第十六届山东省职业院校技能大赛

高职组“智慧金融”赛项规程

一、赛项名称

赛项名称：智慧金融

赛项组别：高职组

专业类别：财经商贸类

二、竞赛目的

“智慧金融”赛项坚持以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，深入贯彻落实《国家职业教育改革实施方案》（国发〔2019〕4号）、《教育部 山东省人民政府关于整省推进提质培优建设职业教育创新发展高地的意见》（鲁政发〔2020〕3号）等文件精神，根据《山东省人民政府办公厅关于举办全省职业院校技能大赛有关事项的通知》（鲁政办字〔2011〕14号）组织开展。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。以赛促教，以赛促学，以赛促改，对接“金融产品数字化营销”“金融智能投顾”“金融大数据处理”“人身保险理赔”“家庭理财规划”等职业技能等级证书，推进金融专业群“岗课赛证”综合育人，展示金融专业群高职教育改革成果及师生良好精神面貌，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、科技金融等金融创新提供智力支持。

三、竞赛内容

**（一）赛项竞赛内容说明**

“智慧金融”赛项包括“金融职业素养”“金融综合技能”“数字金融业务”三个竞赛模块，总分3000分。

1.“金融职业素养”模块

考核选手对大数据、人工智能、区块链等信息技术的应用和金融专业知识的掌握情况，以及对金融基本操作技能的掌握情况。“金融职业素养”包括“业务素养”和“职业技能”两个竞赛单元。“业务素养”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，涵盖业务操作相关的基础知识。“职业技能”主要包括传票数字录入、字符录入、手工点钞、货币防伪与鉴别等部分。

“业务素养”竞赛单元比赛时长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%。本竞赛单元金融理论知识、银行业务知识、金融科技知识占80%，金融业务法律基础占10%，金融从业人员职业行为占10%。

“职业技能”竞赛单元比赛总时长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）。共四个单项，每个单项比赛时长10分钟。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%。

2.“金融综合技能”模块

本模块主要考核选手在数字货币、普惠金融、绿色金融等智慧金融背景下银行、证券、保险等金融业务处理技能，本竞赛模块分岗位操作，主要包括大堂经理岗、综合柜台岗、客户经理岗、理财经理岗等。

（1）大堂经理岗：包含银行厅堂客户接待与引导服务，证券公司投资咨询、客户接待与业务引导，保险公司客户咨询接待与业务引导。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。以银行厅堂自助设备区为背景，考核选手对于智能金融机具相关知识的了解，智能柜员机、便携式智能柜员机以及手机银行等机具的具体操作使用。

（2）综合柜员岗：考核选手对银行、证券、保险等金融机构相关岗位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：考核选手对公司信贷及个人贷款业务处理能力，包括信贷客户信息导入、信贷客户分析、客户授信、业务受理以及证券公司、保险公司业务拓展等相关业务。

（4）理财经理岗：考核选手对理财经理岗位业务处理能力，包括家庭理财规划，涵盖财务分析、教育规划、理财需求分析等，证券投资规划、保险投资规划等理财规划方案设计。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。

“金融综合技能”模块比赛时长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位选手分工协作完成，选手岗位赛前抽签确定。

3.“数字金融业务”模块

本模块竞赛内容根据不同金融科技应用场景的工作岗位设计竞赛任务。针对每个竞赛单元参赛选手需要分别担任不同角色，以团队成员分工协作方式共同完成，主要考核参赛选手对数字金融业务场景的专业技能掌握情况。

（1）大数据金融业务：考查选手大数据应用能力，包括物联网端数据采集、大数据云服务维护、云存储等操作；基于网络数据进行金融大数据采集（数据采集点设计）数据导入、数据标注、数据存储、数据可视化、数据挖掘、模型调参、预测分析等操作；考查人工智能机器学习算法应用。

（2）区块链金融业务：掌握选手区块链应用能力，包括链搭建（联盟链）、智能合约编写等。

（3）支付业务数字化：考查选手数字人民币业务操作能力。包括数字人民币生成、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；第三方支付应用；考查跨境支付业务，包括区块链跨境汇款业务、数字人民币跨境支付和多边央行数字货币桥“货币桥”业务等。

（4）银行业务数字化：考查选手信贷业务操作能力。包括企业及个人的信用管理、小微金融（网络小额贷款）及个人消费贷；考查智能风控操作，包括贷前管理（信贷审批）、贷中管理、贷后管理、客服服务、风险预警等；考查大财富管理操作，包括银行账户开户（二类）、个人养老金、理财产品投资、个税减免等操作；考查银行行业精细化用户运营，包括针对银行产品开展用户画像分析、营销策略制定、营销方案撰写、活动文案写作及活动上线实施等。

（5）证券业务数字化：考查选手在操作证券业务数字化方面的综合能力，包括智能投顾、智能投研业务、量化金融（程序化交易）业务。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；量化金融（程序化交易）业务，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。考查互联网基金销售业务和证券行业精细化用户运营，包括针对证券产品开展用户画像分析、营销策略制定、营销方案撰写、活动文案写作及活动上线实施等。

（6）保险业业务数字化：考查选手关于保险业业务数字化转型方面的综合业务能力。包括车险精准定价，如UBI车险等；智能理赔，包括航空延误险、意外险等；数字医疗与数字健康保险；保险行业精细化用户运营，包括针对互联网保险产品开展用户画像分析、营销策略制订、业务营销方案撰写、活动文案写作及活动上线实施等。

（7）金融科技业务创新：考查选手在金融科技业务创新方面的应用能力及数字供应链金融应用能力，包括采用数字技术改造供应链金融、金融科技赋能新金融业务、信用结算数字化、保理业务数字化等。

（8）数字金融业务监管：考查选手对数字金融风险特征识别能力及运用技术手段进行风险防范能力，包含监管沙盒、非现场审计、平台企业监管等相关业务应用能力。

“数字金融业务”模块比赛时长180分钟（3小时）。“数字金融业务”模块总分1000分，占总分33.3%，其中大数据金融业务100分、区块链金融业务150分、支付业务数字化150分、银行业务数字化150分、证券业务数字化200分、保险业业务数字化150分、金融科技业务创新50分、数字金融业务监管50分。团队4位选手合作完成。

**（二）赛项模块、比赛时长及分值占比**

**表1 赛项模块、比赛时长及分值占比**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **模块** | | **主要内容** | **比赛时长** | **分值** |
| 模块一 | 金融职业素养 | 业务素养知识（每人100分） | 135分钟  （含单项  间隔时间） | 1200分（占总分  40%） |
| 传票数字录入（每人50分） |
| 字符录入（每人50分） |
| 手工点钞（每人50分） |
| 货币防伪与鉴别（每人50分） |
| 模块二 | 金融综合技能 | 大堂经理岗（每个岗位200分） | 120分钟 | 800分  （占总分  26.67%） |
| 综合柜员岗（每个岗位200分） |
| 客户经理岗（每个岗位200分） |
| 理财经理岗（每个岗位200分） |
| 模块三 | 数字金融业务 | 大数据金融业务100分 | 180分钟 | 1000分  （占总分  33.33%） |
| 区块链金融业务150分 |
| 支付业务数字化150分 |
| 银行业务数字化150分 |
| 证券业务数字化200分 |
| 保险业业务数字化150分 |
| 金融科技业务创新50分 |
| 数字金融业务监管50分 |

四、竞赛方式

本赛项为线下团体赛，每队4名选手，需为同校在籍学生，性别和年级不限，每队不超过2名指导教师。

“金融职业素养”模块由每支参赛队4名选手独立完成。“金融综合技能”模块由每支参赛队4名选手分别担任大堂经理、综合柜员、客户经理、理财经理岗位完成竞赛任务，4名选手岗位赛前抽签确定。“数字金融业务”模块由每支参赛队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** | | **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“金融综合技能”模块岗位抽签 |
| 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 | “金融综合技能”模块竞赛 |
| 12:00-13:30 | 午餐+午休 |
| 13:30-14:00 | 抽签和二次加密、检录进场 |
| 14:00-16:15 | “金融职业素养”模块竞赛 |
| 第三天 | 8:30-9:00 | 抽签和二次加密、检录进场 |
| 9:10-12:10 | “数字金融业务”模块竞赛 |
| 12:20-14:00 | 午餐+午休 |
| 14:00-16:00 | 汇总成绩 |
| 16:00-17:00 | 宣布竞赛成绩及闭幕式 |

是

赛前准备

抽签和二次加密

参赛队进场检录

赛前列队集合

赛场封闭

裁判长抽题

选手熟悉赛场

赛前说明会

各参赛队报到

参赛队确认离场

参赛队竞赛

参赛队确认设备

是否有申诉

申诉受理

系统导出原始成绩

解密成绩排名

竞赛成绩公布

闭幕式

否

六、竞赛命题

本赛项竞赛试题采用赛题库方式，赛题由专家出题并审核确定。10套题库将于赛前20日发布在“山东省职业院校技能大赛网：http://sdskills.sdei.edu.cn/”。正式赛卷于比赛前在监督组的监督下，由裁判长指定相关人员抽取，竞赛结束后3天内，正式赛卷将通过大赛网络信息发布平台（http://sdskills.sdei.edu.cn/）发布。

七、竞赛规则

**（一）报名要求**

1. 参赛资格

参赛选手符合《山东省教育厅等4部门关于举办第十六届山东省职业院校技能大赛的通知》（鲁教职函〔2023〕47号）规定，须为高等职业学校(包括本科职业院校)全日制在籍学生。本科院校中高职（专科）类全日制在籍学生可报名参加高职组比赛。五年制高职学生报名参赛的，一至三年级（含三年级）学生参加中职组比赛，四至五年级学生参加高职组比赛。技师学院相关年级全日制在籍学生参加高职组比赛。参赛资格以报名时所具有的在校学籍为准。

2. 参赛名额

每支参赛队限4名参赛选手，每个学校限1支队伍参赛，不得跨校组队。凡在往届全国、全省职业院校技能大赛中获一等奖的学生，不得再参加同一项目同一组别的比赛。

3. 选手报名

各参赛院校须按规定的时间和要求上报参赛信息。

4. 人员变更

参赛选手和指导教师报名获得确认后不得随意更换，因故需要更换的，须在开赛10个工作日前出具书面说明，经大赛执委会核实后予以更换，有个别选手已报名确认但未参赛的视为整队弃赛。竞赛开始后，参赛队不得更换参赛队员。

**（二）熟悉场地**

参赛选手、裁判员、工作人员、赛项组织者等人员均需按照赛项执委会要求准时到达赛项举办地点，及时办理相关手续，领取相关证件，熟悉场地，做好赛前准备工作。

**（三）正式比赛**

1.赛场各类工作人员必须统一佩戴由赛项执委会印制的相应证件，着装整齐，进入工作岗位。

2.现场为各参赛队统一提供竞赛用品用具（点钞纸、扎钞纸、传票本、纸、笔、计算器等），各代表队不得携带任何用品用具、工具书、参考书进入赛场。

3.参赛选手经检录后实行封闭管理，通过一次加密和二次加密环节确定当天比赛的场次和工位，不得擅自变更。

4.比赛过程中，除参加当场次比赛的选手、执行裁判员、现场工作人员和经批准的人员外，其他人员一律不得进入比赛现场；比赛结束后，参赛人员应根据指令及时退出比赛现场，对不听劝阻、无理取闹者追究责任，并通报批评。

5.参赛选手不得以任何方式泄露参赛院校、选手姓名等涉及竞赛场上应该保密的信息，不得对业务技能相关知识和操作询问裁判人员。

6.参赛选手不得将竞赛记录单、仪器、设备和工具等与比赛有关的物品带离赛场，选手必须经现场裁判员检查许可后方能离开赛场。

7.遵守赛场纪律，使用文明用语，尊重裁判和其他选手，不得辱骂裁判和赛场工作人员，不得打架斗殴。

**（四）成绩评定与结果公布**

竞赛成绩分为计算机自动评分和现场评分，成绩评定过程中的所有评分材料须由相应评分裁判签字确认，更正成绩需经裁判本人、裁判长及监督仲裁组长在更正处签字。

1.组织分工

（1）检录工作人员负责对参赛队伍（选手）进行点名登记、身份核对等工作。检录工作由赛项承办院校工作人员承担。

（2）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管理工作并处理比赛中出现的争议问题。

（3）裁判员根据比赛需要分为加密裁判、现场裁判和评分裁判。

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；各赛项加密裁判由赛区执委会根据赛项要求确定；同一赛项的加密裁判来自不同单位；加密裁判不得参与评分工作。

现场裁判：按规定做好赛场记录，维护赛场纪律，评定参赛队的现场得分。

评分裁判：负责对参赛队伍（选手）的比赛任务完成、比赛表现情况按赛项评分标准进行评定。

（4）裁判报到后，封闭管理。每天比赛前2小时通过抽签方式，确定裁判执裁工位。

（5）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。

（6）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.成绩评定及公布

本赛项评分方法分为大赛平台自动评分和裁判现场评分，成绩评定过程中的所有评分材料须由相应评分裁判签字确认，更正成绩需经裁判本人、裁判长及监督仲裁组长在更正处签字。

记分员将解密后的各参赛队伍（选手）成绩汇总成比赛成绩，经裁判长、监督仲裁组签字，公示2小时且无异议后，公布比赛结果。

**（五）竞赛纪律**

1.所有有关专家和裁判将签订保密协议,严守保密纪律，不得私自透露赛题非公开部分的内容。

2.任何人不得以任何方式暗示、指导、帮助、影响参赛选手。

3.竞赛过程中，除参加当场次竞赛的选手、执行裁判员、现场工作人员和经批准的人员外，其他人员一律不得进入竞赛现场，参赛人员竞赛完毕应及时退出竞赛现场。对不听劝阻、无理取闹者追究责任，并通报批评。

4.裁判员、仲裁组成员、其他工作人员违反工作守则，经大赛组委会核实后视情节轻重予以警告处分或取消其任职资格。

5.对违反竞赛各种纪律的参赛选手及所在代表队和单位，视情节轻重、后果影响予以取消竞赛评奖资格或通报批评。

八、竞赛环境

竞赛场地设置在学校体育馆或机房内，总共布置200台机位，4台服务器。竞赛核心区域由专业布展机构进行布置，竞赛周边区域布置交流观摩区、现场直播区等。

(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)竞赛场地内设置背景板、宣传横幅及壁挂图，营造竞赛氛围；

(三)竞赛区域及观摩区采取必要的物理性隔离，确保互不干扰；

(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：8小时，输出电压：230V±5%V；

(七)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。

九、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“竞赛技术平台”，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**

“竞赛技术平台”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**

“竞赛技术平台”后台采用SQLServer2008 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。

十、技术平台

本赛项采用的技术平台为“智慧金融”赛项2023年国赛技术平台，大赛平台技术支持方为中联集团教育科技有限公司、深圳典阅科技有限公司。

本赛项竞赛采用的“竞赛技术平台”满足“金融职业素养”“金融综合技能”“数字金融业务”三个竞赛模块比赛需求。其中，“金融职业素养”系统包括业务素养知识、传票数字录入、字符录入、手工点钞、货币防伪与鉴别5个模块，“金融综合技能”系统包括大堂经理岗、综合柜员岗、客户经理岗、理财经理岗4个岗位竞赛任务，“数字金融业务”系统包括大数据金融业务、区块链金融业务、支付业务数字化、银行业务数字化、证券业务数字化、保险业业务数字化、金融科技业务创新、数字金融业务监管8个竞赛单元。

**（一）服务器、计算机、数据库及网络设备等要求**

1.服务器数量：6台；系统配置：CPU：4颗QuadCore（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 Server2008R2 64位，安装IIS7.5。

2.客户端安装Win10及Google浏览器。

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，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240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。其他相关器材包括练功卷、传票本、计算器等，具体要求如下：

**表3 赛项必备器材**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **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 BAII 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三种类型） |
| 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 |

十一、成绩评定

**（一）裁判员选聘**

裁判长由赛项执委会向大赛执委会推荐，由大赛执委会聘任。共安排7名裁判，其中加密裁判2人，现场裁判2人, 评分裁判3人。加密裁判不得参与评分工作。比赛安排现场技术人员6名。

**表4 裁判选聘标准**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 专业技术方向 | 知识能力要求 | 执裁、教学、 工作经历 | 专业技术职称 （职业资格等级） | 人数 |
| 1.加密裁判 | 金融相关专业 | 精通金融知识/技能，5年以上从业经验 | 金融类专业教学、执裁经历 | 中级以上职称 | 2 |
| 2.现场裁判 | 金融相关专业 | 精通金融知识/技能，5年以上从业经验 | 金融类专业教学、执裁经历 | 副高及以上专业 技术职称或高级 技师职业资格 | 2 |
| 3.裁判长、评分裁判 | 金融相关专业 | 精通金融知识/技能，5年以上从业经验 | 金融类专业教学、执裁经历 | 副高及以上专业 技术职称或高级 技师职业资格 | 3 |

**（二）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。

**（三）评分方法**

1.“金融职业素养”竞赛成绩评定由“竞赛技术平台”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；

2.“金融综合技能”竞赛成绩评定由“竞赛技术平台”评分；

3.“数字金融业务”竞赛成绩评定“竞赛技术平台”自动评分；

4.团体总成绩由1、2、3项目竞赛得分相加构成。

**（四）评分细节**

1.“金融职业素养”模块（共1200分。每人300分。）

**表5 金融职业素养模块评分标准**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **项目** | **评分细则** | **分值** | **评分方法** |
| 业务素养 | 经济金融理论基础知识、银行业务知识、金融科技理论知识80% | 400分  （每人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% |
| 传票算 | 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。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。 | 200分  （每人50分） | 系统评分 |
| 字符录入 | 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、微软全拼、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。 | 200分  （每人50分） | 系统评分 |
| 手工点钞 | 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。  现场裁判评分：  ①按面值扣分，每种面值最低为零分，不出现负分；②录入和提交但未完成捆扎的该面值不得分；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。 | 200分  （每人50分） | 系统自动评分与现场裁判评分相结合 |
| 货币防伪与鉴别 | 本项目分单选题（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。 | 200分  （每人50分） | 系统评分 |

2.“金融综合技能”模块（共800分。每个岗位200分。）

**表6 金融综合技能模块评分标准**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **竞赛任务** | **评分细节** | **单项分值** | **总分** | **评分方法** |
| 大堂经理岗 | 服务接待礼仪 | 30分 | 200分 | 系统评分 |
| 疑难投诉处理 | 40分 |
| 客户分流与引导 | 20分 |
| 厅堂业务知识 | 30分 |
| 营销能力 | 40分 |
| 智能金融机具实操 | 40分 |
| 综合柜员岗 | 通用业务 | 40分 | 200分 | 系统评分 |
| 储蓄业务 | 40分 |
| 借记卡业务 | 30分 |
| 查冻扣业务 | 20分 |
| 代理业务 | 40分 |
| 公司业务 | 30分 |
| 客户经理岗 | 个人贷款业务 | 100分 | 200分 | 系统评分 |
| 公司贷款业务 | 100分 |
| 理财经理岗 | 客户信息采集 | 20分 | 200分 | 系统评分 |
| 客户财务分析 | 40分 |
| 理财目标分析 | 40分 |
| 风险评估 | 50分 |
| 理财规划 | 50分 |

3.“数字金融业务”模块（共1000分。由四位选手协作完成。）

**表7 数字金融业务模块评分标准**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **竞赛任务** | **单任务分值** | **总分** | **评分方法** |
| 大数据金融业务 | 100分 | 1000分 | 系统评分 |
| 区块链金融业务 | 150分 | 系统评分 |
| 支付业务数字化 | 150分 | 系统评分 |
| 银行业务数字化 | 150分 | 系统评分 |
| 证券业务数字化 | 200分 | 系统评分 |
| 保险业业务数字化 | 150分 | 系统评分 |
| 金融科技业务创新 | 50分 | 系统评分 |
| 数字金融业务监管 | 50分 | 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。

**（五）分值统计**

“金融职业素养”赛项团队分值1200分、“金融综合技能”赛项团队分值800分、“数字金融业务”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。

**（六）成绩复核**

为保障成绩评判的准确性，监督组将对赛项总成绩排名前30%的所有参赛队（选手）的成绩进行复核；对其余成绩进行抽检复核，抽检覆盖率不得低于15%。如发现成绩错误以书面方式及时告知裁判长，由裁判长更正成绩并签字确认。复核、抽检错误率超过5%的，裁判组将对所有成绩进行复核。

**（七）成绩公布方法**

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，由仲裁长和监督组长在成绩单上签字，并在闭赛式上公布竞赛成绩。若有异议，经过规定程序仲裁后，按照仲裁结果公布比赛成绩。

1.本赛项只设参赛团体奖。

2.团体奖数以实际参赛队总数为基数，分设一、二、三等奖，获奖比例分别为10%、20%、30%（小数点后四舍五入）。如果团队总成绩相同，以“数字金融业务”赛项成绩高低排序，如果“数字金融业务”赛项成绩相同，以“金融综合技能”赛项成绩高低排序，如果“金融综合技能”赛项成绩仍相同，以“金融职业素养”赛项成绩高低排序。

3.获一等奖的参赛队指导老师由组委会颁发“优秀指导老师奖”。

十二、赛场预案

为保障技能竞赛有序进行，保障参赛选手的身体健康与生命财产安全，应对各种突发事件。根据有关规定，结合赛场实际，特制定如下应急预案：

**（一）指导思想**

预防为主，防范各类安全事故发生，并在事故突发时能够快速、及时、妥善处置，最大限度降低安全事故危害。

**（二）工作原则**

1.以人为本、快速反应。突发事件的处置实行首遇责任制，首先发现情况的工作人员必须在第一时间报告相关领导，相关人员到达现场后及时做好交接，并积极协同处理有关事务，直至事态基本平稳后方可离开。应急处置的各环节都要坚持把保障健康和生命安全作为首要任务。在此前提下，工作人员迅速按照应急预案开展工作，最大限度地减少危害和影响。

2.服从指挥、分工负责。在赛项执委会的领导下，由赛项专家联合承办校成立赛项应急保障小组，负责现场控制、后勤保障、医疗救援、信息资料等，工作人员各负其责、齐心协力、密切配合、共同做好突发事件的处置工作。

３.防范为主、上下联动。加强宣传，提高自我防范、自救互救等能力。突发事件发生后，要在专业人员的指导下，采取切实可行的措施控制现场、维护秩序，防止事故的蔓延和扩大。

**（三）组织管理**

赛场成立赛项安全工作领导小组，赛项安全工作领导小组总揽赛项安全工作，建立与公安、交通、消防、卫生、防疫、食品等相关职能部门的协调预警机制。赛项安全工作领导小组下设七个工作专班：疫情防控专班、现场安保专班、车辆安全专班、食品安全专班、特情处置专班、设备保障专班、电力保障专班。明确人员分工，落实岗位职责，着力抓细抓实。各工作专班负责制定出符合相关部门要求的《疫情防控应急预案》《伤害事故紧急处理预案》《车辆安全措施应急预案》《食品安全措施应急预案》《消防安全事故紧急处理预案》《设备事故紧急处理预案》《电力供应事故紧急处理预案》《地震灾害紧急处理预案》和《疾病防控应急预案》等预案。赛前组织相关工作组人员进行培训，提高他们的业务素质和处置能力，同时举行火灾、地震和洪水等灾害的应急疏散演练，以及相关设施设备的安全检查。

**（四）疫情防控**

根据当地疫情防控部门的工作要求，制定科学可行的防控方案，并征得当地疫情防控部门的同意方可进行相关工作。

**（五）竞赛期间应急工作处理预案**

1.突发停水、停电应急预案

联系人及联系电话：于晓记 15966161056

承办学校后勤部门要关注停水、停电信息公告，并与供电、供水部门协商，保证竞赛期间供电、供水正常。工作人员定期巡检供水、供电设施，保障安全运行。遇停电及时启用自备电源（或租赁发电机）供电，保证竞赛设备用电正常。

2.突发网络故障应急预案

联系人及联系电话：王跃华 18660675099

承办学校信息中心或相关部门要保障网络正常运行，安排技术人员及时处理网络中断等问题。

3.参赛选手发病、受伤或意外伤害及食品安全事故应急预案

联系人及联系电话：陈丹丹 18866369671

竞赛期间，承办校医务室安排2名医生在现场值班，学校安排一辆车随时待命，及时处理选手发病医疗问题，如病情严重，应协助参赛队领队立即将病人送医院治疗。对于突现低温天气，校医须采取防寒措施，准备必要防寒药物与物资。

比赛过程中，如发生人员受伤、触电等伤害，现场医务人员要给予及时的救助；发生较严重的伤害及故障，除现场及时采取救助措施外，要及时通知救护中心到赛区实施抢救；发生意外伤害及故障，后勤保卫部门和承办学校办公室要共同维护好现场秩序。比赛过程中使用的设备设施，如发生故障，必须请专业人员进行故障排除。参赛选手不得自行对设备故障进行排除，以免发生意外。如参赛设备短时间可排除故障，选手可继续使用此设备参赛，如故障不能及时排除，应及时更换设备，保证选手的正常参赛。

注重食品安全，防止发生食物中毒事件。发现选手有呕吐、腹胀、腹泻等症状，立即送往学校医疗保健室或医院诊疗。发生三人以上同时出现腹胀、腹泻、出疹等症状，应立即报告学校领导小组，及时采取有效控制措施，同时迅速查明原因，并封存可能导致食物中毒的食品及其原料、工具等，以备卫生部门检验。

4.突发治安事件应急预案

联系人及联系电话：王树平 13678666027

规范竞赛秩序，加强法制和安全教育，增强选手法制意识。对发现有情绪异常、行为过激的选手或发现有可能引发矛盾激化的苗头，及时与竞赛领队沟通联系，做好劝导和化解工作。发生暴力事件，第一发现人应立即向应急保障小组联系人和承办学校保卫处报告，保安人员应立即赶赴现场，同时全力保护好现场和附近的其他人员，情况紧急应向公安机关和上级报告。

5.火情应急预案

联系人及联系电话：王树平 13678666027

发现火情，现场值班人员及老师应及时通知保卫部门和值班校领导，并积极组织扑救。安全领导小组人员应立即赶赴现场，根据火情状况，决定是否组织人员疏散，是否切断电源和光源，以及决定是否需要报警。

**（六）应急电话**

火警：119匪警：110急救：120

承办学校保卫处值班电话：0536-2600110

承办学校物业项目部经理：刘子正 17753691866

承办学校物业安保队队长：0536-2600113

承办学校院办公室：赵继民 0536-2600118

十三、申诉与仲裁

本赛项设赛项监督仲裁工作组。监督仲裁工作组人数原则上为3人，设组长1人。

1.各参赛队对不符合大赛和赛项规程规定的仪器、设备、工装、材料、物件、计算机软硬件等，竞赛执裁、赛场管理，以及工作人员的不规范行为等，可向赛项监督仲裁组提出申诉。申诉主体为参赛队领队。

2.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。

3.申诉启动时，由各参赛校领队向赛项监督仲裁工作组递交亲笔签字同意的书面申诉报告。申诉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.提出申诉的时间应在竞赛结束后（选手赛场竞赛内容全部完成）2小时内，超过时效不予受理。

5.赛项监督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，可由院校领队向仲裁委员会提出申诉。仲裁委员会的仲裁结果为最终结果。

6.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。

8.申诉方必须提供真实的申诉信息并严格遵守申诉程序，不得以任何理由采取过激行为扰乱赛场秩序；不得以任何理由拒绝接受仲裁结果。

十四、竞赛观摩

赛项可根据具体情况在赛场内设置观摩区域和参观路线，向纳入大赛健康管理人员开放，为保证大赛顺利进行，在观摩时请遵循相关规则。

十五、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全程实况直播，报道大赛开赛式、大赛比赛现场情况、大赛颁奖情况、大赛闭赛式等。

十六、竞赛须知

**（一）参赛队须知**

1.参赛队名称统一使用各校代表队名称，不得使用其他组织或团体名称；不接受跨校组队报名；

2.参赛队按照大赛赛程安排，凭赛项组委会颁发的相关证件参加竞赛及相关活动；

3.参赛队须为参赛师生购买人身意外保险。

**（二）指导教师须知**

1.领队、指导教师须严格遵守赛场纪律，服从裁判，文明竞赛；

2.竞赛期间，指导教师不得进入候赛室、备赛室或赛场内进行指导；

3.正式报名的领队、指导教师原则上不得更换；

4.竞赛期间各参赛队不得以任何形式向裁判透露参赛信息或沟通竞赛事宜，有关竞赛所有问题须由领队按规范要求向赛项执委会或仲裁组反映或协商。

**（三）参赛选手须知**

1.参赛选手需在报到时提供学生证明及身份证明；

2.参赛选手凭参赛证进入竞赛场地，竞赛期间应始终佩戴参赛证以备检查；

3.参赛选手不允许携带任何纸质资料、通讯工具和电子设备进入竞赛场地；

4.参赛选手在候赛室、备赛室和赛场内须服从工作人员调度，遵守赛场纪律，不得擅自离开指定区域；

5.在竞赛过程中，如有疑问，参赛选手应举手示意，裁判人员应予以解答，但选手不得对业务技能相关知识和操作询问裁判人员。确因计算机软件或硬件及竞赛用具故障，致使操作无法继续的，经裁判人员确认同意后，予以启用备用设备；

6.每一项竞赛环节，未经裁判员许可，参赛选手不得中途离场；比赛时间到，参赛选手应立即停止比赛。现场裁判可根据违规实际采取处罚措施；

7.参赛选手每环节竞赛结束，离开赛场时不得带走任何赛场物品；

8.参赛选手应尊重裁判，尊重对手，应服从裁判组的评判。对竞赛过程或结果如有异议，应由领队按规范程序和方式向赛项仲裁工作组提出；

9.参赛选手在竞赛期间未经赛项组委会批准，不得随意接受任何单位或个人进行的与竞赛相关的采访，不得私自公开竞赛的相关情况和资料。

**（四）工作人员须知**

1.大赛期间，工作人员须佩戴组委会核发的证件进入赛场，并遵守赛场相关规定。新闻媒体等进入赛场必须经赛项执委会允许，由专人陪同并且听从现场工作人员的安排和管理，不能影响比赛进行；

2.在选手比赛时，工作人员及赛场所有人员必须保持安静，不得随意走动、喧哗、提示或出现对选手有影响的动作。除经特别允许，工作人员进入赛场后请关闭手机；

3.比赛期间，由赛项执委会负责处理突发事件，由仲裁组人员处理申诉事项，由监督人员对裁判人员和现场评分员进行监督，工作人员不得私自处理有关选手比赛成绩的相关事件。