

2023 年江苏省职业院校技能大赛高职赛项规程

一、赛项名称

赛项编号：JSG202350

赛项名称：银行业务综合技能

赛项组别：高职学生组

赛项归属专业大类：财经商贸大类

二、竞赛目的

以竞赛推进金融专业群将岗位素质技能融入课程,引领金融专业群课程数字化改革,对接金融行业企业业务改革与创新需求,巩固和深化学生业务操作方法,提高金融专业群学生金融业务综合技能,全面提升高职金融职业人才实践操作能力,增强学生就业核心竞争力。竞赛为教师的教学成果提供展示平台,为江苏金融专业群师生提供交流平台,也起到检验高职金融专业群教学改革成果的作用,有利于提升江苏省金融职业教育水平。以赛促教,以赛促学,以赛促改,对接“1+X 金融产品数字化营销”“1+X 金融智能投顾”“1+X 金融大数据处理”“1+X 人身保险理赔”等职业技能等级证书,推进金融专业群“岗课赛证”综合育人,引领金融职业教育高质量发展,为普惠金融、绿色金融、数字金融、碳金融等金融创新提供智力支持。

三、竞赛内容

项目竞赛内容包括“银行核心业务岗位操作”“业务素养”“业务技能”“金融科技业务操作”四个赛项,总分 3000 分。

(一) “银行核心业务岗位操作”赛项

1. 大堂经理岗位:考核选手对银行大堂经理岗业务处理流程及规范的掌握情况,包括客户引导与分流、客户问询处理、单据填写、假币鉴别,残/污损币的兑换、异议及投诉处理、签名与盖章、营销转介等。

2. 综合柜员岗位:考核选手对银行柜员岗业务处理流程及规范的掌握情况,包括商业银行个人业务、公司业务、支付结算业务等。

3. 客户经理岗位:考核选手对信贷专员岗业务处理能力,包括信贷客户信息导入、信贷客户分析、客户授信、业务受理等。

4. 理财经理岗位：考核选手对理财经理岗业务处理能力，包括完成理财客户信息管理、客户财务状况分析与研判、综合理财规划方案设计。

“银行核心业务岗位操作”赛项比赛时长 120 分钟（2 小时），每个岗位 200 分，团队总分 800 分，占总分 26.67%。团队 4 位选手分别独立完成各自岗位操作，选手岗位赛前抽签确定。

（二）“业务素养”赛项

考核选手对经济金融相关基础知识的掌握情况。内容主要包括金融业务基础知识、金融业务法律基础、金融从业人员职业行为准则、金融科技基础知识等部分，涵盖业务操作相关的基础知识。

“业务素养”赛项比赛时长 45 分钟（0.75 小时），包括单项选择题，多项选择题，判断题，共 100 分，4 名选手独立完成，团队总分 400 分，占总分 13.33%。本赛项经济金融理论基础知识、银行业务知识、金融科技理论知识占 80%，金融业务法律基础占 10%，金融从业人员职业行为 10%。

（三）“业务技能”赛项

考核选手对银行基本操作技能的掌握情况，包括传票数字录入、字符录入、手工点钞、货币防伪与鉴别四个单项。

“业务技能”赛项每单项比赛时长为 10 分钟，总时长需要 90 分钟（1.5 小时）（包括中途切换软件界面及提供钞、传票等比赛设备）。四个单项每项 50 分，共 200 分，4 名选手独立完成四个单项，团队总分 800 分，占总分 26.67%。

（四）“金融科技业务操作”赛项

本模块的赛项根据不同应用场景的工作岗位设计竞赛任务。针对每个模块参赛选手需要分别担任团队不同角色，以团队成员分工协作共同完成，主要考核参赛选手对以下业务场景的专业技能掌握情况。

1. 数字人民币：考查选手对数字人民币生成、数字人民币发行、数字人民币钱包开发、数字人民币支付等相关业务操作的能力。

2. 大数据金融：考查选手基于网络数据进行金融采集、数据导入、数据存储、数据分析/数据挖掘、数据可视化、用户画像、精准营销等应用能力。

3. AI 金融：考查选手进行金融数据标注、数据训练、模型调参、预测分析等应用能力。

4. 云金融：考查选手申请、维护云服务、云存储、云金融信息安全等应用能力。

5. 物联网金融：考查选手进行数据采集点设计（基于终端采集）数据采集项设计等应用能力。

6. 区块链金融：考查学生开展链设计与链应用的应用能力。其中，链设计包括：链搭建（联盟链）、智能合约设计等；链应用包括：供应链金融（信用结算、保理业务）、跨境金融业务（支付与结算、融资）、资产证券化（ABS）业务、航空延误险、意外险、数字存证（司法存证、司法确权）、区块链审计、区块链电子发票、农业供应链（农产品溯源）等。

7. 银行业金融科技：考查学生开展自然人信用管理（信用数据采集和报告查询）、企业信用管理（信用数据采集和报告查询）、面向个人消费金融业务、面向小微企业借贷业务、大数据风控、贷前管理（信贷审批）、贷中管理、贷后管理、客服服务等应用能力。

8. 证券业金融科技：考查学生开展智能投顾、智能投研、程序化交易等应用能力。智能投顾包括：精准选择客户、设计金融服务方案、构建投资组合、投资组合调仓、定期出具投资业绩报告等；智能投研包括整合市场信息、分析市场投资情绪、输出投研报告等；程序化交易包括：制定交易策略、财务分析、条件选股、历史数据回测、参数优化、模拟应用检验、跟踪监测等。

9. 保险业金融科技：考查学生开展产品差异化设计、精准定价（UBI 车险等）、精准营销（识别潜在客户、触达客户、达成销售）、自动化核保、反欺诈识别、自动理赔、客户服务等应用能力。

10. 监管科技：考查学生对风险识别、监管沙盒、非现场审计、风险预警等业务的操作能力。

“金融科技业务操作”赛项比赛时长 180 分钟（3 小时）。“金融科技业务操作”赛项总分 1000 分，占总分 33.3%，其中数字人民币模块 50 分、大数据金融模块 100 分、AI 金融模块 50 分、云金融模块 50 分、物联网金融模块 50 分、区块链金融模块 200 分、银行业金融科技模块 150 分、证券业金融科技模块 150 分、保险业金融科技模块 100 分、监管科技模块 100 分。团队 4 位选手合作完成。

表 1 赛项内容、分值、竞赛方式、竞赛时间

竞赛内容		赛项 总分	分值分配	竞赛方式	竞赛时间(不含 入场、检录、竞 赛准备时间)
银行核心业 务岗位操作	大堂经理岗 综合柜员岗 客户经理岗 理财经理岗	800 分	每个岗位 200 分	4 人 分岗位完成 选手岗位赛 前抽签确定	120 分钟 (2 小时)
业务素养赛项		400 分	每人 100 分	4 人 独立完成	45 分钟 (0.75 小时)
业务技能赛 项	传票数字录入 字符录入 手工点钞 货币防伪与鉴别	800 分	每人 每项 50 分	4 人 独立完成	单项 10 分钟 一共 90 分钟 (含单项间 隔时间) (1.5 小时)
金融科技业 务操作	数字人民币	1000 分	本模块 50 分	4 人 合作完成	180 分钟 (3 小时)
	大数据金融		本模块 100 分		
	AI 金融		本模块 50 分		
	云金融		本模块 50 分		
	物联网金融		本模块 50 分		
	区块链金融		本模块 200 分		
	银行业金融科技		本模块 150 分		
	证券业金融科技		本模块 150 分		
	保险业金融科技		本模块 100 分		
	监管科技		本模块 100 分		
合计			3000 分		435 分钟 (7.25 小时)

四、竞赛方式

本赛项为团体赛，每队 4 名选手，需为全日制普通高等职业院校在校生（含职教本科）和五年制高职四至五年级在校生（1998 年 5 月 1 日以后出生），每队不超过 2 名指导教师。

业务素养、业务技能赛项均由每支参赛队 4 名选手独立完成。银行核心业务岗位操作赛项由每支参赛队 4 名选手分别担任大堂经理、综合柜员、客户经理、理财经理业务角色，分工协作完成竞赛任务，4 名选手岗位赛前抽签确定。“金融科技业务操作”赛项由每支参赛队 4 名参赛选手团队协作方式完成。

五、竞赛流程

表 2 竞赛流程时间表

时间		工作内容
第一天	8:30—14:30	选手报到
	14:30—15:30	领队及指导老师参加赛务会议
	14:30—15:30	选手抽取“银行核心业务操作”赛项岗位
	15:30—17:00	选手熟悉场地、设备
	17:30	竞赛现场封闭
第二天	8:30—9:30	开幕式、抽签和二次加密、分岗位检录进场
	9:45—11:45	“银行核心业务岗位操作”赛项竞赛
	12:00—13:30	午餐+午休
	13:30—14:00	抽签和二次加密、检录进场
	14:00—14:45	“业务素养”赛项竞赛
	15:00—16:30	“业务技能”赛项竞赛
第三天	8:30—9:00	抽签和二次加密、检录进场
	9:10—12:10	“金融科技业务操作”赛项竞赛
	12:20—14:00	午餐+午休
	14:00—16:00	汇总成绩
	16:00—17:00	闭幕式、成绩发布会

六、竞赛规则

（一）竞赛报名

1. 各高职院校按照大赛组委会规定的报名要求，通过“江苏省职业院校技能大赛网络报名系统”报名参赛。

2. 参赛对象为全日制普通高等职业院校在籍在校学生、江苏联合职业技术学院四至五年级在籍在校学生。往届全国职业院校技能大赛或江苏省职业院校技能大赛中已获得一等奖的选手不再参加同一项目比赛。

3. 不得跨校组队，同一学校相同项目报名参赛队不超过1支，每队最多由7人组成，其中领队1名（可由指导教师兼任），选手4人，指导教师不超过2人。江苏联合职业技术学院经过选拔，可报5个队参加比赛。

4. 参赛选手和指导教师报名获得确认后不得随意更换。比赛前参赛选手和指导教师因故无法参赛，须由学校相应赛项开赛前10个工作日出具书面说明，并按参赛选手资格补充人员并接受审核，经省大赛组委会办公室同意后予以更换。

（二）熟悉场地规则

1. 各参赛队统一有序的熟悉场地，熟悉场地时限定在指定区域，不允许进入比赛区。

2. 熟悉场地时严禁与现场工作人员进行交流，不发表没有根据以及有损大赛整体形象的言论。

3. 熟悉场地时严格遵守大赛各种制度，严禁拥挤、喧哗，以免发生意外事故。

（三）入场规则

1. 参赛选手按规定的时间准时到达赛场检录区集合。

2. 裁判将对各参赛选手的身份进行核对。参赛选手须提供参赛证、身份证、经学校注册的学生证，证件上的姓名、年龄、相貌特征应与参赛证一致。

3. 裁判检验参赛选手不允许携带任何通讯及存储设备、纸质材料等物品，检查合格后进入赛场抽签区。

4. 一级加密选手按抽签顺序号依次抽取参赛编号，二级加密凭参赛编号抽取比赛工位号，然后在指定区域等待；在现场裁判的指挥下有序进入赛场，按抽取的比赛工位号就位。

（四）赛场规则

1. 选手进入赛场后，必须听从现场裁判的统一布置和指挥。
2. 选手在竞赛过程中不得擅自离开赛场，如有特殊情况，需经裁判员同意后作特殊处理。
3. 选手在竞赛过程中，如遇问题需举手向裁判员提问。
4. 竞赛用计算机只允许安装竞赛规定的相关软件，现场为各代表队统一提供了用品、用具等资料。
5. 各代表队须遵守赛场赛项有关规定，遵从裁判长、裁判员的现场调度和指挥，按照赛场指令完成任务。
6. 选手进入赛场，不得携带任何用品用具、工具书、参考书等相关资料。
7. 在竞赛过程中，同一参赛队选手在合作完成的项目中可进行讨论，但不得相互代替其他队员操作；其他需独立完成和分岗位完成的项目各选手间均不能进行讨论。
8. 竞赛过程中，标明必须由相应岗位人员完成的任务，不允许出现越权使用软件、以他人口令执行系统操作等情况，其余没有标明的任务可由全体队员协作完成。
9. 在竞赛过程中，参赛选手不得大声喧哗、不得使用通讯设备和与竞赛无关的电子设备。
10. 在竞赛全程中，不得使用任何移动存储设备、开启无线网络、非法访问他人计算机。
11. 如果选手提前结束竞赛，不得以任何理由再续赛。
12. 竞赛时间终了，选手应全体起立，结束操作。将资料和工具整齐摆放在操作平台上，经工作人员清点后方可离开赛场，离开赛场时不得带走任何资料。
13. 对于违反上述规定的，裁判长有权终止其所在团队或个人的比赛，劝令其离开赛场。
14. 各赛场除现场裁判员等工作人员以外，媒体等其他任何人员未经赛点领导小组允许不得进入赛场，不得影响竞赛进行。

（五）离场规则

1. 比赛结束前 15 分钟，裁判长提示一次比赛剩余时间。
2. 比赛结束信号给出，由裁判长宣布终止比赛。
3. 裁判长宣布终止比赛时，选手应停止竞赛任务的操作。比赛用草稿纸、文

具等均不能带出考场。

4.裁判长宣布终止比赛后，现场裁判组织、监督选手退出工位，站在工位边的过道上。裁判长宣布离场时，现场裁判指挥选手统一离开赛场。

5.全部选手离场后，需要补时的选手重新进入工位，现场裁判宣布补时操作开始后，补时选手开始操作。现场裁判宣布补时时间到，选手应停止操作，离开赛场。

6.选手离场后，到指定的休息场所用餐、等待评定比赛成绩。

（六）成绩评定与管理规则

1.成绩管理的机构及分工

成绩管理机构由裁判组、监督组和仲裁组组成。裁判在大赛裁判库中随机抽取，监督组和仲裁组由大赛组委会办公室指派。

（1）裁判组实行“裁判长负责制”，设裁判长1名，全面负责赛项的裁判分工、裁判评分审核、处理比赛中出现的争议问题等工作。

（2）裁判员根据比赛需要分为检录裁判、加密裁判和现场裁判。

检录裁判：负责对参赛队伍（选手）进行点名登记、身份核对等工作；

加密裁判：负责组织参赛队伍（选手）抽签，对参赛队信息、抽签代码等进行加密；

现场裁判：按规定做好赛场记录，维护赛场纪律。

（3）监督组对裁判组的工作进行全程监督，并对竞赛成绩抽检复核。

（4）仲裁组负责接受由参赛队领队提出的对裁判结果的申诉，组织复议并及时反馈复议结果。

2.成绩管理流程

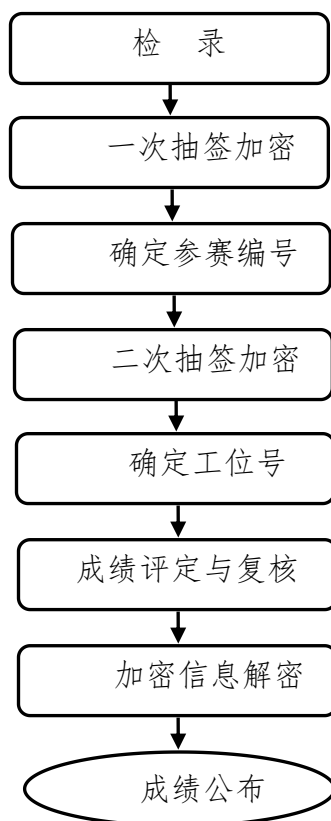


图 1 成绩管理流程图

3.比赛成绩评定

各赛项采取计算机系统系统自动评分与现场裁判评分相结合，详见“十、成绩评定”。

4.解密

裁判长正式提交工位号评分结果并复核无误后，加密裁判在监督人员监督下对加密结果进行逐层解密。

5.成绩公布

将解密后的各参赛队结果汇总，经裁判长、监督员和专家组长及巡视员签字后，在成绩发布会上公布。

七、竞赛环境

（一）竞赛场地设在体育馆或机房内，场地内应设置满足多个团队的竞赛环境；

（二）竞赛场地内设置主席台、裁判席、仲裁席、技术支持人员专席、新闻

媒体席等，便于竞赛全程的监督和裁判等相关工作；

（三）竞赛场地内设置背景板、宣传横幅及壁挂图，营造竞赛氛围；

（四）局域网络。采用星形网络拓扑结构，安装千兆交换机。网线与电源线隐蔽铺设。采用独立网络环境，不连接 INTERNET，禁止外部电脑接入。

（五）采用双路供电安全保障。采用统一的杀毒软件对服务器进行防毒保护。屏蔽竞赛现场使用的电脑 USB 接口。部署具有网络管理、账号管理和日志管理功能的综合监控系统。

（六）利用 UPS 防止现场因突然断电导致的系统数据丢失，额定功率：3KVA，后备时间：4 小时，电池类型：输出电压：230V±5%V。

八、技术规范

赛项竞赛内容符合国内金融机构业务技术规范，竞赛采用银行业务综合技能竞赛平台软件，符合相关行业技术标准、业务流程、业务规范设计。

（一）B/S 架构

采用 B/S 结构，能支持远程应用，可通过局域网或互联网连接登录使用。

（二）三层结构

银行业务综合技能竞赛平台软件设计包括数据库层、应用服务器层、操作层。系统扩展能力强，可以满足上百个小组或数千人同时竞赛。

（三）数据库

银行业务综合技能竞赛平台软件后台采用 SQL Server 2008 R2 专业数据库系统，数据安全性较高。

（四）软件知识产权

竞赛平台具有独立知识产权，拥有计算机软件著作权证书。

九、技术平台

（一）服务器、计算机、数据库及网络设备等要求

1.服务器数量：4 台；系统配置：CPU：4 颗 Quad Core(四核) 2.0G 以上；内存：32GB 以上；硬盘：3 块硬盘以上，每块容量 300G 以上，搭建成 RAID5；网卡：千兆网卡；操作系统：windows Server2008 R2 64 位，安装 IIS7.5。

2.客户端安装 Win7 64 位旗舰版，安装 IIS7.5。

3.数据库：windows Server2008 R2 64 位；配备磁盘阵列 2 台。2 个网口主

机通道，支持热备份盘和后台 RAID 重建。

4.网络系统：（1）采用星形网络拓扑结构，安装 2 台千兆核心交换机（双机模式）和 6 台接入交换机（48 口）；（2）采用地板，网线与电源线隐蔽铺设；（3）采用独立网络环境，不连接 INTERNET，禁止外部电脑接入。

5.视频采集与发布：赛场配置无盲点录像设备，实时录制和显示赛场内竞赛情况。

（二）其他设备

1.技术服务设备：赛场配置服务器及网络设备，为赛项提供网络平台技术支持。

2.LED 大屏幕显示屏：赛场内设置 LED 大屏 1 块以上，实时滚动显示赛场实况及竞赛成绩。

3.显示屏：为裁判席配置监视屏，为展示和体验区配置显示屏。

4.竞赛所需个人计算机数量为 200 台左右，可利用承办院校现有计算机设备或重新采购，相关配置要求应符合竞赛平台使用要求。其它相关器材包括练功卷、传票本、计算器等，具体要求如下：

表 3 赛项所需相关器材明细表

器材类型	数量	硬件配置要求
金融计算器	50 个	理财经理岗位专用（德州仪器 TI BA II plus）
计算器	200 个	财会用计算器（夏普 EL-2135）
竞赛专用练功券	200 套	每套分 8 种面额 包括 100 元、50 元、20 元、10 元、 5 元、2 元、1 元、5 角 各 4 捆，每捆 100 张
竞赛专用 百张对角传票本	每种 200 本	根据竞赛抽取的型号配备 （包括 AB/CD/EF/GH/IJ/KL 六种类型）
收纳框	200 个	38*26*8（长*宽*高）
点钞油、点钞蜡、海绵 池、扎把印章	200 套	点钞专用
捆钞条	10 箱	常用尺寸：52*2cm，30*2cm

（三）比赛使用平台

1.“业务素养”、“业务技能”和“金融科技业务操作”赛项使用智盛银行业务综合技能竞赛平台软件 V3.0。

2.“银行核心业务岗位操作”赛项使用典阅银行综合业务技能国赛平台 V2.0。

十、成绩评定

（一）评分原则

应遵循“公开、公平、公正”的竞赛原则，科学、客观、严谨地进行赛项评分。

（二）评分方法

1. “业务素养”竞赛成绩评定由“智盛银行业务综合技能竞赛平台软件 V3.0”自动评分；

2. “业务技能”竞赛成绩评定由“智盛银行业务综合技能竞赛平台软件 V3.0”自动评分，其中手工点钞采用计算机系统自动评分与现场裁判评分相结合的评分办法，实行分面额计分制；

3. “银行核心业务岗位操作”竞赛成绩评定由“典阅银行综合业务技能国赛平台软件 V2.0”自动评分；

4. “金融科技业务操作”竞赛成绩评定由“智盛银行业务综合技能竞赛平台软件 V3.0”自动评分；

5. 团体总成绩由 1、2、3、4 项目竞赛得分相加构成。

（三）评分细则

1. “业务素养”赛项（共 400 分。每人 100 分。）

表 4 “业务素养”赛项评分细则、分值、评分方法

项目	评分细则	分值	评分方法
业务素养	经济金融理论知识、银行业务知识、金融科技理论知识80%	100 分	系统 评分
	金融业务法律基础10%		
	金融从业人员职业行为10%		

2. “业务技能”赛项（共 800 分。每人每项 50 分，合计 200 分。）

表5 “业务技能”赛项项目、评分细则、分值、评分方法

项目	评分细则	分值	评分方法
传票算	<p>本项目采用计算机系统自动评分，按正确答案数记分；按计算机事先设置的采分点，每提交一个正确数字可得2.5分，提交不正确的不得分。</p> <p>根据实际工作中的情况，比赛现场提供电脑Excel表格和计算器两种计算工具供选手自行选用。不得在比赛开始前在Excel中设置公式。</p>	50分	系统评分
字符录入	<p>本项目采用计算机系统自动评分办法；选手提交后，按计算机事先设置的采分点，一个正确字符得0.03125分，一个错误字符按该字符分值的3倍扣分（本项目最低为零分，不出现负分）。比赛现场电脑预装极品五笔、搜狗拼音、搜狗五笔、万能五笔等输入法，竞赛电脑系统中未预装的输入法不得采用。</p>	50分	系统评分
手工点钞	<p>本项目采用计算机系统自动评分与现场裁判评分相结合的办法。按计算机事先设置的采分点评分，共8种面额钞票，选手清点完并对钞票进行扎把，盖章操作后，分面额将钞票后数量和金额录入到竞赛平台系统中。每种钞票录入数量正确得5分，金额正确得1.25分。选手清点完毕，必须将全部钞票整齐放入筐中，以便裁判人员复核，未入筐的钞票对应面值不得分。</p> <p>现场裁判评分：</p> <p>①按面值扣分，每种面值最低为零分，不出现负分；②录入和提交正确但未完成捆扎的该面</p>	50分	系统自动评分与现场裁判评分相结合

	值不得分；③已捆扎的点钞专用券质量不合格的每捆扣1分，每种面值最多扣3分；④没有盖章或盖章不清楚的每把扣0.5分，每种面值最多扣1.5分；现场裁判评分结束后，当场评定并填写“点钞扣分记录表”交裁判组汇总。		
货币防伪与鉴别	分单选题（15分）、多选题（15分）、判断题（10分）、实务题（10分）四种题型，根据难度系数不同由系统自动设置采分点和对应的分值。	50 分	系统评分

3. “银行核心业务岗位操作”赛项（共 800 分。每个岗位 200 分。）

表 6 “银行核心业务岗位操作”赛项任务、评分细节、单项分值、总分、评分方法

竞赛任务	评分细节	单项分值	总分	评分方式
大堂经理岗 --厅堂管理	服务接待礼仪	40分	200分	系统评分
	疑难投诉处理	40分		系统评分
	客户分流与引导	40分		系统评分
	厅堂业务知识	40分		系统评分
	营销能力	40分		系统评分
综合柜员岗 --零售/公司业务	通用业务	40分	200分	系统评分
	储蓄业务	40分		系统评分
	借记卡业务	30分		系统评分
	查冻扣业务	20分		系统评分
	代理业务	40分		系统评分
	公司业务	30分		系统评分
客户经理岗 --贷款业务	个人贷款业务	100分	200分	系统评分
	公司贷款业务	100分		系统评分
理财经理岗 --理财业务	客户信息采集	20分	200分	系统评分
	客户财务分析	40分		系统评分
	理财目标分析	40分		系统评分

	风险评估	50分		系统评分
	理财规划	50分		系统评分

4. “金融科技业务操作”赛项（共 1000 分。由四位选手协作完成。）

表 7 “金融科技业务操作”赛项任务、分值、评分方法

竞赛任务	分值	评分方式
数字人民币	50	系统评分
大数据金融	100	系统评分
AI 金融	50	系统评分
云金融	50	系统评分
物联网金融	50	系统评分
区块链金融	200	系统评分
银行业金融科技	150	系统评分
证券业金融科技	150	系统评分
保险业金融科技	100	系统评分
监管科技	100	系统评分

评分细节说明：竞赛平台根据该岗位实际工作任务设定竞赛任务，每个模块中参赛选手需要分别担任不同业务角色，以团队成员分工协作共同完成竞赛任务。竞赛选手完成相应竞赛任务，系统会自动比对任务操作情况评定相应分值。

（四）分值统计

“业务素养”赛项团队分值 400 分、“业务技能”赛项团队分值 800 分、“银行核心业务岗位操作”赛项团队分值 800 分、“金融科技业务操作”赛项团队分值 1000 分。上述四项合计团队总分为 3000 分。成绩审核无误后转换成百分制进行公示、上报。

（五）成绩复核

监督组根据需要有权对赛项各项成绩及总成绩进行抽查复核或全面复核。竞赛成绩复核无误后，经裁判长、监督组签字后进行公示，公示时间为 2 小时。成绩公示无异议后，由裁判长和监督仲裁组长在系统导出成绩单上签字，并在成绩发布会上宣布成绩。

十一、奖项设定

（一）参赛选手奖

根据竞赛成绩，从高到低排序，按参赛代表队总数的 10% 设一等奖，20% 设二等奖，30% 设三等奖。如果团队总成绩相同，以“金融科技业务操作”赛项成绩高低排序，如果“金融科技业务操作”赛项成绩相同，以“银行核心业务岗位操作”赛项成绩高低排序，如果“银行核心业务岗位操作”赛项成绩仍相同，以“业务技能”赛项成绩高低排序。

（二）指导教师奖

对获得一、二、三等奖选手的指导教师颁发优秀指导教师奖。

十二、赛场预案

编制车辆安全措施应急预案、食品安全措施应急预案、火灾安全事故紧急处理预案、伤害事故紧急处理预案、设备事故紧急处理预案，电力供应事故紧急处理预案等。对处理各种可能出现的突发状况进行事先演练，确保赛项顺利进行。

（一）消防预案

1. 赛区建立与公安、消防部门的协调机制，保证比赛安全，制定应急预案，及时处置突发事件。
2. 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. 赛场提供应急医疗措施和消防措施。
4. 按防火安全要求安置灭火器，并指定责任人在紧急时候使用。
5. 设置消防人员和保安人员的专线联系，确定对方联系人，由场地安全负责人对口联系。

（二）供电预案

1. 成立安全用电保障工作小组，负责与电力部门沟通、报备，保证比赛期间电力供应正常，及出现异常情况时及时解决问题。
2. 设立专门赛场配电房，配置工业标准配电柜。
3. 实行双重双电源保障措施：
 - 1) 除正常市电外，增加备用柴油发电机或不间断电源（UPS），柴油发电机离赛场足够远，保证赛场安静无噪音污染。

2) 赛场各赛位设备电源与电脑电源分离, 保证电脑用电不受选手对设备误操作影响。

3) 配电柜出线口必需保证 5 路以备用。

4) 设备本身带有配电箱, 配备隔离变压器, 具有漏电保护、过压、过电流保护等功能, 各单元独立供电互不干扰。

(三) 医疗预案

1. 在赛场警戒线范围内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。

2. 赛场提供应急医疗措施和消防措施, 设置医护人员的专线联系, 确定对方联系人, 由场地安全负责人对口联系。

(四) 设备预案

1. 按照正式比赛所需的设备进行准备。同时做好预备方案。

1) 赛台备用: 比赛场地预备 2 组赛台 (完整 4 台主机和 8 个显示器) 作为备用。

2) 交换机备用: 1 台核心交换机及 4 台 48 口普通交换机。

3) 服务器备用: 3 场三个环节准备 6 台服务器, 一台主服务器, 一台从服务器, 一台服务器备用, 同时, 主服务器与从服务器均采用双机热备, 进行备份数据实时同传, 主服务器无法启动的情况下可启用从服务器, 恢复同传数据比赛。

2. 赛场内配备一定数量的设备维护工程技术人员, 处置设备可能出现的问题。

(五) 疫情防控

为切实推进与落实疫情防控常态化条件下省高职赛项组织工作, 确保参赛师生生命安全与身体健康, 比赛期间疫情防控要求如下:

1. 承办院校

各赛项承办院校为疫情防控主体责任单位, 科学落实属地疫情防控要求, 成立相关组织机构, 统一负责疫情防控组织工作。赛事组织过程中, 要加强与当地疫情防控指导机构的沟通联系, 制定好各赛项疫情防控实施方案, 将防控要求落实到办赛全过程, 并在大赛指南中明确。安排专人与各参赛院校对接, 主动告知赛务安排、人员报到等具体要求。对参赛人员做好体温检测、健康码核查、提供必要防疫物资等相关疫情防控工作, 确保比赛顺利实施。

2. 参赛院校

各参赛院校加强参赛人员统一管理，精简随行人员，除领队、选手和指导教师外，减少其他工作人员数量。安排专车点对点接送参赛人员，确保参赛选手安全抵离。指定专人落实参赛人员的疫情防控准备工作，提前准备好参赛人员（含领队及指导教师等）相关防疫资料，到现场须提交《参赛人员健康状况排查承诺书》和《个人健康状况承诺书》，提供健康通行码“绿码”和手机漫游地查询结果（通信大数据行程卡），在测温正常下完成报到，入住承办院校指定酒店。比赛期间应注意做好个人防护，备足一次性医用口罩，避免在人员密集、通风不良的场所逗留。参赛人员须服从承办学校疫情防控检查，如果出现发热、乏力、干咳、呼吸困难等症状，请立即与承办院校疫情防控工作小组取得联系，视病情及时就医，确保比赛安全举办。

（六）赛题预案

本赛项共有三套竞赛试题，正式竞赛卷于当天比赛前在监督组的监督下，由裁判长指定相关人员抽取。

十三、赛项安全

赛项安全是技能竞赛一切工作顺利开展的先决条件，是赛项筹备和运行工作必须考虑的核心问题。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。

（一）组织管理

- 1.成立由赛项专家组委会组长为组长的安全管理专班，负责赛项安全管理。
- 2.疫情防控专班建立与卫生、疾病防疫等部门的协调机制，制定应急预案、处置突发事件，保证赛区及其赛项的疫情防控安全工作。
- 3.安全管理专班建立与行政、交通、公安、司法、消防、食品卫生、质量监督等部门的协调机制，制定应急预案、处置突发事件，保证赛区及其赛项的安全。
- 4.安全管理专班指定工作人员对赛场供电线路、消防设施、比赛设备，在赛前一周，进行安全检查，提出整改要求。赛前一天，对赛场进行安全验收，各项指标合格，在验收书签字确认并交付使用。签字验收的工作人员，对赛场的供电线路、消防设施、比赛设备的安全负责。
- 5.赛场设置突发事件撤离的安全通道，并保证比赛期间通道的畅通。

6.赛区配备救护车 1 台，停放在赛场外，赛场出现人员伤病时，送附近医院救治。

7.协调食品卫生部门，对赛项选手驻地的餐饮卫生进行检查，保证选手的食品安全。

8.协调交通部门，监视参赛代表队和学生参观、参赛、出席会议的交通线路，保证赛项的交通安全。

9.协调公安部门，管理赛区和选手驻地的治安，保证选手的人身和财产安全。

（二）比赛环境

1.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赛项规程要求排除安全隐患。

2.赛场周围要设立警戒线，要求所有参赛人员必须凭组委会印发的有效证件进入场地，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、大用电量、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.严格控制与参赛无关的易燃易爆以及各类危险品进入比赛场地，不许随便携带书包进入赛场。

5.配置先进的仪器，防止有人利用电磁波干扰比赛秩序。大赛现场需对赛场进行网络安全控制，以免场内外信息交互，充分体现大赛的严肃、公平和公正性。

6.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，开辟备用通道。

7.大赛期间，承办单位应在赛场管理的关键岗位增加力量并建立安全管理日志。

8.参赛选手进入工位、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。

（三）生活条件

1.比赛期间，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、饮食安全等由提供宿舍的学校负责。

3.大赛期间承办单位须保障比赛期间选手、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。

（四）参赛队责任

1.各学校组织参赛队时，须安排为参赛选手、领队、指导教师等人员购买大赛期间的人身意外伤害保险。

2.各学校参赛队组成后，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。

（五）应急处理

比赛期间发生意外事故，发现者应第一时间报告赛项专家组长，同时采取措施避免事态扩大，立即启动预案予以解决并报告组委会。赛项出现重大安全问题可以停赛，应向组委会报告详细情况。

（六）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.赛场工作人员违规，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。

十四、竞赛须知

（一）参赛队须知

1. 由组委会统一购买保险，参赛队须加强安全教育。
2. 参赛队按照大赛赛程安排凭大赛组委会颁发的参赛证和有效身份证件参加比赛及相关活动。
3. 参赛队应入住大赛组委会和赛点学校统一安排的酒店，用餐由赛点学校统一安排，不得自行安排食宿。

（二）指导老师须知

1. 各指导老师要发扬良好道德风尚，听从指挥，服从裁判，不弄虚作假。
2. 对申诉的仲裁结果，领队和指导老师应带头服从和执行，还应说服选手服从和执行。
3. 指导老师应认真研究和掌握本赛项比赛的技术规则和赛场要求，指导选手做好赛前的一切准备工作。

（三）参赛选手须知

1. 参赛选手应遵守比赛规则，尊重裁判和赛场工作人员，自觉遵守赛场秩序，服从裁判的管理。
2. 参赛选手应佩戴参赛证，带齐身份证、注册的学生证。在赛场的着装，应符合职业要求。在赛场的表现，应体现自己良好的职业习惯和职业素养。
3. 任何通讯及存储设备、纸质材料，一律不能进入赛场。
4. 比赛过程中不准互相交谈（需合作完成的项目除外），不得大声喧哗；不得有影响其他选手比赛的行为，不准有旁窥、夹带等作弊行为。
5. 比赛过程中需要去洗手间，应报告现场裁判，由裁判或赛场工作人员陪同离开赛场。
6. 完成比赛任务后，需要在比赛结束前离开赛场，需向现场裁判示意，在赛场记录上填写离场时间并签工位号确认后，方可离开赛场到指定区域等候评分，离开赛场后不可再次进入。未完成比赛任务，因病或其他原因需要终止比赛离开赛场，需经裁判长同意，在赛场记录表的相应栏目填写离场原因、离场时间并签工位号确认后，方可离开；离开后，不能再次进入赛场。
7. 裁判长发出停止比赛的指令，选手（包括需要补时的选手）应立即停止操

作进入通道，在现场裁判的指挥下离开赛场到达指定的区域等候评分。需要补时的选手在离场后，由现场裁判召唤进场补时。

8. 如对裁判员的执裁有异议，应在赛项比赛结束后（选手赛场比赛内容全部完成）2 小时内由领队以书面形式提出申诉。

（四）工作人员须知

1. 工作人员必须服从赛项组委会统一指挥，佩戴工作人员标识，认真履行职责，做好服务赛场、服务选手的工作。

2. 工作人员按照分工准时上岗，不得擅自离岗，应认真履行各自的工作职责，保证竞赛工作的顺利进行。

3. 工作人员应在规定的区域内工作，未经许可，不得擅自进入竞赛场地。如需进场，需经过裁判长同意，核准证件，有裁判跟随入场。

4. 如遇突发事件，须及时向裁判长报告，同时做好疏导工作，避免重大事故发生，确保竞赛圆满成功。

5. 竞赛期间，工作人员不得干涉及个人工作职责之外的事宜，不得利用工作之便，弄虚作假、徇私舞弊。如有上述现象或因工作不负责任的情况，造成竞赛程序无法继续进行，由赛项组委会视情节轻重，给予通报批评或停止工作，并通知其所在单位做出相应处理。

（五）裁判员须知

1. 裁判员执裁期间，统一佩戴裁判员标识，举止文明礼貌，接受参赛人员的监督。

2. 遵守执裁纪律，履行裁判职责，执行竞赛规则，信守裁判承诺书的各项承诺。服从赛项专家组和裁判长的领导。按照分工开展工作，始终坚守工作岗位，不得擅自离岗。

3. 裁判员不得有任何影响参赛选手比赛的行为，不得向参赛选手暗示或解答与竞赛有关的问题，不得指导、帮助选手完成比赛任务。

4. 公平公正的对待每一位参赛选手，不能有亲近与疏远、热情与冷淡差别。

5. 竞赛期间，因裁判人员工作不负责任，造成竞赛程序无法继续进行或评判结果不真实的情况，由赛项组委会视情节轻重，给予通报批评或停止裁判资格，并通知其所在单位做出相应处理。

十五、申诉与仲裁

（一）各参赛队对不符合赛项规程规定的设备、工具、材料、计算机软硬件、竞赛执裁、赛场管理及工作人员的不规范行为等，可向赛项仲裁组提出申诉。申诉主体为参赛队领队。

（二）监督仲裁人员的姓名、联系方式、工作地点应该在竞赛期间向参赛队和工作人员公示，确保信息畅通并同时接受大众监督。

（三）申诉启动时，参赛队以该队领队签字同意的书面报告的形式递交赛项仲裁组。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。

（四）如对裁判员的执裁有异议，应在赛项比赛结束后（选手赛场比赛内容全部完成）2小时内由领队以书面形式提出申诉。超过2小时不予受理。

（五）赛项仲裁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，可由领队向大赛仲裁工作组提出申诉。大赛仲裁工作组的仲裁结果为最终结果。

（六）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。

（七）申诉方可随时提出放弃申诉。

十六、竞赛观摩

本竞赛项目不组织现场观摩。

十七、竞赛直播

本赛项根据竞赛场地情况，在不影响参赛选手比赛的情况下由专业人员进行现场竞赛的过程和成绩全程直播。

十八、其他

1. 国赛集训名单后期由组委会办公室统一公布。
2. 参赛选手及相关工作人员，由赛项承办院校赛统一安排食宿，费用自理。
3. 本技术文件的最终解释权归大赛组织委员会。