

2023 年浙江省职业院校技能大赛高职组“服装设计与工艺”赛项规程

一、赛项名称

赛项名称：服装设计与工艺

英语翻译：Garment Design and Making

赛项组别：高职组

二、竞赛目的

通过大赛，检验和展示高职院校纺织服装类专业建设和教学改革成果，检验学生服装设计、服装制版、服装制作岗位通用技术与职业能力，检验参赛团队协作、计划、组织能力，引领和促进高职院校纺织服装类专业提升人才队伍培养与师资队伍水平。大赛对接国家职业标准、国内服装行业发展趋势，对接企业真实工作场景与岗位职责、借鉴世界技能大赛理念，选拔服装专业高技能精英人才。大赛促进产教融合和校企合作，引导高职院校适应当前制造业转型升级要求，培养具有“工匠精神”的高素质技术技能人才。

三、竞赛内容

本次大赛规定，每支参赛队合作完成模块一和模块二，以综合成绩决定名次。本赛项根据高职院校服装专业技术技能型人才培养的总体要求，结合现代服装企业科技发展与技术创新的人才需求，围绕服装与服饰设计专业及服装设计与工艺专业的核心技能，设计出针对服装设计、服装制版和服装制作岗位对应的知识、能力、素质等竞赛内容。重点考查选手的对流行趋势把握的能力、创新创意水平、服装制版及制作实际

动手能力、规范操作水平，检验参赛选手的综合职业能力，促进学生就业与发展。

(一)模块一 服装设计

坚持以“创新创意+效果表达+造型能力+设计实现”为赛项宗旨，与服装设计师、样板师岗位能力要求对应，突出服装设计能力、造型能力、效果表达能力、实现综合设计能力和团队合作能力的培养与训练。比赛内容包括服装原创款式设计、服装款式拓展设计、服装立体造型设计、服装制版、服装缝制技术等五项技能，模块一占总成绩 50%，采用现场决赛方式。

(二)模块二 服装制版与工艺

坚持以“工艺设计能力+造型能力+制版技术+制衣技术”为赛项宗旨，与服装样板师、工艺师岗位能力要求对应，突出服装造型能力、结构设计能力、工艺制作能力和团队合作精神的培养与训练。比赛内容包括服装原创款式设计、工艺单制定、服装 CAD 制版、服装裁剪、制作等五项技能，模块二占总成绩 50%，采用现场决赛方式。

(三)专业竞赛内容

1. 模块一服装设计模块竞赛时间 12.5 小时，占总成绩 50%。

任务	竞赛内容及要求	竞赛时间 (小时)	分值 (分)
服装原创款式设计	<p>内容：围绕主题，根据现场抽取的款式元素与技术要求，由参赛团队的两位选手共同讨论，并由任意一位选手完成 1 款原创服装设计，在印有人体模型的绘图纸上(A4 版面)，用黑色水笔手绘正、背面服装款式图，不用着色。</p> <p>1. 考核选手对女装流行趋势、设计风格和设计元素的掌握程度；</p> <p>2. 选手快速表达设计构思的能力；</p> <p>3. 选手对面料特性、风格和特色的掌握程度；</p> <p>4. 团队选手的高效沟通合作能力。</p>	0.5	5

服装款式拓展设计	<p>内容: 围绕主题, 根据现场抽取的 5 个款式设计元素任意选择其中 3 个, 结合给定的主面料与现场抽取的辅助材(面)料, 进行服装款式拓展设计。使用手绘板、触控笔和电脑绘图软件, 绘制 1 个动态人体, 并画出着装创意服装设计效果图, (不需着色); 再根据创意服装设计进行 3 款系列服装的款式拓展设计, 绘制正背面彩色平面款式图, 配 200 字左右的设计主题说明。每个款式至少包含选择的 2 种设计元素。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 考核选手对服装廓形、内部结构、比例设计方法的掌握程度; 2. 选手处理服装局部与整体、服装正面与背面协调关系的能力; 3. 选手使用手绘板、触控笔和电脑软件, 绘制效果图和服装款式图的水平; 4. 选手对流行趋势的把握与运用能力; 5. 选手对面料性能与服装风格造型的匹配程度。 	3.5	35
服装立体造型设计	<p>内容: 在服装款式拓展设计的 3 款服装中, 由裁判长抽取 1 个款式号, 选手现场进行该号服装款式的立体造型, 完成样板的坯样制作。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 考核选手是否准确理解款式的结构特征; 2. 选手对服装比例(整体与局部)细节(领子、袖子, 口袋)、正面与背面设计、廓形协调关系的掌握程度; 3. 要求运用立体裁剪的手法塑造衣身、领子, 运用立体裁剪或平面裁剪的手法塑造袖子造型; 4. 考核选手的立体造型实现能力, 用大头针、手缝、机缝, 完成坯布裁片的组合; 5. 服装松量适度, 能够完整地与人台上取下来, 充分体现款式设计的造型效果。 	2.5	20
服装样板制作	<p>内容: 利用立裁获取的坯样, 将坯布衣片转化成平面样板, 完成一套面料的工业样板。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 考核选手立裁衣片转化为平面样板的水平; 2. 选手对服装造型尺寸放松量与服装控制部位尺寸的掌握程度; 3. 选手样板制作的准确度和规范性。 	2	5
服装假缝试样	<p>内容: 利用提供的主面料与辅助材(面)料进行假缝试样, 将假缝完成的样衣穿在人台上进行立体展示。1. 考核选手对面料特性和服装工艺、造型关系的掌握程度; 2. 考核选手根据面料特性调整服装造型问题的能力; 3. 考核选手的裁剪、缝制和熨烫能力。</p>	4	30
职业素养		/	5
总计		12.5	100

2. 模块二服装制版与工艺模块竞赛时间, 12.5 小时, 占总成绩 50%。

任务	竞赛内容及要求	竞赛时间(小时)	分值(分)
	内容: 围绕主题, 根据现场抽取的款式元素与技术要求, 由参赛团队		

服装原创款式设计 (同模块一)	<p>的两位选手共同讨论，并由任意一位选手完成1款原创设服装计，在印有 人体模型的绘图纸上(A4版面)，用黑色水笔手绘正、背面服装款式图，不用着色。</p> <p>1. 考核选手对女装流行趋势、设计风格和设计元素的掌握程度； 2. 选手快速表达设计构思的能力； 3. 选手对面料特性、风格和特色的掌握程度； 4. 团队选手的高效沟通合作能力。</p>	0.5	/
工艺单制定	<p>内容：运用电脑办公软件和绘图软件，以表格的形式制定原创款式服装的生产工艺单。</p> <p>1. 考核选手对服装工艺单的设计能力及工艺文件的编写能力； 2. 考核选手对平面款式图的绘制技术，款式特点的表述能力； 3. 考核面辅料、工艺及细节、规格尺寸的掌握程度； 4. 考核选手对整件服装生产技术的规划能力。</p>	1.5	10
服装CAD结构设计、样板制作、排料	<p>内容：根据制定的服装生产工艺单，运用服装CAD软件，对原创服装进行结构设计、样板制作并规划排料方案。</p> <p>1. 考核选手运用服装CAD进行工业纸样设计的能力； 2. 结构设计能力，能否正确处理不同服装品种各部件之间和内外层次的结构关系，规格尺寸符合要求； 3. 样板制作能力，掌握样板制作的方法，缝份、缝角、样板标示符合工业样板的要求，面、里、衬、必要的净样板完整准确； 4. 排料能力，掌握排料的基本原则，纱向正确。</p>	3	25
服装裁剪、制作	<p>内容：使用制作的工业样板，进行原创服装的面、里、衬料的裁剪，并完成样衣的缝制与熨烫。</p> <p>1. 考核选手的服装设备使用能力； 2. 考核选手的裁剪能力，要求选手掌握裁剪技术。</p>	1.5	60
	<p>1. 考核选手的缝制能力，要求选手掌握缝制工艺； 2. 考核选手的熨烫能力，要求选手掌握熨烫技术； 3. 考核选手熟练程度，要求选手在规定时间内，完成任务，成衣符合产品质量要求。</p>	6	
职业素养		/	5
总计		12.5	100

(四) 竞赛步骤及时间分配

1. 选手 A 主要完成模块一内容，竞赛时间分两天，第 1 天 6.5 小时，第 2 天 6 小时，共计 12.5 小时(不含午餐、休息时间)

内容	时间分配	时间流程	备注
服装原创款式设计	0.5	第一天 9:00-9:30	1. 第一天所有竞赛任务时间打通。
服装款式拓展设计	2.5	第一天 9:30-12:00	
午餐休息(12:00-13:00)			2. 第二天所有竞赛任务时间

服装款式拓展设计	1	第一天 13:00-14:00	打通。 3. 第一天和第二天的任务时间 不打通 。 4. 提交服装款式拓展设计任务后,选手根据裁判长抽取的款式号进行立体造型设计。 5. 第一天竞赛结束必须提交原创手绘款式图、服装款式拓展设计效果图与款式图、立体造型坯样即前三项任务的作品。
服装立体造型设计	2.5	第一天 14:00-16:30	
第一天结束, 休息			
服装样板制作	3	第二天 9:00-12:00	
午餐休息(12:00-13:00)			
服装假缝试样服装立体造型设计	3	第二天 13:00-16:00	

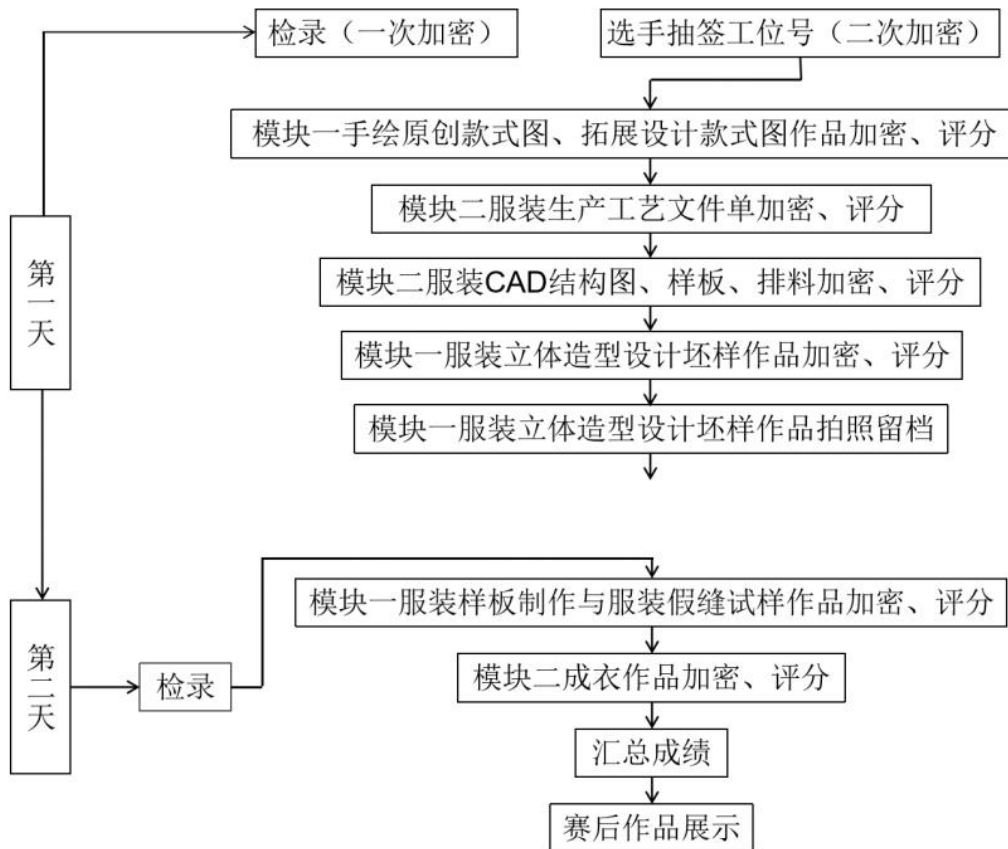
2. 选手 B 主要完成模块二内容, 竞赛的时间分两天, 第一天 6.5 小时, 第二天 6 小时, 共计 12.5 小时(不含午餐、休息时间)

内容	时间分配	时间流程	备注
服装原创款式设计	0.5	第一天 9:00-9:30	1. 第一天和第二天的任务时间打通。第一天结束时必须提交前三项任务的作品。 2. 从提交排料图到打印出样板需要预留 0.5 小时的时间。 3. 选手务必统筹规划好自己的工作顺序和时间。
工艺单制定	1.5	第一天 9:30-11:00	
服装 CAD 结构设计、样板制作、排料	1.0	第一天 11:00-12:00	
午餐休息(12:00-13:00)			
服装 CAD 结构设计、样板制作、排料	2.0	第一天 13:00-15:00	
服装裁剪、制作	1.5	第一天 15:00-16:30	
第一天结束, 休息			
服装裁剪、制作	3	第二天 9:00-12:00	
午餐休息(12:00-13:00)			
服装裁剪、制作	3	第二天 13:00-16:00	

四、竞赛方式

本赛项为团体赛项, 每个团队 2 名参赛选手。团队 2 名选手同时参加技能竞赛, 工位相邻, 处于同一个赛区, 在整个比赛过程中 2 名选手相互协作完成竞赛内容。其中选手 A 侧重完成“模块一服装设计”的比赛内容, 选手 B 侧重完成“模块二服装制版与工艺”的比赛内容。

竞赛内容总分按照百分制计分, 计算分数时保留小数点后两位。总



分占比分别是：选手 A 侧重的“模块一”成绩总和占 50%；选手 B 侧重的“模块二”成绩总和占 50%。合计总分。

五、竞赛流程

(一) 参赛流程

赛程的流程如下图，以团队的方式进行抽签，同一个团队为相同编号，侧重模块一的选手在编号后加 A，侧重模块二的选手在编号后加 B。

(二) 赛项时间安排(可适当调整以日程为准)

日期	时间	内容	参加人员	参加人员
竞赛日前两天	全天	赛项专家、裁判员报到	会务组工作人员	住宿宾馆
	13:00 之前	参赛领队、选手报到、裁判员培训	会务组工作人员专家、裁判	住宿宾馆会议室
	14:00-15:30	开幕式	全体人员领队和非保密人员	报告厅

竞赛日 前一天	16:00-17:30	领队会议、抽取检录号	领队	会议室
	16:00-17:30	熟悉场地、试用设备	选手、指导教师	比赛场所
	17:40-18:40	晚餐	全体人员	学校教工餐厅
竞赛日 第一天	8:00-8:15	选手检录(一次加密)	选手、加密裁判、监考人员	赛场
	8:15-8:45	每支参赛队抽取一个赛区工位号(二次加密)	选手、加密裁判、监考人员	赛场
	模块一:服装设计(6.5小时)			
	9:00-9:30	服装原创款式设计	选手、裁判、监考人员	赛场
	9:30-12:00	服装款式拓展设计	选手、裁判、监考人员	赛场
	12:00-13:00	午餐	选手、裁判、监考人员	赛场
	13:00-14:00	服装款式拓展设计	选手、裁判、监考人员	赛场
	14:00-16:30	服装立体造型设计	选手、裁判、监考人员	赛场
	16:30-17:30	作品加密	加密裁判	赛场
	模块二:服装制版与工艺(6.5小时)			
	9:00-9:30	服装原创款式设计	选手、裁判、监考人员	赛场
	9:30-11:00	工艺单制定	选手、裁判、监考人员	赛场
	11:00-12:00	服装 CAD 结构设计、样板制作、排料	选手、裁判、监考人员	赛场
	12:00-13:00	午餐	选手、裁判、监考人员	赛场
	13:00-15:00	服装 CAD 结构设计、样板制作、排料	选手、裁判、监考人员	赛场
	15:00-16:30	服装裁剪、制作	选手、裁判、监考人员	赛场
	16:30-17:30	作品加密	加密裁判	赛场
竞赛日 第二天	8:30-8:50	检录、提前十分钟入场	选手、监考人员	赛场
	模块一:服装设计(6小时)			
	9:00-12:00	服装样板制作	选手、裁判、监考人员	赛场
	12:00-13:00	午餐	选手、裁判、监考人员	赛场
	13:00-16:00	服装假缝试样	选手、裁判、监考人员	赛场
	16:00-17:00	作品加密	加密裁判	赛场
模块二:服装制版与工艺(6小时)				

	9:00-12:00	服装裁剪、制作	选手、裁判、监考人员	赛场
	12:00-13:00	午餐	选手、裁判、监考人员	赛场
	13:00-16:00	服装裁剪、制作	选手、裁判、监考人员	
	16:00-17:00	作品加密	加密裁判	赛场
	18:00-23:00	评分、统计	裁判员	赛场
	17:00-18:00	晚餐	选手、领队、指导教师	学校教工餐厅
竞赛日 第三天	9:00-10:00	竞赛作品展示观摩	全体领队、选手	赛场
	10:00-12:00	成绩公布	裁判员	赛场

六、竞赛试卷

(一) 赛题基本要求

本竞赛为公开赛题库的赛项，赛题编制遵从公开、公平、公正原则，由专家组统一命制竞赛题。在赛前召开赛项说明会，结合样题讲解竞赛流程、考核要点、竞赛方式、注意事项等。在竞赛当天由裁判长抽取赛题中的待选项，确定最终考题。

七、竞赛规则

1. 本赛项为团体赛项，各职业院校限报 2 支参赛队。每个团队 2 名参赛选手，且 2 名选手出自同一所学校，不得跨校组队。每队限报 2 名指导教师，指导教师须为本校专兼职教师。参赛选手须为高等职业学校专科，包括五年制高职四、五年级学生。凡参加往届全国职业院校技能比赛同类赛项中获得一等奖的选手，不再参加 2023 年赛项的比赛。不符合参赛资格的学生不得参赛，一经发现即取消参赛资格，且大赛执委会有权责令其退回已经获得的有关荣誉和奖励，并予以通报批评。

2. 比赛过程中严格遵守比赛规则，尊重裁判，服从指挥。

3. 除大赛要求选手自备的工具外，参赛选手不得携带其它与影响

竞赛公平的物品进入赛场，如手机、U 盘、照相机等。一经发现，以作弊处理，取消比赛资格及成绩。

4. 竞赛过程中，参赛选手须严格遵守操作规程，确保人身及设备安全，并接受裁判员的监督和警示。若因选手个人原因造成设备故障，裁判长有权中止比赛。

5. 本赛项裁判组由现场裁判、评分裁判、加密裁判分别执裁，以保证比赛结果公平、公正、公开。

6. 参赛代表队若对赛事有异议，可由领队在成绩宣布后 2 小时内按规程提出书面申诉。

八、竞赛环境

(一)竞赛区域环境

1. 赛场要求。竞赛场地应贯彻赛场集中、赛位独立的原则，既保证赛场氛围，又确保选手不受外界影响。

(1) 竞赛场地应为开放式、通透式，能满足 90 人在同一场地同时比赛的要求，使用面积约 800 m² 以上。

(2) 技能竞赛为团队协作赛。模块一(A 位)和模块二(B 位)在同一比赛场地，且同一团队 2 人工位相邻,组成 1 个赛位。赛区共设置 90 个工位，每个工位的设置要保证同一团队参赛选手在同一赛位内完成所有比赛任务。每个工位确保裁剪台、熨烫台、计算机、缝纫机、熨斗和人台等设备完好，材料包、工具包等用品齐全。每个工位配有稳定的水、电和应急供电设备并设置消防安全通道。同一团队同一赛位内设备、材料、工具可以共享。

(3) 竞赛场地划分为检录区、竞赛操作区、裁判区、监督仲裁区、

作品展示区、现场服务与技术支持区、休息区、观摩区、选手就餐区等区域。比赛就餐时间，选手离开与返回赛位，应听从工作人员指挥统一在就餐区就餐。

(4)竞赛场地设置隔离带，非裁判员、参赛选手、工作人员不得进入比赛场地，现场安装监控设施。

2.赛场的保安、公安、消防、电脑以及设备维修和电力抢险等人员随时待命，并设置安全应急通道，以防突发事件。

3.比赛区域需配备医疗、生活补给站等公共服务设施，为选手和赛场人员提供服务。赛场和各配套工作区域均配备空调。

4.承办方安排医务人员在赛场，选手出现发热等情况需采取隔离等措施。

5.卫生间、维修服务、医疗、生活补给、赛间就餐和垃圾回收都要设置在警戒范围之内，确保大赛在相对安全的环境内进行。同时避免发生选手与外界交换信息、串通作弊的事情。

6.承办方安排交通车接送各代表队从住宿宾馆至赛场往返参赛和参加开幕式等活动，并配有明显的标牌引导。

(二)工作区域环境

1.开幕式：提供报告厅或多媒体教室举办大赛开幕式，领队会议、抽签仪式等。

2.提供采光度较好的裁判工作室、专家工作室各一间，配备评分桌、计算机等工具供裁判评分使用。

3.提供赛场直播设备和观摩区，确保社会各界人士、领队和指导

教师观看比赛的全过程。

4. 提供服装作品展示区，赛后作品展示使用。

九、技术规范

(一) 职业标准要求

服装技术标准的基本内容，参照国家、行业、地方相关标准。职业技能要求的基本内容，参照《服装制板师》、《服装制作工》国家职业技能标准。

GB/T30420.1-2013 缝纫机术语 第1部分：基础术语

GB/T30421-2013 工业用缝纫机 缝纫机、缝纫单元和缝纫系统的安全要求

GB/T1335.2-2008 服装号型 女子

GB/T31907-2015 服装测量方法

GB/T38131-2019 服装用人体测量基准点的获取方法

GB/T35447-2017 服装定制通用技术规范

GB/T38134-2019 职业服装通用技术规范

GB/T14304-2019 毛呢套装规格

GB/T2664-2017 男西服、大衣

GB/T2665-2017 女西服、大衣

GB/T38147-2019 服装用数字化人体图形要求

GB/T22703-2019 旗袍

(二) 职业技能要求

职业功能	工作内容	技能要求	相关知识
------	------	------	------

服装设计	设计创意	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能根据设计要求进行设计思维、设计构思 2. 能把握服装流行趋势； 3. 能进行设计创新。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 服装设计思维的方法； 2. 服装审美； 3. 流行趋势。
	绘画服装效果图	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能绘画比例合理、动态准确的服装人体； 2. 能表现人体的五官、发型及四肢； 3. 能表现服装的整体造型、内部结构、面料质感、服饰配件； 4. 能完整地表达服装在人体上的穿着效果； 5. 能把控画面的布局安排，合理构图； 6. 能将设计构思用手绘的方式准确表达； 7. 能借助手绘板和触控笔，使用 Photoshop、CorelDRAW、illustrator 等计算机软件绘图。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 人体造型规律、人体比例与动态； 2. 服装形态规律； 3. 服装画技法； 4. 手绘板操作。
	设计说明	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能用流畅的语言表达设计构思； 2. 能用文字表达设计主题、灵感来源、设计要点及设计的创新之处。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 文字语言表达与组织。
	绘画服装款式图	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能把握服装的比例，正确表达服装的廓形及内部结构； 2. 能表现服装的色彩搭配与面料质感； 3. 能用计算机软件绘制服装款式图。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 服装款式图的内容和基本要求； 2. 电脑服装款式图的绘画方法。
服装制板	人体测量	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能按照人体体型，根据服装品类需要，准确测量人体各部位尺寸。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 人体测量知识。
	设置号型规格系列	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能编制西服、大衣、连衣裙、礼服等服装品类的主要部位规格及配属规格； 2. 能依据人体号型标准，编制合理的服装产品规格系列。 	<ol style="list-style-type: none"> 1 国家人体号型标准。
	服装结构设计	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能根据服装款式，对服装进行版型设计，能合理塑造服装的廓形、局部及结构线； 2. 能把握服装与人体的关系，松量适度； 3. 能进行规范性操作。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 服装立体结构设计的原理与方法； 2. 服装平面结构设计的原理与方法。
	打制样板	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能制定西服、大衣、连衣裙、礼服等基础样板； 2. 能根据缝制工艺要求，对样板中所需的缝份、归势、拔量、容量、纱向、条格及预缩量进行合理调整； 3. 能按照生产需要打制工艺操作样板。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 工业化生产用样板的种类与用途； 2. 样板使用与保存的有关知识； 3. 条格面料在样板上的标示方法。

服装裁剪	验料、排料与划皮	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能根据定额、款式、号型搭配和原料幅宽等计算用料率； 2. 能针对条格料、压光料、倒顺料、不对称条格料及图案料等，选用合理的排料方法； 3. 能按产品的批量、号型搭配的数量排料、划皮、在定额范围内最大限度地降低原辅料消耗。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 原、辅料消耗的计算方法； 2. 条格面料、毛绒面料、不对称条格料等的使用要求； 3. 排料方法和技巧。
	立体裁剪	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能利用人体模型进行服装立体造型； 2. 能根据服装造型的需要，对服装款式及结构等进行调整； 3. 能将立体裁剪的样型转化为平面板型。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 服装立体结构设计的原理与方法； 2. 服装平面结构设计的原理与方法。
	平面裁剪	<ol style="list-style-type: none"> 1. 根据排料图，检查片数、丝缕； 2. 按照裁剪方案，铺料、划样、裁断； 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 铺料、裁剪。
服装缝制	制定实施工艺文件	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能根据款式、材料、质量要求制定生产工艺单。 2. 按工艺文件的要求和资源配置，制定工艺流程并实施； 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 生产工艺单知识； 2. 工时定额的测定方法； 3. 生产设备知识。
	试板与样衣制作	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能按基础板试制样衣； 2. 能通过试样对基础板提出修改意见； 3. 能根据修正后的基础制作标样。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 样衣的鉴定修订方法和要求； 2. 标样的封存与管理要求。
	品质检验	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能对服装的半成品进行质量检验。 2. 能对服装成衣进行质量检验。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 质量检验知识。
	设备的使用保养	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能使用与生产相关的专业设备； 2. 能按照设备的使用要求及时进行维护与保养。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 专业设备的使用注意事项。

十、技术平台

竞赛技术平台标准参考《服装企业设计工作室基础技术与要求》、《服装企业 CAD 工作室操作规格与要求》、《服装生产工艺与板房标准》制定。竞赛采用通用技术平台、提供合格产品。厉行节约，竞赛主要设备和辅助设备以及专用软件在以往全国技能大赛已使用的设备基础上增添必要设备和软件，并完全可以用于教学和模拟实际生产，不

指定设备企业和品牌。举办方根据竞赛需要适度优化设备，保证同一团队参赛选手在同一赛位内完成所有比赛任务。

(一)赛项技术平台、设备及软件

序号	设备及软件	型号及说明
1	电源	配备双线路供电系统和漏电保护装置
2	空调	配备空调系统，确保环境温度适宜
3	监控	配备实况监控视频转播系统
L.	一体化实训台	<p>实训台：服装工艺理实一体化实训台，区域尺寸：(160*80)CM 具有服装设计、制板、裁剪、缝制、熨烫等功能</p> <p>缝纫机：配置电脑高速平缝机</p> <p>计算机配置：win10, 64 位操作系统，英特尔 i7-12700，内存：≥ 8GB，硬盘：≥ 500GB，显卡：独立显卡，网卡：集成 10/100/1000M 以太网卡，21.5" 显示器，USB 键盘、鼠标。</p> <p>电脑软件装配：每台计算机安装平面设计包含 CorelDRAW Graphics Suite X8、Illustrator CC2018、Photoshop CC2018 软件、Office 2010 以上版本办公软件、服装 CAD 软件富怡 V10 软件</p> <p>熨斗：蒸汽熨斗</p> <p>可移动软包烫板尺寸：(120*75)CM(每个工位 1 个)</p> <p>配备：每个工位配备烫凳 1 个，压布块 2 块</p> <p>说明：工位 A, 工位 B 一样。两个工位均满足服装设计、服装裁剪制版、服装缝纫制作与熨烫功能，均可完成二个模块任务。</p>
5	立裁人台	立裁人台 165/84A
6	工具包	<p>工具包含：服装制作与工艺工具包 1 个、梭皮 1 个、梭芯 2 个、针插 1 个、立裁针 1 包、标记带 2 卷、手缝针 1 包、机针 1 包、消失划粉 2 片、有色划粉 1 片、双面胶(文具用)1 卷、螺丝刀 1 把、十字螺丝刀 1 把、锥子 1 个、镊子 1 个、拆线器 1 个、记号笔 1 支、消失笔 1 支、自动铅笔 1 支、铅笔芯 1 管、黑色签字笔 1 支、橡皮 1 个、划布轮(划线轮)1 个、打孔器 1 个、剪口钳 1 把、线剪 1 把、纸剪 1 把、卷尺 1 个、曲线尺 1 把、袖窿曲线尺 1 把、直尺 1 把、20cm 钢尺 1 把、左、右单压脚各 1 个、0.3cm 卷边压脚各 1 个、砂纸 1 张、大剪刀(11 寸)1 把、透明胶带 1 卷、铅笔刀 1 把</p> <p>说明：大赛为参赛选手准备了工具包</p> <p>提醒：选手只需自备布手臂，其他工具、材料一律不允许带入</p>

		赛场。
7	手绘板	压感级别 ≥ 2048 ；尺寸长 $\geq 200\text{mm}$ ，宽 $\geq 150\text{mm}$ ；USB 连接，感应方式电磁式数位板；触控笔 1 支。
8	彩色激光打印机	可输出 A3 规格纸张(2 台)
9	数码相机	用于立体裁剪结束后拍摄作品的前、侧、后三个角度(2 台)
10	服装高速绘图仪	用于 CAD 1:1 纸样输出(2 台)

(二) 竞赛耗材

序号	类别	材料名称	模块一用量	模块二用量	合计	规格	备注
1	服装款式设计与工艺单用纸	服装手绘款式图绘图纸	1 张	/	1 张	80 克 A4 规格	印有半身人台模型，此张纸是原创手绘款式图评分依据
		草稿纸	2 张	2 张	4 张	70 克 A4 规格	/
		服装款式拓展激光打印纸	1 张	/	1 张	120 克 A3 规格	1 张/人(工作人员使用)
		工艺单打印纸	/	1 张	1 张	80 克 A3 规格	1 张/人(工作人员使用)
2	打板纸	硫酸纸	5 张	1 张	6 张	75 克相当全开大小	模块二局部拓板用纸 1 张，第一天发放； 模块一样板纸 5 张，比赛第二天发放。
		牛皮纸	3 张	2 张	5 张	80 克全开	制版草稿纸

							模块二用纸 2 张， 第一天发放； 模块一用纸 3 张， 比赛第二天发放。
		硬板纸	/	0.5 张	0.5 张	250 克全 开	用于工艺样板
		CAD 绘图仪用 纸	/	依据款式 定	10 卷	幅宽 160cm, 60 克重, 白色	工作人员用于打印 CAD 图
3	面料	原创服装主面 料	/	2.5 米	2.5 米	见面辅料 规格	/
		拓展服装主面 料	3 米	/	3 米	见面辅料 规格	按照赛题发放主面 料；现场抽取一种 辅助材(面)料。
		拓展服装辅助 材(面)料 1	1.5 米	/	1.5 米	见面辅料 规格	
		拓展服装辅助 材(面)料 2	1.5 米	/	1.5 米	见面辅料 规格	
4	立裁用 材料	白坯布	3 米		3 米	见面辅料 规格	
		大头针	1 盒	1 盒	2 盒	立裁专用 大头针	在工具包中
		标志线	2 盘	2 盘	4 盘	宽 0.3cm	在工具包中
5	服装 辅料	里料	/	2 米	2 米	见面辅料 规格	/
		衬料	1.5 米	1.5 米	3 米	见面辅料 规格	
		垫肩	1 付方头 1 付圆头	1 付方头 1 付圆头	4 付	见面辅料 规格	/
		牵条	直丝 4 米 斜丝 2 米	直丝 4 米 斜丝 2 米	12 米	1cm 宽白 色 1cm 宽黑 色	直丝、斜丝牵条共 12 米
		纽扣	大扣 6 粒、小扣 8 粒； 中扣 10 粒、透明小扣 2 粒	大扣 6 粒、小扣 8 粒； 中扣 10 粒、透明小 扣 2 粒	大扣 6 粒、 小扣 8 粒； 中扣 10 粒、透明小 扣 2 粒	Φ 2.2cm Φ 1.2cm Φ 1.5cm Φ 1.0cm	模块一 二通用

		拉链	1 条	/	1 条	65cm 隐形	用于模块一 根据款式需要选 择,长度自行剪短。
		机缝线	3 轴	1 轴	4 轴	60s/3	顺色

十一、成绩评定

(一)评分标准制订原则

本项比赛根据高职院校教育教学特点,以技能考核为主,邀请有关服装教育教学专家与企业专家组成评判委员会,并本着“公平、公正、公开、科学、规范”的原则,通过原创设计、规范制作等形式,对功能、结构、加工工艺、性能价格比、先进性、创新性等多方面进行综合评价,以相关职业工种技能标准为依据,最终按总评分得分高低,确定奖项归属。

(二)评分方法

1. 大赛在赛项执委会领导下,赛项裁判组负责赛项成绩评定工作,并上报赛项执委会工作组,由赛项执委会工作组对比赛结果作最终裁定。

2. 选手完成比赛作品制作后,需在作品提交确认表格上由一名选手签字确认,提交作品后,不得再对作品进行缝制、熨烫、整理等工作。

3. 采取分步得分,累计总分的计分方式,分别计算各子项得分。按规定比例计入总分,该竞赛项目总分按照百分制计分。在总成绩并列的情况下,根据提交最后作品的确认单签字时间,竞赛全程用时最短者为胜;如果用时也相同,以模块二得分最高者为胜。

4. 在竞赛时段，参赛选手如出现扰乱赛场秩序、干扰裁判和监考正常工作等不文明行为的，由裁判长扣减该项相应分数，情节严重的取消比赛资格，该项成绩为 0 分。参赛选手有作弊行为的，取消比赛资格，该项成绩为 0 分。

5. 参赛选手不得在竞赛结果上标注含有本参赛队信息的记号，如有发现，取消奖项评比资格。为保证裁判公平、公正，在每个现场评分环节，均由赛项执委会组织工作人员对参赛作品进行加密。

(三) 评分标准

1. 模块一：服装设计

评分项目	评分要点	分值权重	评分方式
服装原创款式设计 (5分)	创意设计能力：紧扣大赛主题，符合大赛限定及现场抽取的各项设计要素与技术要求；体现流行趋势，有原创艺术性；有鲜明的风格，表现时尚潮流。	50%	根据原创服装款式图的设计创意和手绘技法评分
	款式图表达技法：款式图线条流畅清晰，粗细恰当，层次清楚；比例美观协调，符合形式美法则；结构合理，可生产、能穿脱。	40%	
	数量要求：在规定时间内完成规定的正面和背面款式图。	10%	
服装款式拓展设计(35分)	设计能力：原创款式设计元素运用得当，服装品类符合要求，时装拓展系列感强，符合形式美法则，服装不雷同，有原创艺术性，有鲜明的风格，表现时尚潮流。	30%	根据服装拓展系列效果图与款式图设计水平评分
	效果图绘制：时装黑白线稿造型，手绘效果，结构表达准确，面料质感悬垂性表现得当，绘画技法熟练。	10%	
	电脑款式图绘制：充分体现服装廓型、比例、工艺和结构特征，绘图规范，图面干净，线条清爽。	20%	

	色彩与面料：色彩搭配协调，注意流行色的运用，表现得当有层次感，面料肌理充分体现。能根据面料的质地、性能恰当地表现服装风格和款式造型。	10%	
	设计说明：清晰表述服装设计风格、流行趋势元素的运用以及服装造型、结构、面料、色彩、工艺的特点。	5%	
	整体效果：服装的整体搭配恰当；	20%	
	数量要求：在规定时间内完成规定数量的款式设计。	5%	
服装立体造型设计 (20分)	结构设计能力：熟练运用立体裁剪的方法，操作规范；结构设计方法合理。	20%	根据给定正面设计稿和面自主设计的造型效果评分
	造型款式效果：准确地实现服装造型，以及服装款式的局部形态、工艺形式；各部位尺寸制定合理，放松量适当、比例恰当，造型美观。	20%	
	工艺制作效果：正确运用立裁别针方法，工艺技法恰当。	20%	
	完成度：对称半件为基本完成，整件造型为完成。	10%	
	总体效果完善：服装总体效果干净、平整，与设计图款式、工艺相符。	30%	
服装样板制作(5分)	样板准确性：与款式相符，内外关系正确；缝份设计合理，宽度一致；所有样板线条流畅，拼合连接后线条平顺；对款式理解正确，所有生产用样片得以正确呈现。	40%	根据提交的拓展款式样板评分
	样板规范性：部位名称、规格、数量、制图符号及样板功能等标注准确完整、规范；样片整洁，无污垢和破损。	20%	
	规格尺寸表：尺寸制定合理，放松量适当。	10%	
	样板齐全性：纸样主件、零部件齐全。	30%	
服装假缝试样 (30分)	造型效果要求：布料纱向正确，符合款式风格造型要求；面料特性能够很好地体现服装廓形以及局部形态。	20%	根据面料假缝样衣效果评分
	结构效果要求：立体造型假缝成品规格应符合样板要求；衣身结构平衡，无起吊、起皱现象；领口、袖窿曲线圆顺、合理。	20%	

	<p>工艺效果要求：合理采用大头针、手缝或机缝方法缝合裁片，假缝线迹流畅，针距均匀、缝份倒向合理、平整；毛边处理光洁整齐、方法准确、无毛露。</p>	20%	
	<p>总体效果要求：服装总体效果干净、平整，与设计图款式、工艺相符。</p>	40%	
职业素养 (5分)	<p>设备的规范化操作及安全意识；团队合作精神和；工作区整洁有序；树立节约意识，提高物料利用率。</p>	100%	根据竞赛现场选手的操作及工位有序程度进行评分
注：去掉一个最高分和一个最低分的方式，使评分更加合理。			

2. 模块二：服装制版与工艺

评分项目	评分要点	分值权重	评分方式
工艺单制定 (10分)	<p>工艺单内容与模板设计：必须包括款式档案信息、正背面款式图、成品规格、款式分析、详解工艺图(不少于两个)、工艺说明以及面辅料说明。模板设计合理美观，页面设置符合大赛命题要求，各项内容排版合理有序。</p>	10%	根据原创款式工艺单评分
	<p>正、背面款式图与工艺细节图：使用计算机绘图软件绘制，比例协调、线条流畅、造型美观，轮廓线与内部结构线区分明显，结构线迹、造型线迹等表达清晰。</p>	30%	
	<p>成品规格：说明详尽，包括号型系列、规格尺寸、公差要求等以表格形式表示清楚。</p>	10%	
	<p>款式分析：包含服装整体风格、廓形、衣身、领、袖等细部造型特征描述。</p>	10%	
	<p>面辅料说明：包括面辅料及配料名称、成分、规格、用量及使用部位填写详尽。</p>	20%	
	<p>服装工艺说明：要求表述全面，包括裁剪、制作、整烫等具体工艺要求。服装裁剪辅料、用衬部位表达明确；服装缝型、缝份、缝迹、缝线、机针、针距等要求；服装主要工艺制作步骤的具体要求；服装特殊工艺的说明(条格、撞色、镶拼等)；服装整烫温度及要求</p>	20%	

服装 CAD 结构设计、样板制作、排料 (25 分)	结构设计：结构设计符合原创款式造型和规格要求；各部位结构关系合理；内外结构关系合理；肩胛骨和胸立体度要体现结构设计过程；制图符号标注规范、清晰正确。	40%	根据提交的 CAD 结构图评分
	规格尺寸：样板尺寸、服装号型与原创服装工艺单的规格表以及款式图效果相符；成品规格不超过行业标准的允许公差。	10%	
	样板制作：样板缝份的宽度、缝角设计合理；样片属性、纱向、刀口、归拔等符号标注规范、正确；里料、衬料样板与面样板匹合理。	35%	根据提交的样板评分
	样板排料：遵循排料原则，丝缕方向正确；按照命题要求分类排版；结合款式有效提高面料利用率。	15%	
样衣裁剪制作 (工艺部分) (60 分)	服装整体效果：紧扣大赛主题，符合大赛限定及现场抽取的款式设计要素与各项技术要求；体现流行趋势，有原创艺术性；有鲜明的风格，表现时尚潮流；造型美观；规格准确，比例协调；工艺精致，松度平衡；熨烫到位，无烫黄、极光现象。	30%	根据样衣穿着效果评分
	衣袖：左右对称，前后适中，袖山吃势均匀，无不良褶皱。	25%	
	衣领：平服贴体，左右对称，串口线顺直，止口不返吐。	25%	
	部件：制作完整，纱向合理，无遗漏等现象。	10%	
	里布：面、里、里面结合部位，十字对接整齐、平顺；里布整体外观熨烫平整，分缝和倒缝到位；无脏残、无毛露、无线头；里布与面布长度和围度匹配适宜，无过紧或过松；必要部位有手针固定(领口、肩点、腋下、下摆等)。	10%	
职业素养 (5 分)	设备的规范化操作及安全意识；团队合作精神；工作区整洁有序；树立节约意识，提高物料利用率。	100%	根据竞赛现场选手的操作及工位有序程度进行评分
注：去掉一个最高分和一个最低分的方式，使评分更加合理。			

(四) 成绩公示

成绩汇总成最终成绩单后，经裁判长、监督仲裁组长签字后进行公示。公示时间为2小时。成绩公示无异议后，由监督仲裁组长在成绩单上签字。

十二、奖项设定

比赛按参赛团队的10%为一等奖，20%为二等奖，30%为三等奖。

十三、赛场预案

1. 比赛期间发生意外事故，发现者应第一时间报告执委会，同时采取措施避免事态扩大。执委会应立即启动预案予以解决并报告组委会。

2. 赛场配备电脑维护人员，若发生无法正常操作(死机、停机)等问题，维护人员立即进行电脑维修，赛场工作人员及时记录维护时间，并对参赛者延长因维护而耽误的时间，确保每位选手安全、有序、顺利的完成比赛。

3. 赛项多配备10%台缝纫设备，若发生故障可以及时调整参赛者到备用设备上，提示场内机修人员及时进行调修，确保设备正常运行。确保每位选手安全、有序、顺利的完成比赛。

4. 赛项出现重大安全问题可以停赛，是否停赛由执委会决定。事后，执委会应向组委会报告详细情况。

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。赛项执委会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、工作人员及观众的人身安全。

制定周密详细的应急方案，保障赛程的秩序、电力、消防、医疗、救护等，确保大赛的顺利进行。

(一) 比赛环境

1. 执委会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。如有必要，也可进行赛场仿真模拟测试，以发现可能出现的问题。承办单位赛前须按照执委会要求排除安全隐患。

2. 赛场周围要设立警戒线，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. 承办单位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、用电量大、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. 执委会须会同承办单位制定开放赛场和体验区的人员疏导方案；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。

5. 大赛期间，承办单位须在赛场管理的关键岗位增加力量，建立安全管理日志。

6. 参赛选手进入赛位、赛事裁判工作人员进入工作场所，严禁携带通讯、照相摄录设备，禁止携带记录用具。如确有需要，由赛场统一配置、统一管理。赛项可根据需要配置安检设备对进入赛场重要部

位的人员进行安检。

(二)生活条件

1. 比赛期间，原则上由执委会统一安排参赛选手和指导教师食宿。承办单位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。以学校宿舍作为住宿地的，大赛期间的住宿、卫生、饮食安全等由执委会和提供宿舍的学校共同负责。

3. 大赛期间有组织地参观和观摩活动的交通安全由执委会负责。承办单位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. 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)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. 出现安全事故，首先追究赛项相关责任人的责任。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

对参赛选手重点说明比赛纪律和仪表仪容，对工作人员重点说明工作规范和纪律等。

(一) 参赛队须知

1. 参赛队必须认真学习领会竞赛组委会发布的所有文件内容，确保了解赛事时间安排、评判细节等，确保顺利参赛。

2. 参赛队按照竞赛赛程安排，凭竞赛执委会颁发的工作牌和有效身份证参加相关赛事活动。

3. 参赛选手将通过抽签决定比赛工位号。

4. 对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，监督仲裁组的裁决为最终裁决。

5. 本次竞赛的解释权归竞赛执委会。

(二) 指导教师须知

1. 领队及指导教师需按照组委会要求准时参加相关会议，并认真传达会议精神。做好赛前抽签工作，协助赛项承办方组织好本单位参赛选手的各项参赛事宜。

2. 做好本单位参赛选手的业务辅导、心理疏导和思想引导工作，对

参赛过程与结果报以平和、包容的心态，共同维护竞赛秩序。

3. 自觉遵守竞赛规则，尊重和支持裁判工作，在大赛指定地点观摩赛场实况转播，不随意进入比赛现场及其他禁止入内的区域，确保比赛进程的公开、公正、顺畅、高效。竞赛期间严格遵守竞赛规则，不得私自接触裁判。

4. 当本单位参赛选手在比赛进程中出现疑问或出现突发事件，应及时了解情况，客观做出判断，做好选手的安抚工作，必要时可在规定时间内向赛项监督仲裁组反映情况或提出书面仲裁申请。

5. 所有人员应团结、友爱、互助、协作，树立良好赛风，确保竞赛顺利进行。

(三)参赛选手须知

1. 参赛选手报到时，须经核实选手参赛资格，领取选手证，选手证作为选手参赛和其他相关活动的凭证。参赛选手一经确认，中途不得任意更换，否则以作弊处理，其个人成绩不参与名次排名。

2. 参赛选手严格遵守赛场纪律，服从指挥，仪表端庄，衣着整洁，讲文明礼貌。

3. 参赛选手应佩戴选手证，持身份证、学生证、抽签证，按竞赛项目场次和竞赛时间，按时到指定地点接受检录。

4. 检录后的选手，应在工作人员的指引下，提前到达比赛现场。竞赛计时开始后尚未到场的选手即被取消参赛资格。

5. 参赛选手应自觉遵守竞赛规程，遵守赛场纪律，不得携带手机、相机以及超过竞赛大纲规定的物品进入赛场，不得有任何舞弊行为，否

则视情节轻重，按照违纪处理。

6. 竞赛期间，参赛选手应服从裁判评判。若对裁判评分有异议，不得与裁判争执、顶撞，但可在规定时间内由领队向监督仲裁工作组提出书面仲裁申请，由监督仲裁工作组调查核实后处理。

7. 参赛选手应爱护赛场公共财物，维护环境卫生。竞赛过程中如遇设备故障，应及时报告裁判，不得私自处理，否则被取消比赛资格。

8. 参赛选手如提前完成竞赛任务，应在指定区域等候，经裁判同意方可离场。

(四)工作人员须知

1. 裁判员及赛场工作人员一律佩戴工作牌进入赛场，自觉服从赛事现场各项管理，认真履行工作职责，裁判组负责督导检查参赛队安全有序竞赛，公平公正评判并录入选手成绩；监考组负责赛场记录、赛程控制、物料发放、协助赛项执委会对参赛作品二次加密；设备组负责竞赛所用设备的维护、赛场影像记录；安保组负责赛场秩序和人员财物安全。

2. 参赛队进入赛场，裁判员及赛场工作人员应按规定审查选手所带物品，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。

3. 竞赛期间，未经大赛组委会允许，裁判与赛场工作人员等均不得泄露或提供参赛选手的个人信息和竞赛情况。

4. 竞赛成绩单及相关竞赛资料的管理，实行交接责任制。理论知识考试及技能竞赛的各单项赛场次、工位以及选手成绩，由裁判组分别汇集、计算，裁判长签字后，直接交给赛项执委会指定的成绩登记统计负

责人统计，双方签字交接。

5. 赛项承办参赛单位的工作人员一律不得参与命题、裁判评分工作。

十六、申诉与仲裁

(一) 申诉

1. 参赛队对不符合竞赛规定的设备、工具、软件，有失公正的评判、奖励，以及对工作人员的违规行为等，均可提出申诉。

2. 申诉应在竞赛结束后 2 小时内提出，超过时效将不予受理。申诉时，应按照规定的程序由参赛队领队向相应赛项监督仲裁工作组递交书面申诉报告。报告应对申诉事件的现象、发生的时间、涉及到的人员、申诉依据与理由等进行充分、实事求是的叙述。事实依据不充分、仅凭主观臆断的申诉将不予受理。申诉报告须有申诉的参赛选手、领队签名。

3. 赛项监督仲裁组收到申诉报告后，应根据申诉事由进行审查，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。如受理申诉，要通知申诉方举办听证会的时间和地点；如不受理申诉，要说明理由。

4. 申诉人不得无故拒不接受处理结果，不允许采取过激行为刁难、攻击工作人员，否则视为放弃申诉。申诉人不满意赛项监督仲裁工作组的处理结果的，可向大赛赛区监督仲裁委员会提出复议申请。

(二) 仲裁

大赛采用两级仲裁机制。赛项设监督仲裁工作组，赛区设监督仲裁委员会。赛项监督仲裁工作组接受由代表队领队提出的对裁判结果的申诉。赛项监督仲裁工作组在接到申诉后的 2 小时内组织复议，并及时反

馈复议结果。申诉方对复议结果仍有异议，可由领队向赛区监督仲裁委员会提出申诉。赛区监督仲裁委员会的仲裁结果为最终结果。

十七、竞赛观摩

为了增强职业教育吸引力，宣传职业教育的地位和作用，展示职业教育发展成果，形成全社会关心、重视和支持职业教育的良好氛围，提高职业院校技能大赛的影响力。大赛通过大屏幕的直播观摩比赛现场全过程，赛后所有作品进行展示交流，并设置获奖优秀作品展示区，组织参赛队观摩学习。