

2024 年浙江省职业院校技能大赛高职组

“短视频创作与运营赛项”

赛项规程

主办单位：浙江省高职院校职业能力大赛组委会

承办单位：湖州职业技术学院

技术支持：北京北测数字技术有限公司

杭州楚沬教育科技有限公司

2024 年 3 月

目录

一、赛项名称	1
二、竞赛目的	1
三、竞赛内容	2
四、竞赛方式	4
五、竞赛流程	4
六、竞赛试题	5
七、竞赛规则	5
八、竞赛环境	7
九、技术规范	7
十、技术平台	8
十一、成绩评定	9
十二、奖项设定	11
十三、应急预案	11
十四、赛项安全	13
十五、竞赛须知	13
十六、申诉与仲裁	17

一、赛项名称

赛项名称：短视频创作与运营

英文名称：Short Video Creation and Operation

赛项组别：高职组

赛项编号：GZ057

赛项归属：新闻传播大类

二、竞赛目的

（一）服务党的领导和国家发展战略

本赛项旨在以高水平技能大赛引领职业教育高质量发展，全面贯彻落实党的二十大“加强全媒体传播体系建设，塑造主流舆论新格局”“增强中华文明传播力影响力”的精神，以及国家“十四五”文化规划中“全面繁荣新闻出版、广播影视、文学艺术、哲学社会科学事业”“实施文化产业数字化战略，加快发展新型文化企业、文化业态、文化消费模式”的战略部署。

（二）服务经济社会发展

当前大量企业在短视频领域有着迫切的用人需求，同时短视频已成为大众信息分享的重要方式，在社会舆论宣传、群众文化生活方面发挥着日趋显著的作用。通过本竞赛促进培养精通技能、认知传媒行业规范的人才，减少企业运营中违规风险，助力社会经济的繁荣和发展。

（三）服务人的全面发展

通过竞赛培养职业院校学生的短视频策划、后期制作、运营管理等复合型技能，同时引领院校提升学生审美水平、掌握规范的传媒知识、强化团队协作能力，为学生提升就业水平、促进今后职业生涯持续稳健发展起到重要作用。

（四）引领专业建设教学改革

通过本赛项促进高职院校相关专业教学改革、产教融合提质、师资能力水平提升以及内涵建设等方面起到重要作用。

三、竞赛内容

（一）竞赛内容

本赛项内容紧扣当前现代服务业和新职业发展趋势，聚焦短视频的应用，引导参赛选手以短视频助推产业形成多领域的交叉融合，赋能更多行业发展，践行“岗课证赛”育人一体化的理念。大赛要求参赛选手基于大赛提供的素材，开展短视频创作与运营实践，全面考核参赛选手的专业知识、专业技能和创新思维、创新能力。

本赛项主题突出家国情怀、乡村振兴、老字号新营销、新业态与新技术。参赛作品应贴合赛项方向，积极向上，立意和表现方式新颖，视听语言生动活泼，用镜头宣传中国文化，讲好中国故事。

竞赛内容分为三大任务。

任务一：短视频策划方案。根据竞赛平台提供的材料，挖掘创意点，提炼短视频主题，并结合对传播渠道的分析判断，完成短视频内容创意策划的文案创作。具体任务为：（1）策划、设计符合产品主题特征和品牌文化的短视频推广内容，完成短视频创作策划案的撰写

工作；（2）根据竞赛平台提供的脚本模板，完成1分钟以内短视频内容创作的分镜头脚本撰写。

任务二：短视频创作。根据短视频策划案的创意，依据短视频制作脚本，结合提供的素材，通过剪辑节奏的控制，音乐、字幕的添加，并结合相关新技术添加相应的视频特效，完成适合新媒体平台传播的短视频作品。具体任务为：（1）根据策划案主题，浏览、筛选素材；（2）进行视频剪辑、调色、音效、画面特效添加，合成最终作品；（3）按任务书要求输出规定的视频格式，并按要求将素材作品保存在指定位置；（4）短视频合规性审核。

任务三：短视频运营。根据短视频策划案的设计和短视频成片，完成短视频发布的运营方案设计，方案包含发布平台及账号信息，发布时间规划，传播受众分析，传播路径分析，观众评论互动，热点话题策划等。根据大赛组委会提供的短视频发布数据，进行运营复盘分析报告。具体任务为：（1）短视频运营方案制定；（2）短视频运营复盘方案制定。

（二）竞赛时间

本次赛项的竞赛时长为5个小时。

（三）成绩比例

竞赛内容各部分的成绩占比如下

序号	任务名称	成绩占比	时间
1	短视频策划方案	30%	5 小时
2	短视频创作	40%	

3	短视频运营	30%	
---	-------	-----	--

四、竞赛方式

1. 根据短视频创作与运营赛项特点，采取团体赛形式。在规定时间内，指定地点，由参赛选手完成指定的短视频创作与运营项目任务。

2. 参赛队与队员：以校为单位组队，每个参赛队由4名选手（设场上队长1名）和1-2名指导教师组成。参赛选手在竞赛现场按照竞赛任务书要求，安排4名选手进场，相互配合完成比赛任务。

五、竞赛流程

（一）竞赛日程安排表

日期	时间	内容
4月1日 (竞赛前一天)	12:00之前	各参赛队报到
	10:00-11:00	工作人员培训会
	12:00-17:00	竞赛设备运行烤机
	13:45-14:20	开幕式
	14:20-15:00	参赛队参观校园，熟悉环境
	15:00-15:50	裁判工作会议
	16:00-17:00	领队会
	16:00-17:00	参赛队熟悉比赛场地
	17:00-18:00	现场裁判赛前检查，封闭赛场
4月2日 (竞赛当天)	07:00-07:30	参赛选手前往竞赛场地
	07:15	启封赛场
	07:30-08:40	检录、一次加密、二次加密
	08:40-09:00	参赛选手确认比赛任务、比赛设施。
	09:00	竞赛开始
	14:00	竞赛结束
	14:00-15:30	申诉期
	15:30-23:00	评分：裁判组对竞赛的各参赛队进行成绩评定与复核，并保存竞赛成绩
	23:00	加密信息解密
24:00	公布成绩	

（二）竞赛场地

竞赛场地	事项	参加人员	场地
开幕式现场	开赛致辞	赛项组委会部分成员、各参赛队领队、各参赛队场上队长	致远楼学术报告厅
执裁现场	赛题抽取、竞赛现场、成绩评审、监督仲裁	赛项组委会部分成员、裁判组成员、监督仲裁组成员	比赛现场（学校篮球馆）

六、竞赛试题

本赛项的命题工作由赛项执委会指定的赛项专家组负责，竞赛试题按照《全国职业院校技能大赛制度汇编》要求建立赛卷库，各套赛卷的重复率不超过 50%。正式赛卷于比赛当天，经随机排序后，由裁判长在监督仲裁组人员监督下随机抽取确定。

七、竞赛规则

（一）参赛资格

参赛选手应是高等职业学校全日制在籍学生或五年制高职中四至五年级（含四年级）的全日制在籍学生，不限性别，年龄须不超过 25 周岁，年龄计算的截止时间以 2024 年 4 月 1 日为准。

（二）报名要求

本赛项为团体赛，只设学生组，以学校为单位组队，不允许跨校组队。每校限报不多于 2 个代表队，指导老师和学生须为同校在籍。参赛选手报名获得确认后不得随意更换。如比赛前参赛选手因故无法参赛，须由院校相关部门于相应赛项开赛 5 个自然日之前出具书面说明，经大赛组委会办公室核实后予以更换；竞赛开始后，参赛队不得更换参赛队员，若有参赛队员缺席，不得补充参赛选手。

（三）赛前准备

1. 参赛队工作设置在赛程说明会进行详细培训。
2. 参赛队在比赛前一天由赛项组委会统一组织熟悉赛场。
3. 参赛选手须按规定提前入场，入场前须携带参赛凭证和有效身份证件（身份证和学生证）进行检录。不得私自携带任何软硬件工具（各种便携式电脑、各种移动存储设备等）、技术资源、通信工具等。按工位号就位，检查比赛所需竞赛设备齐全后方可开始比赛。迟到超过 15 分钟视为放弃比赛。

（四）正式比赛

1. 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。
2. 竞赛过程中，每个参赛队内部成员之间可以互相沟通，但不得和任何其它人员讨论问题，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竞赛项目的操作流程和操作方法有关的问题，成员间的沟通谈话不得影响到其他竞赛队伍。如有竞赛题目文字不清、软硬件环境故障问题时，可向裁判员询问。选手在比赛中应注意及时保存结果文件。竞赛期间参赛选手不准出场（去洗手间会有工作人员陪同），竞赛结束后方可离场。
3. 竞赛结束后，参赛队要确认成功提交竞赛要求的文件，**裁判员监督参赛队队长签字确认**，参赛队在确认后不得再进行任何操作。

（五）成绩公布

赛项成绩解密后，在指定地点，以纸质形式向全体参赛队进行公布。其它未尽事宜，将在赛前向各领队做详细说明，一切均需符合大赛制度规定。

八、竞赛环境

（一）赛场环境设计

竞赛场地：竞赛现场设置竞赛区、裁判区、服务区、技术支持区。现场保证良好的采光、照明和通风，提供稳定的水、电和供电应急设备，同时提供指导教师休息场所。

竞赛设备：所有竞赛设备由赛项执委会负责提供和保障，竞赛区按照参赛队数量准备比赛所需的软硬件平台，为参赛队提供标准竞赛设备。

竞赛工位：竞赛现场各个工位配备单相 220V/4.5A 交流电源。每个比赛工位上标明编号。每个工位配有 4 张工作台，用于摆放计算机和其它设备工具等，同时配备 4 把工作椅（凳）。

技术支持区为参赛选手提供竞赛相关设备备件，服务区提供医疗等服务保障。

（二）赛场开放

竞赛环境依据竞赛需求设计，在竞赛不被干扰的前提下赛场面向媒体、行业专家开放，允许媒体、行业专家在规定的时段内沿指定路线进行现场参观。

九、技术规范

竞赛项目的命题依据企业职业岗位对人才培养需求，并参照表中相关行业技术与规范、行业内容与行为规范制定。

（一）行业技术标准与规范

序号	标准号	中文标准名称
1	GA/T 751-2008	视频图像文字标注规范
2	GB/T 7400-2011	广播电视术语
3	GB/T 28507-2012	互联网文本语音展现通用描述规范

4	GB/T 34941-2017	信息技术服务 数字化营销服务 程序化营销技术要求
5	GB/T 37699-2019	中文新闻信息标准体系建设指南
6	GY/T 353-2021	网络视听节目视频格式命名及参数规范
7	GY/T 348-2021	专业广播环境下音视频设备精确时间同步协议规范
8	GY/T 257.1-2012	广播电视先进音视频编解码 第1部分：视频
9	GY/T 257.2-2014	广播电视先进音视频编解码 第2部分：视频符合性测试
10	GY/T 332-2020	互联网互动视频数据格式规范
11	GY/T 301-2016	视频节目对白字幕数据格式规范
12	GY/T 155-2000	高清晰度电视节目制作及交换用视频参数值
13	SJ/T 11117-1997	音频、视频及视听系统设备用图形符号

(二) 行业技术标准与规范

序号	规范名称	发布单位
1	《互联网用户公众账号信息服务管理规》	国家互联网信息办公室
2	《网络信息内容生态治理规定》	国家互联网信息办公室
3	《互联网信息服务管理办法》	国家互联网信息办公室
4	《网络短视频内容审核标准细则》	中国网络视听节目服务协会
5	《网络短视频平台管理规范》	中国网络视听节目服务协会
6	《互联网危险物品信息发布管理规定》	国家互联网信息办公室
7	《网络音视频信息服务管理规定》	国家互联网信息办公室、文化和旅游部、国家广播电视总局
8	《互联网跟帖评论服务管理规定》	国家互联网信息办公室
9	《互联网群组信息服务管理规定》	国家互联网信息办公室
10	《互联网著作权行政保护办法》	国家版权局
11	《信息网络传播权保护条例》	国务院
12	《未成年人网络保护条例（征求意见稿）》	国家互联网信息办公室
13	《新华社新闻信息报道中的禁用词和慎用词（最新修订）》	新华社

十、技术平台

(一) 硬件环境

序号	设备名称	单位	数量	备注
1	图形工作站	台	4	见下表
2	双声道耳机带拾音功能	个	4	见下表

(1) 图形工作站 1 推荐配置如下：

操作系统	Windows 10 64 位专业版
处理器	Intel I7-12700
内存	16G
显卡	RTX3060-12G
端口	至少 1 个串口，2 个 USB 接口，1 个网络端口
硬盘空间	硬盘容量 500G SSD
显示器	23.8 英寸液晶显示器

(2) 图形工作站 2 推荐配置如下:

操作系统	Windows 10 64 位专业版
处理器	intel i5-9500
内存	16G
显卡	GTX710
端口	至少 1 个串口，2 个 USB 接口，1 个网络端口
硬盘空间	硬盘容量 500G SSD
显示器	21.5 英寸液晶显示器

(3) 辅助设备配置如下:

双声道耳机带拾音功能	灵敏度 \geq 100dB, 参考频响范围: 20Hz-20KHz, 设备接口: 3.5mm 或 USB-C 有线
------------	--------------------------------------------------------------

(二) 软件环境:

每台计算机设备配套提供如下软件:

软件类型	软件名称	软件版本	备注
操作系统	Windows	64 位 Win10	专业版
后期制作软件	Adobe Photoshop	2020 版	不能安装基础安装包以外的插件
	Adobe After Effects	2020 版	
	Adobe Premiere	2020 版	
	Adobe Audition	2020 版	
支撑软件	WPS Office	11.0 版	
	微软拼音输入法	4.27 版	

十一、成绩评定

竞赛评分本着公平、公正、公开的原则, 评分标准注重对参赛选手价值观与态度、综合考察选手对大赛提供材料的分析能力、主题提

炼能力和文案创作能力，兼顾考核团队是否具有较高的审美素养和较强的团队协作能力。

（一）评分流程

所有任务实行结果评分，每个任务采用双人以上裁判同时评分，裁判员根据评分标准对过程和结果进行评判。在竞赛成绩和名次发布前，还需裁判长、监督仲裁组成员签字确认。参赛选手如有违反竞赛纪律、竞赛规则等行为，一经发现，由当执裁判将违纪行为做出书面纪录并由选手确认签名，由项目裁判长汇总给总裁判长，并由总裁判长签字，按大赛相应规定做出处罚。

（二）评分标准

序号	名称	占比	主要考核内容
1	短视频策划方案	30%	根据要求完成短视频创作策划案的撰写；根据竞赛平台提供的脚本模板，完成1分钟以内短视频内容创作的分镜头脚本撰写工作。掌握材料的分析能力、主题提炼能力和文案创作等能力。
2	短视频创作	40%	考核剪辑节奏的控制，音乐、字幕的添加，并结合相关新技术添加相应的视频特效，完成适合新媒体平台传播的短视频作品等功能的使用。
3	短视频运营	30%	考核发布平台及账号信息，发布时间规划，传播受众分析，传播路径分析，观众评论互动，热点话题策划等。

（三）评分方法

竞赛评分本着公平公正公开的原则，每个任务采用双人以上裁判同时评分，裁判员根据评分标准对过程和结果进行评判。

1. 抽检复核

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。

2. 成绩解密

裁判长正式提交赛位（竞赛作品）评分结果并复核无误后，加密裁判在监督人员监督下对加密结果进行逐层解密。

3. 成绩公布

记分员将解密后的各参赛队伍（选手）成绩汇总成比赛成绩，经裁判长、监督仲裁组签字后，向全体参赛队公布比赛成绩。

十二、奖项设定

本赛项奖项设团体奖。竞赛团体奖的设定为：一等奖占比10%，二等奖占比20%，三等奖占比30%，总计奖项数量不超过参赛数的60%。

十三、应急预案

（一）赛场预案

为保障赛项顺利进行，避免竞赛过程中不可控但可能出现的紧急情况，特制定如下赛场预案：

1. 计算机问题处理预案

若计算机在比赛过程中出现死机、蓝屏等现象（重启后无法解决），由队长举手示意裁判，由裁判确定情况后，可更换备用计算机，更换设备的时间不记录比赛时间。

备注：本赛项不需要建立局域网、不需要服务器和交换机。

2. 试题和U盘问题处理预案

赛场每个队伍提供1个32G的空U盘，用于试题资料在工位内的互相传递。

若U盘出现不能读写等问题，由队长举手示意裁判，在现场裁判

确定情况后，可更换备用 U 盘。

3. 重大问题处理预案

赛场若出现重大突发事件或重大安全问题，经赛项执委会和专家组同意，暂停比赛，并由涉及人员有关领导，如裁判长、领队执委会领导和承办校负责人等协调处理解决，并按照《全国职业院校技能大赛制度汇编》要求执行。

赛场若发生意外伤害、意外疾病等重大事故，裁判长立即中止相关人员比赛，第一时间由承办校医疗站校医抢救，并呼叫 120 送往医院处理。

4. 饮食安全应急预案

当就餐人员中发现三人及以上有食物中毒迹象时（剧烈疼痛，急性腹泻，大量冷汗、晕倒等），饮食负责人立即停止供餐工作，并宣布食堂进入特别事故状态，开始进行应急指挥，查明中毒来源。立即组织人员护送中毒人员前往就近医疗机构救治。通知校医院，视情节轻重上报有关防疫部门。对可疑食品进行封存，保护现场，并对就餐和已进食人员进行登记、追查、观察，发现可疑立即送往就近医院观察治疗。协调组织应急供餐。

5. 医疗保障应急预案

（1）建立“预防为主、防治结合”的应急处理机制，保障工作人员的身体健

（2）大赛场地做到干净、整洁，场馆内要保持空气流通，预防呼吸道传染病的发生。

（3）建立应急快速反应机制，校医院备足常规消毒与灭菌药械，保证抢救药品齐全，抢救设备仪器运转良好。如遇特殊情况实施必要的急救措施外，及时与 120 急救中心联系送往医院救治。

十四、赛项安全

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。根据属地卫生安全防控要求严格落实防疫措施，请各参赛单位严格遵照执行。

具体比赛环境、生活条件、组队责任、应急处理和处罚措辞方面的安全规定参见本赛项国赛规程或本区域相关规定。

十五、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. 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《全国职业院校技能大赛奖惩办法》给予警告、取消比赛成绩、通报批评等处理。

（二）参赛领队须知

1. 领队负责组织本校参赛队参加各项赛事活动。
2. 领队应积极做好本校参赛队的服务工作，协调各参赛队与赛项组织机构、承办院校的对接。
3. 参赛队认为存在不符合竞赛规定的设备、工具、软件，有失公正的评判、奖励，以及工作人员的违规行为等情况时，须由领队在该赛项竞赛结束后 1.5 小时内，向赛项监督仲裁组提交书面申诉材料。各参赛队领队应带头服从和执行申诉的最终仲裁结果，并要求指导教师、选手服从和执行。

（三）指导老师须知

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，除参加当场次竞赛的选手经批准的人员外，领队、指导教师及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. 指导老师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。

（四）参赛选手须知

1. 参赛选手应严格遵守赛场规章，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，不得迟到早退。
3. 参赛选手进入赛场前，须将身份证、学生证交由检录人员统一保管，不得带入场内。

4. 参赛选手凭竞赛工位号进入赛场，不允许携带任何电子设备及其他资料、用品。

5. 参赛选手应在规定的时间段进入赛场，认真核对竞赛工位号，在指定位置就座。

6. 参赛选手入场后，迅速确认竞赛设备状况，填写相关确认文件，并由参赛队长确认签字（竞赛工位号）。

7. 参赛选手在收到开赛信号前不得启动操作。在竞赛过程中，确因计算机软件或硬件故障，致使操作无法继续的，经裁判长确认，予以启用备用计算机。

8. **赛项任务书及相关资料**，均保存在操作系统桌面的“**大赛资料**”中。参赛选手应在竞赛规定时间内完成任务书内容，将相应的文档等保存到平台指定位置。

9. 参赛选手需及时保存工作记录，以防止因操作系统异常及其他设备异常造成的数据丢失。对于因各种原因造成的数据丢失，由参赛选手自行负责。

10. 参赛队所提交的答卷采用竞赛工位号进行标识，不得出现地名、校名、姓名、**参赛证编号**等信息，否则取消竞赛成绩。

11. 竞赛过程中，因严重操作失误或安全事故不能进行比赛的（如因操作原因发生短路导致赛场断电的、造成设备不能正常工作的），现场裁判员有权中止该队比赛。

12. 参赛期间，选手连续工作，餐饮等由赛场统一提供。选手休息、就餐和如厕时间均计算在比赛时间内。

13. 在比赛中如遇非人为因素造成的设备故障，经裁判确认后，可向裁判长申请补足排除故障的时间。

14. 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。

15. 凡在竞赛期间内提前离开的选手，不得返回赛场。

16. 竞赛操作结束后，参赛选手需要根据任务书要求，将相关成果文件拷贝至 U 盘，填写结束比赛相关确认文件，并由**参赛队长签字确认**(竞赛工位号)。如参赛选手未能按要求将相应的文档存放 U 盘，竞赛成绩计为零分。

17. 竞赛时间終了，选手应全体起立，结束操作。将资料 and 工具整齐摆放在工位上，经工作人员清点后可离开赛场，离开赛场时不得带走任何资料。

18. 在竞赛期间，未经执委会批准，参赛选手不得接受其他单位和个人进行的与竞赛内容相关的采访。参赛选手不得将竞赛的相关信息私自公布。

19. 符合下列情形之一的参赛选手，经裁判组裁定后中止其竞赛：

(1) 不服从裁判员、监考员管理、不按流程完成相关比赛准备工作、裁判员应提出警告，二次警告后无效，或情节特别严重，造成竞赛中止的，经裁判长确认，中止比赛，并取消竞赛资格和竞赛成绩。

(2) 竞赛过程中，由于选手人为造成计算机、仪器设备及工具等严重损坏，导致无法继续比赛，应由裁判组裁定其竞赛结束与否、是否保留竞赛资格、是否累计其有效竞赛成绩。

(3) 竞赛过程中，产生重大安全事故、或有产生重大安全隐患，经裁判员提示没有采取措施的，裁判员可暂停其竞赛，由裁判组裁定其竞赛结束，保留竞赛资格和有效竞赛成绩。

（五）工作人员须知

1. 赛场工作人员由赛项执委会统一聘用并进行工作分工。
2. 赛场工作人员需服从赛项执委会的管理，严格执行赛项执委会制订的各项比赛规则，执行赛项执委会的工作安排，积极维护好赛场秩序，坚守岗位，为赛场提供有序的服务。
3. 赛场工作人员进入监控现场，不得携带任何通讯工具或与竞赛无关的物品。
4. 赛场工作人员在竞赛过程中不回答选手提出的任何有关比赛技术问题，如遇争议问题，应及时报告裁判长。

十六、申诉与仲裁

（一）各参赛队对竞赛执裁、竞赛管理，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）1.5 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、涉及人员、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 1 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。赛项仲裁工作组的仲裁结果为最终结果。

（四）申诉方可随时提出放弃申诉，申诉方不得以任何理由采取过激行为扰乱赛场秩序。