

2024 年河北省职业院校技能大赛

舞台布景（高职组）赛项规程

一、赛项信息

赛项编号：GZ084

赛项名称：舞台布景

赛项组别：高职组

赛项类别			
<input type="checkbox"/> 每年赛 <input checked="" type="checkbox"/> 隔年赛（ <input type="checkbox"/> 单数年/ <input checked="" type="checkbox"/> 双数年）			
赛项组别			
<input type="checkbox"/> 中等职业教育 <input checked="" type="checkbox"/> 高等职业教育			
<input checked="" type="checkbox"/> 学生赛（ <input type="checkbox"/> 个人/ <input checked="" type="checkbox"/> 团体） <input type="checkbox"/> 教师赛（试点） <input type="checkbox"/> 师生同赛（试点）			
涉及专业大类、专业类、专业及核心课程			
专业大类	专业类	专业名称	核心课程 (对应每个专业,明确涉及的专业核心课程)
55 文化艺术	5502 表演艺术类	550218 舞台艺术设计与制作	舞台美术设计与体现、舞台灯光设计与体现、舞台化妆设计与体现、舞台数字媒体创作与体现、舞台服装设计、艺术管理、道具制作
	5501 艺术设计类	550106 环境艺术设计	展示设计、计算机辅助设计、公共空间设计、公共设施设计
		550102 视觉传达设计	版式设计、计算机辅助设计、招贴设计、包装设计、VI 设计
		550110 展示艺术设计	展示艺术设计、综合展示空间设计、展示形象设计、平面展示设计、主题展示设计

	5503 民族文化 艺术类	550301 民 族表演艺 术	少数民族舞蹈与创编、舞台表演、舞蹈剧目排练、舞台影视美术创作与体现、舞台灯光设计与体现
	5504 文化服 务类	550403 公 共文化服 务与管理	文化活动策划与组织、新媒体运营、公共数字文化服务剧院管理
	5701 教育类	5701102K 学前教育	音乐表演、舞蹈表演、舞蹈基础、民族舞
		570112K 舞蹈教育	中国古典舞基本功训练、中国民族民间舞、儿童舞蹈教学设计与实践、儿童舞蹈与编创、舞蹈表演与排练
570113K 艺术教育		小学艺术教学、歌曲弹唱、中国民间美术、儿童舞蹈、儿童戏剧、舞蹈基础	
对接产业行业、对应岗位（群）及核心能力			
产业 行业	岗位（群）	核心能力 (对应每个岗位（群），明确核心能力要求)	
文化 服务 业	舞美设计、装置、制景、道具设计、舞台灯光设计等岗位	培养具有良好舞台设计与制作专业理论基础，掌握舞台设计、道具、装置、制景的创作过程和艺术体现，具备舞台设计与制作的能力。	
		掌握舞台灯光设计理论和灯光技术操控技能，基本具备进行舞台灯光设计与灯光编程操作的能力。	
	专业技术服务	掌握舞台灯光设计理论和灯光技术操控技能。	

二、竞赛目标

舞台布景赛项旨在深入贯彻落实党的二十大：“加快发展数字经济，促进数字经济和实体经济深度融合，打造具有国际竞争力的数字产业集群”重要指示和精神。进一步贯彻教育部有关文件精神，深化职业高等教育教学改革，创新并

践行校企深度融合、工学结合的职业教育人才培养模式。舞台布景赛项本着“还原真实情景，体现完整任务，考核综合技能，突出应变能力”的原则，将舞台艺术设计与制作专业核心内容融入竞赛，检验参赛选手的专业综合能力，展示职业教育改革成果，达到“以赛促学、以赛促教、以赛促改”的目的，推动专业发展深化高职院校舞台艺术设计与制作专业建设和课程改革、产教融合和校企合作，打造适应产业升级的复合型技术技能人才培养高地。

大赛对接国家职业标准、国内舞台美术行业发展趋势，对接企业真实工作场景、借鉴世界技能大赛理念。培养符合产业岗位需求的舞台艺术设计与制作专业高素质、高技能人才。促进产教融合和校企合作，引导高职院校适应当前文化艺术产业要求，培养具有“工匠精神”的高素质技术、技能人才。检验和展示高职院校舞台艺术设计与制作专业建设和教学改革成果，增进校际办学经验交流，展示高职院校舞台艺术设计与制作专业的办学成果，密切职业院校之间的交流与合作，推动各学校加强教育教学改革。

三、竞赛内容

（一）竞赛内容结构和成绩比例

按照实际工作流程设置竞赛模块，模块之间层层递进，顺序如下：

1. 获取任务主题及场地、空间信息

2. 领会舞台设计主题及设计要求
3. 舞台方案设计草图绘制
4. 舞台布景或道具三视图绘制
5. 舞台效果图绘制
6. 舞台设计方案展示

竞赛内容包括创意、表现、展示三个模块，综合考察选手的创新创意水平、实际动手能力、软件操作能力和规范操作水平，检验参赛选手的综合职业能力。其中创意模块分值占比为 20%，表现模块分值占比为 60%，展示模块分值占比为 20%。

（二）赛项模块、比赛时长及分值配比

模块	主要内容	时长	分值
模块一	<p>各参赛团队分析竞赛题目，使用大赛现场提供的纸、笔等绘图工具，以手绘形式完成舞台方案设计草图绘制，以图纸形式提交。方案概念的构思应体现对命题内容的理解，具有创造性和创新性，表达出新颖的设计思路及独特的设计理念。具体任务有：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 不少于 200 字的设计说明 2. 舞台布景效果图 	8 小时	20
模块二	<p>各参赛团队分析竞赛题目，按照国家制图标准和相关规范要求，根据整体构思，使用大赛现场提供的计算机辅助设计软件，合作完成舞台方案设计绘图实操，包括舞台平面图、舞台效果图、一件布景或道具三视图</p>		60

	表现 模块	<p>等图纸。主要考核舞台方案设计的整体性，创意与构思的表现能力、计算机绘图技能、团队协作能力及工作效率。具体任务有：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 绘制舞台布景平面布局图； 2. 完成舞台空间三维模型所需的贴图及材质制作； 3. 完成舞台空间的三维模型制作； 4. 渲染一张效果图，呈现出舞台灯光效果； 5. 绘制一件布景或道具三视图，并标注尺寸、材料及施工工艺。 		
模块 三	展示 模块	<p>各参赛团队将舞台设计成果使用办公软件整理成 PPT 形式的方案册，最终以 PDF 文件格式提交竞赛成果。主要考核设计逻辑、整体思路及设计理念诠释。</p> <p>具体任务有：舞台设计主题分析、设计构思（灵感解析）、设计说明、平面布局图、效果图、布景及道具三视图、材料说明、声光电现代科学技术的理解和应用等。</p>		20

四、参赛对象与组队要求

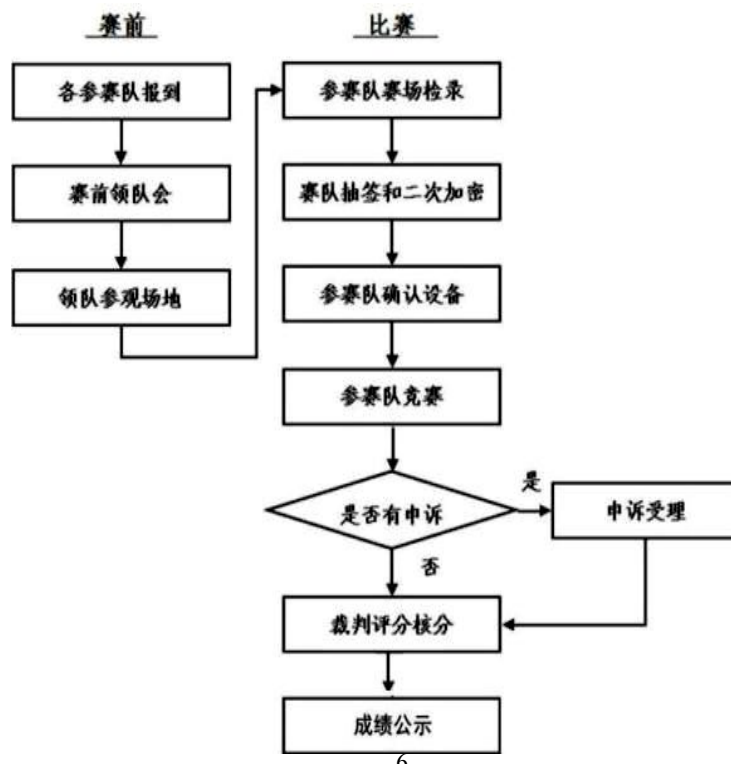
(一) 参赛选手须为河北省高职高专院校全日制在籍学生；本科院校高职类全日制在籍学生、五年制高职院校中四、五年级全日制在籍学生。

(二) 本赛项为团体赛，竞赛形式为线下比赛。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1支。每支参赛队由3名参赛选手组成，3名选手须为同校在籍学生，其中队长1名，性别和年级不限，具体分工由参赛队自行确定，其中1位选手完成抽签任务。

(三) 团体赛每支参赛队可配领队1名，指导教师1-2名，领队为本校专职教师，指导教师为本校专兼职教师。竞赛期间不允许指导教师进入赛场进行现场指导。

五、竞赛流程

(一) 竞赛流程图



（二）竞赛时间安排

日期	时间	内容
竞赛前一日	13:00-15:00	各参赛队报到
	15:00-16:00	领队会
	16:00-16:30	参赛队熟悉比赛场地
	17:00	赛前检查，封闭赛场
竞赛日	07:00	参赛队前往比赛现场
	07:20	在裁判的监督下工作人员启封赛场
	07:30-08:00	参赛选手凭抽签顺序号接受入场检录，确认没有携带竞赛禁止的工具和材料，并依次抽取一次加密号；根据一次加密号抽取二次加密号（赛位号）
	08:00-08:30	参赛选手根据赛位号由工作人员引导进入竞赛工位，领取竞赛任务（密封），裁判宣读竞赛规则及赛场规则等必要说明
	08:30-16:30	竞赛
	16:30-18:30	申诉期
	18:30-24:00	成绩评定与复核

六、竞赛规则

（一）报名资格及参赛队伍要求

1. 各院校须认真核实好参赛选手和指导教师的姓名（必须与本人身份证一致），此信息将作为赛场考务安排、成绩公布、证书发放的唯一依据。信息一经上报，不得更改。

2. 材料不全或逾期报送将不予受理。参赛选手和指导教师报名获得确认后不得更换。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特点决定是否可进行缺员比赛，并备案。如未经报备，发现实际参赛选手与报名信息不符，不得入场。

3. 参赛选手需携带本人身份证、学生证、参赛选手证参加比赛。无上述证件者不得参赛。

(二) 熟悉场地

比赛前一天下午开放赛场，熟悉场地。

(三) 入场规则

1. 竞赛用设备由承办方统一提供，参赛选手不得私自携带任何软硬件工具（各种便携式电脑、各种移动存储设备）、技术资源、通信工具等。

2. 参赛选手按规定时间到指定地点接受检录，抽取工位号。竞赛开始后迟到 15 分钟以上，不允许入场。

(四) 赛场规则

1. 选手进入所抽工位领取竞赛任务，在规定时间内检查软硬件设备工作状态，裁判长宣布竞赛开始后方可操作，竞赛过程中不得擅自离开赛场。

2. 参赛选手须在所抽工位上，在规定的文件夹内存储比赛文档。

3. 竞赛过程中，每个参赛队内部成员之间可以协助，但不得和其他队伍及人员讨论。

(五) 离场规则

1. 竞赛结束前 15 分钟，裁判长提醒比赛即将结束，竞赛结束指令发布后所有参赛队立即停止操作。

2. 参赛选手须按照任务书要求保存并提交电子文件，所有电子文件均不可做与竞赛内容无关的标记。

3. 竞赛结束后，各参赛队选手代表与裁判员一起签字确认后，方可离开赛场。

(六) 成绩评定与结果公布

成绩经裁判组、监督仲裁组签字后3日内上报大赛平台。

七、技术规范

本赛项技术规范按照现行国家规范标准和行业标准等执行。

《临时搭建演出场所舞台、看台安全》GB/T 36731-2018

《舞台灯光、电视、电影及摄影场所(室内外)用灯具安全要求》GB 7000.217-2008

《舞台机械验收检测规范》GB/T 36727-2018

《剧场建筑设计规范》JGJ57-2016

《住宅室内装饰装修设计规范》JGJ367-2015

《建筑内部装修防火施工及验收规范》GB50354-2005

《歌舞厅照明及灯光污染污染限定标准》WH0201-94

《建筑内部装修设计防火规范》GB50222-2017

《建筑结构荷载规范》GB 50009

《企业安全生产标准化基本规范》GB/T33000-2016

八、竞赛环境

（一）赛场环境

1. 竞赛场地划分为检录区、竞赛区、裁判区、教师休息区、技术支持区、服务保障区等区域。区域之间有明显标志或警示带，标明消防器材、安全通道、茶水间、洗手间等。

2. 场内根据实际参赛队数量设置竞赛赛位，一个竞赛赛位包括 3 台电脑机位和 1 个手绘工位。竞赛时使用相应设施将参赛队之间进行相互隔离，以免相互干扰，标明工位号。

3. 参赛队无互联网访问环境，赛场每个队伍提供 2 个 U 盘（1 个为备份），用于传递及提交文件。若 U 盘出现不能读写等问题，由队长举手示意裁判，在现场裁判确定情况后更换备用 U 盘。

4. 现场保证良好的采光、照明和通风，提供稳定的供电环境。技术支持区为参赛选手提供竞赛相关设备备件，服务区提供医疗、食品补给等服务保障。

（二）竞赛区环境

1. 计算机

设备名称	规格及要求
计算机	计算机 3 套（含显示器、键盘、鼠标等） 不低于第十代英特尔酷睿 i5 的处理器，16GB 的运行内存， 256GB 的固态硬盘，GTX 1060 的独立显卡

2. 软件环境

类型	名称	版本
操作系统	Microsoft Windows	不低于 WIN10
制作软件	Adobe Photoshop	不低于 2020 版
	Adobe Illustrator	不低于 2020 版
	3dsmax	不低于 2020 版
	SketchUp	9.0+
	Vray 渲染器	6.0+
	enscape 渲染器	3.0+
支撑软件	AutoCAD	不低于 2020 版
	Microsoft Office	2010 版以上
	WPS Office	11.0 版以上
	微软拼音输入法	10.0 版以上

3. 硬件环境

类型	规格
手绘板	WACOMPTH660, 压感级别 ≥ 2048 ; 尺寸长 $\geq 200\text{mm}$, 宽 $\geq 150\text{mm}$; USB 连接, 感应方式电磁式数位板
手绘包	提供 24 色彩铅、64 色马克笔、4K 画纸、针管笔、铅笔、橡皮、尺子等手绘工具。

九、竞赛样题（另附）

十、成绩评定

（一）评分标准制定原则

竞赛评分本着“公平、公正、公开、科学、规范”的原则，符合《职业院校技能大赛成绩管理办法》的相关规定。

(二) 成绩产生办法

1. 采取分模块得分、累计总分的计分方式。
2. 在比赛时段，参赛选手有作弊行为的，取消比赛资格。
3. 不得在比赛结果上标注任何信息记号，如有发现，成绩为 0 分。

(三) 评分细则

1. 创意模块

各参赛团队依据赛题，完成舞台场景手绘表现图的绘制并撰写不少于 200 字的创意设计说明文字，以图纸形式提交竞赛成果。

模块一	考核内容	评分标准	分值
创意 模块 (20 分)	设计创意	主题突出，思路明确，表达出新颖独特的设计理念。	4 分
	设计表现	准确表达体量、比例、构造等，透视准确。	4 分
		技法熟练，色彩运用恰当，设计风格统一。	4 分
		方案符合赛题内涵，阐释设计理念，文字表述条理清晰。	4 分
		图纸排版美观，符合设计主题的整体风格。	4 分

2. 表现模块

依据设计主题，完成舞台平面图、效果图、一个布景或道

具三视图的设计。平面图及三视图的比例自定，所有图片分辨率不低于200dpi，最终以A3规格的*.JPG文件提交竞赛成果。

模块二	考核内容	评分标准	分值
表现 模块 (60 分)	设计创意	整体方案能够呈现出独特的创意，主题鲜明，色彩运用恰当，设计风格鲜明。	5分
		整体方案呈现具有设计美感，阐释赛题内涵，完整地表达文化与艺术特色。	5分
	舞台平面图	平面图布局合理，满足演出使用功能要求，动线流程合理。制图规范，比例恰当，文字及尺寸标注准确。	10分
	布景或道具三视图	布景或道具的设计应具备创新性，风格与设计主题相协调，具有艺术性与技术性。	10分
	舞台效果图	效果图分辨率达到要求，包括模型细节、灯光效果、材料质感等方面表现真实、精致。	15分
		效果图的舞台场景氛围表现充分，展示舞台场景的设计特点，符合场景的主题定位。	15分

3. 展示模块

各参赛团队使用办公软件WPS或Office合作完成PPT版面设计，版式的长宽比例依据设计风格自定，以*.PDF文件格式保存排版文件。

模块三	考核内容	评分标准	分值
展示 模块 (20 分)	撰写设计说明	作品名、设计说明、平面图、三视图、效果图、声光电现代科学技术的理解与运用等内容表达完整，版面数量合理。	5分
	设计思路阐释	版式布局美观，设计新颖，配色协调、风格统一。	5分
	设计成果展现	图片及文字等要素的位置、大小、比例协调，体现设计主题。	5分
	图文综合排版	图片分辨率符合要求，文字表述准确。	5分

十一、奖项设定

(一) 奖项设置

本赛项设参赛团队奖和优秀指导教师奖。

1. 参赛团队奖

设一、二、三等奖。以最终实际参赛团队总数为基数，一等奖占比10%，二等奖占比20%，三等奖占比30%（最终成绩保留至小数点后两位）。

2. 指导教师奖

获得一等奖的团队，报名排序在第一位的指导教师，获优秀指导教师奖。

（二）成绩并列

若出现总成绩并列情况，以模块二分值确定排名，如模块二分值依然并列，以模块一分值确定排名。

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障大赛期间参赛选手、指导教师、裁判员、工作人员的人身安全。

（一）比赛环境

1. 赛项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，应符合有关安全规定。赛项执委会赛前须按照要求排除安全隐患。

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。赛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，要严防选手出现错误操作。

3. 赛项执委会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. 赛项执委会须制定赛场的人员疏导方案。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，赛项执委会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）生活条件

1. 比赛期间，由赛项执委会以就近为原则推荐安排参赛选手、指导教师或领队食宿。赛项执委会须尊重少数民族的信仰及文化，根据国家相关的民族政策，推荐安排好少数民族选手和教师的饮食起居。

2. 比赛期间推荐安排的住宿地应具有宾馆住宿经营许可资质。

3. 大赛的安全管理，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. 各单位组织代表队时，须安排为参赛选手购买大赛期间的人身意外伤害保险。

2. 各单位参赛人员组成后，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. 各领队、指导老师需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报告大赛执委会办公室。赛项出现重大安全问题可以停赛，是否停赛由省大赛组委会办公室决定。事后，大赛执委会应向省大赛组委会办公室报告详细情况。

（五）处罚措施

1. 因参赛选手原因造成重大安全事故的，取消其获奖资格。

2. 参赛选手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。

（六）赛场预案

1. 竞赛过程中出现设备掉电、故障等意外时，现场裁判需及时确认情况，安排技术支持人员进行处理，现场裁判登记详细情况，填写补时登记表，报裁判长批准后，可安排延长补足相应选手的比赛时间。

2. 预留备用PC和设备，当出现设备掉电、故障等意外时经现场裁判确认后由赛场技术支持人员予以更换。

3. 赛项出现重大突发事件和重大安全问题，经赛项执委会和专家组同意，暂停比赛，由涉及人员有关领导，如裁判长、领队、技术支持公司负责人、执委会领导和有关负责人协调处理解决；如若不能处理，中止比赛，是否停赛由大赛执委会办公室决定。

事后，大赛执委会应向省大赛组委会办公室报告详细情况。

4. 比赛期间发生意外伤害、意外疾病等重大事故，裁判长立即中止相关人员比赛，第一时间由承办校医疗站校医抢救，严重的呼叫120送往医院。

十三、竞赛须知

(一) 参赛队须知

1. 参赛人员应参加赛项承办院校组织的开闭幕式等各项赛事活动。

2. 在赛事期间，领队、指导老师及参赛其他成员不得私自接触裁判，凡发现有弄虚作假者，取消其参赛资格，成绩无效。

3. 所有参赛人员须按照赛项规程要求按照完成赛项评价工作。

4. 对于有碍比赛公正和比赛正常进行的参赛队，视其情节轻重，按照相关规定给予警告、取消比赛成绩、通报批评等处理。

(二) 参赛领队、指导老师须知

1. 各参赛人员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. 各参赛领队、指导老师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、裁判、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

不得进入竞赛现场。

4. 参赛人员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大赛专用网页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、赛项样题等，指导选手做好赛前的一切技术准备和竞赛准备。

7. 参赛领队应对本队参赛队员和指导教师的参赛期间安全负责，参赛学校须为参赛选手和指导教师购买意外保险。

（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. 参赛选手需持统一印制的参赛证和有效身份证件参加竞赛。

3. 参加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. 参加选手请勿携带任何电子设备及其他资料、用品进入赛场。

5. 参赛选手应按照规定时间抵达赛场，凭参赛证、身份证件检录，按要求入场，不得迟到早退。

6. 参赛选手应按有关要求在指定位置就座。

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，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。

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，经总裁判长批准后将立即取消其参赛资格。

9. 参赛选手需仔细阅读赛题中竞赛文档命名的要求，不得在提交的竞赛文档中标识出任何关于参赛选手地名、校名、姓名、参赛编号等信息，否则取消竞赛成绩。

10. 竞赛时间终了，选手应全体起立，结束操作。将资料和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。

11. 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。

12. 选手在竞赛期间连续工作，食品、饮水等由赛场统一提供。选手休息、饮食或如厕时间均计算在竞赛时间内。

（四）工作人员须知

1. 树立服务观念，一切为选手着想，以高度负责的精神、严肃认真的态度和严谨细致的作风，在赛项执委会的领导下，按照各自职责分工和要求认真做好岗位工作。

2. 所有工作人员必须佩戴证件，忠于职守，秉公办理，保守秘密。

3. 注意文明礼貌，保持良好形象，熟悉赛项指南。

4. 自觉遵守赛项纪律和规则，服从调配和分工，确保竞

赛工作的顺利进行。

5. 提前 30 分钟到达赛场，严守工作岗位，不迟到，不早退，不得无故离岗，特殊情况需向工作组组长请假。

6. 熟悉竞赛规程，严格按照工作程序和有关规定办事，遇突发事件，按照应急预案，组织指挥人员疏散，确保人员安全。

7. 工作人员在竞赛中若有舞弊行为，立即撤销其工作资格，并严肃处理。

8. 保持通讯畅通，服从统一领导，严格遵守竞赛纪律，加强协作配合，提高工作效率。

十四、申诉与仲裁

在比赛过程中若出现有失公正或有关人员违规等现象，参赛队领队可在比赛结束后 2 小时之内向赛项仲裁组提出书面申诉。书面申诉应对申诉事件的现象、发生时间、涉及人员等进行实事求是的叙述，并提供事实依据（无事实依据或主观臆断不予受理），经领队亲笔签名后提交，非书面申诉不予受理。

赛项仲裁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，可在 3 天内由参赛队所在学校向大赛执委会办公室提出申诉。省大赛组委会办公室的仲裁结果为最终结果。