

2026年河北省职业院校技能大赛

业财税融合大数据应用赛项竞赛规程

一、赛项名称

赛项名称：业财税融合大数据应用

赛项组别：高职组

赛项归属产业：财经商贸

主办单位：河北省教育厅、河北省财经职业教育集团

承办单位：河北劳动关系职业学院

协办单位：湖南中德安普大数据网络科技有限公司

二、竞赛目的

赛项遵循从业务任务到核算任务、从业务流程到核算流程、从业务信息到核算信息、从业务知识到专业知识、从业务场景到核算场景、从业务数据到核算数据、从业务岗位到财务岗位的“七融合、七统一”原则，知行合一，理实一体，以业财税融合为背景，大数据技术为工具，通过数字化再现业财场景，将新技术、新产业、新业态、新模式派生的新场景及时融入“教学训考赛”，满足大数据带来的教育教学变革需求和大数据与各个领域融合的发展趋势。通过“岗课赛证”融通，实现财经商贸大类专业（群）相关核心教学内容的知识与场景的融合，促进教学方法的知识导向和场景导向融合，逐步推进“大数据+产业+会计”教学改革，不断提升学生的业务流程认知能力、流程节点识别能力、数据资源配置能力、节点数据分析能力、资源场景研判能力、场景应用

风控能力和大数据工具应用能力。通过竞赛模式的创新，促进教学内容和教学方法向场景化转变，以赛促教、以赛促学、以赛促建、以赛促融，实现产教协同育人目标，引领财经商贸大类相关专业（群）建设和教学改革，培养坚持原则、诚实守信、客观公正、保守秘密、技术精湛的业财税融合型财经商贸技术技能人才。

三、竞赛内容

项目竞赛内容精准对接产业，实行场景化的竞赛模式，实现业务、财务、税务场景与大数据应用的复合型技术技能的有效融合。

赛项通过数字化场景调度，紧扣资金综合业务、购销综合业务、营运综合业务、管理综合业务等岗位群，重点考查贯穿于采购、生产、销售、分配以及投融资全阶段全过程的从业务经验到专业知识，从业务场景到核算场景，从业务数据到核算数据，从业务岗位到财务岗位的选手深度融合能力。赛项涵盖的职业典型工作任务有业务运营过程管理、业务过程中的资源配置、财（含会计核算和投融资管理等）税（税务筹划、税务预警等）管理、风险管理、财务治理（含审计）、数据分析、场景调度，RPA 财务机器人应用。赛项不是以知识考试为特征，而是运用知识体系对设定的场景进行综合分析，得出相应结论；赛项也不是以单项专业场景分析为特征，所设定的场景融合了业财税三个主要要素及其关联关系；赛项采用大数据技术再现各种业财税场景，供赛项进行多样化选择；在场景中利用大数据工具让选手获取数据，检验选手对数据的清洗、分析和判断能力。

赛项定位于重点考查选手在业财税融合场景应用中掌握业务

和财务知识，应用信息技术考核业务运营、场景调度、资源配置、数据分析、财务治理、税务筹划、RPA 财务机器人应用、税务预警、审计实质性程序等技能，掌握业务流、数据流、财税流、知识流四流融合的综合应用能力，基于大数据技术构建业财税融合应用场景，以场景知应用、懂业务、学技术、建模型、抓数据、会决策、定方案、创价值。通过企业的业财税等数据，完成业务流程的关联、应用场景的识别与研判，完成业财税数据的分析、研判、治理以及财税流的结算、凭证生成、核销等，为管理层应用提供丰富的数据源及决策依据。选手在云平台上采集企业业务运营、内外部环境、财务等各类数据，运用大数据工具采集数据、处理数据。进而全面检验选手“认知、识别、配置、分析、研判、风控、应用”等七个方面的职业综合能力。

赛项为线下团体赛，分为两个模块。模块一是“基于数字场景的四流融合数智应用”；模块二是“技能展示讲解”。赛项总分为 100 分，每个模块满分均为 100 分，分别为“模块一”占比 80%、“模块二”占比 20%；比赛时长共 255 分钟，其中模块一比赛时长为 240 分钟（基于数字场景的四流融合数智应用模块 180 分钟，PPT 制作 60 分钟），模块二展示汇报加答辩比赛时长为 10-15 分钟。

模块一、基于数字场景的四流融合数智应用

1. 筹资业财税融合数字化场景大数据应用技能

（1）全面预算与年度融资计划。通过全面预算、市场分析，结合产能，研判以销定产、材料采购、技术改造、对外投资、偿还借款、人力支出、费用支出、销售回款、政府补贴、商业信用、

往来款项，平衡资金来源与资金使用，测算年度资金缺口。采用销售收入百分比法、高低点法、线性回归法等资金缺口理论计算法与资金缺口实际计算法进行对比，利用大数据进行综合分析，确定资金缺口。

（2）流动贷款。通过流动贷款（信用）筹资方式，认知流动贷款（信用）的业务流程，分析银行授信资料准备需要的清单，通过分析机构信用信息查询及报送授权书，识别企业的权利与义务。通过识别银行授信申请报告和银行授信批复意见，完成企业的授信额度。通过签订授信合同和借款合同，完成收到银行贷款业务核算、利息核算，偿还本金核算的任务。

通过流动贷款（保证）筹资方式，认知流动贷款（保证）的业务流程，分析银行授信资料准备需要的清单，通过分析机构信用信息查询及报送授权书，识别企业的权利与义务。通过识别银行授信申请报告和银行授信批复意见，完成企业的授信额度。通过签订授信合同、保证合同和借款合同，完成收到银行贷款业务核算、利息核算，偿还本金核算的任务。

（3）项目贷款（抵押）。通过项目贷款（抵押）筹资方式，认知项目贷款（抵押）的业务流程，识别项目贷款（抵押）银行授信所需要的资料清单，研判银行授信申请报告，分析银行授信批复的意见，完成企业的授信额度。通过签订授信合同、借款合同和抵押合同，完成收到银行贷款业务核算、利息核算，偿还本金核算的任务。

（4）银行承兑汇票。通过银行承兑汇票筹资方式，认知银行承兑汇票的业务流程，分析授信合同、保证合同和承兑合同业务

流程不同，完成银行承兑汇票额度的申请和银行承兑汇票支付的任务。

(5) 信用证。通过信用证筹资方式，分析信用证筹资方式的业务流程，完成授信合同的签订。掌握开立信用证申请，信用证开证合同的业务流程，完成信用证支付付款业务的账务处理。

(6) 融资租赁。通过融资租赁筹资方式，认知融资租赁的业务流程，完成项目立项阶段场景、项目审核阶段场景、项目签约阶段场景、项目实施阶段场景的任务。应用融资租赁业务，完成项目折旧的处理。

(7) 债券筹资。通过债券筹资方式，分析债券筹资的业务流程，完成债券发行筹备与审核、债券发行与募集、债券本息兑付业务场景的任务。

(8) 普通股筹资（定向增发）。通过普通股筹资方式，认知普通股筹资的业务流程，完成定向增发融资准备与方案场景、定向增发融资申请与批复场景、定向增发融资发行与结果场景的任务。

(9) 筹资考核。通过筹资考核方式，完成筹资考核方案和筹资绩效考核的任务。

2. 投资业财税融合数字化场景大数据应用技能

(1) 固定资产投资。通过固定资产投资（技改项目），结合企业的筹资规模，平衡资金的来源与资金使用，测算不同方案的净现值、年金净流量、现值指数、内含报酬率和回收期，并进行比较，确定最优方案，以恢复或改善企业的生产能力。通过固定资产投资（新项目投资），结合企业的筹资规模，平衡资金的来

源与资金使用，测算新项目投资的净现值、内含报酬率，确定投资项目可行性，以新增企业的生产能力。根据企业的实际需要，确定房产、车辆的投资计划。实施签订合同、申请付款，取得增值税、契税、车船税、车辆购置税等相关业务单据，完成相关账务处理，以提高企业资产配置的合理性。

（2）土地投资。通过对土地市场进行调研，结合企业的实际情况，完成土地投资项目立项任务，组织投资项目的实施并完成投资办证的任务，以提高企业资产配置的合理性。

（3）股权投资。通过长期股权投资，结合企业的筹资规模，配合企业对资金的需求，调剂现金余缺，使现金余额达到合理水平。应用金融资产的相关理论知识，利用大数据进行综合分析，判断长期股权投资的可行性并进行后续计量，以实现企业对被投资公司的控制目的。

（4）短期投资。通过短期投资，结合企业的筹资规模，配合企业对资金的需求，调剂现金余缺，使现金余额达到合理水平。应用金融资产的相关理论知识，利用大数据进行综合分析，判断短期投资的可行性并进行后续计量，以实现企业获取股利收入或买卖差价的目的。

3. 采购业财税融合数字化场景大数据应用技能

（1）集中采购。认知集中采购的适用范围和流程管控，识别集中采购场景下的关键风险暴露和风险防范，对大宗原料采购价格管理，运用以销定产，以产定购的策略来预测采购数量，以期达到大宗原料采购成本的降低，采购效率的提升，采购质量的提高，防范采购与付款业务循环场景下的风险。

(2) 零星采购。识别零星采购的实施范围和决策变量，研判零星采购管理模式的效率，规范组织采购流程，防范采购风险。

(3) 进出口管控。识别进出口业务中的风险类别，并通过对进出口业务的流程规范、风险管控，提升进出口业务中风险管理效益和决策行为。

(4) 委托加工。识别委托加工业务模式和委托加工业务决策的重要变量，识别委托加工业务的成本结构和纳税义务风险并对其进行分析，分析委托加工与自行加工的税负差异，研判委托加工业务存在和延续的必要性和经济效益差异。

(5) 往来对账。往来对账是保证资金交易和业务交易的一致性，保证账簿记录正确可靠的一种重要方法和重要途径，从业财融合的角度构建业务闭环的思维，透过现象看本质，识别往来对账分析中可能存在的差异，分析差异产生的原因，提升风险控制的能力水平。

(6) 存货盘点。认知存货盘点目的和意义是修正管理系统差异的一种重要方法，通过存货盘点可以查明企业在营运过程中的账务是否清晰，各种损耗是否合理，业务流程是否规范，责任是否明确，以期达到风险排查、风险溯源和源头治理目的。

4. 生产业财税融合数字化场景大数据应用技能

(1) 生产计划管理。认知生产计划管理系统，识别可能存在风险。通过对生产计划数据和业务数据的对比和交互，研判生产计划管理流程的合理性，强化计划“预则立”和计划数据对后续业务活动数据的佐证作用。通过业务数据对计划的支撑作用，完善计划流程、步骤和实际偏离计划时可以采取的修正措施，提

升计划的前瞻性、合理性、效益性。

(2) 生产日常管理。认知生产日常管理系统，识别生产日常管理的规范程度，生产组织的合理性以及与组织结构的匹配度和协同性。以期达到优化生产组织管理，提高生产效率和经济效益。

(3) 成本核算与管理。认知成本概念体系和成本结构，识别不同成本核算方法与行业、类型、管理要素的适配性。通过正确的生产成本核算和成本结构化数据来反馈生产组织的合理性，通过横向和纵向成本数据的对比来研判行业动向、发展趋势，探究成本管理的着力方向，完善成本管理的工具库，提升管理效率。

5. 销售业财税融合数字化场景大数据应用技能

(1) 销售计划管理。应用大数据分析市场销售情况，结合历史数据、产品销售结构，预测企业当期销售数量；应用大数据抓取市场销售价格，结合历史销售价格、成本加成价格，综合确定产品销售指导价格。根据销售数量预测和产品价格测算确定营销计划，进行销售费用预测。

(2) 赊销管理。通过调查赊销客户信息、查验客户验资报告和审计报告等措施开展客户资信调查，通过要求客户提供担保和抵押等措施控制赊销风险，完成对客户信用额度的审批。

(3) 产品销售管理。形成拟定合同、评审合同、签订合同、开具发票、产品出库、收取款项等产品销售流程的认知，识别出口销售流程的特殊性，分析合同返利的必要性，研判赊销、现金结算、预收款、商业折扣、现金折扣、销售折让、视同销售、以物易物、材料销售、委托代销、出口等不同销售方式下的收入、增值税等，完成对销售业务管理的风险控制。

（4）客户投诉管理。形成客户投诉登记、客诉责任认定、投诉处理、理赔、退货、开具发票等客诉管理流程认知，识别客户投诉主要责任，研判客诉处理的合理性，控制红字发票开具风险，针对客诉结果提出改进措施。

（5）客户评价管理。通过销量、回款履约、销售毛利、理赔率等指标衡量客户当期价值，通过销量增长率和合作年限确定客户潜在价值，综合研判客户星级，识别对不同星级客户的激励措施。

（6）营销绩效管理。形成营销绩效考核流程认知，结合基本销售费用提取、产销率、贷款回收率、品种结构毛利、销售价格差、新产品销售情况、新客户销售情况、现金回款、应收账款风险、不良库存等因素，完成营销绩效考核。

6. 分配业财税融合数字化场景大数据应用技能

（1）业务分析及评价。形成对资金预测表、生产销售表、采购计划、生产安排、成本等综合分析，提出企业业务管理的优化方案。

（2）财务分析及评价。形成对资产负债表、利润表、现金流量表结构的认知，采用杜邦分析法、沃尔评分法等方法对企业的偿债能力、盈利能力、营运能力、发展能力进行分析，应用大数据抓取同行业上市公司的数据进行对比，综合研判公司财务状况、识别公司财务风险、完成对企业的财务评价。

7. 综合业财税融合数字化场景大数据应用技能

（1）大数据审计。应用大数据手段，了解被审计单位所在行业的市场供求与竞争、生产经营的季节性和周期性、产品生产技

术的变化、能源供应与成本、行业的关键指标和统计数据、法律监管环境等内容；确定审计目标及审计计划；了解被审计单位的内部控制，评估重大错报风险、确定重要性水平等；制定总体应对措施和进一步审计程序；识别和评估各业务循环（销售与收款、采购与付款、生产与存货、人力资源与工薪、筹资与投资、货币资金）的重大错报风险，执行内部控制测试和实质性程序，完成相关审计工作底稿；编制和汇总审计调整分录，编制试算平衡表和已审报表；出具审计报告。

（2）RPA 财务机器人。通过 RPA 财务机器人自动识别企业票据开具普通发票、专用发票等；自动生成记账凭证；申报缴税；税务筹划。

（3）税务风险预警。计算行业税负率指标、财务指标、业务指标等，与本公司进行对比。费用风险管控、应收账款风险管控、采购风险管控、存货风险管控等。

8. 在赛场结合平台操作过程和结果计时 60 分钟制作 PPT，为每参赛小组提供 U 盘 1 个，U 盘内提供 PPT 统一模板。

模块二、现场汇报答辩环节

1. **比赛内容：**各参赛队结合平台技能竞赛的内容进行 PPT 汇报展示，建议汇报内容包括但不限于任务解读、案例分析（或问题诊断）、实施过程（或解决方案）、总结反思等。

2. **展示要求：**小组汇报的具体形式自行设计，不带道具。

四、竞赛方式

1. 赛项采用线下竞赛形式，组队方式为团体赛。不得跨校组队，同一学校参赛队不超过 1 队。

2. 参赛选手须为高等职业学校专科、高等职业学校本科全日制在校学生；五年制高职四、五年级学生可报名参加高职组比赛。每个参赛队由 4 名选手组成，任务岗位赛前自行决定，在指定台位完成工作任务。每个代表队指导教师限报 2 名。“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”。

3. 其他按照大赛报名通知，以及大赛有关制度执行。

五、竞赛流程

（详见参赛手册）

六、竞赛规则

1. 竞赛报名

各参赛院校须在规定时间内报送参赛选手信息。

2. 入场规则

参赛选手须持身份证件和比赛用证件按时检录、加密、入场。

开赛 15 分钟没有检录的，取消本人参赛资格。

3. 赛场规则

参赛选手应听从指挥，服从安排，尊重裁判和工作人员。

4. 离场规则

竞赛结束后，不得将竞赛涉及的用品用具及资料带出赛场。

七、竞赛环境

1. 竞赛场地。竞赛场地设在场馆内，场地内应设置满足不少于参赛代表队个数的竞赛环境，并准备至少 2 组备用台（每组配 4 台电脑，单屏显示）。

2. 工区与工位。一个参赛队 4 个机位，并配置 4 台电脑，单

屏显示。

3. 设置安全通道和警戒线，确保进入赛场的大赛视察的人员限定在安全区域内活动，以保证大赛安全有序进行。

八、技术规范

1. 技能操作部分

- (1) 国务院关于印发促进大数据发展行动纲要的通知（国发〔2015〕50号）
- (2) 中国管理会计职业能力框架
- (3) 企业内部控制应用指引
- (4) 截止 2024 年 12 月 31 日发布并开始在一般企业实施的《企业会计准则》
- (5) 截止 2024 年 12 月 31 日发布并开始实施的《管理会计基本指引》《管理会计应用指引》
- (6) 截止 2024 年 12 月 31 日发布并开始实施的税收政策
- (7) 截止 2024 年 12 月 31 日发布并开始实施的其他相关财经类法规、制度等
- (8) GB/T 1.1-2020 标准化工作导则
- (9) GB/T 35295-2017 大数据术语
- (10) GB/T 35589-2017 大数据技术参考模型
- (11) GB/T 37721-2019 大数据分析系统功能要求
- (12) GB/T 37722-2019 大数据存储与处理系统功能要求
- (13) GB/T 37973-2019 大数据安全管理指南
- (14) 教育部《职业教育专业目录（2021年）》（更新时间：2024年12月）

(15) 教育部发布的高等职业教育修订后的相关专业教学标准

2. 设备使用与操作规范

技术人员须具备广域网云端服务器、竞赛平台、网络系统、计算机系统等维护和故障排除能力，且须按标准化流程进行处理。

九、技术平台

1. 技能操作部分

竞赛管理系统应具备场景调度、题库管理、赛务管理、竞赛作答、赛事监控、自动评分与分析等满足赛项需求的功能。业务处理平台融业务、核算、税务、知识、数据于一体，能体现融业务、财务、税务、审计、新技术工具于一体的数字化场景（含流程、节点、工具等），拥有不少于 15 个主要产业经济业务基础信息、知识仓，业务场景，且能满足进销存、票据管理、会计核算、财务管理、审计、RPA 机器人、财务大数据分析、纳税申报与管理以及基于业务流的税务预警分析等。

2. 设备技术参数及软件版本号。

(1) 计算机操作系统 Windows10 及以上版本，主频 2.2 以上 CPU，8G 以上内存，21 寸以上液晶显示器。

(2) 采用谷歌浏览器版本 100 或以上访问，电脑上已安装相关软件、常用输入法（搜狗、五笔、拼音等）和 office2010 及以上版本或 WPS。

(3) 网络：对等网络，上传不低于 100M 带宽，建议千兆网络，内网硬件千兆。

3. 现场汇报答辩部分

为每参赛小组提供 U 盘 1 个。

十、成绩评定

1. 评分标准制定原则

应遵循“公开、公平、公正”的竞赛原则，科学、客观、严谨地进行赛项评分。

2. 评分方法

某参赛队赛项总分=技能操作最终得分×80%+现场汇报答辩实际得分×20%

3. 评分细则

(1) 技能操作

评分细则如下表模块所示，设置资金综合业务、购销综合业务、营运综合业务、管理综合业务四个岗位角色。

模块 (一) 评分标准

考核内容	主要知识点、技能点	配分 (得分点)	评分方式
基于数字场景的四流融合数智应用	1. 全面预算与年度融资计划；2. 流动贷款；3. 项目贷款（抵押）；4. 银行承兑汇票；5. 信用证；6. 融资租赁；7. 债券筹资；8. 普通股筹资（定向增发）；9. 筹资考核；等。	15.00	机考评分
	1. 固定资产投资；2. 土地投资；3. 股权投资；4. 短期投资；等。	15.00	机考评分
	1. 集中采购；2. 零星采购；3. 进出口管控；4. 委托加工；5. 往来对账；6. 存货盘点；等。	10.00	机考评分
	1. 生产计划管理；2. 生产日常管理；3. 成本核算与管理；4. 成本管控；等。	20.00	机考评分
	1. 销售计划管理；2. 赊销管理；3. 产品销售管理；4. 客户投诉管理；5. 客户评价管理；6. 营销绩效管理；等。	10.00	机考评分
	1. 业务分析及评价；2. 财务分析及评	15.00	机考评分

	价；3. 纳税申报。 1. 大数据审计；2. RPA 财务机器人； 3. 大数据税务风险预警；4. 税务预警；等。	15.00	机考评分
合计		100.00	

(2) 现场汇报答辩

各参赛队结合平台技能竞赛的内容进行 PPT 汇报答辩展示，建议汇报内容包括但不限于任务解读、案例分析（或问题诊断）、实施过程（或解决方案）、总结反思等。

评分维度	核心考察点	分值建议	具体描述与要求
一、内容理解与技能解读 (40分)	1.1 原理剖析	10分	能清晰阐述在技能赛段中采用特定方法、工具或流程的原因，体现决策的理论或实践依据。
	1.2 关键数据解读	20分	能对技能赛段产生的关键数据、比率或结果进行深度解读，将数字与数字背后的企业经营状况、管理问题紧密关联，深度解读数据。
	1.3 职业判断	10分	能还原技能赛段中的关键决策点，清晰陈述决策依据、权衡过程以及放弃其他方案的理由，展示严密的专业判断过程。
二、项目完整度与价值呈现 (20分)	2.1 项目的完整度	10分	汇报结构清晰，能将展示的知识技能点有机整合成一个逻辑自洽、有说服力的项目处理闭环。
	2.2 项目的应用价值	10分	基于技能赛段成果，分析技能操作过程的应用价值、可操作性和推广意义。
三、专业表达与团队协作 (20分)	3.1 表达精准	10分	使用专业语言，表达准确、精炼。能熟练运用图表、图形等，直观、高效地呈现复杂数据和流程。
	3.2 团队协作	10分	团队成员分工明确、衔接流畅，能体现技能赛段中培养的团队协作精神，并根据各自在操作中的角色进行合理阐述。
四、现场答辩与综合素养 (20分)	4.1 理解精准与反应敏捷	10分	能迅速、准确地理解评委提问，特别是针对前期技能操作细节的追问，回答专业且切中要害。
	4.2 思维严谨与职业素养	10分	回答问题逻辑清晰、论据充分，能引用技能赛段的具体实例作为支撑。整体风貌展现严谨、诚信、专注的职业素养。
总计		100分	

十一、奖项设定

本赛项为团体赛，赛项实行百分制，竞赛成绩系统自动保留小数点后两位。依照实际参赛队伍数量为基数，一等奖占比 10%，二等奖占比 20%，三等奖占比 30%。

对获奖团队颁发一二三等奖牌，对获奖选手颁发所在团队所获奖项的获奖证书，对一等奖团队的指导老师颁发优秀指导老师证书。

面向大赛参与对象，包括专家、裁判员、监督仲裁员、工作人员、合作企业、承办院校及获奖参赛队指导老师等颁发写实性证书。

十二、赛项预案

1. 赛台备用：比赛场地预备 2 组赛台（每组赛台配置 4 台单屏电脑）作为备用。

2. 不间断电源准备：现场准备 UPS 电源确保服务器不会断电。赛项执委会、大赛专家组、技术支持单位将在赛前进行赛场不少于 200 人的压力测试，同时不得低于 2 小时，对操作系统、机器外设、网络设备、网络带宽、考试系统等压力测试，48 小时以上的稳定性测试，以确保比赛设备的安全高效。

3. 如选手计算机出现蓝屏、卡顿等故障，可举牌示意，裁判有权暂停该队比赛计时，待故障排除后，恢复竞赛，并对该队进行延时补偿。

4. 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

以解决并报告赛区执委会。赛项出现重大安全问题可以停赛，是否停赛由赛区执委会决定。事后，赛区执委会应向大赛执委会报告详细情况。

十三、赛项安全

1. 各学校组织参赛队时，须安排为参赛选手、领队、指导教师等人员购买大赛期间的人身意外伤害保险。

2. 各学校参赛队组成后，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. 各参赛队伍须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。

4. 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专家组，同时采取措施避免事态扩大，立即启动预案予以解决并报告组委会。赛项出现重大安全问题可以停赛，应向组委会报告详细情况。

5. 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) 赛场工作人员违规，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。

十四、竞赛须知

1. 参赛队须知

- (1) 参赛队名称统一使用学校名称。

(2) 参赛队选手在报名获得确认后, 原则上不再更换, 如筹备过程中, 选手因故不能参赛, 学校需出具书面说明并按相关参赛选手资格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, 允许队员缺席竞赛。

(3) 参赛队按照大赛赛程安排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) 各参赛队按赛项执委会统一安排参加比赛前熟悉场地环境的活动。

(5) 各参赛队按赛项执委会统一要求, 准时参加赛前领队会和抽签。

(6) 各参赛队在比赛期间, 应保证所有参赛选手的安全, 防止交通事故和其他意外事故的发生, 为参赛选手购买人身意外保险。

(7) 各参赛队只允许使用赛项执委会提供 4 台电脑进行比赛, 电脑上已安装相关软件。

(8) 各参赛队要发扬良好道德风尚, 听从指挥, 服从裁判, 不弄虚作假。

(9) 参赛选手应严格遵守赛场纪律, 服从指挥, 着装整洁, 仪表端庄, 讲文明礼貌。各地代表队之间应团结、友好、协作, 避免各种矛盾发生。

(10) 参赛选手须提前 30 分钟入场, 入场必须佩戴参赛证并出示身份证。不得私自携带任何软硬件工具(各种便携式计算机、各种移动存储设备等)、技术资源、通信工具(含各种智能手表)。按加密后的工位号对号入座, 检查比赛所需大赛设备齐全, 由参

赛选手签字确认方可开始比赛。选手在比赛中应注意随时保存文件、程序等成果，在工位意外断电发生时，由于选手没有及时保存导致的成果损失，补时不得超过 10 分钟。迟到超过 15 分钟不得入场。大赛期间不准出场，大赛结束后方可离场。

(11) 大赛过程中，每个参赛队内部成员之间可以互相沟通，但不得向队员以外的其他任何人员讨论问题，也不得向裁判、巡视和其他必须进入考场的工作人员询问与大赛项目的操作流程和操作方法有关的问题，如有大赛纸质材料文字不清、软硬件环境故障等问题时，可举手报告裁判员。

(12) 其他未尽事宜，将在大赛指南或赛前说明会向各参赛队做详细说明。

2. 指导教师须知

(1) 各指导教师要发扬良好道德风尚，听从指挥，服从裁判，不弄虚作假。

(2) 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，指导选手做好赛前的一切准备工作。

(3) 指导教师应在赛后做好技术总结和工作总结。

3. 参赛选手须知

(1) 比赛结束后，所提供的所有纸质材料均须留在赛场，不得带离赛场，一经发现视为作弊处理。

(2) 参赛团队应在规定时间内完成任务书要求的内容，任务实现过程中如果有形成的文件资料必须存储到任务书指定的位置，未存储到指定位置造成裁判组无法检查结果，相应部分不得分。

(3) 比赛过程中，选手认定设备或器件有故障可向裁判员提

出更换；如器件或设备经测定完好属误判时，器件或设备的认定时间计入比赛时间；如果器件或设备经测定确有故障，则当场更换设备，此过程中（设备测定开始到更换完成）造成的时间损失，比赛时间结束后经裁判组讨论，酌情对该小组进行等量的时间延迟补偿。

（4）比赛时长为 255 分钟，以现场各工位能观看到的时钟为准。

（5）在裁判组宣布比赛结束后，请选手立即停止对竞赛设备与计算机的任何操作，否则视为作弊处理。

（6）在完成大赛过程中，因操作不当导致设备破坏性损坏或造成事故，将予以警告，情况严重者取消比赛资格。

（7）衣着不整、污染赛场环境、扰乱赛场秩序、干扰裁判工作等违反职业规范的行为，将予以警告，情节严重者取消大赛资格。

4. 工作人员须知

（1）工作人员必须服从赛项执委会统一指挥，认真履行职责，做好大赛服务工作。

（2）工作人员按照分工准时上岗，不得擅自离岗，应认真履行各自的工作职责，保证大赛工作的顺利进行。

（3）工作人员应在规定的区域内工作，未经许可，不得擅自进入大赛场地。如需进场，需经过裁判长同意，核准证件，由裁判跟随入场。

（4）如遇突发事件，须及时向裁判员报告，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) 大赛期间，工作人员不得干涉职责之外的事宜，不得利用工作之便，弄虚作假、徇私舞弊。如有上述现象或因工作不负责任的情况，造成大赛程序无法继续进行，由赛项执委会视情节轻重，给予通报批评或停止工作，并通知其所在单位做出相应处分。

(6) 在比赛前准备阶段做好网络环境检查工作，确保网络稳定。建立与当地网络服务商的快速沟通渠道，及时处理网络问题，避免比赛过程中出现断网情况。

(7) 考试过程中出现断网的情况下，及时与考试监考人员联系由网络技术人员处理网络问题，待网络恢复后，视情况申请考试时间延长。

(8) 申请多线路备用网络，出现断网情况，可以及时切换网络，确保考试正常进行。

(9) 准备局域网的备用考试环境，在外网无法恢复的情况下启用局域网备用考试环境，确保考试正常进行。

(10) 考试系统做到多区域、多环境备份，确保考试正常稳定。

十五、申诉与仲裁

1. 各参赛队对不符合赛项规程规定的设备、工具、材料、计算机软硬件、竞赛执裁、赛场管理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。选手、指导老师及其他人员不得代表领队申诉。

3. 申诉启动时，参赛队以该队领队签字同意的书面报告的形

式递交赛项仲裁组。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。

4. 提出申诉应在赛项比赛结束后 2 小时内提出。超过 2 小时不予受理。

5. 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，可由领队向大赛仲裁工作组提出申诉。大赛仲裁工作组的仲裁结果为最终结果。

6. 申诉方不得以任何理由拒绝接收仲裁结果；不得以任何理由采取过激行为扰乱赛场秩序。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。