2021年河南省高等职业教育技能大赛

银行业务综合技能赛项竞赛方案

### 一、赛项名称

赛项名称：银行业务综合技能

赛项编号：GZ-2021052

赛项组别：高职组

专业大类：财经商贸

主办单位：河南省教育厅

承办单位：河南经贸职业学院

报到及推荐住宿地点：另行通知

### 二、竞赛目的

治国经邦，人才为急。“银行业务综合技能竞赛”坚持以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，引导学生树立共产主义远大理想和中国特色社会主义共同理想，弘扬工匠精神，为国家和社会培育更多知识型、技能型、创新型技术技能人才，以高质量金融人才助力河南经济高质量发展。

“银行业务综合技能”竞赛，以全面贯彻落实《国家职业教育改革实施方案》和《职业教育提质培优行动计划（2020—2023年）》等重要文件精神为指引，紧扣数字化时代职业院校的教学要求，对接金融行业企业业务改革与创新需求，深化产教融合、校企合作，充分发挥技能竞赛引领专业群建设及课程改革的重要作用，持续提高金融职业教育的质量，促进金融职业教育供给侧改革，继续加强工匠精神培养，提高金融专业群学生金融业务综合技能，增强学生就业核心竞争力。同时，通过以赛促学、以赛促教、以赛促练、以赛促改，提升我省金融职业教育水平，为中原地区经济发展提供普惠金融、绿色金融、数字金融等金融创新智力支持。

### 三、参赛资格

（一）参赛对象

高职组参赛选手须为普通高等学校全日制在籍专科学生，五年制高职学生四、五年级，本科院校高职类全日制在籍学生。凡在往届全国职业院校技能大赛中获一等奖的选手，不能再参加省赛同一项目同一组别的比赛。

（二）组队原则

本次大赛采用团体形式进行竞赛，以院校为单位组队参赛，不得跨校组队，每个队伍由4名选手组成，参赛选手须为同一院校全日制在籍高职相关专业学生（含本科院校中高职类全日制在籍学生，五年制高职四、五年级在籍学生），每支参赛队指导老师不超过2名，指导教师须由本校实际指导选手训练的专、兼职教师担任。本赛项每所院校限报2支参赛队。

### 四、参赛报名

1.参赛院校须于2021年11月3日前登录河南省高职院校技能大赛报名系统（http://39.105.49.188），按要求填报并提交参赛信息。

2.各参赛校以学校为单位注册报名平台，专人负责报名工作。（技术支持：郭威，电话：13643997008）。

3.提交报名信息后，参赛院校从系统导出参赛选手报名表、参赛信息汇总表后，连同参赛选手身份证复印件和学信网“教育部学籍在线验证报告”或省招办录取名册复印件各1份并加盖院校公章，报送或邮寄到赛项承办院校（河南经贸职业学院）。纸质报名材料接收截止时间为11月5日，以邮戳时间为准。

邮寄地址：河南省郑州市郑东新区河南经贸职业学院 郝佳 18638128150

4.承办学校收到纸质报名材料，按参赛条件的要求认真审核参赛选手和指导教师资格，审核通过报名成功。

### 五、竞赛日程安排（具体以《参赛指南》为准）

2021年11月12日报道，11月13日—14日全天竞赛。

**表1：竞赛日程表**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 时间 | 地点 | 参加人员 | 内容 | | |
| 11月  12日 | 08:30-14:30 | 1号楼 | 工作人员，参赛队 | 参选手报到 | | |
| 15:00-16:00 | 1号楼 | 领队、指导老师 | 领队及指导老师参加赛务会议 | | |
| 15:30-16:30 | 2号楼 | 各参赛队领队、队员代表 | 参赛队伍熟悉考场、设备 | | |
| 17:30 |  | 工作人员 | 场地封场 | | |
| 11月  13日 | 08:30-10:00 | 1号楼 | 裁判长、裁判、各参赛队指导老师、选手 | 开幕式、检录进场 | | |
| 10:00-12:00 | 2号楼 | 参赛选手、裁判 | “银行核心业务岗位操作”竞赛 | | |
| 12:00-14:00 | 1号楼 | 参赛选手、裁判  工作人员 | 午餐+午休 | | |
| 14:00-14:30 |  | 参赛选手、裁判、工作人员 | 检录进场 | | |
| 14:30-15:15 | 1号楼 | 参赛选手、裁判 | “业务素养”赛项竞赛 | | |
| 15:40-15:50 | 2号楼 | 参赛选手、裁判 | 字符录入 | | “业务技能”赛项竞赛 |
| 16:00-16:10 | 2号楼 | 货币防伪与鉴别 | |
| 16:20-16:30 | 2号楼 | 传票数字录入 | |
| 16:40-16:50 | 2号楼 | 手工点钞 | |
| 11月  14日 | 08:30-09:00 |  | 参赛选手、裁判、工作人员 | 检录进场 | | |
| 09:00-09:30 | 2号楼 | 参赛选手、裁判 | 大数据、量化金融模块 | “数字金融业务操作”赛项竞赛 | |
| 10:00-12:00 | 2号楼 | 区块链金融应用模块 |
| 12:00-15:00 | 1号楼 | 参赛选手、裁判  工作人员 | 午餐+午休 | | |
| 13:00-15:00 |  | 工作人员 | 汇总成绩、成绩公示 | | |
| 15:00-16:00 |  | 裁判长、裁判、各参赛队指导老师、选手 | 竞赛颁奖及闭幕式 | | |
| **备注** | **如报名参赛队数量过多，将根据实际情况适当调整比赛时间。** | | | | | |

### 六、竞赛内容

（一）“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等部分，涵盖业务操作相关的基础知识。

（二）“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。

（三）“银行核心业务岗位操作”赛项

1.大堂经理岗：考核选手对银行大堂经理岗位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：考核选手对银行柜员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：考核选手对信贷专员岗位业务处理能力，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：考核选手对理财经理岗位业务处理能力，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。

（四）“数字金融业务操作”赛项

1.大数据金融：考核选手金融大数据分析能力、金融大数据处理能力和金融大数据应用能力等。

2.量化金融：考核选手量化金融交易算法设计能力、分析能力、验证量化交易结果和调整参数设计的综合能力。

3.区块链金融应用：根据不同应用场景工作岗位设计竞赛任务，以团队分工协作方式完成，主要考核参赛选手对区块链金融应用场景设计、风险分析与评估、区块链创新应用、区块链金融应用项目审计、区块链供应链金融业务等方面专业技能掌握情况。本竞赛环节要求参赛选手分别担任团队不同角色。主要任务独立完成，涉及内部控制、授权等操作需要团队成员协作共同完成。重点考核参赛选手区块链金融新兴行业个人专业技能，同时考核参赛团队的协作配合能力。

**表2：竞赛分值及时间分配表**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 竞赛内容 | | 团队分值 | 竞赛方式 | 竞赛时间 |
| 业务素养赛项 | | 400分  （每人100分） | 4人独立完成 | 45分钟 |
| 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 | 80分钟  （每个单项10分钟） |
| 银行核心业务岗位操作赛项 | 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 | 120分钟 |
| 数字金融业务操作赛项 | 大数据金融 | 160分  （每人每项40分） | 4人独立完成 | 150分钟 |
| 量化金融 | 160分  （每人每项40分） |
| 区块链金融应用 | 480分 | 4人合作完成 |

### 七、竞赛方式

本赛项为团体赛，每队4名选手，须为同校在籍学生，性别和年级不限，每队不超过2名指导教师。“业务素养”赛项、“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。“数字金融业务操作”赛项中“大数据金融”与“量化金融”竞赛均由每支参赛队4名选手独立完成，“区块链金融应用”竞赛由每支参赛队4名参赛选手团队以协作方式完成。

### 八、竞赛规则

（一）参赛选手应认真学习领会本次竞赛相关文件，自觉遵守大赛纪律，服从指挥，听从安排，文明参赛。

（二）参赛选手请勿携带与竞赛无关的电子设备、通讯设备及其他相关资料与用品。

（三）参赛选手应按规定时间到达赛场，凭参赛证、身份证检录，按要求入场，不得迟到早退。

（四）参赛选手座次由赛前抽签决定，应按有关要求在指定位置就坐。

（五）在竞赛过程中，如有疑问，参赛选手应举手示意，裁判人员应按照有关要求及时予以答疑。确因是计算机软件或硬件故障，致使操作无法继续的，经确认后，予以启用备用计算机。

（六）参赛代表队若对赛事有异议，可由参赛队指导老师按规程提出书面申诉。

（七）指导老师应及时查看大赛有关赛项的通知和内容，认真研究和掌握本赛项竞赛的规程、技术规范和赛场要求，指导选手做好赛前的一切技术准备和竞赛准备。

（八）指导老师应在赛后做好赛事总结和工作总结。

### 九、成绩评定及公布

（一）比赛结束后由裁判组对各参赛队的竞赛任务逐项评分,裁判严格按照大赛制度要求和评分工作程序评定。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、监督组签字后，向全体参赛队公布比赛结果。公布2小时无异议后，提交省教育厅。

（二）所有有关专家和裁判以及相关人员将签订保密协议,严格遵守保密纪律，不得私自透露比赛需保密的内容和比赛结果。

### 十、竞赛环境

（一）竞赛场地设在机房内，场地内总共布置250台机位，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）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。

（四）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。

（五）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。

（六）设置安全通道和警戒线，确保进入赛场的人员限定在安全区域内活动，以保证大赛安全有序进行。

### 十一、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。

### 十二、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：2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 Server 2008 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.监控：赛场配置无盲点录像设备，实时录制赛场内竞赛情况。

（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.显示屏：为裁判席配置监视屏，竞赛所需个人计算机数量为250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：耗材数量规格表**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 器材类型 | 数量 | 硬件配置要求 |
| 计算器 | 250个 | 财会用计算器 |
| 竞赛专用练功券 | 250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250本 | 根据竞赛抽取的型号配备（包括AB/CD/EF/六种类型） |
| 收纳框 | 250个 | 38\*26\*8（长\*宽\*高） |
| 点钞油、点钞蜡用、海绵池、扎把印章 | 250套 | 点钞专用 |
| 捆钞条 | 10箱 | 常用尺寸：52\*2CM,30\*2CM |

### 十三、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“银行业务综合技能竞赛平台软件”自动评分；

2.“业务技能”竞赛成绩评定由“银行业务综合技能竞赛平台软件”自动评分，其中手工点钞采用计算机系统自动评分与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“银行业务综合技能竞赛平台软件”自动评分；

4.“数字金融业务操作”竞赛成绩评定由“银行业务综合技能竞赛平台软件”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）评分细节

1.业务素养赛项（共400分。每人100分）

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 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% | 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，每人合计200分）

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 项目 | 评分细则 | 分值 | 评分方法 |
| 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。 | 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、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。 | 50分 | 系统评分 |
| 手工点钞 | 采用计算机系统自动评分办法。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，盖章操作每一种面额钞票后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。  裁判评分：  ①录入和提交正确但未完成捆扎的该面值不得分；②已捆扎的点钞专用券质量不合格的每捆扣1分，最多扣5分；③没有盖章或盖章不清楚的每把扣0.5分，最多扣5分；④本项目最低为零分不出现负分，由裁判当场评定并填写“点钞扣分记录表”交裁判组汇总。 | 50分  （其中系统评分为45分，扎把人工评分为5分） | 系统自动评分与裁判评分相结合 |
| 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）

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 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.数字金融业务操作赛项（共800分。大数据金融和量化金融参赛选手独立完成80\*4=320分，区块链金融应用由四位选手协作完成480分）

（1）大数据金融（每位选手独立完成，4\*40=160分）

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 项目 | 评分细则 | 分值 | 评分方法 |
| 大数据金融 | 根据任务说明按要求完成竞赛操作。包含数据采集、数据分析、数据应用；其中数据采集采用步骤评分，数据分析和数据应用采用关键字和步骤评分。  评分说明：竞赛平台根据该岗位实际工作任务设定竞赛任务，并根据其他选手完成任务进展分配协同任务。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。 | 40分 | 系统评分 |

（2）量化金融（每位选手独立完成，4\*40=160分）

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 项目 | 评分细则 | 分值 | 评分方法 |
| 量化金融 | 根据任务说明按要求完成竞赛操作如投资策略及回测等。竞赛平台根据该岗位实际工作任务设定竞赛任务，并根据其他选手完成任务进展分配协同任务。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。 | 40分 | 系统评分 |

（3）区块链金融应用（四位选手协作完成，共480分）

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 业务类型 | 评分细节 | 分值 | 评分方法 |
| 区块链金  融应用 | 区块链设计 | 60 | 系统评分 |
| 区块链票据 | 60 |
| 区块链供应链金融 | 60 |
| 区块链债券 | 60 |
| 区块链资产证券化 | 60 |
| 区块链跨境支付与融资 | 60 |
| 区块链保函 | 60 |
| 区块链保险（含航意险、延误险） | 60 |

（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、“数字金融业务操作”赛项团队分值800分。上述四项合计团队总分为2800分。成绩审核无误后转换成百分制进行公示、上报。

### 十四、奖项设定

按照2021年河南省高等职业教育技能大赛文件执行。

### 十五、赛项安全

赛事安全是技能竞赛一切工作顺利开展的先决条件，是赛事筹备和运行工作必须考虑的核心问题。赛项工作组采取切实有效措施，保证大赛期间的参赛选手、指导教师、裁判员、工作人员的人身安全。

（一）比赛环境

1.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，符合国家有关安全规定。承办单位赛前将按照执委会要求排除安全隐患。

2.赛场周围设立警戒线，防止无关人员进入发生意外事件。比赛现场内的每个工位安全操作规范。选手进场后开赛前，裁判长将统一进行告知。

3.承办院校制定赛场用电预案。现场提供医疗和消防安全保障。

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.大赛期间工作组须在比赛管理的关键岗位增加力量，建立安全管理机制。

（二）组队责任

1.各学校组织代表队时，须为参赛选手购买大赛期间的人身意外伤害保险，有效期必须为大赛举行期间，不得以其他长期保险代替。

2.各学校代表队组成后，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。

（三）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执委会，同时采取措施避免事态扩大。赛项执委会应立即启动预案予以解决并报告赛区执委会。赛项出现重大安全问题可以停赛，是否停赛由赛区组委会决定。事后，赛区执委会应向大赛执委会报告详细情况。

（四）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.赛事工作人员违规的，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。

### 十六、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.属于设备、工具、软件方面的申诉应在竞赛前一天熟悉竞赛环境结束后2小时内提出；其他方面的申诉应在本环节竞赛结束后2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竞赛仲裁组提出书面申诉，并进行现场核实。申诉发生事件的现象、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。

3.竞赛仲裁组收到申诉报告后，应根据申诉事由进行审查，由裁判组组长根据申述情况给出处理结果及处理依据和理由。

4.申诉人不得无故拒不接受处理结果，不得采取过激行为刁难、攻击工作人员，否则视为放弃申诉。

（二）仲裁

赛项设仲裁工作组接受由代表队领队提出的对裁判结果等方面问题的申诉。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。仲裁工作组的仲裁结果为最终结果。

十七、竞赛须知

（一）参赛须知

参赛选手应根据赛项规定自带相关设备与工具，不得私自携带赛项规程规定以外的任何物品。

（二）参赛队须知

1.本赛项不接受跨校组队报名。

2.参赛队选手在报名获得确认后，原则上不再更换，如筹备过程中，选手因故不能参赛，所在学校主管部门需出具书面说明并按相关参赛选手资格补充人员并接受审核；竞赛开始后，参赛队不得更换参赛选手，允许队员有缺席进行比赛。

3.参赛队按照规程携带指定的设备与工具进行比赛，不得自带工具。

4.竞赛前一天选手熟悉场地时，不得触碰竞赛平台和比赛现场设备；竞赛当天参赛队检录入场时，只允许携带赛项指定设备和工具，禁止携带照相器材和通讯工具等，一经发现立即没收器材。

（三）领队、指导教师须知

1.各参赛代表队要发扬良好道德风尚，听从指挥，服从裁判，不弄虚作假。如发现弄虚作假者，取消参赛资格，名次无效。

2.各代表队领队要坚决执行竞赛的各项规定，加强对参赛人员的管理，做好赛前准备工作，督促选手带好证件等竞赛相关材料。

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，领队、指导教师及其他人员一律不得进入竞赛现场。

4.参赛代表队若对竞赛过程有异议，在规定的时间内由领队向赛项仲裁工作组提出书面报告。

5.指导教师要做好本队参赛选手的有关组织工作，督促选手按指定时间和地点报到；做好选手的后勤保障、防疫、安全工作。自觉维护赛场秩序。

（四）参赛选手须知

1.参赛选手应严格遵守赛场规章、操作规程和工艺准则，保证人身及设备安全，接受裁判员的监督和警示，文明竞赛。

2.参赛选手进入赛场，不许携带任何书籍和其他纸质资料。

3.各参赛队在规定的时间段进入赛场熟悉环境。

4.参赛选手进行操作比赛前须检录。检录时应出示本人身份证、学生证和参赛证，检录合格后方可参赛。凡未按时检录或检录不合格者取消参赛资格。检录后须将所有证件交给指导教师，不得带入赛场。

5.竞赛时，在收到开赛信号前不得启动操作，各参赛队自行决定分工、工作程序和时间安排，在指定工位上完成竞赛项目，严禁作弊行为。

6.竞赛过程中，因严重操作失误或安全事故不能进行比赛的，现场裁判员有权中止该队比赛。