

# 四川省职业院校技能大赛

## 赛项规程

赛项名称：\_\_\_\_\_直播电商\_\_\_\_\_

英文名称：\_\_\_\_\_Live E-commerce\_\_\_\_\_

赛项组别：\_\_\_\_\_高职组\_\_\_\_\_

赛项编号：\_\_\_\_\_SCGZ2023081\_\_\_\_\_

## 一、赛项信息

赛项名称：直播电商

英文翻译：Live E-commerce

赛项组别：高职组

专业大类：财经商贸大类

## 二、竞赛目标

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。具体竞赛内容结构、成绩比例，如下表所示：

竞赛内容与成绩比例

模块		主要内容	分值
模块一	直播策划	根据所给商品数据分析，进行直播选品和定价，规划推广资金，撰写脚本，策划直播主题和互动方案，进行直播广告投放，提升直播间流量。	30%
模块二	直播运营	根据直播活动方案，搭建直播间并对直播间进行装修，完成直播商品上架、优惠券等活动设置。根据直播脚本、商品销售话术进行直播，直播过程中与直播间观众积极互动，把控直播节奏，活跃直播间氛围。	50%
模块三	直播复盘	准确分析直播平台后台的流量、销售、用户等数据，提炼直播及推广亮点与不足，合理设计优化方案，形成PPT。	20%

## （二）赛项模块及任务

赛项模块主要内容、比赛时长及分值

模块	主要内容	比赛时长	分值
模块一	<p><b>任务 1：直播商品管理</b> 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> 根据市场数据及直播商品，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> 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>	90 分钟	30 分
模块二	<p><b>任务 1：直播间装修</b> 根据直播策划内容，搭建直播间，并对直播间进行装修，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。</p>	30 分钟	50 分
	<p><b>任务 2：直播销售</b> 根据直播脚本，完成直播销售讲解，包括直播开场、商品销售促单以及直播收尾等内容，并在直播过程中上架商品链接。</p> <p><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。</p>	60 分钟	
模块三	<p><b>任务 1：直播数据分析与优化</b> 准确分析直播平台后台的流量、销售、用户等数据，提炼直播及推广亮点与不足，合理设计优化方案，形成 PPT。</p>	60 分钟	20 分

## 四、竞赛方式

本赛项为团体赛。以院校为单位组队参赛，不得跨校组队，同一学

校报名参赛队不超过 1 支，每队 4 名选手，不超过 2 名指导教师。

参赛选手须为高等职业学校专科、高等职业学校本科全日制在籍学生（以报名时的学籍信息为准）或五年制高职四、五年级学生，凡在往届全国职业院校技能大赛中获一等奖的选手，不能再参加同一项目同一组别的比赛；指导教师须为本校专兼职教师，指导教师负责参赛选手的报名、训练指导、服务，比赛期间参赛选手的日常管理等。

## 五、竞赛流程

竞赛流程与时间安排

日期	时间	事项
报到日	10:00-14:30	参赛队报道
	15:00-16:00	领队会
竞赛日	08:00-09:00	大赛检录进场 第一次抽签加密
	09:00-09:40	第二次抽签加密 (抽赛位号)
	10:00-11:30	直播策划
	11:30-12:00	直播间装修
	12:00-13:50	午餐
	13:50-14:00	直播试播
	14:00-15:00	直播销售
	15:00-16:00	直播复盘，提交 ppt

## 六、竞赛规则

### (一) 报名资格

参赛选手和指导教师报名获得确认后不得随意更换。如比赛前参赛选手和指导教师因故无法参赛，须由参赛院校于参与赛 1 项开赛 5 个工作日之前出具书面说明，经大赛执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，由大赛执委会办公室根据赛项的特点决定是否可进行缺员比赛，并上报大赛执委会备案。如未经报备，发现实际参赛选手与报名信息不符的情况，均不得入场。

## **(二) 竞赛赛卷**

本赛项正式比赛共计 5 套赛题，正式比赛时由裁判长现场随机抽取 1 套赛题进行比赛。

## **(三) 入场规则**

选手入场时，逐个核查竞赛选手参赛证，对于选手携带的个人身份证件统一保管，对于违规物品立即收缴；实际参赛选手与报名信息不符的情况，团队成员不得入场。

## **(四) 赛场规则**

1.检录：由检录工作人员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**

参赛选手比赛中途不得擅自离开赛场；竞赛内容完成后经裁判长同意可离开赛场。

## **(六) 成绩评定与结果公布**

本赛项评分方法为机考评分或结果评分，成绩评定过程中的所有评分材料须由相应评分裁判签字确认，更正成绩需经裁判本人、裁判长及监督仲裁组长在更正处签字。

记分员将解密后的各参赛队伍成绩汇总成比赛成绩，经裁判长、监督仲裁组签字，经公示且无异议后，公布比赛结果。成绩单提交大赛组委会备案。

## **七、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。

## 八、技术环境

1. 竞赛场地设在体育馆内或电脑机房。
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，2 张桌子，4 把椅子。
3. 竞赛场地内设置背景板、宣传横幅及壁挂图，营造竞赛氛围。
4. 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。
5. 利用相关技术防止现场因突然断电导致的系统数据丢失，后备时间大于 2 小时。

技术平台

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（主频为 3.5GHz 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 及以上 其他软件要求: Google Chrome 浏览器（85 及以上版本）； Microsoft Office 2013 及以上简体中文标准版； 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	2 台

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

## 九、竞赛样题

2023 年四川省职业院校技能大赛高职组直播电商

赛项样题

### 一、企业背景

优越商贸有限公司是一家经营范围涵盖办公、居家、食品、数码配件、母婴、箱包、美妆、饰品、运动器械等的综合贸易公司。公司成立于 2018 年，负责人是陈石。企业经营商品种类多样，贴合用户需求。企业在不断提高商品质量的前提下，力争提供完善的品牌服务，让用户安心购买，并且商品价格实惠，日常销量较好，积累了一批忠实客户。

恰逢平台开展购物狂欢节活动，陈石计划围绕购物狂欢节策划并实施一场福利直播，回馈企业新老用户。

备选 5 款商品如下：钢笔、果汁、牛奶饼干、双肩包、毽球。

### 二、任务要求

参赛团队以优越商贸有限公司负责人陈石及其团队的身份，根据商品资料等背景信息，完成直播选品和定价、规划推广资金、撰写脚本、策划直播主题和互动方案、进行广告投放等直播策划。在直播策划的基础上进行直播运营，开展直播间装修、直播销售、直播互动等活动，要求从 5 款备选商品中选择 3 款商品进行直播策划和运营，每款商品至少直播 1 轮。在直播结束后，根据直播平台后台数据进行复盘分析，并根据复盘内容，按照提供的 PPT 模板制作 PPT。

比赛共包含 3 个模块、7 个任务，分别为直播商品管理、直播内容

策划、直播推广策划、直播间装修、直播销售、直播互动、直播数据分析与优化。

模块一 直播策划（分值：30分，时间：90分钟）

任务1：直播商品管理

直播团队根据给定的商品销售数据，结合商品详细介绍，对商品进行评估，从5款备选商品中选择3款直播商品，对商品角色进行定位，明确商品在直播间的作用，合理规划运营资金，完成3款直播商品的采购，并制定商品日常价格、直播价格、商品促销形式及利益点等。

任务2：直播内容策划

直播团队根据直播商品，策划本场直播的主题，分析市场数据，总结不同时间段的流量特点，为本场直播策划合适的时间，并且在直播开场、商品介绍、直播收尾等环节设计直播互动方案。根据直播主题以及互动方案，设计直播流程与各环节的时间，结合商品详细信息，根据直播商品销售策略，运用FAB法则等方法提炼商品卖点，完成直播脚本的撰写。

任务3：直播推广策划

直播团队根据商品信息及行业数据，分析目标人群的年龄分布、性别分布、地域分布、兴趣偏好等数据，明确目标受众，形成客户画像。根据直播推广需求，结合给定的推广资金、图文、视频素材等内容，明确目标受众群体，确定推广目标，合理分配推广预算，制定直播推广策略，为后续直播推广实施提供参考。

直播团队根据直播推广策略，选择图文推广或短视频推广，创建推广计划，结合目标受众特点，从多维度完成目标受众定向，精准圈定受众标签，设置直播推广预算及出价方式，确定推广内容投放位置，添加推广创意，完成直播推广实施，提升展现量、点击量、点击率等指标数值。

模块二：直播运营（分值：50分，时间：90分钟）

任务1：直播间装修

直播团队根据直播间用户的特点，设置直播间标题、欢迎语、屏蔽词、快捷短语、直播间信息、高频问题回复等内容，完成直播场景搭建。根据直播商品介绍，为3款直播商品编写商品标题，设置商品主图、详情页等内容。

任务2：直播销售

直播团队根据直播脚本，完成一场60分钟的不间断直播，直播时间包括扫码登录、设备调试时间。在直播开场环节，主动向直播间用户问好，自我介绍，预告直播主题及亮点活动等，完成直播开场预热；在商品销售环节，以问题情境引入、热点引入等方式自然地引入直播商品，介绍商品属性及卖点，并配合商品细节展示，通过商品日常价格与直播价格的对比，突出促销活动的吸引力，商品上架后及时引导用户购买；在直播收尾环节，结合直播销售情况，完成引导用户关注直播间、致谢等，提升商品销售量、粉丝数量等指标数值。在直播过程中，主播人设特色鲜明，妆容、发型、服饰搭配适宜，表情管理到位，直播过程中能配合肢体动作，把控直播节奏，营造良好的直播氛围，不得出现不雅行为，如不文明用语或手势等。

任务3：直播互动

直播团队根据直播互动方案，开展促销活动，在直播过程中积极与观众互动，引导直播间用户参与活动，活跃直播间氛围。团队人员要配合主播讲解进度推送抽奖、秒杀、优惠券等互动活动。当评论区有弹幕问题弹出时，直播团队根据具体情况有针对性地完成弹幕问题处理。

模块三：直播复盘（分值：20分，时间：60分钟）

任务1：直播数据分析与优化（时间：60分钟）

直播团队根据直播后台，分析流量、销售、用户等相关数据，评估

直播整体效果；根据数据分析结果，提炼直播及推广的亮点与不足，以PPT形式形成直播优化方案。

## **十、赛项安全**

大赛组委会采取切实有效措施保证大赛期间赛场组织与管理人员、裁判员、参赛人员的人身安全。

### **（一）比赛环境**

赛场的设备，应符合国家有关安全规定。承办单位赛前须按照组委会要求排除安全隐患。

赛场周围要设立警戒线，防止无关人员进入发生意外事件。

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。

### **（二）生活条件**

比赛期间，原则上由执委会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旅游业经营许可资质。

组委会和承办单位须保证比赛期间选手、指导教师和裁判员、工作人员的交通安全。

### **（三）组队责任**

1.各学校组织代表队时，须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。

#### (四) 应急处理

比赛期间发生意外事故，第一时间报告组委会，同时采取措施避免事态扩大。组委会应立即启动预案，赛项出现重大安全问题可以停赛，是否停赛由组委会决定。

### 十一、成绩评定

#### (一) 评分标准

评分标准

模块	知识点/技能点	评分内容	评分细则	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	1分	机考评分
			商品角色定位准确	2分	机考评分
			商品采购及定价合理	1分	机考评分
			商品销售策略制定合理	1分	机考评分
		直播内容策划	直播主题及时间策划合理	2分	机考评分
			直播互动内容设计合理	2分	机考评分
				1分	结果评分
			直播流程及各环节时间合理	2分	机考评分
		直播推广策划	直播脚本逻辑清晰且有创意	4分	机考评分
				4分	结果评分
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	5分	机考评分		
	根据分析结果设计营销策略,进行广告投放,提升展现量、点击量、点击率等指标数值	5分	机考评分		

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> 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	直播间装修	直播间欢迎语准确	1分	机考评分
			直播间屏蔽词设置准确	1分	机考评分
			直播间快捷短语设置准确	1分	机考评分
			直播间场景布置合理	2分	机考评分
			直播间信息设置合理	1分	机考评分
			商品标题设计合理	1分	机考评分
			商品主图设计准确	1分	机考评分
				1分	结果评分
		商品详情页设置准确	1分	机考评分	
			2分	结果评分	
		直播销售	直播开场预热要素完整	3分	结果评分
			商品引入话术合理	3分	结果评分
			商品属性及卖点讲解准确	4分	结果评分
			销售促单具有吸引力	3分	结果评分
			直播收尾讲解要素完整	3分	结果评分
			主播礼仪得体、形象良好、人设鲜明	3分	结果评分
			商品上架及时	3分	机考评分
			直播达到规定时长	1分	机考评分
			新增粉丝100个,此项按比例给分	3分	机考评分
			每种商品出20单即得1分,此项按比例给分	3分	机考评分
		直播互动	互动方式合理	1分	机考评分
				2分	结果评分
			互动实施准确	3分	机考评分
		互动节奏把控合理	3分	结果评分	
直播数据分析与优化	流量、销售、用户等数据分析准确	5分	结果评分		
	直播及推广亮点与不足提炼准确	8分	结果评分		
	优化方案设计合理	7分	结果评分		
直播复盘	<b>知识点：</b> 1.直播数据分析流程 2.直播数据分析维度  <b>技能点：</b> 1.直播数据分析与优化				

## (二) 评分方式

1. 裁判员选聘:按照四川省职业院校技能大赛专家和裁判工作管理办法相关制度建立2023年四川省职业院校技能大赛赛项裁判库。裁判长由

大赛裁判委员会向大赛组委会推荐，由大赛组委会聘任。裁判长组建裁判组，实行裁判长负责制。

2. 裁判员人数。裁判人数不少于 8 人（其中裁判长 1 人），按实际参赛队数配制。

3. 评分方法：机考评分或结果评分。

4. 成绩产生方法：按 100 分制计分，由高到低进行排名，如出现总成绩相同的情况，优先以直播运营成绩进行排名，若直播运营成绩仍相同，则按直播策划成绩进行排名，若直播策划成绩仍相同，则按直播复盘成绩进行排名。

5. 成绩审核方法：为保障成绩评判的准确性，监督仲裁组将对赛项总成绩排名前 30% 的所有参赛队伍的成绩进行复核；对其余成绩进行抽检复核，抽检覆盖率不得低于 15%。监督仲裁组需将复检中发现的错误以书面方式及时告知裁判长，由裁判长更正成绩并签字确认。复核、抽检错误率超过 5% 的，裁判组需对所有成绩进行复核。

6. 成绩公布方法：记分员将解密后的各参赛队伍成绩汇总成比赛成绩，经裁判长、监督仲裁组签字，公示 1 小时。

## 十二、奖项设定

1. 设团体一、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）。

2. 获得一等奖的学生组参赛队指导教师由组委会颁发优秀指导教师证书。

3. 本赛项不存在最终成绩排名并列的情况。

## **十三、赛项预案**

### **(一) 非正常停电**

竞赛现场如出现突然非正常停电的，按下述步骤进行处理：

1.裁判员提示参赛选手，工作人员提示观摩人员要保持镇静，防止踩踏事件发生。

2.裁判员提示参赛选手在电源保护装置的有效时间内备份计算机操作数据，并等候处理决定。

3.必要时，保卫人员开启安全通道，有序疏散现场人员离场。

4.裁判长视情况决定启动备用电源或延迟竞赛。

5.现场电力恢复后，由裁判组集体商定根据竞赛内容特点的不同可采用继续比赛、顺延比赛时间、重赛等处理办法。

### **(二) 竞赛设备故障**

竞赛过程中，如遇竞赛设备故障，按下列程序报告并处理：

1.参赛选手持“故障”示意牌示意，说明故障现象，裁判员、技术员等应及时予以解决。

2.确因设备无法继续操作，经由裁判员提出申请，报裁判长批准后，予以启用备用设备。

3.设备恢复正常后，由裁判组商定根据竞赛内容特点的不同可采用继续比赛、顺延比赛时间、重赛等处理办法。

### **(三) 参赛选手发生意外受伤或急病等情况**

应按下列步骤进行处理：

1.参赛选手持“医务”示意牌示意。

2.现场医务人员迅速到达现场，救治或急送最近医院进行救治。

## **十四、竞赛须知**

### **(一) 参赛队须知**

1.每个参赛队安排 1 名领队、不超过 2 名指导老师,负责本校参赛队的参赛组织和与竞赛组织机构的联络。

2.参赛队按照竞赛赛程安排，凭赛项组委会颁发的参赛证、有效身份证件比赛及相关活动，参赛选手注意仪容仪表。

3.不得携带任何具有存储功能的设备，否则取消参赛资格。

4.各参赛队只允许用承办学校提供的 2 台电脑进行比赛。

5.各学校组织参赛队时，须安排为参赛选手购买大赛期间的人身意外伤害保险。

6.竞赛过程中，参赛选手需身着纯白色上衣与黑色下装，不允许佩戴任何发饰，不得透露所在学校、城市、教师和选手信息，否则取消成绩。

### **(二) 指导教师须知**

1.指导教师应该根据专业教学计划和赛项规程合理制定训练方案，认真指导选手训练，培养选手的综合职业能力和良好的职业素养，克服功利化思想。

2.指导教师应该根据赛项规程要求做好参赛选手保险办理工作，并积极做好选手的安全教育。

3.指导教师应自觉遵守大赛各项制度，尊重专家、裁判、监督仲裁及工作人员。要引导和教育参赛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，按照赛项指南规定和大赛制度与裁判、工作人员进行充分

沟通或赛后提出申诉，不得在网络、微信群等各种媒体发表、传播有待核实信息和过激言论。对比赛过程中的争议问题，要按大赛制度规定程序处理，不得采取过激行为。

### **(三) 参赛选手须知**

1.参赛选手应当文明参赛，服从裁判统一指挥，尊重赛场工作人员，自觉维护赛场秩序。如参赛选手因对裁判不服从而停止比赛，则以弃权处理。

2.参赛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。

3.参赛选手应该爱护赛场使用的设备、仪器等，不得人为损坏比赛所使用的仪器设备。

4.参赛选手须严格按照规定时间进入检录抽签区和比赛场地，不允许携带任何竞赛规程禁止使用的电子产品及通讯工具以及其它与竞赛有关的资料和书籍，不得以任何方式泄露参赛院校、选手姓名等涉及竞赛场上应该保密的信息。

5.参赛选手对于认为有影响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 and 不当言论。

### **(四) 工作人员须知**

1.工作人员必须佩戴由大赛组委会签发的相应证件，着装整齐。

2.工作人员不得影响参赛选手比赛，严禁出现影响比赛公平的行为。

3.服从领导，听从指挥，以高度负责的精神、严肃认真的态度做好各

项工作。

4.熟悉比赛规程，认真遵守各项比赛规则和工作要求。

5.坚守岗位，如有急事需要离开岗位时，应经领导同意，并做好工作衔接。

6.严格遵守比赛纪律，如发现其他人员有违反比赛纪律的行为，应予以制止。情节严重的，应向竞赛组委会反映。

7.发扬无私奉献和团结协作的精神，提供热情、优质服务。

## **十五、申诉与仲裁**

### **(一) 申诉**

1.参赛队对不符合竞赛规定的设备、工具、软件，有失公正的评判，以及对工作人员的违规行为等，均可提出申诉。

2.申诉应在竞赛结束后2小时内提出，超过时效将不予受理。申诉时，应按照规定的程序由参赛队领队向仲裁组递交书面申诉报告。报告应对申诉事件的现象、发生的时间、涉及到的人员、申诉依据与理由等进行充分、实事求是的叙述。事实依据不充分、仅凭主观臆断的申诉将不予受理。申诉报告须有申诉的参赛选手、领队签名。

3.仲裁组收到申诉报告后，应根据申诉事由组织裁判团队进行审查，2小时内书面通知申诉方，告知申诉处理结果。

4.申诉人不得无故拒不接受处理结果，不允许采取过激行为刁难、攻击工作人员，否则视为放弃申诉。

### **(二) 仲裁**

1.大赛仲裁组负责受理大赛中出现的申诉复议并进行仲裁，以保证竞

赛顺利进行和竞赛结果公平、公正。

2.仲裁组的裁决为最终裁决，参赛队不得因申诉或对仲裁处理意见不服而停止比赛或滋事，否则按弃权处理。

## 十六、竞赛观摩

竞赛设定观摩区域和参观路线，向媒体、企业代表、院校师生及 家长等社会公众开放，不允许有大声喧哗等影响参赛选手竞赛的行为 发生。指导教师不能进入赛场内指导，可以观摩，赛场外设立展览展 示区域。为保证大赛顺利进行，在观摩期间应遵循以下规则：

1.除与竞赛直接有关工作人员、裁判员、参赛选手外，其余人员均为观摩观众。

2.不得在选手准备或比赛中交谈或欢呼；不得对选手打手势，包括哑语沟通等明示、暗示行为，禁止鼓掌喝彩等发出声音的行为。

3.不得在观摩赛场地内使用相机、摄影机等一切对比赛造成干扰的带有闪光灯及快门设备。

4.不得违反全国职业院校技能大赛规定的各项纪律。请站在规划的观摩席或者安全线以外观看比赛，并遵循赛场内工作人员和竞赛裁判人员的指挥，不得有围攻裁判员、选手或者其他工作人员的行为。

5.保持赛场清洁，将饮料食品包装及其他杂物扔进垃圾箱。

## 十七、竞赛直播

1.赛场内部署录像设备，能实时录制赛场情况。

2.在不影响比赛的前提下，使用直播设备对比赛全过程进行网络直播。



## 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。