

2023年“中银杯”四川省职业院校技能大赛 视觉艺术设计赛项规程

一、赛项名称

赛项编号：SCGZ2023053

赛项名称：视觉艺术设计

英语翻译：Visual Art Design

赛项组别：高等职业教育学生组

赛项归属产业：文化艺术大类、新闻传播大类

二、竞赛目标

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、图形图像处理、标志设计、版面设计、广告文案撰写、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。（见表1）

表 1 赛项内容结构与成绩比例

模块		主要内容	比赛时长 (分钟)		分值
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
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、版式设计	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

四、竞赛方式

(一) 竞赛形式:

线下比赛。

(二) 组队方式:

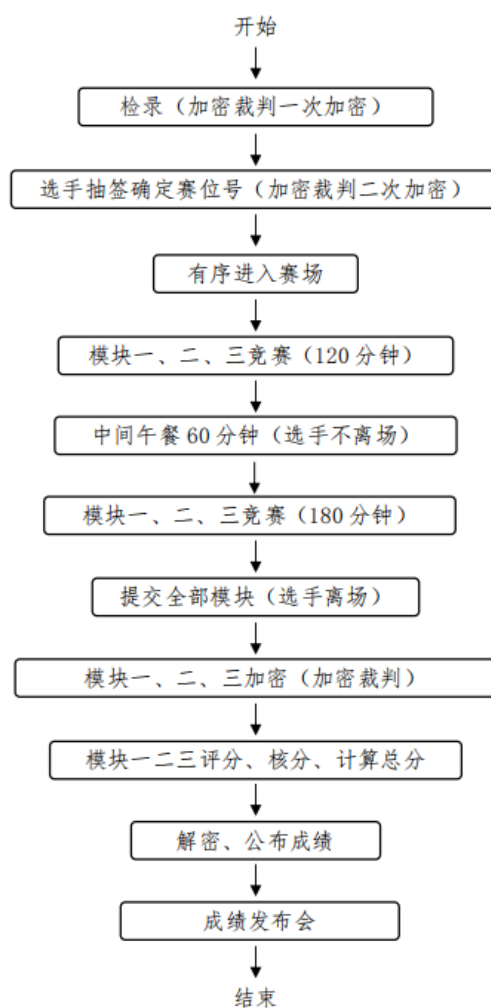
本赛为个人赛。每个高职院校限报 2 名选手参赛，每位选手限 1 名指导教师，指导教师须为本校专职教师。

（三）报名资格：

每个参赛队由 1 名 2023 年四川省全日制高等职业学校(含本科职业学校)在籍学生（以报名时的学籍信息为准）组成。凡在往届全国职业院校技能大赛中获得一、二、三等奖及省赛获得一、二等奖的选手，不再参加同一项目同一组别的比赛。

五、竞赛流程

（一）参赛流程



(二) 参赛时间安排

参赛时间具体安排见表2。

表2 参赛时间安排

日期	时间	内容	参加人员	地点
竞赛前1天 11月16日	全天	赛项专家、裁判员报到	会务组工作人员	酒店
竞赛日前一天 11月17日	10:00-12:00	裁判员培训	专家、裁判	音乐楼师旷厅
	14:00-15:00	参赛领队、选手报到	领队、选手、工作人员	实训大楼L教多功能厅
	15:00-16:00	赛项说明会	选手、指导教师	实训大楼L教多功能厅
	16:00-16:30	抽取赛场号、检录号	选手	L515
	16:30-17:00	参赛选手熟悉竞赛场地	选手、指导教师	赛场L506、L507、L508
	17:00后	赛场封闭	工作人员	赛场L506、L507、L508
竞赛日 11月18日	9:00-9:30	开幕式	全体人员	实训大楼L教多功能厅
	9:30-9:45	选手检录(1次加密)	监考、选手、加密裁判	分赛场入口
	9:45-10:00	分赛场抽取座位号(2次加密)	监考、选手、加密裁判	分赛场
	10:00-12:00	模块一、二、三竞赛	监考、选手、加密裁判	赛场
	12:00-13:00	午餐(赛位)	全体人员	赛场
	13:00-16:00	模块一、二、三竞赛	监考、选手、加密裁判	赛场
	16:00-17:00	作品加密	加密裁判	赛场
	17:00-22:00	成绩评定	裁判	赛场
	23:00前	成绩统计复查	执委会委派	赛场
	23:00-01:00	成绩公示	工作人员	联络群

六、竞赛规则

（一）选手报名

1. 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，且大赛执委会有权责令其退回已经获得的有关荣誉和奖励，并予以通报。

2. 选手因故无法参赛，须在赛项开赛前 10 个工作日出具书面说明，经批准后予以更换。

3. 凡在往届全国职业院校技能大赛中获得一、二、三等奖及省赛获得一、二等奖的选手，不再参加同一项目同一组别的比赛。

（二）熟悉场地

比赛场地在比赛前一天下午对选手开放，限定在指定区域。

（三）入场规则

1. 选手按规定时间准时到达赛场检录区集合，开赛后 15 分钟禁止入场。

2. 选手须提供本人的参赛证、身份证、学生证。

3. 选手不允许携带任何通讯、存储、拍照设备、纸质材料等物品，一经发现，以作弊处理，取消比赛资格及成绩。

4. 检录第一次加密，第二次加密凭参赛编号抽取赛位号，按抽取的赛位号就位。

（四）赛场规则

1. 选手须严格遵守竞赛规程规定的安全操作流程，防止发生安全事故。

2. 竞赛过程中接受裁判员的监督和警示。若因选手个人原因造成

设备故障，裁判长有权中止比赛。

3. 选手对于认为有影响个人比赛成绩的裁判行为或设备故障等，应向指导老师反映，由指导老师按大赛制度规定进行申诉。参赛选手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。

（五）离场规则

1. 选手在模块一、二、三竞赛上午时段结束后，比赛就餐时间为 1 小时，选手根据指令关闭电脑显示屏，在竞赛位置等候派餐，用餐结束后，根据指令继续下午时段比赛。

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，选手应按照提示进行作品提交，完成提交并按顺序签赛位号确认，裁判长宣布离场时，统一离开赛场。

（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。

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

操控人员应熟练操作 Photoshop、Illustrator、InDesign、After-Effects CC、Coreldraw、办公、图片查看等软件。

(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；针对广告设计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、技术环境

（一）竞赛场地

1. 竞赛场地光线充足，照明良好；供电供水设施正常且安全有保障，设置消防逃生通道；场地整洁；标明赛位号。

2. 竞赛场地设置隔离围栏，非现场裁判员、参赛选手以及工作人员不得进入竞赛场地；竞赛场地划分为检录区、竞赛操作区、现场服务与技术支持区等区域，区域之间设有明显标志或警示带；标明消防器材、安全通道以及洗手间等位置。

3. 赛场内设置保障区，安保、消防、医疗、设备维修和电力抢修人员待命，以防突发事件；赛场还应设有生活补给站等公共服务设施。

（二）工作区域

1. 裁判、专家工作室各一间（兼休息室），面积各 80 平方米左右，提供评分桌、投影、用于读图的计算机和用于统计得分的计算机等供裁判使用。

2. 提供比赛观摩大厅，确保社会各界人士、领队和指导教师观看比赛的全过程。

（三）其它场地

1. 开幕式：提供可容纳 200 人以上的报告厅或多媒体教室举办大

赛开幕式，领队会议、抽签仪式等。

2. 其他功能区域：赛项设置媒体区、休息区、服务保障区、监督仲裁申诉区等区域，并配有明显的标牌。

（四）软件环境

大赛执委会提供以下软件环境：Photoshop 2021 中文版、Illustrator 2022 中文版、CorelDRAW Graphics Suite 2022 中文版、InDesign 2022 中文版、After_Effects CC 2022 中文版、Acrobat DC 中文版、常用办公软件、图片查看软件、字库。

（五）技术平台

1. 计算机技术指标：

处理器：11th Gen Intel(R) Core(TM) i7-11700 @2.50GHz

显卡：NVIDIA GeForce GTX 1660 SUPER

内存：16.0 GB (15.9 GB 可用)

版本：Windows 10 专业版

硬盘：931.51 GB

2. 软件及素材支持：匹配与赛题设计项目相关的图片素材库，以及相关设计软件。

（六）其他

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

九、竞赛样题

赛题：乡村记忆博物馆创意推广设计

为乡村记忆博物馆设计标志、博物馆 IP、宣传海报、礼品手提袋包装。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。

（一）标志设计（30分）

含标志设计、标准字体设计、标志与标准字体的组合设计、标准色设计。

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；标准字必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。

（二）活动宣传海报（30分）

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。宣传海报设计可以自行绘制矢量或点阵图元素。

（三）活动宣传画册（40分）

根据系列海报设计元素为该品牌设计一本宣传画册，用于活动的纸媒宣传。画册设计可以自行绘制矢量或点阵图元素，只能使用给定文本素材和图片素材。

十、赛项安全

（一）赛场安保规程

1. 配备安全保障队伍，落实安全保障职责，做好赛场安全预案。
2. 比赛期间所有车辆、人员需凭证进入赛区。
3. 严禁携带易燃易爆等危险品入内。

4. 所有人员必须严格遵守赛场安全操作规则。

(二) 参赛人员安全事项

1. 各参赛队严格遵守大赛的安全规程, 并为参赛人员购买大赛期间的人身意外伤害保险。

2. 各参赛队须制定安全管理制度, 对所有参赛人员进行安全教育, 提高安全意识, 加强安全管理。

(三) 发生重大事故的应急措施

1. 事故发生第一人应第一时间报告安保人员, 安保组迅速反应, 并及时向赛点执委会和安全保障组负责人报告。

2. 迅速组织有关人员按疏通通道进行疏散, 保证参赛人员的安全。

3. 安保人员迅速启动预案, 组织排查和处理事故。

4. 妥善保管赛场设备及已完成的大赛成果。

5. 配置备用电源, 确保紧急停电的用电安全。

6. 停电需立即启用应急灯, 保障组成员应控制好人员活动, 听从指挥, 保证大赛正常进行。

7. 赛项出现重大安全事故可以停赛, 并向组委会提交详细报告。

(四) 医疗服务措施

1. 赛场内设置医务室, 配备专业的医务人员。

2. 校内设置急救中心, 120 服务中心随时待命, 同时在医院开设绿色通道, 确保参赛人员及时得到救护和医治。

报警电话: 110、119、120。

十一、成绩评定

（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。具体评分标准参考见表 3。

表 3 赛项评分标准

模块	主观评价要点（60%）	客观评价要点（40%）
信息设计	<ol style="list-style-type: none"> 1. 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(5分) 2. 图形、字体、组合设计、绘制成熟、标准(4分) 3. 标志在后期延展能满足不同媒介、材质、工艺的应用(2分) 4. 文件制作精细程度(4分) 5. 设计说明清晰准确（3分） 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 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(6分) 2. 是否有辅助图形开发（2分） 3. 是否有设计说明(2分) 4. 所有文件是否存储在正确的文件夹内(1分) 5. 所有文件存储名称、格式与要求是否正确(1分)
广告设计	<ol style="list-style-type: none"> 1. 创意、形式、手法符合行业特征。主题突出、诉求明确（5分） 2. 创意独特、新颖(2分) 3. 画面表现有视觉冲击力，能满足美学要求（2分） 4. 色彩、版式、字体使用合理（2分） 5. 图形、图像、插画、字体绘制成 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 文件尺寸、色彩模式、分辨率是否符合印刷、制作要求(3分) 2. 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）(3分) 3. 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(2分)

	<p>熟、标准 (3分)</p> <p>6. 文件制作精细程度 (1分)</p> <p>7. 设计说明清晰准确 (2分)</p> <p>8. 系列海报视完整度加分 (1分)</p>	<p>4. 所有文件是否存储在正确的文件夹内(2分)</p> <p>5. 所有文件存储名称、格式与要求是否正确(2分)</p>
编辑设计	<p>1. 形式、手法符合行业特征。主题突出、诉求明确(2分)</p> <p>2. 设计是否独特、新颖(2分)</p> <p>3. 画面表现有视觉冲击力,能满足美学要求(2分)</p> <p>4. 色彩、版式、字体使用合理(4分)</p> <p>5. 图形、图像、插画、字体绘制成熟、标准(4分)</p> <p>6. 条理清晰、阅读顺畅(2分)</p> <p>7. 文件制作精细程度(2分)</p>	<p>1. 文件尺寸、色彩模式、分辨率是否符合印刷、制作要求(2分)</p> <p>2. 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)(3分)</p> <p>3. 设计方案是否包含了封面、封底、内页以及图文混排(3分)</p> <p>4. 是否有设计说明(2分)</p> <p>5. 所有文件是否存储在正确的文件夹内1分)</p> <p>6. 所有文件存储名称、格式与要求是否正确(1分)</p>
包装设计	<p>1. 形式、手法符合行业特征。主题突出、诉求明确、有商业卖点(4分)</p> <p>2. 设计独特、新颖(3分)</p> <p>3. 包装开合方式新颖、独特(2分)</p> <p>4. 画面表现有视觉冲击力,能满足美学要求(2分)</p> <p>5. 色彩、版式、字体使用合理(4分)</p> <p>6. 图形、图像、插画、字体绘制成熟、标准(3分)</p> <p>7. 文件制作精细程度(2分)</p> <p>8. 包装用到特殊印刷工艺(2分)</p> <p>9. 包装用到特殊印刷工艺(1分)</p>	<p>1. 文件尺寸、色彩模式、分辨率是否符合印刷、制作要求(3分)</p> <p>2. 包装成品尺寸是否能装入产品(3分)</p> <p>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)(3分)</p> <p>4. 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(2分)</p> <p>5. 是否有设计说明(1分)</p> <p>6. 所有文件是否存储在正确的文件</p>

	10. 设计说明表述准确(1分)	夹内(2分) 7. 所有文件存储名称、格式与要求是否正确(2分)
--	------------------	-------------------------------------

(二) 赛项评分方式

1. 裁判组成员

裁判长：1人；主观裁判组：2人（设组长1名）；客观裁判组：2人（设组长1名）；加密裁判：1人；现场裁判：2人；总计裁判：8人。

2. 裁判组成条件

由视觉艺术设计赛项专家库抽取。

3. 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

主观裁判分两组，分别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，对所有选手进行判分。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。

4. 成绩产生方法

裁判长负责赛事的整体工作安排，主观裁判组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；客观裁判组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。由客观裁判组长和主观裁判组长汇总两项得分，相加总分即为参赛队员的最终成绩。

5. 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。

6. 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，并在闭幕式上公布竞赛成绩。

十二、奖项设置

参照《全国职业院校技能大赛制度汇编》《全国职业院校技能大赛奖惩办法》的有关规定进行以下奖项的设置。

1. 选手奖励

1. 根据选手的竞赛总成绩排名和不同等级奖项所占比例数，评定参赛选手个人奖。设参赛选手一、二、三等奖。以赛项实际参赛队总数为基数，一、二、三等奖获奖比例分别为 10%、20%、30%（小数点后四舍五入）。严格控制获奖比例。

2. 如选手总成绩分数相同，则按照分值高低不同模块任务竞赛内容顺序，逐个根据其单项成绩分数高低排序决定选手排名，以此评定奖项。如因最后成绩仍为并列，报大赛执委会办公室审议决定。

2. 优秀指导教师奖励

获得一等奖的参赛队的指导教师获“优秀指导教师奖”。

十三、赛项预案

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。

1. 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。

2. 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。

3. 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。

4. 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。

5. 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。

十四、竞赛须知

（一）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益的行为，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。

(二) 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。

（三）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。

（四）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，不得擅离职守，不得串场、相互交谈。裁判人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、要求更换的原因、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。

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。

十五、申诉与仲裁

为保证本次技能大赛公开、公平、公正，有效监督赛项运行，及时解决赛项组织过程中产生的异议和申诉，规范赛项管理，做出以下规定：

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，可向赛项监督仲裁组提出申诉。申诉主体为参赛队领队。

2. 申诉启动时，由各参赛队领队向赛项监督仲裁组递交亲笔签字同意的书面申诉报告。申诉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）两小时内。超过时效不予受理。

4. 监督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，可向大赛组委会办公室提出申诉。组委会办公室仲裁结果为最终结果。

5. 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。

7. 申诉方必须提供真实的申诉信息，并严格遵守申诉程序，不得以任何理由采取过激的行为扰乱赛场秩序。

十六、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。

2023 年“中银杯”四川省职业院校技能大赛
视觉艺术设计赛项组委会

2023年10月26日