

# 2021 河北省职业院校学生技能大赛

## 互联网+国际贸易综合技能赛项竞赛规程

### 一、竞赛名称

互联网+国际贸易综合技能

### 二、竞赛目的

本赛项以服务“构建国内国际双循环相互促进的新发展格局”为目标，以助力“一带一路”建设为核心，以国际贸易最新业态发展为驱动，瞄准世界高水平的国际贸易行业技能，在检验教学成果的同时，搭建专业、课程、培养机制改革平台，促进专业建设、教学改革的深入进行，切实提高教学质量和人才培养水平。

赛项设计充分发挥技能大赛对高校专业建设的促进和引领作用，以高难度的竞赛内容要求，实现对学生的团队协作创新能力、沟通能力、尽责抗压能力及专业岗位能力的综合检验；以高水平的技能竞赛质量为杠杆，努力营造全社会崇尚技能的氛围；以高标准的竞赛模式为抓手，全面推行“教、学、做、练、赛”一体化教学模式，提高全国高校学生的参与度，为“互联网+”背景下国际贸易教育教学改革提供了新的思路与方向。以此为基础，探索建立适应国际贸易新形势下的世界高水平职业岗位标准，为院校教学课程设置及岗位职业能力培养提供有效依据，从而实现产教深度融合，在高校和行业中营造尊重技能、崇尚技能的浓厚氛围。

### 三、竞赛内容

## （一）竞赛内容

本竞赛分为外贸 B2B 模块、外贸 B2C 模块两项内容。

**外贸 B2B 模块：**各参赛院校选手通过外贸 B2B 平台推广公司和产品，带来业务机会，并与模拟其他国家（或地区）公司的选手磋商交易，业务操作至合同签订为止。选手需在规定时间内争取尽量多的业务机会，体现业务多样性，同时还必须做好每笔业务的成本核算，实现利润最大化。

**外贸 B2C 模块：**各参赛院校选手通过外贸 B2C 数据运营推广公司和产品，以努力提升公司的投资回报率（ROI）为目标，以回合制竞争博弈为形式，对国际市场环境数据和公司运营结果数据进行挖掘与分析，完成外销产品开发、国内采购、产品上下架、国际市场定价、引流、国际物流配送、国际支付、财务管理等各个运营环节的决策实施，并且在逐次展开的回合中不断优化本公司的数据运营战略与决策。考察选手外贸 B2C 数据运营的需求意识、成本意识、风险意识、利润意识、竞争意识及数据挖掘分析能力和运营决策能力。

竞赛内容详见表 1。

表 1 “互联网+国际贸易综合技能”竞赛内容与时长

比赛内容	比重	时长
外贸 B2B 模块：基于 B2B 跨境平台的产品展示、营销推广、进出口价格核算、成本控制、贸易磋商和合同签订。	50%	4 小时
外贸 B2C 模块：基于外贸 B2C 数据挖掘及分析，开展商品开发及采购、营销推广、价格核算、国际物流管理、财务管理等运营活动。	50%	5 小时

## （二）竞赛方案

## 1. 外贸 B2B 模块

(1) 竞赛方式为上机竞赛；

(2) 竞赛总时间为 4 小时；

(3) 竞赛形式为模拟不同国家间进行进出口贸易。每个参赛队的 2 组选手通过组内 2 名选手的团队合作，与其他参赛队伍开展进出口贸易；

(4) 选手需完成 B2B 跨境平台推广、进出口交易磋商、进出口业务成本核算、进出口合同的缮制与审核等贸易流程；

(5) 同一学校、同一参赛队、同一国家的选手无法进行交易；

(6) 各笔业务进行至合同签订确认即告完成，无需完成后续履约过程。业务盈亏情况以相应预算表中实际发生额数字为准；

(7) 所有业务采用统一的保险条款及投保加成，海运方式下按照“协会货物(A)险条款（ICC Clause A）+战争险（War Risks）+罢工险（Strike）”进行投保，空运方式下按照“航空运输一切险（Air Transportation All Risks）+战争险（War Risks）+罢工险（Strike）”进行投保，且投保加成统一为 110%；

(8) 单笔业务成交金额不能超过公司当前资金，且不允许贷款；

(9) 每组选手可完成的业务笔数不超过 16 笔。

## 2. 外贸 B2C 模块

(1) 竞赛方式为上机竞赛；

(2) 竞赛共计 8 回合，竞赛总时间为 5 小时；

(3) 每个参赛队的 2 组选手通过组内 2 名选手的团队合作，开

展外贸 B2C 数据运营，与其他参赛队模拟的同质企业在同一市场环境中展开竞争；

(4) 每回合开始后，参赛队可根据当前市场快讯、汇率、税收政策、仓储物流及海外仓信息、外贸 B2C 平台政策、竞品信息等，结合企业运营产生的财务、订单、利润、库存等数据，进行数据挖掘与分析，制定企业运营战略及决策，并在系统中实施；

(5) 每回合结束后，系统将根据当前所有参赛队所做的决策，结合当前市场环境进行运算，给出各参赛队运营结果与成绩。参赛队可根据运营结果对运营战略及决策进行优化，并付诸实施，直至比赛结束；

(6) 参赛队如出现资金链断裂等情况，可导致经营的公司破产。参赛队在公司破产后可重新创建公司继续经营，直至比赛结束。

#### **四、竞赛方式**

(一) 本竞赛为团体赛，团体赛不得跨校组队，同一学校相同项目报名参赛队不超过 2 支。每队 4 名选手，不超过 2 名指导教师。1 名领队老师可由指导老师兼任。每支队伍的 4 名学生以自由组合方式自行分为 2 组，共同参加外贸 B2B 模块及外贸 B2C 模块的竞赛，分组一旦确定不可更改。

(二) 外贸 B2B 模块、外贸 B2C 模块采用同样的竞赛场地。竞赛场地设在体育馆或电脑机房，场地内设置满足参赛队伍数量的竞赛环境，场地将根据报名参赛队伍数量分隔成多个区域，每个区域内设置多个赛位。一个参赛队的每个小组的两名选手一个机位，每个机位两

台电脑，其中一台电脑备用，桌椅备足。比赛期间，每个参赛队的2组选手被分配在不同的区域。比赛连续进行，比赛过程中不同组选手不允许进行接触和交流。

## 五、竞赛流程

表 2 竞赛流程

日期	时间	事项	参加人员	地点
报到日	10:00-15:00	参赛队报到	各参赛代表队	学术报告厅
	15:30-16:30	熟悉竞赛场地	各参赛队指导教师及选手	竞赛场地
	17:00-18:00	领队会、队伍抽签	各参赛队指导教师及选手	学术报告厅
竞赛日	7:20-7:50	参赛选手检录进场，选手进入门厅后按座位号进入赛场	参赛选手、工作人员	竞赛场地
	7:50-8:00	发放 B2B 竞赛账号	裁判、工作人员	竞赛场地
	8:00-12:00	外贸 B2B 模块竞赛	裁判、工作人员、参赛选手	竞赛场地
	12:00-12:50	午餐	参赛选手	学院内餐厅
	12:50-13:00	发放 B2B 竞赛账号	裁判、工作人员	竞赛场地
	13:00-13:40	外贸 B2C 模块 (R1)	参赛选手、工作人员、裁判	竞赛场地
	13:40-14:20	外贸 B2C 模块 (R2)		
	14:20-15:00	外贸 B2C 模块 (R3)		

日期	时间	事项	参加人员	地点
	15:00-15:40	外贸 B2C 模块 (R4)		
	15:40-16:20	外贸 B2C 模块 (R5)		
	16:20-17:00	外贸 B2C 模块 (R6)		
	17:00-17:40	外贸 B2C 模块 (R7)		
	17:40-18:00	外贸 B2C 模块 (R8)		
	18:00-19:00	晚餐		院内餐厅
	19:30-20:30	闭赛式, 公布成绩	裁判、各参赛 队领队、参赛 选手	学术报告厅

## 六、竞赛规则

### (一) 报名资格

参赛选手须为高等职业院校全日制在籍学生;本科院校中高职类全日制在籍学生可报名参加高职组比赛。五年制高职学生报名参赛的,四、五年级学生参加高职组比赛。

### (二) 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。如备赛过程中参赛选手和指导教师因故无法参赛,须由学校行政部门于开赛5个工作日之前出具书面说明,经竞赛组委会办公室核实后予以更换。竞

赛开始后，参赛队不得更换参赛队员，允许队员缺席比赛。

### （三）赛前准备

1. 领队会议：比赛日前一天下午召开领队会议，由各参赛队伍的领队和指导教师参加，会议讲解竞赛注意事项并进行赛前答疑。

2. 熟悉场地：比赛日前一天下午开放赛场，熟悉场地。

3. 抽签仪式：比赛前一小时内举行抽签仪式，由各参赛队自行确定一名选手抽签，通过抽签确定各参赛队伍的赛场座次。

4. 参赛队员入场：参赛选手应提前 15 分钟到达赛场，凭参赛证、身份证检录，经体温检测后，按要求入场，不得迟到早退。现场裁判负责核对参赛队员信息；严禁参赛选手携带任何电子设备、通讯设备及其他相关资料与用品入场。整个竞赛过程中，请全程佩戴口罩。

### （四）比赛期间

1. 各参赛队伍打开电脑，根据对应的账号密码进入竞赛平台，由裁判长宣布比赛开始，各参赛队伍开始竞赛。

2. 竞赛过程中，如有疑问，参赛选手应持“咨询”示意牌示意，项目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。项目裁判长、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。

3. 竞赛过程中不得在任何地方出现与参赛者身份信息相关的内容，一经发现，以作弊论处，取消比赛成绩并通报。

### （五）成绩公布

1. 竞赛结束后，经公示程序后，裁判公布竞赛结果，并将成绩登录在竞赛成绩单上。

2. 必要的裁判等相关人员签字后，裁判长签字。赛场裁判将数据进行备份和保存，成绩单提交给竞赛组委会备案。

3. 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、竞赛环境

（一）外贸 B2B 模块、外贸 B2C 模块竞赛场地设在体育馆或电脑机房，场地内设置满足参赛团队数量的竞赛环境，分隔成 A、B 两个区域，每个区域内设置相应数量的赛位。一个参赛队的每个小组的两名选手一个机位，每个机位两台电脑，其中一台电脑备用，桌椅备足。

（二）竞赛场地（内/外）设置主席台、观众席，便于竞赛全程的观摩和监督；

（三）竞赛场地内设置背景板、宣传横幅及壁挂图，营造竞赛氛围；

（四）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。

（五）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。

(六) 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。

## 八、技术规范

(一) 依据国际规范：

《联合国国际货物销售合同公约》

(the United Nations Convention on Contracts for the International Sale of Goods, CISG)

国际商会《跟单信用证统一惯例 (UCP600)》

(Uniform Customs and Practice for Documentary Credits)

《2020 国际贸易术语解释通则》

(Incoterms International Rules for the Interpretation of Trade Terms)

国际商会《托收统一规则 (URC522)》

(Uniform Rules for Collections, ICC Publication No. 522)

(二) 依据国家标准：

GB/T 38652-2020 电子商务业务术语

(三) 依据职业教育国家教学资源库：

《职业教育国际贸易专业国家教学资源库》

## 九、技术平台

表 3 竞赛场地设备规格要求

品名	规格要求说明
参赛选手计算机	满足支持竞赛软件的硬件及软件要求。
网络连接设备	提供网络布线、交换机。
竞赛服务器	CPU: Xeon 2.0G (双核) 以上; 内存: 16GB (含) 以上; 硬盘: 2T (含) 以上, 有 C 盘, D 盘两个以上硬盘分区; 网卡: 千兆网卡; 操作系统: Windows Server 2008 R2 SP1 (或 Windows Server 2008 Service Pack 2、Windows Server 2012、Windows Server 2012 R2), 安装 IIS 7.0 以上; 数据库: Microsoft SQL Server 2008 R2
竞赛平台	世格数字国际贸易综合技能实训平台软件

## 十、成绩评定

### (一) 评分标准

竞赛各模块评分标准如下:

#### 1. 外贸 B2B 模块

表 4 外贸 B2B 模块评分细则

项目	要素	评分细则	分值
业务推广 (共 5 分)	建站管理	管理公司信息: 须完善公司信息, 全部填写完整则得满分 0.4 分, 具体包括 5 个主营业务 (每个 0.02 分)、10 个更多经营产品 (每个 0.008 分)、设置公司标志 (0.044 分)、设置 3 个企业形象展示图 (每个 0.044 分) 及公司详细信息的填写 (0.044 分)。	0.4
		完成 A&V 认证得 0.1 分。	0.1
		加入金品诚企并完成管理能力评估得 0.1 分。	0.1
		完成店铺装修, 包括更换主题和 Banner, 各 0.1 分。	0.2
	产品管理	发布产品的数量, 发布 1 个产品得 0.2 分, 5 个满分。	1
		发布产品的质量, 包括产品标题、关键词、产品图片、原产地等产品属性、物流信息	1

		(包括发货期、港口等)、产品详情等, 此项得分取所有产品页面的平均分。	
		认证商品个数, 每个 0.04 分, 5 个得满分。	0.2
		橱窗产品个数, 每个 0.04 分, 5 个得满分。	0.2
		创建产品分组的个数, 每创建一个一级分组得 0.04 分, 5 个得满分。	0.2
	采购直达	发布采购需求数量, 每个 0.04 分, 5 个满分。	0.2
		采购需求的内容, 主要考察填写的完整性和正确性, 此项得分取所有采购需求的平均分。	0.8
	公司广告推广	发布公司广告的数量, 每条 0.1 分, 3 条满分。	0.3
		发布公司广告的质量, 标题和内容要求均为英文, 能较好地展示公司, 突出公司的主营产品等。此项得分取所有公司广告的平均分。	0.3
寻找客户 (共 16 分)	客户群的多样化	考核“历史业务”中交易的客户数, 每个客户 1 分, 16 个不同的客户得满分。	16
业务磋商 (共 6 分)	出口业务磋商	<p>此项得分为“历史业务”中的每笔出口业务的“出口业务磋商”得分的平均分。具体每笔业务的评分如下:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 发出的函电中须有类型为“发盘”的函电, 有则得 0.5 分, 否则不得分;</li> <li>2. 发出的“发盘”函电的正文中须包含以下要素: 产品编号、产品名称、数量、单价(完整的表达)、总金额、结算方式、运输方式、装运港、目的港、保险条款(每个要素 0.15 分, 共 1.5 分), 错写或漏写则该要素不得分;</li> </ol> <p>注意:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 发盘要素的标题必须与范例(详见“竞赛试题”)完全一致, 否则不得分;</li> <li>(2) 如有多次“发盘”, 无须每封函电都写全所有要素, 这些要素可分布在不同的函电中;</li> <li>3. 所有函电的标题和正文必须为英文, 符合要求得 0.5 分, 否则不得分。</li> <li>4. 所有发出的函电正文平均字数(包括标点)达到 400 个字符则得 0.5 分, 不达标不得分。</li> </ol>	3
	进口业务磋商	<p>此项得分为“历史业务”中的每笔进口业务的“进口业务磋商”得分的平均分。具体每笔业务的评分如下:</p>	3

		<p>1. 发出的函电中须有“询盘”和“接受”两种类型的函电，每个类型各0.5分，有则得分，否则不得分，共1分；</p> <p>2. 发出的“询盘”函电的正文中包含产品名称则得0.5分，否则不得分；</p> <p>3. 发出的“接受”函电的正文中包含关键词“accept”或“accepted”，包含2个关键词中的任意1个则得0.5分，否则不得分；</p> <p>4. 所有函电的标题和正文必须为英文，符合要求得0.5分，否则不得分。</p> <p>5. 所有发出的函电正文平均字数（包括标点）达到400个字符则得0.5分，不达标不得分。</p>	
进出口价格核算 (共15分)	出口成本预算	此项得分为：“历史业务”中出口成本预算表的平均得分×7.5%。	7.5
	进口成本预算	此项得分为：“历史业务”中进口成本预算表的平均得分×7.5%。	7.5
签订合同 (共3.5分)	进出口合同订立	“历史业务”中每笔进出口业务得0.25分，14笔满分。	3.5
业务多样性 (共34.5分)	成交产品数	“历史业务”中出口产品应多样化，每个不同的产品（按产品编号）得1分，8个满分。	8
		“历史业务”中进口产品应多样化，每个不同的产品（按产品编号）得1分，8个满分。	8
	主要贸易术语的掌握和运用	“历史业务”中出口业务贸易术语使用种类数量，使用一种得0.5分，6种得满分。	3
		“历史业务”中进口业务贸易术语使用种类数量，使用一种得0.5分，6种得满分。	3
	主要结算方式的掌握和运用	“历史业务”中出口业务结算方式使用种类数量，使用一种得0.5分，5种得满分。	2.5
		“历史业务”中进口业务结算方式使用种类数量，使用一种得0.5分，5种得满分。	2.5
	海运、空运两种运输方式的合理运用	“历史业务”中海运业务的数量，每笔0.5分，9笔满分。	4.5
		“历史业务”中空运业务的数量，每笔0.6分，5笔满分。	3
盈利能力 (共20分)	公司盈利能力	<p>公司盈利率=（当前资金-初始资金）/初始资金=每笔业务盈亏额之和/初始资金</p> <p>每笔业务盈亏额为“历史业务”中预算表实际发生额一栏的“预期盈亏额”。</p> <p>公司盈利率小于等于0则此项得分为0；</p>	8

		<p>公司盈利率越高，此项得分越高，达到450%得满分。</p> <p>评分结果举例：          公司盈利率为 50%，得 1.11 分          公司盈利率为 100%，得 2.07 分          公司盈利率为 150%，得 2.98 分          公司盈利率为 200%，得 3.86 分          公司盈利率为 300%，得 5.55 分          公司盈利率为 350%，得 6.38 分          公司盈利率为 400%，得 7.20 分          公司盈利率为 450%，得 8 分</p>	
	业务利润率	<p>此项得分为“历史业务”中的每笔进出口业务“业务利润率”得分的平均分。          每笔业务的“业务利润率”得分根据该业务预算表实际发生额一栏中“预期盈亏率”来评分，数值越大则分数越高，达到40%得满分。</p> <p>每笔业务的评分结果举例：          业务利润率为 5%，得 1.85 分          业务利润率为 10%，得 3.45 分          业务利润率为 15%，得 4.96 分          业务利润率为 20%，得 6.43 分          业务利润率为 25%，得 7.86 分          业务利润率为 30%，得 9.26 分          业务利润率为 35%，得 10.64 分          业务利润率为 40%，得 12 分</p> <p>例如：某同学一共完成 3 笔业务，业务一盈亏率为 15%，业务二盈亏率为 20%，业务三盈亏率为 30%，则：          业务利润率得分 = (4.96+6.43+9.26) / 3 = 6.88 分</p>	12

6 种贸易术语为：CIF、FOB、CFR、CIP、FCA、CPT

5 种结算方式为：100%T/T、T/T（定金+尾款）、L/C、D/P、D/A

## 2. 外贸 B2C 模块

外贸 B2C 模块成绩由参赛队在系统中运营的公司分数构成。

如果团队经营过多家公司（如破产后重建新公司），则取这些公

司分数的最高值。具体计算方法如下：

(1) 公司分数

公司分数受多种因素影响,这些因素包括“投资回报率分数”和“破产影响系数”。

公司分数计算公式：

$$S_c = S_r \times \begin{cases} F_b, & \text{公司破产} \\ 1, & \text{公司健康} \end{cases}$$

其中：

$S_c$  = 公司分数

$S_r$  = 投资回报率分数

$F_b$  = 破产影响系数

设置：

$$F_b = 0.5$$

(2) 投资回报率分数

投资回报率分数受多种因素影响,这些因素包括“投资回报率数值分数”和“投资回报率排名分数”。

投资回报率分数计算公式：

$$S_r = \frac{S_{rr} \times w_{rr} + S_{rv} \times w_{rv}}{w_{rr} + w_{rv}}$$

其中：

$S_r$  = 投资回报率分数

$S_{rr}$  = 投资回报率排名分数

$w_{rr}$  = 投资回报率排名分数权值

$S_{rv}$  = 投资回报率数值分数

$w_{rv}$  = 投资回报率数值分数权值

设置:

$$w_{rr} = 70$$

$$w_{rv} = 30$$

### ① 投资回报率数值分数

只有当投资回报率大于等于预先设定的阈值时才会应用下列公式计算此项分数, 小于该阈值时则此项分数直接赋为预设的投资回报率数值分数最小值。

投资回报率数值分数计算公式:

$$S_{rv} = \begin{cases} s_{rv}^{\min} + \frac{ROI - r_t}{ROI^{\max} - r_t} \times (s_{rv}^{\max} - s_{rv}^{\min}), & ROI^{\max} > r_t \\ s_{rv}^{\max}, & ROI^{\max} = r_t \end{cases}$$

其中:

$S_{rv}$  = 投资回报率数值分数

$s_{rv}^{\min}$  = 投资回报率数值分数最小值

$s_{rv}^{\max}$  = 投资回报率数值分数最大值

$ROI$  = 当前投资回报率

$ROI^{\max}$  = 大于等于数值分数计算阈值的投资回报率集中的最大值

$r_t$  = 投资回报率数值分数计算阈值

设置:

$$s_{rv}^{\min} = 58$$

$$s_{rv}^{\max} = 100$$

$$r_t = 0$$

## ②投资回报率排名分数

将投资回报率按照从高到低的顺序进行排名（最高的排名为1），然后根据排名将其划归到不同档次，不同档次对应不同的分数。

投资回报率排名分数计算公式：

$$S_{rr} = s_{rr}^{\max} - \left[ \frac{N-1}{\left[ \frac{C}{g} \right]} \right] \times \frac{s_{rr}^{\max} - s_{rr}^{\min}}{g-1}$$

其中：

$S_{rr}$  = 投资回报率排名分数

$s_{rr}^{\min}$  = 投资回报率排名分数最小值

$s_{rr}^{\max}$  = 投资回报率排名分数最大值

$N$  = 投资回报率排名

$C$  = 团队总数量

$g$  = 投资回报率排名分档数量

设置：

$$s_{rr}^{\min} = 58$$

$$s_{rr}^{\max} = 100$$

$$g = 10$$

## （二）评分方法

1. 裁判员选聘：由竞赛组委会在赛项裁判库中抽取赛项裁判人员。裁判长 1 名，加密裁判 2 名，现场裁判数量根据参赛队伍数量确定。

2. 评分方法：外贸 B2B 模块、外贸 B2C 模块竞赛均为机考评分。记分员负责在监督人员监督下完成统分工作，统分表需由记分员、监督员、裁判长共同签字确认。统分后，记分员负责在监督人员监督下完成汇总计分工作，汇总计分表。成绩汇总结束后，由加密裁判对汇总成绩进行还原，形成竞赛队最终成绩单。在正式公布比赛成绩之前，任何人员不得随意泄露评分结果。

参赛队竞赛总分计算公式：

参赛队的竞赛总分=外贸 B2B 模块得分×50%+外贸 B2C 模块得分×50%

注：参赛队的竞赛总分四舍五入保留两位小数。

参赛队各模块得分公式如下：

外贸 B2B 模块得分=参赛队 2 组选手得分的平均分（四舍五入保留两位小数）

外贸 B2C 模块得分=参赛队 2 组选手得分的平均分（四舍五入保留两位小数）

3. 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。

4. 赛项最终得分按 100 分制计分。赛项最终成绩复核后经裁判长、监督组签字后进行公示。公示时间为 1 小时。成绩公示无异议后，由仲裁长和监督组长在成绩单上签字，并在闭赛式上公布竞赛成绩。

## 十一、奖项设置

本赛项奖项设团体奖。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）。

获得一等奖的参赛队指导教师由组委会颁发优秀指导教师证书。

## 十二、赛场预案

针对竞赛过程中可能出现的不可控因素，制定以下预案。如竞赛场地电脑出现故障，遵循以下处理办法和程序。

参赛选手举手示意裁判员，经裁判员/技术人员确认非人为因素造成故障，予以启用备用电脑（如需将原电脑中的文件转移至备用电脑上，需由裁判员/技术人员负责处理，如果文件不能恢复，视为不可抗力因素），继续完成答题，裁判员应安抚学生情绪并做好情况记录工作。

## 十三、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、工作人员及观众的人身安全。

## （一）比赛环境

1. 组委会须在赛前组织专人对防疫工作、比赛现场、住宿场所和交通保障进行考察，并对疫情防控及安全工作提出明确要求。赛场的布置，赛场内的器材、设备，应符合国家防疫要求及有关安全规定。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。承办单位赛前须按照组委会要求排除安全隐患。

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的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。对于比赛内容涉及高空作业、可能有坠物、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. 组委会须会同承办单位制定开放赛场和体验区的防疫工作及人员疏导方案。赛场环境中存在人员密集的区域，要提前做好体温检测工作，并佩戴口罩。另外还须设置齐全的指示标志，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，赛事裁判及工作人员进入竞赛场所，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）生活条件

1. 比赛期间，原则上由组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。

2. 比赛期间安排的住宿地应具有宾馆/住宿经营许可资质。以学校宿舍作为住宿地的，大赛期间的住宿、卫生、饮食安全等由组委会和提供宿舍的学校共同负责。

3. 大赛期间有组织的参观和观摩活动的交通安全由组委会负责。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。

4. 各赛项的安全管理，除了可以采取必要的安全隔离措施外，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）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。

## （四）应急处理

比赛期间发生意外事故，发现者应第一时间报告赛项组委会，同时采取措施避免事态扩大。赛项组委会应立即启动预案予以解决并上

报上级主管机构。赛项出现重大安全问题可以停赛，是否停赛由赛项组委会决定。事后，赛项组委会应向上级主管机构报告详细情况。

#### （五）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。

### 十四、竞赛须知

#### （一）参赛队须知

1. 参赛队名称统一使用学校名称；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，须由学校行政部门于相应赛项开赛5个工作日之前出具书面说明，经大赛组委会办公室核实后予以更换；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。
4. 参赛队员需要购买保险。

#### （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场地。

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仲裁工作组提出书面报告。

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。

6. 指导老师应及时查看有关赛项的通知和内容，认真研究和掌握本赛项竞赛的规程、技术规范和赛场要求，指导选手做好赛前的一切技术准备和竞赛准备。

### （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、通讯设备及其他资料与用品。

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座。

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，项目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。项目裁判长、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。

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. 竞赛时间終了，选手应全体起立，结束操作。

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。

#### （四）工作人员须知

1. 工作人员必须统一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，不允许有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

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 1 小时之内向仲裁组提出书面申诉。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。赛项仲裁工作组的仲裁结果为最终结果。

河北省国际商贸职业教育集团

2021 年 3 月 30 日