

# 2026 年河北省职业院校学生技能大赛

## “ERP 数据技术应用”（高职组）赛项

### 竞赛规程

赛项名称： ERP数据技术应用

英文名称： ERP Data Technology Application

赛项组别： 高等职业教育

赛项编号： 2026GZ064

## 一、赛项信息

赛项类别			
<input checked="" type="checkbox"/> 每年赛 <input type="checkbox"/> 隔年赛（ <input type="checkbox"/> 单数年/ <input 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)
51 电子与信息大类	5102 计算机类	510205 大数据技术	数据采集技术
			数据预处理技术
			大数据分析技术应用
			数据可视化技术与应用
			数据挖掘应用
			大数据平台部署与运维
		510201 计算机应用技术	数据库技术及应用
			前端设计与开发
			信息采集技术
			数据分析方法
			系统部署与运维
		510202 计算机网络技术	Linux 操作系统管理
			程序设计基础
			数据库应用技术
		510203 软件技术	程序设计基础
			数据库技术
			面向对象程序设计
			数据结构
		510206 云计算	Linux 操作系统

		技术应用	程序设计基础
			数据库技术
			Web 应用开发
		510209 人工智能技术应用	程序设计基础
			Linux 操作系统
			数据库技术
			人工智能数据服务
		510211 工业互联网技术	程序设计基础
			数据库应用基础
			工业互联网数据采集技术
			工业互联网数据分析技术
			数据采集与处理
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）	
商务大数据技术	大数据处理员	具备大数据应用理论基础知识，了解大数据技术框架和生态系统，具备 Hadoop 技术框架基础知识，具备 Java 程序设计能力，了解非关系型数据库理论基础知识，具备多数据源整合的基本能力，掌握数据库查询、修改、统计等操作，能对大数据进行预处理、检验和清洗。	
	大数据运维工程师	掌握 Linux 操作系统理论基础知识，熟悉 Linux 操作系统操作，掌握 HFDS 理论基础知识，掌握计算机网络理论基础知识，具备组建计算机集群的能力。	
	大数据分析工程师	具有简单算法的设计能力，并能用Python等编程语言实现；具有大数据采集与预处理、数据分析与挖掘、数据可视化的实践能力；具有大数据分析报告等项目文档的撰写能力；具有对大数据产品应用、行业技术发展进行调研与分析的能力，初步具备企业级应用系统开发能力。	
金融科技产业	财务大数据分析、预算管理	应用大数据技术进行业务财务数据收集、清洗、整理、挖掘，并撰写财务分析报告的能力；	
	会计信息管理	掌握大数据技术在财务中应用的技能，具有应用大数据技术进行业务财务数据收集、清洗、整理、挖掘和可视化输出的能力；	
	数据咨询服务人员	具有应用统计软件（如Excel、SAS、SPSS等）、计算机语言（如Python等）对数据进行清洗、整理、挖掘、分析和可视化输出的能力；	

		具有数据库应用能力，具有数据库存储、优化、迁移、查询等能力；具有数据采集与预处理以及数据动态分析、评估和预测的能力；
现代服务业	管理咨询专员	具有战略目标确定、战略分析、战略选择与评价、战略实施、战略控制等企业战略管理基本能力
		具有运营规划、质量管理、营销管理、供应链管理、客户服务管理、安全危机管理、财务管理等企业运营管理能力
		具有企业市场调研分析、管理方案制订、管理改善执行、改善效果评估等管理咨询的能力
	数字化管理师	具有企业工作流程梳理、诊断分析、改进提升等企业数字化管理与数字技术应用的能力
		具有企业内外部环境分析、战略规划制定、数字化战略目标设置、诊断分析等企业战略管理的能力
	企业经理	具有中小企业财务成本控制、现金流管理、税务筹划等财务管理的能力
		具有企业经营数据、财务报表数据分析的能力

## 二、竞赛目标

党的二十大报告指引了数字经济发展方向，强调其与实体经济深度融合的重要意义。数据作为数字产业之基，在数字化转型加速和数字技术创新应用加快的当下，愈发凸显其关键价值，ERP数据技术于各行业的重要性也与日俱增。本赛项以省级职业技能竞赛为途径，目的在于促进省内相关专业学生深入领会 ERP 数据技术，并提升他们的实际操作能力，从而打造出技术精湛的人才队伍，进一步增强他们在数据分析、数据管理、数据可视化等多方面的综合能力，展现团队合作、工匠精神等职业素养。竞赛内容会紧密围绕ERP企业经营决策沙盘对抗和大数据技术最新发展走向和实际应用要求展开，重点考查参赛选手在企业模拟运营时的策略规划能力，以及对真实数据的处理、分析、汇报能力，以此全面衡量选手在理论与实践融合方面的综合素养。通过校企合作平台的搭建和竞赛成果的转化，对接现代服务业、战略新兴产业领域对数智化人才的紧迫培养需求，以竞赛为引导，强力推动大数据技术在 ERP 数据应用领域 “岗课赛证” 的深度有机融通。

全方位实现产教融合向更高层次、更广范围发展，促进科教融汇目标的达成，为我省数字经济领域持续输送大量高质量的 ERP 数据技术人才，为经济社会在新阶段的高质量发展提供坚实的人才支撑和创新动力。

### 三、竞赛内容

第一部分：赛事依托业界领先的企业运营模拟平台，基于全球26个行业的头部企业应用最广的企业资源计划系统（ERP）、内存数据技术以及企业级数据分析工具，进行企业运营和竞争模拟。平台模拟了在一个连续的时间和变化的市场环境，参与学生组队扮演企业决策者、运营者等相关实际岗位角色，使用真实的ERP系统，通过虚拟的市场环境（包括市场模拟和时间仿真以及管理性任务的自动化操作）模拟运营一家公司，基于动态竞争、交易和市场数据分析做出企业运营决策，以实现企业运营的利润最大化，并与其他参赛队伍在共同市场环境中竞争。此部分共计100分。

第二部分：在企业真实生产数据驱动下，参赛队伍需依次完成四大核心任务：一是平台环境搭建，构建动态可配置的大数据看板运行环境；二是数据动态加载，通过编写Request程序及配置文件，实现从ERP数据库到HDFS的灵活查询，支持数据源、表结构与加载规则的可定义化；三是数据清洗与转换，对原始数据进行去重、缺失值处理、类型标准化与字段拆分，并通过日志或可视化工具验证数据质量；四是动态交互看板实现，基于清洗后数据，使用ECharts构建支持时间、产线等多维度实时钻取分析的交互式可视化看板。最终，所有关键配置、代码与动态效果将以截图与图表形

式整合展示于大屏看板中。汇集工作过程相关要求截图及相关必要数据、图表等材料，在考务系统中进行回答。此部分共计100分。

第三部分：制作10分钟的创新成果、技能要点汇报PPT，现场汇报，竞赛全过程考察职业素养。此部分共计100分。

总成绩=第一部分成绩\*30%+第二部分成绩\*50%+第三部分成绩\*20%。

## 四、竞赛方式

### （一）组队方式

本赛项为团体赛，以院校为单位组队参赛，不得跨校组队。同一学校相同项目报名参赛队不超过2支，每队选手人数不超过3人，每队不超过2名指导教师。

### （二）竞赛方式

本赛项为线下竞赛方式，采用ERP企业经营决策沙盘和企业ERP大数据看板搭建系统为竞赛平台，所有参赛队伍将在同一市场环境下进行比赛。比赛分为上下两部分，分别是线上模拟、数据分析和线下成果汇报比赛。

第一部分比赛进行4轮，每轮20分钟，每轮中间市场策略调整10分钟，每轮模拟企业20天的经营情况。以最后一轮所累积的企业估值判定成绩排名。

第二部分对企业真实数据进行数据加载、数据清洗、数据分析、数据可视化以及工作过程汇报。选手需要按照赛题说明完成实践操作，并将程序代码、运行结果以截图的方式写入考务系统。

第三部分将第一部分ERP模拟竞赛阶段和第二部分数据分析结果，结合业务分析制作成PPT，每个参赛队所有队员参加现场汇报。

## 五、竞赛流程

### （一）报到时间安排

日期	时间	内容
1月3日	8:00-14:00	参赛队报到
	10:00-12:00	裁判会
	15:00-15:30	开赛式
	15:45-16:15	领队会（第一次抽签加密）
	16:15-17:30	学生观摩场地
	17:30-18:00	裁判长赛前检查封闭赛场
1月4日	7:00-7:15	参赛队集合前往比赛现场
	7:15-7:40	赛场检录 二次加密：参赛队抽取赛位号
	7:40-7:55	参赛队进入比赛赛位，进行赛前软、 硬件检查、题目发放
	7:55-8:00	登录测试准备
	8:00-12:00	第一部分：企业模拟经营竞赛 第二部分：大数据分析（含PPT制作）
	12:00-12:30	收取各参赛队赛题及比赛成果物
	12:30-19:30	第三部分：成果展示评分
	19:30-20:00	申诉受理
	20:00-评分结束	成绩核定与解密

### （二）竞赛流程图

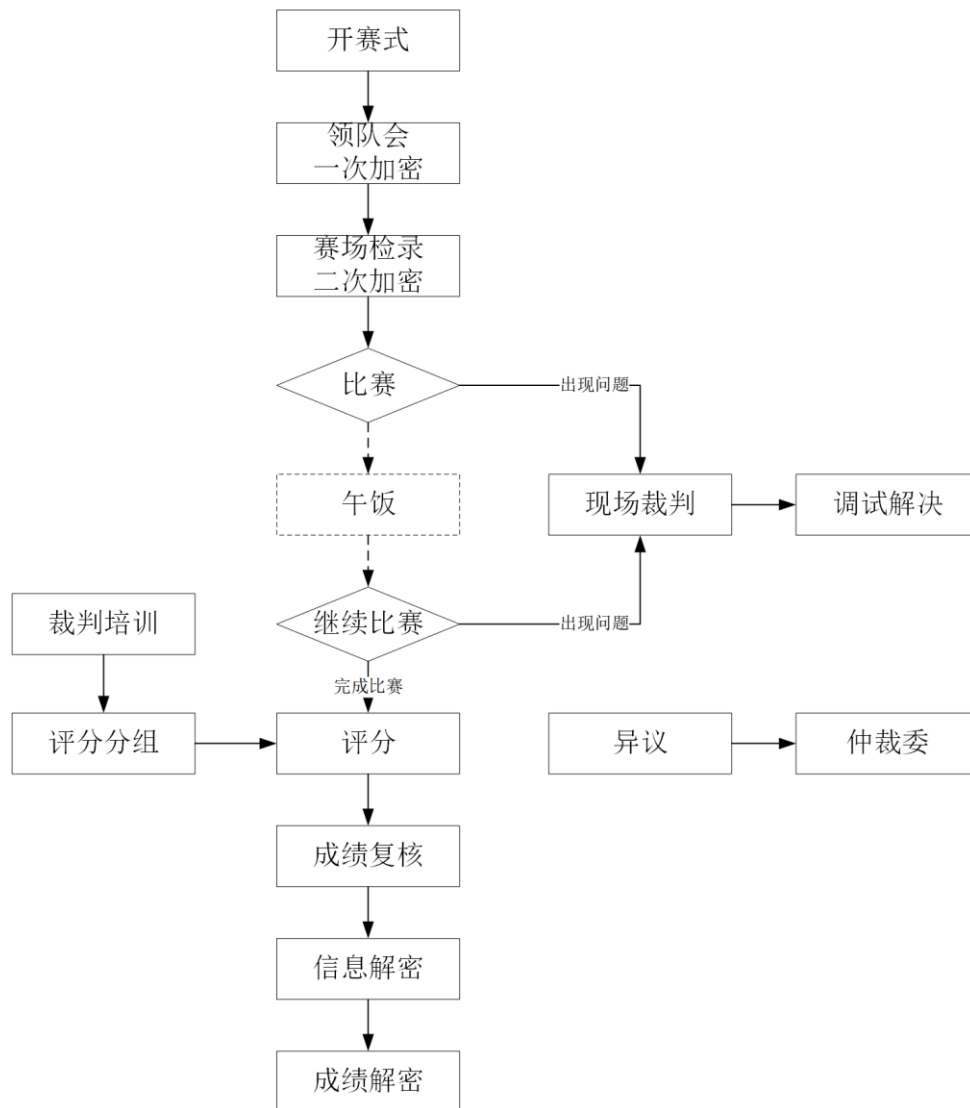


图 竞赛流程图



## 六、竞赛规则

（一）选手报名：竞赛报名通过河北省职业院校学生技能大赛管理平台（<http://hbszjs.hebtu.edu.cn/jnds>）进行竞赛报名。报名方式和时间等要求，根据竞赛执委会具体通知文件为准。

报名限制条件：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

（二）熟悉场地：2026年1月3日安排各参赛队参赛选手熟悉赛场。

（三）入场规则：参赛选手按规定时间到达指定地点，必须携带身份证、学生证、检录号、参赛选手胸牌，进行检录、一次加密、二次加密等流程，最终确定工位，选手迟到10分钟取消比赛资格。严禁参赛选手、赛项裁判、工作人员私自携带通信、摄录设备进入比赛场地。参赛选手所需的硬件、软件和辅助工具统一提供，参赛队不得使用自带的任何有存储功能的设备，如手机、U盘、移动硬盘等。参赛队在赛前领取比赛任务并进入比赛工位，比赛正式开始后方可进行相关操作。

（四）赛场规则：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。参赛选手不得因各种原因

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。

（五）离场规则：比赛时间结束，选手应全体起立，结束操作。参赛选手要确认已成功提交竞赛要求的文档，裁判员与参赛选手一起签字确认，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。

（六）成绩评定与结果公布：比赛结束，评分裁判入场进行成绩评判。最终竞赛成绩经复核无误，由裁判长、监督仲裁长签字确认后，以纸质形式向全体参赛队进行公布。

（七）其它未尽事宜：将在赛前向各领队做详细说明。

## 七、技术规范

本赛项引用的国际、国家、行业技术、职业资格标准与规范如下：

表 7-1 基础标准

标准号/规范简称	名称
GB/T 1526-1989	信息处理 数据流程图、程序流程图、系统流程图、程序网络图和系统资源图的文件编制符号及约定
GB/T 8566-2001	信息技术 软件生存周期过程
GB/T 11457-1995	软件工程术语
GB/T 18491-2001	信息技术 软件测量 功能规模测量 第1部分：概念定义
GB/T 18492-2001	信息技术 系统及软件完整性级别
GB/Z 18493-2001	信息技术 软件生存周期过程指南
SJ 20778-2000	软件开发与文档编制企业会计制度财会（2000）25号

表 7-2 大数据技术相关标准

标准号/规范简称	名称
GB/T 35295-2017	信息技术 大数据 术语
GB/T 37721-2019	信息技术 大数据分析系统功能要求
GB/T 37722-2019	信息技术 大数据存储与处理系统功能要求
GB/T 38672-2020	信息技术 大数据 接口基本要求
GB/T 38673-2020	信息技术 大数据 大数据系统基本要求
GB/T 38675-2020	信息技术 大数据计算系统通用要求
GB/T 38633-2020	信息技术 大数据 系统运维和管理功能要求
GB/T 41778-2022	信息技术 工业大数据 术语
GB/T 41818-2022	信息技术 大数据 面向分析的数据存储与检索技术要求

## 八、技术环境

### （一）竞赛场地

竞赛现场设置竞赛区、裁判区、技术支持区、服务区等。

1. 竞赛区域：每个竞赛工位设工位编号，4个工位为一组（1个为备用机），每组间用隔板隔开，确保互不干扰。
2. 裁判区：供裁判工作及休息，配备满足需要的办公设备。
3. 技术支持区：供技术支持人员工作及休息，为竞赛提供技术支持。
4. 服务区：提供医疗等服务保障。

### （二）技术平台

#### 1. 竞赛设备

表 8-1 竞赛设备

序号	设备名称	数量	备注
----	------	----	----

1	ERP企业经营决策沙盘	每组1套	ERP企业经营决策沙盘聚焦于企业管理、业务流程、ERP和商务分析领域的理念和实践技能。支持在一个连续的时间内，在真实的ERP系统中去模拟经营一家公司，模拟场景包括生产型企业、运行型企业、服务型企业模拟经营。
2	ERP大数据看板搭建	每组1套	在企业真实生产数据驱动下，参赛队伍需依次完成四大核心任务：一是平台环境搭建，构建动态可配置的大数据看板运行环境；二是数据动态加载，通过编写Request程序及配置文件，实现从ERP数据库到HDFS的灵活查询，支持数据源、表结构与加载规则的可定义化；三是数据清洗与转换，对原始数据进行去重、缺失值处理、类型标准化与字段拆分，并通过日志或可视化工具验证数据质量；四是动态交互看板实现，基于清洗后数据，使用ECharts构建支持时间、产线等多维度实时钻取分析的交互式可视化看板。最终，所有关键配置、代码与动态效果将以截图与图表形式整合展示于大屏看板中。
3	考务系统	每组1套	基于信息化手段实现考试全流程管理的综合平台，涵盖试卷管理、考生考试、成绩处理等核心环节，通过数据整合与流程自动化，有效提升考务工作的规范性、安全性与工作效率。
4	PC 终端	每组4台	CPU: i5及以上 内存: 不少于16GB 硬盘: 不少于500GB 显示器: 1920*1080 及以上

## 九、赛项安全

### （一）安全保障

设立专责的安全保障小组，以负责整个赛事从筹备到执行期间的安全工作。依据赛事的特定需求，制定安全事故应对策略，确保比赛实施全过程安全。重点检查赛前安全设施，加强安全防护，避免火灾和盗窃事件，确保比赛场地的门窗得到妥善管理，保护财产安全。赛事结束后，立即执行安全审查，特别是在防火、防盗及电气安全方面，避免任何疏漏导致事故。

### （二）比赛环境

1. 赛场布局及其内部的器材和设施需遵循国家的安全规范。

2. 在赛场周边划定警戒区域，以阻止无关人员入内，防止潜在的安全风险。

3. 承办院校需确保具备实施应急预案的条件，明确相关规定和预案内容。

4. 赛事执行委员会和承办院校应共同制订开放赛场及体验区的人员疏导计划。

5. 在比赛期间，承办院校需在场地配备应急医疗服务点，并制定应急医疗服务预案。

6. 禁止参赛人员、裁判员和工作人员带入通讯、录像设备及未授权的记录工具进入比赛区域。

### （三）生活环境

1. 参赛队伍的食宿由承办院校统一安排，食宿、交通费自理。

2. 承办院校应考虑到不同民族参赛者的宗教和文化需求。

3. 安排的住宿地点必须具备合法的旅游经营许可。

4. 赛事期间安排的所有参观和观摩活动的交通安全，由赛事组织委员会负责。

### （四）组队责任

1. 各参赛队所属院校应为参赛者购买赛事期间的人身意外伤害保险。

2. 各参赛队成立后，参赛队所属院校应建立管理规程，并对参赛者进行必要的安全教育。

3. 强化参赛团队的安全管理责任，确保与赛事安全措施的一致性。

#### （五）应急处理

比赛期间发生意外事故，发现者应立即向赛事执行委员会报告，并采取相应措施避免事态扩大。执行委员会应迅速响应，启动应急预案，并向上级委员会通报情况。

#### （六）处罚措施

1. 若因参赛队伍原因导致重大安全事故，将取消其获奖资格。

2. 对于存在重大安全隐患且忽视工作人员警告的参赛队伍，有权取消其比赛资格。

3. 对于违反规定的赛事工作人员，将依照相关制度追责。若其行为严重并导致重大安全事故，将由法律机关追究法律责任。

### 十、成绩评定

#### （一）评分标准

第一部分：企业ERP运营模拟比试（100分）

此部分为ERP企业经营决策沙盘挑战赛，比赛结束系统按照系统内企业经营盈利情况进行排名并计分。

排名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
分数	100	99.5	99	98.5	98	97.5	97	96.5	96	95.5
排名	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
分数	95	94.5	94	93.5	93	92.5	92	91.5	91	90.5
排名	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
分数	90	89.5	89	88.5	88	87.5	87	86.5	86	85.5
排名	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
分数	85	84.5	84	83.5	83	82.5	82	81.5	81	80.5

## 第二部分：企业ERP大数据看板搭建（100分）

企业ERP大数据看板搭建系统此部分为大数据分析 & 看板搭建，要求选手会使用多种大数据工具处理数据问题。每部分计分如下：

任务	子任务	主要知识与技能点	分值
任务 1：数据挖掘	子任务一：Hadoop 安装	基于指定服务器环境开展 Hadoop 集群搭建工作。	20
	子任务二：数据分析	从数据库、日志等多数据源采集数据，导入 Hadoop 集群，按业务需求过滤。	30
	小计		50
任务 2：数据可视化	子任务一：接口开发	基于处理好的数据，采用主流编程语言（Python）与框架（Flask）开发 API。	30
	子任务二：可视化展示	可视化图形的使用，如柱状图、折线图等；业务数据结果分析正确性。	20
	小计		50
总分			100

## 第三部分：技能要点展示（100分）

将第一部分ERP模拟竞赛阶段和第二部分数据分析结果，结合业务分析制作成PPT，每个参赛队所有队员参加现场汇报。

### （二）裁判组成条件要求

1. 本竞赛参与赛项成绩管理的组织机构包括裁判组、监督仲裁组。裁判组实行“裁判长负责制”。

2. 监督仲裁组对裁判组的工作进行全程监督，并对竞赛成绩抽检复核。

3. 监督仲裁组负责接受由参赛队领队提出的对裁判结果的书面申诉，组织复议并及时反馈复议结果。

4. 竞赛将制定裁判遴选管理办法、赛事保密细则和预案、命题管理办法等制度，保证竞赛的公平公正。

### （三）裁判评分方法

本赛项采取二次加密，第一次加密裁判组织参赛选手第一次抽签，抽取参赛编号，替代选手参赛证等个人信息；第二次加密裁判组织参赛选手进行第二次抽签，确定赛位号，替换选手参赛编号；第一部分、第二部分比赛完毕后选手不离场。每个环节结束后，数据立即封存于承办校保密室保险柜内，加密裁判直接隔离，在评分结束后进行解密并统计成绩。根据评分标准设计评分表，对照参考答案和选手提交结果进行评分，并在评分表中进行统计汇总。

### （四）成绩产生方法

裁判团队完成评分后汇总评分表，核对成绩，裁判团队成员签字确认后交予裁判长，裁判长汇总各裁判团队的各项评分表，核对成绩，最终得出竞赛成绩。

### （五）成绩审核方法

为保障成绩评判的准确性，监督仲裁组将对赛项总成绩排名前30%的所有参赛队的成绩进行复核；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。

#### （六）成绩公布方法

最终竞赛成绩经复核无误，加密裁判在监督人员监督下进行三次解密，解密后由裁判长、监督仲裁长签字确认，以纸质形式向全体参赛队进行公布。

### 十一、奖项设置

本赛项奖项设团体奖。设奖比例为：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）。

如出现参赛队总分相同情况，评分专家对同分参赛队伍第二部分任务进行重新打分（新评分对比原评分必须有变化），直到同分参赛队伍不同分为止。

### 十二、赛项预案

赛场备用工位：赛场提供占总参赛队伍10%的备用工位。

竞赛系统可靠性：竞赛系统使用的服务器应进行冗余，数据库、存储应使用高可用架构。提前开始运行，经过多次压力测试，由学校组织的真实竞赛环境测试。竞赛备用服务器、客户机：现场提供占总参赛队伍10%的备用服务器、客户机。

现场应急预案详情，如下：

#### （一）服务器问题预案

若服务器在比赛过程中出现卡顿、死机等情况，参赛选手举手示意裁判，在裁判与技术支持人员确定情况后，可更换服务器。更换服务器的等待时间，可在比赛结束后延时。

## （二）交换机问题预案

若交换机在比赛过程中出现传输速度慢或无故中断等情况，参赛选手举手示意裁判，在裁判与技术支持人员确定情况后，可更换交换机。更换交换机的等待时间，可在比赛结束后延时。

## （三）PC机问题预案

若PC机在比赛过程中出现死机、蓝屏等现象（重启后无法解决），参赛选手举手示意裁判，在裁判与技术支持人员确定情况后，可更换备用工位或更换PC机进行答题。

# 十三、竞赛须知

## （一）参赛队须知

1. 参赛队应该参加赛项承办单位组织的闭赛式等各项赛事活动。

2. 在赛事期间，领队及参赛队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《河北省职业院校学生技能大赛方案》给予警告、取消

比赛成绩、通报批评等处理。其中，对于比赛过程及有关活动造成重大影响的，以适当方式通告参赛院校或其所属地区的教育行政主管部门依据有关规定给予行政或纪律处分。涉及刑事犯罪的移交司法机关处理。

5. 各省、自治区、直辖市在组织参赛队时，须安排为参赛队购买大赛期间的人身意外伤害保险。

## （二）领队须知

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、其他人员一律不得进入竞赛现场。

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. 领队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，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. 参赛选手在报名获得确认后，原则上不再更换。如在筹备过程中，选手因故不能参赛，需出具书面说明并按相关参赛选手资格要求补充人员并接受审核；竞赛开始后，参赛队不得更换参赛选手，允许队员缺席。

2. 参赛选手严格遵守赛场规章、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。

3. 参赛选手凭证进入赛场，在赛场内操作期间应当始终佩戴参赛凭证以备检查。

4. 参赛选手进入赛场，不允许携带任何书籍和其他纸质资料（相关技术资料的电子文档工作人员提供），不允许携带通讯工具和存储设备（如U盘）竞赛统一提供计算机以及应用软件。

5. 各参赛队应在竞赛开始前一天规定的时间段进入赛场熟悉环境。入场后，赛场工作人员与参赛选手共同确认操作条件及设备状况，参赛队员必须确认材料、工具等。

6. 竞赛时，在收到开赛信号前不得启动操作设备。在指定赛位上完成竞赛项目，严禁作弊行为。

7. 竞赛过程中，因严重操作失误或安全事故不能进行比赛的现场裁判员有权中止该队比赛。

8. 选手在比赛期间不能离场，食品、饮水等由赛场统一提供选手休息、饮食或入厕时间均计算在比赛时间内。

9. 凡在竞赛期间提前离开的选手，当天不得返回赛场。

10. 为培养技术技能人才的工作风格，在参赛期间，选手应当注意保持工作环境及设备摆放符合企业生产“5S”（即整理、整顿、清扫、清洁和素养）的原则，如果过于脏乱，裁判员有权酌情扣分。

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

12. 参赛选手欲提前结束比赛，应向裁判员举手示意，由裁判员记录竞赛终止时间。竞赛终止后，不得再进行任何与竞赛有关的操作。

13. 各竞赛队按照大赛要求和赛题要求提交竞赛结果，禁止在竞赛结果上做任何与竞赛无关的记号。竞赛操作结束后，参赛队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，并与参赛队一起签字确认。

14. 仪容仪表：参赛选手需以端庄的仪容仪表，优雅的行为举止，标准规范的操作进行竞赛。

#### （四）工作人员须知

1. 赛项全体工作人员必须服从统一指挥，要以高度负责的态度做好比赛服务工作。

2. 全体工作人员要按照工作分区准时到岗，尽职尽责，做好职责工作并做好临时性工作，保证比赛顺利进行。

3. 全体工作人员必须佩戴标志，认真检查证件，经核对无误后方可允许相关人员进入指定地点。

4. 如遇突发事件要及时报告，同时做好疏导工作，避免重大事故发生，确保大赛圆满成功。

5. 各工作组负责人，要坚守岗位，组织落实本组成员高效率完成各自工作任务，做好监督协调工作。

6. 全体工作人员不得在比赛场内接打电话，以保证赛场设施的正常工作。

## 十四、申诉与仲裁

（一）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，可向赛项监督仲裁组提出申诉。申诉主体为参赛队领队。参赛队领队可在比赛结束后（选手赛场比赛内容全部完成）2小时之内向监督仲裁组提出书面申诉。

（二）书面申诉应对申诉事件的现象、发生时间、涉及人、申诉依据等进行充分、实事求是的叙述，并由领队亲笔签名。非书面申诉不予受理。

（三）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，可由领队向赛区仲裁委员会提出申诉。赛区仲裁委员会的仲裁结果为最终结果。

（四）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。

（五）申诉方可随时提出放弃申诉。

（六）申诉方不得以任何理由采取过激行为扰乱赛场秩序。