

第十二届河南省职业院校技能大赛 暨 2019 年全国职业院校高职组河南选拔赛 服装设计与工艺项目技能大赛 赛项规程

一、赛项名称

赛项编号：GZ-2019017

赛项名称：服装设计与工艺

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服装类专业教学改革成果和学生服装设计与工艺岗位通用技术与职业能力，引领和促进高职院校服装类专业建设与教学改革，提升教学质量；夯实学生专业核心技能与核心知识，锻炼学生利用所学知识与技术，发现、分析、解决问题的能力，提高学生的专业综合技能；激发和调动行业企业关注和参与服装类专业教学改革的主动性和积极性，推动提升高职院校服装设计与工艺职业人才培养水平。

三、竞赛内容

本次大赛规定，每支参赛队需独立完成模块一、二操作技能竞赛，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和服装工艺与技术两种岗位对应的知识、能力、素质、技能竞赛内容。重点考查选手的实际动手能力、规范操作水平、创新创意水平，检验参赛选手的综合职业能力，促进学

生就业与发展。

1. 模块一：服装设计

坚持以“创新创意+造型能力+效果表达”为赛项宗旨，突出服装设计能力、效果表达能力、造型能力的培养与训练。比赛内容包括服装创意设计、款式拓展设计、服装立体造型三项技能，且采用现场决赛方式。

2. 模块二：服装制版与工艺

坚持以“造型能力+制版技术+制衣技术”为赛项宗旨，突出服装造型能力、结构设计能力、工艺制作能力的培养与训练。比赛内容包括服装立裁制版、样衣工艺制作两项技能，且采用现场决赛方式。

（一）模块一服装设计

比赛内容包括服装创意设计、款式拓展设计、服装立体造型三项技能竞赛，占总成绩 50%，采用现场决赛方式。

1. 服装创意设计

本次大赛以“融合”为主题，结合市场定位和流行元素，设计创意 1 款时尚女装。作品要求：(1) 运用电脑绘图软件，绘制彩色服装效果图（A3 幅面）和全套服装前、后身的彩色平面款式图；(2) 配以 200 字左右的设计主题说明。

2. 款式拓展设计

根据服装创意设计效果图的核心设计元素，进行命题服装类别拓展设计，即根据赛项命题组确定的 1 个类别服装，拓展设计 3 款服装，组成一个系列，具体要求：(1) 运用电脑绘图软件，绘制正背身的彩色平面款式图；(2) 设计元素应用得当，拓展恰当自然，符合服装类别特征，市场定位和价值体现突出；(3) 按①-③进行款式序

列编号，页面打印设置 A3 幅面；(4)在赛场指定的计算机硬盘分区新建一个文件夹，以选手的工位号命名，然后将创意服装设计效果图和正背身平面款式图、拓展设计平面款式图等全部图形文件以及设计说明文档存入该文件夹。

3. 服装立体造型

在服装拓展设计的 3 款服装中，由赛项命题组确定 1 个款式号，选手现场进行该号服装款式的立体造型。要求：(1)用坯布在人台上完成衣身的立体造型；(2)通过任意的结构设计方法，完成领袖造型；(3)服装组合合理，松量适度，能够完整地从人台上取下来，充分体现设计的造型效果。

(二) 模块二服装制版与工艺

比赛内容包括服装立裁制版、样衣裁剪制作两项技能竞赛，占总成绩 50%，采用现场决赛方式。

1. 服装立裁制版

根据命题要求的款式造型与风格，制作该款服装面料的工业样板一套（含裁剪样板和工艺样板）。要求：(1)按 160/84A 的规格号型设计服装主要控制部位规格尺寸，用坯布在人台上进行前后衣身的立体裁剪；(2)将立裁衣片转化成平面样板；(3)在衣身平面样板基础上配衣领与衣袖。

2. 样衣裁剪制作

依照第一项内容制作的工业样板，进行样衣的裁剪与缝制。要求：(1)使用大赛统一提供的面料；(2)将制作完成的样衣穿在人台上进行立体展示。

四、竞赛方式

本赛项为团体赛项，以学校为单位组队参赛，每个单位限报一

支参赛队参赛，由同一所学校的两名选手组成，分别完成两个模块的考核任务，其中模块一服装设计成绩占 50%，模块二服装制版与工艺成绩占 50%，合计总分作为团队成绩。

参赛选手须为在校在籍学生，不分年级。每名选手限 1 名指导教师，选手和指导教师的对应关系一经确定不得随意变更。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。

五、竞赛时间安排与流程

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	地点
比赛前一天	15:00 之前	参赛领队、选手报到	会务组工作人员	住宿宾馆
	15:30-16:30	领队会议	领队	会议室
	15:30-16:30	熟悉场地、试用设备	选手、指导教师	比赛场所
比赛第一天	模块一：服装设计（10 小时）			
	7:30-8:00	选手检录（加密）	全体选手、加密裁判、监考人员	实训教学楼
	8:00-11:00	创意服装设计	全体选手、裁判、监考人员	实训教学楼
	11:00-12:00	午餐	全体选手、裁判、监考人员	实训教学楼
	12:00-15:00	服装拓展设计	全体选手、裁判、监考人员	实训教学楼
	15:20-19:20	服装立体造型	全体选手、监考人员	实训教学楼
	19:20-20:00	作品加密	加密裁判	实训教学楼
比赛第一天	模块二：服装制版与工艺（10 小时）			
	7:30-8:00	选手检录（加密）	全体选手、加密裁判、监考人员	实训教学楼
	8:00-11:00 12:00-13:30	服装立裁制版	全体选手、监考、工作人员	实训教学楼

	11:00-12:00	午餐	全体选手、裁判、 监考人员	实训教学楼
	13:30-19:00	样衣裁剪制作	全体选手、裁判、 监考人员	实训教学楼
	19:00-19:30	作品加密	加密裁判	实训教学楼
	19:30-21:30	评分、统分	裁判员	

六、竞赛试题

(一) 本赛项采取公开样题的方式，赛前在鹤壁职业技术学院网站上公布样题。每个分赛项设有 5 个试题，比赛时由大赛评委从题库中指定题目，选手统一完成。

(二) 操作技能竞赛试题（样题）

1. 模块一：服装设计试题

任务一：创意服装设计（25 分）

以“融合”为主题，进行服装创意设计，内容与要求如下：

(1) 内容：运用计算机绘图软件，绘制一套服装的彩色效果图及其正面、背面款式图（页面设置 A3，效果图与款式图安排在同一页面，图片分辨率 $\leq 300\text{dpi}$ ）；从设计主题、灵感来源、设计创新点等方面写出 200 字左右的设计说明，另存 word 文档文件。

(2) 要求：服装设计主题突出，配饰齐全，注重时尚创意；服装效果图技法熟练，构图合理，人物动态准确，服装表达完善，能有效的表达设计构思，注意服装造型、结构、面料质感的准确性；服装款式图比例正确，结构准确；绘画页面不允许有任何文字标识。

(3) 存储要求：选手在比赛现场严格按照工作人员规定的存储要求进行操作。

任务二：款式拓展设计（30 分）

根据创意设计效果图的核心设计元素，设计一个系列 3 款合体长袖女上衣，要求如下：

- (1) 运用电脑绘图软件，绘制正、背面的彩色平面款式图；
- (2) 设计元素应用得当，创意拓展恰当自然，符合服装类别特征，时尚新颖，可穿性强，具有一定的市场价值；
- (3) 按①-③进行款式序列编号，页面设置 A3 大小；
- (4) 存储要求：选手在比赛现场严格按照工作人员规定的存储要求进行操作。

注：选手在任务一、任务二全部完成，并按照存储要求保存完毕后，举手向工作人员报告，工作人员确认文件，选手签字后方可离开赛场。选手切勿关闭电脑，以免造成文件丢失。

任务三：服装立体造型（45分）

由赛项命题组从选手的拓展设计中随机抽取其中 1 个款式，选手现场用坯布在人台上对其进行立体裁剪与试样，如下要求：

- (1) 熟练运用立体裁剪方法完成结构造型，其操作手法及过程规范、严谨；
- (2) 准确表达服装整体及局部形态结构，总体效果平整、美观；
- (3) 服装组合合理，能够完整地从小台上取下来，充分体现设计的造型效果。

2. 模块二：服装制版与工艺试题

任务一：服装立裁制版（40分）

(1) 根据服装生产工艺单完成服装衣身的立体裁剪。前后衣身必须采用立体裁剪方法制作（在小台上完成立体裁剪造型后，必须由赛场工作人员拍照并以工位号存档）。

(2) 将立裁衣片转化成平面样板，在衣身基础上作衣领、衣袖纸样（先进行立体裁剪操作，1 小时后发放制图纸）。

(3) 制作面料的工业样板一套（含裁剪样板和工艺样板）。

任务二：样衣裁剪制作（60分）

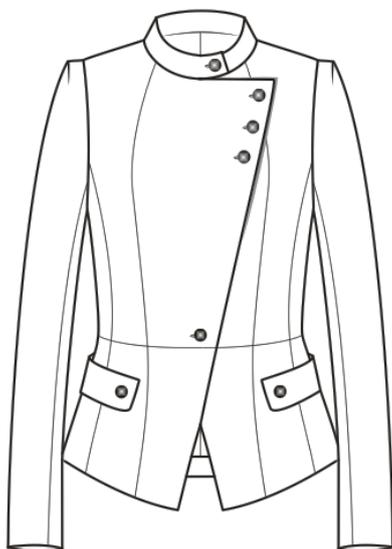
(1) 使用任务一制作的工业样板进行面料、辅料裁剪。

(2) 根据如下工艺单要求完成样衣工艺制作。

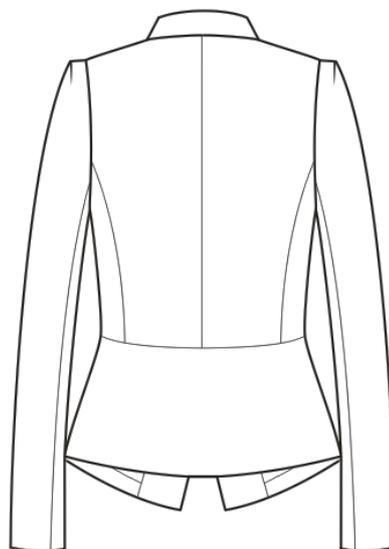
服装生产工艺单

品牌	河南省职业院校技能大赛	季节	2019 春季	工位号	
款号	2019F-005	款式名称	女式时尚合体上衣	完成时间	

款式图：



正面



背面

1. 款式特征描述

- (1) 衣领：立领结构，前领口接驳头，驳领不翻折。
- (2) 前衣身：单排一粒扣，四开身结构，腰线处横向分割，腰线以上作公主线，腰线以下作立体褶裥，前中衣摆形成开角。
- (3) 后衣身：后衣身公主线设计，腰部横向分割，腰部以下略有曲面造型。
- (4) 衣袖：圆装两片袖结构。

2. 参考成衣规格表

部位	后中衣长	背长	胸围	腰围	肩宽	袖长	袖肥	袖口宽
160/84A	54	38	92	73	38	58	32	13

注：服装松量设计以合体美观为前提，需符合人体运动机能性与舒适度，对未标注尺寸的部位，选手可根据款式图自行设计尺寸。

3. 样衣外观造型要求

(1) 衣领结构准确，与肩颈部、衣身驳头关系合理，领面止口光滑圆顺，驳头平服。

(2) 袖山的圆度、袖子的角度、袖子的前弯、内旋以及分割线的位置处理得当，袖口平顺。

(3) 衣身表面洁净平整，颈肩及袖窿处无不良皱褶，胸围松量分配适度，腰部合体，衣摆形态美观，底边不起吊、不外翻。

(4) 规格准确、用料合理、缝口平整、熨烫到位平服。

4. 立体裁剪技术要求

(1) 衣身立体裁剪应与款式图的造型要求相符，廓型与结构线设计准确、比例协调；

(2) 立裁操作规范，大头针针尖方向一致、排列有序、间距均匀。手针缝制针距均匀、手法恰当，缝合线迹的技术处理合理，标记点清楚；

(3) 缝份倒向合理，毛边处理光净整齐，方法准确；

(4) 布料纱向正确，工艺细节处理得当，层次关系清晰，造型手法新颖；

(5) 设计巧妙，褶裥成型美观；

(6) 钉扣位置标示准确。

5. 平面样板转换技术要求

(1) 将立裁完成的衣身前后片展开，合理修正各衣片的轮廓线，在纸上拓出面料样版，准确标记褶裥及各缝合部位的对位记号；

(2) 衣领与衣袖采用平面或立体裁剪制板均可；

(3) 样板的裁片名称及数量标注准确，工艺符号标示完整；

(4) 服装各部位尺寸满足命题要求，加放缝份及贴边的宽度符合工艺质量要求；

(5) 样板表面洁净，数量准确，无遗漏。

七、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，组织专家制定比赛规程、实施方案与各项评分细则，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，通过创新设计、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. 在赛事裁判委员会领导下，赛项裁判组负责赛项成绩评定工作，并上报赛事总工作组，由赛事总工作组对比赛结果作最终裁定。

2. 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。各竞赛项目和竞赛总分均按照百分制计分。

3. 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，由专项裁判长扣减该专项相应分数，情节严重的取消比赛资格，该专项成绩为 0 分。参赛选手有作弊行为的，取消比赛资格，该专项成绩为 0 分。

4. 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二次加密。

（三）评分细则

1. 模块一：服装设计

评分项目	评分要点	分值权重	评分方式
创意服装设计 (25分)	创意设计能力：紧扣大赛主题，体现流行趋势，时装系列感强，有原创艺术性，有鲜明的风格，表现时尚潮流。	30%	根据服装效果图表现技法和设计创意评分
	表现技法：人体形态自然美观，时装造型、结构表达准确，色彩搭配协调，面料肌理表现得当，绘画技法熟练。	30%	
	整体效果：能够注意服装的整体搭配效果，注意服饰配件的设计与运用。	20%	
	数量要求：在规定时间内完成规定的效果图和平面款式图。	10%	
	设计说明：清晰表述服装设计灵感来源、	10%	

	设计风格、流行元素的运用以及服装造型、结构、面料、色彩、工艺的特点。		
款式拓展设计 (30分)	设计能力: 设计元素运用得当, 时装系列感强, 符合形式美法则, 有原创艺术性, 有鲜明的风格, 表现时尚潮流。	30%	根据服装系列款式图设计水平评分
	款式绘制: 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, 线迹清爽。	30%	
	色彩效果: 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。	20%	
	整体效果: 能够注意服装的整体搭配效果, 注意服饰配件的设计与运用。	10%	
	数量要求: 在规定时间内完成规定数量的款式设计。	10%	
服装立体造型 (45分)	结构设计能力: 能正确的选择服装平面结构设计和立体裁剪的方法, 熟练运用操作规范: 结构设计方法合理, 制板规范, 操作自如。	20%	根据服装造型效果评分
	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, 服装松量控制得当。	20%	
	工艺制作选择: 对服装材料特性和工艺处理方法有一定理解, 并能准确地表现在服装制作上。	20%	
	总体效果完善: 固定针法娴熟精准, 服装总体效果干净、平整, 能体现服装设计的款式、工艺相符。	40%	

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
服装立裁制版 (立裁部分) (20分)	各部位尺寸制定合理, 放松量合理, 造型美观。	40%	根据衣身立裁照片(前、侧、背)细节评分
	衣身结构平衡, 无起吊、起皱现象。	20%	
	领口、袖窿曲线圆顺、合理。	20%	
	设计线、造型线标记准确, 符合款式比例要求。	20%	
服装制版(样板部分) (20分)	服装样板齐全, 规格准确, 在规定的公差范围内控制部位规格允差 $\pm 0.2\text{cm}$ 。	25%	审核服装样板评分
	制图结构准确, 线条清晰, 顺直流畅, 干净整洁。	15%	
	衣袖与衣身协调, 造型美观, 结构准确, 袖山吃势合理, 各对位点标注准确。	20%	

	衣领造型符合款式要求，与领口线达到结构吻合。	20%	
	服装样板各部位放量准确、合理，曲线顺畅，每片样板须标注齐全。	20%	
样衣裁剪制作（工艺部分）（60分）	服装整体效果美观；规格准确，比例协调；工艺精致，松度平衡。	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。	20%	
	部件制作完整，纱向合理，无遗漏等现象。	15%	
	熨烫到位，无烫黄、极光现象。	10%	

八、奖项设置

团队奖：总和参赛队两名选手的成绩，一等奖占比 10%，二等奖占比 20%，三等奖占比 30%（小数点后四舍五入）。

九、技术规范

（一）服装规格标准

赛项的服装规格系列，参照 GB1335.2—2008（服装号型 女子）国家标准，服装技术标准的基本内容，参照国标、行业、职业对应的标准。服装技术标准参照服装制作工国家职业技能标准

（二）第一操作模块

职业功能	工作内容	技能要求	相关知识
一、服装设计	（一）设计创意	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	1. 服装设计思维的方法 2. 服装审美 3. 流行趋势

二、服装图绘制与说明	(二) 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、色彩搭配、面料质感、服饰配件 4. 能完整的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. 计算机软件操作知识
	(三) 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 	文字语言表达与组织
	(四) 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 3. 能用计算机软件绘图 	<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
三、立体制版	(五) 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

(三) 第二操作模块

职业功能	工作内容	技能要求	相关知识
一、制板	(一) 人体测量	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能按照人体体型，准确测量男西服、大衣、旗袍等的规格 2. 能对特殊体型的特殊部位进行测量，并做出 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 特殊体型的基本类型 2. 特殊体型与服装结构的关系

		明确的标注和图示	
	(二) 设置号型规格系列	1. 能编制服装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	国家人体号型标准
	(三) 打制样板	1. 能制定男西服、大衣、旗袍等的基础样板 2. 能根据缝制工艺要求, 对样板中所需的缝份、归势、拔量、月雍量、纱向、条格及预缩量进行合理调整 3. 能按基础样板对特殊体型的特殊部位进行合理的调整 4. 能按照生产需要打制工艺操作样板	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
	(四) 样板缩放	能依据服装产品规格系列对服装全套样板进行合理缩放	服装制板有关知识
二、裁剪	(一) 验料、排料与划皮	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	1. 原、辅料消耗的计算方法 2. 条格原料、毛绒原料、不对称条格料等的使用要求 3. 排料方法和技巧
	(二) 立体裁剪	1. 能利用人体模型进行服装基样的裁剪 2. 能根据服装造型的需要, 运用立体裁剪法对男西服、大衣、旗袍等进行调整 3. 能将立体裁剪的样型转化为平面板型	服装立体裁剪法
三、缝制	(一) 实施工艺文件	1. 能按工艺文件的要求和资源配置, 组织工艺流程的实施 2. 能根据生产能力, 合理调配工序	1. 工时定额的测定方法 2. 装备与生产能力的关系

(二) 试板与样衣制作	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	1. 样衣的鉴定修定方法和要求 2. 标样的封存与管理要求
(三) 组织生产	1. 能根据生产能力, 组织最佳缝制组合流程, 做到分工明确, 均衡生产 2. 能及时排除影响正常生产的因素 3. 能按照工艺标准对在线产品进行质量监督检验 4. 能对照标样, 对下线的首件产品进行工艺质量鉴定	全面质量管理的有关知识
(四) 设备的使用保养	1. 能使用与生产相关的专业设备 2. 能按设备的使用要求及时进行维护与保养	专业设备的使用注意事项

十、技术平台

1. 创意服装设计和服装拓展设计

应用设计软件 CorelDraw X4、Illustrator CS6、Photoshop CS6, 计算机、激光打印机等。

2. 立裁造型、服装制版与工艺

人台: 160/84A 型标准人台、高速平缝机、工作台(裁剪桌)、吊瓶蒸汽熨斗等。

3. 用具清单

序号	工具	数量	服装设计赛项	服装制版与工艺赛项	备注
1	计算机及软件	1 台套/人	#		大赛准备
2	工业用高速平缝机	1 台/人	#	#	大赛准备
3	工作台	1 个/人	#	#	大赛准备
4	人台(160/84A)	1 个/人	#	#	大赛准备
5	熨斗、烫布	1 套/人	#	#	大赛准备

6	立裁用棉布	5 米/人	#	#	大赛准备
7	白涤棉线	1 轴/人	#	#	大赛准备
8	梭壳、梭芯	1 套/人	#	#	大赛准备
9	打样用纸	5 张/人	#	#	大赛准备
10	拷贝纸	2 张/人		#	大赛准备
11	面料（双幅）	2 米/人		#	大赛准备
12	里料（双幅）	2 米/人		#	大赛准备
13	熨烫馒头	1 个/2 人	#	#	大赛准备
14	垫肩	1 付/人	#	#	大赛准备
15	衬布	1 米/人	#	#	大赛准备
16	大头针		#	#	大赛准备
17	标注带（红色）		#	#	大赛准备
18	机针		#	#	大赛准备
19	布手臂				选手自备
20	大剪刀				选手自备
21	小剪刀				选手自备
22	针插				选手自备
23	手针				选手自备
24	打板尺				选手自备
25	铅笔				选手自备
26	描线器				选手自备
27	镊子				选手自备
28	划粉				选手自备

十一、赛项安全

赛项承办方在赛事组织委员会的领导下成立安全保卫工作小组，按照赛事组织委员会的要求，围绕“保安全、保畅通、保稳定”的总目标，制定周密详细的应急预案，保障赛程的秩序、电力、消防、医疗、救护等，确保大赛顺利进行。

（一）所有人员必须凭证件进入赛场，按规定配合做好安检工作。

（二）所有人员不准在比赛场所和会议场所吸烟。

(三) 参赛选手除按赛项规程规定的比赛用具外，不能携带与参赛无关的物品入场，禁止使用通讯工具，不得将比赛承办单位提供的工具、材料等物品带出赛场。

(四) 服从命令，听从指挥，在规定区域活动，不得擅自离开。

(五) 选手必须按照安全操作规程正确操作仪器设备，停止工作时应关闭设备电源开关。

(六) 选手对比赛过程安排或比赛结果有异议，须通过领队向仲裁组反映。对于违反赛场纪律、扰乱赛场秩序者，将视情节给予处理，直至终止比赛、取消比赛资格。

(七) 比赛期间如发生特殊情况，要保持镇静，服从现场工作人员指挥。遇紧急情况，服从安保人员统一指挥，有序撤离。

(八) 所有人员要妥善保管好自身携带的物品，贵重物品（含钱款）妥善存放。

(九) 确定突发事件联系人。

十二、竞赛规则

(一) 报名资格及参赛队伍要求

所有参赛选手均须为 2019 年在籍全日制正式学籍高等职业学校在校学生。参加各个子项的选手需独立完成操作技能竞赛，按规定比例计入总分。以最终成绩决定团体名次。

(二) 竞赛纪律要求

1. 参赛选手应提前 15 分钟到达赛场，凭参赛证、身份证检录，按要求排序入场等候，不得迟到早退。并根据抽签结果按序号入座，裁判负责核对参赛队员信息，严禁参赛选手携带与竞赛无关的设备与用品入场。

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竞赛无关的物品进入赛场，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. 竞赛过程中，选手若需休息、饮水、去洗手间，耗用时间一律计算在操作时间内。

6. 竞赛过程中出现设备问题，应提请工作人员到机位处确认原因并根据情况做出相应处置。如果确实是因为设备故障原因导致选手中断或终止竞赛，由裁判长视具体情况做出决定。

7. 上机操作时，选手应实时保存，须按参赛要求存储全部数据，不按要求存储数据，导致数据丢失者按无成绩处理。

十三、竞赛环境

1. 比赛场地设置绘图工位，每个工位配有工作台、计算机等；立体造型工位，每个工位配有工作台、熨斗、烫布、立裁用布、人台等；制版工位，每个工位配有工作台、打版纸等；样衣缝制工位，每个工位配有工作台、平缝机、熨斗、烫布、面料、里料等。

2. 裁判工作室（兼休息室），提供评分桌、挂衣架和用以统计得分的计算机等供裁判使用。

3. 分区设置教师休息室和选手休息室。

4. 赛场设有保安、设备维修和电力抢险等人员待命，并设置安全应急通道，以防突发事件。

5. 赛场配备维修服务、生活补给站等公共服务设施，为选手和赛场人员提供服务。

6. 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；竞赛场地划分为检录区、竞赛操作区、裁判区等区域，区域之间有明显标志或警示带；标明消防器材、安全通道、洗手间等位置。

十四、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 1 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. 赛项仲裁工作组收到申诉报告后，应根据申诉事由进行审查，6 小时内书面通知申诉方，告知申诉处理结果。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。申诉人不满意赛项仲裁工作组的处理结果的，可向大赛赛区仲裁委员会提出复议申请。

(二) 仲裁

大赛采用两级仲裁机制。赛项设仲裁工作组，赛区设仲裁委员会。赛项仲裁工作组接受由代表队领队提出的对裁判结果的申诉。大赛执委会办公室选派人员参加赛区仲裁委员会工作。赛项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，可由领队向赛区仲裁委员会提出申诉。赛区仲裁委员会的仲裁结果为最终结果。

十五、竞赛须知

（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，凭竞赛组委会颁发的工作牌和有效身份证参加相关赛事活动。

3. 参赛队及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，裁判组有权作出裁决。在有争议的情况下，仲裁组的裁决为最终裁决。

5. 本次竞赛的解释权归竞赛组委会。

（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，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仲裁工作组提出书面仲裁申请，由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；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。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。