

# 河北省职业院校技能大赛 (高职组) 动漫制作技能大赛赛项规程

## 一、赛项名称

赛项编号：GZ2023406

赛项名称：动漫制作

赛项组别：高职组

赛项归属产业：电子信息大类

## 二、竞赛目的

该赛项设置目的是为了明确院校内动漫制作技术、数字动画专业的人才培养目标。推进教学内容改革，提升专业的品牌知名度。以赛促学，赛证融通，建立起岗课赛证相融合的实践教学模式。挖掘竞赛项目与课程群之间的内在关系，打造与竞赛项目相配套的专业课程体系，进行理论与实践配套教学，促进学校的课程教学。

## 三、竞赛内容

### (一) 竞赛时间

竞赛将在 1 天内完成，共 10 小时，竞赛开始与结束时间为 9:00—19:00，共计 10 小时（包含 1 小时用餐和休息）。

### (二) 竞赛任务

各任务模块的分值比例参考下表，各任务模块包含的子任务分值由专家组命题时确定。

方向	序号	竞赛任务	赛项比重	标准描述
二维方向	1	主题	30%	作品能够围绕主题，明确表达立意，内容丰富完整、直观易懂。能够激起观者的兴趣与注意力，准确传达信息。
	2	运动规律	25%	动作设计力求张弛有力、节奏错落，表情与动作变化相呼应，动作转换要合理且有创意，是源于表演的提炼，但更要贴切考题
	3	视听语言	20%	熟练运用动画镜头语言，景别丰富，镜头切换自然和谐
	4	场景、道具设计	10%	场景道具造型清晰、明确、美观，画风统一，颜色搭配和谐
	5	角色三视图	5%	角色形象特征、比例、色彩须与给定角色保持一致

	6	团队协作	5%	团队能够快速制定明确合理的分工计划，并且能够按照计划高效配合，完成项目的制作
	7	考场纪律	5%	遵守考场纪律，遵从监考教师安排
三维方向	序号	竞赛任务	赛项比重	标准描述
	1	模仿制作	20%	根据给定的实例，进行模仿制作。要求：内容符合制作要求、视觉效果良好，跟实例越接近，得分越高
	2	UV拆分	5%	对模型拆分UV，满足模型效果需求
	3	材质贴图	5%	为模型制作材质并绘制贴图，满足模型效果需求，视觉效果越好得分越高
	4	创意设计	10%	在原有模型的基础上丰富画面内容，进行创作。内容符合主题、视觉效果良好、色彩搭配合理、美观
	5	运动规律	30%	动作设计力求张弛有力、节奏错落，表情与动作变化相呼应，动作转换要合理且有创意，是源于表演的提炼，但更要贴切考题
	6	视听语言	20%	熟练动画镜头语言运用，景别丰富，镜头切换自然和谐

	7	团队协作	5%	团队能够快速制定明确合理的分工计划，并且能够按照计划高效配合，完成项目的制作
	8	考场纪律	5%	遵守考场纪律，遵从监考教师安排

(三) 通用软件和工具清单

方向	序号	软件	版本	介绍
二维方向	1	Adobe Flash	CS6	基于矢量图模式的二维动画软件
	2	Adobe Animate	2020	基于矢量图模式的二维动画软件
	3	Moho	13	引用骨骼设计制作的二维动画软件
	4	Toon boom Harmony	17	兼容矢量图与位图模式的二维动画软件。
	5	Adobe After Effects cc	2018	动态图形和视觉效果软件(含骨骼绑定 duik 脚本)
三维方向	7	Autodesk Maya	2019	三维动画、渲染制作软件
	8	Autodesk 3ds Max	2020	三维动画、渲染制作软件
	9	Zbrush	2021	三维模型雕刻软件
	10	Substance Painter	2021	三维模型贴图软件
	11	CINEMA 4D	R20	三维建模、渲染应用软件

共用软件	12	Adobe Photoshop	2020	处理以像素所构成的数字绘画软件
	13	Adobe Premiere	2020	剪辑、渲染软件
	14	WPS Office	2023	办公软件

#### 四、竞赛方式

1. 比赛以团队方式进行，不得跨校组队，参赛对象为河北省高等学校在籍高职高专类学生，参赛选手年龄须不超过25周岁。同一学校的报名参赛队伍不超过2支。每支参赛队由3名选手组成。参赛选手和指导教师报名获得确认后不得随意更换。

2. 本赛项设单一场次，所有参赛队在现场根据给定的项目模块，采用小组合作的形式完成赛项模块，最后以提交的图片、视频和源文件作为最终评分依据。

3. 参赛队3名选手在10小时内相互配合，不计参赛选手的个人成绩，统计参赛队的总成绩进行排序。

#### 五、竞赛流程安排

日期	时间	事项	参加人员	地点
竞赛前2日	20:00前	裁判、仲裁、 监督报到	工作人员	住宿 酒店

竞赛 前 1日	09:00- 14:00	参赛队报到, 安排住宿, 领取资料	工作人员、参 赛队	住宿 酒店
	09:00- 12:00	裁判培训 工作会议	裁判长、裁判 员、监督组	会议室
	14:00- 15:00	领队会	各参赛队领 队、裁判长	会议室
	15:00- 16:00	开赛式 (公布第二天 比赛内容)	领导、各参赛 队领队、参数 选手、裁判 长、裁判、监 督、仲裁	会议室
	16:00- 17:00	熟悉赛场	各参赛队领 队、参赛选手	竞赛 场地
	17:15	检查封闭赛场	裁判长、监督 组	竞赛 场地
	17:30	参赛领队返回 酒店	各参赛队领 队	竞赛 场地
竞赛 当日	07:30	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
	07:30- 08:00	大赛检录	参赛选手,检 录工作人员	竞赛 场地前

竞赛 当日	08:00- 08:20	第一次抽签 加密 (参赛编号)	参赛选手、第 一次加密裁 判、监督	一次抽 签区域
	08:20- 08:40	第二次抽签 加密 (竞赛工位号)	参赛选手、第 二次加密裁 判、监督	二次抽 签区域
	08:40- 09:00	设备工具检查 确认、题目发放	参赛选手、裁 判、监督、仲 裁	竞赛 场地
	09:00- 19:00	参赛队竞赛 (包含 1 小时 用餐和休息)	参赛选手、裁 判、监督、仲 裁	竞赛 场地
	19:00- 21:00	申诉受理、评分 核分	参赛选手、裁 判、监督、仲 裁	竞赛 场地
	21:00- 22:00	抽检复核	裁判、监督	判分 会议室
	22:00- 23:00	公布比赛结果	裁判长、监 督、仲裁、各 参赛队、工作 人员	会议室

## 六、竞赛赛卷

本赛项在正式比赛前公开竞赛样卷。详见附件 2《2023 年河北省职业院校学生技能大赛（高职组）“动漫制作”技能大赛赛项样卷》。

## 七、竞赛规则

1. 参赛对象为河北省高等学校在籍高职高专类学生，参赛选手年龄须不超过 25 周岁。

2. 比赛工位通过抽签决定，比赛期间参赛选手原则上不得离开比赛场地。参赛选手按规定时间到达指定地点，凭参赛相关凭据进入赛场，选手迟到 10 分钟取消比赛资格。

3. 竞赛所需的硬件、软件和辅助工具统一提供，选手不得私自携带任何书籍、参考资料、移动存储、辅助工具、移动通信等设备进入赛场。

4. 参赛选手在赛前 15 分钟进入比赛工位，并由队长领取比赛信息。比赛正式开始后方可进行相关操作。如出现舞弊或严重的违规、违纪等现象，经裁判组裁定取消比赛成绩。

5. 在比赛过程中，参赛选手如有疑问，应举手示意，现场裁判应按要求及时予以答疑。如遇设备或软件等故障，参赛选手应举手示意，现场裁判、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，经裁判长确认，予以启用备用设备。参赛选手不得因个人原因提前结束比赛。如确因不可抗因素需要离开赛场的，须向现场裁判



员举手示意，经裁判员许可并完成记录后，方可离开。凡在竞赛期间内提前离开的选手，不得返回赛场。

6. 比赛时间结束，选手应全体起立，结束操作。经工作人员查收清点所有文档后方可离开赛场，离开赛场时不得带走任何资料。

7. 赛项裁判应严格遵守赛项各项规章制度，确保比赛公平、公正、公开。比赛当天 8:00 起，赛项裁判应上交所有通信设备，由赛项执委会统一保管，并安排赛项裁判在指定区域休息或工作，直至赛项成绩评定结束。

8. 本赛项各参赛队最终成绩，由承办单位信息员在监督仲裁组监督下录入赛务管理系统。承办单位信息员对成绩数据审核后，将赛务系统中录入的成绩导出打印，经赛项裁判长审核无误后，签字。承办单位信息员将裁判长确认的电子版赛项成绩上传赛务管理系统；同时，将裁判长签字的纸质打印成绩单报送大赛执委会。

9. 赛项中每个比赛环节裁判判分的原始材料和最终成绩等结果性材料，经监督仲裁组人员和裁判长签字后，装袋密封留档；并由赛项承办院校封存，委派专人妥善保管。

10. 其它未尽事宜，将在赛前向各领队做详细说明。

## **八、竞赛环境**

1. 大赛场地。竞赛场地分为：竞赛现场、裁判休息区、指导老师休息区、服务区。其中，竞赛现场又划分为：检录区、场内竞赛区、技术支持区。

2. 大赛设备。场内竞赛区按照参赛队数量准备比赛所需的软硬件平台，为参赛队提供统一竞赛设备和备用设备。选手无需自带任何工具及附件。

3. 大赛工位。竞赛现场各个工作区配备单相交流电源。每个比赛工位上标明竞赛工位号。

4. 裁判区：将加密裁判和评分裁判分别独立隔离，隔离区应远离竞赛区，实现加密裁判、评分裁判与竞赛选手隔离无接触，区域无公网连接。裁判工作区：评分裁判进行分组抽签，评分培训，配备竞赛设备1套，2台计算机，1台打印机，区域无公网连接。

5. 技术支持区。为技术支持人员提供固定工位、电源保障。并配备约10%的竞赛备用设备，防止竞赛现场设备故障，保障竞赛正常进行。

## 九、技术规范

竞赛项目的命题依据企业职业岗位对人才培养需求，并参照文件中相关国家职业技术标准制定。

1. GB/T 15751-1995 技术产品文件计算机辅助设计与制图词汇

2. GB/T 5271.13-2008 信息技术词汇第 13 部分计算机图形

3. 高等职业学校动漫制作技术专业教学标准

4. DB22/T 2470-2019 二维动画生产工艺流程

5. DB22/T 2471-2019 二维动画生产质量要求

6. DB22/T 2224-2019 三维数字动画生产技术要求

## 十、技术平台

类别	名称	备注	总数
硬件设备	图形工作站	通用 PC 图形工作站， Intel i7 系列处理器以上， 内存 16G 及以上，硬盘 500G 以上，显卡 K600 及以上	120
	Wacom 手绘板	感应方式：电磁式，压感 级别 $\geq$ 1024，读取速度 $\geq$ 200 点/秒	70
软件设备		参见“（三）通用软件和工具清单”	

## 十一、成绩评定

评分标准制定原则:动漫制作评分采用赛项结果评分方法,始终贯彻落实竞赛的公平、公正、公开原则。参与竞赛成绩管理的组织机构包括裁判组、监督组和仲裁组等。

选手在完成任务之后,将任务完成结果拷贝至由“动漫制作”赛项执委会提供的U盘中(U盘现场启封),由参赛选手队长签字确认(签工位号)。

评分采取分步得分、累计总分的计分方式。不计参赛选手的个人得分,只记录团体得分。参赛队提交比赛任务结束请求或者在比赛时间终止后,不得再进行任何操作。

在竞赛过程中,选手如有不服从裁判判决、扰乱赛场秩序、舞弊等不文明行为,由裁判长按照规定扣减相应分数并且给予警告,情节严重的取消竞赛资格,竞赛成绩记0分,队员退出比赛现场。

动漫制作技术评分标准(百分制)				
	序号	评分项	占分比	标准描述
二维方向	1	主题	30%	作品能够围绕主题,明确表达立意,内容丰富完整、直观易懂。能够激起观者的兴趣与注意力,准确传达信息

二维方向	2	运动规律	25%	动作设计力求张弛有力、节奏错落，表情与动作变化相呼应，动作转换要合理且有创意，是源于表演的提炼，但更要贴切考题
	3	视听语言	20%	熟练运用动画镜头语言，景别丰富，镜头切换自然和谐
	4	场景、道具设计	10%	场景道具造型清晰、明确、美观，画风统一，颜色搭配和谐
	5	角色三视图	5%	角色形象特征、比例、色彩须与给定角色保持一致
	6	团队协作	5%	团队能够快速制定明确合理的分工计划，并且能够按照计划高效配合，完成项目的制作
	7	考场纪律	5%	遵守考场纪律，遵从考场安排
	1	模仿制作	20%	根据给定的实例，进行模仿制作。要求：内容符合

三维 方向				制作要求、视觉效果良好，跟实例越接近，得分越高
	2	UV 拆分	5%	对模型拆分 UV，满足模型效果需求
	3	材质贴图	5%	为模型制作材质并绘制贴图，满足模型效果需求，视觉效果越好得分越高
	4	创意设计	10%	在原有模型的基础上丰富画面内容，进行创作。内容符合主题、视觉效果良好、色彩搭配合理、美观
	5	运动规律	30%	动作设计力求张弛有力、节奏错落，表情与动作变化相呼应，动作转换要合理且有创意，是源于表演的提炼，但更要贴切考题
	6	视听语言	20%	熟练动画镜头语言运用，景别丰富，镜头切换自然和谐
	7	团队协作	5%	团队能够快速制定明确合理的分工计划，并且能够按照计划高效配合，完成项目的制作

	8	考场纪律	5%	遵守考场纪律,遵从考场安排
--	---	------	----	---------------

## 十二、奖项设定

竞赛设参赛选手团体奖。奖项设置按参赛队数量确定,其中一等奖 10%,二等奖 20%,三等奖 30%。获得一等奖代表队第一顺位的指导教师可以获得优秀指导教师奖。

## 十三、赛场预案

赛场预案是赛项筹备和运行工作的核心问题,应当遵循科学前瞻、以人为本、高效实用的指导方针,坚持整体考虑、统一指挥、逐级负责,建立职责明确、分工协作、规范有序、资源统筹、信息共享、反应迅速的工作机制,保障比赛顺利进行。因此本赛项将成立紧急预案小组,负责赛场突发事件处理。

### (一) 场地电力预案

若赛场供电系统出现故障,导致无法继续进行比赛,由裁判长宣布竞赛暂停。赛场恢复供电后,现场技术人员确认所有技术平台完好,选手回到赛位继续完成竞赛任务,耽误的竞赛时间给予补时。

### (二) 竞赛器材预案

正式开赛后前 30 分钟内若有赛位出现软件运行故障,工作站供电故障,现场技术人员进入竞赛赛位,对软件、硬

进行维护，视故障的情况，给予更换电脑，耽误的竞赛时间给予补时。

### （三）紧急疏散预案

赛场设置消防通道，通道宽度不小于 1m，赛场四周墙壁放置灭火器。如发生火灾立即组织赛场所有人员按照疏散指示标志、安全通道、安全出口有序、迅速撤离现场，设置警戒线，维持现场秩序。报告大赛执委会，评估事故的严重程度是否作出停赛决定。如继续比赛，耽误的竞赛时间给予补时。

## 十四、赛项安全

成立安全保障工作组，负责本赛项筹备和比赛期间的各项安全工作，根据赛项具体流程做好安全事故应急预案，保证比赛筹备和实施工作全过程的安全。

赛前应组织安保人员进行培训，提前进行安全教育和演习，使安保人员熟悉大赛的安全预案，明确各自的分工和职责。督促各部门检查消防设施，做好安全保卫工作，防止火灾、盗窃现象发生，要按时关窗锁门，确保大赛期间赛场财产的安全。

竞赛过程中如若发生安全事故，应立即报告现场总指挥，同时启动事故处理应急预案，各类人员按照分工各尽其责，立即展开现场抢救和组织人员疏散，最大限度地减少人员伤亡及财产损失。



竞赛结束时，要及时进行安全检查，重点做好防火、防盗以及电气、设备的安全检查，防止因疏忽而发生事故。

比赛期间发生意外事故时，发现者应第一时间报告赛项执委会，同时采取措施，避免事态扩大。赛项执委会应立即启动预案予以解决并向赛区执委会报告。

## 十五、竞赛须知

### （一）参赛队须知

1. 参赛队名称：统一使用规定的学校代表队名称，不使用其他组织、团体的名称。

2. 参赛队组成：每支参赛队由3名参赛选手组成，须为同校河北省高等学校在籍高职高专类学生，参赛选手年龄须不超过25周岁。其中队长1名。每支参赛队可配2名指导教师，不接受跨校组队，同一学校的报名参赛队伍不超过2支。

3. 各参赛院校应指定1名负责人任赛项领队，全权负责该校参赛事务的组织、协调和领导工作。

4. 参赛选手及指导教师在报名获得确认后，原则上不再更换。如在筹备过程中，参赛选手和指导教师因故不能参赛，须由其所在学校供职部门于赛项开赛前10个工作日之前出具书面说明，经赛项执委会办公室核实后予以更换。允许队员缺席比赛；允许指导教师缺席比赛。

5. 参赛队按照竞赛规程安排，凭赛项执委会颁发的参赛证和有效身份证件参加比赛及相关活动。

6. 赛项执委会统一安排各参赛队在比赛前一天进入赛场熟悉环境和设施情况。

7. 参赛队选手、领队和指导教师要有良好的职业道德，严格遵守比赛规则和比赛纪律，服从裁判，尊重裁判和赛场工作人员，自觉维护赛场秩序。

8. 领队应负责赛事活动期间本队所有选手的人身及财产安全，如发现意外事故，应及时向赛项执委会报告。

## （二）指导教师须知

1. 严格遵守赛场的各项规定，服从裁判，文明竞赛。如发现弄虚作假者，取消参赛资格，名次无效。

2. 领队和指导教师务必带好有效身份证件，在活动过程中佩戴“指导教师证”参加竞赛相关活动。

3. 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。

4. 在比赛期间要严格遵守比赛规则，不得私自接触裁判人员。

5. 竞赛过程中，未经裁判许可，领队、指导教师及其他人员一律不得进入竞赛现场。

6. 如对竞赛过程有疑议，由领队和指导教师负责以书面形式向赛项仲裁委员会反映，但不得影响竞赛进行。

7. 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。

8. 领队和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. 参赛选手应严格遵守赛场规章、操作规程和工艺准则，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. 参赛选手应按照规定时间抵达赛场，凭身份证、学生证，以及统一发放的参赛证，完成入场检录、抽签确定竞赛工位号，不得迟到早退。

3. 参赛选手凭竞赛工位号进入赛场，不允许携带任何电子设备及其他资料、用品。

4. 参赛选手应在规定的时间段进入赛场，认真核对竞赛工位号，在指定位置就座。

5. 参赛选手入场后，迅速确认竞赛设备状况，填写相关确认文件，并由参赛队长确认签字（竞赛工位号）。

6. 参赛选手在收到开赛信号前不得启动操作。在竞赛过程中，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。

7. 参赛选手应在竞赛规定时间内完成任务书内容，并按照要求，将相应文档拷贝到由“动漫制作”赛项执委会提供的U盘中（U盘现场启封）。

8. 参赛选手需及时保存工作记录。对于因各人原因造成的数据丢失，由参赛选手自行负责。

9. 参赛队所提交的答卷采用竞赛工位号进行标识，不得出现地名、校名、姓名、参赛证编号等信息，否则取消竞赛成绩。

10. 竞赛过程中，因严重操作失误或安全事故不能进行比赛的（例如因操作原因发生短路导致赛场断电的、造成设备不能正常工作的），场裁判有权中止该队比赛。

11. 在比赛中如遇非人为因素造成的设备故障，经裁判确认后，可向裁判长申请补足排除故障的时间。

12. 参赛选手不得因个人原因提前结束比赛。如确因不可抗因素需要离开赛场的，须向现场裁判举手示意，经裁判长许可并完成记录后，方可离开。凡在竞赛期间内提前离开的选手，不得返回赛场。

13. 竞赛操作结束后，参赛选手需要根据任务书要求，将相关成果文件拷贝至由“动漫制作”赛项执委会提供的U

盘中（U 盘现场启封），填写结束比赛相关确认文件，并由参赛队长签字确认（竞赛工位号）。因参赛选手未能按要求，将相应的文档等拷贝至 U 盘的，竞赛成绩计为 0 分。

14. 竞赛时间结束，选手应全体起立，停止操作。将资料 and 工具整齐摆放在操作平台上，经工作人员清点后可离开赛场，离开赛场时不得带走任何资料。

15. 在竞赛期间，未经执委会批准，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。

16. 符合下列情形之一的参赛选手，经裁判组裁定后中止其竞赛：

（1）不服从裁判员或监考员管理、扰乱赛场秩序、干扰其他参赛选手比赛，裁判员应提出警告，二次警告后无效，或情节特别严重，造成竞赛中止的，经裁判长确认，中止比赛，并取消竞赛资格和竞赛成绩；

（2）竞赛过程中，由于选手人为造成计算机设备及工具等严重损坏，负责赔偿其损失，并由裁判组裁定其竞赛结束与否、是否保留竞赛资格、是否累计其有效竞赛成绩；

（3）竞赛过程中，产生重大安全事故、或有产生重大安全事故隐患，经裁判员提示没有采取措施的，裁判员可暂停其竞赛，由裁判组裁定其竞赛结束，保留竞赛资格和有效竞赛成绩。

#### （四）工作人员须知

1. 竞赛现场设现场裁判组，裁判长 1 名，现场裁判若干名。裁判要秉公裁判，监督检查参赛队安全有序竞赛。如遇疑问或争议，须请示裁判长裁决，裁判长的决定为现场最终裁定。

2. 赛场工作人员由赛项执委会统一聘用并进行工作分工，进入竞赛现场须佩戴赛项执委会统一提供的胸牌。

3. 赛场工作人员需服从赛项执委会的管理，严格执行赛项各项比赛规则，执行各项工作安排，积极维护好赛场秩序，坚守岗位，为赛场提供有序的服务。

4. 赛场工作人员进入现场，不得携带任何通讯工具或与竞赛无关的物品。

5. 参赛队进入赛场，现场裁判应按规定审查参赛选手带入赛场的物品，如发现不允许带入赛场的物品，交由参赛队随行人员保管，赛场不提供保管服务。

6. 赛场工作人员在竞赛过程中不回答选手提出的任何有关比赛技术问题，如遇争议问题，应及时报告裁判长。

## 十六、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、奖励，以及对工作人员的违规行为等，均可提出申诉。

2. 申诉应在大赛结束后 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或指导教师向相应赛项裁判委员会递交书面申诉报告。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、领队或指导教师签名。

3. 赛项裁判委员会收到申诉报告后，应根据申诉事由进行审查，2 小时内书面通知申诉方，告知申诉处理结果。申诉方对复议结果仍有异议，可由领队向赛区监督仲裁委员会提出申诉。赛区监督仲裁委员会的仲裁结果为最终结果。

4. 申诉人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。

5. 申诉方可随时提出放弃申诉。

## （二）仲裁

1. 2023 年河北省职业院校学生技能大赛（高职组）“动漫制作”赛项裁判委员会设仲裁工作组，负责受理大赛中出现的申诉复议 并进行仲裁，以保证竞赛的顺利进行和竞赛结果公平、公正、公开。

2. 仲裁工作组的裁决为最终裁决，参赛队不得因对仲裁处理意见不服从而停止比赛或滋事，否则按弃权处理。