

2024 年全国半导体行业职业技能竞赛  
计算机程序设计员 S（鸿蒙应用开发）赛项

技  
术  
方  
案

2024 年 8 月

## 目 录

一、大赛名称 .....	4
二、大赛意义 .....	4
三、大赛内容、形式和成绩计算 .....	4
(一) 竞赛内容 .....	4
(二) 竞赛形式 .....	4
(三) 成绩计算 .....	4
四、大赛命题原则 .....	5
五、大赛范围、赛题类型和其他 .....	5
(一) 理论知识竞赛 .....	5
(二) 实际操作竞赛 .....	6
六、评判标准 .....	9
(一) 评判流程 .....	9
(二) 评判方法 .....	10
(三) 评分细则 .....	11
(四) 评分方式 .....	13
七、竞赛场地、设施设备等安排 .....	13
(一) 大赛场地 .....	13
八、大赛关键环节与时间安排 .....	14
(一) 时间安排 .....	14
九、大赛赛题 .....	15
十、大赛软硬件平台说明 .....	15

(一) 软件平台与版本 .....	15
(二) 硬件环境与配置 .....	16
十一、大赛安全保障 .....	16
十二、大赛组织与管理 .....	18
(一) 大赛设备与设施管理 .....	18
(二) 大赛监督与仲裁管理 .....	19
十三、裁判人员要求 .....	21
(一) 裁判工作组成 .....	21
(二) 裁判人员要求 .....	21

## 一、大赛名称

2024 年全国行业职业技能竞赛—全国半导体行业职业技能竞赛—计算机程序设计员 S（鸿蒙应用开发）赛项。

## 二、大赛意义

通过技能大赛的形式，实现以赛促学、以赛促训，全面检验我国鸿蒙技术领域从业者和相关专业在校学生的技术水平和实践能力。通过竞赛的举办，充分展现参赛选手的专业风采和创新精神，促进和引导院校在鸿蒙技术等相关专业方面的改革与发展，推动工学结合人才培养模式的改革与创新，同时引导社会关注鸿蒙技术的发展动态及应用前景，促进行业企业相关岗位高技术技能人才培养工作，为鸿蒙系统的生态构建和行业发展输送更多优秀的人才，为国家相关产业转型升级提供坚实支撑。

## 三、大赛内容、形式和成绩计算

### （一）竞赛内容

本次竞赛内容包含理论知识和实际操作两部分。

### （二）竞赛形式

本赛项分为职工组和学生组两个竞赛组别，各组别均为个人赛，不得跨单位组队。

### （三）成绩计算

理论知识竞赛满分为 100 分，按 20%的比例折算计入竞赛总成绩。赛题均为客观题，采用计算机考试方式实现。

实际操作竞赛满分为 100 分，按 80%的比例折算计入竞

赛总成绩。

参赛选手竞赛总成绩=理论知识竞赛成绩+实际操作竞赛成绩，满分为 100 分。

#### 四、大赛命题原则

大赛由理论考试和实际操作两部分组成。

其中，职工组可参照《计算机程序设计员国家职业技能标准》（国家职业资格三级/高级工）要求，学生组可参照《计算机程序设计员国家职业技能标准》（国家职业资格四级/中级工）要求，同时结合鸿蒙应用开发所涉及的相关技术、应用技术发展状况和企业生产实际命题。

竞赛命题主要围绕应用需求分析、鸿蒙应用架构设计、鸿蒙应用开发与测试等实际开发场景，重点考查参赛选手计算机基本操作、信息提取和综合分析、移动端界面设计、超文本标记语言、面向对象程序设计、架构设计、鸿蒙应用功能编码、应用测试、项目文档编制等方面的能力，全方位考核选手的工作能力和职业素质。

#### 五、大赛范围、赛题类型和其他

##### （一）理论知识竞赛

1、主要内容包括：鸿蒙应用开发基础理论及运用、鸿蒙应用开发核心概念及原理

##### （1）鸿蒙应用开发基础理论及运用

了解 HarmonyOS 的基本概念、架构和特点，包括但不限于 DevEco Studio 的使用，ArkTS 的语法及特性，ArkUI 框架的应用，以及浏览器、模拟器和 API 调用的相关知识，

具备基础的应用开发能力。

## (2) 鸿蒙应用开发核心概念及原理

掌握鸿蒙的核心概念，包括但不限于数据管理、网络通信、媒体处理、并发编程、分布式技术、多设备协同等关键技术能力，具备独立设计和开发鸿蒙应用能力。

### 2、赛题类型

赛题分为三种类型：单项选择题、多项选择题和判断题。

### 3、竞赛时间

理论竞赛时间为 1 小时。

### 4、命题方式

由大赛组委会组织专家组统一命题。

### 5、考试方式

采用计算机考试。

## (二) 实际操作竞赛

实际操作竞赛以企业真实鸿蒙应用项目为载体，参照“需求分析--应用原型设计--应用架构设计--鸿蒙应用开发--应用测试”等鸿蒙应用开发典型工作任务，分别设置需求分析与设计、鸿蒙应用开发、应用测试与交付 3 个竞赛模块。提高参赛选手对鸿蒙应用的开发和应用能力，体现参赛选手在鸿蒙应用开发领域的综合职业能力。

1、为全面考查参赛选手的职业综合素质和技术技能水平，实际技能操作竞赛围绕应用需求分析、鸿蒙应用架构设计、鸿蒙应用开发与测试等实际开发场景，重点考查参赛选手计算机基本操作、信息提取和综合分析、界面原型设计、

超文本标记语言、面向对象程序设计、架构设计、鸿蒙应用功能编码、应用测试、项目文档编制等方面的能力，全方位考核选手的工作能力和职业素质，具体内容见下表。

表 1 任务考核点

模块编号	考试模块	考查点	技术描述
模块一	需求分析与设计	需求分析	能够正确收集和分析客户需求 能够对信息进行整理和归纳
		UML 建模	能够准确识别关键需求 能够根据需求清晰梳理业务流程 能够正确绘制规范的业务流程图、UML 用例图、时序图
		图像处理	熟练使用图像处理工具及 UI 设计工具，如 Adobe Photoshop 、Adobe XD； 了解工具设计、原型、共享、工具面板的使用。
		平面及交互设计	熟练使用用户界面 (UI) 的设计方法 掌握组件布局方法； 熟练掌握正确的 UI 配色方案； 熟练使用用户体验 (UE/UX) 的设计方法； 熟练掌握软件交互设计。
模块二	鸿蒙应用开发	应用架构设计	熟悉鸿蒙应用模型的使用，如 FA 模型、Stage 模型等 熟练掌握面向对象 (OOP) 思想 掌握模块化封装能力
		编程语言/框架应用	熟练掌握方舟开发框架 ArkUI，并能够使用基于 ArkTS 的声明式开发范式（简称“声明式开发范式”）和兼容 JS 的类 Web 开发范式（简称“类 Web 开发范式”）进行应用开发
		UI 实现	能够基于产品需求或产品原型还原 UI 设计 熟练使用鸿蒙常用组件进行布局设计 熟练使用一些主流的第三方控件和自定义控件 能够基于特定的分辨率进行页面设计，能够根据不同的设备分辨率进行兼容处理 熟悉 HarmonyOS 中的动画、样式和主题的使用，提高用户体验
		业务逻辑实现	理解产品需求描述，能够使用提供的 API 接口，实现业务功能

			设计业务中的领域实体,理解业务规则,保持数据完整性,实现业务 workflow 掌握软件产品化能力
		网络编程	熟练掌握 App 网络通信技术,如 HTTP、Socket、TCP、UDP 等 熟悉 XML/JSON 数据解析和封装
模块三	应用测试与交付	测试规划与执行	掌握测试计划制定的能力 能够编写测试用例 能够按照计划和用例执行测试
		缺陷分析	能够记录测试结果并解决问题 熟练进行测试过程分析和评估 能够汇总测试结果以生成最终报告
		产品交付	能够遵循客户的品牌准则进行如软件使用说明书的编写
	职业素养与安全意识	职业素养	严格遵循相关职业素养要求及安全规范,安全文明参赛;操作规范;工具摆放整齐;着装规范;资料归档完整等。

## 2、任务具体描述

实际操作部分由参赛选手按工作任务书的要求,完成需求分析与设计、鸿蒙应用开发、应用测试与交付三个模块,具体工作内容见下:

(1) 模块一:需求分析与设计。本模块重点考查参赛选手依据给定的产品需求,进行产品需求分析和设计的能力,具体包括:

(1) 需求分析。按照给定的产品需求,使用标准的需求规格说明书(模板),进行关键需求信息的提取和归纳,并梳理其中的业务流程,使用 UML 建模技术,绘制对应业务流程图、用例图、时序图。

(2) 原型设计。依据模块功能要求,使用图形处理工具和原型绘制软件,进行应用的原型图设计,完成应用的平面和交互设计。

(2) 模块二:鸿蒙应用开发。本模块重点考查参赛选

手的鸿蒙应用软件架构设计、鸿蒙应用编码开发的能力，具体包括：

参赛选手按照工作任务书的要求，遵循移动应用开发流程和规范，完成应用架构设计，并应用 HarmonyOS 编程技术，完成 App 应用模块的 UI 及业务逻辑实现，使用提供的标准化后端服务接口(RESTful API)，通过网络编程技术进行业务数据获取，完成业务功能开发，并根据题目要求，完成规定分辨率下的屏幕适配工作，并按照规定完成应用的打包。

(3) 模块三：应用测试与交付。本模块重点考查参赛选手的移动应用测试和文档编写能力，具体包括：

(1) 功能测试。使用给定的被测应用，制定测试计划，设计测试用例，完成指定的功能测试；记录测试中出现的问题；基于测试报告模板，撰写应用测试报告。

(2) 分析待测应用的功能和业务流程，编写产品使用手册，完成产品交付。

### 3、比赛时间

实操比赛时间为 5 小时。

### 4、命题方式

由大赛组委会组织专家统一命题。

## 六、评判标准

### (一) 评判流程

实际操作竞赛评分由过程评分、结果评分、违规扣分三部分组成。

(1) 过程评分。职业素养评分至少由 2 名现场裁判在竞

赛过程中独立评分，由裁判长进行综合统计，产生选手的职业素养成绩。

(2) 结果评分。结果评分至少由 2 名评分裁判根据评分细则对选手提交的成果物进行客观评分，并记录评分结果。

(3) 违规扣分。选手竞赛中有下列情形者将予以扣分：

- 因违规操作损坏赛场提供的设备，污染赛场环境等严重不符合职业规范的行为，视情节扣总分的 5~10%，情况严重者取消竞赛资格。

- 扰乱赛场秩序，干扰裁判员工作，视情节扣总分的 5~10%，情况严重者取消竞赛资格。

- 没有按照竞赛规程和任务书要求，比赛现场工具摆放不整齐、作业流程混乱、着装不规范、资料归档不完整，成果物未按要求提交，视情节扣总分的 5~10%。

## **(二) 评判方法**

1、过程评分将根据操作规范性、操作结果、是否按照任务书要求操作、赛场纪律等方面进行考察。

2、采用结果评分的任务，由竞赛平台软件和裁判综合评分，实操结果采用评价分（主观）、测量分（客观）的评分方法进行。

3、测量方法规范、统一、标准，保证对所有选手一致。

4、成绩复核

为保障成绩评判的准确性，监督仲裁组将对参赛选手的成绩进行抽检复核，如发现成绩错误，以书面形式及时告知裁判长，由裁判长更正成绩，并签字确认。

## 5、最终成绩

最终得分按 100 分制计分，赛项最终成绩=理论考核得分+实操竞赛成绩。最终成绩经复核无误，由裁判长、监督仲裁人员签字确认后公布。

## 6、成绩排序

名次排序根据选手竞赛总分评定结果从高到低依次排定，竞赛总分相同者，实操分数高者优先。若实操分数相同，依次按模块二(鸿蒙应用开发)> 模块一(需求分析与设计)> 模块三(应用测试与交付)部分得分高低决定排名次序。

### (三) 评分细则

表 2 评分细则（参考）

任务	评分项编号	描述	评分项描述	最高分	评分
任务 1: 登录与 忘记密码	1-1-1	M	原型绘制： 启动智慧景区 APP，进入登录页面， 上方显示产品 Logo、游记字样。	0.2	
	1-1-2	M	原型绘制： 页面中部为登录表单，支持账号登录 与免密登录，点击可进行不同登录方 式的切换。（0.1） 账号登录表单：账号输入框显示图标 和用户名输入框（0.1）、密码框显示 图标和密码输入框（0.1）、输入框下 方显示隐私协议勾选框、忘记密码按 钮和登录按钮（0.1）； 免密登录表单：手机号输入框显示图标 和手机号输入框（0.1）、验证码框显 示图标（0.1）、验证码输入框和获取 验证码按钮（0.1）、输入框下方显示 隐私协议勾选框、忘记密码按钮、登 录按钮和忘记密码按钮（0.1）。	0.8	

	<b>1-1-3</b>	<b>M</b>	原型绘制： 底部显示其他登录方式，展示微信、qq、新浪图标（0.1），点击图标可跳转至扫码登录页面（0.2）。	0.3	
	<b>1-1-4</b>	<b>M</b>	原型绘制： 点击“隐私协议”，使用弹窗展示协议内容（0.2），并在弹窗底部展示“同意”和“不同意”按钮，默认选择“同意”按钮，点击同意关闭弹窗（0.2）。	0.4	
	<b>1-1-5</b>	<b>M</b>	原型绘制： 点击“忘记密码”按钮，进入忘记密码页面。（0.1） 页面分为两步操作，第一步通过验证码方式验证手机号（0.1），标题提示验证手机号码，然后需输入手机号和验证码信息（0.2），点击下一步进入下一页面（0.1）。 第二步设置新密码，标题提示设置新密码，并标明“请输入 6-20 位数字英文密码”，需两次输入密码（0.2），密码框输入后展示图标，通过图标切换密码的明文/密文展示。（0.1） 页面下方展示“完成”按钮。	0.8	
	<b>1-1-6</b>	<b>M</b>	需求分析：功能说明。	0.2	
	<b>1-1-7</b>	<b>M</b>	需求分析：流程图。 具有开始/结束等完整流程图元素 流程清晰且符合业务逻辑	0.6	
	<b>1-1-8</b>	<b>M</b>	需求分析：用例图。 具备参与者、用例 参与者与用例关系正确、用例与用例关系正确	0.4	
	<b>1-1-9</b>	<b>M</b>	需求分析：时序图。 具有对象、生命线、激活和交互消息 清晰定义对象、时间顺序正确、消息传递正确、业务逻辑正确、图例清晰易懂	0.8	
	<b>1-1-1</b>	<b>J</b>	UI 美观性：	0.5	

	0	与实际业务不一致 (0) 符合业务设计, 但 UI 不美观 (含布局和色彩搭配) (0.1) 符合业务设计, UI 布局分布较为清晰 (0.2) 符合业务设计, UI 清晰完美 (0.3) 用户体验性: 产品原型有良好的用户体验、具备完整的流转功能 (0.2)		
--	---	---	--	--

#### (四) 评分方式

(1) 过程评分将根据操作规范性、操作结果、是否按照任务书要求操作、赛场纪律等方面进行考察。

(2) 结果评分采用评价分 (主观)、测量分 (客观) 的评分方法进行。

(3) 对参赛队伍提交的成果物采取分步得分、累计总分的计分方式。实操部分各子模块分别计算得分, 错误不传递, 实操成绩=模块一得分+模块二得分+模块三得分+职业素养得分。

### 七、竞赛场地、设施设备安排

#### (一) 大赛场地

1、竞赛场地包括参赛选手竞赛区域、展示平台区、裁判区、技术支持区、检录区、服务区等。

2、竞赛区域。每个竞赛工位需标有醒目的工位编号, 各工位间距大于 1.5m, 每个工位面积大于 8 m<sup>2</sup>, 每个工位保证独立用电单元 (安装漏电保护开关), 确保参赛队之间互不干扰。赛场要求竞赛过程全程无死角视频监控, 监控录像保存 3 个月。环境标准要求保证赛场采光 (大于 500lux)、照明和通风良好, 提供稳定的水、电, 并提供应急的备用电

源，提供足够的干粉灭火器材。

3、展示平台区。需要与比赛场地分开的隔离带，供参赛队领队、指导教师及工作人员休息，并开展其他相关活动。

4、裁判区。供裁判休息及工作场地。共配有服务器 1 台，计算机 10 台、桌椅 10 套，A4 激光打印机 1 台，饮水机、纸杯、文具用品若干。（具体设备数量根据裁判数量而定）

5、技术支持区。技术支持人员的工作场地。

6、检录区。参赛选手检录区域。

7、服务区。配备常用药品、消毒用品等急救用品，提供医疗等服务保障，并用隔离带隔离。

## 八、竞赛流程与时间安排

### （一）时间安排

竞赛前根据参赛人数等信息做出详细日程表，具体日程安排另行发布，下表仅作参考：

日期	时间	内容
竞赛前一天	10:00 之前	裁判报到
	12:00 之前	各参赛队报到
	10:00—11:00	工作人员培训会
	10:30—12:00	裁判工作会议
	14:30—15:30	开幕式
	15:30—16:00	召开领队赛项说明会，抽赛场检录顺序号
	16:00—17:00	理论考试
	17:00—18:00	现场裁判赛前检查，封闭赛场
竞赛当天	06:30—07:00	参赛队集合前往比赛现场
	07:00—07:50	赛场检录 一次加密：参赛队抽取一次加密号 二次加密：参赛队抽取工位号 三次加密：加密裁判发放平台账号
	07:50—08:00	参赛队进入比赛工位，进行赛前软硬件检查 实操题目发放

	08:00—13:00	参赛队进入比赛工位，选手比赛（实操比赛）
	13:00—13:30	收取各参赛队实操竞赛成果物
	13:30—17:30	裁判评分（实操模块）
	13:00—15:00	申诉受理
	17:30—18:30	成绩核定和解密 成绩公布
赛后一天	09:00—10:00	闭赛式
	10:00—10:30	采访获奖代表队
	10:30—11:00	参赛队返回酒店

表 3 竞赛时间表（参考）

## 九、大赛赛题

大赛官方网站将发布比赛样题及大赛所使用相关软件与工具。

专家组将开发赛题库（对样题知识点及内容进行 30%的改动），比赛时从题库中随机抽取 1 份作为正式比赛赛卷。

## 十、大赛软硬件平台说明

### （一）软件平台与版本

表 4 竞赛技术平台

序号	平台名称	数量	备注
1	中慧云启鸿蒙应用开发平台	1	/

表 5 软件环境与版本

类别	名称	版本	单位	数量
操作系统	Windows10	Windows 10 专业版（64 位）	套	1
开发工具	Adobe Photoshop	Version 2022	套	1
	Axure RP	Version 9.0	套	1
	Adobe XD	Version 40 及以上	套	1
	DevEco Studio	Version 3.1.0 及以上	套	1
其他配套软件	Firefox	Version 112 及以上	套	1
	Chrome	Version 111 及以上	套	1

	WPS	Version 11.1.0	套	1
	GitStack	Version 2.3. 11	套	1
	Postman	Version 9.10 及以上	套	1
	Office Visio	Version 2021 及以上	套	1
	WinRAR	Version 2022	套	1
	JDK	Version 8 及以上	套	1
	MySQL	Version 8.0	套	1
	鸿蒙模拟器	API 9	套	1

## (二) 硬件环境与配置

序号	设备名称	配置要求	数量
1	计算机	操作系统：Windows 10 专业版 (64 位 ) 处理器：9 代 i5 及以上处理器 内存：16GB 及以上 硬盘：256GB 固态硬盘及以上 显示器：23 寸 1920×1080 分辨率及以上 有线网卡：1000Mbps 及以上以太网卡	1 台/每队
2	竞赛服务器	双路至强处理器 32 核心 64 线程及以上， 128G 及以上内存，512G 及以上固态硬盘，千 兆网络接口，USB 接口 CentOS 7.9 64 位操作系统 支持竞赛资源管理	2 台
3	交换机	端口：48 口 (千兆) 层级：三层企业级网络交换机 特性：支持 VLAN 、WEB 网管、端口隔离、ACL IP 扩展等特性	2 台
4	其他耗材	U 盘若干；纸笔若干；档案袋若干	待定

## 十一、大赛安全保障

为确保大赛赛事的安全，采取切实有效的措施保证大赛期间参赛选手、工作人员及观众的人身安全。根据提出的安

全要点，制定相应制度文件，落实相关责任。

1、建立与相关部门的协调机制，保证比赛安全，制定应急预案，及时处置突发事件。

2、大赛办公室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。

3、赛场周围设立警戒线，无关人员不得入内。所有参赛人员必须凭赛项执委会印发的有效证件进入场地。

4、大赛期间组织的参观和观摩活动的交通安全由大赛办公室负责。大赛办公室和比赛场地方须保证比赛期间选手、工作人员的交通安全。

5、各省、自治区、直辖市和计划单列市在组织参赛选手时，须安排为参赛选手购买大赛期间的人身意外伤害保险。

6、比赛期间发生意外事故时，发现者应第一时间报告大赛办公室，同时采取措施，避免事态扩大。大赛办公室应立即启动预案予以解决并向大赛组委会报告。出现重大安全问题，比赛可以停赛，是否停赛由大赛组委会决定。

7、比赛过程中，参赛选手应严格遵守安全操作规程，遇有紧急情况，应立即切断电源，在工作人员安排下有序退场。

8、赛场提供应急医疗措施和消防措施。

9、保证各通道口畅通，并配备专门人员看守，控制人员流量，张贴安全指示标识。设置突发事件应急疏散示意图。如遇特殊情况，服从大赛统一指挥。

## 十二、大赛组织与管理

### （一）大赛设备与设施管理

#### 1、赛场条件

（1）赛场布置，贯彻赛场集中，工位独立的原则。选手大赛单元相对独立，确保选手独立开展比赛，不受外界影响；工位集中布置，保证大赛氛围。

（2）医疗、维修服务、生活补给站和垃圾分类回收点都在警戒线范围内，以确保大赛在相对安全的环境内进行。

（3）设置安全通道和警戒线，确保进入赛场的大赛参观、采访、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。

#### 2、大赛保障

（1）建立完善的大赛保障组织管理机制，做到各比赛单元均有专人负责指挥和协调，确保大赛有序进行。

（2）设置生活保障组，为大赛选手与裁判提供相应的生活服务和后勤保障。

（3）设置技术保障组，为大赛设备、软件与大赛设施提供保养、维修等服务，保障设备的完好性和正常使用，保障设备配件与操作工具的及时供应。

（4）设置医疗保障服务站，提供可能发生的急救、伤口处理等应急服务。

（5）设置外围安保组，对赛场核心区域的外围进行警戒与引导服务。

#### 3、赛场布置

(1) 赛场应进行周密设计，绘制满足赛事管理、引导、指示要求的平面图。大赛举行期间，应在比赛场所、人员密集的地方张贴。

(2) 赛场平面图上应标明安全出口、消防通道、警戒区、紧急事件发生时的疏散通道。

(3) 赛场的标注、标识应进行统一设计，按规定使用大赛的标注、标识。赛场各功能区域、工位等应具有清晰的标注与标识。

#### 4、安全防范措施

(1) 根据大赛具体特点做好安全事故应急预案。

(2) 赛前应组织安保人员进行培训，提前进行安全教育和演习，使安保人员熟悉大赛的安全预案，明确各自的分工和职责。督促各部门检查消防设施，做好安全保卫工作，防止火灾、盗窃现象发生，要按时关窗锁门，确保大赛期间赛场财产的安全。

(3) 比赛过程中如若发生安全事故，应立即报告现场总指挥，同时启动事故处理应急预案，各类人员按照分工各尽其责，立即展开现场抢救和组织人员疏散，最大限度地减少人员伤害及财产损失。

(4) 比赛结束时，要及时进行安全检查，重点做好防火、防盗以及电气、设备的安全检查，防止因疏忽而发生事故。

### **(二) 大赛监督与仲裁管理**

#### 1、大赛监督

(1) 监督组在大赛办公室领导下，负责对大赛筹备与组织工作实施全程现场监督。

(2) 监督组的监督内容包括大赛场地和设施的部署、选手抽签、裁判培训、大赛组织、成绩评判及汇总、成绩发布、申诉仲裁、成绩复核等。

(3) 监督组对比赛过程中明显违规现象，应及时向大赛办公室提出改正建议，同时采取必要技术手段，留取监督的过程资料。比赛结束后，向大赛组委会提报监督工作报告。

(4) 监督组不参与具体的赛事组织活动。

## 2、申诉与仲裁

(1) 各参赛选手对不符合大赛规程规定的仪器、设备、工装、材料、物件、计算机软硬件、大赛使用工具、用品，大赛执裁、赛场管理、比赛成绩，以及工作人员的不规范行为等，可向大赛仲裁组提出申诉。

(2) 申诉主体为省级代表队领队。

(3) 申诉启动时，省级代表队领队以亲笔签字的书面报告的形式递交大赛仲裁组。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、实事求是的叙述。非书面申诉不予受理。

(4) 提出申诉应在比赛结束后不超过 2 小时内提出。超过时效不予受理。

(5) 大赛仲裁工作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，可由省（市）大赛组委会机构向大赛

办公室提出申诉。大赛办公室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。

### **十三、裁判人员要求**

#### **(一) 裁判工作组成**

大赛的裁判工作由裁判长、副裁判长、加密裁判、检录裁判、裁判员组成。

#### **(二) 裁判人员要求**

1、具有良好的职业道德和心理素质，严守竞赛纪律，服从组织安排，责任心强。

2、裁判员须从事计算机相关专业（职业）工作5年以上（含5年），具备深厚的专业理论知识和较高的实践技能水平，具有省级或行业职业技能竞赛执裁经验。

3、有较强的组织协调能力和临场应变能力。

4、年龄原则上不超过60周岁，身体健康，无任何违法违纪记录，且获得工作单位支持，能在规定时间内到岗，并按要求完成指定裁判工作。

5、加密裁判、检录裁判由大赛办公室指派责任心强的专业人员担任。