

江西省第二届职业技能大赛

“全媒体运营”项目技术工作文件

(省赛精选)

2025 年 3 月

目录

1.项目简介	1
1.1 项目描述	1
1.2 考核目的	1
1.3 相关文件	2
2.基本能力与职业标准	2
3.竞赛内容	4
3.1 考核内容	4
3.2 竞赛模块	4
3.3 模块简述	4
3.4 命题方式	5
3.5 竞赛日程及地点安排	6
4.评分标准	7
4.1 竞赛试题配分	7
4.2 评价分（主观）	8
4.3 测量分（客观）	9
4.4 评分流程说明	9
4.5 统分方法	10
4.6 裁判构成和分组	10
5.竞赛相关设施设备	13
5.1 场地设备	13
5.2 材料（系统软件）	14
5.3 竞赛选手自备的设备和工具	14
5.4 竞赛场地禁止自带使用的设备和材料	14
6.项目特别规定	14
6.1 设备检查	14
6.2 本项目赛题采用中文语种进行展示	15
6.3 技术违规	15
6.4 技术违规的处罚规定	16

7.赛场布局要求	18
8.健康和绿色环保	19
8.1 参赛选手安全要求	19
8.2 赛事安全要求	19
8.3 绿色环保要求	20
9.开放赛场	20

本项目技术工作文件（技术描述）是对本竞赛项目内容的框架性描述，正式比赛内容及要求以竞赛最终公布的赛题为准。

1.项目简介

1.1 项目描述

全媒体运营主要工作任务是利用各种媒介技术和渠道，采用数据分析、创意策划等方式，完成信息的加工和传播，包括对媒介和受众进行数据化分析，对文字、声音、影像、动画等信息内容进行策划和加工，构建多维度立体化的信息出入口等工作。

本赛项依据全媒体运营的主要工作内容以及核心工作流程策、采、编、发、运等环节所用技能要求为主要依据，引入企业真实案例，参赛选手通过对文字、声音、影像、动画等信息内容进行加工制作，完成全媒体作品的创作与发布。该项目对应的职业（工种）：全媒体运营师（4-13-01-05）。

1.2 考核目的

本赛项以全国技能大赛为主要参照，旨在通过高标准的竞赛要求，促使参赛考生接触并掌握国际及国内前沿的全媒体运营技术与方法。竞赛内容严格参照《全媒体运营师》国家职业标准三级（高级工）要求，确保考核标准与职业资格认证体系衔接，提升从业者社会认同感。

通过竞赛遴选出能够全面体现全媒体运营领域核心技能的任务模块。通过文案策划、素材加工、数据分析、H5交互设计等实战化考核环节，系统评估参赛者在策划创意、素材采集、内容编辑、多渠道分发及精细化运营的全链路工作能力。重点考察选手对多媒介技术工具的整合运用、传播渠道的适配开发、数据驱动的策略优化，以及全媒体内容生态的创意策划能力，从而精准选拔出兼具创新思维与实战能力的全媒体运营专业人才。

秉持公平公正原则贯穿整个赛项。从竞赛规则制定、赛题设计、评分标准确立到评委选拔与监督，每一个环节都严格把控。保证所有考生在相同的条件下参与竞赛，竞赛过程透明、评分客观，避免任何形式的偏袒与不公，让竞赛结果真实反映考生的实际水平，维护竞赛的权威性与公信力。

1.3 相关文件

参赛选手除阅读本文件外，开展本技能项目竞赛还需配合其他相关文件一同使用。

竞赛项目结合行业及其职业岗位对人才培养的需求，参照表中相关国家/行业/职业标准制定：

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/Amd36-2015	信息技术音频 – 可视对象的编码
4	ISO 15076-1-2010	图像技术色彩管理 – 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 5thEdition	ECMAScript 脚本语言规范
7	W3C.REC-HTML520141028	W3C HTML5 推荐标准
8	REC-css-ui-320180621	W3C 层叠样式表第二版第一次修订

2.基本能力与职业标准

本赛项参照《国家职业技能标准》全媒体运营师三级/高级工相关要求命题，参赛选手应当具备以下知识点和技能点。

相关要求		权重比例 (%)
1、全媒体文案策划		10%
基本知识	全媒体文案提炼基本知识； 全媒体产品策划基本知识； 全媒体用户运营、活动运营等基本知识。	

工作能力	掌握相关运营技巧; 掌握相关文案的精准提炼。	
2、全媒体素材加工处理		
基本知识	图形图像处理软件 Adobe Photoshop 软件使用能力; 图形图像的特效处理能力; 视频剪辑软件 Adobe Premiere 软件使用能力; 视频特效软件 Adobe After Effects 软件特效使用能力。	
工作能力	使用 Adobe Photoshop 软件调整图片色相、纯度、饱和度、对比度、曝光度; 使用 Adobe Photoshop 软件对图片进行合并、抠图、重构、样式调整等操作; 使用 Adobe Premiere 进行视频的剪切、合并、字幕; 使用 Adobe Premiere 进行滤镜特效、叠附特效、转场特效等效果处理; 使用 Adobe After Effects 软件进行视频特效的处理。	30%
3、全媒体网页动态交互设计		
基本知识	了解 HTML 的基本结构, 包括文档类型声明、html 标签、head 标签、body 标签等; 理解 CSS 语法规则, 包括选择器、属性和值的概念; 掌握 JavaScript 的基本语法, 包括变量、数据类型、运算符、流程控制语句、函数等;	
工作能力	网页设计布局能力, 依据设计稿, 用 HTML 和 CSS 实现页面合理布局, 适配多设备响应式设计; 交互功能开发能力, 利用 JavaScript 添加菜单伸缩、图片轮播等交互, 优化用户体验; 代码调试优化能力, 快速定位解决代码错误, 从压缩代码、优化图片等方面提升网页性能。	20%
4、全媒体 H5 动画制作和 H5 长页制作		
基本知识	全媒体 H5 页面的添加设置; 页面中各种元素的添加; 页面交互效果的制作技巧。 全媒体可视化平台的操作技巧。	
工作能力	全媒体 H5 页面的元素添加能力; 页面各种交互效果的制作能力; 全媒体 H5 的发布能力。	30%
5、全媒体数据分析		
基本知识	全媒体数据分析及方法; 全媒体数据采集及数据监控;	10%

	全媒体数据处理技巧。	
工作能力	全媒体数据图形分析能力； 全媒体数据分析计算能力； 全媒体数据运营策划能力。	
合计：		100%

3.竞赛内容

3.1 考核内容

3.1.1 命题标准

本项目竞赛试题的命题标准是不低于全媒体运营师职业（工种）国家职业技能标准三级/高级技能相关知识命题。

3.1.2 基本内容

竞赛采用个人赛形式。竞赛内容包含 5 个模块：模块 A “全媒体文案策划” 分值为 10 分，模块 B “全媒体素材加工” 分值为 30 分，模块 C “全媒体网页动态交互设计” 分值为 20 分，模块 D “全媒体 H5 制作” 分值为 30 分，模块 E “全媒体数据分析” 分值为 10 分。

3.1.3 公布方式

本次竞赛属于不公开赛题的竞赛。比赛当天，由裁判长现场公示赛题。

3.2 竞赛模块

模块 编号	模块名称	竞赛时间 min	分数		
			评价分	测量分	合计
A	全媒体文案策划	60	5	5	10
B	全媒体素材加工	120	10	20	30
C	全媒体网页动态交互	150	5	15	20
D	全媒体 H5 动画制作	180	10	20	30
E	全媒体数据分析	60	0	10	10
总计		570	30	70	100

3.3 模块简述

3.3.1 模块 A：“全媒体文案策划”

该模块比赛时间为 60 分钟，分值为 10 分。比赛内容为根据所提供的素材，完成指定主题作品的设计，要求给出设

计思路,设计脚本等内容。选手需完成文案策划及内容设计,并制作符合主题要求的脚本内容。本项任务主要考核选手的全媒体文案素养、策划脚本设计等能力。

3.3.2 模块 B: “全媒体素材加工处理”

该模块比赛时间为 120 分钟,分值为 30 分。选手根据提供的素材,通过 Adobe Photoshop、Adobe Premiere、Adobe After Effects 等软件对素材进行处理加工,制作符合任务需要的宣传图片及视频。考核的技能主要包括:图形图像素材制作,音视频加工处理。Photoshop 绘图软件的操作,图形图像处理能力;考核 Adobe Premiere 非线性编辑软件的操作,音频处理、视频剪辑、编辑、后期合成能力;考核 Adobe After Effects 制作 MG 动画及视频特效等制作能力。

3.3.3 模块 C: “全媒体网页动态交互设计”

该模块比赛时间为 150 分钟,分值为 20 分。本项任务主要考核创建具备交互性与数据动态展示功能的网页。利用所提供的素材,使用 JavaScript、CSS3、HTML5 等前端语言,通过编译器完成全媒体交互页面作品的开发。要求页面效果一致、动画交互一致、画面内容排版一致。主要考核选手全媒体内容设计能力、制作能力、开发能力。

3.3.4 模块 D: “全媒体 H5 动画制作和 H5 长页制作”

该模块比赛时间为 180 分钟,分值为 30 分。比赛内容为通过使用数字云媒体实训平台制作完成多页面、多元素、多交互效果的 H5 动画和 H5 长页。本项任务主要考核选手的全媒体 H5 动画设计及 H5 长页排版制作。

3.3.5 模块 E: “全媒体数据分析”

该模块比赛时间为 60 分钟,分值为 10 分。比赛内容为选手根据所提供数据的特点,并对数据进行分析,从中分析出产品运营状况及受众群体信息。本项任务主要考核选手的数据分析能力,数据处理能力及运营策划能力。

3.4 命题方式

本项目为赛前需对试题保密的项目。赛前 2 周公布样题

(包括赛题、素材、评分细则)。赛前 1 周进行竞赛平台培训并提供竞赛试用账号，建立技术答疑微信群解答技术问题。赛前，赛区组委会应商本赛区相关项目裁判长，参照本项目全国技能大赛试题命制、公布的方法和程序，实际竞赛题比照竞赛样题修改度不超过 30%，结合国内保密工作管理要求，命制和公布样题，确保比赛公平、公正。

3.5 竞赛日程及地点安排

全媒体运营项目竞赛在南昌技师学院举行，竞赛时间暂定为 2025 年 4 月，具体时间以大赛正式通知为准。

竞赛日程安排

日期	时间	工作内容	相关人员
C-1	上午	裁判及参赛选手到达竞赛场地报到。	裁判长、裁判长助理、参赛选手、裁判、场地经理、技术支持人员
C-1	下午	裁判培训、参赛选手熟悉设施设备场地、验收封存设施设备场地	
C1	上午	参赛队到达竞赛场地前集合。	裁判长、裁判长助理、参赛选手、裁判、场地经理、技术支持人员
		参赛选手进行大赛检录； 第一次抽签加密（抽顺序号）； 第二次抽签加密（抽工位号）	
		进入赛场准备。	
		模块 A：“全媒体文案策划” 模块 B：“全媒体素材加工” 选手自由分配各模块时间	
		导出参赛选手作品。	
		参赛队到达竞赛场地前集合。	
	下午	参赛选手进行大赛检录； 第一次抽签加密（抽顺序号） 第二次抽签加密（抽工位号）	
		进入赛场准备。	
		模块 C：“全媒体网页动态交互设计”	
		导出参赛选手作品。	
		裁判评分	
		参赛队到达竞赛场地前集合。	
C2	上午	参赛选手进行大赛检录； 第一次抽签加密（抽顺序号）； 第二次抽签加密（抽工位号）	裁判长、裁判长助理、参赛选手、裁判、场地经理、技术支持人员
		进入赛场准备。	
		模块 D：“全媒体 H5 制作”（第一部	

	下午	分：H5 动画制作)	
		导出参赛选手作品。	
		参赛队到达竞赛场地前集合。	
		参赛选手进行大赛检录； 第一次抽签加密（抽顺序号）； 第二次抽签加密（抽工位号）	
		进入赛场准备。	
		模块 D：“全媒体 H5 制作”（第二部分：H5 长页制作）	
		模块 E：“全媒体数据分析” 选手自由分配各模块时间	
		导出参赛选手作品。	
		裁判评分	
C3	全天	作品、技术点评	参赛选手、裁判、裁判长

备注：根据竞赛实际安排，具体时间会有所调整，以实际发布的赛程安排为准。

4.评分标准

本项目评分标准分为测量和评价两类。凡可采用客观数据表述的评判称为测量；凡需要采用主观描述进行的评判称为评价。

4.1 竞赛试题配分

竞赛操作环节考核围绕五个模块进行评分，具体评分标准如下表所示：

序号	技能考核点		分数权重 (%)
1	模块 A：全媒体文案策划	选手需完成文案策划及内容设计，并制作符合主题要求的脚本内容。主要考核选手的全媒体文案素养、策划脚本设计等能力。	10%
2	模块 B：全媒体素材加工	考核选手对素材进行加工处理，主要包括：文字处理、加工图像素材、加工图形素材。考核 Photoshop 图形图像软件的操作，图形图像处理能力。	30%
		考核选手对素材进行加工处理，主要包括：加工音频素材、加工动画素材、加工视频素材。考核 Premiere、After Effects 非线性编辑软件的操作，数字声音处理、视频编辑、后期合成、MG 动画、特效制作等方面的能力。	
3	模块 C：全媒	考核选手创建具备交互性与页面动态展示功	20%

	体网页动态交互设计	能的网页。通过运用多种技术，实现网页从静态呈现到动态交互的转变，满足全媒体运营中信息实时更新、用户互动等需求，助力打造具有吸引力和实用性的数字平台。	
4	模块 D：全媒体 H5 制作	根据任务书要求，选手需熟悉全媒体 H5 动画制作及发布流程，进行文字、图片、音视频、交互特效等内容多页面编辑，形成完整的全媒体 H5 动画作品。按照全媒体内容发布要求将制作完成的全媒体 H5 动画作品进行发布。 根据任务书要求，选手进行文字、图片等内容的长页 H5 编辑，形成完整的全媒体长页 H5 作品。按照全媒体内容发布要求将制作完成的全媒体长页 H5 动画进行发布。	30%
5	模块 E：全媒体数据分析	考核选手根据所提供数据的特点，对数据进行分析，从中分析出产品运营状况及受众群体信息。主要考核选手的数据分析能力，数据处理能力及运营策划能力。	10%
合计			100%

4.2 评价分（主观）

评价分（Judgement）打分方式：3 名裁判为一组，各自单独评分，计算出平均权重分，除以 3 后再乘以该子项的分值计算出实际得分（四舍五入，保留小数点后两位）。裁判相互间分差必须小于等于 1 分，否则需要给出确切理由并在小组长或裁判长的监督下进行调分。

权重表如下：

权重分值	要求描述
0 分	各方面均低于行业标准，包括“未做尝试”
1 分	达到行业标准
2 分	达到行业标准，且某些方面超过标准
3 分	达到行业期待的优秀水平

全媒体文案策划标题 – 创意、内容、风格、突出主题，简洁、符合主题	
权重分值	要求描述

0 分	标题与主题无关
1 分	标题符合主题
2 分	标题简洁，与主题相符
3 分	标题简洁，有创意且能突出主题

4.3 测量分（客观）

4.3.1 测量分（Measurement）打分方式

按模块设置若干个评分组，每组由 3 名及以上裁判构成。每个组所有裁判一起商议，在对该选手在该项中的实际得分达成一致后最终只给出一个分值，只能给予满分或 0 分，如果需要使用 0 分到满分之间分数，该项中应有清晰的解释说明。

测量分评分准则样例表：

类型	示例	最高分值	正确分值	不正确分值
满分或零分	全媒体文案策划标题字数符合要求	1.0	1.0	0
满分或零分	图片素材处理导出格式为 jpg	1.0	1.0	0
满分或零分	加载页进度条平移动画正常	2.0	2.0	0

4.3.2 测评工具

序号	名称	型号/参数	备注
1	电脑	CPU: I5 以上，内存: 16G 以上，能使用浏览器和 WPS 考试教育版，安装暴风影音、极域学生端、图片查看器等，局域网通畅。	裁判
2	耳机	入耳式耳机，线长 2 米	
3	中性笔	黑色	
4	A4 文件夹		
5	铅笔	/	
6	橡皮	/	

4.4 评分流程说明

比赛成绩评判将根据“全媒体文案策划”“全媒体素材加工处理”“全媒体网页动态交互设计”“全媒体 H5 制作”

“全媒体数据分析”五个部分评分，分值权重分别为 10%、30%、20%、30%、10%。

本竞赛采用事后结果评分机制。第一天比赛结束，各评分小组分别对各自分管的模块进行评分，并由裁判长对当天的评分结果进行复核后签字封存。待第二天比赛结束，评分小组完成第二天的模块评分后，再进行统分。

4.5 统分方法

各裁判组评分完成后，U 盘数据任何人不得修改，并必须封存提交给裁判长妥善保存。第一天评价评分表和测量评分表应由每一个参与评判的裁判员签字确认后提交给裁判长妥善保存。第二天评分结束后，所有评价评分表和测量评分表提交裁判长确认后交工作人员统计并录入系统。

如出现相同分数，应以 B 模块成绩高低进行排序和决定；如果成绩还是相同，则依次再按 D 模块、C 模块、A 模块、E 模块成绩进行排序，同理排序决定排名，排名前者为胜者。积分仍然相同的情况下，裁判长带领裁判小组讨论表决。

4.6 裁判构成和分组

4.5.1 裁判组

裁判长：裁判长由大赛组委会另行确定后公布；

裁判员：一般由参赛代表队派专业人员组成，各参赛代表队限派 1 人。

4.5.2 裁判任职条件

裁判员应具有团队合作、秉公执裁等基本素养，原则上须具备下列条件之一：

- 1.思想品德优秀，身体健康，年龄原则上不超过 60 岁；
- 2.具有本职业（赛项）高级工及以上职业资格或中级及以上专业技术职务；
- 3.有省级以上职业技能竞赛相关技术工作经历；
- 4.具备省级职业技能竞赛裁判员资格；

5.省级赛事技术专家。

裁判员需参加本项目赛前培训方可上岗。

4.5.3 裁判长职责

1.全面负责竞赛技术、裁判及争议处置等工作。

2.解读竞赛赛题及技术文件，牵头组织开展裁判员培训会议。

3.以分组形式安排裁判组任务分工，监督裁判员各项工作。

4.现场裁定有关裁判争议，协助仲裁组做出仲裁处理。

5.对扰乱赛场秩序，干扰裁判员工作，经裁判长讨论后酌情扣分，情况严重者取消竞赛资格。

6.裁判长在裁判员测评中，可进行抽查，若出现失职，第一次进行警告，同时对本代表队选手按规定给予扣分处罚，第二次取消执裁资格。

7.比赛过程中，A、B、C、N模块由裁判小组随机进行评测，小组签字后交给裁判长，再由裁判长审核后交由工作人员进行分数汇总，最终成绩由裁判长公布。

4.5.4 裁判员职责

1.按照裁判长分组分工，具体承担比赛现场赛务工作，公平公正开展具体裁判和测评工作，并对本小组承担执裁工作的评判结果签字确认。

2.查看选手身份证和随身佩戴的对应工位号。

3.组织选手在赛前检查环境、设备、工具等，选手签字确认，审核选手自带设备工具是否符合要求，保障选手人身安全和设备正常使用。

4.协助裁判长解答技术及考核工作问题。

5.详实记录选手考核过程，及时提出意见建议。

6.遵照执行考核回避、保密等规则及议定事项。

7.接受裁判长和监督仲裁组的抽查和监督。

4.5.5 裁判评判工作及纪律要求

1.裁判员出入赛场要佩戴胸牌，衣着整齐，举止大方，不大声喧哗，听从指挥，按照裁判长统一安排分组开展工作。

2.裁判员要严格遵守保密规定，正式比赛期间，不允许携带通信设备、智能设备、存储设备，比赛期间，不允许泄露任何比赛信息，不允许单独离开赛场或单独与场外人员交流沟通。

3.裁判过程中实行回避政策，各代表队推荐的裁判员不参与本代表队选手和本地区代表队选手的执裁、测量、评分等工作，不得与本代表队选手和本地区代表队选手现场交流、指导。

4.各项目裁判组在选手报到、检录阶段，要按照本项目比赛细则要求，对选手携带的工具等进行严格检查，避免选手违规携带物品进入赛场对比赛成绩造成影响。

5.每一阶段（模块）比赛结束，需参赛选手离场的，各项目裁判组要在裁判长带领下，会同技术保障组，对每个工位的设备、设施、比赛工件（成果）、工具、材料等进行全面检查，确认无误后统一安排选手退场。

6.执裁过程中，出现技术争议、测评争议等问题由裁判长负责解释并裁定。

4.6.6 预期分组与分工方案

裁判组下设若干裁判小组，每个裁判只能参加一个小组的执裁工作，各小组独立负责各自任务部分的竞赛过程的完整工作，相互之间不相重合。本项目的裁判必须严格按照执裁流程和裁判岗位内容完成执裁工作，包括相关竞赛技术性文件学习。在执裁过程中需要全程参加整个执裁和评分过程，执裁过程中的监督与问题处理等。

1.各裁判不得在工作时间，无故迟到、早退、中途离开工作场地，否则将视其影响程度进行相应处理，直至取消裁判资格。裁判必须服从竞赛规则要求，应自觉服从裁判长的管理，认真履行相关工作职责和流程。裁判在工作期间不得

使用手机、照相、录像等设备。

2.裁判根据抽签确定执裁内容。

3.检测监督裁判不得干扰检测人员，对于检测技术的质疑只能向裁判长提出，并由裁判长视相关问题作出解释和解决。

4.主观评判裁判评判时不得相互讨论，不得引导他人判断。

5.现场裁判不得接近正在竞赛的参赛选手，不得在竞赛参赛选手附近评论或讨论任何问题。

6.裁判长有权对评判后，造成不良影响等情况的裁判，做出终止其裁判工作的处理。

7.赛前由裁判长组织所有裁判集中培训学习竞赛工作流程，明确裁判分工及执裁内容。

5.竞赛相关设施设备

应包括以下几方面：选手可以自带的材料和工具；针对裁判员的工具和设备使用上的规定；场地内禁止使用的材料和设备清单。

5.1 场地设备

序号	设备名称	型号	单位	数量
1	电脑桌		张	43
2	电脑椅		把	43
3	电脑	处理器 I7 十代，显卡位宽 192bit，显存 6GB，内存 32G，显示器配 23.8 英寸，配备键盘鼠标	台	43
4	耳机	3.5 毫米音频接口	条	43
5	路由器	企业级路由器，满足 100 台设备使用	个	1
6	交换机	48 孔交换机两台，或满足至少 50 台设备接入即可	个	2
7	U 盘	Usb3.0 内存 16GB	个	40

备注：根据竞赛实际参赛人数，具体设备数量会有所调整，以实际发布的为准。

5.2 材料（系统软件）

序号	软件名称	版本	单位	数量
1	数字云媒体综合实训系统	V2.0	套	2
2	Windows 操作系统	Windows10	套	1
3	Google Chrome	2020	个	1
4	搜狗输入法	/	个	1
5	WPS Office	教育考试版	个	1
6	Adobe Photoshop	2020	个	1
7	暴风影音播放器	/	个	1
8	极域	2019 学生端	个	1
9	Adobe Premiere	2020 中文版	个	1
10	Adobe After Effects	2020 中文版	个	1
11	HBuilder X (移除 jQuery 库)	V4.45	个	1

5.3 参赛选手自备的设备和工具

全媒体运营师项目无需选手自带工具、材料。

序号	设备名称（或图片）	型号	单位	数量
1	/	/	/	/

5.4 竞赛场地禁止自带使用的设备和材料

序号	设备和材料名称
1	有关参赛学校及个人信息
2	任何通信及存储设备
3	纸质材料

6.项目特别规定

6.1 设备检查

检录完成进入赛场后首先进行竞赛设备的检查调试，例如：设备软件、耳机等。如若发现问题应及时示意现场裁判由技术人员进行检查处理。

6.2 本项目赛题采用中文语种进行展示

6.3 技术违规

6.3.1 参赛选手在比赛期间经检录后实行封闭管理，通过一次加密和二次加密环节确定当天比赛工位，不得擅自变更。

6.3.2 竞赛用设备由大赛执委会统一提供，各参赛队可以根据需要选择使用现场提供的设备、仪器、工具。

6.3.3 参赛选手在竞赛过程中不得擅自离开赛场，如有特殊情况，须经裁判人员同意。参赛选手休息、饮水、上洗手间等，不安排专门用时，统一计在竞赛时间内，竞赛计时工具，以赛场设置的时钟为准。

6.3.4 竞赛期间参赛选手不准携带任何有关参赛学校及个人信息入场比赛，不允许携带任何通信及存储设备、纸质材料等物品进入赛场，赛场内提供必需用品。

6.3.5 所有人员在赛场内不得喧哗，不得有影响其他参赛选手比赛的行为。

6.3.6 比赛过程中，参赛选手须严格遵守安全操作规程，并接受裁判的监督和警示，以确保人身及设备安全。参赛选手如因个人原因操作不当造成人身安全事故和设备故障时，裁判长有权中止该队比赛；如非参赛选手个人原因出现设备故障而无法比赛，由裁判长视具体情况作出裁决（调换到备用赛位参加比赛）；如裁判长确定设备故障可由技术支持人员排除故障后继续比赛，将给参赛队补足所耽误的比赛时间。

6.3.7 完成竞赛任务期间，不得与其他学校参赛选手讨论，不得旁窥其他学校参赛选手的操作。

6.3.8 参赛选手若提前完成任务，应举手向裁判示意，申请进行比赛考核，结束时间由裁判记录，但申请比赛考核后不得再进行任何调试操作。

6.3.9 完成赛项任务及交接事宜或竞赛时间结束，应到指

定地点，待工作人员宣布竞赛结束，方可依次离开，在考场区域内禁止大声喧哗，以免影响其他参赛选手。

6.3.10 遵守赛场纪律，使用文明用语，尊重裁判、工作人员和其他参赛选手，不得辱骂裁判和赛场工作人员，不得打架斗殴。

6.3.11 任何人不得以任何方式暗示、指导、帮助参赛选手，一经发现，视情节轻重酌情扣除参赛选手成绩或取消比赛资格。

6.3.12 比赛过程中，除参加当场次比赛的参赛选手、执行裁判、现场工作人员外，其他人员一律不得进入比赛现场；比赛结束后，参赛人员应根据指令及时退出比赛现场。对不听劝阻、无理取闹者追究责任，并通报批评。

6.3.13 在比赛结束前有时间提醒，裁判长发布比赛结束指令后所有未完成任务参赛队立即停止操作，按要求清理赛位，不得以任何理由拖延竞赛时间。

6.3.14 参赛选手不得将竞赛记录单、竞赛设备和工具等与比赛有关的物品带离赛场。

6.3.15 参赛队需按照竞赛要求进入考核赛道进行操作，并准确记录自己的参赛队的工位号。

6.4 技术违规的处罚规定

6.4.1 参赛选手有下列情节，取消参赛资格

6.4.1.1 发现参赛选手不符合报名规定条件的、冒名顶替或弄虚作假的，报经大赛组委会核实批准后，一律取消该参赛选手参赛资格，追究有关领导责任并通报批评。

6.4.2 参赛选手有下列情节之一，相应项成绩计为零分

6.4.2.1 竞赛期间违规透露参赛选手或其单位任何信息者。

6.4.2.2.在竞赛现场内与他人（队）交头接耳，或有偷看、暗示等作弊行为者。

6.4.2.3.竞赛期间使用通信工具与他人联系者。

6.4.2.4.裁判根据大赛要求宣布竞赛结束后，仍强行作答或操作者。

6.4.2.5.不服从裁判的裁决，扰乱竞赛秩序，影响竞赛进程，情节恶劣者。

6.4.2.6.其他违反大赛规则不听劝告者。

6.4.3 参赛选手如造成竞赛使用仪器设备损坏，视情节由当事人单位承担赔偿责任；参赛选手不得触动非竞赛用仪器设备，如造成仪器设备损坏，由当事人单位承担赔偿责任并通报批评；对恶意破坏仪器设备等情节严重者，送交司法机关处理。

6.4.4.各代表队非参赛人员若违反大赛纪律，将视情节轻重给予警告或通报批评。

6.4.5.对违反大赛纪律的裁判、工作人员，由各项目裁判长报经组委会核实批准后，视情节轻重给予警告或取消其裁判资格并通报所在单位。

6.4.6.非大赛工作人员和参赛选手一律不得超越赛场指定的安全范围，不听劝阻造成后果者，追究其责任，并对其所在单位进行通报批评。

6.4.7.各参赛队（参赛选手）须按照大赛规定和赛题要求递交竞赛成果，禁止在竞赛成果上做任何与竞赛无关的标记；除大赛规定参赛选手填写的信息外，不能出现透露参赛选手身份的任何信息，否则视为作弊，相应赛项的成绩为零。

6.4.8.参赛队（参赛选手）参加实践操作竞赛前，应对设备进行安全检查，如发现问题应及时解决，无法解决的问题应及时向裁判报告；裁判视情况予以判定，并协调处理。未执行有关安全规程而造成不良后果，由责任方承担相应责任；对参赛选手未发现的安全隐患或违章操作行为，裁判应及时指出并予以纠正，酌情扣除参赛选手实践操作成绩并记录。

7.赛场布局要求

7.1 赛场现场保证良好的采光、照明和通风、电和供电应急设备。

7.2 参赛选手独立竞赛工位的竞赛场地配备电脑桌和电脑椅，工位至少为 6 m^2 ($2\text{ m} * 3\text{ m}$)，工位间隔至少 2 米，并配备 U 型挡板（高 1.2m），确保参赛队之间互不干扰。

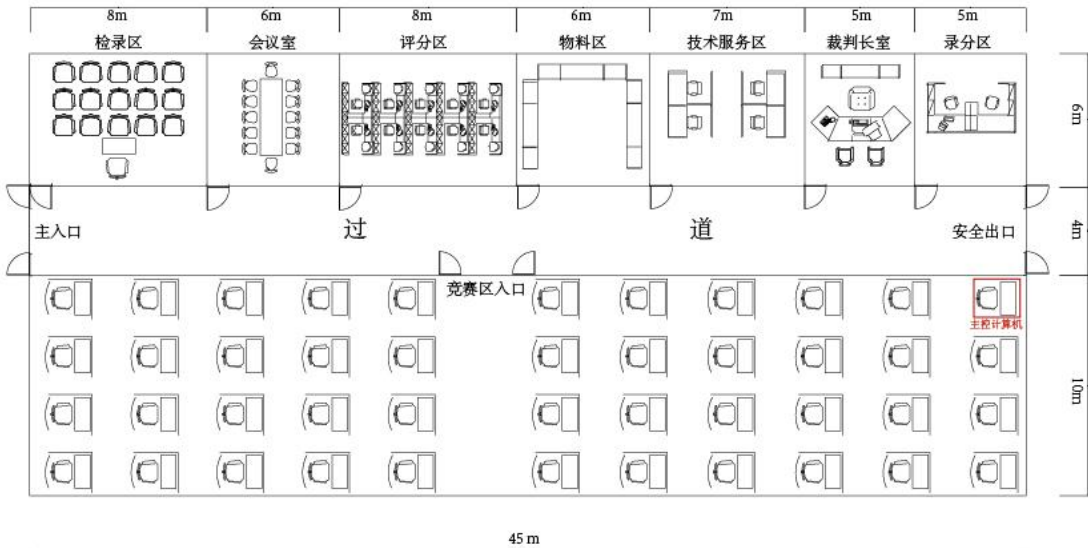
7.3 赛场设置检录区、竞赛操作区、裁判评判区、工具材料区、参赛选手休息（候赛）区、观摩通道等区域等。

7.4 竞赛现场各区域之间有明显标志或警示带；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；赛场明显位置张贴紧急疏散图；赛场出入口专人负责，随时保证安全通道的畅通无阻；标明消防器材、安全通道、洗手间等位置。

7.5 竞赛现场需通风良好、照明需符合教室采光规范。

7.6 赛场配备电子监控系统，赛场外配备屏幕可观摩并监视考场。

7.7 场地布局图



具体赛场布局图以实际为准。

8.健康安全和绿色环保

8.1 参赛选手安全要求

8.1.1 参赛选手应严格遵守设备安全操作规程。

8.1.2 参赛选手根据规定确认竞赛设备是否正常，严格遵守赛场规章，接受裁判的监督和警示，文明竞赛。

8.1.3 参赛选手请勿触碰比赛位上 220V 强电插座，注意用电安全。

8.1.4 根据参赛小组情况，冗余准备 5%~10%硬件设备，防止比赛现场因硬件设备故障影响赛项进行的情况。

8.1.5 为避免现场突然断电的情况，承办单位应准备发电机或备用电源方案，保证赛事正常进行。

8.1.6 赛场必须留有安全通道。比赛前必须明确告知参赛选手和裁判安全通道和安全门位置。赛场必须配备灭火设备，并置于显著位置。

8.1.7 禁止参赛选手及所有参加赛事的人员携带任何有毒有害物品进入竞赛现场。

8.1.8 参赛选手停止操作时，应保证设备的正常运行，比赛结束后，所有设备保持运行状态，不要拆、动硬件连接，确保设备正常运行和正常评分。

8.2 赛事安全要求

8.2.1 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。赛场的布局，赛场内的器材、设备，应符合国家有关安全规定。

8.2.2 承办单位应设置专门的安全保卫组，负责竞赛期间健康和安​​全事务。监督与会人员食品安全与卫生；分析和处理安全突发事件等工作。

8.2.3 赛场周围设警戒线，防止无关人员进入，发生意外事件。

8.2.4 承办单位应提前做好应急预案实施，必须明确制度和预案，并配备急救人员与设施。

8.2.5 赛项执委会须会同承办单位制定开放赛场和体验区的人员疏导方案，除了设置明确标识外，须增加引导人员，并开辟备用通道。

8.2.6 竞赛期间，赛项承办单位须在赛场管理的关键岗位，增加力量，负责不间断的安全巡查，建立安全管理日志。

8.2.7 在参赛选手进入赛位，赛项裁判工作人员进入工作场所时，赛项承办单位有责任提醒、督促参赛选手、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用具。如确有需要，由赛场统一配备、统一管理。赛项可根据需要配置安检设备，对进入赛场重要区域的人员进行安检。

8.3 绿色环保要求

8.3.1 赛场严格遵守我国环境保护法。

8.3.2 赛场所有废弃物应有效分类处理，尽可能地回收利用。

8.3.3 竞赛相关人员，要注意保持环境整洁卫生，垃圾集中存放。

8.3.4 每场竞赛结束后，参赛选手要做到工完场清，赛场保洁人员要保障赛场整体的环境卫生，体现安全、整洁、有序。

9.开放赛场

9.1 为了便于媒体、企业代表以及院校师生等社会各界人士了解大赛，赛场设有开放区，用于大赛观摩和采访。在一切畅通的情况下，全时段开放。

9.2 参加观摩人员可在规定时间地点集合，以小组为单位，在赛场引导员引导下按指定路线有序进入赛场观摩。观摩时不得大声喧哗，严禁与选手进行交谈。不得在赛位前长时间停留，以免影响选手比赛，不准向场内裁判及工作人员提问，拍照时禁止使用闪光灯，凡违反规定者，立即取消其参观资格。