

附件 1

2026 年河北省职业院校技能大赛 “数字技术应用”赛项规程

赛项名称： 数字技术应用

赛项组别： 高职组

赛项编号： 2026GZ068

一、竞赛目标

“十四五”时期，数字技术应用对经济社会高质量发展的赋能作用日益凸显，成为催生新业态、激发新模式、促进新发展的技术引擎。习近平总书记指出“大数据是信息化发展的新阶段”，“加快数字化发展，建设数字中国”成为《中华人民共和国国民经济和社会发展第十四个五年规划和 2035 年远景目标纲要》的重要篇章。数字技术应用持续激发商业模式创新，催生新业态，已成为互联网等新兴领域促进业务创新增值、提升企业核心价值的重要驱动力。

本赛项旨在落实国家“建设数字中国”战略，深化产教融合，协同推动数字技术创新与发展，大力推进数字技术技能人才培养，赋能经济社会和现代职业教育高质量发展。结合当前数字技术中的新技术、新要求，通过大赛让参赛选手熟悉一个真实企业级大数据项目中各个环节的实现过程。通过竞赛来检验教学水平，引领和促进职业教育教学改革，促进与产业主流技术技能接轨。

二、竞赛内容

竞赛以行业数字化转型发展的人才需求为依托，以数字技术应用为载体，考察参赛者数字技术应用能力，侧重于大数据技术应用和人工智能技术应用两个方面，参赛者通过完成一系列技术任务来展示他们的技能和专业知识。此外，竞赛同时考核参赛选手工作组织和团队协作能力、沟通和人际交往能力、解决问题能力以及致力于紧跟行业发展步伐的自我学习能力。

本次竞赛为学生团体赛，每支参赛队由 3 名参赛选手组成，参赛学生须为高职院校在籍学生，不得跨校组队；世校赛金奖或国赛一等奖的学生，不能参加同一赛项同一组别的省赛；每支参赛队可

配指导教师 1-2 名，指导教师须为本校专职教师；每校最多可选派 2 个代表队报名参赛。

本次竞赛分为“技能实操”和“赛项要点展示”两个部分。第一部分“技能实操”（占比 80%），只考核技能部分，不设置理论题型，选手根据赛题要求，在竞赛专用主机上以实际操作的方式完成三个模块的赛题，来评估知识理解以及技能掌握的熟练程度，时间共 240 分钟，满分为 100 分。第二部分“赛项要点展示”（占比 20%），是参赛队伍基于数字技术探索实际应用场景，自主设计并提前完成原创性作品，参赛选手在竞赛现场汇报展示作品，评委综合考核评价。每支参赛队伍的汇报展示时间为 10 分钟，满分为 100 分。

（一）技能实操

该部分主要考核选手场景实际运用能力、数据分析能力和对数据可视化常用工具及技术熟练使用的能力，形式为上机实操。各模块的详细内容描述如下：

模块一 数字技术平台部署（30%）

按照题目要求，搭建Hadoop完全分布式大数据平台，包括但不限于Hadoop、MySQL、Hive、Spark等组件的安装，并验证组件的可用性。

该任务主要考核选手对大数据技术常用组件熟练搭建使用的能力。

模块二 大数据技术应用（40%）

1.基于Python技术，读取数据源；对指定数据进行有效性检查，正确处理无效值和异常值，对数据进行清洗、处理等。

2.基于Python运用模型应用于实际业务场景。

3.基于Python技术完成对数据进行统计汇总、分区分组和排序等操作，完成数据的探索分析、统计分析工作。

4.使用Python可视化技术对数据进行可视化展示，包括但不限于柱状图、折线图、堆叠图、饼状图、条形图、雷达图、散点图、词云图等效果。

该任务主要考核选手的Python编程能力、数据预处理与统计能力、数据可视化能力。

模块三 人工智能技术应用（30%）

基于Python技术调用不同的模型完成对数据的建模、训练、预测与评估工作，包括但不限于分类、回归、聚类、时间序列等模型的构建、训练、预测与评估。

该任务主要考核选手的编程能力和模型的构建、训练、预测与评估的运用能力。

（二）赛项要点展示

参赛队伍须在竞赛前自行准备一个大数据应用相关作品，该作品是利用大数据思维发现社会生活和学科领域的应用需求，利用大数据技术或人工智能技术设计解决方案，实现数据分析、业务智能、辅助决策等应用。要求参赛作品以PPT的形式呈现成果，内容可包括：数据来源、应用场景、问题描述、系统设计与开发、数据分析与实验、主要结论等。

作品涉及的领域包括但不限于：

1.金融行业

风险管理与欺诈检测：通过分析交易数据、市场趋势和用户行为，识别潜在风险及欺诈行为（如银行反欺诈系统）。

客户关系管理：整合客户数据，实现个性化金融服务和精准营销。

投资决策：利用大数据洞察市场机会，优化投资策略。

2.医疗健康

疾病预测与诊断：基于电子病历、基因组数据和医学影像，辅助疾病早期筛查及个性化治疗方案制定（如癌症预测模型）。

公共卫生监测：追踪流行病传播趋势，提升应急响应能力（如新冠疫情数据分析）。

医疗资源优化：通过患者数据分析改善诊疗效率，降低医疗成本。

3.零售与消费

精准营销：分析消费者购买行为和偏好，实现个性化推荐（如电商平台的用户画像）。

供应链优化：基于销售数据和库存信息，动态调整物流及库存管理。

4.工业与制造

智能制造：通过传感器数据实时监控设备状态，优化生产线效率（如三一重工通过大数据降低50%库存）。

故障预测与维护：分析设备运行数据，提前预警机械故障。

5.城市管理与交通

智慧城市：整合交通流量、环境质量等数据，优化交通信号灯调控和能源使用效率（如济南交通大脑减少拥堵）。

智慧交通：实时监测车辆运行状态，预测交通事故并优化路线规划。

6.能源与环保

能源调度：分析电网和输油管网的实时数据，优化能源分配（如智能电网的动态平衡）。

环境监测：通过传感器数据追踪污染源，制定减排策略。

7.农业与农村发展

精准农业：结合气象和土壤数据，指导灌溉、施肥及农作物产量预测。

农产品市场预测：分析供需数据，优化农产品流通和定价。

8.教育

个性化学习：基于学生行为数据推荐学习资源，辅助教学决策。

学术研究：处理大规模实验数据，加速科研创新（如基因组学）。

。

9.物联网与智能设备

智能家居：通过设备数据分析实现自动化控制（如能源管理系统）。

工业物联网：连接工厂设备，实现远程监控和智能决策。

10.政务与公共服务

政策决策支持：整合社会、经济数据提升政府治理效率（如智慧政务系统）。

民生服务优化：通过“互联网+政务”简化公共服务流程等。

作品汇报展示环节要求参赛队伍能够简明扼要地阐述自己作品的亮点及价值，展示PPT中不要出现任何能够体现参赛选手或参赛

学校的信息，如参赛选手姓名、学校名称、学校LOGO等。汇报展示现场将配备投影设备、计算机终端及基础网络环境。

三、竞赛方式

- 1.赛项采用线下比赛形式。
- 2.赛项为团体赛形式，参赛选手必须是高职（专科）学校、本科层次职业学校（含普通本科学校职教本科专业）、普通本科学校专科全日制在校学生，不限性别，不得跨校组队。

四、竞赛流程

竞赛流程如图1所示，竞赛日程见表1。

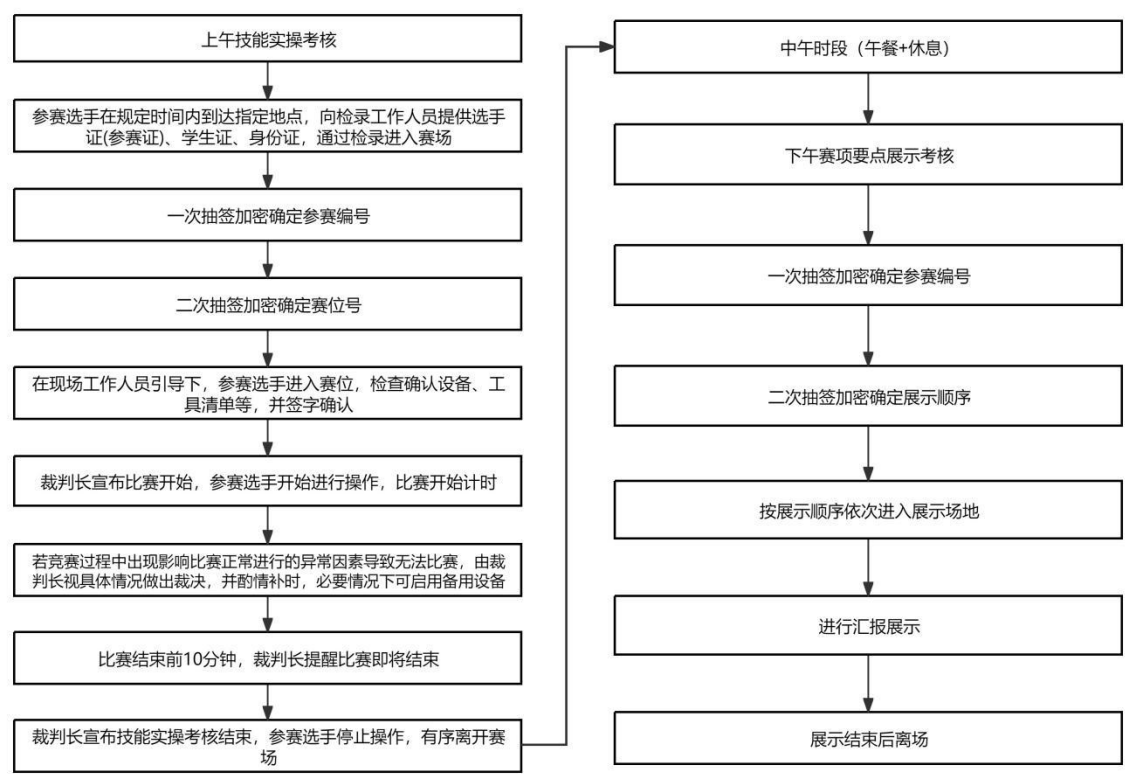


图1 竞赛流程图

表1 竞赛日程表（具体时间以竞赛指南为准）

| 日期 | 时间 | 事项 | 人员 |
|-----|-------------|-------|--------|
| 竞赛前 | 14:30-15:30 | 裁判工作会 | 裁判长、裁判 |

| | | | |
|-------|-------------|---------------------------|-------------------|
| 一天 | 15:30-16:30 | 领队会 | 参赛队领队、裁判长 |
| | 16:30-17:30 | 选手参观、熟悉赛场 | 工作人员、参赛队 |
| | 18:00 | 裁判赛前检查、封闭赛场 | 裁判长、监督仲裁 |
| 竞赛当天 | 7:00-7:15 | 参赛队伍到达比赛场地集合，赛场检录 | 检录工作人员、参赛选手 |
| | 7:15-7:30 | 一次抽签：确定参赛队编号 | 参赛选手、第一次加密裁判、监督仲裁 |
| | 7:30-7:45 | 二次抽签：确定参赛队赛位号 | 参赛选手、第二次加密裁判、监督仲裁 |
| | 7:45-8:00 | 参赛选手进入赛位，进行赛前软硬件设备检查、题目发放 | 参赛选手、裁判、裁判长、监督仲裁 |
| | 8:00-12:00 | 比赛（技能实操考核） | 参赛选手、裁判、裁判长、监督仲裁 |
| | 12:00-13:00 | 午餐+休息 | 参赛选手、裁判、裁判长、监督仲裁 |
| | 13:00-13:15 | 一次抽签：确定参赛队编号 | 参赛选手、第一次加密裁判、监督仲裁 |
| | 13:15-13:30 | 二次抽签：确定参赛队展示顺序 | 参赛选手、第二次加密裁判、监督仲裁 |
| | 13:30-17:00 | 参赛队按照抽签顺序依次进行汇报展示 | 参赛选手、评委、监督仲裁 |
| | 17:00-18:00 | 完成比赛，收取、确认各参赛队赛题及比赛相关电子文件 | 裁判、裁判长、监督仲裁 |
| | 18:00-20:00 | 成绩评定、复核 | 裁判、裁判长、监督仲裁 |
| 竞赛后一天 | 10:00 | 成绩公示 | 裁判、裁判长、监督仲裁 |

注：根据参赛队伍数量、场地面积、设备数量等实际情况可采用轮换场次方式开展竞赛，可重复竞赛日流程。下一场开赛时间可以根据实际情况进行调整。

五、竞赛规则

（一）选手报名

1.竞赛为团体赛，每支参赛队由3名参赛选手组成，参赛学生须为高职院校在籍学生，不得跨校组队。

2.世校赛金奖或国赛一等奖的学生，不能参加同一赛项同一组别的省赛。

3.同一学校本项目报名参赛队伍不超过2支，指导教师须为本校专任教师，每队可配指导教师1-2名。

4.各院校按照大赛组委会规定的报名要求，通过“河北省职业院校技能大赛网络报名系统”报名参赛。

5.参赛选手须认真填写报名表各项内容，提供个人真实身份证明，凡弄虚作假者，将取消其比赛资格。

6.参赛选手和指导老师报名获得确认后不得随意更换。

（二）熟悉场地

在比赛日前一天，参赛队在工作人员带领下，携带身份证件，按照规定路线有序进入赛场。任何人员只得在指定区域观察，不得进入赛位，不得触碰竞赛平台及赛位内物品。

（三）赛场规则

1.参赛选手根据赛项要求，按规定的比赛时间准时到达赛场后，参赛选手提供参赛证、身份证、经学校注册的学生证，完成检录后有序进入赛场。赛前15分钟选手经裁判允许进入赛位，检查竞赛平台、机器设备等，不得做与比赛任务相关事情，比赛正式开始后方可展开相关工作。

2.所有人员在赛场内不得有影响选手完成工作任务的行为。参赛选手未经现场裁判许可不得随意离开赛位，使用文明用语，不得言语及人身攻击裁判和赛场工作人员。

3.参赛选手须严格遵守安全操作规程，确保人身及设备安全。参赛选手因个人误操作造成人身安全事故和设备损坏时，裁判长有权中止该参赛队比赛。如出现影响比赛正常进行的异常因素（不包括赛程设定的故障排除）而无法比赛，由裁判长视具体情况作出裁决，并酌情补时。必要情况下，可启用备用设备。

4.竞赛结束（或提前完成）后，参赛选手要确认已成功提交所有竞赛文档，裁判员与参赛选手一起签字确认，参赛选手在确认后不得再进行任何操作。

5.选手退场时不得将任务书、草稿纸、赛位物品等带出赛场。配合裁判做好赛场记录。

（四）成绩评定

成绩评定过程中，选手根据裁判要求按任务书展示竞赛成果和任务完成情况。裁判严格按照评分标准，依照选手实际完成情况进行评定，确保公平公正。选手不得围观和议论其他选手评定情况。裁判不得将选手表现和评定结果泄露。工作人员根据裁判要求配合评定工作，不得擅自进入赛位影响评判过程。

（五）成绩公布

1.承办单位记分员将解密后的各参赛队成绩汇总，经裁判长、监督组签字后，公布比赛结果。

2.公布2小时无异议后，将赛项总成绩录入赛务管理系统，经裁判长、监督组长和仲裁长在系统导出成绩单上审核签字。

3.将签字后的纸质打印成绩单报送大会执委会。

六、技术规范

（一）教学标准

高等职业学校专业教学标准——电子信息大类。

（二）基础标准

| 标准号/规范简称 | 名称 |
|----------------|-------------------------|
| GB/T11457-2006 | 信息技术、软件工程术语 |
| GB8566-88 | 计算机软件开发规范 |
| GB/T12991-2008 | 信息技术数据库语言 SQL 第 1 部分：框架 |
| GB/T21025-2007 | XML 使用指南 |
| GB/T28821-1012 | 关系数据管理系统技术要求 |
| LD/T81.1-2006 | 职业技能实训和鉴定设备技术规范 |

（三）大数据技术相关标准

| 标准号/规范简称 | 名称 |
|----------------|----------------------|
| GB/T38672-2020 | 信息技术大数据接口基本要求 |
| GB/T38673-2020 | 信息技术大数据系统基本要求 |
| GB/T38676-2020 | 信息技术大数据存储与处理系统功能测试要求 |
| GB/T38643-2020 | 信息技术大数据分析系统功能测试要求 |
| GB/T38675-2020 | 信息技术大数据计算系统通用要求 |
| GB/T38633-2020 | 信息技术大数据系统运维和管理功能要求 |

（四）参赛队伍应具备的专业知识和技术技能等要求

- 1.具备搭建 Hadoop 完全分布式大数据平台的能力；
- 2.具备使用工具完成数据处理的能力；
- 3.具备使用工具完成数据分析能力；

- 4.具备使用工具完成数据建模能力；
- 5.具备使用工具完成场景应用能力；
- 6.具备使用工具完成数据可视化的能力；
- 7.具有终身学习和可持续发展的能力。

七、技术环境

（一）整体环境要求

- 1.竞赛场地平整、明亮、通风良好、温度适宜，设有监控。
- 2.赛场设有医疗站、灭火器和备用电源。
- 3.场地面积应不低于120m²。

（二）竞赛工位要求

单个竞赛工位面积不小于1m²（1m×1m），标明工位号码，有隔断或间隔一个工位，提供参赛队伍数量10%的备用机位。配备竞赛平台1套、百兆独立带宽、工位配备操作桌1张、电脑1套；竞赛平台供电口1个（380V-10kW），电脑用供电口2个（220V-1kW）。

（三）硬件平台

- 1.容器服务器
- 2.应用服务器
- 3.应用交换机
- 4.管理交换机
- 5.KMV切换器
- 6.高性能PC机

（四）软件平台

| 设备类型 | 软件类别 | 软件名称、版本号 |
|-------|---------------|--------------|
| 竞赛服务器 | 竞赛环境大数据集群操作系统 | CentOS 7 |
| | 大数据平台组件 | Hadoop 3.1.4 |

| | | |
|-------|---------|----------------------------|
| | | Hive 3.1.2 |
| | | Spark 3.2.1 |
| | | Zookeeper 3.6.3 |
| | | Kafka 3.0.0_2.12 |
| | | Flume 1.9.0 |
| | | Flink 1.10.1（Scala2.12 版本） |
| | | JDK 1.8 |
| | | Sqoop1.4.7 |
| | | MySQL 8.0.30 |
| | | HBase 2.4.11 |
| | | Apache Tomcat 8.5.90 |
| | 开发语言 | Scala 2.12 |
| | | Java 1.8 |
| | | Python3.8 |
| 开发客户端 | PC 操作系统 | Win10/win7 64 位 |
| | 浏览器 | Chrome |
| | 文档编辑器 | WPS/Office |
| | 输入法 | 搜狗拼音输入法 |

八、竞赛样题

赛题主要由“数字技术平台部署”“大数据技术应用”“人工智能技术应用”三个模块构成的，样题详见附件。

九、赛项安全

（一）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。

（二）赛场周围要设立警戒线，要求所有参赛人员必须凭执委会印发的有效证件进入场地，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。

（三）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。

（四）严格控制与参赛无关的易燃易爆以及各类危险品进入比赛场地。

（五）配备先进的仪器，防止有人利用电磁波干扰比赛秩序。

（六）执委会须会同承办单位制定开放赛场和体验区的人员疏导方案。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。

（七）为确保本次大赛的顺利进行，承办学校建立大赛期间相应的安全保障制度，由安全保卫、校园环境及卫生医疗保障组执行。

（八）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。

（九）赛场指定一名安全责任人，对本赛场的安全负全责，在发生意外情况时负责调集救援队伍和专业救援人员，安排场内人员疏散。

十、成绩评定

（一）评分标准

1.技能实操评分标准

技能实操评分表按照选手对应题目要求实现过程及结果进行评分。参考样卷，具体评分样表如表 2 所示。

表 2 技能实操评分表样例

| 模块 | 评分标准 | 分值 |
|----------|-----------------------------------|----|
| 数字技术平台部署 | 完成 Hadoop 完全分布式平台的安装部署和常用组件的安装部署。 | 30 |

| | | |
|----------|--|----|
| 大数据技术应用 | 使用 Python 技术完成数据预处理任务。 运用 Python 完成数据分析、数据可视化和实际应用。 | 40 |
| 人工智能技术应用 | 运用 Python 技术完成数据源读取、数据清洗及数据处理等操作，完成指定模型的搭建、训练、预测与评估等实际应用。 | 30 |

2.赛项要点展示评分标准

赛项要点展示评分表样例如表3所示。

表 3 赛项要点展示评分表样例

| 维度 | 评分标准 | 分值 |
|---------|-------------------------------|----|
| 技术方案创新性 | 考察解决方案设计的前瞻性与创新价值 | 20 |
| 技术实现完整性 | 评估系统架构合理性及功能模块完成度 | 30 |
| 数据分析深度 | 检验数据分析、数据建模方法的科学性与分析结论的实践价值 | 20 |
| 应用场景适配性 | 考察作品对实际需求的匹配度、问题解决的有效性与落地推广潜力 | 15 |
| 团队协作表现 | 通过角色分工与互动展现团队协作效能 | 15 |

3.团队的最终成绩及排名

团队最终成绩由两轮成绩加权计算得出，即最终评分=80%*技能实操成绩+20%*赛项要点展示成绩。

选手最终名次依据最终评分进行排名。当成绩相同时，以技能实操、赛项要点展示成绩为顺序，成绩高者名次在前。若仍相同时，技能实操考核中用时短者名次在前。

（二）评分方式

1.评判记分采用纸质记分与信息化相结合方式，过程评分由裁判在纸质文件进行评分记录，也可以利用竞赛信息系统作为竞赛评

价工具，选手信息、赛程安排、评分标准、分数统计、各项成绩排名，均实现数字化。

2.裁判在裁判长领导下按照评分表对各评价项目进行结果评分。

3.在竞赛时段，参赛选手有不服从裁判及监考、扰乱赛场秩序等行为，情节严重的，取消参赛队评奖资格。有作弊行为的，取消参赛队评奖资格。裁判宣布竞赛时间到，选手仍强行操作的，取消参赛队评奖资格。

4.按比赛成绩从高分到低分排列参赛队伍的名次，如总成绩相同时，以比赛完成用时少的名次在前。

5.选手有下列情形，需从比赛成绩中扣分：

（1）违反比赛规定，提前进行操作或比赛终止仍继续操作的，由现场裁判员负责记录，并酌情扣1-5分。

（2）在竞赛过程中，违反赛场纪律，由裁判员现场记录参赛选手违纪情节，依据情节扣1-5分。

（3）在完成工作任务的过程中违反操作规程或因操作不当，造成设备损坏或影响其他选手比赛的，扣5-10分；情况严重者报赛项执委会批准，由裁判长宣布终止该选手的比赛，竞赛成绩以0分计算。损坏赛场提供的设备，污染赛场环境等不符合职业规范的行为，视情节扣分。

（三）成绩审核与公布

1.抽检复核

（1）为保障成绩评判的准确性，监督仲裁组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%。

(2) 监督仲裁组需将复检中发现的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。

(3) 复核、抽检错误率超过5%的，认定为非小概率事件，裁判组需对所有成绩进行复核。

2.解密

裁判长正式提交赛位（竞赛作品）评分结果并复核无误后，加密裁判在监督人员监督下对加密结果进行逐层解密。各赛项根据需要采取正向解密或逆向解密。以逆向解密为例：先根据二次加密记录表，以赛位号从小到大为序，确定其对应的参赛编号，再根据一次加密记录表，确定对应的参赛队。

3.公示

| 赛位号 | 参赛编号 | 参赛队 |
|-----|------|-----|
| 1 | | |
| 2 | | |
| 3 | | |
| 4 | | |
| 5 | | |

记分员将解密后的各参赛队成绩汇总成最终成绩单，经裁判长、监督仲裁组签字后进行公示，公示时间为2小时。成绩公示无异议后，由仲裁员在成绩单上签字。

十一、奖项设置

（一）参赛选手奖励

根据每队总成绩，从高到低排序。按实际参赛队伍数的10%设一等奖，20%设二等奖，30%设三等奖。

（二）指导教师奖励

获得一等奖参赛队的第一顺位指导教师获“优秀指导教师奖”，授予荣誉证书。

十二、赛项预案

（一）消防预案

1.赛区建立与公安、消防部门的协调机制，保证比赛安全，制定应急预案，及时处置突发事件。

2.赛场平面图上应标明安全出口、消防通道、警戒区、紧急事件发生时的疏散通道等。

（二）供电预案

1.成立安全用电保障工作小组，负责与电力部门沟通，保证比赛期间电力供应正常，确保出现异常情况时及时解决问题。

2.设立专门赛场配电房，配置工业标准配电柜。

3.实行双重电源保障措施：

（1）除正常市电外，增加备用柴油发电机或不间断电源(UPS)。

（2）赛场各比赛工位设备电源与电脑电源分离，保证电脑用电不受选手对设备误操作影响。

（3）配电柜必须保证5路出线口以备用。

（4）设备本身带有配电箱，须配备隔离变压器，具有漏电保护、过压、过电流保护等功能，各单元独立供电互不干扰。

（三）医疗预案

赛场提供应急医疗措施和消防措施，设置医护人员专线，确定应急联系人，发生意外情况时，由场地安全负责人及时、对口联系。

（四）设备预案

1.赛场至少提供参赛队10%数量的备用机位，以备比赛过程中可能出现的技术故障。

2.赛场内配备一定数量的设备维护工程技术人员，处置设备可能出现的问题。

3.竞赛前2周，竞赛平台按照赛项专家组要求部署到赛场，并进行满负荷动作测试连续24小时，确保零故障。

十三、竞赛须知

（一）参赛队须知

1.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。

2.参赛队员在报名获得审核确认后，原则上不再更换。

3.各学校组织代表队时，须为参赛选手购买大赛期间的人身意外伤害保险。

4.参赛队员按照大赛赛程安排凭大赛组委会颁发的参赛证和身份证、学生证参加比赛及相关活动。参赛队员着装文明整齐，须符合安全及竞赛要求。

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.组委会统一安排各参赛队在比赛前一天进入赛场熟悉环境情况。

7.参赛队不能使用自带软件及自编资料等不符合规定的资料，不得携带工具、文具用品、食品等进入赛场；统一使用赛场提供的

计算机、竞赛设备、设备附件和工具等，技能大赛统一使用相同版本的软件及文字、表格处理等软件。

8.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，由赛项裁判长视具体情况做出裁决。

9.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。

10.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。

11.如若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。

12.本规则没有规定的行为，裁判组有权做出裁决。在有争议的情况下，仲裁工作组的裁决是最终裁决，任何媒体资料都不做参考。

（二）指导教师须知

1.参加赛前抽签工作，确认比赛出场顺序，协助大赛承办方组织好本单位比赛选手参加各项赛事活动。

2.做好本单位比赛选手的业务辅导、心理疏导和思想引导工作，教育参赛选手以平和、包容的心态，共同维护竞赛秩序。

3.自觉遵守竞赛规则，尊重和支持裁判工作，不随意进入比赛现场及其他禁止进入的区域，确保比赛进程的公平、公正、顺畅、高效。

4.各参赛队要坚决执行比赛的各项规定，加强对参赛人员的管理，做好赛前准备工作，督促选手带好证件和要求自带的工具和材料等。

5.当本单位参赛选手对比赛进程中出现异常或疑问，应及时了解情况，客观做出判断，并做好选手的安抚工作，经内部协商，认为有必要时可在规定时限内向赛项仲裁工作组反映情况或提出书面仲裁申请。

6.参赛选手因申诉或对处理意见不服而停止比赛，以弃权处理。

7.指导教师应认真研究和掌握本赛项比赛的技术规则和赛场要求，指导选手做好赛前技术准备和应赛准备。

8.指导教师应在赛后做好技术总结和工作总结。

（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。

2.参赛选手凭抽签赛位号入场，比赛过程中不得透露个人信息。

3.竞赛期间不准携带任何通讯工具、移动存储器、照相器材等与竞赛无关的用品，否则取消该队参赛资格。

4.尊重裁判和赛场工作人员，自觉遵守赛场纪律，维护赛场秩序。

5.入场后，选手必须确认计算机是否正常运行，开赛信号发出前不能启动设备；竞赛过程中，各竞赛队自行工作程序和时间安排，在赛位上完成竞赛项目，严禁作弊；竞赛食品、饮水等由赛场统一提供。

6.在竞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。

7.参赛选手赛场外的管理由各参赛队领队和指导教师负责。

8.参赛队欲提前结束竞赛，应向现场裁判举手示意，竞赛所用时间由现场裁判记录，结束竞赛后参赛队不能进行任何与竞赛相关的操作。

9.各竞赛队按照大赛要求提交竞赛成果，禁止在竞赛成果上做任何与竞赛无关的记号。

10.竞赛操作结束后，参赛队员要确认成功提交竞赛要求的文件，裁判员在比赛结果的规定位置做标记，并与参赛队员共同签字确认。

（四）工作人员须知

1.服从赛项组委会的领导，遵守职业道德、坚持原则、按章办事，切实做到严格认真，公正准确，文明执裁。

2.以高度负责的精神、严肃认真的态度和严谨细致的作风做好工作。熟悉并认真执行竞赛规定，严格按照工作程序和有关规定办事。

3.佩戴工作人员胸卡，仪表整洁，语言举止文明礼貌，接受仲裁工作组成员和参赛人员的监督。

4.参加赛项组委会的赛前工作培训。

5.竞赛期间，保守竞赛秘密，不得泄露。

6.严格执行竞赛纪律，除应向参赛选手交代的竞赛须知外，不得向参赛选手暗示解答与竞赛有关的问题，更不得向选手进行指导或提供方便。

7.实行回避制度，不得与参赛选手及相关人员接触或联系。

8.坚守岗位，不迟到，不早退。

9.监督选手遵守竞赛规则和安全操作规程的情况，不得无故干扰选手竞赛，正确处理竞赛中出现的问题。

10.遵循公平、公正原则，维护赛场纪律，如实填写赛场记录。

11.如遇安全突发事件，按照工作预案及时组织疏散，确保人员安全。

12.未经同意不得擅自发布关于比赛的言论，不得私自接受采访。

十四、申诉与仲裁

（一）各参赛队对不符合赛项规程规定的计算机软硬件、竞赛使用工具、用品，竞赛执裁、赛场管理及工作人员的不规范行为等，可向赛项监督仲裁组提出申诉。申诉主体为参赛队领队。

（二）监督仲裁人员的姓名、联系方式在竞赛期间向参赛队和工作人员公示，确保信息畅通并同时接受大众监督。

（三）申诉启动时，参赛队领队向赛项监督仲裁组递交亲笔签字同意的书面申报报告。申报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、实事求是地叙述，非书面申诉不予受理。

（四）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，超时不予受理。

（五）赛项监督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。

（六）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。

（七）申诉方可随时提出放弃申诉。