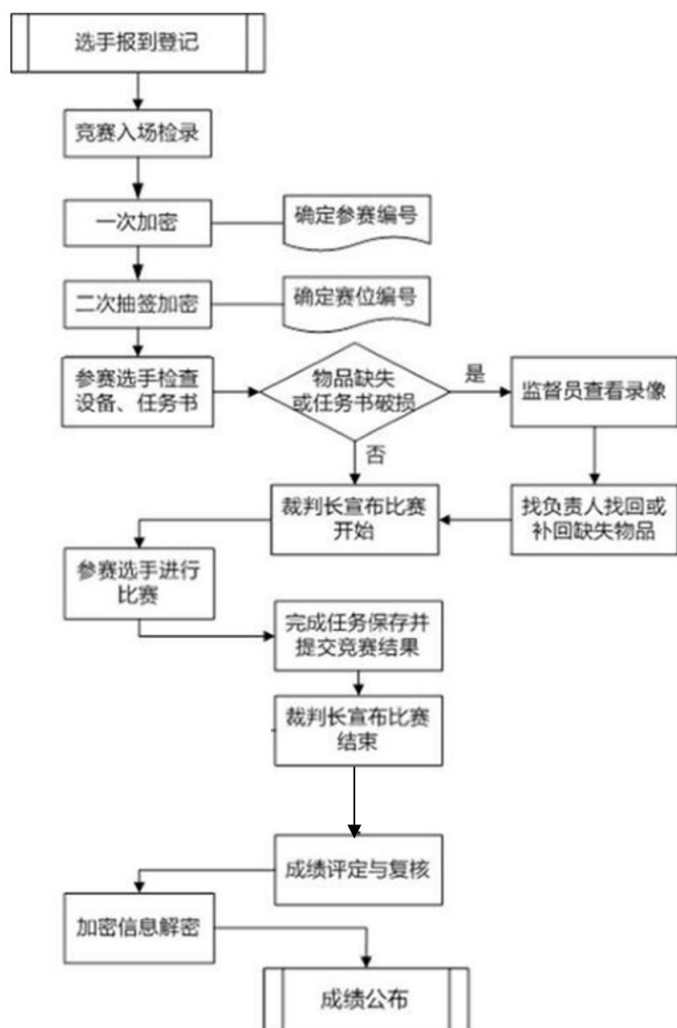
五、竞赛流程

(一) 竞赛日程安排表

日期	时间	赛事安排
竞赛第一天	12:00 之前	各参赛队报到
	14:30-15:30	开赛式、领队会（含承办校致辞、监督仲裁组讲话、裁判长答疑等、抽取检录顺序号）
	15:30-16:00	参赛选手熟悉比赛场地
	16:00-19:00	现场裁判赛前检查，封闭赛场
	16:30-17:30	抽取赛题、封存或制作 U 盘电子卷
竞赛第二天	7:35	酒店发车，前往学校，参赛队到达竞赛场地前集合
	7:50	在监督下工作人员启封赛场
	7:50-8:40	选手检录、加密（1 次加密号：M1、2、3；2 次加密赛位号：S1、2、3）、入场
	8:40-9:00	检查环境和软硬件、裁判宣读竞赛规则及赛场规则，发布竞赛任务并作必要说明
	9:00-16:00	正式竞赛
	16:00	竞赛结束，选手退场，封闭考场

日期	时间	赛事安排
	16:00-18:00	赛项申诉与仲裁
	18:00-22:00	评分：裁判组对竞赛的各参赛队进行成绩评定、复核、解密、汇总、公示、成绩发布会

(二) 竞赛流程图



六、竞赛命题

建立试题库。试题库共五套样题，将于2024年11月25日发布在“山东省职业院校技能大赛网：<http://sdskills.sdei.edu.cn/>”。正式比赛试题由专家组依据竞赛规程

和样题模式进行编制，正式比赛试题的内容与样题内容有变化，但题型、分值一致。

七、竞赛规则

比赛根据《山东省教育厅等 4 部门关于举办第十七届山东省职业院校技能大赛的通知》（鲁职赛执办字〔2024〕7 号）规定执行。

（一）报名资格

中职组参赛选手须为中等职业学校全日制在籍学生（以报名时的学籍信息为准）。五年制高职学生报名参赛的，一至三年级（含三年级）学生参加中职组比赛。凡在往届全国、全省职业院校技能大赛中获一等奖的选手，不得再参加同一项目相同组别的比赛。每支参赛队可配 2 名指导教师，指导教师须为本校专兼职教师，参赛选手和指导教师报名获得确认后原则上不得更换。

（二）熟悉场地规则

1. 为各参赛选手提供统一有序的熟悉场地时间安排，熟悉场地时限定在指定区域与路线，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）正式比赛

1. 入场规则

（1）参赛选手按赛项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。参赛选手须提供身份证、经学校注册的学生证，证件上的姓名、年龄、相貌特征等应与参赛信息一致。

（3）裁判检验参赛选手携带的随身物品，不允许携带任何通讯及存储功能的设备、纸质材料等物品，检查合格后方可进入赛场抽签区。

（4）第一次加密时，参赛选手按已获得的抽签顺序号依次抽取参赛编号。第二次加密时，参赛选手凭已获得的参赛编号抽取比赛工位号。完成两次加密后，参赛选手在现场裁判的指挥下有序进入赛场，按已获得的比赛工位号就位。

2. 赛场规则

(1) 选手进入赛场后，必须听从现场裁判的统一安排和指挥。

(2) 参赛选手进入比赛工位号后，可查看比赛环境，如有问题可立即向现场裁判报告，但不可进行比赛任务的操作。

(3) 在现场裁判宣布比赛开始后，参赛选手才能开始动手完成比赛任务的操作。

(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修复或更换时，应在赛场记录表的相应栏目填写修复问题及原因、更换设备原因、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修复或更换。修复或更换工作完成后，现场裁判和技术人员须检验并将结果记录在赛场记录表的相应栏目中并由参赛选手签工位号确认。

(6) 裁判检验参赛选手携带的随身物品，不允许携带任何通讯及存储功能的设备、纸质材料等物品，检查合格后方可进入赛场抽签区。

(7) 第一次加密时，参赛选手按已获得的抽签顺序号依次抽取参赛编号。第二次加密时，参赛选手凭已获得的参赛编号抽取比赛工位号。完成两次加密后，参赛选手在现场裁判的指挥下有序进入赛场，按已获得的比赛工位号就位。

(8) 在比赛过程中，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。

3. 离场规则

(1) 比赛结束前 30 分钟、前 15 分钟各提醒一次比赛剩余时间。比赛结束信号给出，由裁判长宣布终止比赛。

(2) 裁判长宣布终止比赛后，参赛选手应停止全部竞赛任务的操作。竞赛过程中的所有资料和比赛用设备工具等均需整齐摆放在工作台上，不得带出赛场。

(3) 裁判长宣布终止比赛后，现场裁判组织、监督选手有序退出工位，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。

(4) 需要补时的参赛选手继续在自己的比赛工位上，在现场裁判宣布补时操作开

始后，需要补时的参赛选手开始继续操作。当现场裁判宣布补时时间结束时，选手应停止操作，离开赛场。

(5) 所有参赛选手在完成比赛之后，均应该整理比赛工位及其周边的清洁，使之符合职业规范。

(四) 成绩评定与结果公布

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。裁判人员由全国行业企业知名专家、权威赛事评审专家、教研机构专家、高等院校及职业院校相关专业负责人等组成，体现人才选拔与市场需求接轨、与高校升学接轨、与数字艺术设计人才培养模式建设接轨的指导方针，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。

(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校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. 成绩评定方法

成绩评定是根据竞赛考核目标、内容对参赛队（选手）在竞赛过程中的表现和最终成果做出评价，所有的评分表、成绩汇总表备案以供核查，最终的成绩由裁判长进行审核确认签字并上报赛项执委会。

3. 抽检复核

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（选手）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%。如发现成绩错误须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，裁判组须对所有成绩进行复核。

4. 成绩解密

裁判长正式提交最后加密的竞赛作品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次逆向解密。

5. 成绩公布

解密汇总的各参赛选手比赛成绩，经裁判长、监督仲裁人员、专家组长签字后，在指定地点以纸质形式向全体参赛队公布比赛成绩。

八、竞赛环境

竞赛场地应能满足 32 队在同一场地同时比赛的要求。赛场需配置消防设施设备，主通路需设置紧急通道，符合紧急疏散安全要求。

1. 竞赛场地设置隔离带，非裁判员、参赛选手、工作人员不得进入比赛场地。现场安装监控设施，全程无死角直播赛事；

2. 竞赛场地划分为检录区、竞赛操作区、裁判区、评委评分区、观摩区等。区域之间需有明显标志或警示带，标明消防器材、安全通道、茶水间、洗手间等，并放置各类指示标牌说明；

3. 赛场的保安、公安、消防、电脑及设备维修和电力抢险等人员随时待命，并设置安全应急通道，以防突发事件；

4. 赛场配备医疗、生活补给站等公共服务设施，为选手和赛场人员提供服务。赛场和各配套工作区域均配备空调；

5. 承办方安排医务人员在赛场；

6. 承办方安排交通车接送各代表队从住宿宾馆至赛场往返参赛和参加开赛式等活动；

7. 提供面积宽敞、采光度较好的裁判工作室、专家工作室区域，配备评分桌、计算机等工具供裁判评分使用；

8. 提供赛场直播设备和观摩区，确保领队和指导教师观看比赛的全过程；

9. 提供可容纳 100 人以上的报告厅或多媒体教室举办大赛开赛式，领队会议、抽签等。

九、技术规范

竞赛项目的命题依据企业职业岗位对人才培养需求，并参照表中相关国家职业技术标准制定。

序号	标准号/规范简称	名称
1	ISO/IEC14496-27-2009/Amd 6-2015	信息技术 视听对象编码 第 27 部分: 3D 图形的一致性
2	GB/T 28170.1-2011	信息技术 计算机图形和图像处理 可扩展三维组件 (X3D)
3	ISO 15076-1-2010	图像技术色彩管理 软件设计、文件格式和数据结构
4	YD/T 3941-2021	内容分发网络技术要求 VR 音视频服务
5	1+X 职业技能等级证书	游戏美术设计职业技能等级证书
6	1+X 职业技能等级证书	文创产品数字化设计职业技能等级证书
7	1+X 职业技能等级证书	数字创意建模职业技能等级证书
8	DB3309/T 92-2022	数字展会管理与服务规范
9	DB31/T 1353-2022	数字景区建设技术规范

十、技术平台

(一) 技术支持企业

中国动漫集团有限公司、完美世界教育科技(北京)有限公司、上海曼恒数字技术股份有限公司

(二) 硬件环境

序号	设备名称	单位	数量	设备型号或参数
1	工作站	套	2	I7-10700F、16G、T400、256G、650W 及以上配置
2	工作站	套	1	I7-10700F、16G、RTX2060、256G、650W 及以上配置及以上配置
3	数位板	套	2	2045 压力感应, 133 点/秒, 2540LPI
4	耳机	个	1	品牌耳机

(三) 软件环境

软件类型	软件名称	软件版本
操作系统	Windows	Win10 64X
数字艺术	Unreal Engine	4.27.2

设计软件	Autodesk 3ds Max	2020
	Autodesk Maya	2020
	Adobe Photoshop CC	2020
	Adobe Illustrator	2020
	Easy Paint Tool SAI	V2.0
	Cinema 4D	R21
	Visual Studio	2019
支撑软件	Microsoft Office	2016
	Premiere	2018
	EV 录屏	常用版本

十一、成绩评定

竞赛评分本着公平、公正、公开的原则，评分标准注重对参赛选手价值观与态度、数字艺术设计能力、团队协作与沟通、组织与管理能力的考察。以技能考核为主，兼顾团队协作精神和职业素养综合评定，总成绩按 100 分计。

(一) 评分标准

1. 分数占比

序号	名称	占比	考核内容
1	数字创意绘画	25%	考察快速设计构思数字插画、角色、场景、道具，渲染场景氛围等专业能力，整体画面在维持视觉效果统一和谐的前提下，突出重要元素的主次设计关系和细节，注重色彩平衡和整体构图等方面。
2	数字建模设计	35%	考察三维模型还原度高、外形美观、结构准确、比例适当、布线合理，能在制作过程中控制好模型的面数。完成三维模型的贴图绘制，制作过程中要综合考虑到贴图的色彩、质感、光线等方面。

3	数字交互展示	35%	紧扣竞赛确定的主题，根据任务书要求及所提供的参考资料，使用数字艺术设计软件，从数字场景创设、灯光渲染、交互界面、动画视频、视觉特效等方面实现及视觉效果进行考核。
4	职业素养	5%	考核参赛选手在职业规范、团队协作、组织管理、工作计划、团队风貌等方面的职业素养。

注：针对每一套竞赛试题，将会定制对应的赛题评分标准。

2. 评判方式

竞赛评分主要采用客观评分方式，客观公正地评出各专项任务的分数，根据评分标准精确打分。为了确保赛事评判的客观性，评分的重点在于能客观评价数字艺术设计关键技能和实现效果。并且针对每一套竞赛试题，针对该赛题需要展现的效果和实现的功能，提供对应的赛题评分细则，将评分项细化到每一个可客观评价的细节，避免裁判主观判断，确保赛事的客观公正。

(二) 评分方法

1. 组织与分工

(1) 参与大赛赛项评分管理的组织机构包括：裁判组、专家组、监督组和仲裁组。

(2) 裁判组共计 10 人，其中裁判长 1 名，加密裁判 2 名，现场裁判 2 名，评分裁判 5 名。裁判组实行“裁判长负责制”，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。

评分裁判分组列表

组号	内容	分数占比
1	数字创意绘画	25%
2	数字建模设计	35%
3	数字交互展示	35%
4	职业素养	5%

(3) 检录裁判及工作人员负责对参赛队（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（选手）抽签，对参赛队信息、参赛编号、工位号等进行加密、解密工作；现场裁判按规定做好赛场记录，维护赛场纪律，提供评定参赛队的职

业素养得分依据；评分裁判负责对参赛队的比赛作品按赛项评分标准进行评定。

(4) 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。

(5) 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. 成绩评定方法

成绩评定是根据竞赛考核目标、内容对参赛队（选手）在竞赛过程中的表现和最终成果做出评价。本赛项的评分方法为过程评分+结果评分，其中职业素养为过程评分，其他为结果评分，依据赛项评价标准和细则进行评分。所有的评分表、成绩汇总表备案以供核查，最终的成绩由裁判长进行审核确认。

十二、赛项预案

1. 赛场配备技术人员，当计算机、设备等出现问题时，技术人员可第一时间提供专业技术支持。

2. 竞赛现场配置安全通道，当出现火情或其他灾害情况，工作人员应立即向保卫组汇报，保卫组接报后要火速到达现场并配合消防队员和公安干警，指挥人员疏散到安全区域并及时处置现场状况。

3. 比赛现场采用双路交流供电，各工位使用 UPS 电源供电，设立漏电保护器。赛场提供占总参赛队伍 5%的备用工位和设备，经规定流程确认需要更换设备或调整工位时，可及时更换。竞赛过程中出现设备断电、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。若因选手操作不当造成，由操作者个人负责。

备注：本赛项不需要建立局域网、不需要服务器和交换机。

4. 赛场提供占总参赛队伍 5%的备用赛题和 U 盘，若 U 盘出现不能读写等问题，参赛选手由队长举手示意裁判，在现场裁判与技术支持人员确定情况后可更换 U 盘。若赛题出现缺页、字迹不清等问题，参赛选手由队长举手示意裁判，在现场裁判确定情况后，可更换试题。

5. 赛场设有应急医疗点，用于参赛选手突发身体不适（如发热、咳嗽等）或出现

碰伤、划伤等意外情况的应急处理，如应急医疗点诊断参赛选手可以继续比赛的，经裁判长确认予以安排原工位或备用工位进行比赛。如参赛选手不能继续参加比赛的，必要时可联系 120 急救车。

6. 比赛期间发生意外事故，发现者应第一时间报告赛项执委会，同时采取措施避免事态扩大。赛项出现重大安全问题可以停赛，是否停赛由赛项执委会决定。事后赛项执委会应向大赛办公室报告详细情况。未能预知的其他问题的预案，由裁判长根据裁判的报告，根据现场实际情况，做出裁定。

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、实事求是地叙述。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

本赛项主要通过现场视频直播方式进行竞赛观摩。领队及指导教师可在休息室观看比赛现场画面。

十五、竞赛直播及全程录像

为保证公平、公正、公开，竞赛过程将全程直播，包括赛项的比赛过程、开闭幕式等，并制作优秀选手采访、优秀指导教师采访、裁判专家点评和企业人士采访视频资料，突出赛项的技能重点与优势特色。为宣传、仲裁、资源转化提供全面的信息资料。视频资料亦作为竞赛成果提交赛项执委会，作为竞赛历史材料供后续赛项提高进行参考，参赛选手竞赛结果可作为教学资料进行资源转换，促进相关专业教学发展。

比赛现场（覆盖每个竞赛工位）全程录像并集中封存。

十六、竞赛须知

（一）参赛队须知

1. 各参赛队按组委会统一要求，准时参加赛前领队会。
2. 各参赛队要注意饮食卫生，防止食物中毒。
3. 各参赛队在比赛期间，应保证所有参赛选手的安全，防止交通事故和其它意外事故的发生，为参赛选手购买人身意外保险。
4. 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）参赛队领队须知

1. 领队应按时参加赛前领队会议，不得无故缺席。
2. 领队负责组织本参赛队参加各项赛事活动。
3. 领队应积极做好本参赛队的服务工作，协调各参赛队与赛项组织机构、承办院校的对接。
4. 参赛队认为存在不符合竞赛规定的设备、工具、软件，有失公正的评判、奖励，以及工作人员的违规行为等情况时，须由领队在赛项竞赛结束后 2 小时内，向赛项监督仲裁组提交书面申诉材料。各参赛队领队应带头服从和执行申诉的最终仲裁结果，并要求指导教师、选手服从和执行。

（三）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. 指导教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。

（四）参赛选手须知

1. 参赛选手应按照规定时间抵达赛场，凭身份证、学生证，完成入场检录、抽签确定竞赛工位号，不得迟到早退。

2. 参赛选手应遵守赛场规章、操作规程和工艺准则，接受裁判员的监督和警示，文明竞赛。

3. 参赛选手凭竞赛工位号进入赛场，不允许携带电子设备及其他资料、用品。

4. 参赛选手应在规定的时间段进入赛场，认真核对竞赛工位号，在指定位置就座。

5. 参赛选手入场后，迅速确认竞赛设备状况，填写相关确认文件，并由参赛队长确认签字（竞赛工位号）。

6. 参赛选手在收到开赛信号前不得启动操作。在竞赛过程中，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。

7. 参赛选手需及时保存工作记录，以防止因操作系统异常及其他设备异常造成的数据丢失。对于因各种原因造成的数据丢失，由参赛选手自行负责。

8. 参赛队所提交的答卷采用竞赛工位号进行标识，不得出现地名、校名、姓名、参赛证编号等信息，否则取消竞赛成绩。

9. 竞赛过程中，因严重操作失误或安全事故不能进行比赛的（例如因操作原因发生短路导致赛场断电的、造成设备不能正常工作的），现场裁判员有权中止该队比赛。

10. 参赛期间，选手连续工作，餐饮等由赛场统一提供。选手休息、如厕时间均计算在比赛时间内。

11. 在参赛期间，选手应注意保持工作环境及设备摆放符合生产操作规程。

12. 在比赛中如遇非人为因素造成的设备故障，经裁判确认后，可向裁判长申请补足排除故障的时间。

13. 参赛选手不得因各种原因提前结束比赛。如确因不可抗因素需要离开赛场的，

须向现场裁判员举手示意，经裁判员许可并完成记录后，方可离开。

14. 凡在竞赛期间内提前离开的选手，不得返回赛场。

15. 竞赛操作结束后，参赛选手需要根据赛题要求，将相关成果文件拷贝至 U 盘，填写结束比赛相关确认文件《作品提交确认登记表》，并由参赛队长签字确认（竞赛工位号）。因参赛选手未能按要求，将相应的文档等上传到平台指定位置及 U 盘的，竞赛成绩计为零分。

16. 竞赛时间终了，选手应全体起立，结束操作。将资料和工具整齐摆放在操作平台上，经工作人员清点后可离开赛场，离开赛场时不得带走任何资料。

17. 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。

18. 符合下列情形之一的参赛选手，经裁判组裁定后中止其竞赛：

（1）不服从裁判员、监考员管理、扰乱赛场秩序、干扰其他参赛选手比赛，裁判员应提出警告，二次警告后无效，或情节特别严重，造成竞赛中止的，经裁判长确认，中止比赛，并取消竞赛资格和竞赛成绩。

（2）竞赛过程中，由于选手人为造成计算机、仪器设备及工具等严重损坏，负责赔偿其损失，并由裁判组裁定其竞赛结束与否、是否保留竞赛资格、是否累计其有效竞赛成绩。

（3）竞赛过程中，产生重大安全事故、或有产生重大安全事故隐患，经裁判员提示没有采取措施的，裁判员可暂停其竞赛，由裁判组裁定其竞赛结束，保留竞赛资格和有效竞赛成绩。

（五）工作人员须知

1. 赛场工作人员由赛项执委会统一聘用并进行工作分工，进入竞赛现场须佩戴组委会统一提供的吊牌。

2. 赛场工作人员需服从赛项执委会的管理，严格执行赛项执委会制订的各项比赛规则，执行赛项执委会的工作安排，积极维护好赛场秩序，坚守岗位，为赛场提供有序的服务。

3. 赛场工作人员进入现场，不得携带任何通讯工具或与竞赛无关的物品。

4. 参赛队进入赛场，现场裁判及赛场工作人员应按规定审查参赛选手带入赛场的物品，如发现不允许带入赛场的物品，交由参赛队随行人员保管，赛场不提供保管服务。

5. 赛场工作人员在竞赛过程中不回答选手提出的任何有关比赛技术问题，如遇争议问题，应及时报告裁判长。