



一带一路暨金砖国家技能发展与技术创新大赛  
Belt & Road Initiative BRICS Skills Development and Technology Innovation Competition

# 2022一带一路暨金砖国家技能发展与 技术创新大赛

## 【数字媒体交互设计】

### 国内赛竞赛技术规程

金砖国家工商理事会技能发展工作组

一带一路暨金砖国家技能发展与技术创新大赛组委会  
竞赛技术委员会专家组制定

2022 年 8 月

## **一、赛项名称**

赛项编号：BRICS2022-59

赛项名称：数字媒体交互设计

赛项组别：中职组、高职组

竞赛级别：中国赛区国内赛（国际级）

赛项归属产业：新一代信息技术产业

## **二、竞赛目的**

为全面贯彻落实党的十九大精神，以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，深化落实习总书记就举办金砖国家职业技能大赛的讲话精神，按照“五位一体”总体布局和“四个全面”战略布局，本赛项拟以数字媒体交互设计技术人员主要工作任务以及数字媒体交互设计行业职业技能规范，结合数字媒体交互设计人员实际工作要求，适当增加新知识、新技术、新技能的相关内容。实现以赛促学、以赛促训、以赛促评、以赛促建，为全面提高金砖五国相关从业人员技能水平、推动国内经济高质量发展提供坚实基础，营造劳动光荣、技能宝贵、创造伟大的社会风尚，为国家新一代信息技术发展提供有力人才保障。

## **三、竞赛内容**

竞赛内容以实操考核为主，主要分为数字媒体素材加工、数字媒体交互制作、数字媒体设计开发、数字媒体作品聚合四个模块，同时兼顾职业素养考核。

竞赛过程包括以下任务模块，共计240分钟：

表1 竞赛各任务模块说明表

序号	任务模块名称	具体内容	说明
模块一	数字媒体素材加工	数字媒体图片处理、数字媒体视频加工	对指定的素材在全媒体综合实训与竞赛系统平台进行分类整理，通过PS、PR、AE、格式工厂等软件对素材进行处理加工，使其符合数字媒体作品使用要求。
模块二	数字媒体交互制作	按照要求完成交互内容作品制作	结合任务书上提供的分镜图文脚本，把提供的素材结合全媒体综合实训与竞赛系统平台，设计制作成为数字媒体交互作品。
模块三	数字媒体设计开发	按要求完成设计开发作品的制作	利用HTML、CSS、JavaScript 语言，使用开发编译器完成所提供的分镜图文脚本中的内容制作。
模块四	数字媒体作品聚合	按要求完成作品聚合	把处理过的数字媒体素材和数字媒体交互制作作品聚合成一个完整的数字媒体作品并在平台端发布数字媒体作品。
模块五	职业素养	团队分工和操作规范	团队分工合理、操作规范、文明竞赛。

表2 竞赛各任务模块时间分布

序号	任务模块	竞赛时间
模块一	数字媒体素材加工	240分钟
模块二	数字媒体交互制作	
模块三	数字媒体设计开发	

模块四	数字媒体作品聚合	
模块五	职业素养	

#### 四、竞赛方式及要求

1. 本竞赛采用团队赛形式，每支参赛队由3名选手组成，其中队长1名，须为在籍学生，性别不限。每支参赛队可配1-2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不得随意更换。

2. 本赛项设中职组和高职组两个竞赛组别，以院校为单位组队参赛，不得跨校组队，每所院校每个组别限报2支参赛队。单个竞赛组别如不足10支参赛队伍，该组别并入本赛项其它组别，或取消本组别。

3. 竞赛时间为240分钟，比赛过程连续进行。

#### 五、竞赛流程

##### (一)竞赛时间安排

日期	时间	事项	参加人员	地点
报到日	09:00-14:00	参赛队报到，安排住宿	工作人员、参赛队	住宿酒店
	15:00-15:30	裁判工作会议	裁判	会议室
	15:30-16:00	领队会、赛前说明会，抽签确定检录顺序号	各参赛队领队、裁判长	会议室
	16:00-16:40	开幕式	领导及全体人员	会议室
	16:40-17:00	熟悉赛场	各参赛队领队	竞赛场地

	17:00	检查封闭赛场	裁判长	竞赛场地
竞赛日	07:45	参赛队到达竞赛场地	各参赛队、工作人员	竞赛场地
	07:45-08:15	1) 大赛检录 2) 工位号抽签	1) 参赛选手、检录裁判 2) 参赛选手、加密裁判	1) 竞赛场地 2) 抽签区域
	08:15-08:30	环境确认	参赛选手、现场裁判	竞赛场地
	08:30-12:30	实操比赛	参赛选手	竞赛场地
	13:30-15:30	现场评分、抽检和统分	裁判	竞赛场地

## (二) 入场

1. 参赛选手完成检录，进行加密工位号的抽取，入场时通过工位号进行查询赛场的位置，并按照工位位置就位。选手在正式比赛开始15分钟后不得入场，比赛结束不允许提前离场。

2. 参赛选手不允许携带任何通讯及存储设备、纸质材料等物品进入赛场，赛场内提供比赛必备用品。

3. 参赛选手进入赛场必须听从裁判长和现场裁判的统一布置和指挥，首先需对比赛设备、运行环境等进行检查和测试。环境确认无误后，参赛选手应在赛场记录单签竞赛工位号确认。如有问题及时向裁判报告。

## (三) 竞赛过程

1. 参赛选手必须在裁判长宣布比赛开始后才可以进行比赛操作。

2. 参赛选手应按照任务书的要求，完成每个模块的竞赛任务要求，并保存和提交竞赛结果。

3. 比赛过程中选手不得随意离开工位范围，不得与其它参赛队的选手交流或擅自离开赛场。如遇问题须举手向裁判员示意询问后处理，否则按作弊行为处理。

4. 比赛过程中，除选手外，只允许裁判员、工作人员进入比赛现场。

5. 比赛过程中，选手必须严格遵守安全操作规程，确保人身和设备安全，并接受现场裁判的监督和警示。如因选手个人因素造成设备故障或损坏，无法继续比赛，裁判长有权决定终止比赛。如因非选手个人因素造成设备故障，由裁判长视具体情况做出判决（暂停竞赛计时或调整至最后批次参加竞赛）。如果确定为设备故障问题，裁判长将酌情给予补时。

#### **（四）竞赛结束**

1. 在比赛结束前30分钟，裁判长提醒比赛即将结束，选手应做好结束准备，将数据文件按规定存档。结束哨声响起时，裁判长宣布比赛正式结束，选手必须立即停止操作。

2. 比赛中有计算机编辑文档内容，需按比赛要求保存相关文档，参赛队不要关闭计算机，不得对设备随意加设密码。比赛结束后，选手应做好比赛设备的整理工作，包括设备移动部件的复位、整理个人物品。

3. 参赛选手不得将比赛有关的任何物品带离赛场，选手必须经现场裁判员检查许可后方可离开赛场。

### （五）赛项流程图

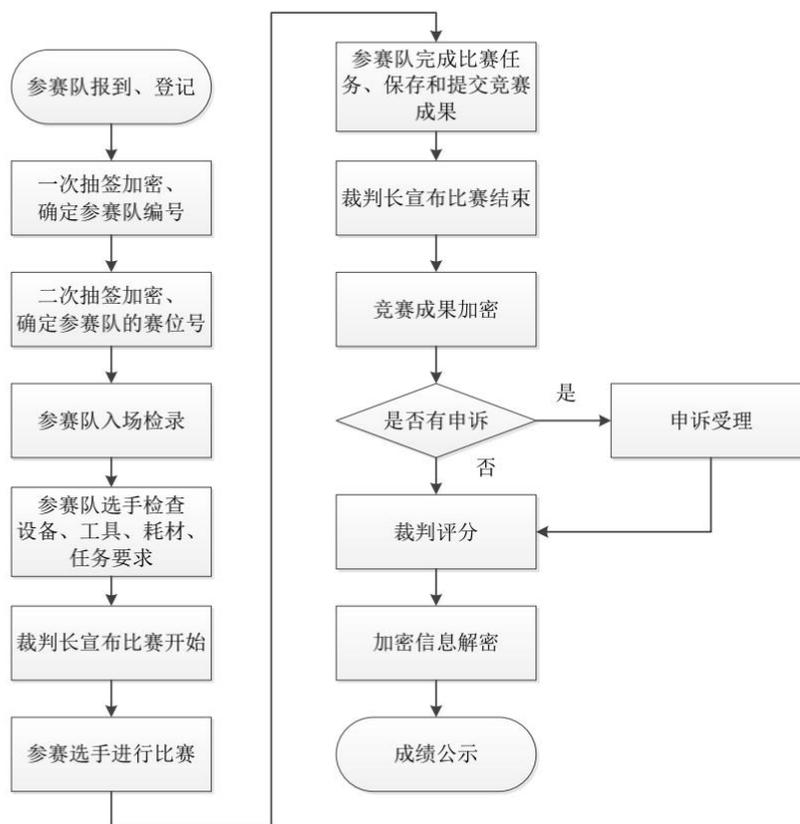


图1 赛项流程图

## 六、竞赛试题

1. 专家组在正式比赛前在大赛官方网站 ([www.brskills.com](http://www.brskills.com)) 发布竞赛样题，保证题型与正式比赛80%一致，赛题思路80%一致。

2. 竞赛试题经由赛项组委会指定的独立专家进行评审。

## 七、竞赛规则

### （一）参赛选手报名

1. 参赛队及参赛选手资格：参赛选手须为全日制在籍学生，性别不限，年龄不限。

2. 中、高等职业院校（含中职、中专、高职、高专、成人高校、技师学院）在籍学生均可报名。

人员变更：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，须向组委会于相应赛项开赛10个工作日之前出具书面说明，经大赛组委会办公室核实后予以更换；团体赛选手因特殊原因不能参加比赛时，则视为自动放弃竞赛。

各参赛报名单位负责本单位参赛人员的资格审查工作，并保存相关证明材料的复印件，以备查阅。

## （二）分工组织

1. 参与大赛成绩管理的组织机构包括裁判组、仲裁组、监督组和专家组等。

2. 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。

3. 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与管理工作。

4. 监督组负责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申诉，组织复议并及时反馈复议结果。

### **（三）抽签和熟悉场地**

1. 组委会在报到结束后统一安排参赛队进行抽签，由抽签决定各参赛队比赛场地位置。

2. 组委会安排各参赛队统一有序的熟悉场地。熟悉场地时，参赛队限定在观摩区活动，不得进入竞赛区。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. 熟悉场地时应严格遵守大赛相关规定，严禁拥挤、喧哗、打闹，以免发生意外事故。

## **八、竞赛环境**

1. 竞赛场地：分为竞赛现场和裁判员休息区等，竞赛现场设置竞赛区、现场裁判工作区和技术支持区，以上区域应保证采光、照明和通风良好。

2. 竞赛设备：场内竞赛区按照参赛队数量准备比赛所需的软硬件平台，为参赛队提供统一竞赛设备和备用设备，选手无需自带任何工具及附件。

3. 竞赛工位：竞赛现场每个比赛工位上标明编号，各个工作区配备单项220V/3A以上交流电源，竞赛工位面积4~6 m<sup>2</sup>，以确保参赛队之间互不干扰。

4. 技术支持区：为技术支持人员提供固定工位、电源保障。技术支持保障人员在技术支持服务区候场，有需要时在现场裁判的带领下到相关的工位进行赛场技术支持保障。

5. 竞赛现场符合消防安全规定，现场消防器材和消防栓合格有效，应急照明设施状态合格，赛场明显张贴紧急疏散图，赛场地面张贴荧光疏散指示箭头，赛场出入口专人负责，随时保证安全通道的畅通无阻。现场临时用电满足《施工现场临时用电安全技术规范》JGJ46-2005的要求。

## 九、技术规范

本赛项遵循以下国际相关标准、国家相关标准和行业相关标准：

序号	标准号	中文标准名称
1	GB21671-2008	基于以太网技术的局域网系统验收测评规范
2	LD/T81.1-2006	职业技能实训和鉴定设备技术规范
3	ISO/IEC14496-5-2001/Amd 36-2015	信息技术音频 - 可视对象的编码
4	ISO 15076-1-2010	图象技术色彩管理-架构、文件格式和数据结构
5	ISO/IEC 15445: 2000	信息技术、文件描述和处理语言、超文本置标语言 (HTML)
6	ECMA-262 5th Edition:	ECMAScript 脚本语言规范
7	W3C.REC-HTML5-20141028	W3C HTML5推荐标准
8	REC-css-ui-3-20180621	W3C层叠样式表第二版第一次修订
9	GY/T 321—2019	县级融媒体中心省级技术平台规范要求

## 十、技术平台

每个竞赛工位各有1套比赛器材和技术平台，满足每个竞赛工位可以独立进行竞赛相关操作。

建议使用的比赛器材和技术平台：

### 1. 硬件设备

设备名称	数量	备注
PC	3	CPU: 英特尔i5及以上, 主频2.5GHz及以上 内存容量: 8GB及以上 硬盘: 200GB以上 显卡: 1G独显及以上 液晶显示器: 22英寸及以上 分辨: 1920*1080及以上 系统软件: 见软件配置

## 2、参赛选手PC安装以下工具软件

软件类型	软件	备注
操作系统	Windows 7 64位操作系统或 Windows 10 64位操作系统	
文字处理软件	QQ拼音、QQ五笔输入法	中文版
浏览器	Google Chrome浏览器	中文版
数字媒体平台	全媒体综合实训与竞赛系统V1.0	北京北测数字技术有限公司
数字媒体页面开发软件	HBUILDER编译器9.1.29.201811231920版	中文版(去除jQuery库)
支撑软件	Office 2016	中文版
	Photoshop CC 2017	中文版
	Premiere CC 2017	中文版
	After Effects CC 2017	中文版
	格式工厂	中文版

## 十一、成绩评定

竞赛评分严格遵守公平、公正的原则, 赛项评分采用赛项结果评分方法, 贯彻落实大赛坚持的公平、公正和公开原则。赛项评分依据选手固化在实操任务中的成果, 通过评分

裁判对比赛成果进行评分，并兼顾团队协作精神和职业素养综合评定。

参与赛项成绩管理的组织机构包括裁判组、仲裁组、监督组和专家组，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与管理工作。裁判员根据比赛工作职责分为检录裁判、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）抽签并对参赛队伍（选手）信息进行加密、解密；现场裁判按规定做好赛场记录，维护赛场纪律。

检录裁判和加密裁判不参与评分，现场裁判负责职业素养（5%）的评分。评分裁判负责对参赛队伍（选手）的技能展示、操作规范和竞赛成果等按赛项评分标准进行评定。在比赛进行的过程中评分裁判不到比赛现场，参赛选手退出赛场1小时后，评分进入现场对各工位进行评分。赛项评分标准力争客观，各评分得分点可量化；评分过程全程可追溯。

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。仲裁组负责接受由参赛队领队提出的申诉，组织复议并及时反馈复议结果。

### **（一）评分方法**

选手在完成任务之后，按照任务书的要求提交任务完成结果，选手在确认所提交的作品及U盘记录的作品内容与本工位操作内容一致后，由参赛选手队长签工位号确认。

评分采取分步得分、错误不传递、累计总分的计分方式。不计参赛选手的个人得分，只记录团体得分。

参赛队提交比赛任务结束请求或者在比赛时间终止后，不得再进行任何操作。否则，视为比赛作弊。

在竞赛过程中，参赛选手如有不服从裁判裁决、扰乱赛场秩序、舞弊等行为的，由裁判长按照规定扣减相应分数，情节严重的将取消比赛资格，比赛成绩记0分，队员退出比赛现场。

## （二）评分细则

序号	任务	分值	技能考核点
1	数字媒体素材加工	40分	考核选手对素材进行加工，主要包括：文字处理、加工音频素材、加工图像素材、加工图形素材、加工动画素材、加工视频素材。考核Photoshop数字绘图软件的操作，图形图像处理能力；考核Premiere、After Effect等软件操作，视音频素材与各类图文、特效、场景、动画模型、应用模板等元素进行快速组合、自由编辑，一站式完成数字媒体长短视频的快速生产的能力。
2	数字媒体交互制作	30分	考察选手全媒体综合实训与竞赛系统平台操作，设计制作完成数字媒体交互制作作品的的能力。主要包括：关键帧、进度、曲线变形、遮罩等动画的制作，对时间轴、图层的操作能力，无代码逻辑交互能力。
3	数字媒体设计开发	20分	考察选手数字媒体交互页面开发能力，主要包括：HTML5、CSS3、JavaScript等前端编程语言应用，移动端页面动画制作、逻辑交互制作、作品

			适配处理等能力。
4	数字媒体作品聚合	5分	根据任务书要求，选手需准确管理时间和熟悉操作流程，进行文字、图片、音视频、可视化交互内容、交互界面内容排版编辑，形成完整的数字媒体作品，并将制作完成的数字媒体作品进行发布。
5	职业素养	5分	考核选手在职业规范、组织管理、工作计划、团队协作、精神风貌等多方面的职业素养。

## 十二、奖项设定

（一）以参赛队最终比赛成绩为依据，设一等奖占比10%，分别颁发金牌及证书；二等奖占比20%，分别颁发银牌及证书；三等奖占比30%，分别颁发铜牌及证书；其它选手颁发优秀奖证书。

（二）获得一等奖、二等奖队伍的指导教师/教练颁发优秀指导教师/教练证书。

（三）获得一等奖的参赛单位颁发最佳组织奖证书及奖牌；获得二等奖的参赛单位颁发优秀组织奖证书及奖牌。

（四）另设竞赛支持奖、突出贡献奖若干名，颁发给各竞赛平台支持单位、竞赛承办单位，按类别颁发证书、奖牌。

（五）本赛项获得前2名的队伍可以优先出国或者线上远程参加俄罗斯赛区相关赛项的比赛。

## 十三、赛项安全

赛场严格按照国家防疫措施执行，以对应突发情况发生。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**

1. 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。承办院校赛前须按照要求排除安全隐患。

2. 赛场周围要设立警戒线，要求所有参赛人员必须凭有效证件进入场地，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的要求为选手提供必要的劳动保护。

3. 承办院校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。

4. 严禁携带易燃易爆以及各类危险品进入比赛场地，不许随便携带书包进入赛场。

5. 配备先进的仪器，防止有人利用电磁波干扰比赛秩序。大赛现场需对赛场进行网络安全控制，以免场内外信息交互，充分体现大赛的严肃、公平和公正性。

6. 承办院校制定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，承办院校须在赛场管理的关键岗位增加力量，建立安全管理日志。

## **（二）生活条件**

1. 比赛期间，原则上由赛项承办院校统一安排参赛选手和指导教师食宿。承办院校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。

2. 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、饮食安全等由学校负责。

3. 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）组队责任**

1. 各学校组织代表队时，须安排为参赛选手购买大赛期间的人身意外伤害保险。

2. 各学校代表队组成后，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**

比赛期间在赛场内发生意外事故，发现者应第一时间报告赛项裁判长和专家组长，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，并应向组委会报告详细情况。

#### **（五）处罚措施**

1. 因参赛选手原因造成重大安全事故的，取消其获奖资格并应承担相关的法律责任。

2. 参赛选手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、申诉与仲裁**

1. 本赛项在竞赛过程中若出现有失公正或有关人员违规操作等现象，各参赛队可在比赛结束后2小时之内向赛项仲裁组提出申诉，超过时效将不予受理。

2. 申诉时，应按照规定程序由参赛队领队向赛项仲裁组递交亲笔签字同意的书面申诉报告，报告中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，非书面申诉不给予受理。

3. 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。受理申诉的，须通知申诉方举办听证会的时间和地点；不受理申诉的，须说明理由。

4. 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。

5. 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，否则视为放弃申诉。申诉人对仲裁结果不满意的，可向赛项组委会仲裁委员会提出复议申请。

6. 申诉方可随时提出放弃申诉。

## **十五、竞赛须知**

### **（一）参赛队须知**

1. 参赛队名称：统一使用院校代表队的名称，不使用其他组织、团体的名称，不接受跨校组队。

2. 参赛队组成：每支参赛队由3名符合参赛资格的选手组成，每支参赛队可配不超过2名指导教师，参赛选手和指导教师均须经报名并通过资格审查后确定。

3. 各参赛队在报到时，请出示为参赛选手购买的大赛期间的人身意外伤害保险。如未购买，将暂时不予办理报到手续。

4. 参赛队选手和指导教师要有良好的职业道德，严格遵守比赛规则和比赛纪律，服从裁判，尊重裁判和赛场工作人员，自觉维护赛场秩序。

5. 比赛进行过程中及不同的赛段，参赛队不可以更换参赛选手。

6. 不允许增补新队员参赛，允许队员缺席比赛。任何情况下，不允许更换新的指导教师，允许指导教师缺席。

## **(二) 领队、指导教师须知**

1. 严格遵守赛场的各项规定，服从裁判，文明竞赛。如发现弄虚作假者，取消参赛资格，名次无效。

2. 领队和指导教师务必带好有效身份证件，在活动过程中佩戴相关证件参加竞赛相关活动。

3. 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。

4. 在比赛期间要严格遵守比赛规则，不得私自接触裁判人员。

5. 竞赛过程中，未经裁判长和监督组长许可，领队、指导教师及其他人员一律不得进入竞赛现场。

6. 如对竞赛过程有疑议，由领队和指导教师负责以书面形式向大赛仲裁委员会反映，但不得影响竞赛进行。

7. 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。

8. 领队和指导老师应及时查看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 and 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. 参赛选手应严格遵守赛场规章、操作规程和工艺准则，保证人身及设备安全，接受裁判员的监督和警示，文明竞赛。

2. 选手应按照规定时间抵达赛场，凭统一发放的参赛证、身份证或护照、学生证完成入场检录、抽签确定竞赛工位号，不得迟到早退。

3. 参赛选手进入赛场前，须将身份证、学生证由信封密封后交由检录裁判统一保管，不得带入场内。参赛证始终佩戴，以备检查。

4. 参赛选手凭竞赛工位号进入赛场，不允许携带任何书籍和其他纸质资料，竞赛统一提供草稿纸。不允许携带任何电子设备及通信工具和存储设备（如U盘），竞赛统一提供计算机以及应用软件。

5. 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。入场后，赛场工作人员与参赛选手共同确认操作条件及设备状况，填写相关确认文件，并由参赛队长确认签字（签竞赛工位号）。

6. 参赛选手在收到开赛信息前不得启动操作。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. 参赛选手应在竞赛规定时间内完成任务书内容，并按照要求，将相应文档上传到平台指定位置，并拷贝到U盘。

8. 参赛选手需及时保存工作记录。对于因各种原因造成的数据丢失，由参赛选手自行负责。

9. 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。

10. 竞赛过程中，因严重操作失误或安全事故不能进行比赛的（例如因人为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。

11. 参赛期间，选手连续工作，食品、饮水等由赛场统一提供。选手休息、就餐和如厕时间均计算在比赛时间内。

12. 在参赛期间，选手应注意保持工作环境及设备摆放符合企业生产“5S”（即整理、整顿、清扫、清洁和素养）的原则，如果过于脏乱，裁判长有权酌情处置。

13. 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。

14. 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，经裁判员许可并记录工位号和竞赛终止时间，由裁判员签字、参赛队长签竞赛工位号确认后，方可离开。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，参赛选手需要根据任务书要求，将相关成果文件拷贝至U盘，填写结束比赛相关确认文件，并由现场裁判和参赛队长共同签字确认竞赛相关确认文件及U盘内容（签竞赛工位号）。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. 竞赛时间结束，选手应全体起立，结束操作。将资料 and 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，未经赛项组委会批准，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，并由裁判长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，由裁判长裁定其竞赛结束，保留竞赛资格和有效竞赛成绩。

#### **(四) 工作人员须知**

1. 竞赛现场设现场裁判组，裁判长1名，裁判若干名。裁判要秉公裁判，监督检查参赛队有序竞赛。如遇疑问或争议，须请示裁判长裁决，裁判长的决定为现场最终裁定。

2. 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赛项组委会统一提供的胸牌。

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

4. 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。

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。

#### **(五) 裁判员须知**

1. 裁判员执裁前应了解比赛任务及其要求、考核的知识与技能，理解评分表各评价内容和标准。

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，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. 选手有检查与更换设备、软件等要求时应予以解决。检查设备或更换设备由赛场技术人员进行，更换前，提供选手 U 盘或移动硬盘进行数据备份，更换后设备的应检测无误后继续投入比赛。赛场技术人员须在赛场记录表上记录需要更换的原因、要求更换到更换完毕的用时，并要求参赛选手签竞赛工位号确认。

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，并要求选手签竞赛工位号确认。

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。