附件1

**沈阳市第四届“舒心传技”职业技能大赛**

**3D数字游戏艺术项目技术工作文件**

沈阳市第四届“舒心传技”职业技能大赛

3D数字游戏艺术项目执委会技术工作组

2025年10月

目 录

[**一、技术描述 4**](#_Toc211864714)

[**（一）项目概要 4**](#_Toc211864715)

[**（二）基本知识及能力要求 4**](#_Toc211864716)

[**二、试题及评判标准 8**](#_Toc211864717)

[**（一）试题（决赛样题） 8**](#_Toc211864718)

[**（二）比赛时间及试题具体内容 10**](#_Toc211864719)

[**（三）评判标准 11**](#_Toc211864720)

[**三、竞赛细则 13**](#_Toc211864721)

[**（一）竞赛流程及时间安排 13**](#_Toc211864722)

[**（二）裁判员的工作内容 15**](#_Toc211864723)

[**（三）选手应遵循的操作规定 16**](#_Toc211864724)

[**（四）赛场纪律 16**](#_Toc211864725)

[**（五）监督与仲裁 18**](#_Toc211864726)

[**四、竞赛场地、设施设备等安排 19**](#_Toc211864727)

[**（一）赛场规格要求 19**](#_Toc211864728)

[**（二）场地布局图 19**](#_Toc211864729)

[**（三）基础设施清单 20**](#_Toc211864730)

[**五、安全、健康要求 22**](#_Toc211864731)

[**（一）选手健康安全规定 22**](#_Toc211864732)

[**（二）赛事安全要求 22**](#_Toc211864733)

[**附件2 23**](#_Toc211864734)

[**附件3 24**](#_Toc211864735)

[**附件4 26**](#_Toc211864736)

# 一、技术描述

## （一）项目概要

3D数字游戏艺术是世界技能大赛创意艺术与时尚竞赛类别中一个项目，该项目技能包括有美术概念设计、3D 建模 、UV 拆分、贴图绘制、骨铭绑定和动画、灯光渲染、游戏引擎输出展示等。选拔赛以世界技能大赛标准作为比赛参考标准，考核参赛选手对所掌握的美学方面的色彩、比例、结构、造型等设计知识，结合视觉化的呈现制作，并融合职业素养中的注重细节、把握整体，熟练运用3D设计软件技术，在规定的时间期限中，完成具有特色鲜明、表达准确、技术指标符合规范的创意设计作品。

## （二）基本知识及能力要求

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 相关要求 | | 权重比例（%） |
| 1 | 3D 建模 | 30 |
| 基本知识 | —如何用多边形知识不借助素材库的资产来做3D模型  一了解硬件设施的特性，保持合理的多边形数量和贴图大小  一运用对称性创建一个基本模型，以便在以后的过程中有效地利用材料  一合理安排布线突出细节与模型细节  一整体布线合理均匀  一最大限度利用镜像壳技巧来制作纹理与纹理密度  一按模型的重要部分公平分配贴图比例  一最大限度地使用纹理，但避免壳之间的颜色外溢  一用颜色分组以避免颜色的外溢 |
| 工作能力 | 一选择合适的3D建模软件从零开始开始制作模型。例如3ds Max或MAYA ，或雕刻工具比如ZBrush等  一运用雕刻技巧 、建模造型技巧从无到有建模的能力  一使用工具和修饰工具创建模型的进一步的细节  一不断从各个角度回顾模型，以改进和添加细节 |
| 2 | UV拆分和贴图绘制 | 30 |
| 基本知识 | 一可以画各种物理材料，如木材，塑料，金属，织物等  一颜色贴图可以反映出材质的基本纹理色彩  —高光贴图可以产生逼真的金属，塑料，或潮湿和油性表面材质肌理  一透明贴图可以使用alpha贴图通道来生成复杂物体，例如草、头发、树枝、电线  一Normal maps 可以生产高分辨率细节化的模型,可以把细节烘焙到低分辨率模型上  一occ 贴图可以利用多边形的三维信息将阴影渲染到平面纹理上以创造细节 |
| 工作能力 | —使用UV展开工具将贴图投影到3D模型的所有表面上  —将表面分离成适当的贴图外壳，使其在 UV 空间变平  —充分利用空间来做UV  —把相似颜色的UV壳成组  —将UV坐标导出到纹理工具或绘图软件  —选择合适的软件来制作纹理和贴图，例 如PS图像处理软件和 Substance Painter，掌握PBR材质纹理  —通过各种物理材质素材来创造符合设计草图的贴图效果  —画出或生成高光贴图从而表现物体的高光或光泽镜面效果  —绘制透明贴图（如果需要）去创造，复杂物体  —从恰当的软件里导出 Normal maps  一渲染 occ 贴图强化阴影效果 |
| 3 | 动画与引擎展示 | 40 |
| 基本知识 | 一骨骼的创建是为了在游戏引擎中制作 3D动画，并且可以通过层次结构来动态地影响3D模型的各个部分  一FK是自上而下的结构，父级移动控制每个子级。IK 是一个自下而上的结构，允许子级移动控制父级对象的链的方式  一蒙皮的过程是通过骨骼带来影响模型的顶点，绝对控制或共享权重，从而使模型达到自然运动目的  一关键帧动画可以是动画师在3D空间里对模型进行XYZ轴的移动旋转，缩放的动画 |
| 工作能力 | 一建立符合模型结构的骨骼系统  一建立FK、IK系统  一建立蒙皮并且运用权重工具来合理分配权重  一建立简单的动画，并在游戏引擎中测试  一好的渲染是利用模型材质和灯光效果来共同营造的，并且通过艺术家来给大众展示模型最出彩的部分。有时，好的效果需要后期渲染添加技术和绘画效果  一导出文件的方式和文件的格式必须正确 ，并且要导入到游戏引擎里  一导入引擎需要根据游戏引擎的不同的使用方法，并可能在引擎上需要一些必要的设置  一测试引擎中的模型应包括任何动画和变形，以及检查纹理和照明适用于正确的表现方式  一选择和使用渲染器，渲染对象，选择合适的灯光并设置合理的参数以突出模型的最好的品质  一导出3D模型和动画到游戏引擎  一选择适当的游戏引擎，测试模型，UV和模型变形错误 |
| 合计 |  | 100 |

# 二、试题及评判标准

## （一）试题（决赛样题）

1.模块简述

模块 A: 3D 建模

要求选手根据题目要求设计制作三维模型，丰富模型细节。

模块 B : UV 拆分与贴图绘制

要求选手为模块A制作好的低模拆分UV 并绘制材质贴图，配置灯光材质后进行渲染输出 。

模块 C：动画与引擎展示

根据模型特点，为其进行装配并调好动画，并把相关数据导入引擎并展示最终效果。

2.命题方式

本项目为不提前公布赛题的项目。所命竞赛题内容基于世 界技能大赛的技术要求和技术发展，重点考察检验参赛选手的 3D数字游戏艺术基本功和技术技能发展潜力等综合素质。练习样题随技术文件一并公布，作为比赛技术方向的指引，正式赛题在比赛当天公布 。

3.命题方案

结合世界技能大赛官方网站公示的规则，按照全省技能大赛技术规则要求，结合省内普遍水平和比赛场地、技术设备、工具材料状况等，裁判长结合各裁判的建议、竞赛时间及场地、设施设备等情况编制样题概览、风格指南、样题、素材和数据文件、评分标准，并与技术工作文件一并公开。使各参赛队充分了解比赛试题的样式、模块结构、各模块所需的时间、权重，以便组织选手进行训练。赛前，裁判长按照大赛组委会的要求，依据公布的技术工作文件和样题命制试题，赛前一周公开试题概要、风格指南，使各参赛队充分了解比赛试题的主题思路、技术方向和流程，到达比赛现场后，向全体裁判员公布试题。裁判员及时与其选手沟通，告知选手比赛试题的内容。除非需要修订试题中的技术错误。否则，比赛中不得对试题做任何更正。

## （二）比赛时间及试题具体内容

1.比赛时间安排：包括本项目比赛总时间，及各模块时间分配。

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 序号 | 模块 | 时长  （小时） | 分数 | | |
| 裁决分 | 测量分 | 合计 |
| Day1 | 1 | 理论题竞赛 | 3小时 | 0 | 100 | 100 |
| 总计 |  | 3小时 |  |  | 100 |
| Day2 | 1 | 3D建模 | 1.5小时 | 15 | 15 | 30 |
| 2 | UV 拆分与贴图绘制 | 1 小时 | 15 | 15 | 30 |
| 3 | 动画与引擎展示 | 1.5小时 | 20 | 20 | 40 |
| 总计 |  | 4 小时 | 50 | 50 | 100 |

如选手决赛成绩出现同分情况 的，按照模块 A 、模块 B、模块C、的顺序计算排名顺序。

2.试题考核内容：

模块 A：3D建模

（1）需要完成三视图体现的模型效果

（2）模型比例正确

（3）模型布线合理

（4）模型面数要求：

|  |  |
| --- | --- |
| 人物角色 | 不高于10000面 |
| 建筑模型 | 不高于8000面 |
| 动物模型 | 不高于8000面 |
| 其他模型 | 不高于3000面 |

模块B：UV 拆分与贴图绘制

（1）模型 UV 展开图划分合理

（2）贴图绘制

（3）灯光渲染

模块C：动画与引擎展示

（1）骨骼绑定与蒙皮

（2）动画效果，需要注意 3D 动画的细节处理

（3）导入引擎，按要求提交成果

## （三）评判标准

本次评分规则参照世界技能大赛评分规则执行。本项目评分标准为裁决和测量两类。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裁决。

1. 裁决分（主观）

裁决分（Judgement ）打分方式：3 名裁判为一组，各自单独评分，计算出平均权重分，除以3后再乘以该子项的分值计算出实际得分。裁判相互间分差必须小于等于1分，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 。

权重表如下 ：

|  |  |
| --- | --- |
| 权重分值 | 要求描述 |
| 0 分 | 各方面均低于行业标准 ，包括 “未做尝试” |
| 1分 | 达到行业标准 |
| 2 分 | 达到行业标准，且某些方面超过标准 |
| 3 分 | 达到行业期待的优秀水平 |

2.测量分（客观）

测量分（ Measurement ）打分方式 ：按模块设置若干个评分组，每组由3名及以上裁判构成。每个组所有裁判一起商议，在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。若裁判数量较多，也可以另设分组模式。

3.评分流程说明

1）本项目为事后结果评分，无时间分。每个模块内容需在规定时间内完成评分。

2）在评分前，需组织裁判组对选手提交赛件作品文件的个人信息采取加密措施 ，裁判组需确认选手所完成的赛件作品为不可 改写数据属性。

3）所有裁判在评分表上评完分后，必须在评分表上签名确认，并在总汇总成绩表上签名确认 。

4）竞赛组委会安排专门分数录入人员使用竞赛专用评分系统自动计算和汇总分值，由裁判长负责复核分数并由组委会的项目管理人员监督。

5）如选手决赛成绩出现同分情况的，依次按照模块A、模块 B、模块 C的分数高低确定排名顺序。

4.统分方法

全体裁判员在裁判长的带领下，对竞赛作品质量进行评判、成绩复核和汇总，使用竞赛专用评分系统自动计算和汇总分值。裁判需对给出评分签字确认，录入过程需至少2名裁判监督，最终结果由裁判长签字确认。

# 三、竞赛细则

## （一）竞赛流程及时间安排

竞赛流程：

1.竞赛前30分钟，工作人员将竞赛模块所需素材放置在竞 赛电脑指定目录中。

2.选手在竞赛前30分钟到达考场，在进入赛场前，选手进行工号抽签，通过检录，依据抽签号进入相应工位按照抽签的工位号进行竞赛。工作人员在每一场竞赛中登记选手工位号信息。在竞赛及评分过程中，只出现选手工位号信息，不得出现参赛证、身份证等任何选手个人身份信息。

3.竞赛前 5分钟，监考工作人员发试卷。

4.监考工作人员宣布竞赛开始，选手才可以开始根据试题要求应用设计软件进行设计创作。

5.竞赛时间结束，选手须立即停止一切操作。

6.每一个竞赛项目完成后，裁判员将选手作品存储在U 盘 等存储介质中，每一位选手需要在U盘上检查自己作品，检查无误后在《作品提交确认登记表》上签字。

7.存储过程由有裁判员全程监督后封存并签字确认。

时间安排：

竞赛时间安排根据大赛整体安排， 可能会做适当调整。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 时间 | 工作内容 | 组织 |
| D1 | 15:00— 16:00 | 参赛队熟悉比赛场地 | 裁判员  选手 |
| 16:00— 18:00 | 裁判长赛前检查， 封闭赛场，裁判员会议 |
| D2 | 08:00—08:15 | 项目裁判员、选手报到、场外检查 | 裁判员  选手  赛务组 |
| 08:15—08:30 | 比赛相关人员进赛场，赛前准备；选手检录进入工位，检查设备；进入竞赛系统 。 |
| 08:30— 11:30 | 理论题竞赛（预选赛） |
| 12:30— 15:30 | 裁判长组织召开评分专家会议 |
| 15:30— 17:30 | 成绩评定及核定 |
| D3 | 08:00—08:15 | 项目裁判员、选手报到；场外检查 | 选手  裁判员  赛务组 |
| 08:15—08:30 | 比赛相关人员进赛场，赛前准备；选手检录进入工位，检查设备。 |
| 08:30— 12:30 | 上机实操竞赛（决赛） |
| 13:30— 18:30 | 裁判长组织评分专家会议 |
| 18:30— 24:00 | 成绩评定及核定 |

## （二）裁判员的工作内容

裁判员根据赛务分为四项工作：

1.技术保障

根据竞赛的技术要求，裁判员监督指导场地经理及IT专业技术人员，负责安排比赛场地、设施设备、材料工具、电脑硬件维护等，为比赛提供相应的技术保障。

2.赛务

裁判员负责监督指导赛务工作人员在竞赛现场的选手抽签、检录、监考工作，主要包括：核对选手证件、抽签号；维护赛场纪律；控制竞赛时间；记录赛场情况，做好监考记录；纠正选手违规行为，并对情节严重者及时向裁判长报告；负责监督技术保障组按程序要求存储刻录选手竞赛原始文件；统计分数。

3后勤保障

裁判员负责监督后勤保障人员维护赛场公共秩序并提供赛场服务等，保障竞赛安全有序进行。

4.评分

全体裁判员在裁判长的带领下，负责比赛各环节的技术工作，对竞赛作品质量进行评判、成绩复核和汇总。裁判长不参与评分，负责竞赛的组织、监督、仲裁工作。

## （三）选手应遵循的操作规定

1.参赛选手须提前一天到赛场熟悉赛场环境，检查比赛硬件、软件。

2.参赛选手在比赛当天须提前30分钟到赛场检录抽签。

3.参赛选手须完成三个模块的竞赛内容。

4.参赛选手在每个模块比赛结束后，选手须确认工作人员把个人所完成的作品拷贝进所发放的优盘，并签名。

## （四）赛场纪律

1.参赛选手须凭竞赛抽签单、身份证和参赛证进入考场。

2.参赛选手除了竞赛抽签单、身份证、参赛证外，不得携带任何物品进入考场，特别是严禁携带存储设备进入考场。

3.进入考场后，参赛选手应按照抽签单进入相应工位，并检查设备状况。

4.参赛选手应准时参赛，迟到30分钟以上者，将不得入场，按自动弃权处理。

5.参赛选手在竞赛期间可饮水、上洗手间，但其耗时一律计入竞赛时间。

6.监考裁判发出开始竞赛的时间信号后，参赛选手方可进行操作。

7.参赛选手必须独立完成所有项目 ，除征得裁判长许可，否则严禁与其他选手或本单位裁判员交流接触。

8.参赛选手不得在作品上做任何不属于试题要求范围的标记。

9.竞赛期间，参赛选手遇有问题应向监考裁判举手示意，由监考裁判负责处理。

10.操作完成时，参赛者应举手示意监考工作人员记录其竞赛实际时间。

11.如果参赛选手在现场因机器设备故障导致选手无法继续进行比赛，参赛选手须立即举手示意监考裁判，记录其故障发生时间，通知裁判长来处理，裁判长会同电脑技术保障人员对电脑故障进行确认， 如不是选手本人违规操作或个人技术误操作等原因造成机器设备运转不正常而中断比赛的，中断时间不计入选手正式比赛时间。机器设备恢复正常后，可根据故障或问题处理的具体时间，补足比赛时间。因个人原因导致机器设备故障而造成比赛延误的时间，计入选手比赛时间并不予补偿。

12.裁判宣布比赛结束后，参赛选手应立即停止操作，经提醒一次后如发现仍继续操作电脑并不听劝阻的 ，予以取消该模块成绩的处理。

13.如选手出现违规行为，由裁判员及时向裁判长报告，并由裁判长组织全体裁判员协商处理。

## （五）监督与仲裁

大赛组委会成立监督仲裁工作组，接受选手、参赛队、裁判的质疑，负责监督比赛公正、仲裁争议。

1.严格按照备案的比赛实施方案组织比赛。

2.监督仲裁组应安排人员参与比赛抽签、比赛成绩登录、比赛成绩公布等关键环节，监督裁判人员及赛场工作人员是否秉公执裁或履行职责，并受理各代表队的书面投诉、举报。

3.比赛期间，各参赛队人员也可对比赛全过程的公平、公正性实施监督。如发现问题，可以书面实名方式向监督仲裁组直至向大赛组委会监督仲裁委员会反映。

4.比赛中出现争议，应及时上报仲裁组，经仲裁组研究后提出处理意见，上报组委会，由大赛组委会做出裁定。

5.参赛选手对赛场提供的不符合比赛规定的设备、材料，对有失公正的评判，以及工作人员的违规行为等，均可有序地提出申诉。

6.参赛选手不得因申诉或对处理意见不服而停止比赛，否则按弃权处理。

# 四、竞赛场地、设施设备等安排

## （一）赛场规格要求

竞赛场地包括参赛选手竞赛区域、参赛团队休息区域、考务评判区域、选手候考区域、赛务会议区域。

1.参赛选手竞赛区域。每个竞赛赛位标有醒目的赛位编号，各赛位间距大于1米，每个赛位标有醒目的赛位编号，确保参赛队之间互不干扰。环境要求赛场采光（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；每个赛位配备1台计算机，全部选手共用1台竞赛管理服务器。

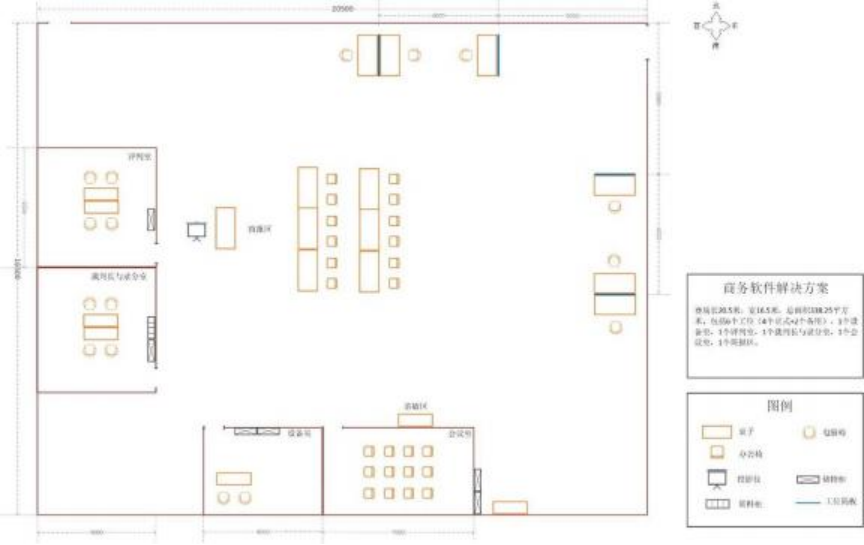
2.参赛团队休息区。需要设置与竞赛场地分开的隔离带，供参赛队领队、指导教师及工作人员休息，并开展其他相关活动。

3.考务评判区域。供裁判休息及评分。计算机7台；A4激光打印机1台；桌椅10套；文具用品若干。

4.选手候考区域。用于考生赛前等待入场。

## （二）场地布局图

竞赛场地布局，如下图所示：



（上图仅供参考，最终布局按实际赛场布局为准）

## （三）基础设施清单

1.设备设施清单

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **比赛专用系统设备配置如下** | | | | |
| **预装 Windows10 及比赛管理系统软件** | | | | |
| **序号** | **主题设备**  **名称** | **型号** | **单位** | **数量** |
| 1 | 内置比赛操作软件 | Maya 2020 | 套 | 1 |
| 3Ds Max2020 |
| Blender 2.93 |
| Cinema 4D R20 |
| ZBrush 2020 |
| Substance Painter 2020 |
| Microsoft office 2016 |
| Adobe Photoshop 2017 |
| 通用引擎 |
| 2 | CPU | Intel i7 7700 或 E5 系列以上 | 片 | 1 |
| 3 | 显卡 | NVIDIA RTX-2080 或 Quadro P4000 以上 | 块 | 1 |
| 4 | 内存 | 32GB 或以上 | 条 | 1 |
| 5 | 硬盘 | 240G 固态硬盘或以上 | 块 | 1 |
| 6 | 显示器 | 1920x1080 分辨率或以上 | 台 | 1 |
| 7 | USB 接口 | USB 3.0 | 主板内置 | |
| 9 | 有线键盘、鼠标、  鼠标垫 | 鼠标：200-6000dpi、光学追踪、2 米 USB 线缆； 键盘：机械键盘、RGB 背光、USB 线缆；鼠标垫：表面材质布垫，底部橡胶、36x 28x 0.3 厘米以上 | 套 | 1 |

2.需要选手携带的工具

不需要选手携带任何工具，所有工具均由大赛提供。

3.需要裁判携带的工具

不需要裁判携带任何设备设施或工具，所有工具均由大赛提供。

# 五、安全、健康要求

完全遵循大赛组委会制定的健康、安全规则及条例。

## （一）选手健康安全规定

1.竞赛过程要求参赛选手比赛时身体健康，能胜任全部竞赛操作的体能要求

2.穿低跟坚固的鞋子，避开脚下电缆，注意安全。

3.严格遵守设备安全操作要求。

## （二）赛事安全要求

1.禁止选手及所有参加赛事人员携带任何有毒有害物品进入竞赛现场。

2.安排符合食品要求的食品和饮料， 以确保比赛过程中的饮食安全。

3.设置专门的安全防卫组，负责竞赛期间健康和安全事务。

4.配备相应医疗人员和急救人员，备有相应急救设施。

5.特别注意比赛场地用电等相关安全问题，以保证参赛人员的绝对安全。

# 附件2

沈阳市第四届“舒心传技”职业技能大赛

裁判人员工作责任书

为使沈阳市第四届“舒心传技”职业技能大赛顺利进行，充分体现竞赛的公平、公正性，拟定裁判人员工作责任书，全体裁判人员签署并执行。

一、裁判长和裁判须服从大赛组委会工作安排，佩戴裁判证、仪表整洁。裁判长应按照《竞赛技术规则》加强对全体裁判人员的管理，提出工作要求，做好工作分工，全体裁判人员应认真履行职责，按时、保质、保量完成各项技术工作。

二、按照考核各项规则要求，独立行使裁判权力，严格执裁，不因任何机构和个人而影响公平、公正执裁。

三、廉洁自律，不徇私舞弊，不做任何损害大赛声誉和形象的事情。

四、发扬团队精神，服从工作分工，做好本职工作。

五、遵守工作纪律，严守各项机密，不擅自为任何机构或个人提供赛项竞赛环节的技术资料和有关信息。

签署人：

2025年 月 日

# 附件3

沈阳市第四届“舒心传技”职业技能大赛

竞赛行为规范承诺书

遵章守纪、诚实守信、公平公正、公开透明，是全体参与沈阳市第四届“舒心传技”职业技能大赛相关人员必须遵守的行为规范。

一、遵章守纪

严格执行沈阳市第四届“舒心传技”职业技能大赛组委会有关规定，遵守各项竞赛纪律，自觉维护竞赛秩序，不干扰比赛正常进行。履职尽责，忠于职守，按时、保质、保量完成各项工作。严守各项安全工作规范，确保人身、设备安全。发扬团队合作精神，服从工作分工，做好本职工作。不因任何机构和个人而影响本人履职尽责，不擅自传播未经核查证实的言论、信息，不无故退赛。

二、诚实守信

诚实办赛、诚实评判、诚实参赛，客观、实事求是通过正当渠道反映竞赛过程中的问题。信守承诺，保守秘密。不擅自为任何机构或个人提供与本次大赛有关的培训和信息咨询，不向任何机构或个人透露影响竞赛公平、公正的信息。廉洁自律，不徇私舞弊，维护竞赛声誉和形象。

三、公平公正

裁判人员应依据竞赛规则开展技术准备和评判等工作，公平公正对待每个参赛队和每位参赛选手。赛务人员应公平公正做好相关保障工作。执委会、参赛队、裁判组在组织实施竞赛和处理争议时，应依据竞赛规则实施，确保公平公正。任何人在任何情况下都不干预正常的评判工作，任何人不得利用职务便利从事影响公平公正的培训、推销、赞助等活动。

四、公开透明

充分保证各参与方的知情权。裁判组做出的各项技术方面的决定，应事先征求相关参与方，特别是各参赛队意见，在规定时间内按程序向各方公布。在竞赛过程中的争议处理，应符合竞赛规则要求，在广泛听取各方意见，全面了解、掌握信息的基础上做出处理，并做到处理程序和结果公开透明。

我们承诺遵守以上竞赛行为规范。

签署人：

2025年 月 日

# 附件4

沈阳市第四届“舒心传技”职业技能大赛

参赛选手安全承诺书

为增强沈阳市第四届“舒心传技”职业技能大赛参赛选手安全操作意识，积极预防比赛中的伤害事故，营造安全、规范的比赛环境，参赛选手就安全、规范参赛，做出如下承诺：

一、服从裁判人员管理，遵守比赛纪律、秩序，文明参赛。

二、遵守竞赛规则、操作规程，规范操作赛场设施、设备，规范使用比赛工具材料。

三、按照行业相关安全规定和本项目竞赛安全规范要求穿戴防护用具及防护用品，安全参赛，杜绝一切危险操作行为。

四、爱护参赛设施、设备及工具材料，规范存放、妥善保管，防止损坏。

五、养成文明生活习惯，注意饮食卫生，在确保人身健康、安全的前提下参加竞赛。

六、发现有关问题和故障，按规范报告、处理。

我们保证严格遵守沈阳市第四届“舒心传技”职业技能大赛组委会有关规定、本项目《竞赛细则》等各项相关安全规定，杜绝一切不安全、不文明、不规范、不健康的行为，做文明参赛的选手。

参赛选手签名：

2025年 月 日