

内蒙古自治区第三届职业技能大赛
软件测试项目

技
术
文
件

内蒙古自治区第三届职业技能大赛组委会

2026 年 5 月

目 录

一、技术描述	1
(一) 项目概要	1
(二) 基本知识与能力要求	2
二、试题与评判标准	5
(一) 试题 (样题)	5
(二) 比赛时长及试题具体内容	6
(三) 评判标准	7
(四) 公布方式 (保密安排)	10
三、竞赛细则	11
(一) 竞赛日程安排	11
(二) 赛项实施细则	11
四、问题与争议处理	15
(一) 竞赛项目内解决	15
(二) 组委会解决	15
五、竞赛场地及设施设备安排	16
(一) 赛场规格要求	16
(二) 场地布局图	16
(三) 基础设置清单	18
六、安全健康规定	19

一、技术描述

（一）项目概要

软件测试指的是软件产品在投放市场前，对软件产品的需求的分析、设计的规格和编码等内容，进行实际输出与预期输出之间的审核或者比较过程，是确保软件产品质量的关键性步骤。软件测试从业人员需具备一定的计算机和软件测试的基础知识，遵循软件测试流程与规范，执行各个阶段测试任务，发现软件缺陷，为软件产品的质量测量和评价提供依据。

竞赛中对选手的专业能力要求主要包括理解和分析业务需求、制定测试方案、编写测试计划 and 设计测试用例、执行测试、记录测试结果、分析问题、编写测试报告等，要求选手能够熟练掌握一种或多种主流测试工具及一门或多门开发语言如 Python、Java、HTML、JavaScript 等。另外选手还应该具备一些其他通用能力，例如组织与沟通能力、协调与解决问题能力、总结与汇报能力等。

竞赛范围按照国家职业能力标准和相关行业标准，试题内容贴近软件测试实际，评判依据符合行业标准。

参赛选手要学习和遵守竞赛技术规则文件、掌握和执行项目技术工作文件、理解和依据职业技能标准、熟悉竞赛基础设施清单、了解场地和工位布局、及时获取和本项目有关的选手竞赛指南、特殊规定和操作规程以及竞赛日程安排等有关信息。

（二）基本知识与能力要求

本项目选手应具备的能力，所列出的知识点及特定技能，可作为竞赛选手培养的指引。以下能力描述分为不同部分，每部分使用总分的百分比来表示它的重要性。竞赛测试项目及评分方案应尽可能的反映选手应具备的能力中所列知识点、技能。

相关要求		权重比例 (%)
1	工作组织和管理	7
基本知识	—软件测试的目的及软件测试的过程； —熟悉软件测试的国家标准、行业标准、规程规范； —熟悉软件测试活动所产生的特有文档汇集及应包含的内容； —软件测试的准入、准出要求； —软件测试中止及重启要求； —各质量特性的测试要求； —主动进取地从各种资源中识别、分析和评估信息； —合理规划项目进度、资源的重要性； —测试活动中的常见风险及对应的预防措施； —不同测试角色的责任分工； —收集、汇总、归纳及准确描述问题的重要性； —客户信息安全的保密原则； —充分了解责任心和抗压能力的重要性； —提升团队能力、激发团队成员工作热情的重要性。	
工作能力	—依据软件测试标准过程合理规划各测试阶段及测试活动； —运用研究技巧和技能紧跟最新的行业标准，研究新技术； —编制符合测试标准规范的测试过程文档； —判断软件是否满足准入、准出要求； —依据测试的实际情况判断是否应中止或重启测试活动； —依据各质量特性要求运用测试技能开展测试； —检查自己的工作是否符合客户与组织的需求； —在团队环境中规划、分配测试任务及资源，以确保测试项目顺利完成； —结合测试项目的实际情况编制风险预案； —合理分配测试任务，并跟进各任务的进度、质量情况； —具备收集、汇总、归纳及准确描述问题的能力，并应用于需	

	求确认、方案研讨、编制缺陷等测试全阶段； —始终保持数据、信息和文档的完整性和机密性，遵守数据的存储及传输的保密要求； —始终客观、公正、严谨、细致，并具有探索精神地开展测试； —在测试过程中通过培训、实践持续提升团队能力。	
2	沟通 and 人际交往	
基本知识	—倾听作为有效沟通一部分的重要性； —同事的角色和要求以及最有效的沟通方式； —与同事和管理者建立和保持高效工作关系的重要性； —有效的团队合作的技巧； —化解误会和解决矛盾的技能，在紧张和冲突过程中，解决难题； —准确表达、保持冷静的重要性； —启发、引导思路的重要性。	
工作能力	—通过倾听客户需求，协助客户梳理明确的测试需求，加深对测试目的及效果的理解； —与同事及管理者保持有效的口头和书面交流，高效沟通； —积极为发展强大而有效的团队做出贡献，与同事分享知识和专业技能，发展互相支持学习的文化，持续提升测试技能； —保持良好的态度，有信心解决他人在紧张和冲突时出现的问题； —准确描述自己的意图，逻辑清晰，充分让人理解并避免歧义； —与客户沟通时能启发、引导客户的思考，必要时提供建议与咨询，例如客户提出的需求变更的必要性，性能场景的选择等，促进达成共识。	8
3	测试准备与测试计划	
基本知识	—掌握软件测试需求分析的方法； —熟悉性能测试、可靠性测试等测试指标的制定原则； —熟悉测试环境的要求； —熟悉测试准备工作； —熟悉测试计划及方案的要求； —熟悉可能发生的变更； —熟悉配置管理要求。	
工作能力	—能够对测试需求进行分析、提取及总结，并获得客户认可； —能够制定合理的测试范围及测试指标，并获得客户认可； —能够自行搭建或协助开发方搭建测试环境； —能够开展或推动测试准备工作，包括但不限于数据初始化、测试账号创建、业务培训等； —能够编制测试计划及方案，对项目的任务、进度、人员、沟通机制； —风险管理、配置管理、变更管理、缺陷等级、测试策略等进	15

	行合理规划； —能够建立测试基线。	
4	测试设计	
基本知识	—熟悉被测软件的业务模型； —熟悉各测试类型的测试重点、难点，包括功能测试、性能测试、可靠性测试、兼容性测试、维护性测试、易用性测试、可移植性测试、自动化测试、白盒测试等； —熟悉测试用例优先级的划分原则； —熟悉常用测试用例设计方法，例如等价类、因果图、判定表等、错误猜测法等； —熟悉常用的性能测试、自动化测试、代码审计等工具； —了解主流开发语言如 HTML、JavaScript，掌握主流编程语言如 Python 等； —熟悉自动化测试脚本的编制和调试； —熟悉性能测试脚本的编制和调试； —能掌握白盒测试用例的设计方法，包括语句覆盖、判断覆盖、逻辑覆盖、条件覆盖、路径覆盖等； —熟悉测试用例应包含的内容和编写要求。	35
工作能力	—依据业务模型特点，确保测试用例的覆盖率； —依据不同测试类型，明确测试重点、测试难点，并有针对性地完善测试用例； —能够结合被测系统业务，确定测试用例的优先级； —能够熟练使用等价类、因果图、判定表、错误猜测法等常见方法设计测试用例； —能合理确定测试用例的优先级； —能应用常用测试工具及相应编程语言设计、调试测试脚本； —能够根据场景设计自动化测试用例，并调试自动化测试脚本，逻辑—判断完整、清晰、具有高度可执行性； —能够根据软件性能要求设计性能测试用例，并调试性能测试脚本，参数及判断设置合理，充分满足并发测试要求； —能够根据单元逻辑合理设计白盒测试用例及测试数据； —能够独立编写测试用例，内容完整、充分确保用例覆盖率、易执行性、可读性、复用性。	
5	测试实施	
基本知识	—熟悉常用的功能测试、性能测试、自动化测试、代码审计等工具； —熟悉主流操作系统及主流数据库； —测试结果的评价和判定原则； —熟悉测试记录及缺陷报告的编写要求； —熟悉缺陷严重等级及优先级的定义、熟悉常见问题产生原因；	25

	—熟悉测试过程的常见问题及解决办法； —熟悉软件测试中止及重启条件； —熟悉回归测试范围的确定原则； —软件最终测试结果的判定。	
工作能力	—通过测试工具，依据测试用例开展功能测试、性能测试、自动化测试、代码测试等； —必要时通过 Windows 命令、Linux 命令、SQL 语句辅助测试； —使用 Git 工具完成工作成果提交； —准确判定测试结果是否通过，是否达到预期测试目的； —准确、清晰、简洁地描述缺陷，缺陷报告应能避免歧义，且重现步骤、数据、前置条件描述清晰，无多余信息，可读性、可复现性高； —准确判定缺陷的严重程度及优先级别，并初步判断缺陷的产生原因，在缺陷报告中提供修复建议； —能够解决测试过程中的非软件缺陷的常见问题，例如网络问题、环境兼容性问题、脚本执行异常等问题； —能够准确判断在何时应中止测试，在具备何种条件时可重启测试； —能够较为准确的判断缺陷及缺陷修复可能影响的范围，确定回归测试范围，创建回归测试套件； —能依据最终测试结果，评估是否满足测试准出要求。	
6	测试报告与行动方案	
基本知识	—了解测试报告的目的； —熟悉测试报告的结构； —熟悉测试报告意见与解释的编写要求； —清楚交付文档的组成； —测试报告的盖章要求（认可认证等标识的使用）； —测试报告的传递要求； —清楚总结归纳测试经验，累积知识的重要性。	10
工作能力	—能够独立编制测试报告，内容完整、描述准确、数据详实、结论清晰； —能够对测试数据进行分析、解释，对软件的整体质量及各特性质量—进行评估，对发现的缺陷及后续优化方向提供建议； —能够审核、归档、交付所有测试过程文档； —满足客户要求及保密性要求的情况下进行测试报告的传递； —总结测试项目经验，归档测试资产、知识。	
合计		100

二、试题与评判标准

（一）试题（样题）

1. 竞赛内容

按照国家职业技能标准和行业标准设计试题，对照中华人民共和国第三届职业技能大赛技术标准和软件测试行业实际工作内容设计试题工作任务，试题工作任务既考核参赛者的基本技能和通用技能，也适当考核参赛者的软件测试关键技能；在软件、工具使用方面，采用主流的开源软件和测试工具。

比赛划分为四个模块：模块 A——功能测试；模块 B——性能测试；模块 C——自动化测试；模块 D——代码测试。

2. 命题方式

本项目竞赛内容是通过技能实操表现来评估知识及理解，将不再另外举行知识和理解的理论测试。

竞赛试题不提前公开，全部采用保密开发形式，由裁判长开发试题，参与试题开发专家须事先签订保密协议。所有竞赛试题、测试系统、评分标准与评分表需在赛前密封。

（二）比赛时长及试题具体内容

1. 比赛时间安排

软件测试项目比赛各模块时间分配如下：

模块编号	模块名称	时间分配（小时）	权重
A	功能测试	2.5	25%
B	性能测试	2.5	25%
C	自动化测试	2.5	30%
D	代码测试	2.5	20%
比赛用时		10 小时	

2. 试题具体内容

软件测试项目各个模块竞赛试题内容要求如下：

模块 A：功能测试

参赛者根据任务要求，分析被测对象，明确测试的目标和范围、制定相应的测试策略、设计覆盖各种功能场景的测试用例，并对被测对象执行测试，发现被测对象的功能缺陷，以及发现缺陷后编撰缺陷列表，输出测试总结报告等。

模块 B：性能测试

参赛者根据任务要求，使用性能测试工具，对被测对象编写测试脚本，选手要在高并发、高负载的环境下完成性能测试，定位系统瓶颈、制定优化方案。

模块 C：自动化测试

参赛者根据任务要求，分析被测对象的业务场景，设计自动化测试用例，使用 Selenium 测试框架，使用 Python 语言的自动化测试工具编写、调试并执行 Web 自动化测试脚本，通过自动化报告生成工具导出自动化测试报告。

模块 D：代码测试

参赛者需聚焦代码质量，通过静态代码分析和动态调试，完成代码测试用例设计、脚本编写和缺陷修复建议，并生成测试报告。

试题在每个模块都提出了明确的可交付成果，以便参赛者能在比赛过程中，每个模块的任务都能独立完成。

（三）评判标准

1. 分数权重：模块 A 占 25%；模块 B 占 25%；模块 C 占 30%；模块 D 占 20%。其中主观评价不超过 5%。各模块分数比例如下表：

表：竞赛模块编号和名称以及分数比例

模块编号	模块名称	竞赛时间 (小时)	权重	配分	
				评价分	测量分
A	功能测试	2.5	25%	1.5	23.5
B	性能测试	2.5	25%	1.5	23.5
C	自动化测试	2.5	30%	0	30
D	代码测试	2.5	20%	0	20

本次竞赛评分标准为评价、测量评分，凡可采用客观数据表述的评判称为测量，凡需要采用主观描述进行的评判称为评价。

2. 评判方法：

a. 评价分评判方法

评价分（Judgement）打分方式：至少 3 名裁判为一组，另有一人任组长，3 名裁判员各自单独对每一评分项进行评分，裁判员相互间分差必须小于等于 1，否则需要给出确切理由并在小组长或裁判长的监督下进行调分。当裁判员遇到本参赛队选手时需回避，并由组长承担此裁判评分工作。3 名裁判员的平均分为该评分项的实际得分。

权重分值	要求描述
0	作品低于行业标准
1	作品符合行业标准
2	作品符合行业标准，且在某些方面高于标准
3	作品全方位超过行业标准，无可挑剔

b. 测量分评判方法

测量分（Measurement）打分方式：裁判分成若干个评分小组，每组至少由 3 名及以上裁判构成。每个组所有裁判一起商议，对该选手在该项中的实际得分达成一致后最终

只给出一个分值。例如：4 人一组，组长负责记录，其他三人进行评判，组长可以轮换替补；若裁判与选手属于同一代表队，需回避，不得给自己代表队的选手打分。

c. 测量分是客观的评判某一评分点的子项。对某一评分点，除非另有说明，一般只给该评分项赋予 0 分或满分，中间不存在若干等级。如果为了给予 0 到满分之间的部分得分，在使用它们的地方，必须清楚地定义授予部分得分的基准和计算方法。

d. 竞赛开始前，各参赛队伍按照裁判长的安排进行裁判分组，裁判长根据裁判员人数和评分工作量将裁判员分成若干小组。每个小组的裁判只对裁判长分配指定的对应模块及指定的评分项进行评分，评判的过程完全按照评分标准进行评分。

e. 为确保评分过程的公平性和公正性，评分过程采取回避制度，裁判执裁过程中不能与自己的选手进行任何交流（休息时间除外），评分过程中不参与自己选手的评分。无相应模块（评分项）执裁任务的裁判不得进入选手工位，不得干扰和影响其他裁判的执裁工作。

f. 裁判长不参与评分。

g. 评判确认：各阶段（模块）评判结束后，裁判长组织裁判员核对本人本阶段（模块）评判成绩（含纸质评分表及系统录入后输出成绩单）并签字确认；评分由裁判长及裁判员核分确认后，交录分员录入系统，由系统自动计算和汇

总分值；在全部阶段（模块）竞赛结束后，由裁判长对总成绩签字确认并通过系统锁定。

h. 问题修改：各阶段（模块）在核对过程中发现错误的，由裁判长安排立即修改，属于评分系统录入错误的，裁判长直接安排录分员在系统中修改；属于纸质评分表填写错误的，由当值裁判员和裁判长在纸质评判表修改处签字。经裁判长确认锁定后的评判成绩原则上不得再次修改，如发现确需修改的问题，属分数统计、计算错误的，裁判长及当值裁判员填写《评判修改记录单》（以下简称《修改记录单》），向组委会技术工作组提出解锁修改申请，获批准后修改并将修改结果通报全体裁判人员。如涉及评判标准修改的，裁判长需组织全体裁判员讨论通过后修改。凡解锁后修改评判结果的，均须由裁判长及修改人在《修改记录单》上签字。裁判长将《修改记录单》及修改的评分表一并报执委会赛务技术部。

i. 材料保管：竞赛期间，所有纸质评判表（含做修改的评判表）均由裁判长保管。

3. 成绩并列：参照全国职业技能大赛竞赛要求，只考核技能操作，没有理论笔试试卷。各模块分数之和构成本次考核成绩，按照百分制保留两位小数进行排名。如果分数并列，则依次按模块 D>C>B>A 的分数排名，即：如果模块 D 分数并列，则按模块 C 分数排名，依次类推。

（四）公布方式（保密安排）

1. 保密内容及范围

竞赛试题不提前公开，全部采用保密开发形式，由裁判长开发试题。所有竞赛试题、测试系统、评分标准与评分表需在赛前密封。

正式试题在每个比赛日的赛前读题阶段向选手公布，仅公布当前即将进行的模块。选手通过《选手指引》中提供的网址，获取电子版试题及相关素材内容，《选手指引》在赛前准备阶段打印并提供。

2. 公布内容及时间

技术工作文件审核通过后，将统一组织正式公布；竞赛样题将与技术文件一同公布，确保所有参赛人员在规定时间内公平地获取完整竞赛资料。

三、竞赛细则

（一）竞赛日程安排

赛程安排如下（具体以赛务手册为准）：

竞赛日	主要活动
C-2	赛前技术对接，培训等
C-1	选手工位抽签，选手熟悉赛场环境
C1	A 模块、B 模块比赛，评分
C2	C 模块、D 模块比赛，评分
C+1	技术总结

（二）赛项实施细则

1. 裁判构成

裁判组设裁判长 1 名，裁判员若干名。裁判长由组委会委派；裁判员由各参赛队伍推荐，每参赛队伍仅可推荐 1 名裁判员。裁判组在裁判长带领下，负责比赛各环节技术工作，裁判长不参与评分。

2. 工作内容

(1) 裁判员的工作内容

a. 裁判员应服从裁判长的管理。裁判员的工作由裁判长根据工作需要、培训情况和裁判员技术能力特长，对裁判员进行工作分工。如裁判员在执裁过程中需请求帮助，裁判长可指定技术保障人员进行相关辅助技术工作。竞赛过程中，裁判员按照分工，依据评判标准和相关技术要求开展评判工作；

b. 在工作时间内，裁判员不得无故迟到、早退、中途离开工作地或放弃工作；

c. 裁判员的工作分为现场执裁、测量评判、评价评判和裁判长分配的其他工作等；

d. 裁判员应回避本参赛队选手所提出的问题，处理问题需要至少 3 名裁判员同时进行（裁判长除外）；

e. 裁判员处理问题时，判定为选手自身问题不予解答，判定是场地或设备问题，根据实际情况处理并记录；

f. 裁判员在工作期间不得使用手机、照相机、录像机等设备；

g. 裁判员应保持公平公正原则，采用相同尺度进行评分，如有恶意打分，将取消该裁判在该模块的打分或暂停其打分资格。

(2) 选手的工作内容

a. 选手通过抽签决定竞赛工位。赛前由裁判长统一组织，所有参赛选手在指定时间到达抽签现场，按报到顺序依

次抽取工位号签（签号为唯一工位标识），抽取后当场确认并登记备案，选手需在签到表上签字确认所抽工位号，抽签过程全程公开，由裁判人员监督见证。

- b. 比赛前安排全体选手熟悉比赛场地和设备；
- c. 正式比赛期间，除裁判长外任何人员不得主动接近选手，不许主动与选手接触交流；
- d. 比赛由一名选手独立完成；
- e. 不得随意离开比赛工位，有问题举手示意裁判，需要 3 名以上的非本选手所在队的裁判到比赛工位解决；
- f. 竞赛结束后，选手必须停止一切操作。全体选手离开工位时，竞赛试题留在工位的工作台上，禁止带走工位原有任何物品。

3. 竞赛规则

a. 赛前选手设备检查规范：

- ①选手只能携带竞赛技术文件中明确允许的自备工具，未经允许的设备一律禁止携带进入竞赛工位；
- ②赛前一天，裁判长将组织裁判员在专门设置的工具检查区，对参赛选手自带的工具物料进行初次集中检查；赛前半小时，裁判员在检录处对选手携带的工具物料再次复查；
- ③整个检查过程需详细记录检查时间、检查人员、选手信息及结果等，以备后续查询追溯。

b. 赛前读题阶段，选手不得进行比赛相关操作，如使用开发工具等，仅限于阅读试题内容；

c. 正式比赛期间，除裁判长外任何人员不得主动接近选手，不许主动与选手接触与交流；

d. 竞赛过程中，因参赛选手个人原因导致竞赛中断，中断时间计入参赛选手竞赛时间，不予补偿；非因参赛选手个人原因造成的竞赛中断，中断时间不计入参赛选手竞赛时间，并予补足。竞赛中断的原因，由裁判长会同当值裁判员在选手回避的情况下做出判断，并尽快告知参赛选手所在参赛团裁判员。参赛选手处理伤病中断比赛的，按个人原因导致比赛中断处理，无法继续参赛的，按已完成竞赛部分计算成绩。

e. 如选手在比赛中存在技术问题的争议，以本技术工作文件与赛题规定为准，文件中未涉及的情况由裁判长组织裁判员讨论决定。

存在以下情况者，取消选手该模块成绩：

- ①在提交的作品中带有公司、个人或组织机构的标记；
- ②竞赛时间截止时不听从裁判结束比赛口令，继续操作电脑。

存在以下情况者，取消该选手比赛成绩：

- ①选手在比赛过程中将禁止使用的设备带到工位上；
- ②在比赛中存在有违诚信道德的事件，经当值裁判员记录并提交裁判长确认。

4. 成绩录入规则

a. 成绩录入工作由赛项组委会指定 2 名专职录入员负责，录入员需经专项培训，确保录入过程规范保密；

b. 录入员需依据裁判现场填写并签字确认的《原始评分表》进行数据录入，原始评分表需经裁判长审核签字后生效，杜绝无依据录入或擅自修改数据；

c. 采用“双人核对录入”机制，即一名录入员录入数据后，由另一名录入员对照原始评分表进行逐项核对，核对无误后共同签字确认；若发现录入错误，需立即暂停录入并向裁判长报备，经核实后重新录入，修正过程需全程记录；

d. 录分全程由裁判长现场监督，实时把控录入规范性与数据准确性。录入完成后，裁判长对照原始评分表全面核查，确认无误后签字，成绩数据封存待公示；若发现录入错误，立即要求录入员修正重核，直至准确。

四、问题与争议处理

第三届全区技能大赛期间，与竞赛有关的问题或争议，各方应通过正当渠道并按程序反映和申诉，不得擅自传播、扩散未经核查证实的言论、信息。

对竞赛期间出现的问题或争议按以下程序解决：

（一）竞赛项目内解决

参赛选手、裁判员发现竞赛过程中存在问题或争议，应向裁判长反映。裁判长依据相关规定处理或组织比赛现场裁判员研究解决。处理意见须比赛现场全体裁判员表决的，应获半数以上通过。不在现场的裁判员不具有表决权但具有知情权。裁判长应将最终处理意见及时告知意见反映人和不在现场的裁判员。

（二）组委会解决

对项目内处理结果有异议的，在参赛选手成绩最终确认锁定前或比赛第 2 日 22 时前（以先到者为准），各参赛代表团领队可向组委会监督仲裁委出具署名书面反映材料并举证。除不可抗力外，申诉不得委托领队助理及其他人办理。由组委会监督仲裁委与技术工作组沟通判断所反映问题的属性，并在执委会赛务技术部协助下受理并开展调查工作。其中，经调查确认所反映情况属技术性问题或争议的，应在组委会技术工作组指导下，交由各竞赛项目内解决并形成最终处理结果。

五、竞赛场地及设施设备安排

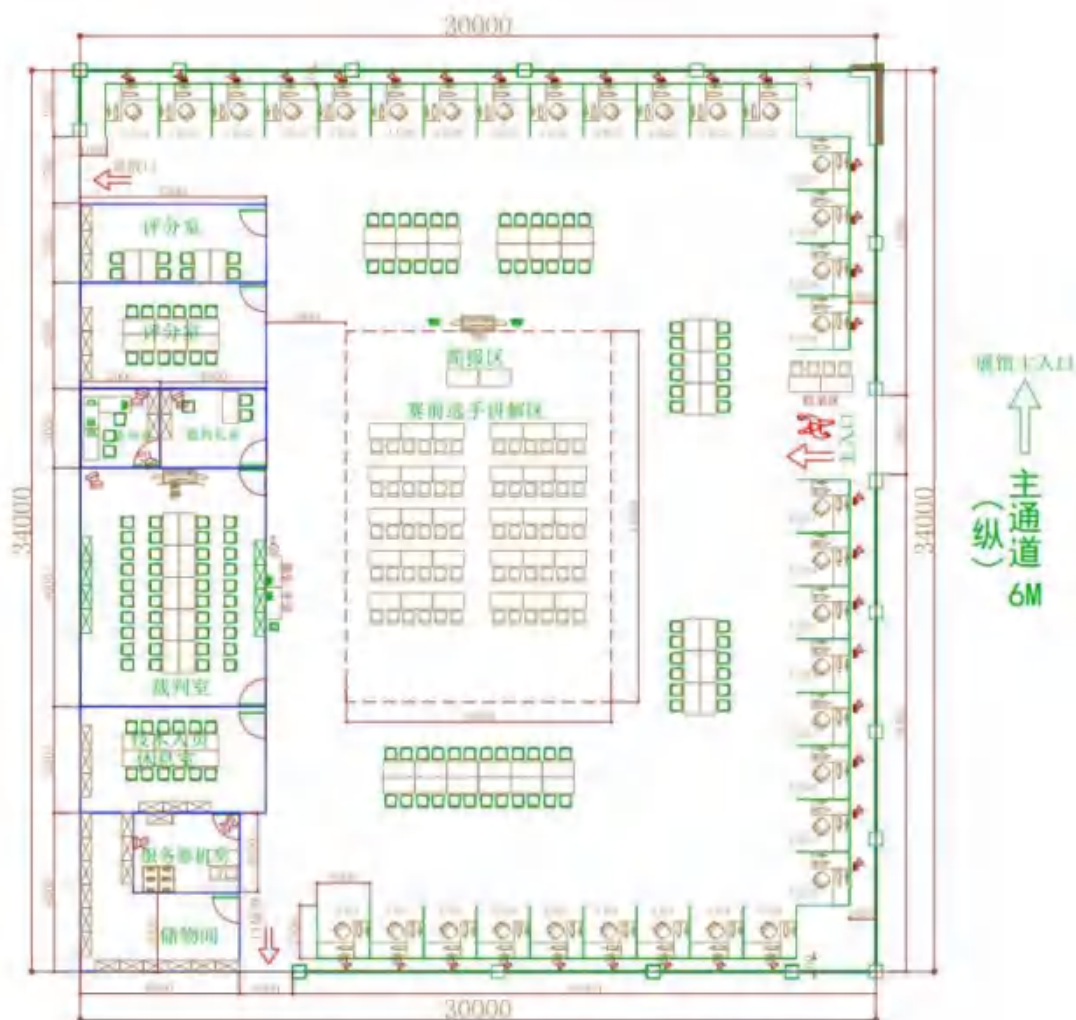
（一）赛场规格要求

本项目场地总面积按实际场地布置执行。每个工位长宽均为 2 米*2 米，选手需在本工位区域内完成操作。根据本项目的特点，比赛场地包含了选手竞赛区、讨论区、裁判室、裁判长室/录分室、评分室、场地经理室/技术支持室、储藏室/机房等区域，赛场的每个工位都必须被现场摄像头拍摄到。

注：赛场规格，根据项目实际设计情况而定。

（二）场地布局图

软件测试项目竞赛场地布局如下图所示：



(场地示例图，以最终场地布局为准)

软件测试项目竞赛场地按现场实际搭建，比赛期间，竞赛区域按以下权限进入：

1. 选手比赛期间，按要求在选手操作区比赛，其它时间根据比赛安排在选手休息或等待区；
2. 裁判长可进入全部竞赛区域。当值裁判员可进入选手操作区，应在指定岗位执裁。裁判员在没有具体执裁任务时，须在裁判人员工作区；

3. 场地经理以及相关技术与赛务保障人员应在非操作区待命，如有需要按裁判长要求第一时间进入操作区处理问题；

4. 录分员在录分室（录分区）从事相应工作，其他人员未经裁判长允许不得进入录分室（录分区）；

5. 组委会工作人员、项目实施保障单位相关人员、解说员、技术负责人，以及组委会和项目实施保障单位批准的新闻媒体记者，因工作需要，凭证件并经裁判长允许，可进入竞赛区域的非操作区；

6. 选手在比赛期间如身体不适，各参赛团领队经裁判长允许后可凭证件进入非操作区；

7. 其他人员一律不得进入竞赛区域。

（三）基础设置清单

1. 选手工位软件清单

比赛场地提供的设施设备清单由执委会在第三届全区技能大赛竞赛服务平台上发布。

2. 参赛选手可自带工具设备清单

本次区赛由赛场统一提供键盘和鼠标，选手可自行携带有线键盘鼠标（usb 接口且无 2.4Ghz 功能、蓝牙功能），自行携带的有线键盘鼠标需经裁判员/场地经理检查后方可使用；选手所带物品不能有任何内置存储器。

3. 竞赛场地禁止使用的材料和设备

额外的软件、移动电话、掌上电脑、数据存储设备、任何包含内置存储器的设备、智能手表、蓝牙耳机。

4. 关于竞赛耗材

如竞赛中有耗材需要，则由承办方提供，选手不能自带，使用完的耗材需要归还原处，不能带走。

六、安全健康规定

请注意赛场的用电安全，非赛场管理人员未经允许，不能随意拉接电源和用电设备；

选手发生紧急的身体状况，将由赛场管理人员进行紧急处理，除非有集体性意外事件，否则本次比赛没有补时和重赛；

参赛选手和其他人员不得私自携带食品和饮料进入竞赛工位；

赛场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；

赛场周围设立警戒线，防止无关人员进入，发生意外事件；

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。