

# 2023年“中银杯”安徽省职业院校技能大赛（高职组） “乡村振兴数字运营综合技能”赛项规程

## 一、赛项名称

赛项名称：乡村振兴数字运营综合技能

赛项组别：高职

赛项归属：旅游大类

## 二、竞赛目的

为落实《中共中央关于制定国民经济和社会发展第十四个五年规划和二〇三五年远景目标的建议》关于“深入推进农业供给侧结构性改革，把乡村建设摆在社会主义现代化建设的重要位置，全面推进乡村产业、人才、文化、生态、组织振兴，充分发挥农业产品供给、生态屏障、文化传承等功能”的指示，本赛项目的如下：

赛项以“乡村整体策划与数字化推广”为宗旨，通过比赛，促进产教融合，助力我省农业、农村现代化，激发学生了解、热爱家乡的热情，掌握投身家乡建设的方法与途径。以“特色乡村打造”、“数字营销传播”和“直播运营”为三个考核点，理实结合，对接产业前沿技术，引领职业教育教学与专业建设，推进专业建设与产业发展对接，师生共同受益。在展示职业教育改革成果的同时，通过全省参赛院校师生为乡村发展共同出谋划策，服务我省乡村振兴事业。

## 三、竞赛内容

本赛项通过考察参赛选手数字营销传播、乡村整体策划与数字化推广方案策划、直播运营等重要工作任务的完成质量以及选手职业素养作为竞赛内容，全面考察选手的市场调查与分析能力、目标市场选

择与定位能力、竞争策略分析能力、直播运营能力、策划能力、品牌传播能力、客户服务能力、数据分析能力和团队合作能力，同时，也对选手的沟通表达、礼仪规范等基本职业素质进行考察。在竞赛中，选手将会用到新媒体传播、经济学、商品学、数据分析、农产品流通、旅游管理、品牌策划、直播运营等课程的综合知识。

表1竞赛内容与岗位、知识、技能

竞赛内容	知识	技能	
数字营销传播	结合给定的企业数据与市场数据，借助数字媒体平台进行品牌传播，增加网站曝光度，提升品牌认知度。	市场调查与分析能力 目标市场选择与定位能力 目标受众分析与定位能力 竞争策略分析能力	数据分析能力
直播运营	直播运营策划、直播流程及规则、直播开场方式、商品介绍技巧、互动方式、直播收尾方式。	直播策划能力 商品推销能力	
乡村整体策划与数字化推广方案策划	市场全面性分析，营销策略制定，活动方案设计，活动管控，团队形象与团队合作能力	市场调查与分析能力 市场细分、目标市场选择与定位能力 数字化推广能力	

表2竞赛内容与分值、竞赛方式、竞赛时间

竞赛内容	分值	竞赛方式	竞赛时间
数字营销传播	40分	4人分工合作	90分钟
直播运营	30分	4人分工合作	120分钟
乡村整体策划与数字化推广方案策划	30分	4人分工合作	每队汇报不超过8分钟

## 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2支，每队4名选手，每队不超过2名指导教师，每校限报2支队伍。

## 五、竞赛流程

六、

表3竞赛流程

日期	时间	事项	参加人员	地点
报到日	08:00~14:30	参赛队报到, 安排住宿, 领取资料	工作人员, 参赛队	住宿酒店
	15:00~16:00	领队会	各参赛队领队、裁判员长、承办校赛务负责人	会议室
	16:00~16:30	参观赛场	各参赛队	竞赛场地
	16:40	回住宿宾馆	各参赛队	竞赛场地
竞赛第一日	8:20	参赛队到达竞赛场地前集合	各参赛队、工作人员	竞赛场地前
	8:30~9:20	大赛检录进场 抽签加密(抽序号)	参赛选手, 抽签裁判	抽签区域
	9:30~11:30	直播运营	参赛选手、裁判、专家、监督、仲裁	竞赛场地
	11:30~12:30	午餐	参赛选手、裁判、专家、监督、仲裁	竞赛场地
	13:00~14:30	数字营销传播	参赛选手、裁判、专家、监督、仲裁	竞赛场地
竞赛第二日	8:20	参赛队到达竞赛场地前集合	各参赛队、工作人员	竞赛场地前
	8:30~9:20	大赛检录进场 抽签加密(抽序号)	参赛选手, 抽签裁判	抽签区域
	9:30~11:30	策划推广方案汇报	参赛选手、裁判、专家、监督、仲裁	竞赛场地
	11:30~12:30	午餐	参赛选手、裁判工作人员	竞赛场地
	13:00~17:00	策划推广方案汇报	参赛选手、裁判、专家、监督、仲裁	竞赛场地
	17:30	所有参赛队返程		

## 六、竞赛样卷

### (一) 数字营销传播(样卷)

#### 1. 分值: 40分

## 2. 竞赛时间：90分钟

## 3. 背景资料

参赛团队在给定的营销预算范围内，在相同的竞争环境下，为同一家企业开展一系列的数字营销活动，需分析平台给定的企业网站信息、企业产品或服务信息等数据，结合目标受众的偏好，借助推荐引擎进行推荐引擎营销；结合目标受众的搜索行为，借助搜索引擎进行搜索排名优化与搜索竞价营销。通过搜索引擎与推荐引擎可以增加网站展现量和点击量，提升品牌认知度，达到品牌传播的目的。企业网站介绍与产品或服务介绍如下：

### （1）网站介绍

星马商城是星马数码有限公司面向全国服务的官方网站，直营公司旗下所有产品，包括手机、电视、平板、笔记本、智能家居、耳机、移动电源、电脑外设等多种数码产品，同时提供客户服务及售后支持。

### （2）智能手机

智能手机除满足一般通讯功能外，往往还具备拍照、摄像、NFC、视频音频播放、导航定位等，基本参数包含产品名称、外观尺寸、存储、CPU、屏幕、充电电池、前置后置相机、特色功能、操作系统、网络、传感器、传输等。

### （3）笔记本电脑

笔记本电脑（Laptop），简称笔记本，又称“便携式电脑，手提电脑、掌上电脑或膝上型电脑”，特点是机身小巧。比台式机携带方便，是一种小型、便于携带的个人电脑。基本参数包含产品名称、产品配置、处理器、显卡及视频输出、网络、显示屏、音频、电池电源

、外设接口、尺寸重量、摄像头及输入设备、操作系统与预装软件、特色功能等。

#### (4) 智能电视

智能电视，是具有全开放式平台，搭载了操作系统，在欣赏普通电视内容的同时，可自行安装和卸载各类应用软件，持续对功能进行扩充和升级的新电视产品。基本参数包括显示参数、处理器、存储、无线配置、接口及数量、影音播放性能、扬声器、尺寸重量、电源、操作环境、操作系统、内置APP、智能互联功能等。

#### (5) 平板

平板电脑拥有的触摸屏，允许通过触控笔或数字笔来进行作业，可以通过内建的手写识别、屏幕上的软键盘、语音识别或者一个真正的键盘实现输入。基本参数包括外观、内存容量、尺寸重量、按键和连接端口、显示屏、芯片、摄像头、视频拍摄、扬声器、麦克风、网络连接、电源和电池、操作系统、辅助功能等。

#### (6) 耳机

耳机分为无线耳机和有线耳机，多用于手机、平板、电脑、收音机、可携式电玩和数位音讯播放器等。基本参数包括产品名称、功能、使用方式、重量、音乐播放和通话、规格等。

## 2. 具体考核要求

### (1) 推荐引擎营销

参赛选手根据企业网站介绍与产品或服务介绍，结合营销预算，制定并实施推荐引擎营销策略，通过人群标签定向，圈定目标受众，以付费方式获得不同广告位置网页信息（注：以下内容中，网站首页和产品或服务介绍页统称为网页）的强势展现机会，并带来更多的点

击，将信息传递给目标受众，促进品牌认知度与商业价值变现。包括设置推广计划、设置推广单元、设置精准投放条件、添加创意等操作。

### （2）搜索竞价营销

参赛选手需根据营销预算、企业信息及企业商品，进行搜索引擎竞价营销，通过关键词定位主动搜索的目标受众，以付费方式获得目标受众检索关键词时网页的展现机会，并带来更多的点击，将信息传递给目标受众，促进品牌认知度与商业价值变现。参赛选手需进行推广计划、推广单元、关键词出价、创意添加等操作。

### （3）搜索排名优化

参赛选手根据企业网站介绍与产品或服务介绍，进行网站主页标题、关键词的优化与产品或服务页的标题、关键词优化，并通过搜索中心对每个关键词进行检索，查看网页的实时排名，以免费的方式获得目标受众检索关键词时尽可能多的展现机会，将信息传递给目标受众。参赛选手可根据排名反馈继续优化，尽可能多地增加网站首页和产品或服务介绍页的展现机会。

## （二）直播运营（样卷）

1. 分值：30分

2. 竞赛时间：120分钟

3. 背景资料

方圆为安徽省某职业院校毕业生，毕业后回到家乡，经营一家网店“方圆果蔬”，主要销售家乡水果和蔬菜。由于商品质量上乘，店铺回头客也很多，所以日常销量还是不错的。明天正好是店铺开店一

周年，方圆打算进行一场直播，精心挑选了两款福利商品，回馈店铺的新老粉丝。

请你以方圆的身份，根据背景介绍以及商品资料，在2小时内策划一场10分钟的直播，并进行直播演示。

两款商品的介绍如下：

#### （1）西红柿

西红柿又名番茄、洋柿子，古名六月柿、喜报三元。果实营养丰富，具特殊风味，在中国各地普遍种植。西红柿最早生长在南美洲，因为色彩娇艳，人们对它十分警惕，视为“狐狸的果实”，又称狼桃，只供观赏，不敢品尝，后来一个画家，在画西红柿的时候，饥渴难耐，实在忍不住才吃了一个，从此以后西红柿才进入到餐桌之上，西方人叫做番茄，传入中国之后，因为跟我国的柿子外形相似，所以我们称之为“西红柿“，而今它却是人们日常生活中不可缺少的美味佳品。

#### （2）猕猴桃

猕猴桃，也称奇异果（奇异果是猕猴桃的一个人工选育品种，因使用广泛而成为了猕猴桃的代称）。猕猴桃原产于中国南方，猕猴桃传入新西兰后，得到了广泛栽培，人们用新西兰的国鸟-奇异鸟为猕猴桃命名，称之为“奇异果”，猕猴桃是新西兰最负盛名的水果之一。

### 4. 具体考核要求

#### （1）直播营销策划

##### 1) 直播商品购买页面设置

要求：根据背景资料，为两款直播商品各选择5张主图以及6张详情描述图，并为每款商品设置符合背景资料介绍的标题。

#### 2) 直播时长策划

要求：直播时长要达到10分钟。

#### 3) 直播商品链接关联

要求：讲解的商品正确关联商品链接。

#### 4) 互动方案制定

要求：能够根据给定的背景，制定直播过程中的互动方案。

### (2) 直播实施

直播画面始终围绕主播或竞赛商品，画面清晰明亮；直播过程中没有10秒以上的卡顿、冷场。

#### 1) 直播开场

要求：包含问好、自我介绍、直播主题、促销活动四项内容。

#### 2) 商品介绍

要求：有商品属性、特色、卖点的介绍，有商品日常价格、直播促销价的说明，有商品的特写展示。同时，要回答弹幕中出现的相关问题，每个商品需要回答3个问题，每个问题回答时间为20秒，回答内容要与背景资料一致。

#### 3) 直播互动

要求：能够根据互动方案，在直播过程中与观众进行互动。

#### 4) 直播结尾

要求：结尾需要包含引导关注、感谢语两项内容。

### (三) 乡村整体策划与数字化推广方案策划（公开赛卷）

#### 1. 分值：30分



2. 竞赛时间：每队不超过8分钟

### 3. 背景资料

以安徽省六安市舒城县干汉河镇为背景，根据大赛组委会提供的《干汉河镇志》，结合党中央“十四五”时期深化农村改革、全面推进乡村振兴、加快农业农村现代化的重要任务，借鉴多地乡村振兴成功经验，研究如何立足乡村特色资源，面向市场需求，挖掘特色产品，促进干汉河镇产业高质量发展；践行“绿水青山就是金山银山”理念，以乡村休闲旅游业为重点拓展农业多种功能，保护与开发并重、传统与现代融合，推动干汉河镇农文旅一体化发展。以此为目标，请为干汉河镇策划未来5年整体发展方案，并以该方案为基础，设计一份数字化传播方案。

说明：干汉河镇整体发展方案，可以基于具体产品品牌打造、传播与销售来撰写，也可基于乡村休闲旅游业发展来撰写，也可以同时结合产品、旅游做整体规划。要求方案务实可行，符合干汉河镇现状与项目运营能力。

参赛作品提交形式：干汉河镇整体发展方案+数字化传播方案，提供一份WORD电子文档，并打印装订一式五份，与汇报PPT一起，与比赛报到时提交。

所有参赛获奖作品的知识产权归大赛组委会所有，干汉河镇有免费使用权。

#### 要求：

(1) 整合乡村振兴主题策划方案需包含乡村情况分析、营销策略、推广方案、管控要求等。

(2) 文案必须具有原创性。

3. 在竞赛当日按抽签顺序依次进入汇报场地进行策划方案展示汇报（不超过10分钟）。

要求：

（1）普通话标准，口齿清晰，表达流利，声音洪亮，节奏适中；无明显的停顿、磕巴；在规定时间内团队2人以上共同完成展示陈述任务。

（2）团队衣着整洁，在汇报过程中表情自然大方，注意基本的礼仪，能够尊重评委，文明用语。

（3）在文案作品及学生汇报过程中不得出现学校名称、选手姓名等可暴露参赛选手身份的相关信息。

说明：本环节赛项采用开放式命题，于竞赛规程内以及竞赛规程公布后在安徽城市管理职业学院校园网公布。评分标准参见赛项规程。

## 七、竞赛规则

1. 报名资格：参赛选手须为高等职业学校专科、高等职业学校本科院校全日制专科在籍学生或五年制高职四、五年级学生。

2. 报名要求：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，须由市级教育行政部门于参与赛项开赛10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。

3. 熟悉场地：比赛日前一天下午开放赛场，熟悉场地。

4. 赛前领队会：比赛日前一天下午召开赛前说明会议，由各参赛队的领队或指导教师参加。

5. 检录：由检录工作人员依照检录表进行点名核对，并检查确定无误后向裁判长递交检录单。

6. 加密：竞赛当日进行两次加密，加密后参赛选手中途不得擅自离开赛场。分别由两组加密裁判组织实施加密工作，管理加密结果。监督仲裁员全程监督加密过程。所有加密结果密封袋的封条均需相应的加密裁判和监督仲裁人员签字。密封袋在监督仲裁人员监督下由加密裁判放置于保密室的保险柜中保存。

7. 引导：完成第二次抽签加密后，现场裁判负责引导选手在赛位或等候区域等待竞赛指令。参赛选手不得携带其他显示个人身份信息的物品，不得携带与竞赛无关的电子设备、通讯设备及其他相关资料与用品。

8. 由裁判长宣布比赛开始，各参赛队开始竞赛。

9. 竞赛过程中，如遇设备故障，参赛选手可以举手示意，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，经裁判同意，予以启用备用计算机。

## **八、竞赛环境**

1. 竞赛场地设在体育馆内或电脑机房，场地内设置满足一个参赛队一个赛位，每个赛位两台电脑，其中一台电脑备用，两张桌子，四把椅子。

2. 竞赛场地内设置背景板、宣传横幅及壁挂图，营造竞赛氛围。

3. 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。

4. 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。

5. 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：2小时，电池类型：输出电压：230V±5%V。

## 九、技术平台

品名	规格要求说明
参赛选手计算机	配置要求：酷睿 I5 双核 3.0 以上 CPU；8G 以上内存；100G 以上硬盘；2G 显存以上独立显卡，千兆网卡。预装 Windows7 以上操作系统；预装火狐浏览器；预装录屏软件；预装全拼、简拼、微软拼音等中文输入法和英文输入法。
参赛选手直播设备	由承办方提供直播手机、耳机（有线耳机）、三脚架、补光灯、直播商品，并提供充足的备用设备。其中手机需配置 Android 10 以上操作系统，3GB+32GB 以上内存，前摄摄像头 500 万以上像素。参赛选手只允许使用大赛提供的直播设备、直播背景，不允许超出规定范围自备设备或更改直播背景。
现场布置	工位隔断、环境布置、桌椅等
网络连接设备	提供网络布线、千兆交换机、千兆路由器
竞赛服务器	配置要求：英特尔至强 E5 系列 E5-2683 v4 十六核以上 CPU；16GB 以上内存；硬盘：500G 以上、转速：10000 RPM 或固定 P4510；千兆网卡。预装 Windows Server 2008 R2 操作系统及 IIS 7.5；预

## 十、成绩评定

1. 评分方法：数字营销传播评分方式为客观评分，乡村整体策划与数字化推广方案策划为主观评分，直播运营为客观评分和主观评分。

2. 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%的所有参赛队的成绩进行复核；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。

3. 赛项最终得分：

参赛队最终成绩=“数字营销传播”成绩+“直播运营”成绩+“乡村整体策划与数字化推广方案策划”成绩，经复核无误，由裁判长、监督人员和仲裁人员签字确认后公布。

4. 评分标准

竞赛内容	评分标准	分值	评分方式
直播运营	互动活动信息及购买页信息设置正确	30分	机考评分
	直播过程商品上架及时		
	直播达到规定时长		
	直播互动讲解准确；弹幕互动回复准确；直播互动氛围良好		结果评分
	直播促单具有吸引力		
	直播收尾讲解要素完整		
	购买页商品标题设置合理		
	直播开场预热要素完整		

		商品引入话术讲解合理；商品属性及卖点讲解准确		
		仪态大方得体		
		语言流畅、逻辑清晰		
		直播活动策划有创新性		
		直播画面呈现效果良好		
数字营销传播		<p>全程录屏。推荐引擎营销与搜索引擎营销的效果反馈均通过展现量和点击量，搜索排名优化的效果通过SEO值反馈，均由系统自动计算。展现量满分10分、点击量满分10分、搜索排名优化得分满分20分，总分40分。每项效果最好的选手获得该项成绩的满分，其余选手以与该项第一名的比值作为权重进行加权计算，总分为三项成绩之和。</p> <p>具体计算为：  展现量的第一名的团队展现量得分10分，点击量的第一名团队点击得10分，搜索排名优化SEO值的第一名团队搜索排名优化得分20分，其余名次参赛团队的展现量成绩=10分*本参赛团队展现量/展现量第一名团队的展现量，点击量成绩=10分*本参赛团队转化量/点击量第一名团队的点击量，搜索排名优化成绩=20分*本参赛团队搜索排名优化SEO值/搜索排名优化SEO值第一名SEO值。各参赛团队最终成绩=展现量成绩+点击量成绩+搜索排名优化成绩。同时，裁判将审核录屏，一旦发现参赛团队有违规操作行为，则该项目记为0分。</p>	40分	客观评分
	市场分析	<p>主要考察市场分析的全面性，包括乡村现状、市场需求、竞争状况、自身资源情况的分析。</p> <p>优秀（6—10分）：包括基本要素，逻辑清晰。</p> <p>（市场分析全面并且数据准确，要能为营销策略和活动方案的策划提供决策支持）</p>	10分	主观评分

乡 村 整 体 策 划 与 数 字 推 广 方 案 策 划（最 终 折 算 为 30分 ）		一般（1—5分）：包括基本要素，但逻辑有欠缺。差（0分）：基本要素不全，或存在重大逻辑错误。		
	营 销 策 略	主要考察选手的市场细分、目标市场选择与定位能力、营销组合策划能力。 优秀（6—10分）：包括基本要素，逻辑清晰。（目标与策略匹配，进度规划合理） 一般（1—5分）：包括基本要素，但逻辑有欠缺。差（0分）：基本要素不全，或存在重大逻辑错误。	10分	主观评分
	数 字 推 广 方 案	主要考察策划方案设计的合理性，包括数字化推广方法的选择、数字化推广方案的设计、数字化推广费用预算及效果预测。 优秀（16—27分）：包括基本要素，逻辑清晰。（目标与策略匹配，进度规划合理） 一般（1—15分）：包括基本要素，但逻辑有欠缺。 差（0分）：基本要素不全，或存在重大逻辑错误。	27分	主观评分
	管 控 要 求	主要考察活动管控方案设计的合理性，包括管控人员、管控要点、管控节点、数据跟踪、考核总结。 优秀（5—8分）：包括基本要素，逻辑清晰。（管控方案能确保活动执行的质量） 一般（1—4分）：包括基本要素，但逻辑有欠缺。 差（0分）：基本要素不全，或存在重大逻辑错误。	8分	主观评分

		<p>方案创新</p> <p>主要考察活动方案的原创性，不可过多陈述现有的成就和做法。</p> <p>优秀（6—10分）：有较大创新性；</p> <p>一般（1—5分）：比“好”的表现逊色</p> <p>差（0分）：无新意，或者过多陈述现有成就和做法，或者文案内容质量非常差。</p>	10分	主观评分
		<p>文案排版</p> <p>主要考察Word制作质量。</p> <p>优秀（5—8分）：页面编排合理、美观，符合商业文案的基本要求，语句通顺，无错别字。</p> <p>一般（1—4分）：页面编排基本合理，但缺乏文案写作基本要素，或存在语句不通、错别字问题。</p> <p>差（0分）：页面编排杂乱影响阅读，或者语句不通、错别字现象较多。</p>	8分	主观评分
	汇报展示水平	<p>PPT制作</p> <p>主要考察PPT制作质量。</p> <p>优秀（6—10分）：页面布局合理，美观，图、文、表混排，文字、颜色符合基本审美；</p> <p>一般（1—5分）：页面布局基本合理，比“好”逊色；</p> <p>差（0分）：页面布局杂乱，或者只有文字，或者字体太大、太小，颜色选取毫无审美可言。</p>	10分	主观评分
		<p>团队形象与配合</p> <p>主要考察团队形象与团队合作能力。</p> <p>优秀（6—10分）：衣着整洁，尊重评委，3-4人完成陈述任务，配合默契，展示风格有特色。</p> <p>一般（1—5分）：衣着整洁，尊重评委，2人或2人以上完成陈述任务，或配合有瑕疵。</p> <p>差（0分）：不尊重评委或1个人完</p>	10分	主观评分



		成陈述任务。		
	时 间 掌 控 与 语 言	<p>主要考察时间管控能力与语言表达。</p> <p>有序（4—7分）：普通话标准，声音洪亮，语速合理，在10分钟内完成陈述任务。</p> <p>一般（1—3分）：在10分钟内完成陈述任务，但表现逊色，如方言感重、音量低等。</p> <p>差（0分）：10分钟内未完成陈述任务。</p>	7分	主观评分

## 十一、奖项设定

大赛设团体一、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）。

## 十二、赛项安全

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。赛项执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）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。赛场的布置，赛场内的器材、设备，应符合国家有关安全规定。如有必要，也可进行赛场仿真模拟测试，以发现可能出现的问题，排除安全隐患。

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。比赛现场内应参照相关职业岗位要求为选手提供必要的劳动保护。在具有危险性的操作环节，裁判员要严防选手出现错误操作。

3. 承办单位应提供保证应急预案实施的条件。对于比赛内容涉及、大用电量、易发生火灾等情况的赛项，必须明确制度和预案，并配备急救人员与设施。

4. 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。

5. 大赛期间，承办单位须在赛场管理的关键岗位，增加力量，建立安全管理日志。

6. 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。

## （二）组队责任

1. 各学校组织代表队时，须安排为参赛选手购买大赛期间的人身意外伤害保险。

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。

3. 各参赛队伍须加强对参与比赛人员的安全管理，实现与赛场安全管理的对接。

## （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. 因参赛队伍原因造成重大安全事故的，取消其获奖资格。
2. 参赛队伍有发生重大安全事故隐患，经赛场工作人员提示、警告无效的，可取消其继续比赛的资格。
3. 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。

### 十三、竞赛须知

#### （一）参赛队须知

1. 参赛队名称统一使用本学校名称，不使用其他组织、团体名称；不接受跨校组队报名。
2. 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，所在市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。
3. 参赛队按照大赛赛程安排，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。

#### （二）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和有效身份证件参加竞赛。
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. 参赛选手请勿携带与竞赛无关的电子设备、通讯设备及其他材料与用品。

5. 参赛选手应提前15分钟抵达赛场，凭参赛证、身份证件检录，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. 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，经总裁判长批准后将立即取消其参赛资格。

8. 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。

9. 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。

## 十四、申诉与仲裁

本赛项中如有不符合大赛和赛项规程规定的仪器、设备、竞赛执裁、赛场管理以及工作人员的不规范行为等违规现象，代表队领队可在比赛结束后（选手赛场比赛内容全部完成）2小时之内向仲裁组提出书面申诉。超过时效不予受理。大赛采取二级仲裁机制。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。由申诉人本人签收，不能代签，如在约定时间和地点申诉人离开，视为自行放弃申诉。申诉方对复议结果仍有异议，可由领队大赛办提出申诉。大赛办的仲裁结果为最终结果。

## 十五、附则

本规程由安徽城市管理职业学院赛点组委会负责解释。未尽事宜，另行通知。

大赛领队QQ群：415832618      联系方式：胡老师      13865513681