

2024年甘肃省职业院校技能大赛

高职组“视觉艺术设计”赛项竞赛规程

一、赛项名称

（一）赛项描述

赛项编号：GZ053

赛项名称：视觉艺术设计

（二）项目类别

赛项组别：高职组

赛项归属产业：文化艺术大类

（三）组队要求

竞赛方式：本赛项为线下个人赛。参赛人数以正式比赛报名通知为准，每个高职院校限报1名选手参赛，每位选手限1名指导教师，指导教师须为本校专职教师。

报名资格：全日制普通高等职业院校专科在校生、五年制高职四至五年级在校生（以报名时的学籍信息为准）已经在国赛中获得过一等奖的选手不得参加同项目比赛。竞赛期间不允许指导教师进入赛场进行现场指导。

二、竞赛目的

本赛项服务国家发展战略，对接创意设计产业以及文化强国建设现代化产业，促进视觉艺术设计相关专业在人才培养过程中，职普融通、产教融合、科教融汇，将专业设计人才培养与经济社会发展紧密结合，产教协同育人，通过以赛促学、以赛促教、以赛促建、以赛促改，以赛促融，引领专业建设工作的开展和教学改革的深化，实现视觉艺术设计人才的全面发展，使培养质量显著提升。

竞赛试题和评价标准源于企业真实设计项目，评价标准融入行企标准，赛题侧重文化强国建设的具体内容，突出乡村振兴、文化传承与创新、品牌推广等设计项目，注重整体化创新的创意能力培养，检验参赛选手基于设计创意、表现出的从构思、表现到制

作的综合职业素养，通过企业真题真做，产教深度融合协同育人，提升参赛选手的就业能力。

通过赛项的开展，加强区域间、院校间的交流，整体推动甘肃省高职视觉艺术设计相关专业的均衡发展，促进人才培养工作良性发展。

三、竞赛时间地点

(一) 竞赛地点：

武威职业学院 甘肃省武威市凉州区西关街皇台路102号

(二) 竞赛赛时间安排：参赛时间具体安排见表1（可适当调整以实际日程为准）。

表1参赛时间安排

日期	时间	内容	参加人员	地点	备注
竞赛日 前一天	13:30-15:30	参赛队伍报到	领队、指导老师、 选手、工作人员	会场	报到时请出示： 1. 参赛选手报名表、 大赛回执表； 2. 参赛选手身份证、 学生证复印件； 3. 参赛选手的人身意 外伤害险保险合同原 件或复印件。
	15:30-16:30	召开领队会	领队及指导老师	会场	
	16:30-17:00	参赛选手熟悉竞 赛场地	选手、指导教师	赛场	
	17:00后	赛场封闭	工作人员	赛场	
竞赛 第一天	7:30-7:50	统一乘车前往	选手、指导教师	赛场	
	7:50-8:10	选手检录、抽取顺 序号（第1次加密 ）	选手、加密裁判、 现场裁判	赛场门口	选手须持身份证及参 赛证，迟到者视为弃 赛；并将随身携带的 通讯工具交到指定地 点存放
	8:10-8:30	抽取座位号（第2 次加密）	选手、加密裁判、 现场裁判	赛场门口	须持第一次加密序号
	8:30-8:40	抽题	裁判长	赛场	

	8:40-9:00	选手完成设备检查签字确认	选手、现场裁判	赛场	
	9:00-10:30	模块一竞赛 (模块一二时间可打通)	选手、现场裁判、 监督员	赛场	
	10:30-12:00	模块二竞赛 (模块一二时间可打通)	选手、现场裁判、 监督员	赛场	
	12:00-13:00	作品加密	加密裁判	赛场	
		就餐与休息	全体人员	赛场	
	13:00-15:00	模块三竞赛	选手、加密裁判、 现场裁判	赛场	
	15:00-16:00	作品加密	加密裁判	赛场	
	16:00-23:00	封闭赛场、评分裁判评分、 复核	裁判、竞赛工作人员、 技术人员	赛场	
	24:00前	成绩公示	工作人员	QQ群	

四、竞赛内容

(一) 赛项考查的技术技能和涵盖的职业典型工作任务

1. 赛项考查的技术技能：设计创意、图形设计、图像处理、标志设计、版面设计、文案撰写、品牌形象视觉设计、宣传册设计、广告设计、包装设计、新媒体视觉设计、界面设计。

2. 职业典型工作任务：标志设计、图形图像处理、版面设计、品牌识别系统设计、书籍设计、广告文案撰写、广告设计、包装设计、新媒体视觉设计、界面设计。

(二) 专业核心能力与职业综合能力

1. 信息设计：合理分析目标市场，形成辅助品牌建设的整体创意规划；设计风格突出、内涵丰富，易识、易记、易做的形象标识；选用并设计适用的标准字和辅助字体；合理规划色彩系统；设计开发应用图形或形象。

2. 广告设计：针对目标市场，分析确定主题并进行合理创意；创新设计与主题匹配、符合制作要求的平面、立体或多媒体形象；结合项目设计符合制作要求的不同类型的广告。

3. 编辑设计：针对目标市场，在考虑成本的基础上，进行整体创意构思；合理设计书籍结构；设计书籍封面；对文字信息进行层次化处理；对复杂信息进行创意图表设计；完成纸质成书制作；整体设计信息的数字化呈现形式。

4. 包装设计：分析确定设计项目产品的营销策略，整体创意形成包装风格；针对绿色环保、设计开发符合成本要求的包装结构；创新设计符合包装风格的图形；开发系列包装的整体化视觉形式；正确设置出血、折线、裁切标记、色表和对版标记。

（三）赛项创新、创意的范围与方向

本赛项以设计项目为载体，突出针对项目的整体设计规划并实施创新设计，杜绝抄袭，比赛现场开发适用的设计元素，突出视觉识别性及文化性，用现场设计的元素进行限定性的深入应用开发设计。

（四）赛项内容结构与成绩比例

赛项内容与具体设计项目匹配，设置为基础模块和应用设计模块。基础模块是必做部分，应用设计模块设置三个模块，依据项目的不同，三个中完成两个模块。

表2赛项内容结构与成绩比例

竞赛项目	模块内容		主要内容	竞赛时间（分钟）		分值
基础设计	模块一	信息设计	标志设计、标准字设计、标准色设计，标志与标准字的组合、辅助图形或形象设计	90		30
应用设计	模块二	广告设计	公益招贴设计、商业海报设计、活动海报设计、主视觉动态海报设计、广告文案撰写、导视系统设计、作品招贴设计	三选二	210	70
	模块三	编辑设计	封面设计、内页设计、信息图表设计、网页界面系统设计、插图设计			
	模块四	包装设计	绿色包装结构设计、不同类型包装外观设计、包装造型设计、产品装潢设计			
合计				300	100	

（五）竞赛样题

采用公开样题的模式，专家组编制完成样题后，由大赛执委会在正式比赛前1周统一发布。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，正式比赛试题与样

题内容不可重复，但题型、分值要一致。正式比赛试题编制完成后，专家组要按照专家承诺书的要求做好保密工作。

范例赛题：乡村记忆博物馆创意推广设计（共计100分）

要求：根据所给素材为乡村记忆博物馆设计标志、活动宣传海报和活动宣传画册。注重品牌重塑设计，应有原创性，不拘泥于原有设计，不得抄袭。

模块一：标志设计（30分）

内容要求：含标志设计、标准字体设计、标志标准字体的组合设计、标准色设计。

创意要求：标志以图形为主，必须能够体现馆区的属性和定位，自选创意方向；标准字须包含完整的中文名称“乡村记忆博物馆”英文名称“Museum of rural memory”不得出现其他文字信息。

技术要求：使用矢量软件设计制作。

模块二：活动宣传海报设计（30分）

内容要求：为乡村记忆博物馆设计3幅宣传海报，用于活动的纸媒宣传。

素材要求：自行设计素材或大赛指定素材库选取。

技术要求：设计中必须应用已经设计的标志图形。

模块三：活动宣传画册设计（40分）

内容要求：根据给定的素材，结合系列海报设计元素完成一本活动宣传画册设计。

素材要求：图片素材自行设计素材或大赛指定素材库选取。文本素材由选手自行编辑文案。

技术要求：使用矢量软件完成画册设计，画册封面必须体现模块一中的标志图形，封底必须出现二维码，文本和图像的编排自行设计，至少使用1项大赛提供的图像素材。

五、竞赛规则

（一）选手报名

1. 报名资格及报名要求按2024年甘肃省职业院校师生技能大赛高职组视觉艺术设计赛项竞赛开赛通知执行。

2. 不符合参赛资格的学生不得参赛，一经发现即取消参赛资格，并责令其退回已经获得的有关荣誉和奖励，并予以通报。

3. 选手因故无法参赛，须由所在学校于开赛10个工作日前出具书面说明并按相关规定补充人员并接受审核，经批准后予以更换。

4. 参赛选手应遵守赛场纪律，服从赛项执委会的指挥和安排，爱护比赛场地的设备和器材。

(二) 熟悉场地

领队会后各参赛队熟悉场地，请按时参加，不得无故缺席。

熟悉场地时严禁与现场工作人员交流，不发表有损大赛整体形象的言论；严格遵守大赛各种制度，严禁拥挤喧哗。

(三) 入场规则

1. 检录：检录人员按检录表点名核对，确定无误后向裁判长递交检录单。参赛选手于赛前30分钟到指定地点接受检录，抽取赛位号。

2. 加密：竞赛当日进行两次加密，加密后选手中途不得擅自离开赛场。分别由加密裁判组织实施加密工作，管理加密结果，仲裁员全程监督。

3. 引导：选手凭赛位号进入赛场，不得携带违规及显示个人身份信息的物品。

4. 竞赛开始后迟到15分钟以上，不允许入场。

(四) 赛场规则

1. 各参赛队进入赛位，检查设备状态并签赛位号确认，由裁判长宣布比赛开始。

2. 为保障公平、公正，竞赛现场实施网络安全管制，防止场内外信息交互。各参赛队员不得将手机等通信工具带入竞赛场地，否则按作弊处理。

3. 竞赛过程中不得离开赛场。比赛过程中，选手因个人误操作造成设备故障影响比赛，责任由选手自行承担；如非选手个人原因出现设备故障影响比赛，选手须及时向裁判报告，由裁判和技术人员进行技术处理并做现场记录，裁判需请示裁判长视具体情况裁决是否使用备用机、是否为该选手加时。如遇身体不适，选手及时示意，现场医务人员按应急预案救治。

4. 所有人员在赛场内不得喧哗，不得影响其他选手。

(五) 离场规则

1. 选手在模块一、二竞赛结束后，比赛就餐时间为1小时，选手根据现场指令停止竞赛任务操作，在竞赛位置等候派餐，用餐结束后，根据指令继续比赛。

2. 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、赛场记录表等不能带出赛场。

3. 裁判长宣布终止比赛后，所有参赛队立即停止操作，不得以任何理由拖延竞赛时间。选手应按任务要求保存并提交文件至竞赛专用U盘，完成提交并按顺序签赛位号确认，所有电子文件均不可做与竞赛内容无关的标记，一经发现作零分处理。各参赛队选手代表与裁判员一起签字确认后，方可离开赛场。

(六) 成绩评定与结果公布

1. 裁判组由现场裁判、加密裁判、评分裁判分别执裁。

2. 各裁判根据最终提交竞赛结果进行评分。

3. 比赛成绩经专人复核后，经裁判长、监督仲裁组长签字后进行公示。公示时间为2小时。

4. 赛场裁判将数据进行备份和保存，成绩单提交给大赛执委会备案。

5. 参赛代表队若对赛事有异议，可由领队按规程提出书面申诉。

六、竞赛环境

(一) 竞赛场地

1. 竞赛在室内进行，场地应通风良好，采光照良好。

2. 竞赛在室内进行，赛位标明编号。每个赛位采用220V交流供电，供电负荷不小于1.5KW。竞赛赛位配备有电脑、鼠标、键盘、鼠标垫、交流电源插座及座椅等。

3. 竞赛场地划分为检录区、加密区、竞赛区，同时提供指导教师休息区域。

4. 场地内部消防设施齐全，应有不少于2处的人员疏散大门。疏散通道畅通，标识清晰、齐全；场地周边应有能进入医疗、消防等急救车辆通道。

5. 赛场设有保安、消防、医疗、设备维修和电力抢险等人员，以防突发事件。

6. 承办方安排交通车接送各代表队从住宿酒店至赛场往返参赛场地。

(二) 软件环境

大赛承办方提供以下软件环境：Photoshop 2022中文版、Illustrator 2022中文版、CorelDRAW 2022 中文版、InDesign2022 中文版、After_Effects CC 2022中文版、素材库：艺术设计软件及素材资源、常用办公软件、图片查看软件、字库。

（三）其他

计算机机房考试期间不能上网。局域网需断开链接，USB设备插口用封条封闭处理。

七、技术规范

（一）本赛项技术规范

参照全国高等职业院校职业教育教学要求和现行国家规范标准和行业标准等执行。主要有《高等职业教育专科视觉传达设计专业简介（550102）》《高等职业教育专科广告艺术设计专业简介（550113）》《高等职业教育专科包装艺术设计专业简介（550121）》《高等职业教育专科艺术设计专业简介（550101）》《高等职业教育专科数字图文信息处理技术专业简介（560101）》《界面设计职业技能等级证书（550002）》。

（二）计算机软件操作规范

Photoshop 2022中文版、Illustrator 2022中文版、CorelDRAW 2022 中文版、InDesign2022 中文版、After_Effects CC 2022中文版、素材库：艺术设计软件及素材资源、常用办公软件、图片查看软件、字库。

（三）操控人员应具备的专业知识、技术技能

1. 专业知识

品牌核心理念的提炼方法、品牌形象设计定位、品牌形象视觉基础内容；图形的创意方法；版面的设计原理；字体设计的方法；广告设计专业术语、设计原则；印刷常识；广告制作流程、文化广告及商业广告的设计要点；书籍设计专业术语、书籍设计原则、书籍的结构组成、书籍制作流程；包装设计的功能与分类、纸容器的制作方法、包装的品牌设计、图形设计、色彩设计及文字设计。

2. 专业技能

熟练使用设计软件，制作各类设计作品；对图像进行色彩校正、图像修复；运用图形创意方法，设计应用图形；规划、设计宣传类图书的封面、内页和插图；针对广告项目进行信息的搜集和整理、依据广告内容进行构思及策划，设计平面、立体或多媒

体形象；熟悉印刷流程，能够进行印刷制作监控；能够合理安排包装版式，完成包装造型结构设计与制作；进行品牌形象创意解析、设计定位、能够运用品牌形象设计的构成与运作方式，完成对品牌形象策划与设计。

八、技术平台

(一) 计算机技术指标：预装Win10操作系统，基本配置：CPU (i7-9700)、内存16GB以上、M.2硬盘大于250G、显卡P2200、液晶显示器。

(二) 软件及素材支持：Photoshop 2022中文版、Illustrator 2022中文版、CorelDRAW 2022 中文版、InDesign2022 中文版、After_Effects CC 2022中文版、素材库：艺术设计软件及素材资源、常用办公软件、图片查看软件、字库。

九、评分方法

(一) 赛项评分标准

成绩评定必须在公开、公平、公正、独立、透明的条件下进行，赛项最终得分按百分制计算。满分100分，主观评分60分，客观评分40分。

评分标准需匹配赛项模块，根据赛项模块选择对应的评分标准。每个模块按照考核的知识点、技能点梳理出评分要点，并根据重要性原则灵活赋分。

(二) 评分细则

表3赛项评分标准

序号		评分要素	分值	得分说明
1	信息设计 30分	主观评价 要点 (60%)	5	创意、形式、手法符合行业特征。主题突出、诉求明确、辨识度高；满足美学要求、有创意点。(0-5分)
			4	图形、字体、组合设计、绘制成熟、标准。(0-4分)
			2	标志在后期延展能满足不同媒介、材质、工艺的应用。(0-2分)
			4	文件制作精细程度。(0-4分)
			3	设计说明清晰准确。(0-3分)
		客观评价 要点 (40%)	6	文件是否包含了标志标准图形、标准字体、标准组合、标志彩色与单色效果、标志黑白效果。(0-6分)
			2	是否有辅助图形开发。(0-2分)

			2	是否有设计说明。（0-2分）
			1	所有文件是否存储在正确的文件夹内。（0-1分）
			1	所有文件存储名称、格式与要求是否正确。（0-1分）
2	广告设计 30分	主观评价 要点 (60%)	5	创意、形式、手法符合行业特征。主题突出、诉求明确。（0-5分）
			2	创意独特、新颖。（0-2分）
			2	画面表现有视觉冲击力，能满足美学要求。（0-2分）
			2	色彩、版式、字体使用合理。（0-2分）
			3	图形、图像、插画、字体绘制成熟、标准。（0-3分）
			1	文件制作精细程度。（0-1分）
			2	设计说明清晰准确。（0-2分）
			1	系列海报视完整度加分。（0-1分）
		客观评价 要点 (40%)	3	文件尺寸、色彩模式、分辨率是否符合印刷、制作要求。（0-3分）
			3	印前文件制作是否符合印刷、制作标准，标注是否正确（成品尺寸、纸张材质、印刷工艺）（0-3分）
			2	设计说明是否包含了海报主题创意释义、使用场景描述、海报宣传诉求点。（0-2分）
			2	所有文件是否存储在正确的文件夹内。（0-2分）
			2	所有文件存储名称、格式与要求是否正确。（0-2分）
3	编辑 设计 30分	主观评价 要点 (60%)	2	形式、手法符合行业特征。主题突出、诉求明确。（0-2分）
			2	设计是否独特、新颖。（0-2分）
			2	画面表现有视觉冲击力，能满足美学要求。（0-2分）
			4	色彩、版式、字体使用合理。（0-4分）
			4	图形、图像、插画、字体绘制成熟、标准。（0-4分）
			2	条理清晰、阅读顺畅。（0-2分）
			2	文件制作精细程度。（0-2分）

4	包装设计 40分	客观评价 要点 (40%)	2	文件尺寸、色彩模式、分辨率是否符合印刷、制作要求。(0-2分)	
			3	印前文件制作是否符合印刷、制作标准,标注是否正确(成品尺寸、纸张材质、印刷工艺)。(0-3分)	
			3	设计方案是否包含了封面、封底、内页以及图文混排(0-3分)	
			2	是否有设计说明。(0-2分)	
			1	所有文件是否存储在正确的文件夹内。(0-1分)	
			1	所有文件存储名称、格式与要求是否正确。(0-1分)	
	包装设计 40分	主观评价 要点 (60%)	5	形式、手法符合行业特征。主题突出、诉求明确、有商业卖点。(0-5分)	
			3	设计独特、新颖。(0-3分)	
			2	包装开合方式新颖、独特。(0-2分)	
			2	画面表现有视觉冲击力,能满足美学要求。(0-2分)	
			4	色彩、版式、字体使用合理。(0-4分)	
			3	图形、图像、插画、字体绘制成熟、标准。(0-3分)	
			2	文件制作精细程度。(0-2分)	
			2	包装用到特殊印刷工艺。(0-2分)	
		1	设计说明表述准确。(0-1分)		
		包装设计 40分	客观评价 要点 (40%)	3	文件尺寸、色彩模式、分辨率是否符合印刷、制作要求。(0-3分)
				3	包装成品尺寸是否能装入产品。(0-3分)
				3	印前文件制作是否符合印刷、制作标准,标注是否正确(成品尺寸、纸张材质、印刷工艺)(0-3分)
				2	设计方案是否包含了包装盒设计、外包装袋设计、印前文件制作展开图。(0-2分)
1	是否有设计说明。(0-1分)				
2	所有文件是否存储在正确的文件夹内。(0-2分)				
		2	所有文件存储名称、格式与要求是否正确。(0-2分)		

(三) 赛项评分方式

1. 评分方法

(1) 主观成绩由主观裁判组评分，采用先定档后打分的方式。

主观裁判三人依据评分标准对全部选手所完成的作品整体评审，独立投票赋分(0-3分)，基本确定作品定档顺序。对于争议作品(2人以上赋分差值大于1分的)，再经充分讨论确定档次后打分，去掉最高分、最低分后，取有效分数的平均分。

主观评价定档规则：

A档：赋分8-9分，百分制分值50-59分

B档：赋分5-7分，百分制分值40-49分

C档：赋分3-4分，百分制分值30-39分

D档：赋分0-2分，百分制分值20-29分

(2) 客观成绩由客观裁判组评分

客观裁判对参赛队员的作品原始技术文件，依据客观评分标准，对所有选手进行评判。客观评价标准为有并正确该项计满分、无或有但错误该项计0分。如裁判评分有差异，需裁判复查后确定最终分数。

(3) 违规行为分数判定

在竞赛时段，参赛选手如出现扰乱赛场秩序、干扰裁判和监考正常工作等不文明行为的，由裁判长扣减该专项相应分数，情节严重的取消比赛资格，该专项成绩为0分。参赛选手有作弊行为的，取消比赛资格，该专项成绩为0分。

参赛选手不得在竞赛作品上标注含有本参赛队信息的记号，如有发现，取消奖项评比资格。

2. 成绩产生方法

裁判长负责赛事的整体工作安排，评分裁判分主观和客观裁判，主观裁判负责主观成绩的定档、评分、复核，产生参赛队员的主观评价得分，得分按四舍五入保留小数点后两位；客观裁判负责客观成绩的评分和复核，产生参赛队员的客观评价得分。由客观裁判和主观裁判汇总两项得分，相加总分即为参赛队员的最终成绩。

3. 成绩审核方法

主观评分由客观裁判组长组织审核，客观评分由客观裁判组长组织审核，汇总成绩由两位组长初审，再提交执委会专人复审，最后由裁判长、监督仲裁组长签字。

4. 成绩公布方法

最终成绩由裁判长、监督仲裁组长签字后进行公示，公示时间为2小时，在公示期间，对成绩有争议的参赛队，可按程序申请仲裁，由仲裁组长组织仲裁。

成绩公示无异议后，由监督仲裁组长签字，并在QQ群上公布竞赛成绩。

十、奖项设定

按实际参赛人（队）总数为基数的 10%、20%、30%（小数点后一位四舍五入）分设参赛选手一、二、三等奖。其他情况按照竞赛规程总则执行。

十一、申诉与仲裁

1. 各参赛队对不符合大赛和赛项规程规定的设备、工装、材料、物件、计算机软硬件、比赛使用工具、用品、裁判执裁、赛场管理，以及工作人员的不规范行为等，可向赛项仲裁组提出申诉。申诉主体为参赛队领队。

2. 申诉启动时，参赛队向赛项仲裁组递交领队亲笔签字的书面报告。书面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、详实的叙述。非书面申诉不予受理。

3. 提出申诉的时间应在比赛结束后（选手赛场比赛内容全部完成）2 小时内。超过时效不予受理。

4. 赛项仲裁组接到申诉报告后的 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，可由领队向比赛监督员提出申诉。由监督员传达最终仲裁结果。

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的行为扰乱赛场秩序。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。

6. 申诉方可随时提出放弃申诉。

十二、赛场预案

比赛期间发生紧急情况，发现者应第一时间报告执委会，执委会应立即启动预案予以妥善解决并报告组委会，避免事态扩大。

(一) 设置技术保障组，为竞赛设备、软件与竞赛设施提供维修等服务，保障设备的完好性和正常使用，并在每个赛场多准备10%台的备用设备。若发生无法正常操作（死机、蓝屏）等问题，维护人员立即进行电脑维修，根据具体情况更换备用机。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。

竞赛时竞赛计算机须关闭外网及局域网，封闭USB口，关闭系统还原设置。赛前详细检查所有竞赛设备并对竞赛样题进行模拟演练，竞赛中对赛场进行巡查巡视，及时排除设备可能出现的故障。

落实供电保障责任人，赛前巡查并排除电路隐患。检验备用电路系统可靠性，与上级供电部门建立联动机制，杜绝竞赛期间出现供电中断等情况。

(三) 医疗保障人员现场待命，提供可能发生的急救处理，并与赛场周边医院建立联动机制。

(四) 设置保密室，赛前预先准备2套赛题，开赛前一天随机抽取1套，另1套作为备选赛题，存放在保密室，以应对突发情况。

(五) 赛项出现重大安全问题可以停赛，是否停赛由执委会决定并向组委会报告情况。

十三、其他规定

(一) 竞赛观摩

1. 由于赛项特点及为避免干扰选手现场操作，本赛项为封闭式竞赛项目，本赛项不设置进入赛场内观摩环节。

2. 根据赛场条件在竞赛过程中组织集中进行赛场现场外部观摩。竞赛观摩人员为参赛院校领队、指导教师、学生及相关从业人员等。竞赛观摩须服从赛场工作人员统一指挥。

3. 竞赛观摩须凭选手证、指导教师证、领队证或观摩证入场，在指定区域就座。

4. 观摩期间须保持安静，不得喧哗，不得随意走动，不得进入竞赛场地或干扰竞赛工作人员。不得利用比赛相关的微信群、QQ群发表虚假信息和不当言论。

5. 若出现干扰竞赛观摩正常进行的行为，工作人员有权将相关人员带离赛场，严重者将追究其责任。

6. 新闻媒体等进入赛场必须经过大赛执委会允许，由专人陪同并听从现场工作人员的安排和管理，不能影响比赛进行。

(二) 竞赛须知

1. 参赛选手须知

(1) 参赛选手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选手（允许选手缺员比赛）。参赛选手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。

(2) 各参赛选手准时参加赛前会议，会上举行抽签仪式抽取场次号和检录号。

(3) 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，服从裁判及赛场工作人员相关安排管理。

(4) 参赛选手应佩戴参赛证，带齐身份证、注册的学生证（教师为注册的工作证）。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。

(5) 参赛选手在加密过程中应服从赛场工作人员及加密裁判的指挥，按顺序排队进行加密，并在加密过程中仔细核对确认自己序号，如因排序错误、未仔细核对而造成的竞赛秩序混乱，应由选手承担相应责任。

(6) 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。

(7) 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。

(8) 参赛选手在竞赛过程中，须严格遵守操作规程，确保人身及设备安全，并接受裁判员的监督和警示。若因选手因素造成设备故障或损坏，无法继续竞赛，裁判长有权决定终止该队竞赛；若因非参赛选手个人因素造成设备故障，由裁判长视具体情况做出裁决。

(9) 参赛过程中不得随意调试机器设备。需要更换机器设备时，应向现场裁判报告，并在赛场记录表上填写更换原因，核实从报告到更换完成的时间并签赛位号确认，以便补时。更换的机器设备，现场裁判和技术人员检验后，若与填写的更换原因不符，视为个人操作失误造成，将从比赛成绩中扣分。

(10) 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，不得补时。

(11) 未完成比赛任务，因病或其他原因需要终止比赛离开赛场时，需经裁判长同意，在赛场记录表的相应栏目填写离场原因、离场时间并签赛位号确认后，方可离开；离开后，不能再次进入赛场。

(12) 裁判长发出停止比赛的指令，选手应立即停止竞赛操作，按照提示进行作品提交，完成提交并按顺序赛位号确认后，在现场裁判的指挥下离开赛场到达指定的区域等候。

(13) 参赛选手必须遵守法纪，尊重他人的知识产权，在设计中独立创新，不得有抄袭或剽窃他人设计成果、侵犯他人知识产权及其他合法权利的行为，如有此行为，责任自负。所有获奖作品的版权归大赛主办方所有，主办方有权刊登、展览及出版本次参赛作品，作者具有署名权。

(14) 如对裁判员的执裁有异议，可在比赛结束后2小时内由领队向赛项仲裁组以书面形式提出申述。

(15) 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。

(16) 各参赛选手要注意饮食卫生，防止食物中毒，以免影响赛事进程。

2. 指导教师须知

(1) 各指导教师要发扬良好道德风尚，听从指挥，服从裁判，不弄虚作假。每个参赛队限1名指导教师，指导教师经报名并通过资格审查后确定，选手和指导教师的对应关系一经确定不得随意变更。

(2) 指导教师应认真研究和掌握本赛项比赛的技术规则和赛场要求，指导选手做好本单位比赛选手的业务辅导、心理疏导和思想引导工作，对参赛选手及比赛过程报以平和、包容的心态；共同维护竞赛秩序。

(3) 自觉遵守竞赛规则，尊重和支持裁判工作，不随意进入比赛现场及其他禁止入内的区域，发现违规取消该队参赛资格。

(4) 当本单位参赛选手对比赛进程中出现异常或疑问，应及时了解情况，客观作出判断，并做好选手的安抚工作，经内部进行协商，认为有必要时可在规定时限内向赛项监督仲裁工作组反映情况或提出书面仲裁申请。

(5) 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。

(6) 领队和指导教师应在赛后做好技术总结和工作总结。

3. 工作人员须知

(1) 工作人员应树立服务观念，一切为参赛选手着想，以高度负责的精神、严肃认真的态度和严谨细致的作风，圆满完成本职工作。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) 工作人员按照分工至少提前60分钟到达赛场上岗，严守工作岗位，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。特殊情况需向赛区赛项执委会请假。

(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，严格按照工作程序和有关规定办事，应按照安全工作预案，组织指挥人员疏散，确保人员安全。保持通信畅通，服从统一领导，严格遵守竞赛纪律，加强协作配合，提高工作效率。避免重大事故发生，确保竞赛圆满成功。

(5) 竞赛期间，工作人员不得干涉本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而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。

4. 裁判员须知

(1) 裁判人员要以高度的责任感和公平公正的精神开展裁判工作。

(2) 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，理解评价要点及要求。不参加培训的裁判员，取消执裁资格。

(3) 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，在比赛前30分钟到达各自负责的赛场，提前做好有关准备工作。在裁判过程中，不得擅自离岗，不得串场、相互交谈，裁判员不准将手机或其他通讯工具带进比赛现场，凡违反者一律取消裁判资格。

(4) 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。服从赛项专家组长和裁判长的领导。按照分工开展工作，始终坚守工作岗位，不得擅自离岗。

(5) 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。

(6) 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。

(7) 公平公正地对待每一位参赛选手，不能有亲近与疏远、热情与冷淡差别。

(8) 选手有检查设备的要求时应予以满足。对更换的设备要与赛场技术人员一道进行检测，判断选手更换设备的情况；检查设备或更换应在赛场记录表上记录更换设备的名称与型号、要求更换原因、对更换的设备检测结果，并要求参赛选手赛位号确认。

(9) 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，并要求选手赛位号确认。

(10) 严格执行竞赛评分标准，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。

(11) 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。裁判员应认真填写相关材料并签名确认。

(12) 在大赛执委会正式公布比赛结果前，裁判人员不得向任何人透露比赛成绩和名次情况，一经发现，取消其裁判资格。

(13) 因裁判人员徇私舞弊或管理不力，导致赛场混乱、比赛严重失真，给大赛工作带来不良影响者，将视情节给予严肃处理，并通报裁判人员所在单位。

(三) 资源转化

1. 资源成果转化

参照甘肃省职业院校技能大赛赛项资源转化工作办法的有关要求，制定赛项赛后教学资源转化方案。在大赛执委会的领导与监督下，向大赛执委会办公室提交资源转化方案，在计划时间内完成资源转化工作。赛后将比赛形成的作品整理后供相关职业院校师生交流、学习，将比赛形成的作品在相关平台中展示，供各校交流学习。

以技能大赛为动力，推动职业教育教学模式和人才培养模式的改革；赛项组委会要做好赛项宣传与推广，管好用好技能大赛资源，逐步开发适于职业技术教育的新型教学资源。

2. 资源成果的内容

赛项资源成果的内容包括本赛项竞赛全过程的各类资源。做到赛项资源转化成果符合行业标准、契合课程标准、突出技能特色、展现竞赛优势，形成满足职业教育教学需求、体现先进教学模式、反映职业教育先进水平的共享性职业教育教学资源。

本赛项资源转化成果充分体现本赛项技能考核特点。