

2026 年河北省职业院校技能大赛

“Python 编程”赛项规程

一、赛项名称

赛项名称：2026 年河北省职业院校技能大赛“Python 编程”赛项

赛项组别：高职组

竞赛形式：团体赛

赛项专业大类：电子信息大类

二、竞赛目的

（一）以大赛检验教育教学成果

本赛项以 Python 语言为考察语言，从语言基础与算法设计、数据处理与分析和计算机视觉三方面出发设置考察任务，并以参赛选手任务的完成度、完成任务的质量以及参赛选手自身的职业素养作为竞赛指标，综合考察参赛选手的 Python 编程语言程序设计能力与运用 Python 编程语言解决实际问题的能力。

参加竞赛的每位选手需要具备相关的从业知识和技能、相应的程序设计能力和基本的计算机程序设计员职业素养，可以根据程序设计需求完成相对应的程序设计任务。能够熟练使用 Pandas、Numpy、Pycharts、Matplotlib 以及计算机视觉 OpenCV 等常见的 Python 包（库）来解决学习工作中的碰到的实际问题。

（二）以大赛促进教育教学改革

一方面，通过赛项可以考察选手的 Python 语言程序编写与设计能力，从而提高在校学生技能学习的积极性，激发在岗教职工崇尚技

能的热情；另一方面，通过赛项可以促进产教融合、校企合作与产业发展，从而推动提升电子信息类专业人才整体水平。

（三）以大赛营造崇尚技能氛围

通过本赛项，在信息产业大力弘扬工匠精神，引导全社会尊重、重视、关心技能人才的培养和成长，宣传技能人才的重要贡献和重大作用，在全社会倡导“崇实尚业”之风，营造尊敬技能人才的社会氛围，让尊重劳动、尊重技术、尊重创造成为社会共识，激励广大青年走技能成才、技能报国之路。

三、竞赛内容

竞赛设计采用“新旧结合”模式，即在传统技能操作赛基础上，增设展示环节，其中实操竞赛采用电脑作答的方式，作品展示采用现场开放性展示的形式。

1. 实操竞赛环节

包括Python语言基础与算法设计、Python数据处理与分析、Python计算机视觉三项竞赛内容。具体如下：

竞赛内容	相关知识	技能要求
Python 语言基础与算法设计	Python 基础语法和常见的算法与数据结构等	掌握 Python 基础语法和常见数据结构； 了解常见的计算机算法； 代码编写规范。
Python 数据处理与分析	数据获取与清洗、数据分析、基础统计分析等	熟悉 Numpy、Pandas、Pyecharts、Matplotlib 等数据处理与分析相关的包（库）； 掌握基础的数据处理与分析方法； 了解数据分析处理实际常用应用算法。

Python 计算机视觉	数字图像的基本处理操作、图像的颜色转换、形态学操作等	熟悉 OpenCV 计算机视觉相关的包（库）； 掌握数字图像处理的基本概念、原理和方法； 了解图像的颜色转换、形态学操作算法等。
--------------	----------------------------	--

（1）Python 语言基础与算法设计

本部分重点考察参赛选手对于Python基础语法和常见计算机算法的掌握情况与实际使用能力。赛项要求参赛选手能够根据任务要求，输出正确的计算结果。

任务考察点分为两方面，一方面考察参赛选手对于Python基础语法中的掌握，例如逻辑判断、循环、遍历、字符串、列表、字典、元组、集合、函数、类等相关知识点；另一方面考察参赛选手的算法设计能力，例如常见的初级排序算法、查找算法等相关知识点。

（2）Python数据处理与分析

本部分重点考察学生数据获取与清洗、基础统计分析等能力，能够熟练掌握对Numpy、Pandas等数据分析库的应用。需要选手了解 Python常用数据处理与分析的模块(库),能根据任务要求完成指定操作并返回任务中所需要的数据。

（3）Python计算机视觉

本部分重点考察学生数字图像处理的能力，能够掌握OpenCV库的功能模块和使用方法，熟悉数字图像处理的基本概念、原理和方法，包括图像的颜色转换、形态学操作等，能够根据任务要求完成指定操作并返回任务中所需要的处理结果。

实操竞赛环节需要使用的Python相关数据处理与分析、计算机视觉等第三方包(库),如Numpy、Pandas、OpenCV等均已内置于竞赛系统，无需参赛选手手动安装，参赛选手仅需要比赛时引入相关包(库)。

实操竞赛总时间为：240 分钟。

2. 作品展示环节

各参赛队需围绕Python编程赛项的核心技术要点进行阐述与演示，参赛选手可根据自己的专业方向与兴趣特长，合理选择任务方向合理分配展示时间，尽可能多地结合技术点完成Python编程相关作品展示。考核重点在于选手的沟通表达能力、逻辑思维水平，以及对算法原理和技术领域的深入理解与掌握程度，全面展现其技术总结与临场应变能力。作品展示环节每队时间为10分钟。

四、竞赛方式

（一）竞赛形式

采用线下比赛的形式，考虑到设备购置成本，采用多场次进行。由赛项执委会按照竞赛流程组织各领队参加公开抽签，确定各参赛队场次。第一部分实操考核，参赛队按照抽签确定的顺序检录进入比赛场地参赛。赛场的赛位统一编制赛位号，参赛队比赛前1小时到赛项指定地点接受检录，进场前30分钟抽签决定赛位号，抽签结束后，按照抽取的赛位号进场，然后在对应的赛位上完成竞赛规定的赛项任务。第二部分现场展示环节，参赛队成员需将PPT拷至一体机或自带设备并投屏到一体机进行成果展示和讲解。

（二）组队形式

1. 学生赛以院校为单位组队参赛，不得跨校组队，每个参赛队可由1-2名指导教师、1名领队和3名选手组成，同一学校最多报两支队伍参赛，指导教师须为本校专兼职教师。参赛选手和指导教师报名获得确认后不得随意更换。竞赛开始后，若有参赛队员缺席，则视为自动放弃比赛。

2. 学生赛参赛选手须为高等职业学校（含本科职业院校）全日制在籍学生，资格以报名时所具备的在校学籍为准。

3. 凡在往届全国职业院校技能大赛国赛或者同赛道世界职业院校技能大赛中获一等奖的选手，不能再参加今年同一专业类赛项的比赛。

4. 参赛选手分工：每支参赛队的3名参赛选手自行分工，两部分竞赛同时开展，第一部分在实操竞赛封闭场地，由两名参赛选手完成实操竞赛；第二部分由一名参赛选手根据抽签顺序在现场展示场地进行展示。

五、竞赛流程

竞赛日程安排：

日期		事项	
报到日	09:00-14:00	参赛队报到，安排住宿，领取资料	住宿酒店
	14:30-15:00	开幕式	会议室
	15:00-15:30	领队会	会议室
	15:30-16:00	熟悉赛场	竞赛场地
竞赛日 (实操环节)	07:00	参赛队到达竞赛场地前集合	竞赛场地前
	07:10-07:30	检录	竞赛场地前
	07:30-07:50	第一次抽签加密 第二次抽签加密	一次、二次 抽签区域
	07:50-08:00	竞赛环境检查确认、题目发放	竞赛场地
	08:00-12:00	技能竞赛	竞赛场地
	12:00-13:00	成绩汇总	竞赛场地
竞赛日 (展示环节)	07:00	参赛队到达竞赛场地前集合	竞赛场地前
	07:10-07:30	检录	竞赛场地前
	07:30-07:50	第一次抽签加密 第二次抽签加密	一次、二次 抽签区域
	07:50-08:00	设备工具、竞赛环境确认	竞赛场地
	08:00-18:00	作品展示	竞赛场地
	18:00-19:00	成绩汇总	竞赛场地

具体时间安排根据参赛队伍数量会有适当调整。

六、竞赛样题

参照国赛样题，本赛项第一部分考核采用实际操作的形式，在一套竞赛平台上，让参赛选手完成Python语言基础与算法设计、Python数据处理与分析、Python计算机视觉等比赛内容。详细竞赛内容见样题。第二部分现场展示，可参照世界技能大赛标准要求。

七、竞赛规则

（一）竞赛报名

1. 各高职院校按照大赛组委会规定的报名要求，通过“报名系统”报名参赛。

2. 高职学生组参赛对象为河北省高等职业学校专科、高等职业学校本科全日制在籍学生(以报名时的学籍信息为准)或五年制高职四、五年级学生。【注意：本赛项曾获世校赛金奖或国赛一等奖的学生，不能参加本赛项同一组别的省赛！】

3. 参赛选手和指导教师报名，获得确认后不得随意更换。比赛前参赛选手和指导教师因故无法参赛，须由学校在赛项开赛前10个工作日出具书面说明，并按参赛选手资格补充人员并接受审核，经省大赛组委会办公室同意后予以更换。

（二）熟悉场地规则

1. 为各参赛选手提供统一有序的熟悉场地时间安排，熟悉场地时限定在指定区域与路线，不允许进入比赛区。

2. 熟悉场地时严禁与现场工作人员进行交流，不发表没有根据以及有损大赛整体形象的言论。

3. 熟悉场地时严格遵守大赛各种制度，严禁拥挤，喧哗，以免发生意外事故。

（三）入场规则

1. 参赛选手按赛项规定的时间准时到达赛场检录区集合。

2.裁判将对各参赛选手的身份进行核对。参赛选手须提供参赛证、身份证、经学校注册的学生证，证件上的姓名、年龄、相貌特征等应与参赛信息一致。

3.裁判检验参赛选手携带的随身物品，技能竞赛不允许携带任何具有通讯及存储功能的设备、纸质材料等物品，展示环节携带作品需经检查合格后方可进入赛场抽签区。

4.第一次加密时，参赛选手按已获得的抽签顺序号依次抽取参赛编号；第二次加密时，参赛选手凭已获得的参赛编号抽取实操竞赛工位号和作品展示顺序号；完成两次加密后，参赛选手在现场裁判的指挥下有序进入赛场，按已获得的竞赛工位号就位、按展示顺序号排队等候。

（四）正式比赛规则

1.选手进入赛场后，必须听从现场裁判的统一安排和指挥。

2.参赛选手进入比赛工位号后，可查看比赛环境，如有问题可立即向现场裁判报告，但不可进行比赛任务的操作。

3.在现场裁判宣布比赛开始后，参赛选手才能开始动手完成比赛任务的操作。

4.比赛过程中，参赛选手必须严格遵守安全操作规程，确保人身和设备安全，并接受现场裁判和技术人员的监督和警示。

5.若认为比赛设备有问题需修复或更换时，应在赛场记录表的相应栏目填写修复问题及原因、更换设备原因、更换时间等并签比赛工位号确认后，由现场裁判和技术人员予以修复或更换。修复或更换工作完成后，现场裁判和技术人员须检验并将结果记录在赛场记录表的相应栏目中并由参赛选手签工位号确认。

6.在需要通电检查或调试设备时，应先报告现场裁判或技术人员，通电前的安全检测合格，获允许并派人监护后，才能通电检查或调试。

7.经现场裁判和技术人员检验，比赛设备确因设备、元器件故障或损坏而进行修复或更换时，从参赛选手报告现场裁判到完成修复或更换之间的用时，为比赛补时时间。

8.在比赛过程中，参赛选手不得随意离开比赛工位，不得与其他参赛选手和人员交流，不得无故提前结束比赛。参赛选手因故需提前终止比赛任务，应报告现场裁判，离场前在赛场记录表的相应栏目填写离场时间、离场原因并由现场裁判签名和选手签工位号确认。

9.在比赛过程中，严重违反赛场纪律影响他人比赛者，违反操作规程不听劝告者，越界影响他人者，有意损坏赛场设备或设施者，经现场裁判报告裁判长，经大赛组委会办公室同意后，由裁判长宣布取消其比赛资格。

（五）离场规则

1.实操竞赛结束前 15 分钟，裁判长提示一次比赛剩余时间。

2.实操竞赛结束信号给出，由裁判长宣布终止比赛。

3.裁判长宣布终止实操竞赛后，参赛选手应停止全部竞赛任务的操作。竞赛过程中的所有资料和比赛用设备工具等均需整齐摆放在工作台上，不得带出赛场。

4.裁判长宣布终止实操竞赛后，现场裁判组织、监督选手有序退出工位，等待评定比赛成绩。裁判长宣布离场时，现场裁判指挥选手统一离开赛场。

5.需要补时的参赛选手继续在自己的比赛工位上，在现场裁判宣布补时操作开始后，需要补时的参赛选手开始继续操作。当现场裁判宣布补时时间结束时，选手应停止操作，离开赛场。

6.所有参赛选手在完成实操竞赛之后，均应该整理比赛工位及其周边的清洁，使之符合职业规范。

7. 作品展示环节每队限制在10-15分钟，参赛选手用时结束必须离场；离场后回到比赛休息区，不得在候场区逗留或干扰其他选手。

（六）成绩评定

1. 实操竞赛系统根据设定的评分标准进行自动评分，选手离场后通过系统记录导出汇总，确定参赛选手完成比赛成果的各项评分，并将2名实操选手的得分汇总取平均分，作为该队伍实操环节得分。

2. 作品展示环节根据现场裁判的评分汇总取平均分，作为参赛选手该环节得分。

（七）成绩公布

本赛项评判、检测和成绩统计完成后，承办院校指派专人负责将比赛成绩进行公示，最终奖次以正式获奖文件为准。

（八）竞赛要求

1. 实操竞赛过程中，不得使用任何搜索引擎查询，同时不得使用QQ、微信等各类通讯 APP 用于比赛内容交流，一经发现取消比赛资格，成绩作废。

2. 实操竞赛过程中，参赛选手不得携带任何笔纸等工具，（黑色水笔一支、空白 A4 草稿纸一张均已在工位放置好），不得携带任何电子、纸质等资料，不按要求准备经组委会一次警告不予改正的，取消比赛资格，成绩作废。

3. 作品展示环节中，参赛选手可使用自带设备进行作品展示，或者使用赛场工作人员提供的空白优盘拷贝到现场电脑并进行放映展示。

八、竞赛环境

竞赛场地中的每个竞赛工位内设有操作平台。

每个工位内，配有单独带漏电保护空气开关的 220 伏交流电源，工位内的电缆线应符合安全要求。工位之间由隔板隔开，以确保参赛队之间互不干扰。竞赛工位标明工位号，并配备竞赛平台和技术工作

要求的软、硬件环境。环境标准要求保证赛场采光（大于 500lux）、照明和通风良好，为每支参赛队提供笔、纸张等工具，提供饮用水，配备一个垃圾箱。竞赛全天使用内网进行比赛，不连接公网环境。

九、竞赛设备与技术

（一）竞赛设备与平台

竞赛设备由主办方统一提供，具体见下表。

品名	规格参数说明
参赛选手计算机	配置参数：酷睿 I3 双核 3.0 以上 CPU；4G 以上内存；100G 以上硬盘。预装 Windows7 及以上操作系统；预装谷歌浏览器；预装EV录屏软件；预装搜狗等输入法；预装 Python3.9 及以上编程环境。
裁判等工作 人员计算机	配置参数：酷睿 I5 双核 3.0 以上 CPU；8G 以上内存；100G 以上硬盘；千兆网卡。 预装 Windows7 以上操作系统；预装谷歌、火狐浏览器；预装搜狗输入法等。
网络连接设备	提供网络布线、千兆交换机。
现场布置	工位隔断、环境布置、桌椅等。
竞赛服务器	配置参数：28核以上至强CPU、32GB以上内存、1TB以上NVMe固态硬盘，并标配千兆网卡，预装 Ubuntu Server 18.04 LTS操作系统，满足高性能计算与数据处理的需求。
竞赛平台	采用中教畅享科技股份有限公司开发的 Python 编程实训系统。
作品展示赛场	提供一台可放映PPT的电脑、一个可放置物品的讲台。

基于竞赛平台，参赛选手的实操环节操作如下：

1.程序设计

每道程序设计任务的测试用例，分为公开测试用例和隐藏测试用例两种，每个任务满分为 100 分，由任务基础分（60分）和任务完成分（40分）两部分构成。点击“提交代码”按钮，系统显示提交结果、提交次数、执行用时，并计算该任务的任务基础分和任务完成分。

2.提交结果

点击“提交代码”按钮，提交结果为“全部通过”“部分通过”“未通过”3 种状态：

全部通过：测试用例全部通过，程序无报错，程序执行时间未超过规定上限。

部分通过：测试用例未全部通过，程序无报错，程序执行时间未超过规定上限。

未通过：程序运行异常或程序执行时间超过规定上限。

（二）技术标准和技术规范

1.技术标准

- （1）《信息技术词汇》（GB/T 5271-2023）
- （2）《软件工程软件生存周期过程》（GB/T 8566-2022）
- （3）《计算机软件文档编制规范》（GB/T 8567-2006）
- （4）《程序设计语言Python》（GB/T 32651-2016，参考）
- （5）《JSON数据交换格式》（GB/T 35318-2017）
- （6）《信息安全技术个人信息安全规范》（GB/T 35273-2020）
- （7）《计算机程序设计员国家职业技能标准》（职业编码4-04-05-01）
- （8）《数据分析师国家职业技能标准》（相关标准参考）

2. 技术规范

- (1) 竞赛代码应遵循Python Enhancement Proposals (PEP) 8 风格指南。
- (2) 软件功能开发应遵循模块化、高内聚低耦合的设计原则。
- (3) 数据处理过程应保证数据的完整性、一致性与准确性。
- (4) 涉及网络通信的代码应具备基本的异常处理和超时机制。
- (5) 数据库操作应使用参数化查询等方式，防范SQL注入风险。
- (6) 程序应具备必要的输入验证与错误处理机制，保证健壮性。
- (7) 在涉及算法实现的场景下，应关注其时间与空间效率。
- (8) 程序输出结果应符合题目要求的格式规范。
- (三) 其它
- 未尽事宜，将在竞赛指南或领队会向各领做详细说明。

十、成绩评定

评定依据结合国家及行业的相关标准和规范，全面评价参赛选手职业能力的要求，本着“科学严谨、公正公平、可操作性强”的原则制定评分标准。

赛项的评分标准如下所示。

环节	评分项目	模块分值	总分
第一部分 实操竞赛	Python 语言基础与算法设计	20	100分 占总成绩80%
	Python 数据处理与分析	30	
	Python 计算机视觉	50	

第二部分 现场展示	考核重点 1. 沟通表达能力、逻辑思维水平、工匠竞赛、安全意识等职业素养； 2. 对算法原理、技术流程和操作细节的深入理解与掌握程度； 3. 方案的应用价值，解决生成生活中实际问题的能力； 4. 体现原始创新及创意，在要素整合、新技术应用等方面具有原创性； 5. 全面展现其技术总结与临场应变能力。	100	100分 占总成绩20%
--------------	---	-----	-----------------

竞赛成绩采用100分制，第一部分为结果评分，第二部分为过程评分，第一分部实操考核占比80%，第二部分现场展示占比20%，其中第一部分由竞赛平台自动测评生成得分，取2名参赛选手的平均分，保留2位小数；第二部分取各裁判的平均分。每个参赛队两部分的总和即为参赛队的最终成绩。

竞赛过程中，如果发生以下问题或事故，则在竞赛队总分中作扣分处理。操作标准如下：

1. 在完成工作任务过程中，擅自离开比赛工位脱离监控范围取消比赛资格；
2. 在完成工作任务的过程中，因操作不当导致设备安全或人身事故，没处扣6分，情况严重者取消比赛资格；
3. 违反赛场纪律，依据情节轻重，扣1~5分，参赛选手有不服从裁判、扰乱赛场秩序等行为扣5-10分，情节严重的，取消参赛队竞赛资格；
4. 有作弊行为的，取消参赛队竞赛成绩；
5. 现场裁判宣布竞赛时间结束，选手仍继续操作的，由现场裁判负责记录扣1~5分，情节严重，警告无效的，取消竞赛资格。

十二、赛场预案

（一）应急处理预案

比赛期间发生意外事故，发现者应第一时间报告赛项组委会，同时采取措施避免事态扩大。组委会应立即启动预案予以解决并报告河北省新一代信息技术职业教育集团。赛项出现重大安全问题是否停赛由河北省新一代信息技术职业教育集团决定。

1. 竞赛期间承办院校专人负责比赛场馆内的安全保卫工作，负责内部秩序巡查、管理，确保其秩序正常、安全稳定，防止非竞赛相关人员进入竞赛区，干扰影响他人比赛、工作。

2. 遇紧急或突发事件时，头脑冷静、靠前指挥，报警的同时处理各类险情及事故。

3. 保卫、保护好现场，及时联系120抢救伤员，协助公安机关做好调查及事后处理工作。在赛项指南中提供承办院校联系人方式。

（二）处罚措施

1. 因参赛队伍原因造成重大安全事故的，取消其获奖资格。

2. 参赛队伍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。

十三、竞赛须知

（一）参赛队须知

1. 参赛队名称使用学校名称加队伍编号，例：XX学院1队。

2. 参赛队对发布的所有文件都要仔细阅读，确切了解大赛时间安排、评判细节等，以保证顺利参赛。要按赛项组委会统一要求，准时到赛前说明会现场。会议期间要认真领会会议内容，如有不明之处，可直接向裁判长及相关人员询问。

3. 参赛队按照大赛赛程安排，凭赛项组委会颁发的参赛证和有效身份证件参加竞赛及相关活动。

4. 参加比赛前要求参赛队为参赛选手购买人身意外保险。

5. 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. 严格遵守赛场的规章制度，服从裁判，文明竞赛。

2. 在整个竞赛的规定时段内，不允许教师进入赛场进行现场指导。

3. 若发现指导教师通过通讯手段与竞赛场内参赛学生进行交互，则取消该参赛队的比赛资格。

4. 在比赛前后若发现参赛选手或指导教师有发热等异常状况，应及时告知赛项组委会、承办院校和自己所在的学校领导，及时采取自我隔离的办法等待后续处理。

（三）参赛选手须知

1. 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。

2. 选手凭证进入赛场，在赛场内操作期间应当始终佩带参赛凭证以备检查。选手服装上不得有学校、省份标识。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。参赛选手请勿携带与竞赛无关的电子设备、通讯设备及其他资料与用品进入比赛场地。

3. 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现场操作条件及熟悉竞赛环境。

4. 竞赛时，在收到开赛指令前不得启动操作。各参赛队自行决定分工、工作程序和时间安排，在指定赛位上完成竞赛任务。

5. 竞赛过程中，因严重操作失误或安全事故不能进行比赛的（例人为造成电脑不能正常工作的），现场裁判员有权终止该队比赛。

6. 选手中途离开赛场须经监考人员同意并由工作人员全程陪同，擅自离开作退赛处理，不得继续比赛。

7. 竞赛结束时间到，应立即停止一切竞赛内容操作，不得拖延。竞赛完成后按裁判要求迅速离开赛场，不得在赛场内滞留。

8. 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，如有疑问、设备软件故障、身体不适等情况出现，参赛选手应举手示意。

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. 各竞赛队按照赛项要求和赛卷要求提交和展示竞赛成果，禁止在竞赛成果上做任何与竞赛无关的记号。

11. 竞赛操作结束后，参赛队需确认成功提交竞赛要求的文件，现场裁判在记录单情况记录栏中做记录，并与参赛队一起签字确认。离开赛场前，参赛队需将竞赛现场恢复原状。

竞赛规程的解释权归赛项组委会。

（四）赛场管理须知

1. 赛场设现场裁判组：裁判长1名，现场裁判若干人。每个竞赛现场裁判要秉公执裁，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，裁判长的决定为现场最终裁定。

2. 回避制度：有组队参加竞赛的院校，现场裁判主动回避。

3. 参赛队进入赛场，现场裁判及赛场工作人员应按规定审查允许带入赛场的资料和物品，经审查后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。

（五）选手报到须知

1. 报到选手须持身份证、学生证，在规定时间内到比赛院校报到，并填写报到登记表，证件及材料不全者不得参赛。

2. 选手报到后，请及时领取本大赛指南，以便了解大赛日程时间安排情况。

十五、申诉与仲裁

1. 各参赛队如有疑议，可向赛项仲裁组提出申诉。申诉主体为参赛队领队。

2. 申诉启动时，由各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。申诉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。

3. 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离开赛场）2小时内。超过时效不予受理。

4. 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。

5. 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。