2022年河南省高等职业教育技能大赛

创新创业赛项竞赛方案

一、赛项名称

赛项名称：创新创业

赛项组别：高职学生组

竞赛形式：团体赛

赛项专业大类：财经商贸

主办单位：河南省教育厅

承办单位：河南工业贸易职业学院

报到及住宿地点：另行通知

二、竞赛目的

全面贯彻落实《国家职业教育改革实施方案》，增强职业教育适应性，提高财经商贸类人才培养质量，促进创新创业教育与专业教育有机融合，探索“专创融合”育人新模式，推动职业教育高质量发展，结合相关文件精神，特开设本赛项。

本赛项全面落实立德树人根本任务，以新时代人才需求为导向，以培养德智体美劳全面发展的社会主义的建设者和接班人为出发点，助力具有专业技能和创新创业能力相融合的高素质复合型财经商贸类技术技能人才培养。

通过竞赛，全面考查参赛学生的财经商贸和“双创”专业知识与能力、创新思维与创新创业能力、职业道德和素养，展示我省职业教育改革成果，为各院校师生搭建创新创业教育交流平台，引领高职院校财经商贸类专业高质量发展，促进专创融合、科创融合、产教融合、思创融合，推进以赛促教、以赛促学、以赛促改、以赛促创，深化三教改革，着重考察参赛选手双创理论与基本技能、财经商贸类专业理论知识与技能，特别是紧跟时代步伐，充分利用现代媒体技术锻炼学生的市场识别、产品营销等多项技能，提高财经商贸类专业人才的社会认可度与影响力。

1. 参赛资格

1.参考2022年国赛赛项规程要求，本次竞赛为团体赛。以学校为单位组队参赛，每校限报不超过2个代表队。

2.参赛学生须是2023年在籍全日制高职学生，指导老师和学生须为同校在籍，五年制高职学生报名参赛的，必须是四、五年级的在籍学生。在往届全国职业院校技能大赛高职组竞赛中获得一等奖的选手，不再参加同一项目同一组别的省级竞赛。

3.往届获得此赛项国赛一等奖的选手，不得再报名参加比赛。

四、参赛报名

1.参赛院校须于3月3日前登录河南省高职院校技能大赛报名系统（http://39.105.49.188/），按要求填报并提交参赛信息。

2.各参赛校以学校为单位注册报名平台，专人负责报名工作。（技术支持：张玺，电话：19837739696）。

3.提交报名信息后，参赛院校从系统导出参赛选手报名表、参赛信息汇总表后，连同参赛选手身份证复印件和学信网“教育部学籍在线验证报告”或省招办录取名册复印件各1份并加盖院校公章，报送或邮寄到赛项承办院校（河南工业贸易职业学院）。纸质报名材料接收截止时间为3月5日，以邮戳时间为准。

邮寄地址：河南省郑州市新郑龙湖镇祥云路河南工业贸易职业学院，联系人：马老师，联系电话：13526408736。

4.协办学校收到纸质报名材料，按参赛条件的要求认真审核参赛选手和指导教师资格，审核通过报名成功。

五、竞赛日程安排

如有变动以最终的《赛项指南》为准。

| 日期 | 时间 | 事项 | 参加人员 | 地点 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 3月25日 | 9:00-16:00 | 参赛队报到，安排住宿，领取资料 | 工作人员、参赛队 | 住宿酒店 |
| 14:00-15:00 | 裁判培训与工作会议 | 裁判长、裁判员、监督仲裁组、专家组 | 图书楼6楼 |
| 15:00-16:00 | 检查赛场 | 裁判长、监督仲裁组 | 直播间、机房 |
| 16:00-17:00 | 比赛开幕式，各参赛队领队抽取抽签号 | 领队、指导老师、学生代表 | 体育馆1楼 |
| 17:00-18:00 | 参赛队代表熟悉赛场 | 指导老师、学生代表 | 直播间、机房 |
| 18:00-18:30 | 封闭赛场 | 裁判长、监督仲裁组 | 直播间、机房 |
| 3月26日 | 07:30 | 参赛队到达竞赛场地前集合，裁判长抽取赛题 | 各参赛队、工作人员， | 红旗广场 |
| 07:40-08:00 | 检录，抽工位号 | 参赛选手，工作人员 | 红旗广场 |
| 08:30-08:40 | 选手按工位号进入创业企业模拟运营实操教室，裁判员宣读竞赛须知 | 参赛选手、裁判、监督 | 机房 |
| 08:40-11:10 | 创业企业模拟运营实操/运营方案制作 | 参赛选手、裁判、监督、仲裁 | 机房 |
| 11:10-12:00 | 裁判员记录创业企业模拟运营成绩，并收齐所有参赛队运营方案文档。午餐 | 参赛选手、裁判、监督、仲裁 | 机房 |
| 12:00-12:40 | 按工位号，前一半参赛队转场，后一半参赛队原地候场 | 参赛选手、裁判、工作人员 | 机房 |
| 12:40-13:10 | 第一批参赛选手检测设备与现场布置 | 第一批参赛选手、裁判、专家、监督、仲裁 | 直播间 |
| 13:10-14:40 | 项目运营实践 | 第一批参赛选手、现场裁判、工作人员 | 直播间 |
| 14:40-15:00 | 第一批参赛队选手离场  | 第一批参赛选手、现场裁判、工作人员 | 直播间 |
| 15:00-15:30 | 工作人员清理现场，第二批参赛队选手候场 | 工作人员 | 直播间 |
| 15:30-16:00 | 第二批参赛选手转场并进行设备测试与现场布置 | 第二批参赛选手、裁判、专家、监督、仲裁 | 直播间 |
| 16:00—17:30 | 项目运营实践 | 第二批参赛选手、现场裁判、工作人员 | 直播间 |
| 17:30—19:00 | 参赛师生可在工作人员引导下离场，返回休息区等候公布成绩和闭幕式，也可自行返程 | 参赛选手、指导老师 |  |
| 12:40-19:00 | 成绩评定并公布成绩 | 裁判、监督、仲裁 | 1号教学楼 |
| 19:00-19:30 | 闭赛式 | 裁判长、参赛选手、指导老师、工作人员 | 体育馆1楼 |

1. 竞赛内容

**（一）比赛模块**

竞赛以团体赛进行。竞赛分为3个模块，在2个时间段，由参赛的5名选手协作完成，其中第1个和第2个模块同时进行。第一赛段是2名选手完成创业企业模拟运营实操，3名选手撰写运营方案，比赛时间为150分钟；第二赛段是直播运营实践，5名选手共同完成，比赛时间90分钟，参赛队在直播平台上同时进行，全部比赛在一天内完成。

1.创业企业模拟运营实操（150分钟）

参赛团队成员分为CEO、财务经理、生产经理、销售经理、人力资源经理五个岗位角色，在软件平台中分别运营相应模块。其中，财务经理、生产经理、销售经理、人力资源经理协助CEO对企业进行运行管理，为CEO的决策提供财务运行、生产运行、销售状况和人力资源相关参数信息，并分管企业财务、生产、销售和人力资源等方面工作，按月度向CEO提出企业运行意见和建议等，经营团队需连续从事三个会计年度的企业经营与管理，最终以企业固定资产、净利润等参数来评估竞赛团队的运营结果。该部分以软件系统自动生成的企业估值、盈利、企业运行效率等作为评分依据。

2.项目运营方案制作（150 分钟）

参赛团队基于直播平台对组委会所指定的“乡村振兴”“爱心助老”等主题系列产品进行“线上+线下”营运策划，团队要根据产品功能、特色等，制定具体可行的营运方案，在竞赛结束时，以PDF文档的形式提交大赛评委会。

3.项目运营实践（90 分钟）

根据制定的营运方案，借助网络新媒体方式进行营销转化，注重产品媒介推广、销售，强化综合项目实操能力，深度融合全线运营技巧，在大赛组委会要求的统一时间通过公开平台进行真实销售，实现从平台运营到流量变现。

**（二）评分方法：**

创新创业竞赛赛项为团队赛，采取百分制计分 ，具体比赛内容分值占比与评分细则如下：

**表1 创新创业赛项评分结构与分值**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 内容 | 分值比例 | 分值 |
| 创业企业模拟运营实操 | 50% | 50 |
| 项目营运方案制作 | 15% | 15 |
| 项目运营实践 | 35% | 35 |
| 合计 | 100% | 100 |

**1.创业企业模拟运营（50分）**

参赛团队创业企业模拟运营36个月（含试题最初运营的1-6个月），评分标准如表2所示。

**表2 创业企业模拟运营实操评分标准**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 竞赛内容 | 评分标准 | 分值 |
| 创业企业模拟运营实操 | 通过36个月（含试题最初运营1-6个月）创业模拟运营实操，以系统给出的企业估值、利润、运行效率等数据作为评分依据。(1)所有团队基础分0分。(2)所有团队在最初运营基础之上，持续运营直至第36个月。在运营至第30个月前，可以出售股份、变卖公司资产、解雇员工等操作；运营第31至36个月期间不得变卖公司资产、不得解雇公司员工，出售股份，若出现上述情况按0分计算。团队经营要在指定的目标市场下进行，若经营过程中擅自改动目标市场或没有在指定的目标市场条件下进行营运，成绩按0分计算。团队最终成绩按企业估值和持股比例进行计算，若持股比例为50%，则最终企业估值需乘以50%。(3)运营满36个月的团队计分如下：比赛中最高企业估值为100分，每降低一定的企业估值（具体根据当年比赛最高估值确定）减1分，直至0分。(4)运营未满36个月，或破产团队均记为0分。(5)若得分相同，则对比较企业利润，利润高者排名在前。(6)若估值和利润值相同，则对比平均效率，效率高者名次在前 | 50分 |

**2.运营方案制作（15 分）**

**表3 运营方案制作评分表**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 评分项 | 评分标准 | 分值 |
| 1 | 市场分析 | 产品的主要用户群体特点及竞争对手分析 | 1.5 |
| 2 | 定位 | 根据定位策略，准确地描述直播定位 | 1.5 |
| 3 | 团队管理 | 合理进行分工，明确各成员角色分配，配合默契 | 1 |
| 4 | 互动设计 | 有合理明确的互动环节设计及互动意图说明 | 3 |
| 5 | “线上+线下”推广运营策略 | 有具体切实可行的“线下+线下”运营方案，含推广方案和直播引流方案等 | 7 |
| 6 | 策划书内容完整、表述清楚，语法通顺 | 策划书所要求的各项内容是否有缺失，能够保持直播带货流程的完整、全面、思路清晰、具有创新性 | 1 |
| 总分 | 15 |

**3.项目运营实践（35分）**

**表4 项目运营实践评分表**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 评分项 | 评分标准 | 分值 |
| 1 | 主播形象 | 主播妆容精致、着装举止得体，存在不雅行为、有失礼仪等问题，则该项不得分 | 3 |
| 2 | 直播场景 | 直播场景布置符合直播主题内容，突出直播特色，能够清晰直观展示产品 | 3 |
| 3 | 直播话术 | 口齿清晰，表达流畅，直播相关话术熟练掌握并且能够灵活运用 | 7 |
| 4 | 互动能力 | 能够与观众积极互动，活跃直播间气氛，做好控场、突发事件处理和客户维护 | 8 |
| 5 | 产品知识 | 能够对产品进行专业化描述，能够准确传递产品卖点，可以及时回答观众对于产品的问题 | 7 |
| 6 | 销售总额 | 将比赛商品成功添加到直播间 得1分将弹窗优惠券成功添加到直播间 得1分根据各参赛队伍的销售总额进行综合排名，名次≤前30%，得3分；60%≥名次＞30%，得2分； 100%≥名次＞60%，得1分 | 5 |
| 7 | 团队合作 | 合理进行分工，明确各成员角色分配，配合默契 | 2 |
| 总分 | 35 |

七、竞赛方式

1.比赛类别

本赛项为团体竞赛。

1. 参赛要求

凡开设有赛项相关专业的高等职业院校和本科院校的高职学生均可报名参加高职组比赛，参赛选手必须是2023年在籍全日制高职学生，指导老师和学生须为同校在籍。选手年龄须不超过25周岁（1997年3月26日后出生）。往届获得此赛项国赛一等奖的选手，不得再报名参加比赛。

3.组队方式

本赛项为团体赛。每校可报1-2队，不得跨校组队。每支参赛队由5名选手组成，每个参赛队不超过2名指导教师。

八、竞赛规则

**（一）赛题**

本赛项采取公开赛卷的方式，在赛前说明会公布赛卷及样题（含模拟环境）。第一部分创业企业模拟运营公布不少于5套竞赛赛卷及样题（赛卷另有一套所公布样卷难度范围内的神秘试题），第二部分运营方案制作和第三部分项目运营实践，公布5套竞赛赛卷。

正式赛卷于比赛前在监督仲裁组的监督下，由裁判长指定相关人员抽取正式赛卷与备用赛卷。

**（二）赛前准备**

1.熟悉场地

根据竞赛日程安排，参赛队在工作人员的带领下，携带有效身份证件，按照规定路线有序熟悉参赛场地。任何人员只得在指定区域观察，不得触碰赛位内物品。

2.开幕式

由各参赛队伍的领队、教师和学生代表参加，开幕式讲解竞赛注意事项并进行赛前答疑。

3.抽签仪式

开幕式抽取抽签号，比赛前选手抽取赛位号，通过抽签确定各参赛队的赛次工位。

4.参赛队入场

参赛选手应提前30分钟到达赛场，接受工作人员对选手身份、资格和有关证件的核验，赛位由抽签确定，不得擅自变更、调整；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。选手不得将手机、无线上网卡、移动存储设备、资料等与竞赛无关的物品带入赛场。

**（三）赛场要求**

1.所有人员在赛场内不得有影响其他选手完成工作任务的行为，参赛选手不允许窜岗、窜位，使用文明用语，不得言语及人身攻击裁判和赛场工作人员。

2.选手须严格遵守安全操作规程，并接受裁判员的监督仲裁和警示，以确保参赛人身及设备安全。选手因个人误操作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；如非选手个人因素出现设备故障而无法比赛，由裁判长视具体情况做出裁决（调换到备份赛位或调整至最后一场次参加比赛）；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，将给参赛选手补足所耽误的比赛时间。

3.选手进入赛场后，不得擅自离开赛场，因病或其他原因离开赛场或终止比赛，应向裁判示意，须经赛场裁判长同意，并在赛场记录表上签字确认后，方可离开赛场并在赛场工作人员指引下到达指定地点。

4.选手须按照程序提交比赛结果，在比赛赛位的计算机规定文件夹内存储比赛文档，配合裁判做好赛场情况记录，并签字确认，裁判提出签名要求时，不得无故拒绝。

5.裁判长发布比赛结束指令后所有未完成任务参赛选手立即停止操作，按要求清理赛位，不得以任何理由拖延竞赛时间。

**（四）成绩评定**

1.过程评判，所有评分项要由过程裁判签字。

2.结果评判，结果裁判负责所有工位的评判，裁判评分进行算术平均后作为选手最后得分，并有专人进行监督。

3.评判结束后，记分员负责在监督仲裁组的监督下完成统分工作，统分表由记分员、裁判长、监督仲裁组成员共同签字确认，在监督仲裁组的监督下由裁判长审核签字后封装。

**（五）成绩公布**

记分员将解密后的各参赛队伍（选手）成绩汇总成最终成绩单，经裁判长、监督组签字后进行公示。

九、竞赛环境

**（一）创业企业模拟运营竞赛场地**

1.竞赛场地设在计算机机房，场地内设置满足所有团队的竞赛环境；

2.一个参赛队一个工作区，每个工作区三台电脑，其中一台电脑为备机，五把椅子；

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.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：3KVA，后备时间：2 小时，电池类型：输出电压：230V±5%V。

5.计算机配置： Windows7/10操作系统，CPU I5及以上，内存8G及以上，预装预装全拼、五笔、微软拼音等中文输入法和英文输入法；预装有OFFICE 2010或以上版本，wps2016 或以上版本。

6.局域网络：采用企业级稳定的千兆交接机，网络稳定，网络带宽100兆，不进行网络限速。考场具有固定IP 地址。

7.安全保障:采用统一的杀毒软件对服务器进行防毒保护。屏蔽竞赛现场使用的电脑USB接口。部署具有网络管理、账号管理和日志管理功能的综合监控系统。

8.采用双路供电: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：3KVA，后备时间：3.5小时，电池类型：输出电压：230V±5%V。

**（二）项目运营实践场地**

竞赛时使用独立封闭直播间20-30 平方米，具有稳定的无线网络环境，电脑一台、直播手机两台（参赛队自备，带4G/5G网络，带充电器）、工作台、补光灯、麦克风等基础条件，设置统一的直播背景板，具体提供参赛基础备料根据竞赛运营产品和需求统一提供。

十、技术规范

1.教育部《职业教育专业目录（2021年）》（教职成〔2021〕2号）。

2.创新创业基本规范及配套指引。

3.2020年《网络直播营销行为规范》《视频直播购物运营和服务基本规范》，2021年《关于加强网络直播规范管理工作的指导意见》等。

十一、技术平台

竞赛中创业企业模拟运行软件为Sim Venture软件，技术支持为北京新同文国际教育科技有限公司；项目运营环境实操平台为京东直播平台，技术支持为北京京东乾石科技有限公司；方案制作软件为 office2010 或以上版本或wps2016 或以上版本。

十二、成绩评定

1.评分标准的制订原则

按照“创新创业”相关行业职业能力要求，结合国家及行业的相关标准、规范要求进行评分，全面评价参赛选手职业能力的要求，本着“科学严谨、公开、公正、公平、可操作性强”的原则制定评分标准,竞赛项目满分为100分。

2.评分方法

（1）裁判组实行“裁判长负责制”，设裁判长1名，全面负责赛项的裁判与管理工作。

（2）裁判员根据比赛工作需要分为检录裁判、加密裁判、现场裁判和评分裁判，检录裁判、加密裁判、现场裁判不得参与评分工作。

①检录裁判负责对参赛队伍（选手）进行点名登记、身份核对等工作；

②加密裁判负责组织参赛队伍（选手）抽签并对参赛队伍（选手）的信息、产品、现场记录数据进行加密、解密；

③现场裁判按规定做好赛场记录，维护赛场纪律；

④评分裁判负责对参赛队伍（选手）的技能展示、现场记录数据、操作规范和竞赛作品等按赛项评分标准进行评定。

（3）评分裁判员负责赛项成绩评定工作，现场裁判对现场操作过程进行监督记录，不予以评判；赛前对裁判进行一定的培训，统一执裁标准。

（4）参赛选手根据赛项任务书的要求进行操作，注意操作要求，需要记录的内容要记录在比赛试题中，需要裁判确认的内容必须经过裁判员的签字确认，否则不得分。

（5）文明生产评价为扣分项，包括工作态度、安全意识、职业规范、环境保护等方面。选手有下列情形，需从参赛成绩中扣分：

①在完成竞赛任务的过程中，故意损坏设备或因操作不当导致严重事故，扣5～20分，情况严重者取消比赛资格。

②在直播中发表危害国家安全，违反法律规定、违背公序良俗的情况，视情节取消比赛资格或扣除该项部分得分。

③扰乱赛场秩序，干扰裁判员工作，视情节扣5～10分，情况严重者取消比赛资格。

（6）按比赛成绩从高到低排列参赛队的名次，精确到小数点后两位。

（7）评分方式以小组为单位，裁判相互监督，对检测、评分结果进行一查、二审、三复核。确保评分环节准确、公正。成绩经工作人员统计，组委会、裁判组、仲裁组分别核准后，闭赛式上公布。

（8）成绩复核。为保障成绩评判的准确性，监督组将对赛项总成绩排名前30%的所有参赛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。

（9）赛项最终得分按100分制计分。若总成绩出现分数相同的情况，则优先对比第一阶段模拟运营成绩，分数高者排名在前；若第一阶段模拟运营成绩相同，依次对比第二阶段、第三阶段成绩，每阶段排名高者在前。若三个阶段成绩均相同，以模拟运营的利润、效率进行比较，成绩高者在前。最终成绩经复核无误，由裁判长、监督组长、仲裁长签字确认后公布。本评分细则的最终解释权归大赛评审委员会所有。

（10）本项目评分标准分为客观和主观两类。模块1为客观评分；模块2为主观评分；模块3为主观+客观评分。

1. 奖项设定

 按照2022年河南省高等职业教育技能大赛文件执行。

十四、赛场预案

**（一）赛场出现断电情况的处理**

如果赛场出现断电情况，可能影响该赛场队员进入赛场、下载试题、登录竞赛页面和正常答题。

如果竞赛开始前或竞赛过程中赛场出现断电情况，原则上应当在30分钟内解决，并按照有关规定或指令给予补时；如果30分钟内无法解决，可宣布该赛场停止竞赛。

**（二）网络出现故障情况的处理**

如果竞赛开始前赛场网络出现故障，技术支持人员应及时采取措施予以排除。原则上，如果故障在竞赛开始后30分钟内得到解决，竞赛将继续进行，竞赛时间相应延长；如果故障在竞赛开始后30分钟内无法得到解决，可宣布该赛场停止竞赛。

**（三）竞赛机出现死机情况的处理**

如果个别队员竞赛机出现死机情况，技术支持人员应及时采取措施排除故障，包括重新启动竞赛机、更换竞赛机等。如果重新启动竞赛机，竞赛结果将自动保存，不影响竞赛正常进行；如果更换竞赛机，竞赛结果也将自动保存。重新启动或更换竞赛机后，如果影响到竞赛时间，竞赛时间将相应延长。

**（四）竞赛机出现配件或软件故障情况的处理**

竞赛机配件主要是指键盘、鼠标等计算机配件。如果个别队员竞赛机配件出现故障，技术支持人员应及时采取措施予以排除，由巡考员更换键盘、鼠标等。排除故障期间，如果竞赛机继续计时，经批准后，队员可以获得相应补时。

竞赛机软件主要是指每位队员登录的操作界面、文字输入等使用的应用系统。如果个别队员竞赛机软件出现故障，技术支持人员应及时采取措施予以排除，包括调试系统、调出输入法等。排除故障期间，如果竞赛机继续计时，经批准后，队员可以获得相应补时。

**（五）故障发生时的处理程序**

故障发生时，队员应当及时向现场裁判提出，服从现场裁判的安排，耐心等待技术支持人员进行解决。比赛期间发生意外事故，发现者应第一时间报告组委会，同时采取措施避免事态扩大。

**（六）比赛场地预备适量机位作为备用**

十五、赛场安全

赛事安全是技能竞赛一切工作顺利开展的先决条件，是赛事筹备和运行工作必须考虑的核心问题。赛项组委会采取切实有效措施保证大赛期间参赛选手、指导教师、工作人员的人身安全。

（一）健康管理

1.所有参赛人员在比赛期间做好个人防护，在途中和密闭公共场所应科学合理佩戴口罩，所有纳入竞赛健康管理人员的体温若超过37.3℃，一律不得进入比赛区域。

2.所有纳入竞赛健康管理的人员在报到前14天组织开展健康排查（流行病学史筛查）。存在以下情形的人员，不得参赛：确诊病例、疑似病例、无症状感染者和尚在隔离期的密切接触者；近14天有发热、咳嗽等症状未痊愈的，未排除传染病及身体不适者。

（二）赛场要求

1.赛场周围设立警戒线，防止无关人员进入发生意外事件。比赛现场内参照相关职业岗位的要求为选手提供必要的劳动保护。

2.竞赛场内保持安静，不得说笑打逗，参赛人员要服从工作人员管理。

3.竞赛场内严禁吸烟。

4.参赛选手进入赛位、赛事裁判工作人员进入工作场所，严禁携带通讯、照相摄录设备，禁止携带记录用具。如确有需要，由赛场统一配置、统一管理。赛项可根据需要配置安检设备对进入赛场重要部位的人员进行安检。

（三）安全保卫

为确保本次承办技能大赛的顺利进行，参赛人员须严格遵守以下安保规定：

1.参赛车辆一律凭大赛组委会核发的证件出入校门，并按指定路线行驶，按指定地点停放。

2.在竞赛开始前，参赛各队选手佩戴统一的入场证，由引导员引导到指定位置，不得随意走动。

3.各类人员须严格遵守赛场规则，严禁携带与参赛无关的物品入场，包括液体饮料等。严禁携带易燃易爆等危险品入内。

4.安保人员发现不安全隐患及时通报赛场负责人员。

5.参赛人员退场后，需按原路线返回。如果出现安全问题，在安保人员指挥下，迅速按紧急疏散路线撤离现场。

十六、申诉与仲裁

本赛项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小时之内向仲裁组提交纸质文字版申诉书。申诉书应对申诉事件的过程、发生时间、涉及人员、申诉依据、结果等进行充分、实事求是的叙述，并由领队亲笔签名。非纸质文字申诉不予受理。

赛项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。赛项仲裁工作组仲裁结果为最终结果。

十七、竞赛须知

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。

（一）参赛队须知

1.本赛项选手参加竞赛的批次和竞赛工位将通过抽签决定。

2.领队：每个参赛队设领队 1 名，负责竞赛的协调工作。

3.参赛队对赛项执委会发布的所有文件都要仔细阅读，确切了解比赛的时间安排、评判细节等，以保证顺利参加比赛。

4.参赛队领队负责本参赛队的参赛组织和与大赛的联络，并按时参加领队会议。

5.参赛队按照赛项赛程安排，凭赛项组委会颁发的参赛证和有效身份证件参加竞赛及相关活动。

6.参赛队须为参赛选手购买比赛期间的人身意外伤害保险，有效期必须为比赛举行期间，不得以其他长期保险代替。

7.参赛选手应自觉遵守赛场纪律，服从裁判、听从指挥。

8.对于本规则没有规定的行为，裁判组有权做出裁决。在有争议的情况下，裁判裁决是最终裁决，任何媒体资料都不做参考。

9.本竞赛项目的解释权归赛项组委会。

（二）指导教师须知

1.每个参赛队限2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.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，客观做出判断，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。

（三）参赛选手须知

1.参赛选手严格遵守赛场规章、操作规程，保证人身及设备安全，接受裁判员的监督和警示，文明竞赛。

2.各参赛队应在竞赛开始前一天规定的时间段进入赛场熟悉环境。

3.参赛选手应持身份证、学生证，按要求到各考核项目指定地点接受检录、抽签决定竞赛座位等。

4.参赛选手应按要求佩戴相关证件。

5.参赛选手进入赛场，不允许携带任何书籍和其他纸质资料（相关技术资料由赛项执委会统一提供），不允许携带通讯工具和存储设备。现场操作考核项目的操作规程、数据记录纸、签字笔等将由组委会统一提供，现场提供的物品各参赛队可以根据竞赛需要自行选择使用。

6.竞赛时，在收到开赛信号前不得启动操作，各参赛选手需在抽签确定的工位上完成相应竞赛项目，严禁作弊行为。比赛期间参赛选手不得离开比赛场地，如有特殊情况，需经裁判人员同意后方可离开，但离开期间的时间一律计算在比赛时间内。

7.竞赛期间，竞赛选手应服从裁判评判，若对裁判评分产生异议，不得与裁判争执、顶撞，但可于规定时限内由领队向竞赛仲裁委员会提出书面仲裁申请；由竞赛监督仲裁委员会调查核实并处理。

8.竞赛期间，参赛选手必须严格遵守赛场纪律，不得在赛场内大声喧哗，不得作弊或弄虚作假；同时，必须严格遵守操作规程，确保设备和人身安全，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，无法进行比赛，裁判长有权终止该队比赛；若因非选手个人因素造成设备故障的，由裁判长视具体情况做出裁决。

9.在竞赛规定时间结束时，各参赛队应立即停止答题或操作，不得以任何理由拖延竞赛时间。参赛队欲提前结束比赛，应向现场裁判员举手示意并记录比赛终止时间，比赛终止后，不得再进行任何与比赛有关的操作。

10.竞赛操作结束时，各参赛队要按照大赛要求和赛题要求提交竞赛材料，按照现场考试要求的名字进行命名，如不符合命名规则，体现单位信息与编号信息的，该队竞赛成绩将被取消。

（四）工作人员及志愿者须知

1.严守大赛岗位职责，听从赛项组委会办公室指挥调度。

2.在执委会及下设工作机构负责人的领导下，以高度负责的精神、严肃认真的态度和严谨细致的作风做好工作。

3.熟悉比赛的有关规定，认真执行比赛规则，严格按照工作程序办事。

4.注意文明礼貌，保持良好形象，举止文明，态度和气，工作主动。

5.不相互打听、传递比赛情况。

附件：

**直播的负面清单**

直播营销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：

1.损害国家主权统一和领土完整的言行。

2.危害国家安全、损害国家荣誉和利益的言行。

3.含有民族种族宗教性别歧视的言行。

4.散布谣言、扰乱社会秩序、破坏社会稳定的言行。

5.淫秽、色情、赌博、迷信、恐怖、暴力或者教唆犯罪的言行。

6.侮辱、诽谤、恐吓涉及他人隐私等侵害他人合法权益的言行。

7.危害未成年人身心健康的言行。

8.其他危害社会公德或民族优秀文化传统的。

9.利用刷单、炒信等流量造假篡改交易数据和用户评价。

10.不得进行虚假或引导误解的商业宣传，欺骗误导消费者。

11.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。

12.带动用户低俗氛围，引导场内低速互动言行。

13.其他违反社会主义核心价值观和社会公德的行为。

14.不仅限于以上违反直播负面条款。