**2021年全省职业院校技能大赛**

**高职学生组“银行业务综合技能”竞赛规程**

**一、赛项名称**

银行业务综合技能

**二、比赛目的**

银行综合业务技能大赛是训练和提高学生银行柜台业务岗位通用技术和职业能力的重要手段，借助计算机仿真模拟，提升教学质量、增强学生职业技能。竞赛紧扣目前职业院校银行综合业务教学要求，加深学生对银行专业知识的理解，提升学生的就业技能与实践能力。通过竞赛，搭建促进院校教师间的学术交流，展示教学成果的平台，检验高职金融专业教学改革成果，提高教师教学水平，提升运用信息化手段、计算机仿真模拟技术在教学中的应用水平。以大赛为契机激发行业企业关注和参与金融专业教学改革的主动性和积极性，为学校、行业和企业搭建良好的互动交流平台，引领和促进金融专业教学改革，全面提升我省高职金融职业人才培养工作水平。

**三、比赛内容与时间**

（一）比赛内容

大赛设置三个赛项，分别为“银行业务能力”竞赛、“银行从业知识”竞赛和“银行基本技能”竞赛。其中：

1.“银行业务能力”竞赛

（1）银行综合业务

考核选手对柜面业务处理流程及规范的掌握情况，包括个人银行业务、公司银行业务、借记卡业务、贷记卡业务、网银业务、资信业务、代理业务、电子商业汇票业务、纸质商业汇票业务、大小额支付系统、本票/汇票业务、委托收款业务、同城票据纸质交换业务等。

（2）金融营销技能

考核选手个人理财业务技能、代理保险业务技能和金融产品营销技能等。

（3）票据业务处理

考核选手的商业银行票据业务处理能力，包括票据审核能力考核、支票业务处理能力考核、汇票业务处理能力考核等。

1.“银行从业知识”竞赛

考核选手对银行从业知识的掌握情况，基于银行从业资格证书考试范围设计。包括“银行业法律法规与综合能力”“个人理财”和“银行信贷（含公司信贷和个人贷款）”等方面的知识。

2.“银行基本技能”竞赛

考核选手对银行基本技能的掌握情况，包括传票算、字符录入、手工点钞、货币防伪与鉴别四个单项。传票算部分包括传票汇总、填写汇总结果；字符录入包括输入汉字、英文、数字、标点符号构成的随机字符组合、提交结果；手工点钞包括点钞、填写汇总结果；货币防伪与鉴别包括人民币的发行、人民币的防伪与鉴别技术、以及人民币的相关法律规定。

（二）比赛时间

1.“银行业务能力”竞赛的比赛时间为 150 分钟；

2.“银行从业知识”竞赛的比赛时间为 30 分钟；

3.“银行基本技能”中手工点钞、传票算和字符录入、货币防伪与鉴别四个单项，比赛同时进行，时间均为 10分钟。

四、比赛规则

1.抽签。首先由参赛学校领队抽选各自代表队比赛当天抽签顺序，而后由各代表队队长，依照之前抽签的顺序依次，抽选本代表队进场后入座的座位号。

2.参赛选手需提前30分钟抵达赛场，凭参赛证、学生证和身份证（三证必须齐全）在赛场工作人员引导下进行赛前准备。进入赛场后，将证件放在桌子指定位置，禁止携带任何通讯设备及与比赛无关的电子设备。比赛开始后，迟到15 分钟的选手不得进入赛场，30 分钟内选手不得交卷。银行业务比赛项目比赛软件自动提示倒计时并到时关闭，强制交卷。

3.裁判组对参赛选手的证件进行检查并进行大赛相关事项教育。比赛过程中出现违规、违纪、舞弊等现象，经裁判组裁定取消大赛成绩。

4.参赛选手完成比赛项目后，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（包括草稿纸）。

5.比赛过程中出现设备或软件故障等问题，应提请项目裁判长确认原因。项目裁判长请示总裁判长同意后，可将该选手大赛时间酌情后延。

6.比赛开始后，非工作人员一律不得进入比赛场地。

**五、使用的比赛器材、技术平台和场地要求**

（一）比赛器材

竞赛所需器材包括服务器2台，计算机 100 台、练功券、传票本等。具体要求如下：

（二）场地要求

1.竞赛现场适应竞赛选手规模需要，符合消防安全要求。场地采光、通风良好；

2.竞赛场地分别为每个选手配备竞赛需要的物品；

3.每位选手使用的设施设备，规格、型号、新旧程度一致，保证竞赛的公平；

4.需要局域网连接所有客户端电脑及服务器电脑；

5.采用 UPS 防止现场因突然断电导致的系统数据丢失。

|  |  |
| --- | --- |
| **器材类型** | **硬件配置要求** |
| 竞赛专用练功券 | 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 |
| 点钞油、点钞蜡、点钞篮、印章 | 点钞专用 |
| 竞赛专用百张对角传票本 | 根据竞赛抽取的型号配备（包括 CD/EF/GH 三种类型） |
| 长尾夹 | 票夹 |
| 收纳筐 | 38\*26\*8 （长\*宽\*高） |
| 计算器 | 夏普 EL-2135 |
| 字符录入输入法 | 竞赛电脑系统中预装极品五笔、王码五笔、搜狗输入法、智能 ABC、微软全拼输入法、万能五笔等。 |

**六、成绩评定办法**

（一）评分原则

应遵循“公开、公平、公正”的竞赛原则，科学、客观、严谨的进行赛项评分。

（二）评分方法

1.“银行从业知识”竞赛成绩评定由“银行业务综合技能竞赛平台软件V2.0”自动评分。

2.“银行基本技能”竞赛成绩评定由“银行业务综合技能竞赛平台软件 V2.0”

自动评分与裁判人工评分两部分组成。

1.“银行业务能力”竞赛成绩评定由“银行业务综合技能竞赛平台软件V2.0”自动评分。

2.团体总成绩由 1、2、3 项目竞赛得分相加构成。

（三）评分细节

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **评分细节** | **分值** | **总分值** | **评分方式** |
| 银行业法律法规与综合能力 | 70 分 | 100 分 | 系统评分 |
| 个人理财 | 15 分 |
| 银行信贷（含公司信贷和个人贷款） | 15 分 |

1.“银行从业知识”竞赛

2.“银行基本技能”竞赛

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **竞赛任务** | **评分细节** | | **分值** | **评分方式** |
| 传票算 | 本项目采用计算机系统自动评分办法， 按正确答案数记分；按计算机事先设置的采分点，选手每提交一个正确数字可得 5 分，提交不正确的不得分。 | | 100 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 0.0625 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）。 | | 100 分 | 系统评分 |
| 手工点钞 | 1.采用计算机系统自动评分与现场裁判评分相结合的办法。  2.按计算机事先设置的采分点评分，只需清点百元面额的钞票，选手清点  完钞票后将钞票数量和金额录入到竞赛平台系统中。将百元面额的钞票录入数量正确得 80分，金额正确得 20分。  3.选手清点完毕，必须将全部钞票整齐 | | 100 分 | 系统自动评分 |
|  | 放入筐中（不需捆扎、不需盖章），以便裁判人员复核，其中钞未入篮扣 2 分，钞不规整扣2分。 | |  |  |
| 货币防伪与鉴别 | 单选题 | 30 分 | 100 分 | 系统评分 |
|  | 判断题 | 20 分 |
|  | 多选题 | 30 分 |
|  | 实务题 | 20 分 |

1.“银行业务能力”竞赛

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **业务类型** | **评分细节** | **分值** | **合计** | **评分方式** |
| 银行综合业务 | 个人银行基本业务 | 20 | 200 | 系统评分 |
| 个人银行特殊业务 | 10 |
| 公司银行业务 | 20 |
| 代理业务 | 10 |
| 资信业务 | 5 |
| 电子商业汇票业务 | 20 |
| 纸质商业汇票业务 | 20 |
| 大小额支付业务 | 20 |
| 本票/汇票业务 | 20 |
| 委托收款业务 | 10 |
| 同城票据纸质交换业务 | 20 |
| 银行其它业务 | 25 |
| 金融营销技能 | 代理保险业务 | 10 | 40 | 系统评分 |
| 个人理财业务 | 10 |
| 金融产品营销 | 20 |
| 票据业务处理 | 支票审核业务 | 10 | 60 | 系统评分 |
| 银行承兑汇票审核业务 | 10 |
| 支票业务处理 | 20 |
| 银行承兑汇票业务处理 | 20 |

（四）分值统计

“银行从业知识”竞赛团队总分 400 分、“银行基本技能”竞赛团队总分400 分、“银行业务能力”竞赛团队总分 1200分。团队满分合计 2000分。

**七、竞赛方式与奖项设置**

1.本赛项为团体赛；由甘肃省内高等职业院校报名组队参加，每所院校可报2支参赛队。每队由4 名选手与 1-2名指导老师组成，每队可配1名领队，领队可由指导老师兼任。参赛选手须为同校在籍学生，性别和年级不限。

2.本赛项只设参赛团体奖；按团体设一、二、三等奖。其中一等奖为参赛队总数的10%，二等奖为参赛队总数的20%，三等奖为参赛队总数的30%（小数点后第一位数字四舍五入）；

3.获团体一等奖的参赛队指导老师可获得“优秀指导老师奖”。

**八、申诉与仲裁**

1.参赛选手对不符合比赛规定的设备和用具，有失公正的检测、评判、奖励，以及对工作人员的违规行为等，均可提出申诉。

2.选手申诉均须通过本代表队领队，按照规定时限用书面形式向仲裁组提出。仲裁组受理选手申诉，并将处理意见尽快通知领队。仲裁组的裁决为最终裁决，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。