

## 附件 1.

# 2023 年河北省职业院校技能大赛 快递应用技能赛项竞赛规程

### 一、赛项名称

赛项名称：快递应用技能

赛项组别：高职组

赛项专业大类：财经商贸

### 二、竞赛目的

快递行业在数字化、智能化新经济形态的影响下，行业发展内涵在规模、结构、方式上都产生了相当的变化，适应这一变化，职业院校在快递专业人才培养上也产生了积极变化，取得了丰硕成果。通过竞赛可以起到展示快递职业教育水平和人才培养成果，引领职业院校专业建设和促进校企共建共融，搭建专业教师学习交流的平台，建立职业教育精英人才资源储备的作用。赛项以全流程大领域快递业务为背景，按照行业发展战略，配合企业发展需求，对接技术发展趋势，以场景导向、职业导向为主线，设置比赛项目和评价指标，全面考核参赛选手的行业知识、理论储备、技术运用、设备操作等专业能力，以及参赛选手在组织管理、专业团队协作、现场问题的分析与处理、工作效率、质量与成本控制、安全及文明生产等方面的职业素养。

### 三、竞赛内容

#### （一）整体说明

竞赛由快递数字化经营（博弈）、快递运营管理 1+X 职业能力

测评、快递综合业务设计三个赛项组成。

快递数字化经营（博弈）赛项，以动态竞争条件下的多方博弈为背景，要求参赛选手根据实时业务数据，进行市场经营环境分析，以利润最大化为目标，做出有关价格、经营决策。以提高快递市场的基本认识和市场经营意识，并重点考核参赛选手分析决策能力和市场经营能力。

快递运营管理 1+X 职业能力测评赛项，以快递运营管理 1+X 证书考核内容为基础，重点考核参赛选手对快递职业基础，运营、营销、管理方面的理论与实践，以及一些新技术、新工艺、新规范、新要求的理解和掌握。

快递综合业务设计赛项设置了 5 个项目，每个项目内又有若干子项目，各个子项目之间、各个项目之间存在着业务关联。

## （二）赛项安排

赛项进行的顺序：首先进行快递数字化经营（博弈）比赛，同时进行快递运营管理 1+X 职业能力测评模块比赛，最后进行快递综合业务设计比赛。

序号	赛项	竞赛时长 (小时)	权重 (%)	备注
1	快递数字化经营（博弈）	3	40	
2	快递运营管理 1+X 职业能力测评	1	20	与快递数字化经营（博弈）比赛同时进行
3	快递综合业务设计	3	40	
合计		7	100	

## （三）赛项说明

1. 第一赛项，快递数字化经营（博弈），满分为 100 分，占总分 40%，用时为 180 分钟。

快递数字化经营（博弈）在系统平台上完成。2名选手（含队长）参加。队长使用队长账号登录平台完成有关决策，另1名选手参与讨论辅助决策。

参赛队需要通过自己的经营决策，实现利润最大化的目标。平台模拟了快递市场中商家与快递企业的交易行为。选手分别扮演两种角色：商品卖家及快递企业，商品卖家在市场上以网络平台销售的商品，需要通过快递服务送达消费者。商品卖家与快递企业之间通过设定的交易规则达成的快递价格，将直接影响商家的售价及销售量、销售利润。此价格也将直接影响快递企业的订单量及收入，扣除快递企业为完成快递服务需要购置的设备、雇佣工作人员、总公司政策成本及罚款等成本项后，形成快递企业的利润。

该模块一共设置了12个比赛周期，每个周期内，参赛队都需要以不同的身份做出相应的市场决策，这些决策包括：

- （1）商品卖家的快递报价；
- （2）快递企业的快递报价；
- （3）快递企业的人员雇佣数量；
- （4）快递企业的设备购置数量。

所有参赛队的决策构成了整个的动态市场。多期决策后最终以利润评判的方式对各个参赛队的竞赛成果进行成绩换算。

2. 第二赛项，快递运营管理1+X职业能力测评，满分100分，占总分20%，用时为60分钟。

快递运营管理1+X职业能力测评在系统平台完成。2名选手参加，以平均成绩作为本参赛队的最终得分（保留1位小数）。

主要考核内容为快递基本理论知识和行业基本认识。由快递运

营管理 1+X 职业技能等级（初级）、快递运营管理 1+X 职业技能等级（中级）、快递职业基础、快递行业最新国家政策规范要求及行业新动态新技术等构成。

3. 第三赛项，快递综合业务设计，满分 100 分，占总分 40%，用时为 180 分钟。

快递综合业务设计赛项在计算机上完成，以按要求提交的纸质文本为成果作为评价标准。

本赛项包括路由设计、处理中心布局设计、分拣作业计划设计、派送区域设计、派送模式分配及路线设计五个项目。

（1）路由设计（该项目满分 100 分，占第三赛项总分的 20%）

路由设计包含两个子项目：静态（干线）路由设计和动态（市内）路由设计。

静态路由设计中将会提供地区业务量、车型路由能力、交通状况、路由参数、政策规定以及相关设计背景等资料。动态路由设计将提供全国分区业务数据、城市业务数据、处理中心区位、分公司区位、交通条件以及相关设计背景等资料。静态路由设计设定分值 40 分，动态路由设计设定分值 60 分。

（2）处理中心布局设计（该项目满分 100 分，占第三赛项总分的 20%）

处理中心布局设计设置了车辆班次表编制、外埠待装区布局和本埠待装区布局三个子项目。

车辆班次表编制需要根据静态路由设计的成果并结合本子项目的有关业务资料，编制处理中心的车辆班次表。

外埠待装区布局将应用车辆班次表的编制成果，并结合本子项

目的有关业务资料，对处理中心的外埠待装区堆位、车位进行合理布局设计。

本埠待装区布局将应用动态路由设计的成果，并结合本子项目的有关业务资料，对处理中心的外埠待装区堆位、车位进行合理布局设计。

车辆班次表编制设置分值 30 分，外埠待装区布局设置分值 30 分，本埠待装区布局设置分值 40 分。

(3) 分拣作业计划设计（该项目满分 100 分，占第三赛项总分的 20%）

本项目要求参赛队根据项目提供的业务量分时预测数据、排班要求、岗位、劳动定额及其他相关背景资料，编制分拣作业计划。

本项目设置分值为 100 分。

(4) 派送区域设计（该项目满分 100 分，占第三赛项总分的 20%）

本项目要求参赛队依据划定的派送区域范围内的客户数据、快递员能力、政策制度规定以及其他相关背景资料，编制派送区域分配表。

本项目设定分值为 100 分。

(5) 派送模式及路线设计（该项目满分 100 分，占第三赛项总分的 20%）

本项目设置派送模式分配和派送路线设计两个子项目。

派送模式分配将应用派送区域设计的成果，着眼解决快递时效、成本、快递员劳动强度、客户体验之间的矛盾冲突，要求参赛队对快件在上门派送、驿站派送、智能快件箱派送之间做出合理分

配安排。子项目将提供各种派送模式的成本、时效、制度规定以及其他相关背景资料。

派送路线设计需要结合派送模式分配的相关成果，应用指定算法，对派送区域内客户的派送路线做出合理设计。子项目将利用派送模式分配的业务数据、提供算法要求、路线设计要求以及其他相关背景资料。

派送模式分配设定分值为 70 分，派送路线设计设定分值为 30 分。

#### 四、参赛方式

1. 比赛以团队方式进行，每支参赛队由 4 名选手组成，参赛选手年龄不超过 25 周岁，须为同校在籍学生。

2. 指导教师须为本校专职教师，每队限报 1-2 名指导教师，同一所院校的指导教师可以指导本校多支参赛队。

3. 参赛队来自全省各地市，确定赛项领队 1 人。

4. 正式比赛持续进行 1 天。赛程安排在不同时间进行。

5. 赛前组织抽签，确定抽签顺序号和竞赛工位号。各场次比赛前，同场次参赛队现场抽签，确定比赛工位。

#### 五、竞赛流程

##### (一) 时间安排

竞赛日程表

日期	时间	内容
第一天	15:00之前	参赛队报到
	15:00-16:00	领队会（开赛式及抽签）
第二天	8:10-8:30	参赛队检录入场
	8:30-11:30	快递数字化经营（博弈）比赛
	8:30-9:30	快递运营管理 1+X 职业能力测评 模块比赛
	13:10-13:30	参赛队检录入场

	13:30-16:30	快递综合业务设计比赛
	18:00	闭幕式

## 六、竞赛赛卷

竞赛试题将采用赛卷公开方式，赛前1个月发布有关样题。样题仅作为赛题形式参考，不能作为正式比赛依据。快递综合业务设计依据三级指标体系编制。

### 三级指标说明

一级指标	二级指标	三级指标	三级指标说明
快递综合业务设计	工作准备	1. 封面	题目：快递综合业务设计 参赛队名称：本队抽签序号，如为01 选手：胸牌号码如01A、01B、01C、01D
		2. 队员分工	综合作业实施时的分工01A为主管（队长）
	路由设计	3. 静态路由设计	根据业务量、距离、车型、时距、路由能力、起码车型、路由开通标准、规定格式等条件，编制路由方案
		4. 动态路由规划	根据各处理中心业务处理能力、外埠进港业务量、本埠各分公司出港业务量、交通条件，编制各分公司至各处理中心动态路由方案
	处理中心布局设计	5. 干线班次表编制	根据本处理中心至外埠各处理中心班次表、动态路由规划方案编制新的干线班次表
		6. 外埠待装区堆位布局图绘制	根据新的干线班次表、处理中心整体平面布局图、外埠待装区堆位分布图，绘制各班次堆位布局图
		7. 本埠待装区布局图绘制	根据动态路由规划方案、处理中心整体平面布局图、本埠待装区堆位和装车口分布图，绘制各分公司堆位和装车口布局图
	分拣作业计划设计	8. 分拣作业计划编制	根据本处理中心分时业务量预测数据、处理中心各岗位劳动定额，编制24小时分拣作业计划
	派送区域设计	9. 派送区域表编制	根据客户区域分布图、业务量、快递业务员派送业务能力、公司有关政策，编制第一个派送区域表
	派送模式分配及路线设计	10. 派送模式分配设计	根据第一个派送区域表内的客户区域分布、各种派送模式的时间参数、各种派送模式的成本参数、时效要求、

一级指标	二级指标	三级指标	三级指标说明
			成本要求制定派送模式分配方案
		11. 派送路线设计	根据派送模式分配表、客户区域分布图以及成本和时效要求、指定的算法，设计派送路线

## 七、竞赛规则

### （一）报名资格及参赛队伍要求

1. 参赛队及参赛选手资格：参赛选手为高等职业院校全日制在籍学生（含本科院校高职学生）。

2. 组队要求：每个学校限报 1-2 支代表队，参赛选手为同一学校，不允许跨校组队。

### （二）熟悉场地与抽签

赛项安排在竞赛第一天抽签，确定各参赛队的“抽签顺序号”和“竞赛工位号”。

### （三）赛场要求

1. 各参赛队须提前 30 分钟进行检录，在比赛期间实行封闭管理，参赛队迟到 5 分钟以弃权论。

2. 参赛选手不允许带任何参赛队及个人信息入场比赛，不允许携带任何通讯及存储设备、纸质材料等物品进入赛场，赛场内提供必需用品。

3. 参赛选手进入赛场必须听从现场裁判人员的统一布置和安排，比赛期间必须严格遵守安全操作规程，确保人身和设备安全。

4. 比赛结束前 10 分钟，裁判长提醒比赛即将结束，当宣布比赛结束后，参赛选手必须马上停止一切操作，按要求位置站立等候撤离比赛工位指令。

5. 参赛队提交的所有文件、单据等，凡要求参赛选手签字确认的，均签参赛队参赛抽签序号。



6. 参赛队在综合业务设计赛项所完成的竞赛成果文件均由参赛选手自行密封（一式四份），交竞赛裁判组保存，禁止在竞赛成果文件上做任何与竞赛无关的记号。电子文件由竞赛裁判组裁判提取。

7. 竞赛中出现不文明和不安全的现象、操作不规范会导致扣除有关分数。

#### （四）成绩评定及公布

1. 在大赛组委会领导下，赛项裁判组负责赛项成绩评定工作，参赛队成绩通过“三级审核”，确保比赛成绩准确无误。

2. 大赛专家组负责大赛命题工作。

3. 裁判报到后，封闭管理。通过抽签方式，确定裁判执裁工位。

4. 为保证裁判执裁标准一致，裁判进行竞赛预演培训。

5. 快递数字化经营（博弈）赛项和快递运营管理 1+X 职业能力测评赛项由系统评分，快递综合业务设计赛项由裁判评分。各赛项均采用百分制，最终总成绩由快递数字化经营（博弈）赛项分数×40%+快递运营管理 1+X 职业能力测评赛项分数×20%+快递综合业务设计赛项分数×40%。

6. 竞赛成绩原则上在所有竞赛完毕 2 小时后公布。

7. 其它未涉及事项或突发事件，由赛区仲裁委负责解释或决定。

## 八、竞赛环境和场地布局

### （一）竞赛环境

1. 快递数字化经营（博弈）赛项、快递综合业务设计赛项和快

递运营管理 1+X 职业能力测评赛项:每队均有独立使用的计算机设施,保证了各队在方案设计时的独立性,不受外界干扰。

2.使用的设施设备,规格、型号,新旧程度一致,保证竞赛的公平。

3.竞赛场地设有裁判休息室和工作室,休息室和工作室分设;有开、闭赛式场地;有能满足参赛队休息的休息室。

4.为了直观展示邮政快递高职教育的教学成果,竞赛组委会将设置参观通道。

## 九、技术规范

竞赛涉及的主要技术规范有:


1. GB/T 40043-2021, 快递服务与电子商务信息交换规范。
2. GB/T 24295-2021, 智能信包箱。
3. GB/T 10757-2011, 邮政业术语。
4. YZ/T 0178-2021, 邮件快件限制过度包装要求。
5. YZ/T 0177-2021, 邮件快件智能 X 射线安全检查设备技术要求。
6. YZ/T 0171-2019, 邮件快件包装基本要求 YZ 0149-2015, 快递安全生产操作规范。
7. YZ 0139-2015, 邮政业安全生产设备配置规范。
8. 另有部分涉及国家有关部门发布的行政文件及企业管理文件。

## 十、技术平台

比赛项目使用器材及技术平台如下表:

### 主要材料与设备技术指标

序号	设备名称	主要技术指标
----	------	--------

序号	设备名称	主要技术指标
1	快递数字化经营（博弈）	 <p>数字化快递运营平台以提高快递运营决策水平为目标，模拟了快递市场中商品卖家与快递企业的交易行为。在本系统中，玩家分别扮演两种角色：商品卖家及快递企业，模拟商家在市场上以网络平台销售方式售卖商品，通过快递预算报价与市场快递企业达成协议，通过快递企业将该商品寄达消费者，同时又模拟快递企业通过购置运输设备、雇佣工作人员，提高运输能力，在市场上通过快递承运报价与商家达成协议，获得快递运输量。以考察玩家的快递市场分析、营销策划、运输成本管控等能力。现场具备有线互联网接入环境，及安装竞赛平台的计算机。</p>

## 十一、决赛成绩评定

### （一）评分标准制定原则

采用过程评价与结果评价相结合、能力评价与职业素养评价相结合的评价方式，评分标准以“公平、公正、公开”为原则。

为了保证评分“公平、公正、公开”，采取以下措施：

1. 考核内容、样题和评分标准公开。
2. 认真调试设施设备、计算机、系统软硬件，保证与考核应具备的条件一致，将故障率降到最低点。
3. 裁判组由加密裁判、现场裁判、评分裁判和裁判长共同组成，裁判组考前封闭竞赛预演培训，借用多媒体等载体掌握操作过程的评判标准，并对裁判的判罚进行分析对比，对不合理的判罚进行纠正，以保证裁判判罚标准一致。
4. 加强试题保密工作，确保竞赛的公平、公正。

5. 召开赛前说明会和考核平台说明会。

## （二）评分方法

比赛阶段	比赛内容	分值占比	执裁方式
第一阶段	快递数字化经营（博弈）	满分 100 分， 占总分 40%	系统自动评分
	快递运营管理 1+X 职业能力 测试	满分 100 分， 占总分 20%	系统自动评分，每队 2 名选手参赛取平均值，保留 1 位小数
第二阶段	快递综合业务设计	满分 100 分， 占总分 40%	两组分别评分，每组 4 名裁判，成绩取两组评分平均值

## （三）评分细则

### 1. 快递数字化经营（博弈）评分标准

根据抽签顺序划分小组，暂定每个小组 6 个参赛队，共分 5 个小组（具体按报名参数数量划分小组）。

#### （1）小组排名换算分

每小组参赛队伍数量为 6，依据折算利润高低进行小组第一名换算分 100 分，其他名次依次递减规定分值。

#### （2）总排名换算分

对所有参赛队的折算利润进行大排名，第一名折算分为 100 分，其他名次依次递减规定分值。

#### （3）总成绩核算

小组排名换算分和总排名换算分各以 0.5 的权重计算总成绩。

### 2. 快递运营管理 1+X 职业能力测评评分标准

题型为单选题、多选题和判断题，单选题为 30 题，每题 1 分；多选题为 20 题，每题 2 分；判断题为 30 题，每题 1 分；共计 100 分。

### 3. 快递综合业务设计评分标准

项目	子项目	设计内容	分值	总分占比
路由设计	静态路由设计	静态路由规划表	40	20%
	动态路由设计	动态路由设计表	60	
处理中心布局设计	车辆班次表编制	班次表	30	20%
	外埠待装区布局	外埠待装区布局图	30	
	本埠待装区布局	本埠待装区布局图	40	
分拣作业计划设计	——	分拣作业计划表	100	20%
派送区域设计	——	派送区域表	100	20%
派送模式分配及路线设计	派送模式分配	派送模式分配方案	70	20%
	派送路线设计	派送路线设计表	30	

#### （四）成绩公布

成绩汇总成最终成绩单后，经裁判长、监督组签字后进行公布。公布时间为2小时。成绩公布无异议后，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。

## 十二、奖项设置

本赛项为团队赛，依照实际参赛队数量确定奖项：一等奖占参赛队总数的10%，二等奖占参赛队总数的20%，三等奖占参赛队总数的30%。

## 十三、赛场预案

1. 计算机卡顿或故障问题预案。快递数字化经营（博弈）环节计算机为2备1，测评环节为2备1，设计环节为4备1。快递数字化经营（博弈）环节因设备问题，选手立即示意裁判，并手工书写本期决策，告知裁判，在所有周期比赛结束后，有技术专家单独计算当期利润，在系统中录入后进行计分。其他环节发生计算机故障，由裁判暂停计时，裁判长确认后补时。若因操作不当造成，由

操作者个人负责。

2. 由于临时停电造成比赛中断的预案。由裁判计时，裁判长确认后延时。

3. 未能预知的其他问题的预案。裁判长根据裁判的报告，根据现场实际情况，做出裁定。

#### **十四、竞赛安全**

为确保赛项安全顺利地进行，保障各地参赛队师生的人身安全，及时有效地处理大赛期间突发安全事故，保证大赛安全有序地进行，特制定突发安全保障应急预案。

##### **（一）组织机构**

1. 成立大赛突发安全事故应急工作领导小组，由赛点总指挥任组长，副总指挥任副组长，成员由安保组组长、后勤保障组组长等人员组成。

##### **2. 大赛突发安全事故应急工作领导小组职责**

统一指挥、协调和组织大赛期间突发安全事故的应急处理工作。制定各类突发事故的应对措施，重点做好火灾安全事故、交通安全事故、食物中毒安全事故、用电安全事故、医疗紧急病情的防范工作，设备故障，组织各种突发事件的紧急处理，最大程度地避免次生事故，及时报告上级有关部门，做好各种事件的善后工作。

##### **（二）安全事故报告及处理程序**

1. 大赛过程中如遇突发安全事故后，有关人员必须立即向领导小组报告，并及时向有关部门报案请求援助。

2. 大赛过程中如遇突发安全事故后，本着“先控制、后处置、救人第一，减少损失”的原则，领导小组应果断处理，积极抢救，

指导现场参赛师生离开危险区域，保护好大赛区域内的贵重物品，认真维护现场秩序，做好事故现场保护工作，做好善后处理工作。

3. 大赛突发安全事故应急领导小组接到大赛突发安全事故报告后，立即到达事故现场，迅速组织抢救和善后处置，并根据事故情况及时向上级部门汇报。

4. 大赛期间遇有突发或紧急情况，有关人员按赛场疏散图指示，由指定专人指引、带领及时做好疏散。

### （三）大赛突发安全事故应急预案

#### 1. 重大火灾事故

（1）大赛赛场或人员密集场所一旦发生火险后，在场人员应立即报告应急领导小组，并同时拨打 119 报警，及时疏散在场人员有序撤到安全地带，安排做好消防人员车辆迎候。

（2）如果发生火灾后，在场人员应避免过度惊慌、盲目乱跑，应按照疏散指示标志、出口通道提示有序逃生，逃生时不可互相拥挤、推搡，不乱喊乱叫。

（3）请全体人员在进入人员密集场所时，及时了解应急疏散通道的位置和逃生通道，掌握使用灭火器材方法，不要堵塞消防通道。

（4）一旦火险发生后，人员疏散场地为学校操场，安排专人进行现场秩序疏导和维护。

#### 2. 重大交通安全事故

（1）指挥参赛学生紧急集合疏散至安全地段，迅速将事故信息上报大赛突发安全事故应急领导小组。

（2）要迅速抢救受伤师生，在最短时间内将受伤师生送到就近

或指定医院救治，根据情节分别及时报警 110、120 请求援助，并保护好事故现场。

(3) 采取有效措施，做好善后处置工作。

### 3. 食物中毒安全事故

(1) 立即停止配餐餐厅的经营活动，及时向大赛突发安全事故应急领导小组及卫生防疫部门报告，根据情节分别及时报警 110、120 请求援助。

(2) 积极协助卫生机构救助病人，需要时协助转送指定医院治疗。

(3) 封存造成食物中毒或可能导致食物中毒的食品和原料、工具、设备和现场。

(4) 配合卫生防疫部门的调查，如实提供有关材料和样品。

(5) 采取有效措施，做好善后处置工作。

### 4. 用电安全事故

(1) 发现触电事故时，首先应立即切断电源，并控制好大赛现场秩序。

(2) 对触电者视其情况，应采取有效措施，当场联系现场医护人员实行急救，严重者及时拨打 120 请求救援，协助转送附近医院。

(3) 迅速将事故信息上报大赛突发安全事故应急领导小组。

(4) 采取有效措施，做好善后处置工作。

### 5. 疫情及医疗紧急病情救治

(1) 本次大赛参赛人数多，大赛建立预防为主、防治结合的应急处理机制，遵守举办地疫情防控各项措施要求，保障各地参赛选



手和服务人员的身体健康。

(2) 大赛场地要做到干净、整洁，场馆内要保持空气流通，预防呼吸道传染病的发生。

(3) 建立应急快速反应机制，由专人负责购置必要的急救药品在大赛期间预备使用。如遇特殊情况实施必要的急救措施，并及时与 120 急救中心联系送往医院救治。

(4) 为了预防疫情的传播，大赛期间设立隔离室，一旦发现疑似症状应以最快的速度进行隔离，排查病情并及时上报大赛突发安全事故应急领导小组。

## 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地区代表队名称，不使用学校或其他组织、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，须于开赛 10 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，凭有效证件，按时参加检录和竞赛，如不能按时参赛以自动弃权处理。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. 参赛队员统一着装，须符合安全生产及竞赛要求。

5. 参赛队员应自觉遵守赛场纪律，服从裁判、听从指挥、文明竞赛；持证进入赛场，禁止将通讯工具、自编电子或文字资料带入赛场。

6. 参赛队在进入现场之前需完成分工。

7. 参赛选手报到后，应注明队长身份，队长身份应保持竞赛始终，中途不可更换。若队长缺席，可临时指定负责人。

8. 在比赛过程中，各参赛选手限定在自己的工作区域和岗位完成比赛任务。比赛过程中，选手休息、饮水或去卫生间等所用时间，一律计算在操作时间内。

9. 参赛队欲提前结束比赛，应向裁判员举手示意，比赛终止时间由裁判员记录，参赛队结束比赛后不得再进行任何操作。

10. 参赛选手不得在赛场内外吸烟，不听劝阻者给予通报批评或清退比赛现场，造成严重后果的将依法处理。

11. 参赛选手在参赛期间应由参赛校为选手购买意外险。

## （二）指导教师（领队）须知

1. 指导教师经报名、审核后确定，一经确定不得更换。允许指导教师缺席比赛。

2. 指导教师在进入比赛现场观摩时，应遵守赛场管理须知和赛场纪律。

3. 准时参加赛前领队会议，并认真传达落实会议精神，确保准确及时召集本队人员按时到达赛场。

4. 熟悉竞赛规程和赛项须知，领队负责做好本参赛队比赛期间的管理与组织工作。

5. 各参赛队领队、指导教师在比赛期间需保持通信畅通。

6. 贯彻执行大赛各项规定，各参赛队领队、指导教师在比赛前和比赛期间不允许私自接触裁判、与裁判谈论与比赛有关的内容，不得以任何形式影响裁判人员的评判。

### （三）参赛选手须知

1. 严格遵守技能竞赛规则、技能竞赛纪律和安全操作规程，尊重裁判和赛场工作人员，自觉维护赛场秩序。

2. 佩带参赛证件，着工装进入比赛场地，并接受裁判的检查。

3. 进入赛场前须将手机等通讯工具交赛场相关人员妥善保管。选手不得携带任何纸质资料、通讯工具、电子书、存储设备、照相及录像设备等进赛场，若一经发现取消参赛资格。

4. 选手在收到开赛信号前不得开始或启动操作，竞赛过程中不准擅自离开赛场。竞赛结束时间到达，应立即停止编制计划和操作，不得拖延竞赛时间。竞赛完成后必须按裁判要求迅速离开赛场，不得在赛场内滞留。

5. 严禁作弊行为。

6. 爱护竞赛场所的设备、仪器等，不得人为损坏竞赛用仪器设备。

7. 比赛过程中，参赛选手须严格遵守操作过程和相关准则，保证设备及人身安全，并接受裁判员的监督和警示；若因设备故障导致选手中断或终止比赛，由大赛裁判长视具体情况做出裁决。

8. 在比赛过程中，参赛选手由于操作失误导致设备不能正常工作，或造成安全事故不能进行比赛的，将被终止比赛。

9. 尊重其他参赛队选手，体现“准快递人”的职业道德和修养。

### （四）工作人员须知

1. 工作人员必须服从统一领导，严格遵守竞赛纪律及时间安排，严守工作岗位，不得无故离岗。

2. 工作人员必须着装整齐，统一佩戴由大赛组委会签发的相应证件，精神饱满、热情服务。

3. 熟悉赛项指南，严格按照工作程序和有关规定办事，遇突发事件，按照安全工作预案，组织指挥人员疏散，确保人员安全。

4. 选手提问，经允许后，可以提问不清楚的问题，裁判人员须正面回答。

5. 赛场内保持安静，不准吸烟。

6. 各赛场除裁判、赛场配备的工作人员以外，其他人员在竞赛时未经允许不得进入赛场。

7. 新闻媒体等进入赛场必须经过大赛组委会允许，并且听从现场工作人员的安排和管理，不能影响竞赛进行。

8. 负责各自赛区的裁判员和工作人员不得随意进入其它赛区。

## 十六、申诉与仲裁

1. 各参赛队对不符合大赛和赛项规程规定的仪器、设备、工装、材料、物件、计算机软硬件、竞赛使用工具、用品，竞赛执裁、赛场管理，以及工作人员的不规范行为等，可向赛项仲裁组提出申诉。

2. 申诉主体为参赛队领队。

3. 申诉启动时，由参赛队领队向赛项仲裁工作组递交亲笔签字同意的书面申诉报告。书面报告应对申诉事件的现象、发生时间、涉及人员、申诉依据等进行充分、实事求是的叙述。非书面申诉不予受理。

4. 提出申诉的时间应在比赛结束后（选手赛场比赛内容全部完成）2 小时内。超过时效不予受理。

5. 赛项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。申诉方对复议结果仍有异议，可向赛事组委会提出申诉。赛事组委会的仲裁结果为最终结果。

6. 仲裁结果由申诉人签收，不能代收，如在约定时间和地点申诉人离开，视为自行放弃申诉。

7. 申诉方可随时提出放弃申诉。

8. 申诉方必须提供真实的申诉信息并严格遵守申诉程序，不得以任何理由采取过激行为扰乱赛场秩序。

## 十七、竞赛观摩

本赛项安排各参赛队在本队进入赛场比赛时观摩。也欢迎社会各界进入赛场进行观摩，特别是快递企业员工和大专院校快递专业的学生持工作证或学生证优先安排观摩。观摩人员经组委会批准必须服从工作人员的指挥，进场后必须在工作人员的引导下，按照规定的时间，持观摩证，有序进行观摩。观摩期间不得吃任何食物，不得吸烟，不得大声喧哗，不得拥挤推搡，不得拍照，若出现安全隐患，大赛工作人员有权临时清场以保证观摩的人员安全。