

2022-2023 年度广东省职业院校学生专业技能大赛

“软件测试”赛项竞赛规程

一、赛项名称

赛项编号：G32

赛项名称：软件测试

赛项组别：高职组

二、竞赛目的

（一）引领职业院校专业建设与课程改革

本赛项竞赛内容以《国家职业教育改革实施方案》为设计方针，以电子信息产业发展的人才需求为依据，以软件测试岗位真实工作过程为载体，全面检验高等职业院校人才培养方案和用人单位岗位要求的匹配程度，检验学生的软件测试工程实践能力和创新能力，通过“以赛促学、以赛促教、以赛促改”，持续推进专业目录、专业教学标准、课程标准、顶岗实习标准、实训条件建设标准建设，从而提高人才培养的针对性、有效性和专业建设水平。

（二）促进产教融合、校企合作、产业发展

目前人才培养供给侧和产业需求侧在结构、质量、水平上还不能完全适应，“两张皮”问题仍然存在。深化产教融合，促进教育链、人才链与产业链、创新链有机衔接，是当前推进人力资源供给侧结构性改革的迫切要求，对新形势下全面提高教育质量、扩大就业创业、推进经济转型升级、培育经济发展新动能具有重要意义。本赛项按照行业企业软件测试岗位真实工作过程设计竞赛内容，促进教学过程与生产过程对接、课程内容与职业标准对接、专业设置与产业需求对接，最大限度匹配与适应人才培养供给侧

和产业需求侧，从而促进产教融合、校企合作、产业发展。

（三）展示职教改革成果及师生良好精神面貌

本赛项按照行业企业软件测试岗位真实工作过程设计竞赛内容，通过把真实测试项目流程引入教学与备赛，带动全国高职院校培养出一批懂专业、重实践的“双师型”教师。借助本赛项可以考查参赛选手的实际动手能力、规范操作水平、创新能力水平，以及综合职业能力，从而树立广大师生对质量、效率、成本和规范的意识，为中国软件产业发展输送专业的软件测试人才，展示职教改革成果及参赛师生良好精神面貌。

（四）对接 1+X 证书“岗课赛证”综合育人

职业技能等级证书反应职业活动和个人职业生涯发展所需要的综合能力，拓展学生就业创业本领，缓解结构性就业矛盾。本赛项设计竞赛内容过程融入“Web 应用软件测试”、“移动应用软件测试”等职业技能等级证书标准内容，以真实（企业）工作任务为载体，融合企业认证内容，以实际案例为对象，培养学生分析和解决问题能力，推进“岗课赛证”综合育人。

三、竞赛内容

竞赛以“ERP 管理系统”为被测对象，采用实际操作形式，完成软件测试工作。竞赛突出实战过程，既满足软件产业对高素质技能人才的需求特点，又符合高等职业院校基于工作过程的课程教学特点。

比赛围绕软件测试应用领域的主流技术及应用，考察选手面对实际问题的综合分析能力，对测试用例、测试方法的设计能力，对软件测试相关技术的掌握程度。考核内容包括：功能测试计划制定、测试用例设计、测试执行和提交 Bug、测试总结报告编写；自动化测试要求分析、测试工具使用、代码编写和测试执行；性能测试要求分析、测试工具使用、测试执

行；单元测试设计测试数据，编写测试脚本，完成编译和程序运行，进行界面截图；接口测试要求分析、测试工具使用和测试执行；团队合作能力以及应用创新能力等职业素养。

竞赛过程包括以下任务：

序号	内容模块	具体内容	说明
任务一	制定功能测试计划	根据软件测试竞赛项目需求，制定功能测试计划	能够根据需求文档进行需求理解和分析。 功能测试范围划分和界定。 功能测试任务分解。 对功能测试难度进行预估。 能够对功能测试工作量和进度进行预估。 文档编写规范等。
	设计功能测试用例	根据软件测试竞赛项目需求，设计功能测试用例	能使用典型测试方法进行功能测试用例设计。 对功能测试用例的输入、预计输出、实际输出等规范描述。 文档编写规范等。
	执行功能测试用例	执行功能测试用例，提交缺陷报告	根据功能测试用例进行测试，发现并记录 Bug 。 对 Bug 描述、输入、预计输出、实际输出等规范描述，并对 Bug 截图。 文档编写规范等。
	编写功能测试总结报告	编写功能测试总结报告	根据功能测试用例执行结果编写功能测试总结报告。 Bug 汇总统计等。 Bug 分类、 Bug 严重等级分析统计等。 文档编写规范等。
任务二	自动化测试	根据软件自动化测试的要求，编写并执行自动化测试脚本	根据自动化测试要求，考查自动化测试理论知识、浏览器基本操作、页面元素进行识别并定位、 Selenium 基本方法使用、 Unittest 框架、数据驱动、数据断言、 Page Object 设计模式、数据驱动+ Page Object 模式等，以及自动化测试脚本编写，执行自动化测试脚本。
任务三	性能测试	根据软件性能测试的要求，执行性能测试	根据性能测试要求分析性能测试的压力点,使用性能测试工具（ JMeter 及 LoadRunner ），添加脚本，设置场景，执行性能测试，截取过程及结果截图。
任务四	单元测试	根据软件测试竞赛项目需求，编写应用程序，设计测试数据并得出测试结果	根据单元测试要求，编写应用程序、设计测试数据，考查语句、判定、条件等覆盖方法，考察 JUnit 断言、参数化设置、测试套件等方法，并最终得出测试结果，编写单元测试报告。

		果,编写单元测试报告	
任务五	接口测试	根据软件接口测试的要求,执行接口测试	根据接口测试要求,使用接口测试工具,考查用例接口请求设置、用例参数设置、变量设置、测试断言、数据驱动、添加 Cookie 等,执行接口测试,截取过程及结果截图。

竞赛各任务分值权重和时间分布如下:

序号	任务名称	竞赛时间
任务一	制定测试计划, 权重 5%	480 分钟
	设计测试用例, 权重 15%	
	执行测试用例, 权重 15%	
	编写测试总结报告, 权重 5%	
任务二	自动化测试, 权重 20%	
任务三	性能测试, 权重 20%	
任务四	单元测试, 权重 10%	
任务五	接口测试, 权重 5%	
	职业素养, 权重 5%	

四、竞赛方式

- 1.本赛项为团体赛, 每队由 2 名选手与 1-2 名指导教师组成。
- 2.团体赛不得跨校组队。
- 3.每校限报 1-2 队, 各参赛院校正式报名队伍数量不能超过预报名队伍数量, 没有参加预报名的学校, 原则上不得参加本赛项的正式报名和比赛。
- 4.高职组参赛选手应为高等职业学校专科、本科全日制在籍学生, 指导教师应为本校专职或兼职教师。如五年一贯制高职学生报名参赛, 其中四、五年级学生可参加高职组比赛。高职组参赛选手年龄一般不超过 25 周岁, 年龄计算的截止时间以 2023 年的 5 月 1 日为准。凡在往届全国职业院校技能大赛中获一等奖的选手, 不得再参加同一项目同一组别的比赛。根据实际情况, 如学生超过年龄限制, 但其他条件符合文件的参赛要求的, 仍可以报名参赛。

五、竞赛流程（具体时间安排以赛前发布的竞赛指南为准）

日期	时间	内容
4 月 14 日	10:00-16:00	各参赛队报到
	16:20-17:00	领队会、赛前说明
	17:00-17:30	选手熟悉赛场
4 月 15 日	07:00-08:00	赛场检录
	08:00-09:00	信息加密，入场等候
	09:00-17:00	正式比赛
	17:00-00:00	成绩评定

六、赛卷说明

本赛项采用公开样题模式，专家组编制完成样题后，由大赛执委会在省赛平台正式发布。公开样题必须于正式比赛前 20 天发布。

正式比赛试题由专家组依据竞赛规程和样题模式进行编制，正式比赛试题的内容与样题内容不可重复，但题型、分值要一致。

每个赛项需要编制 3 套正式比赛试题，每套试题的重复率不得超过 30 %。正式比赛试题编制完成后，专家组要按照专家承诺书的要求做好保密工作，并于比赛的前 5 天将密封后的 3 份正式赛题交付大赛执委会保存。

正式比赛时，由省教育厅选派的大赛督察员从 3 套试题中随机任意抽取一套试题作为比赛用题。

七、竞赛规则

1.比赛时间为 480 分钟，比赛过程连续进行。

2.参赛队的竞赛工位号采用抽签方式确定。赛题以任务书形式发放，竞赛资料在赛前植入参赛选手的计算机，参赛队根据任务书要求完成竞赛任务。

3.组委会统一布置竞赛需要的软硬件环境。选手不得私自携带任何移动存储、辅助工具、移动通信等进入赛场。

4.参赛选手报到当天可预先熟悉比赛场地，但不得进行现场练习。比赛

当天，参赛选手按规定时间到达指定地点，凭参赛证、学生证和身份证（三证必须齐全）进入赛场。选手迟到 10 分钟取消比赛资格。

5.参赛选手不得携带通讯工具和其它未经允许的资料、物品进入比赛场地，不得中途退场。如出现较严重的违规、违纪、舞弊等现象，经裁判组裁定取消比赛成绩。

6.竞赛过程不安排现场观摩。新闻媒体在赛场设定的媒体采访区工作，并且听从现场工作人员的安排和管理，不能影响比赛进行。

7.在竞赛过程中，参赛选手如有疑问，应举手示意，考场裁判长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，考场裁判长、技术人员等应及时予以解决。确因计算机软件或硬件故障，致使操作无法继续的，经考场裁判长确认，予以启用备用设备。

8.比赛过程中，参赛选手须严格遵守操作标准和规范，保证自身安全，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，由大赛裁判长视具体情况做出裁决。

9.若参赛选手欲提前结束比赛，应向裁判员举手示意，比赛终止时间由裁判员记录，参赛选手结束比赛后不得再进行任何操作。

10.现场比赛结束，经裁判员确认后方可离开赛场。

11.各赛项由裁判员现场评分，经裁判员、裁判长、督察员签字确认后予以公布，如有异议请直接向大赛仲裁工作组申请复核。

12.每个参赛队必须参加所有专项的比赛。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，避免发生任何形式的矛盾。

13.其它未尽事宜，将在赛前向各领队做详细说明。

八、竞赛环境

1.竞赛现场：设置场内竞赛区、裁判工作区、技术支持区、服务区等。以上区域应保证良好的采光、照明和通风；应提供稳定的水、电和供电应急设备。

2.竞赛设备：场内竞赛区按照参赛队数量准备比赛所需的软硬件平台，为参赛队提供统一竞赛设备和备用设备。选手无需自带任何工具及附件。

3.竞赛工位：竞赛现场各个工作区配备单相 220V/3A 以上交流电源。每个竞赛工位上标明编号；每个竞赛间配有工作台，用于摆放计算机和其它调试设备工具等；配备 2 把工作椅。

4.技术支持区：为技术支持人员提供固定工位、电源保障。

5.服务区：提供医疗等服务保障。

6.竞赛场地应符合消防安全规定，现场消防器材和消防栓合格有效，应急照明设施状态合格，赛场明显位置张贴紧急疏散图，赛场地面张贴荧光疏散指示箭头，赛场出入口专人负责，随时保证安全通道的畅通无阻。各工位分区供电，强电弱电分开布线，现场临时用电满足《施工现场临时用电安全技术规范》JGJ46-2005 的要求。

九、技术规范

参赛代表队在实施竞赛项目时要求遵循如下规范：

序号	标准号	中文标准名称
1	GB/T15532—2008	计算机软件测试规范
2	GB/T16260—2006	软件工程 产品质量
3	GB/T9385—2008	计算机软件需求规格说明规范
4	GB/T18905—2002	软件工程 产品评价
5	GB/T8567-2006	计算机软件文档编制规范
6	GB/T25000.1-2010	软件质量要求与评价（SQuaRE）指南
7	GB/T25000.10-2016	软件质量要求与评价（SQuaRE）第 10 部分：系统与软件质量模型
8	GB/T25000.51-2016	软件质量要求与评价（SQuaRE）第 51 部分：商

		业现货 (COTS) 软件产品的质量要求与评测细则
9	GB/T25000.62-2014	软件质量要求与评价 (SQuaRE) 易用性测试报告 行业通用格式 (CIF)

十、技术平台

(一) 竞赛设备

设备类别	数量	设备用途	基本配置
服务器	每支参赛队 3 台	内置被测系统服务器, 包含功能测试环境、自动化及接口测试环境、性能测试环境。	CPU: I7 及以上 内存: 32G 及以上 硬盘: 500G 及以上
客户端	每支参赛队 2 台	竞赛选手比赛使用。	CPU: I7 及以上 内存: 8G 及以上 硬盘: 500G 及以上

(二) 竞赛软件平台

本赛项承办校提供北京四合天地科技有限公司《四合天地软件测试实训系统》比赛技术平台。

《四合天地软件测试实训系统》是一个教学、实训、竞赛一体的平台。平台以 **Docker** 容器云引擎为基础, 对计算资源进行轻量级虚拟化, 运用容器编排管理工具对 **Docker** 容器环境进行有效组织编排, 以少量的 CPU、内存等物理资源满足多人的实时并行计算需求, 平台内嵌被测系统——“ERP (资源协同) 管理平台”。

“ERP (资源协同) 管理平台”是内置一定数量 **Bug** 的被测系统, 该系统可支持基于 **Web** 端的功能测试、自动化测试、性能测试、接口测试等。系统主要模块包括: 采购入库、采购退货、库存分布、入库审核、出库审核、库存调拨、销售出库、销售退货、收入结算、支出结算、商品管理、仓库信息、供应商信息、客户信息。系统主要角色包括: 采购专员、采购主管、仓库专员、仓库主管、销售专员、销售主管、结算专员、结算主管、系统管理员。

（三）相关软件

设备类别	软件类别	软件名称
服务器	操作系统	CentOS
客户端自带软件	操作系统	Windows10 64 位
	浏览器	Chrome（在线最新） Microsoft Edge（系统自带即可）
	浏览器驱动	Chromedriver（Chrome 对应版本）
	文档编辑器	WPS
	截图工具	Windows10 系统自带
	输入法	搜狗拼音输入法、搜狗五笔输入法
	性能测试工具	JDK-11.0.11_Windows-X64_bin.exe FiddlerSetup apache-jmeter-5.5 loadrunner2022—Micro_Focus_LoadRunner_2022_Community_Edition
	自动化测试工具	python-3.10.6-amd64 pycharm-community-2022.2.1 selenium（4.4.3） ddt（1.6.0）
	单元测试工具环境	JDK-14.0.2_Windows-X64_bin.exe Eclipse_Version:2022-03(4.23.0) junit-4.13.2.jar hamcrest-core-1.3.jar hamcrest-library-1.3.jar
	接口测试工具	Postman-win64-6.6.1-Setup

十一、成绩评定

（一）评分细则（总分 100 分）

任务	考查点	评分标准	评分细则	分值（分）
任务一	制定测试计划	测试计划应包括测试目的、测试范围、测试人员、测试环境、测试人员进度安排与模块划分等。 主要评分点包括明确测试范围、合理并完备的进行任务分配、制定有效完备的测试策略等。	1.概述说明清晰。	5
			2.测试任务说明清晰。	
			3.测试资源说明清晰。	
			4.功能测试计划列出全部功能点。	
			5.对每个功能点进行分工。	
			6.功能点的测试分工合理。	
			7.测试整体进度安排说明清晰。	
			8.相关风险说明清晰。	
	设计功	测试用例包括功能测试用	1.用例数量。每写一条规范的测	15

	能测试用例	例。测试用例文档应包括：测试用例编号、功能点、用例说明、前置条件、输入、执行步骤、预期结果、重要程度。	试用例得分=4/用例数量（不能有重复的测试用例，编写要符合需求且正确）。 2.重点测试用例数量。每发现1个得分=10/重点测试用例数量（不能有重复的测试用例，编写要符合需求且正确）。 3.测试用例编写符合测试用例规范。	
	执行功能测试用例	Bug 提交包括功能缺陷等。Bug 提交文档应包括缺陷编号、角色、模块名称、摘要描述、操作步骤、预期结果、实际结果、缺陷严重程度、提交人、截图等。	1.Bug 数量。每发现一个 Bug 得分=4/Bug 数量（Bug 描述要规范且正确，重复的 Bug 不计入 Bug 数量）。 2.重点 Bug 数量。每发现一个重点 Bug 得分=10/重点 Bug 数量（Bug 描述要规范且正确，重复的 Bug 不计入 Bug 数量）。 3.测试 Bug 缺陷报告清单编写符合规范，每一项均需要填写，否则得 0 分。	15
	编写测试总结报告	测试总结报告应包括测试目的、测试环境、测试人员、测试进度情况、Bug 汇总、测试结论等。 主要评分点包括：测试总结报告内容完整。	1.测试概述、测试参考文档、项目组成员、测试设计介绍填写完整。 2.用例汇总填写完整。 3.测试进度回顾填写完整。 4.功能测试回顾描述清晰合理。 5.缺陷汇总填写完整。 6.测试结论描述清晰合理。	5
任务二	自动化测试执行	自动化测试执行包括自动化测试脚本编写，执行自动化测试脚本，完成自动化测试总结报告。	1.术语定义描述清晰 2.自动化测试脚本代码正确性。	20
任务三	性能测试执行	性能测试执行包括使用性能测试工具，添加脚本、回放脚本、配置参数、设置场景、执行性能测试，对测试过程和结果进行截图，完成性能测试报告。	1.术语定义描述清晰。 2.测试策略描述清晰。 3.性能测试实施过程执行截图正确性。 4.执行结果填写完整。	20
任务四	单元测试执行	按照要求编写 Java 程序，设计测试用例，执行单元测试，编写单元测试报告	1.程序源代码 2.测试数据和测试方法代码 3.执行结果截图	10

任务五	接口测试执行	接口测试执行包括使用接口测试工具进行设置,对测试过程和结果进行截图,完成接口测试总结报告。	1.术语定义描述清晰。	5
			2.接口测试实施过程执行截图正确性。	
	职业素养	竞赛现场符合企业“5S”(整理、整顿、清扫、清洁和素养)原则,	1.团队分工明确合理。	5
			2.操作规范。	
			3.文明竞赛。	

(二) 组织分工

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

2.督察员对裁判组的工作进行全程监督,并对竞赛成绩抽检复核。

3.仲裁组负责接受由参赛队领队提出的对裁判结果的申诉,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) 评分方法

1.本赛项采用结果评分,根据评分标准设计评分表,采用结果评分。

2.每个裁判小组汇总本组所有的评分表,计算成绩,本组裁判成员签字确认,成绩汇总表备案以供核查。

3.为保障成绩评判的准确性,督察员对赛项总成绩排名前 60%的成绩进行复核,其中前 15%的成绩进行全部复核,其余成绩进行抽检复核,抽检覆盖率为 30%。如在复核中发现错误,需按要求填写《广东省职业院校学生专业技能大赛成绩复核情况说明表》,并及时告知裁判长,由裁判长更正成绩并签字确认。样本复核错误率超过 10%或 2 个的,则认定为非小概率事件,裁判组需对全部成绩进行复核,并做详细报告。

4.裁判长正式提交赛位评分结果并复核无误后,加密裁判在督察员监督

下对加密结果进行逐层解密。严格按照相关文件的方法和模板进行。

5.竞赛成绩经复核无误后，经裁判长、督察员审核签字后公布。

十二、奖项设定

根据参赛队竞赛成绩排名分别设立一、二、三等奖。以各赛项实际参赛队（团体赛）或参赛选手（个人赛）数量为基数，一、二、三等奖获奖比例分别为 15%、25%、40%（小数点后四舍五入）。

十三、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：现场提供占总参赛队伍 10%的备用服务器。

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。

十四、赛项安全

大赛将根据国家及属地防疫要求，制定专项具体方案，各参赛院校代表队遵照执行。

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。采取切实有效措施保证大赛期间参赛选手、指导教师、裁判员、工作人员的人身安全。

（一）比赛环境

1.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，应符合国家有关安全规定。

2.赛场周围要设立警戒线，要求所有参赛人员必须凭有效证件进入场地，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。在具有危险性的操作环节，裁判员要严防选手出现错误操作。

3.承办院校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.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，不许随便携带书包进入赛场。

5.配备先进的仪器，防止有人利用电磁波干扰比赛秩序。大赛现场需对赛场进行网络安全控制，以免场内外信息交互，充分体现大赛的严肃、公

平和公正性。

6.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。

7.大赛期间，承办院校须在赛场管理的关键岗位，增加安保力量。

（二）生活条件

1.比赛期间，原则上由赛项承办院校统一安排参赛选手和指导教师食宿，费用自理。承办院校须尊重少数民族的信仰及文化，根据国家相关的民族政策，安排好少数民族选手和教师的饮食起居。

2.比赛期间安排的住宿地应具有宾馆/住宿经营许可资质。

3.各赛项的安全管理，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.各学校组织代表队时，须安排为参赛选手购买大赛期间的人身意外伤害保险。

2.各学校代表队组成后，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。

（四）应急处理

比赛期间发生意外事故时，发现者应在第一时间报告，同时采取措施，避免事态扩大。立即启动预案予以解决。出现重大安全问题的赛项可以停赛，是否停赛由大赛执委会决定。事后，承办校应向大赛执委会报告详细情况。

（五）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。

十五、竞赛须知

（一）参赛队须知

- 1.参赛队名称：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.各参赛院校应指定 1 名负责人任赛项领队，全权负责该校参赛事务的组织、协调和领导工作。
- 3.已在省大赛平台提交的报名信息，原则上不能变更，如遇特殊情况，需更改报名信息，须由参赛院校于开赛前 10 个工作日向省大赛办提交申请，经审批通过后由后台工作人员统一修改。
- 4.参赛队按照大赛赛程安排，凭大赛执委会颁发的参赛证和有效身份证件参加比赛及相关活动。
- 5.大赛执委会统一安排各参赛队在比赛前一天进入赛场熟悉环境和设施情况。
- 6.参赛队选手、领队和指导教师要有良好的职业道德，严格遵守比赛规则和比赛纪律，服从裁判，尊重裁判和赛场工作人员，自觉维护赛场秩序。
- 7.领队应负责赛事活动期间本队所有选手的人身及财产安全，如发现意外事故，应及时向大赛执委会报告。

8.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。

（二）领队、指导教师须知

1.严格遵守赛场的各项规定，服从裁判，文明竞赛。如发现弄虚作假者，取消参赛资格，名次无效。

2.领队和指导教师务必带好有效身份证件，在活动过程中佩戴“指导教师证”参加竞赛相关活动。

3.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。

4.在比赛期间要严格遵守比赛规则，不得私自接触裁判人员。

5.竞赛过程中，未经裁判许可，领队、指导教师及其他人员一律不得进入竞赛现场。

6.如对竞赛过程有疑议，由领队和指导教师负责以书面形式向大赛仲裁组反映，但不得影响竞赛进行。

7.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。

8.领队和指导老师应及时查看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 and 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。

2.参赛选手应按照规定时间抵达赛场，凭身份证、学生证，以及统一发

放的参赛证，完成入场检录、抽签确定竞赛工位号，选手迟到 10 分钟取消比赛资格。

3.参赛选手进入赛场，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。

4.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。

5.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。

6.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。

7.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。

8.凡在竞赛期间提前离开的选手，当天不得返回赛场。

9.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。

10.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。

11.参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。

12.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。

13.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。

（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。

十六、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省大赛组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。

2022—2023 年度广东省职业院校学生专业技能大赛
广东科学技术职业学院大赛执委会(代章)



2023年2月11日