

# 2025 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：JSG2025081

赛项名称：直播电商

赛项组别：高职学生组

赛项归属赛道：财经商贸赛道三

## 二、竞赛目的

赛项坚持立德树人根本任务不动摇，对接大数据、人工智能和云计算等新技术背景下传统电商向直播电商数字化转型新趋势，以培养优秀直播电商人才、服务直播电商行业人才需求为出发点，坚持国家“十四五”规划中“鼓励商贸流通业态与模式创新，推进数字化智能化改造和跨界融合，线上线下全渠道满足消费需求”“培育新型消费，发展数字消费”等政策要求，深入贯彻党中央、国务院关于发展数字经济、建设数字中国总体要求，促进中国直播电商行业持续健康发展。

赛项遵循公开、公平、公正、公益的原则，坚持以“高水平赛事推动职业教育高质量发展”为主线，对接产业前沿技术，引入行业标准，以职业需求为导向、以实践能力培养为重点、以产教融合为途径，全面考查参赛选手的职业道德、职业素养和技术技能水平，展示职业教育改革成果，引领职业院校专业建设，以赛促教、以赛促学、以赛促改，深化“三教”改革，推动专业建设与产业需求对接、课程内容与职业标准对接、教学过程与生产过程对接，推动直播电商从业人员整体水平能力提升，充分发挥技能大赛对职业教育“树旗、导航、定标、催化”的作用，推进“岗课赛证”综合育人，提升专业人才培养的针对性和人才就业的职业适应性。

## 三、竞赛内容

### （一）赛项内容

本赛项按照党的二十大提出的“加快发展数字经济，促进数字经济和实体经济深度融合”“创新服务贸易发展机制，发展数字贸易，加快建设贸易强国”等主张，不断深入贯彻落实党中央、国务院关于发展数字经济、建设数字中国的总体要求。面向市场策划、内容策划、直播推广、直播运营、直播销售等岗位（群），以汇报展示质

量，结合直播商品管理、直播主题及互动策划、直播脚本策划、直播推广策划、直播间装修、直播销售、直播互动、直播数据分析等典型工作任务的完成质量，以及选手职业素养作为竞赛内容，全面考查选手的专业核心能力以及礼仪规范、服务意识、合规意识、风险意识以及团队协作意识等职业素养。主要分为展示讲解（占比 20%）和技能竞赛（占比 80%）两部分，总比赛时长 3 小时。

（二）赛项模块及任务

具体竞赛内容结构、成绩比例，如表所示：

赛项模块主要内容、比赛时长及分值占比

模块		主要内容	比赛时长	分值占比
模块一	展示讲解	<p><b>任务 1：展示讲解</b></p> <p>参赛队围绕直播相关岗位要求，立足技能创新，自主设计展示讲解内容，并提前制作 PPT 进行现场展示讲解，PPT 包含但不限于直播选品、直播策划、直播推广、直播设计、复盘思路等维度。展示内容完整丰富、逻辑合理、详略得当，能够直观呈现直播活动设计的亮点和特色，围绕技能水平、职业素养、应用价值、团队合作、创新创意几方面展示技能综合能力。</p> <p>讲解内容所涉及的知识产权等须真实可靠，特别是涉及专利、获奖等成果，赛中、赛后经过核对发现有假，将取消竞赛成绩。讲解案例内容不得抄袭和剽窃，同一讲解案例不能在本年度技能大赛不同赛项中同时使用，如果违反以上规定将取消竞赛成绩。</p>	10 分钟	20%
模块二	直播策划	<p><b>任务 1：直播商品管理</b></p> <p>根据商品资料及商品销售数据，完成直播选品，对直播商品进行角色定位，合理规划运营资金，采购直播商品并定价，制定直播销售策略，做好直播商品管理工作。</p> <p><b>任务 2：直播内容策划</b></p> <p>根据市场数据，选择直播商品，确定直播主题和直播时间，策划直播互动方案。根据商品资料及直播主题，设计直播流程，提炼商品卖点，完成整场直播脚本的撰写。</p> <p><b>任务 3：直播推广策划</b></p> <p>根据直播推广需求，分析行业数据，明确目标受众画像，合理规划推广资金，制定直播推广策略，进行直播广告投放，完成直播推广，以提升直播间的展现量、点击量和点击率。</p>	80 分钟	30%
模块	直播运营	<p><b>任务 1：直播间装修</b></p> <p>根据直播策划内容，搭建直播间，并对直播间进</p>	30 分钟	50%

三		行装修,设置直播间欢迎语、直播间屏蔽词、直播间快捷短语、直播间信息以及直播商品详情页等内容。		
		<b>任务 2: 直播销售</b> 根据直播脚本,完成直播销售,包括直播开场、商品推广、促单、发货以及直播收尾等内容,并在直播过程中上架商品链接。 <b>任务 3: 直播互动</b> 根据直播互动方案,在直播后台完成直播互动的预设。在直播过程中,积极与观众抽奖、发红包等福利互动以及弹幕互动,活跃直播间氛围,同时配合主播讲解进度,完成直播互动推送。	60 分钟	

## 四、竞赛方式

### (一) 竞赛形式

本赛项竞赛形式为线下比赛。

### (二) 组队方式

本赛项为团体赛,3 人/队,不得跨校组队,同一学校参赛队不超过 1 队,江苏联合职业技术学院经过选拔限报 5 个队参加比赛。每队可报 1-2 名指导教师,指导教师须为本校专兼职教师。

## 五、竞赛流程

### 直播电商竞赛流程

日期	时间	事项	参加人员	地点
赛前一天	08:00-14:00	参赛队报到,安排住宿,领取资料	工作人员、参赛队	会议室
	15:00-15:30	大赛开赛式	各参赛队	会议室
	15:30-16:00	领队会	各参赛队领队	会议室
	16:30-17:30	熟悉赛场	赛场技术人员、各参赛队	竞赛场地
比赛当天	07:30-07:40	大赛检录进场	参赛选手	检录区域
	07:40-8:45	展示讲解二次抽签加密(分区及顺序号)	参赛选手,加密裁判	抽签区域
	08:45-08:50	入场、赛前准备	参赛选手	候场区
	08:50-11:50	各区展示讲解	参赛选手、评分裁判	竞赛场地
	11:50-13:00	午餐	全体人员	—

	13:00-14:00	技能操作二次抽签加密 (分区及座位号)	参赛选手，加密裁判	抽签区域
	14:00-15:20	直播策划	参赛选手、裁判	竞赛场地
	15:20-15:30	直播试播	技术人员	竞赛场地
	15:30-16:00	直播间装修	参赛选手、裁判	竞赛场地
	16:00-17:00	直播销售	参赛选手、裁判、技术人员	竞赛场地
	17:00-19:00	评分	裁判	竞赛场地
	19:00-21:00	成绩公示	裁判、仲裁	竞赛场地
赛后一天	08:30-08:50	专家点评	全体人员	会议室
	08:50-09:10	宣读比赛成绩	全体人员	会议室
	09:10-09:30	颁奖仪式	全体人员	会议室
	09:30-09:50	领导闭幕致辞	全体人员	会议室

## 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、同一专业大类的比赛。

3. 不得跨校组队，同一学校报名学生组的参赛队不超过 1 队，江苏联合职业技术学院经过选拔可报学生组 5 个队。

4. 参赛选手报名，获得确认后不得随意更换。比赛前参赛选手因故无法参赛，须由学校在该赛项开赛前 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（展示讲解赛根据要求带相应物品）、纸质材料等物品，检查合格后进入赛场抽签区。
4. 技能操作赛，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。展示讲解赛，如果分组则一级加密抽分组，二级加密抽所在分组的比赛出场顺序号；如果不分组一级加密抽一密顺序号，二级加密凭一密顺序号抽比赛出场二密顺序号。

### （四）赛场规则

1. 检录：由检录裁判依照检录表进行点名核对。
2. 加密：竞赛当日进行两次加密，分别由两组加密裁判组织实施加密工作，管理加密结果。监督员全程监督加密过程。
3. 引导：参赛选手凭赛位号进入赛场，现场裁判负责引导参赛选手至赛位前等待竞赛指令。
4. 由裁判长宣布比赛开始，各参赛队开始竞赛。
5. 竞赛过程中，如遇设备故障，参赛选手应持“故障”示意牌示意。裁判、技术人员等应及时予以解决。确因计算机软件或硬件故障，致使操作无法继续的，经裁判长同意，予以启用备用计算机。如遇身体不适，参赛选手应持“医务”示意牌示意，现场医务人员按应急预案救治。

### （五）离场规则

1. 技能操作比赛结束前 15 分钟，裁判长提示一次比赛剩余时间。
2. 技能操作比赛结束信号给出，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。裁判长宣布终止比赛后，现场裁判组织、监督选手退出赛位。裁判长宣布离场时，现场裁判指挥参赛选手统一离开赛场。比赛用草稿纸、补光灯、直播样品等均不能带出赛场。
4. 技能操作比赛时间到，如果没有参赛选手需要补时，裁判长直接宣布终止比赛。

如果有参赛选手需要补时，裁判长宣布比赛时间到，要求选手修正操作，在工位静止等待，同时宣布需要补时的情况。现场裁判宣布需要补时选手的补时时间，开始补时，选手继续操作。补时结束，现场裁判宣布补时时间到，裁判长宣布终止比赛。

5. 技能操作裁判长宣布终止比赛时，选手应停止竞赛任务的操作。草稿纸等整齐摆放在工作台上，不能带出赛场。

6. 技能操作选手离场后，到指定的休息场所用餐、等待评定比赛成绩。

7. 展示讲解赛等裁判现场宣布结束后离场。

**（六）成绩评定与管理规则**

**1. 成绩管理机构及分工**

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。

评分裁判：负责对参赛队展示讲解部分和技能操作非机器评分部分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。

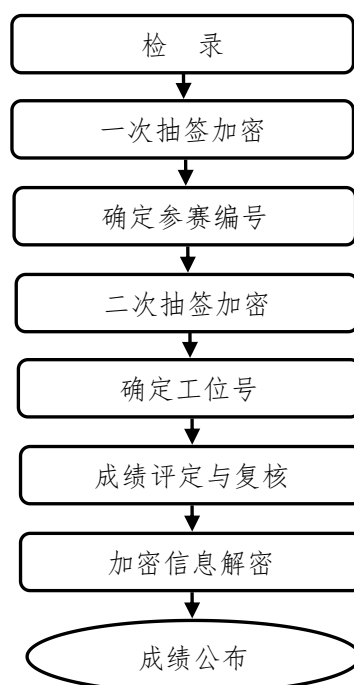
（4）仲裁组负责接受由参赛队领队提出的对裁判结果的申诉，组织复议并及时反馈复议结果。

**裁判员组成与执裁资格要求**

序号	裁判员类型	专业技术方向	知识能力要求	专业技术职称或职业资格等级	人数
1	检录裁判	无要求	认真、负责、公正	中级职称以上	6
2	加密裁判	财经商贸大类专业	熟练掌握 EXCEL 表格操作	中级以上职称	4
3	现场裁判	财经商贸大类专业	熟悉财经商贸相关专业	中级以上职称	8

			对应的技术标准和教学标准，具有省赛或以上及行业竞赛的执裁经验		
3	评分裁判	财经商贸大类专业	熟悉直播电商专业对应的技术标准和教学标准，具有省赛或以上及行业竞赛的执裁经验	副高级以上职称	15
裁判员总数：33 人					

## 2. 成绩管理流程



技能操作成绩管理流程图

## 3. 比赛成绩评定

本赛项技能操作环节采用系统自动评分和裁判评分相结合的方式，展示讲解环节采用评分裁判评分，详见“十、成绩评定”。

## 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，汇总各参赛队成绩。

## 5. 成绩公布

将解密后的各参赛队结果汇总，经裁判长、监督员和巡视员签字并公示。公示结

束以后，在成绩发布会上公布。

## 七、竞赛环境

1. 竞赛场地设在场馆内，场地内应设置满足不少于参赛代表队个数的竞赛环境，并准备至少四个备用台。

2. 赛场各赛位统一使用清晰的工位标识，一个参赛队 1 个赛位；每个赛位 1 台直播手机，3 台电脑，其中 1 台备用。

3. 竞赛场地内设置主席台、裁判席、仲裁席、技术支持人员专席等，便于竞赛全程的观摩、监督和裁判等相关工作。

4. 竞赛场地内设置背景板、宣传横幅及壁挂图，营造竞赛氛围。

5. 采用双路供电安全保障。采用统一的杀毒软件对服务器进行防毒保护。

6. 局域网络。采用星形网络拓扑结构，安装千兆交换机，网线与电源线隐蔽铺设。

7. 利用 UPS 防止现场因突然断电导致的系统数据丢失，额定功率为：3KVA，后备时间为：3.5 小时，电池输出电压为：230V±5%V。

8. 设置安全通道和警戒线，确保进入赛场的大赛视察的人员限定在安全区域内活动，以保证大赛安全有序进行。

9. 展示环节提供相应的计算机、OFFICE 软件、POWERBI 等软件，投屏显示大屏等设备，参赛队伍无需自带设备。

## 八、技术规范

### （一）专业教学要求

根据教育部发布的《高等职业教育专业简介（2022 年修订）》和《互联网营销师国家职业标准（2021 版）》的主要专业能力要求，结合《直播销售》《直播运营》《商务数据分析》《市场策划》《内容策划与编辑》《网络推广》等核心课程的主要知识点、技能点设置竞赛内容。

### （二）国家标准和行业标准

教学标准：《高等职业学校网络营销与直播电商专业教学标准》。

职业标准：《互联网营销师国家职业标准（2021 版）》。

职业编码：4-01-02-07

### （三）操控人员具备的专业知识、技术技能

1. 行业分析：了解直播电商的产业结构、生命周期。



2. 政策规则：国家的政策法规，平台自身的规则。
3. 项目管理：具备直播电商运营流程规划和梳理能力。
4. 运营能力：内容策划、直播销售、直播运营等能力。

## 九、技术平台

### （一）技能操作部分

承办院校根据赛项规程和比赛内容准备相应平台，依据以下原则确定：

1. 选用近两年国赛及省赛已使用的竞赛设备，不购买新设备（含新模块）。
2. 在制定规程和竞赛内容时，注重考察通用技能，避免设备型号差异对选手成绩造成影响。
3. 竞赛设备、设施

品名	规格要求说明	数量
参赛选手电脑	CPU：Intel 酷睿 i5 8 代及以上； 内存：8G 及以上； 硬盘：100G 以上； 屏幕分辨率：1920*1080； 操作系统：Windows7 及后续版本 其他软件要求： Google Chrome 浏览器（85 及以上版本）； Microsoft Office 2013 及后续简体中文标准版或 wps2016 及后续版本； QQ 输入法(最新版)； 万能五笔输入法（最新版）； 360 压缩软件； EV 录屏； 画图软件（Windows 自带）； 以上软件均不提供原介质包以外的第三方插件。	3 台，含 1 台备用。
参赛选手直播设备	直播手机：安卓系统手机，内存不低于 8G，参赛选手自带； 收声设备：领夹麦，参赛选手自带； 补光灯：带支架桌面补光灯，承办校统一提供。 注：除以上直播设备外，参赛选手不允许自带任何形式的设备或辅助直播的道具。	各 1 套
网络连接设备	根据赛程提供相关网络环境。	1 套
竞赛服务器	CPU：至强银牌 4216 16 核 32 线程 2.1G 主频及以上；	2 台

	内存：32GB 以上； 硬盘：500G 以上； 操作系统：Ubuntu Server20.04。	
--	--------------------------------------------------------	--

#### 4. 现场需要配备的技术支持、志愿者、工作人员的要求及数量等

人员	要求	数量
技术支持	每赛区 2 名，由技术支持单位派遣，主要负责保障竞赛过程中软件的稳定运行，处理软件运行故障等。	6
志愿者	每赛区男女各 2 名，主要负责协助裁判维护现场秩序，引导选手喝水，上厕所等事宜。	6
工作人员	技术人员 1 名，负责现场计算机、网络设备等平稳运行；赛务人员 2 名，负责协助赛程、赛务等工作；医务人员 2 名，负责现场医疗卫生等工作。	5

### （二）展示讲解部分

要求：同技能操作部分一样，承办学校为参赛队伍提供现有设备和材料清单，供参赛队伍选择使用，不足部分由参赛队伍自行准备。

承办学校须在赛前说明会上向参赛队伍公布相应设备使用条件。在赛前 7 天，参赛队伍向承办学校提交自备设备材料清单及其使用条件需求，经承办学校确认可行后安排设备进入现场。

参赛队伍在赛前确定设备选用情况，与承办学校签订参赛设备和比赛环境(条件)需求协议，明确是否使用承办学校提供的设备，同时对参赛设备和比赛环境(条件)使用的规范性、安全性做出承诺。在报名系统上传盖章确认后，由省大赛组委会办公室进行审核确认，双方无法达成需求协议的，提交省大赛专家组裁定。

## 十、成绩评定

赛项总分为 100 分，其中展示讲解考核权重占 20%，从技能水平、职业素养、应用水平、团队素养、创新创业等五个维度考；技能操作考核权重占 80%，从直播策划和直播运营两个维度考核。

### （一）评分标准

## 1. 展示讲解评分

展示讲解评分标准

知识点/技能点	一级指标	二级指标	分值	评分方式
<b>知识点：</b> 1. 直播重点流程 2. 展示设计原则 3. 团队协作方法  <b>技能点：</b> 1. 直播重点流程提炼 2. 展示内容设计及制作 3. 展示讲解 4. 突发状况处理	技能水平	1. 熟练掌握本专业或工作岗位的技能。 2. 技能操作规范,符合行业和岗位标准。 3. 解决复杂问题的综合能力。	20 分	裁判评分
	职业素养	1. 展现较好的职业伦理,具有工匠精神。 2. 展现学校对学生全面培养、基本素养培育和成长发展的成效。 3. 展现职业教育育人成果,体现产教融合、科教融汇。 4. 具备良好的职业道德、职业精神、职业素养。	20 分	
	应用水平	1. 有助于解决生产一线实际问题或现实困难。 2. 能够促进职业学校学生高质量就业,包括直接间接推动扩大就业规模等。 3. 对推动产业转型升级、区域经济发展、乡村振兴等具有积极作用。 4. 符合绿色低碳节能的可持续发展理念,有利于改善人民生活提升生活质量	20 分	
	团队素养	1. 团队成员能够准确理解共同目标和任务,清楚自己的角色定位和职责。 2. 团队成员在比赛中能够有效沟通、紧密协作。 3. 团队成员能够相互补台,共同应对突发情况。 4. 团队成员相互尊重、信任和支持,拥有良好的团队氛围。	20 分	
	创新创意	1. 体现原始创意、创新。 2. 体现面向职业和岗位的创意及创新,侧重于产品数字化改良、应用性优化等。 3 体现团队成员创新精神和创新能力	20 分	

## 2. 技能操作

技能操作评分标准

模块	知识点/技能点	一级指标	二级指标	分值	评分方式
直播策划	<b>知识点：</b> 1. 直播选品的流程 2. 直播选品标准 3. 商品定位原则 4. 商品价格策略 5. 直播主题类型 6. 互动方案策划要点 7. 商品卖点提炼方法 8. 直播脚本设计方法 9. 直播推广效果分析及实施  <b>技能点：</b> 1. 运营资金规划 2. 直播选品 3. 直播商品角色定位 4. 直播商品定价 5. 销售策略制定 6. 直播互动方案策划 7. 直播脚本设计 8. 目标客户分析 9. 直播推广目标制定 10. 直播推广策略制定	直播商品管理	直播选品合理	2 分	机器评分
			商品角色定位准确	1 分	机器评分
			商品采购及定价合理	1 分	机器评分
			商品销售策略制定合理	1 分	机器评分
		直播内容策划	直播主题及时间策划合理	2 分	机器评分
			直播互动内容设计合理	2 分	机器评分
			直播流程及各环节时间合理	2 分	机器评分
			直播脚本逻辑清晰且有创意	4 分	机器评分
				5 分	裁判评分
		直播推广策划	通过对年龄分布、性别分布、区域分布、人群分布等维度的数据进行精准定向分析,形成客户画像	2 分	机器评分
			推广目标、预算、出价、方案等设置合理	3 分	机器评分
			广告投放精准,有效提升展现量、点击量、点击率等指标数值	5 分	机器评分
直播运营	<b>知识点：</b> 1. 直播间装修要点 2. 商品讲解方法 3. 主播礼仪规范 4. 直播节奏把控要点 5. 主播人设塑造方法 6. 直播互动类型 7. 交易促成方法 8. 直播平台规则 9. 直播突发状况类型  <b>技能点：</b>	直播间装修	直播间欢迎语准确	1 分	机器评分
			直播间屏蔽词设置准确	1 分	机器评分
			直播间快捷短语设置准确	1 分	机器评分
			直播间场景布置合理	2 分	机器评分
			直播间信息设置合理	1 分	机器评分
			商品标题设计合理	1 分	机器评分
			商品主图设计准确	1 分	机器评分
			商品详情页设置准确	1 分	机器评分
		直播销售	直播开场预热要素完整	2 分	裁判评分
			商品引入话术合理	3 分	裁判评分

1. 直播间装修 2. 直播销售讲解 3. 直播互动营销 4. 直播突发状况处理 5. 直播节奏把控			商品属性及卖点讲解准确	3 分	裁判评分
			销售促单具有吸引力	3 分	裁判评分
			直播收尾讲解要素完整	2 分	裁判评分
			主播礼仪得体、形象良好、人设鲜明	2 分	裁判评分
			商品上架及时	3 分	机器评分
			直播达到规定时长	1 分	机器评分
			新增粉丝 100 个,此项按比例给分	3 分	机器评分
			每种商品出 20 单即得 1 分, 此项按比例给分	3 分	机器评分
			平均观看时长合理,此项按排序给分	1 分	机器评分
			利润率合理,此项按排序给分	1 分	机器评分
		直播互动	互动方式合理	3 分	机器评分
			互动实施准确	3 分	机器评分
			互动节奏把控合理	3 分	机器评分
		直播数据	流量数据指标值合理,此项按排序给分	2 分	机器评分
			销售数据指标值合理,此项按排序给分	2 分	机器评分
			用户数据指标值合理,此项按排序给分	1 分	机器评分

## （二）评分方式

### 1.评分方法

#### （1）展示讲解评分

评分裁判根据评分标准对展示讲解部分评分，各维度原始评分采用百分制。

$$\text{某参赛队伍展示讲解原始分} = \sum_{i=1}^5 \text{各二级指标}i\text{的得分}$$

同时，视参赛队伍数量决定是否分组展示讲解，若因参赛队伍多而必须分组，通过分组抽签（裁判和选手均抽签）产生不超过 3 个平行组的方式，参赛队展示讲解得分按如下公式计算：

$$\text{某参赛队伍展示讲解实际得分} = \text{该参赛队伍原始分} * \frac{\text{全体队伍平均分}}{\text{所在小组平均分}}$$

## （2）技能操作评分

技能操作评分由系统机器评分和裁判评分加总得到，满分为 80 分。

## （3）赛项总分

某参赛队赛项总分 = 展示讲解实际得分 \* 20% + 技能操作评分

# 十一、奖项设定

## （一）参赛队团体奖

根据竞赛总成绩从高到低排序，按参赛队数的 10% 设一等奖，20% 设二等奖，30% 设三等奖。

赛项实行百分制，竞赛成绩系统自动保留小数点后四位。若出现相同成绩，无法确定奖项，则依次按模块（三）、模块（二）、模块（一）成绩高低决定排名顺序。仍然无法确定奖项，则由裁判长会同裁判集体研究决定。

## （二）指导教师奖

对获得团体一、二、三等奖的指导教师颁发指导教师奖。

# 十二、赛项预案

为保障大赛顺利进行，大赛组委会将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及竞赛的标准和要求。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

1. 赛区建立与公安、消防部门的协调机制，保证比赛安全，制定应急预案，及时处置突发事件。

2. 赛场平面图上应标明安全出口、消防通道、警戒区、紧急事件发生时的疏散通道。

3. 赛场提供应急医疗措施和消防措施。

4. 按防火安全要求安置灭火器，并指定责任人在紧急时候使用。

5. 设置消防人员和保安人员的专线联系，确定对方联系人，由场地安全负责人对口联系。

## （二）供电预案

1. 成立安全用电保障工作小组，负责与电力部门沟通事宜，保证比赛期间电力供应正常，出现异常情况时及时解决问题。

2. 实行双重双电源保障措施：现场准备 UPS 电源确保服务器不会断电。大赛组委会、大赛专家组、技术支持单位将在赛前进行赛场不少于 200 人的压力测试，同时不得低于 2 小时，对操作系统、机器外设、网络设备、网络带宽、考试系统等压力测试，48 小时以上的稳定性测试，以确保比赛设备的安全高效。配备发电机，防止竞赛过程中出现非正常停电。要求发电机离赛场足够远，保证赛场安静无噪音污染。

## （三）医疗预案

1. 在赛场警戒线范围内设置医疗保障服务站，提供可能发生的急救、伤口处理等应急服务。

2. 赛场提供应急医疗措施，设置医护人员的专线联系，确定对方联系人，由场地安全负责人对口联系。

## （四）设备预案

1. 交换机备用：1 台核心交换机及 4 台 48 口普通交换机。

2. 服务器备用：准备 2 台服务器，一台主服务器，一台服务器备用，同时，主服务器与备用服务器均采用双机热备，进行备份数据实时同传，主服务器无法启动的情况下可启用从服务器，恢复同传数据比赛。

4. 不间断电源准备：现场准备 UPS 电源确保服务器不会断电。

赛项组委会、大赛专家组、技术支持单位将在赛前进行赛场仿真模拟压力测试，4 天的单机测试、2 次以上压力测试、48 小时以上的烧机测试，以确保比赛设备的安全高效。

如选手计算机出现蓝屏、卡顿等故障，可举牌示意，裁判有权暂停该队比赛计时，待故障排除后，恢复竞赛，并对该队进行延时补偿。

## 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。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。

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、车人流交错区域，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）指导教师须知**

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。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. 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. 比赛时间到，如果没有参赛选手需要补时，裁判长直接宣布终止比赛。如果有参赛选手需要补时，裁判长宣布比赛时间到，要求选手停止操作，在工位静止等待，同时宣布需要补时的情况。现场裁判宣布需要补时选手补时时间，补时选手开始继续操作。补时结束，现场裁判宣布补时时间到，选手应停止操作。裁判长宣布终止比赛。

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. 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. 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**

本竞赛项目不组织现场观摩。

## **十七、竞赛直播**

技能竞赛的过程成绩全程直播。

## **十八、其他**

（一）国赛集训名单后期由组委会办公室统一公布。

（二）参赛选手及相关工作人员，由赛项承办院校统一安排食宿，费用自理。

(三) 本技术文件的最终解释权归大赛组织委员会。

## 附件：直播负面清单

直播实践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、暴力或者教唆犯罪言行。
- 六、侮辱、诽谤、恐吓涉及他人隐私等侵害他人合法权益言行。
- 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、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。