



2025 一带一路暨金砖国家技能发展与技术创新大赛

## 【AIGC 文创设计赛项】

BRICS2025-ST-162

# 技术规程

金砖国家工商理事会技能发展、应用技术与创新中方工作组  
一带一路暨金砖国家技能发展与技术创新大赛组委会  
竞赛技术委员会专家组制定

2025年6月

## AIGC 文创设计赛项技术规程

### 一、竞赛项目

赛项编号：BRICS2025-ST-162

赛项名称：AIGC 文创设计

赛项英文：AIGC Cultural and Creative Design

赛项组别：高职组、本科组

竞赛级别：国际级

赛项归属产业：文化艺术大类--艺术设计类

### 二、竞赛目的

旨在通过竞赛聚焦文化内核、个性化定制、文化普惠等方面的价值。通过赛事机制引导对技术伦理、教育改革等问题的深度思考。通过赛事实践提升学生跨学科能力，探索"AI+文创设计"的新型人才培养模式，加速设计成果在文化产业中的实际应用。

### 三、对选手的知识和技能要求

赛项对参赛选手的知识与技能要求主要有以下几个方面：

1、**设计理论知识**：选手需要具备基本的设计理论知识，包括色彩理论、排版原则等。

2、**创意和创新能力**：比赛注重创意和创新，选手需要具备独立思考和创造性思维的能力。能够从不同角度思考问题，提出新颖、独特的创意和解决方案。

3、**软件操作能力**：选手需熟练掌握设计、AIGC相关软件，选手需要能够高效地使用这些软件进行设计、制作和呈现。

4、**沟通和协作能力**：比赛需要团队合作完成，选手需要具备良好的沟通和协作能力，能够清晰地表达自己的创意和想法，同时能够有效地与团队成员合作，共同完成任务。

5、**审美和鉴赏能力**：选手需要具备对美的敏感度和鉴赏能力，能够对作品进行自我评估和判断。

#### 四、竞赛内容

赛项参赛者可选择中国境内任意城市 / 特色地域文化为创作方向，聚焦当地特色物产、人文景观、非遗技艺等，创作兼具文化深度与时代活力的文创设计作品。

参赛作品必须标注具体城市 / 地域名称，并明确关联该地域文

化符号。鼓励突破传统设计范式，可融合科技、艺术、商业等跨领域思维。表现形式包括但不限于：实体产品（如文化礼品、旅行伴手礼等）、数字创作（虚拟 IP/元宇宙场景、数字藏品、IP 形象等）、体验设计（文创空间、打卡装置等）。

为鼓励 AI 技术赋能与设计实践创作的深度融合，符合以下条件的参赛作品，可获得额外加分：

- 1、实物产品落地：提供打样实物或明确生产方案（如材料工艺说明、成本核算）；
- 2、独立训练 LoRA 模型：基于当地文化数据集（如建筑图像、非遗纹样）自主训练生成式 AI 模型，并应用于设计过程；
- 3、AIGC 工作流搭建：构建 AI 辅助设计流程（如提示词工程、风格迁移技术），提交可体现完整工作流程的方案说明或流程示意图。

上述赛题适用于全部参赛组别、赛事阶段，参赛团队于作品提交截止时间之前完成提交即可，创作时间不做限制。决赛路演时间上限为 15 分钟，其中汇报讲解部分时长不低于 5 分钟。

## 五、竞赛方式

本赛项为团体赛，以院校为单位组队参赛，不得跨校组队，每

所参赛院校报名队伍数量不超过 30 支。每支参赛队伍人数 1--2 人，指导老师不得超过 2 人。

鉴于预计参赛院校数量较多，并结合设计创作的特点及院校参赛成本考量，竞赛采用"线上为主、线下结合"的混合模式，具体安排如下：

1、竞赛拟设置北部赛区、中部赛区、南部赛区选拔赛，赛区划分如下：

北部赛区：河北、北京、天津、山西、山东、内蒙古、辽宁、吉林、黑龙江、甘肃、宁夏、青海、新疆。

中部赛区：浙江、上海、江苏、安徽、江西、陕西、河南、湖南、湖北。

南部赛区：福建、广东、重庆、广西、海南、四川、贵州、云南、西藏、港澳台。

2、选拔赛阶段的竞赛以线上形式为主，参赛报名、作品提交及选拔赛评审均线上进行。参赛队伍完成报名、作品创作后，通过作品提交通道开启后公布的飞书问卷链接上传参赛作品，需注意：参赛作品中不得出现任何身份信息，需以创作截图或视频的形式对 AIGC 创作过程进行展示说明。选拔赛评审专家组线上分组评审打分，最终成绩累计评分分数。

3、选拔赛获得三等奖及以上的队伍入围至决赛，暂定全部入围

决赛队伍线下参与路演，后续将根据实际入围数量动态调整路演安排。参加决赛路演的参赛队伍需按照竞赛任务要求，于路演开始前向组委会邮箱或问卷提交作品方案展示文件，对参赛作品面向评审专家组进行线下演示讲解、实物展示（如有）、质询答辩。决赛评审以现场过程评价与完成任务结果评价为主要考核方式。

4、参赛团队于作品提交截止时间之前完成提交即可，创作时间不做限制。决赛一等奖路演时间上限为15分钟，其中汇报讲解部分的时长不低于5分钟。

5、为确保赛事评审的公平、公正、公开，选拔赛阶段由各分赛区交叉评审其他赛区参赛作品。决赛阶段重新组织专家团队对入围决赛的参赛作品进行打分。

6、选拔赛结束后，各分赛区可根据实际情况选择性举办选拔赛颁奖典礼或对决赛入围队伍开展指导会议。

7、线下举办决赛颁奖典礼暨闭幕式，其中包括：奖项授予仪式、获奖代表致词、赛事总结等内容构成闭幕仪式。

## 六、竞赛流程

### （一）选拔赛流程：

1、参赛队伍线上报名；

- 2、参赛队伍领队线上参加竞赛宣讲会议及开幕仪式；
- 3、参赛队伍线下进行创作，创作完成后线上提交参赛作品；
- 4、召开线上评审会议；
- 5、专家评委对选拔赛参赛作品进行评审；
- 6、公示选拔赛获奖作品及入围决赛的参赛队伍；

## （二）决赛赛流程：

- 1、参赛队伍信息确认；
- 2、组织参赛队伍线下熟悉场地及介绍决赛赛项；
- 3、决赛正式开始；
- 4、专家评委线下进行打分、评审并公布最终奖项名单；
- 5、举办颁奖仪式、闭幕典礼及竞赛成果转化讨论会议；

## （三）决赛线下活动日程安排（拟）：

决赛线下活动日程安排（拟）			
阶段	时间	事项	参加人员
第一天	14:00-15:00	参赛队伍报到 安排住宿，领取资料	工作人员、参赛队伍

	15:00-15:40	赛前说明会，开幕式	全体参赛院校选手、 指导老师、领队
	15:40-16:30	赛前队伍抽签、抽取检录 号，参观赛场	工作人员、参赛队
	16:30-18:30	本科及高职组身份验证 选手抽签二次加密 选手入场	参赛选手、加密裁判
第二天	08:00-08:40	身份验证 选手抽签二次加密 选手入场	参赛选手、加密裁判
	09:00-12:00	第一阶段正式比赛	参赛选手、现场裁判
	12:00-12:10	第一阶段比赛结果提交	参赛选手、现场裁判
	12:10-13:10	选手午餐	参赛选手
	13:10-18:00	第二阶段比赛	参赛选手、现场裁判
	18:00-18:10	第二阶段比赛结果提交	参赛选手、现场裁判
第三天	08:00-08:40	身份验证 选手抽签二次加密 选手入场	参赛选手、加密裁判
	08:40-12:00	第三阶段正式比赛	参赛选手、现场裁判

	12:00-12:10	第三阶段比赛结果提交	参赛选手、现场裁判
	12:10-13:10	选手午餐、休息	参赛选手
	13:10-14:00	成绩解密	评分裁判、解密裁判、裁判长、专家、监督
	14:00	成绩公示	裁判长、专家、监督
	15:00	闭幕式	校内组委会成员、全体裁判组成员、指导教师、参赛队员

## 七、竞赛试题

赛题适用于全部参赛组别、赛事阶段，参赛团队于作品提交截止时间之前完成提交即可，创作时间不做限制。

参赛者可任意选择中国境内任意城市 / 特色地域文化为创作方向，聚焦当地特色物产、人文景观、非遗技艺等，创作兼具文化深度与时代活力的文创设计作品。

作品必须标注具体城市 / 地域名称，并明确关联该地域文化符号。鼓励突破传统设计范式，可融合科技、艺术、商业等跨领域思维。表现形式包括但不限于：实体产品（如文化礼品、旅行伴手礼等）、数字创作（虚拟 IP/元宇宙场景、数字藏品、IP 形象等）、

体验设计（文创空间、打卡装置等）。

为鼓励 AI 技术赋能与设计实践创作的深度融合，符合以下条件的参赛作品，可获得额外加分：

1、实物产品落地：提供打样实物或明确生产方案（如材料工艺说明、成本核算）；

2、独立训练 LoRA 模型：基于当地文化数据集（如建筑图像、非遗纹样）自主训练生成式 AI 模型，并应用于设计过程；

3、AIGC 工作流搭建：构建 AI 辅助设计流程（如提示词工程、风格迁移技术），提交可体现完整工作流程的方案说明或流程示意图。

## 八、竞赛规则

### （一）参赛选手报名方式及资格

参赛队伍名称统一使用院校名称，不接受跨校组队报名。凡在往届金砖国家技能发展与技术创新大赛中获一等奖的选手，不能再参加同一项目相同组别的比赛。

参赛报名需以院校为单位进行，需通过赛事官方平台：  
<https://www.bricsacademy.org.cn/signup/index>进行报名。每支参赛

队伍1--2人，指导老师不超过2人，每所参赛院校报名队伍数量上限为30支。

学生组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籍学生，包括五年制高职四、五年级学生。不符合资格的学生不得参赛，一经发现即取消资格，大赛执委会有权责令其退回已获得的有关荣誉，并通报批评。

## （二）选拔比例

竞赛拟设置北部赛区、中部赛区、南部赛区选拔赛，选拔赛阶段线上提交参赛作品即可。选拔赛结束后，各分赛区根据实际情况选择性举办选拔赛颁奖典礼或对决赛入围队伍开展指导会议

赛项选拔比例依照组委会要求，一等奖占比10%、二等奖占比20%、三等奖占比30%、优秀奖若干。各赛区及参赛院校的获奖比例实施动态调整机制，依据评审标准统一择优评定，具体占比根据实际参赛作品质量及现场表现综合确定，全程接受监督确保过程透明。其中选拔赛获得三等奖及以上的队伍入围至决赛，暂定全部入围决赛队伍线下参与路演，后续将根据实际入围数量动态调整路演安排。

### （三）决赛路演抽签和熟悉场地

进入决赛的队伍领队需按照参加熟悉场地与讲解规则、流程的活动，不得无故缺席。熟悉场地时严禁与现场工作人员交流，不发表有损大赛整体形象的言论；严格遵守大赛各种制度，严禁拥挤喧哗。

### （四）决赛路演入场

1、检录人员按检录表点名核对，确定无误后向裁判长递交检录单。

2、竞赛选手提交的相关资料需进行加密，加密后选手中途不得擅自离开赛场。分别由两组加密裁判组织实施加密工作，管理加密结果。仲裁员全程监督。

3、选手凭工位号进入赛场，不得携带违规及显示个人身份信息的物品。

### （五）决赛过程

1、各参赛队按照抽签顺序上台检查设备状态、演示讲解并签字确认，由裁判长宣布比赛开始。

2、比赛过程中，选手因个人误操作造成设备故障影响比赛，

责任由选手自行承担；如非选手个人原因出现设备故障影响比赛，选手须及时向裁判报告，由裁判和技术人员进行技术处理并做现场记录，裁判需请示裁判长视具体情况裁决是否使用备用机、是否为该选手加时。如遇身体不适，选手及时示意，现场医务人员按应急预案救治。

3、所有人员在赛场内不得喧哗，不得影响其他选手。

4、裁判长发布竞赛结束指令后，所有参赛队伍需立即停止演示，不得以任何理由拖延竞赛时间。

## （六）文明参赛

1、任何选手在比赛期间未经赛项组委会的批准不得接受其他单位和个人进行的与比赛内容相关的采访。

2、任何选手未经允许不得将比赛的相关信息擅自公布。

3、参赛选手、领队和指导教师违反竞赛规则，取消比赛资格并进行通报。

4、竞赛顺序由抽签决定，不得擅自变更、调整。

5、竞赛期间，非同组选手之间不得以任何方式传递信息，如传递纸条、用手势表达信息等。

6、新闻媒体人员进入赛场必须经过赛点领导小组允许，并且听从现场工作人员的安排和管理，不得影响竞赛正常进行。

7、其它未涉事项或突发事件，由大赛组委会负责解释或决定。

### （七）成绩评定及公布

- 1、比赛成绩经严格评分工作程序评定并公布。
- 2、参赛作品公示期间，若出现抄袭投诉且组委会验证无误，取消比赛成绩并通报至该院校。

### 九、技术规范

参赛作品的提交规格：PDF 格式，文件大小不超过 100MB，如参赛作品中涉及视频内容，以二维码或链接的形式附在作品文件中。提交的内容中需包含不少于 300 字的设计说明以及体现结合AIGC技术的创作过程的实时截图或过程视频。

### 十、竞赛环境、设施和场地

- 1、决赛在室内进行，场地应通风良好，采光照明良好。
- 2、决赛场地划分为等候区、检录区、加密区、现场服务与技术支持区、裁判休息区、医疗区和观摩区。
- 3、参赛者专区标有醒目的队伍编号，间隔1米--2米确保参赛队伍之间互不干扰。
- 4、赛场需提供稳定的电源及应急的备用电源；提供可满足参赛选手演示产品的电脑及投影设备。
- 5、场地内部消防设施齐全，应有不少于2处的人员疏散大门。疏散通道畅通，防火疏散标识清晰、齐全；场地周边应有能进入医疗、消防等急救车辆通道。
- 6、赛场设有保安、消防、医疗、设备维修和电力抢险等人员，以防突发事件。

## 十一、竞赛设备、工具和材料

- 1、设计工具包括但不限于Photoshop、Sketch等常用设计软件。
- 2、参赛报名平台：<https://www.bricsacademy.org.cn>。作品上传平台暂定为飞书问卷，上传通道开启后公布问卷链接。

3、线下路演文件创作工具建议使用 WPS，决赛路演使用设备为多媒体教室投影设备。

4、AIGC工具平台需使用Stable Diffusion，若涉及文字生成建议使 DeepSeek 等国内相关平台。

## 十二、成绩评定原则、方式和细则

### （一）评审原则

大赛评审工作按照公平、公正、公开的原则进行。以应知、应会的要求为评分原则，依据参赛选手整体表现综合评定，全面评价参赛选手职业技能水平。

### （二）评分办法

1、评委选聘。按照2023一带一路暨金砖国家技能发展与技术创新大赛专家和裁判工作管理办法相关制度建立大赛赛项评委专家库。评委人选由大赛裁判委员会向大赛组委会推荐，由大赛组委会聘任。

2、赛项打分方式采用专家团队人工打分，百分制、分值保留到小数点后两位，四舍五入原则。

3、评委人数 5-7 人，其中评委打分中去掉一个最高分与一个最低分，成绩取平均分为参赛队伍的最终得分，根据得分总和高低进行排名；

### （三）成绩审核方法

1、竞赛评分将采用定性与定量结合的方法，客观公正地评出各赛项任务的分数，由赛项内容的特点决定，在分析严谨性、科学性，基于评分标准进行多方面评价，根据评分标准精确打分。

2、为保障成绩评判的准确性，监督组将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 10%。如发现成绩错误以书面方式及时告知评委工作负责人，由评委工作负责人更正成绩并签字确认。复核、抽检错误率超过5%的，评审专家组将对所有成绩进行复核。

3、赛项按 100 分制计分，最终成绩经复核无误，由评审专家组、监督人员和仲裁人员签字确认。

4、成绩由评审专家组负责人在成绩汇总表上签字并通过线下、线上渠道进行公布。

## (四) 评分标准

评分标准适用用全部参赛组别、赛事阶段。评分标准及评分规则详见表1。

评分标准及评分规则			
评分维度	评分项	分值	评分要求
基础设计 (60分)	创意性	20分	原创性(8分)：无抄袭痕迹，设计理念的原创性 文化内涵(7分)：传统符号现代化转译的合理性 创新性(5分)：突破同类作品的表达形式，文化内涵挖掘的创新表达方式
	技术性	15分	完成度(6分)：核心内容完整可实现 工艺难度(5分)：跨技术整合复杂度(如3D建模+AI渲染) 文件规范性(4分)：分层源文件可二次编辑、完整按参赛要求提交相关作品
	艺术性	15分	视觉冲击力(6分)：色彩/构图/动态设计的协调性 美学价值(5分)：符合目标用户群体审美偏好

			文化融合 (4分)：无文化元素滥用或误用
	市场价值	10分	商业潜力 (6分)：成本控制与量产可行性较高 可持续性 (4分)：材料环保性或数字资产复用性
AIGC维度 (25分)	AIGC工具结合深度	10分	工具多样性(4分)：使用 $\geq 2$ 类AIGC工具(如Stable Diffusion+DeepSeeK) 流程整合度 (3分)：AI生成与人工精修环节占比平衡 技术前沿性 (3分)：应用ControlNet等进阶控制技术或自主训练LoRA模型
	AIGC工作流创新性	10分	提示词工程 (4分)：关键词组合的精准度与迭代优化记录 人机协作模式 (4分)：AI生成结果的人工干预策略说明 流程效率 (2分)：较传统流程节省 $\geq 30\%$ 时间
	流程透明性	5分	过程文档完整度 (3分)：提供AI输入输出对比图及修改日志 可复现性 (2分)：他人可通过相同提示词获得近

			似结果
路演答辩 (15分)	逻辑表达	6分	<p>结构清晰性 (3分)：路演覆盖“创意-技术-市场”逻辑链</p> <p>重点突出性(3分)：核心亮点展示时间占比<math>\geq 60\%</math></p>
	应变能力	5分	<p>问题理解 (2分)：准确复述评委提问要点</p> <p>回答质量 (3分)：提供数据/案例支撑的针对性回应</p>
	团队协作	4分	<p>分工合理性 (2分)：设计/技术/演讲角色明确</p> <p>衔接流畅度 (2分)：问答环节无相互矛盾表述</p>
实物制作 (加分项)	实体样品	10分	根据实物工艺精度、材料适配度、展示效果、成本控制、互动设计等赋分。

### 十三、奖项设定

- 1、以参赛队最终比赛成绩为依据，按照组别，依据四舍五入的原则，设一等奖（金牌）占比 10%，分别颁发金牌及证书；二等奖（银牌）占比 20%，分别颁发银牌及证书；三等奖（铜牌）占比 30%，分别颁发铜牌及证书；其它选手颁发优秀奖证书。
- 2、获得一等奖（金牌）、二等奖（银牌）队伍的学生组指导教师颁发优秀指导教师证书。
- 3、获得一等奖（金牌）的参赛单位颁发最佳组织奖证书；获得二等奖（银牌）的参赛单位颁发优秀组织奖证书。
- 4、另设竞赛支持奖、突出贡献奖若干名，颁发给各竞赛平台支持单位、竞赛承办单位，按类别颁发证书、奖牌。
- 5、国内赛前 2 名的参赛队获得优先出国参加比赛的资格。
- 6、参赛队比赛总成绩达到 60 分及以上的参赛选手，可以自愿申领 C 级技能护照证书。

## 十四、竞赛组织、安全和后勤保障

### （一）组织机构

- 1、设置赛项安全保障组，组长由赛项组委会主任担任。赛

项安全保障组成员由各赛场安全责任人担任。每一赛场指定一名安全责任人，对本赛场的安全及防疫负全责，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。

2、赛项组委会赛前组织专人对比赛现场、住宿场所和交通保障进行考察，对安全工作提出明确要求。承办院校赛前按照赛项组委会要求排除安全隐患。

3、建立与公安、消防、司法行政、交通、卫生、食品等相关部门的协调机制，保证比赛安全，制定应急预案，及时处理突发事件。设置医护人员、消防人员和保安人员的专线联系人，由赛场安全负责人对口联系。

## （二）赛项安全管理

1、比赛设备和设施安装严格按照安全施工标准施工，电源布线、电器安装按规范施工。

2、按防火安全要求安置灭火器，并指定责任人在紧急时候使用。

3、赛项竞赛规程中明确国家（或行业）相关职业岗位安全的规范、条例和资格证书要求等内容。

4、组委会在赛前对本赛项全体裁判员、工作人员进行安全培训。根据《中华人民共和国劳动法》等法律法规，建立完善的安

全事故防范制度，在赛前对选手进行培训，避免发生人身伤害事故。

5、组委会将建立专门方案保证比赛命题、赛题保管、发放、回收和评判过程的安全。

### （三）比赛环境安全管理

1、赛场的布置，赛场内的器材、设备符合国家有关安全规定，竞赛设备和设施安装严格按照安全施工标准施工，电源布线、电器安装按规范施工。竞赛前进行赛场仿真模拟测试，以发现可能出现的安全问题。

2、每组竞赛设备使用独立的电源，保障安全。竞赛选手在进行计算机编程或文档编辑时要及时保存，避免突然停电造成数据丢失。

3、按防火安全要求配置灭火器，并指定赛场安全责任人在紧急时候使用。

4、赛场周围设立警戒线，防止无关人员进入，发生意外事件。

5、场地布置划分区域，按安全要求设定疏散通道，并在墙面显著位置张贴安全疏散通道和路线示意图。如果出现安全问题，在赛场安全负责人的指挥下，迅速按紧急疏散路线撤离现场。

6、比赛期间所有进入赛区的车辆、人员需凭证入内，并主动

向工作人员出示有效证件。

7、赛项组委会会同承办院校在赛场人员密集、车流人流交错的区域，设置齐全的指示标志、增加引导人员，同时开辟备用通道。

#### （四）生活条件保障

1、竞赛期间由赛项承办院校统一安排参赛选手和指导教师的食宿。承办院校须尊重少数民族参赛人员的宗教信仰及文化习俗，根据国家相关的民族、宗教政策，安排好少数民族参赛选手和教师的饮食起居。

2、竞赛期间安排的住宿地要求具有宾馆、住宿经营许可资质。

3、竞赛期间有组织的参观和观摩活动的交通安全由赛区组委会负责。赛项组委会和承办院校须保证比赛期间选手、指导教师和裁判员、工作人员的交通安全。

4、除必要的安全隔离措施外，严格遵守国家相关法律法规，保护个人隐私和人身自由。

#### （五）参赛队伍职责

1、各参赛单位在组织参赛队时，须安排为参赛选手购买大赛期间的人身意外伤害保险。

2、各单位参赛队组成后，须制定相关管理制度，并对所有参

赛选手、指导教师进行安全教育。

3、各参赛队伍须加强参赛人员的安全管理，并与赛场安全管理对接。

4、参赛队如有车辆，一律凭大赛组委会核发的证件出入校门，并按指定线路行驶，按指定地点停放。

## 十五、监督、申诉与仲裁

获奖作品公示期间以及竞赛过程中，如发现存在安全隐患或出现有失公正、有关人员违规的现象，参赛队领队可在比赛结束后2小时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大赛组委会办公室提出申诉。大赛组委会办公室的仲裁结果为最终结果。

## 十六、竞赛观摩

承办院校需在竞赛不被干扰的前提下全面开放赛场，欢迎参赛院校或各界人员沿指定路线、在指定区域内到现场观赛。需提前 10 个工作日，向赛项工作组提交申请，用于登记信息及办理出入证件信息。

## 十七、竞赛视频

待赛项立项后，准备赛事命题解析的视频内容。

## 十八、竞赛须知

### （一）参赛队伍须知

- 1、各参赛队必须参加本赛项所有规定的比赛。
- 2、参赛选手及指导老师在报名后并获得确认的情况下，原则上不允许再更换。
- 3、选手因特殊原因不能参加比赛时，则视为自动放弃竞赛。如发现实际参赛选手与报名信息不符的情况，不得入场。
- 4、参赛队需为所有参赛选手办理意外伤害险，领队负责查验

选手意外伤害险凭证，复印、汇总后于领队会议时交赛场工作人员存档。

5、领队应对比赛详细时间做好安排，保证选手按时参加比赛全部环节。各参赛队于比赛前一天参加赛前说明会，并抽取选手检录顺序号。

6、比赛正式开始前进行检录。选手凭相关证件（参赛证、身份证及参赛学生学生证、参赛教师相关在校证件）进行检录，并按照抽签序号顺序参加比赛。

## （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，不允许非参赛教师进入赛场进行现场指导。
- 3、若指导教师未对参赛作品的原创性进行验证，则取消该参赛队的比赛资格。

## （三）参赛选手须知

- 1、参赛选手严格遵守赛场规章、操作规程，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戴 参赛凭证以备检查。

3、各参赛队应在竞赛开始前一天规定的时间段进入赛场 熟悉现场竞赛环境。

4、竞赛时，各参赛队 自行决定分工、任务程序和时间安排，在指定赛位上完成竞赛任务。

5、竞赛过程中，因操作失误不能正常进行比赛的（例如 个人操作失误造成电脑设备不能正常工作的），现场裁判员有权决定是否使用备用机进行比赛。

6、在竞赛时间段内，均为比赛时间，选手中途离开赛场须经现场裁判同意 并由工作人员全程陪同，擅自离开赛位作退赛处理，不得继续比赛。

7、竞赛任务书由现场裁判发放给各参赛队。若选手发现 比赛环境、设备等有故障或缺失，应及时提出处理或更换，如无异常由参赛队队长签字确认竞赛环境及条件完整。

8、各竞赛队按照赛项要求和赛题要求提交竞赛成果，禁 止在竞赛成果上做任何与竞赛无关的记号。

9、竞赛结束后，参赛队需确认成功提交竞赛要求的文件。离开赛场前，参赛队需将竞赛现场恢复原状。

#### （四）工作人员须知

1、检录裁判和现场裁判要秉公监考，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、参赛队进入赛场，检录裁判、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、报到选手须带有效证件，在规定时间内到达指定酒店，向所在酒店赛项相关负责人报到，并填写报到登记表。

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。

3、选手到达酒店后在房间休息，为了安全起见，请不要擅自外出。

## （六）大赛抽签办法

- 1、参赛队领队在现场抽取参赛号，并按照按抽取的序号顺序参赛。
- 2、各参赛队应积极配合大赛工作人员，保证参赛号抽取工作井然有序地进行。凡故意影响抽签工作的人员，一律上报执委会，情节严重者取消比赛资格。
- 3、参赛队不能准时参加参赛号抽签的，有裁判长指定参赛序号。