
2026 年江苏省职业院校技能大赛项目规程

一、项目名称

项目名称（编号）：融媒体内容策划与制作（JSG2026035-2）

项目组别：高职学生组

项目归属赛道：新闻传播赛道

二、竞赛目的

（一）服务国家战略发展

本项目贯彻落实党的二十届四中全会、国家“十五五”规划的政策精神，通过高质量高规范的竞赛内容及赛后转化成果，引领高职院校培养有责任、有技能、懂规范的新一代高素质传媒人才，为党和国家塑造主流舆论新格局提供优质的人才基础。

（二）服务学生全面发展

本项目将引导学生掌握传媒行业规范和融媒体内容策划与制作等当前传媒行业主流的复合型技能，提升学生洞察理解、策划创意、AIGC 全流程应用和团队协作能力，提高学生的社会责任感，助力学生全面发展，提升到优质企业就业机会。

（三）服务社会经济发展

通过本赛项引领职业院校高质量高技能的传媒人才培养，为各类传媒型企业单位提供有能力和社会责任感的优秀人才，从而有效促进传媒行业丰富积极向上的精神文化，发挥面向全社会引导主流舆论的使命作用。

（四）引领院校专业建设和教学改革

通过本赛项赛前、赛中及赛后成果转化，引领高职院校搭建新闻与传播类专业建设、课程体系建设、内涵提升和校企合作的平台，促进产教融合、校企合作、产业发展，引领职业院校专业建设与课程改革，实现以赛促训、以赛促教、以赛促研。

三、竞赛内容

本赛项依据国家广播电视总局发布的融媒体中心建设规范与教育部发布的高等职业学校新闻传播类专业教学标准等设计竞赛内容，竞赛内容符合行业标准及教学标准的“策采编发”的典型工作流程及典型任务，其重点考查融媒体项目分析与策划、融媒体内容制作及项目讲解汇报三项典型工作任务的完成质量作为竞赛内容，全面考查选手的

项目分析与策划能力、图文编辑能力、平面设计能力、交互设计能力、音视频等融媒体作品制作能力以及 AIGC 全流程应用能力与协同合作能力。

比赛由技能操作（占比 80%）和展示讲解（占比 20%）二个模块组成，其中技能操作时长 180 分钟，展示讲解时长 15-20 分钟。

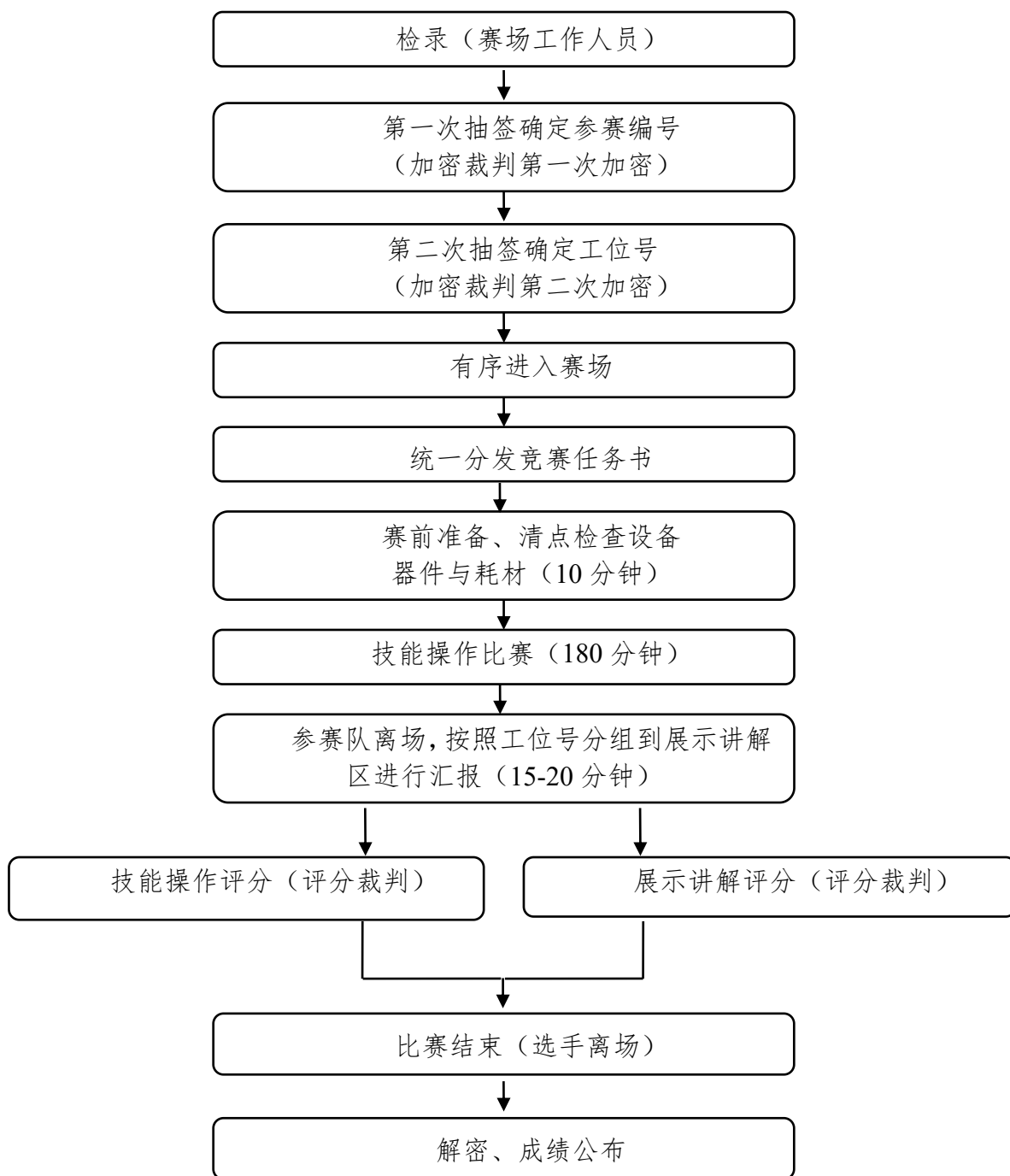
表一 竞赛模块考查的技术技能与典型工作任务

竞赛模块		考查技术技能	典型工作任务	分值
技能操作	融媒体项目分析与策划	1. 具有融媒体项目分析能力； 2. 具有融媒体项目创意策划能力； 3. 具有融媒体项目团队协作能力。	1. 项目分析：根据特定主题与项目要求进行分析，确定项目目标、具体选题与角度，完成项目分析方案； 2. 创意策划：根据项目分析方案，进行创意策划，完成融媒体内容策划方案。使用 AI 进行脚本创意、文案撰写，包括图文策划、短视频策划、H5 策划等。	30
	融媒体内容制作	1. 具有融媒体内容制作的能力； 2. 具有融媒体技术应用的能力； 3. 具有融媒体项目团队协作能力。	AIGC 全流程应用：使用 AI 进行图像生成、视频素材增强及智能配音。 融媒体内容制作：根据融媒体策划方案，完成图文新闻述评稿、短视频、H5 三个融媒体作品的制作。	50
展示讲解	作品创作讲解	围绕本赛项技能操作的作品展开，通过 PPT 展示，内容含技能水平、职业素养、应用价值、团队合作、创新创意等要点。	1. 选手操作规范性、技能熟练度、任务难易度、技术先进性、现场讲解效果。 2. 职业道德与行为规范、工匠精神、安全意识。 3. 项目实用性、经济性、可持续性。 4. 团队成员分工、氛围及沟通协作能力。 5. 作品的创新意识及创新成效。	20

四、竞赛方式

项目均为团体赛，每个团队 4 人组成，团队成员自行分工，不得跨校组队，每所院校限报 1 支队伍，江苏联合职业技术学院限报 5 支队伍，参赛选手专业必须对应新闻出版类专业 5601、广播影视类专业 5602。

五、竞赛流程



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. 高职组学生参赛对象为全省高等职业学校（含本科职业院校）全日制在籍在校生

及五年制高职四至五年级在籍在校生；已在国赛、省赛中获得过一等奖或在世赛争夺赛获得过金奖的学生不得参加同一组别、同一赛道的比赛。

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 个队参加高职项目比赛。每位选手仅可参加一个项目。

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，须由学校相应项目开赛前 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。

5. 展示讲解部分，技能操作结束后，参赛队按照工位号进行分组，展示讲解时间 15-20 分钟。

（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。若认为比赛设备或元器件有问题需更换或耗材需要补充，应在赛场记录表的相应栏目填写更换设备或元器件、耗材名称、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、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，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、图纸、赛场记录表等整齐摆放在工作台上，不能带出赛场；工具、万用表、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. 技能比赛结束后，裁判长组织各参赛队进行展示讲解。

7. 所有参赛选手到指定区域的休息及用餐、等待后续的展示讲解环节。

（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，全面负责项目的裁判分工、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；

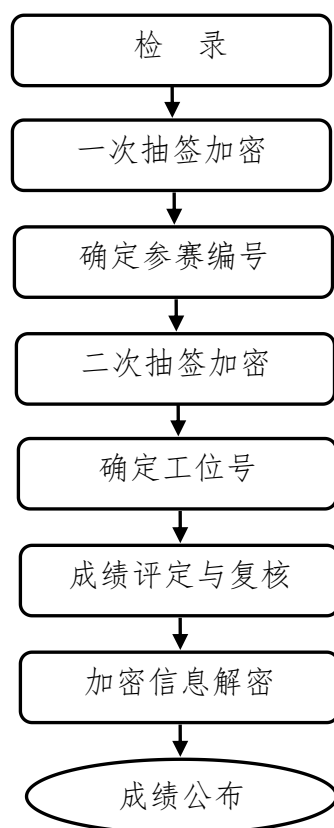
现场裁判：按规定做好赛场记录，维护赛场纪律；

评分裁判：负责评定参赛队的技能操作得分，负责对参赛队展示讲解环节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



3. 比赛成绩评定

（1）技能操作评分

评分裁判依据评分细则，对参赛选手的技能水平、职业素养、赛场表现等进行评分。负责对参赛队完成的图文新闻述评稿、短视频和 H5 策划方案及作品按评分细则评定成绩。成绩评定过程中的所有评分材料须由相应评分裁判签字确认，更正成绩需经裁判本人、裁判长及监督仲裁组长在更正处签字。

（2）展示讲解评分

评分裁判依据评分细则，对技能水平、职业素养、应用价值、团队合作及创新创意进行评分。

（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设备，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）赛场环境设计

1. 现场设置技能操作竞赛区、展示讲解竞赛区、裁判区、服务区、支持区。
2. 技能操作竞赛区根据实际参赛队数量设置参赛队数量的竞赛区域，每个赛位面积不小于 5 平方米。
3. 展示讲解竞赛区，根据实际参赛队数量设置若干个单独房间，并配备展示设备，全程录像。
4. 场地内布设有线局域网络环境，便于素材的传输以及选手作品的提交等工作，并设置单独子网，确保参赛队之间无数据交互，并且参赛队伍无互联网访问环境。
5. 现场保证良好的采光、照明和通风，提供稳定的强弱电环境及应急供电设备，同时提供指导教师休息区域。
6. 支持区为参赛选手提供竞赛相关设备备件，服务区提供医疗等服务保障。

7.场地内设置观摩区，便于竞赛全程的观摩和监督。

8.竞赛区 AIGC 配置：

Web 服务器：CPU 不少于 8 核，16G 内存，1T 硬盘，双千兆网卡

1 号网卡：接入外网

2 号网卡：接入内网

算力服务器：8 张以上 RTX 5090 或者 RTX 4090 48G 版，算力服务器。

如果生视频算力用本地算力，显卡数量要求会很高，推荐用外网算力。图片生成和配音生成可用本地算力。

网络设备：交换机及相关网络环境。

（二）技能操作竞赛区域环境设计

1.每个队伍的竞赛区域应具备以下硬件设备

（1）图形工作站：5 套（含显示器、键盘、鼠标等，其中 4 套由参赛选手使用，1 套为备用设备）

（2）双声道耳机：5 个

（3）桌椅：5 套

（4）监控设备：1 套

2.各类设备须满足以下标准

设备名称	规格及要求
图形工作站	最低配置： 不低于第十代英特尔酷睿 i5 的处理器，至少 8GB 的运行内存，不少于 240GB 的固态硬盘，不低于 Nvidia GTX1060 的独立显卡。 推荐配置： 不低于第十二代英特尔酷睿 i7 的处理器，至少 16GB DDR5 运行内存，不少于 500GB 的固态硬盘，不低于 Nvidia GTX 3060 的独立显卡。
双声道耳机	灵敏度 $\geq 100\text{dB}$ ，参考频响范围：20Hz-20KHz，设备接口：3.5mm 或 USB-C 有线。

3. 工作站软件环境

软件类型	软件名称	软件版本
操作系统	Microsoft Windows	64 位 Win10
编辑软件	Photoshop CC	2017 及以上
	Premiere CC	2017 及以上
支撑软件	Microsoft Office/金山 WPS	2016 及以上
	格式工厂	5.0 版本及以上
	Potplay 等常用播放器	1.7 版本及以上

输入法	QQ 拼音、搜狗拼音、微软拼音、智能 ABC、万能五笔、英文等输入法软件（必选拼音和五笔输入）	
-----	---	--

（三）展示讲解区域环境设计

展示讲解竞赛区域应具备以下硬件设备

- （1） 工作电脑：1 套（含显示器、键盘、鼠标等）
- （2） 65 寸左右一体机 1 台，
- （3） 音响 1 套；
- （4） 翻页笔 1 个；
- （5） 倒计时器一个；
- （6） 高清录像设备两套。

八、技术规范

（一）术语和定义

GB/T 5271、T/CAPT 001—2019 界定的以及下列术语和定义适用于本标准。

序号	术语	定义
1	融媒体 MediaConvergence	融媒体是通过将不同所有制、不同媒介组织和不同的社会资源通过整合、转换和配置在一起的新型媒体。
2	策划 Plan	对咨询设计服务能力进行整体策划并提供必要的资源支持，以确保供方有能力提供咨询设计服务。 [GB/T36463.1-2018，定义 4.2]
3	帧 Frame	是动画中最小单位的单幅影像画面，相当于电影胶片上的每一格镜头。在动画软件的时间轴上帧表现为一格或一个标记。
4	关键帧 Key Frame	相当于二维动画中的原画。指角色或者物体运动或变化中的关键动作所处的那一帧。
5	元件 Element	元件是可反复取出使用的图形、按钮或一段小动画，元件中的小动画可以独立于主动画进行播放，每个元件可由多个独立的元素组合而成。
6	内嵌页面 Embedded Page	基于 HTML5 的融媒体新闻技术规范。 [T/CAPT 001—2019，定义 5.6.2.9]
7	交互 Interaction	即交流互动，是很多互联网平台追求打造的一个功能状态。

8	动画 Animation	动画是基于人的视觉原理创建运动图像，在一定时间内连续快速观看一系列相关联的静止画面时，会感觉成连续动作。
9	加载 Loading	用于计算机相关领域，表示启动程序时文件或信息的载入。

（二）行业技术标准与规范

序号	标准号	中文标准名称
1	GY/T 353-2021	《网络视听节目视频格式命名及参数规范》
2	GY/T 299.1-2016	《高效音视频编码 第1部分：视频》
3	GY/T 332-2020	《互联网互动视频数据格式规范》
4	SJ/T 11117-1997	《音频、视频及视听系统设备用图形符号》
5	GB/T 5271.13-2008	《信息技术 词汇第13部分：计算机图形》
6	GB/T 9002-2017	《音频、视频和视听设备及系统词汇》
7	GB/T 20090.10-2013	《信息技术先进音视频编码第10部分：移动语音和音频》
8	T/CAPT 001—2019	《基于HTML5 的融媒体新闻技术规范》

融媒体行业规范

序号	规范名称	发布单位
1	《融媒体内容制作规范》	中国互联网协会制定
2	《融媒体编辑规范》	中国新闻出版研究院
3	《网络短视频内容审核标准细则》	中国网络视听节目服务协会
4	《网络音视频信息服务管理规定》	国家互联网信息办公室、文化和旅游部、国家广播电视总局
5	《融媒体传播规范》	中国新闻出版研究院
6	《互联网危险物品信息发布管理规定》	国家互联网信息办公室
7	《网络音视频信息服务管理规定》	国家互联网信息办公室、文化和旅游部、国家广播电视总局
8	《互联网跟帖评论服务管理规定》	国家互联网信息办公室
9	《互联网群组信息服务管理规定》	国家互联网信息办公室

10	《互联网著作权行政保护办法》	国家版权局
11	《信息网络传播权保护条例》	国务院
12	《未成年人网络保护条例（征求意见稿）》	国家互联网信息办公室
13	《新华社新闻信息报道中的禁用词和慎用词（最新修订）》	新华社

九、技术平台

遵循从近两年国赛及省赛已使用的竞赛设备中选择。

竞赛平台	功能要求
融媒体内容策划与制作平台	平台为全程离线环境，不得接入互联网与局域网，支持融媒体 H5 离线制作与离线展示功能。
AIGC 辅助制作平台	<p>1：算力接入方式：支持本地算力与云端模型 API 调用，双模式并行。</p> <p>2：配套模型：</p> <p>本地：文生图：Qwen Zimage 图片编辑：Qwen image edit 2511 文生视频：Qwen Wan2.2 t2v 480P 图生视频：Qwen Wan2.2 i2v 480P: 支持首尾帧生成 TTS 模型：Index-TTS2 支持音色参考，情绪参考，TTS 模型只支持本地算力</p> <p>API：大语言： Qwen3-Next-80B-A3B-Instruct 文生图：Qwen Zimage 图片编辑：Qwen image edit 2511 文生视频：Qwen Wan2.6 t2v 支持 720P&1080P， 图生视频：Qwen Wan2.6 i2v-flsh: 支持 720P&1080P，首帧生成，支持输出音频</p>

十、成绩评定

本赛项评分主要从技能水平、职业素养、应用价值、团队合作及创新创业五个维度进行评价，其中技能操作考核权重占 80%，展示讲解考核权重占 20%。所有打分保留小数点后两位，最终总分成绩如有相同，以模块二融媒体内容制作的得分高低，来决定排名。

（一）评分细则

考核模块	考核内容	考核标准	分值
------	------	------	----

模块一 融媒体项目分析与策划	项目分析（8分）		1. 选题说明清晰； 2. 用户分析准确； 3. 传播渠道明确； 4. 创意思路合理。	30分
	项目策划（22分）	图文新闻策划方案（6分）	1. 准确提炼标题； 2. 文稿结构合理； 3. 选择配图规范。	
		短视频策划方案与分镜头脚本（8分）	1. 策划方案契合主题要求； 2. 分镜头脚本要素完备； 3. 视听语言设计合理。 4. 熟练使用AI进行脚本创意、文案撰写。	
		H5策划方案与分页脚本（8分）	1. 主题积极向上，有创意； 2. 分页脚本内容要素完备； 3. 动画设计与交互设计新颖。	
模块二 融媒体内容制作	融媒体图文编辑（10分）		1. 文稿主题突出，中心明确； 2. 导语与结语编写合理； 3. 新闻配图能准确地反映新闻事件的真实性。	50分
	融媒体短视频制作（20分）		1. 视频时长符合要求； 2. 镜头连贯，整体剪辑流畅，无任何水印标识； 3. 视频整体结构紧扣主题，中心思想端正明确。 4. 熟练应用AIGC全流程，包括图像生成、视频素材增强及智能配音。	
	融媒体H5制作（20分）		1. 作品结构完整、合理； 2. 版面布局和谐、美观，具有美感，富于时代特色； 3. 交互设计与主题、文案内容相符，具有逻辑性，有独到之处，用户交互性强。	
模块三 作品展示讲解	技能水平（5分）		1. 操作规范性 2. 技能熟练度 3. 任务难易度 4. 技术先进性 5. 现场讲解效果	20分
	职业素养（3分）		1. 职业道德与行为规范 2. 工匠精神 3. 安全意识	
	应用价值（6分）		1. 实用性 2. 经济性 3. 可持续性	
	团队合作（2分）		1. 团队精神 2. 沟通协作	

	创新创业（4分） 1. 创新意识 2. 创新成效	
--	---------------------------------------	--

（二）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，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，按参赛队数的 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：提前做好消防安全措施尤其是电气设备起火，竞赛场地配备消防设施和专业人员保障。

（二）供电预案：竞赛场地配备备用应急电源，预防竞赛场地断电，为竞赛设备提供供电保障。

（三）医疗预案：竞赛场地配备医务人员，预防竞赛场过程中参赛选手出现各种疾病。

（四）设备预案：竞赛场地配备设备维护人员，若发生设备无法正常工作（死机、停机）等问题，立即进行设备维修，赛场工作人员及时记录维护时间，并对参赛者延长因维护而耽误的时间。赛场按 10% 比例提供备用工位和设备，需要时可及时更换。若

出现死机、蓝屏等现象，选手举手示意，在确定情况后，可更换备用设备或调整工位。

（五）赛题预案：竞赛赛题统一采取密封 U 盘发放，在正式开赛指令后打开密封信封，竞赛场地配备 10%的备用设备、备用试题 U 盘，经规定流程确认需要更换时，可及时更换。

十三、项目安全

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项目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项目，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。项目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。

各项目的安全管理，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项目专家组长，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。项目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，但不得少于2人。

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项目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.连接电路、检查设备不能带电操作；通电调试设备前，应先检查电路并记录，确定正确无误后，才能在裁判或技术人员批准后通电。调试设备过程中，因电路问题或操作不当，引起跳闸或熔体熔断，要酌情扣分。

8.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。

9.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。

10.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。

11.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。

12.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。

13.如对裁判员的执裁有异议，可在2小时内由领队向项目仲裁组以书面形式提出申诉。

14.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.工作人员必须服从项目组委会统一指挥，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，由项目组委会视情节轻重，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。服从项目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安全责任。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，由项目组委会视情节轻重，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）各参赛队对不符合项目规程规定的设备、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，可向项目仲裁组提出申诉。

（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项目仲裁组。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）提出申诉应在项目比赛结束后 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

本赛项将提供公开观摩区，使用大屏幕实时转播现场实况。视竞赛环境确定是否开放部分现场观摩。如果开放现场观摩，在竞赛不被干扰的前提下安全开放部分赛场。现场观摩应遵守如下纪律：

1. 观摩人员需由赛项执委会批准，佩戴观摩证件在工作人员带领下沿指定路线、在指定区域内到现场观赛。

2. 文明观赛，不得大声喧哗，服从赛场工作人员的指挥，对于各种违反赛场秩序的不文明行为，工作人员有权予以提醒、制止。

3. 观摩人员不得同参赛选手、裁判交流，不得传递信息，不得采录竞赛现场数据资料，不得影响竞赛的正常进行。

十七、其他

1. 参赛选手及相关工作人员，由项目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。