

2024年“中银杯”四川省职业院校技能大赛赛项规程

赛项名称： 企业经营沙盘模拟

赛项组别： 高等职业教育

赛项编号： SCGZ2024080

一、竞赛目标

为贯彻落实党的二十大“实施科教兴国战略，强化现代化建设人才支撑”精神，本赛项以国家职业教育专业目录及专业教学标准、国家职业技能等级标准、职业院校专业简介等有关标准为依据；以培育工匠精神为宗旨，积极探索财经商贸类创新型技能人才培养新模式，进一步提高财经商贸类专业高素质技术技能人才培养质量。

本赛项通过企业信息化经营模拟和企业数字化经营模拟两个阶段，使学生深入了解企业经营流程。赛项考察参赛选手企业经营管理综合能力，包括市场趋势预测、市场开发决策、产品研发决策、人力资源招聘与控制决策、资金预算使用、经营成本控制、财务报表分析和企业经营利润把控等核心技能，以及诚信意识、技术意识、数智思维、市场洞察、创新意识和系统思维等素养。赛项检验财经商贸类专业的教学改革成果，培养能胜任现代企业经营管理的高素质技术技能人才，促进产教融合、科创融汇，为高等职业院校师生提供交流借鉴的平台，引领和促进财经商贸类专业教学改革，助推企业数智化转型，服务数字中国建设。

二、竞赛内容

本赛项立足实际工作场景，重点考核选手企业经营管理综合职业能力和数智化素养。参赛学生根据企业背景资料，利用竞赛平台模拟企业从信息化经营模拟阶段到数字化经营模拟阶段的全过程。竞赛分为四个岗位：项目总监、运营总监、营销总监、人力资源总监，协同完成四个年度企业经营活动。信息化经营模拟阶段主要考察团队战略

目标的确定、分析、选择与评价、实施、控制等企业战略管理基本能力，运营规划、质量管理及营销、供应链、财务管理等企业运营管理能力。团队依据 PDCA 理论，采用规划与模拟经营相结合的方式，

综合展现团队项目管理能力及信息化管理素养。数字化经营模拟阶段主要考察团队利用智能算法、RPA 机器人、数据可视化分析等数字化技术，进行企业数字化管理与协同、数字信息分析与决策，使企业生产、加工、贮存、人力、营销等管理活动得以转型，两个阶段均由系统自动评分。

竞赛分为企业信息化经营模拟阶段和企业数字化经营模拟阶段两个阶段，总分 100 分。

（一）企业信息化经营模拟阶段

企业信息化经营模拟阶段主要考察团队在信息化环境中企业运营管理能力和管理工具的应用能力。

1. 企业信息化经营模拟阶段：分析市场需求与经营参数，制定未来两年经营规划。依据市场需求和竞争态势实施市场营销，获取订单。根据订单，以销定产，通过人力资源招聘，营运资金管理，供应链生产管理生产产品，交付订单，获取利润，推进企业发展，检验团队企业经营管理综合能力。

2. 在沙盘模拟中运用管理工具：（P）计划：年初战略规划，设定盈利目标，实施计划，收支预算；（D）执行：信息化企业经营全流程，依据目标与计划进行实施；（C）检查：以提交年末报表为结束点，对执行结果检查；（A）处理：对检查结果进行明细查看总结。

（二）企业数字化经营模拟阶段

企业数字化经营模拟阶段主要考察团队数字化技术应用能力及企业经营综合决策能力。

1. 在沙盘模拟中构建数字化管理平台：①RPA 机器人设计：设计可以自动处理的任务以及条件；②智能招聘算法设计：设定智能筛选简历的关键指标及排序逻辑；③智能生产算法设计：设定智能生产算法

的关键环节以及判断逻辑；④经营数据可视化：设定数据指标与维度，将数据进行可视化呈现，形成看板，辅助决策。

2. 企业数字化经营模拟阶段：使用数字化管理平台驱动营销管理、生产管理、人力资源管理、财务管理，实时分析竞争对手企业各类信息，挖掘数据，依据数据经营，以数字技术、数字意识驱动企业数字化变革，展现团队的协作意识，创新意识。模块说明下表所示：

模块		主要内容	比赛时长	分值
模块一	企业信息化经营模拟阶段	<p>企业信息化经营模拟阶段：分析市场需求与经营参数，制定未来两年经营规划。依据市场需求和竞争态势实施市场营销，获取订单。根据订单，以销定产，通过人力资源招聘，营运资金管理，供应链生产管理生产产品，交付订单，获取利润，推进企业发展，检验团队企业经营管理综合能力</p> <p>在沙盘模拟中运用管理工具：（P）计划：年初进行战略规划，设定盈利目标，实施计划，收支预算；（D）执行：信息化企业经营全流程，依据目标与计划进行实施；（C）检查：以提交年末报表为结束点，结束时，对执行结果检查，系统自动输出计划完成率；（A）处理：对检查结果进行明细查看总结。</p>	250 分钟	30%
模块二	企业数字化经营模拟阶段（3、4 经营年）	<p>在沙盘模拟中应用数字化技术构建数字化管理平台：①RPA 机器人设计：设计 RPA 机器人可以自动处理的任务以及条件；②智能招聘算法设计：设定智能筛选简历的关键指标及排序逻辑；③智</p>	230 分钟	70%

		<p>能生产算法设计：设定智能生产算法的关键环节以及判断逻辑；④经营数据可视化：设定数据指标与维度，将数据进行可视化呈现，形成看板，辅助决策。</p> <p>企业数字化经营模拟阶段：使用数字化管理平台驱动营销管理、生产管理、人力资源管理、财务管理，实时分析企业竞品、企业各类信息，挖掘数据，依据数据经营，以数字技术、数字意识驱动企业数字化变革，展现团队的协作意识，创新意识。</p>		
--	--	---	--	--

三、竞赛方式

（一）组队方式

本赛项为团体赛，4人/队，不得跨校组队，同一学校参赛队不超过1队，每队限报2名指导教师，指导教师须为本校专兼职教师。

（二）竞赛方式

本赛项为线下竞赛方式，采用电子沙盘系统为竞赛平台，所有参赛队伍分为若干赛区，每一赛区将在同一市场环境下进行企业经营沙盘模拟比赛。

（三）报名资格

参赛选手须为高等职业学校（含本科职业院校）全日制在籍学生，资格以报名时所具有的在校学籍为准。凡在往届全国职业院校技能大赛国赛中获一等奖和2024年世界职业院校技能大赛总决赛争夺赛获金奖的选手，不能再参加今年同一专业大类赛项的比赛。

四、竞赛流程

日程安排	流程与内容		开始时间	结束时间	时长 (min)
1月3日	1	参赛队报到	10:00	14:00	-
	2	领队会	15:30	17:00	-
	3	第一次抽签加密(抽参赛编号)	17:00	17:30	-
	4	裁判员培训工作会议	14:00	15:00	-
	5	观摩场地	17:30	18:00	-
1月4日	1	参赛选手检录(参赛证、身份证、学生证)	7:30	7:40	10
	2	二次抽签加密(抽分区及赛位号)	7:40	8:30	50
	3	下发正式竞赛试题资料(规则与详单)	8:30	8:40	10
	4	第一年战略规划阶段	8:40	9:00	20
	5	第一年 1 季度经营	9:00	9:15	15
	6	第一年 2 季度投放广告	9:15	9:20	5
	7	第一年第 1 次选单	9:20	9:30	10
	8	第一年 2 季度经营	9:30	9:40	10
	9	第一年 3 季度投放广告	9:40	9:45	5
	10	第一年第 2 次选单	9:45	9:50	5
	11	第一年 3 季度经营	9:50	10:00	10
	12	第一年 4 季度经营	10:00	10:15	15
	13	第二年战略规划阶段	10:15	10:35	20
	14	第二年 1 季度投放广告	10:35	10:40	5
	15	第二年第 1 次选单	10:40	10:50	10
	16	第二年 1 季度经营	10:50	11:05	15
	17	第二年 2 季度投放广告	11:05	11:10	5
	18	第二年第 2 次选单	11:10	11:15	5
	19	第二年 2 季度经营	11:15	11:25	10
	20	第二年 3 季度经营	11:25	11:35	10
	21	第二年 4 季度经营	11:35	11:50	15
	22	第三年数字化平台建设	11:50	12:10	20
	23	午餐	12:10	13:10	60
	24	第三年 1 季度投放广告	12:15	12:20	5
	25	第三年第 1 次选单	12:25	12:35	10

26	第三年第 1 次经营	12:40	12:55	15
27	第三年 2 季度投放广告	13:40	13:45	5
28	第三年第 2 次选单	13:45	13:50	5
29	第三年 2 季度经营	13:50	14:00	10
30	第三年 3 季度经营	14:00	14:10	10
31	第三年 4 季度经营	14:10	14:25	15
32	第四年数字化平台建设	14:25	14:45	20
33	第四年 1 季度投放广告	14:45	14:50	5
34	第四年第 1 次选单	14:50	15:00	10
35	第四年 1 季度经营	15:00	15:15	15
36	第四年 2 季度投放广告	15:15	15:20	5
37	第四年第 2 次选单	15:20	15:25	5
38	第四年 2 季度经营	15:25	15:35	10
39	第四年 3 季度经营	15:35	15:45	10
40	第四年 4 季度经营	15:45	16:00	15
41	比赛结果公示	17:00	19:00	-

注：实际时间以赛区现场进度为准！

五、竞赛规则

（一）**报名要求**：参赛选手须为 2024 年在籍高职高专学生（包含非高职院校专科阶段学历学生），报名时每支参赛队由来自同一院校的 4 名选手组成。

（二）**熟悉场地**：比赛前一天可在比赛场地外围参观，不可进场。

（三）**入场规则**：参赛选手应提前 15 分钟到达赛场，凭参赛证、身份证、学生证检录，按要求入场，不得迟到早退。并根据抽签结果在对应的座位入座，裁判负责核对参赛队员信息。

（四）**赛场规则**：竞赛过程中，如有疑问，参赛选手应持“咨询”示意牌示意，裁判应按照有关要求及时予以答复；如遇设备或软件等故障，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，经项目裁判长确认，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：各参赛队伍派一名参赛代表在竞赛成绩单上签字，监督员监督所有参赛队伍签字后，裁判签字。

（六）成绩评定规则：在运营过程中，赛场裁判负责控制比赛进程，并宣布阶段性成绩。在经营四个经营年度后，平台发布竞赛结果。

六、技术规范

1. 职业教育专业目录（2021年）。
2. 高等职业教育专业简介（2022年）。
3. 高等职业教育本科专业简介（2022年）。
4. 高等职业学校专业教学标准。
5. 中华人民共和国公司法（2018年修正）。
6. 中华人民共和国产品质量法（2018年修正）。7. 中华人民共和国会计法（2017年修正）。
8. 中华人民共和国企业所得税法（2018年修正）。
9. 企业内部控制基本规范。
10. 企业内部控制应用指引。
11. 除上述文件外，竞赛以现行的财经法律、法规和财政部、国家税务总局、人民银行、国家质监局等出台的会计、税务、金融法规、制度和规范性文件为依据。

七、技术环境

（一）竞赛环境

1. 竞赛场地内设置背景板、宣传横幅及壁挂图，营造竞赛氛围。

2. 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。采用独立网络环境，不连接 INTERNET，禁止外部电脑接入。

3. 采用双路供电安全保障。屏蔽竞赛现场使用的电脑 USB 接口。

4. 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。

(二) 技术平台

1. 企业经营沙盘模拟平台包含①管理端：用于管理裁判账号和导入规则。②裁判端：可创建比赛，控制学生经营进度，有导入学生账号、查看规则、切换季度、选单管理、一键导出、财务报表、成绩查看等功能；③学生端：为学生考试端，登录后可直接进行操作、包含规则查看、市场预测等辅助功能。

2. 竞赛平台应保持相对稳定，5 年内升级需报大赛执委会备案

3. 企业经营沙盘模拟尽可能安排在同一场地进行不同赛区比赛。

4. 赛场每台位配置计算机 4 台，纸质的运行记录表、综合费用表、利润表、资产负债表、笔（水笔、铅笔）、稿纸和计算器（4 台）等与竞赛相关的物品。

5. 服务器及学生机要求

服务器：①数量 4 台；②单机硬件要求：CPU：4 颗银牌（四核）2.0G 以上；③内存：32GB 以上；④硬盘：4 块固态硬盘以上，每块容量 300G 以上，搭建成 RAID5；⑤网卡：千兆网卡，2 个网口；⑥操作系统：Windows Server 2012 标准版；⑦其他：office 2007 及以上（激活版）。

考生机：①硬件要求：CPU：酷睿 i5 2.66G 以上，内存不低于 8G，硬盘不低于 500G（含 256g 固态硬盘），千兆网卡；②软件要求：操作系统：Windows 10 64 位（激活版）；④谷歌浏览器 100 以上版本；⑤其

他：常用输入法、office2007 及以上（激活版）；⑥录屏软件

网络系统：①2 台千兆核心交换机（双机模式）和 9 台接入交换机（48 口），并提供 1 台核心交换机及 4 台接入交换机备用；②不允许使用无盘工作站及云桌面部署。

八、赛项安全

（一）比赛环境

1. 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。

2. 赛场周围要设立警戒线，防止无关人员进入发生意外事件，并配备急救人员与设施。

3. 参赛选手及工作人员入场后，严禁携带违禁品、危险品入场。运营结束后，严禁参赛选手携带任何与竞赛相关的物品离场。

（二）生活条件

1. 比赛期间安排的住宿地应具有宾馆/住宿经营许可资质。

2. 执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。

3. 各赛项的安全管理，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）应急处理

比赛期间发生意外事故，发现者应第一时间报告执委会，同时采取措施避免事态扩大。执委会应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，是否停赛由执委会决定。事后，执委会应向组委会报告详细情况。

（四）处罚措施

1. 参赛队伍有发生重大安全事故隐患或造成安全事故的，可取消

其继续比赛的资格。

2. 赛事工作人员违规的，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。

九、成绩评定

(一) 评分标准制定原则

评分标准由赛项专家组制定，全部公开。

(二) 评分细则

企业模拟经营过程需要持续经营 4 年，从经营风尚、管理工具应用、数字化平台建设、持续经营和经营成果五个方面进行综合评判，以全面考察学生企业经营管理核心技能和规则意识、创新意识、数字思维、系统思维等职业素养。具体评分细则如表所示。

评分项目	分值	考察目标计算办法	备注
经营风尚 F1	10分	不存在违反经营风尚行为的企业得分为10分。如参赛团队存在故意的负面行为，经2/3以上裁判认定且裁判长同意确定扣分，根据情节严重性扣分不超过10分	
管理工具应用 F2	10分	在第一、二年年末提交报表后，系统自动计算出的战略计划完成率。得分=5*第一年完成率+5*第二年完成率	计算第一、二年
数字化平台建设 F3	10分	第三、四年完成财务RPA、智能生产算法、智能人力算法、数据可视化分析四个管理技术。每项技术完成后保存不报错每年可得1.25分	计算第三、四年
持续经营 分F4	20分	完成每年经营得5分。破产企业按照实际完成经营并提交报表的年数计算得分。最终未破产企业得20分	
经营成果 F5	50分	未经营和破产企业的F5=0，当企业的现金断流时(现金出现负值)界定为企业破产，则完成正常经营的企业以第四年企业经营发展指数计算排名St1，企业经营发展指数=第四年企业商誉值×(第四年企业权益-系统扣	N取参赛队伍数最多赛区的队

	分) * (1+第四年碳中和率)。则未破产企业的F5计算 如下: 分距 $d=50/N$ (1) $F5=50-(St1-1)*d$ (2)	伍个数
经营得分Fz	$Fz=F1+F2+F3+F4+F5$ (3)	
最终成绩Z	按照经营得分Fz计算每个赛区的排名St2, 以赛区最后 一期企业经营发展指数最高的企业计算赛区排名I, 其 中未经营和破产的企业最终Z=Fz, 则其他企业的最终 成绩Z得分计算如下: $Z=100-St2*d+d*(Fz-FzL)/(FzH-FzL+I)$ 其中, FzH为本赛区经营得分最高分, FzL为本赛区经 营得分最低分	
注: 在上述计算排名过程中, 对于得分相同的队伍, 则依次按照第四年企业经营 发展指数、企业权益、企业商誉值从高到低进行排名		

(三) 违反经营风尚行为与处理

1. 故意扰乱市场行为: 操作经营中, 经 2/3 以上裁判判定企业存在故意扰乱市场秩序并对其他对手产生影响, 则该企业最终成绩为 0 分。故意扰乱市场行为包括恶意控制订单和恶意影响原料市场平衡, 恶意控制订单指竞赛选手有意将某市场订单全部选取或全数选取或选取量超过实际产能 1 倍, 且当年年末超过 50% 的订单发生违约或取消情况; 恶意影响原料市场平衡指即一次性订购原材料数量超过自身当年产能所需原材料 2 倍以上, 且当年最少有 2 个企业原材料购买受到显著影响。

2. 舞弊行为: 整个备赛和比赛过程, 出现投机或舞弊行为, 经 2/3 以上裁判认定且裁判长同意, 可判罚为本模块 0 分或总成绩 0 分。

3. 不文明行为: 比赛过程中, 出现参赛团队学生顶撞裁判, 或队伍间争吵等不文明行为, 经 2/3 以上裁判认定且裁判长同意, 可判罚

为扣除企业经营风尚分 1-10 分，情节严重的可以取消总评比赛成绩。

以上行为情节严重的将建议承办校将学生行为报送学生所在院校处理。

（四）评分方式

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（选手）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%。如发现成绩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，裁判组将对所有成绩进行复核。

（五）成绩公示

竞赛成绩复核无误后，经裁判长、监督仲裁组签字后进行公示。公示时间为 2 小时。成绩公示无异议后，将按规定上报教育厅。

十、奖项设置

1. 本赛项本设团体一、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）。在上述计算排名过程中，对于得分相同的队伍，则依次按照第四年企业经营发展指数、企业权益、企业商誉值从高到低进行排名

2. 获得一等奖的参赛团队指导教师获“优秀指导教师奖”。

十一、赛项预案

1. 按正式比赛所需的计算机和网线进行准备，赛项执委会、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，以确保比赛设备的安全高效。

2. 赛事服务器采用双机热备方案，主服务器与备用服务器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备用服务器，恢复同传数据比赛。

3. 如选手计算机出现临时卡顿等故障，可举牌示意，裁判有权暂停比赛计时，待故障排除后，恢复竞赛。如无法排除机器故障，可启用备用计算机。当计算机故障影响比赛成绩（如数据超时等问题），依照现场机器录屏为依据进行裁决，裁定后，技术人员在裁判的监督下进行比赛数据恢复。

4. 比赛期间发生意外事故，发现者应第一时间报告执委会，同时采取措施避免事态扩大。执委会应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，是否停赛由执委会决定。事后，执委会应向组委会报告详细情况。

十二、竞赛须知

（一）参赛队须知

1. 参赛队组成：参赛选手须为高等职业学校（含本科职业院校）全日制在籍学生，资格以报名时所具有的在校学籍为准。不得跨校组队，每队4名选手。凡在往届全国职业院校技能大赛中获一等奖的选手，不能再参加同一专业类赛项的比赛。

2. 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大赛组织机构的联络。

3. 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，队员因故不能参赛，所在省教育主管部门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，允许队员缺席比赛。

4. 参赛队按照大赛赛程安排，凭大赛执委会颁发的参赛证、有效身份证件及学生证参加比赛及相关活动，参赛选手注意仪容仪表。

5. 不得携带任何具有存储功能的设备，否则取消参赛资格。

6. 各参赛队只允许用赛项执委会提供4台电脑进行比赛，电脑上

已安装录屏软件、常用输入法（搜狗、五笔、智能ABC）和 office。

7. 连接到服务器的电脑需要按规定录屏，没有连接到服务器的电脑不需要录屏。

8. 现场提供有纸质的运行记录表、综合费用表、利润表、资产负债表、笔、稿纸和计算器（4台）等与竞赛相关的物品。

9. 比赛期间计时的时间以本赛区所用服务器上时间为准，赛前选手可以按照服务器时间调整自己电脑上的时间。

10. 企业运营流程建议按照运营流程表中列示的流程执行，比赛期间不能还原。

11. 每年经营结束后，各参赛队不需要提交纸质报表，只需要在系统里填写《综合费用表》、《利润表》和《资产负债表》。

12. 参赛队员所在院校需为参赛选手购买保险。

（二）指导教师须知

1. 各参赛代表队要发扬良好道德风尚，听从指挥，服从裁判，不弄虚作假。如发现弄虚作假者，取消参赛资格，名次无效。

2. 各代表队领队要坚决执行竞赛的各项规定，加强对参赛人员的管理，做好赛前准备工作，督促选手带好证件等竞赛相关材料。

3. 竞赛过程中，除参加当场次竞赛的选手、执行裁判员、现场工作人员和经批准的人员外，领队、指导教师及其他人员一律不得进入竞赛现场。

4. 参赛代表队若对竞赛过程有异议，在规定的时间内由领队向赛项监督仲裁组提出书面报告。

5. 对申诉的仲裁结果，领队要带头服从和执行，并做好选手工作。参赛选手不得因申诉或对处理意见不服而停止竞赛，否则以弃权处理。

(三) 参赛选手须知

1. 参赛选手应按有关要求如实填报个人信息，否则取消竞赛资格。
2. 参赛选手凭统一印制的参赛证、有效身份证件、学生证参赛。
3. 参赛选手应认真学习领会本次竞赛相关文件，自觉遵守大赛纪律，服从指挥，听从安排，文明参赛。
4. 严禁参赛选手携带任何通讯设备、存储设备及其他与竞赛相关的资料与用品入场。
5. 参赛选手应提前 15 分钟抵达赛场，凭参赛证、身份证件、学生证检录，按要求入场，不得迟到早退。
6. 参赛选手应按抽签结果在指定位置就坐。
7. 参赛选手须在确认竞赛内容和现场设备等无误后开始竞赛。在竞赛过程中，如有疑问，参赛选手应持“咨询”示意牌示意，裁判长应按照有关要求及时予以答疑；如遇设备或软件等故障，参赛选手应持“故障”示意牌示意，裁判长、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，经裁判长确认，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。
8. 各参赛选手必须按规范要求操作竞赛设备。一旦出现较严重的安全事故，经裁判长批准后将立即取消其参赛资格。
9. 竞赛时间终了，选手应全体起立，结束操作。签字确认成绩后方可离开赛场。
10. 在竞赛期间，未经执委会的批准，参赛选手不得接受其他单位和个人进行的与竞赛内容相关的采访。参赛选手不得将竞赛的相关信息私自公布。

十三、申诉与仲裁

在比赛过程中若出现有失公正或有关人员违规等现象，代表队领队可在比赛结束后 2 小时之内向赛项监督仲裁组提出书面申诉。大赛采取二级仲裁机制。赛区设赛区仲裁委员会，赛项设赛项监督仲裁工作组。赛项监督仲裁工作组在接到申诉后的 2 小时内组织复议，并及时反馈复议结果。申诉方对复议结果仍有异议，可由领队向赛区仲裁委员会提出申诉。赛区仲裁委员会的仲裁结果为最终结果。

十四、竞赛观摩

赛场内设定观摩区域和参观路线，向媒体、企业代表、院校师生等社会公众开放，观摩区域自开幕式开始开放，直至闭幕式结束。不允许有大声喧哗等影响参赛选手竞赛的行为发生。赛场外设立展览展示区域，配专人接待讲解。比赛结束后十个工作之内，公布参赛队每年度的相关报表，供师生线上观摩。为保证大赛顺利进行，观摩人员在观摩期间应遵循以下规则：

（一）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。

（二）请勿在选手准备或比赛中交谈或欢呼；请勿对选手打手势，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。

（三）严禁携带手机及其他任何通讯工具，勿在观摩赛场地内使用相机、摄像机等一切对比赛正常进行造成干扰的带有闪光灯及快门音的设备。

（四）不得违反 2024 年“中银杯”四川省职业院校技能大赛的各项纪律。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。

(五) 如果对裁判裁决产生质疑的, 请通过各参赛队领队向赛项监督仲裁组提出, 不得在比赛现场发言。

十五、竞赛视频

为保证公平、公正、公开, 竞赛过程将部分照相或录像, 突出赛项的技能重点与优势特色。为宣传、仲裁、资源转化提供全面的信息资料。图片、视频资料亦作为竞赛成果提交组委会, 作为竞赛历史材料供后续赛项提高进行参考, 选手竞赛过程可作为教学资料进行资源转换, 促进相关专业教学发展。