
河北省会计技能大赛金融科技赛项（学生）

竞 赛 规 程

2026 年

目录

一、赛项简介	1
二、竞赛目的	1
三、竞赛内容	2
四、竞赛方式	3
五、竞赛时间	3
六、赛题介绍	3
七、竞赛规则	5
(一) 报名资格	5
(二) 报名要求	5
(三) 报名方式	5
(四) 赛前准备	5
(五) 比赛期间	7
八、竞赛环境	7
九、技术规范	8
十、成绩评定	9
(一) 评分原则	9
(二) 评分标准	9
(三) 评分细则	9
十一、奖项设定	10
十二、赛项安全	10
十三、竞赛须知	11
十四、申诉与仲裁	13
十五、竞赛观摩	14
十六、大赛组委会联系方式	14

一、赛项简介

赛项名称：

河北省会计技能大赛金融科技赛项

赛项组别：

高职组、本科组

主办单位：河北省教育厅

承办单位：石家庄学院

协办单位：新产教河北信息科技有限公司

技术支持单位：北京知链科技有限公司

二、竞赛目的

随着科技创新的持续突破和数字化转型的深入推进，新质生产力正逐渐成为推动经济社会发展的核心动力，以科技创新为主导的先进生产力质态，不仅摆脱了传统经济增长方式的束缚，更以其高科技、高效能、高质量的特征，引领着产业创新和升级，塑造着未来的竞争格局。目前，我国金融科技进入第三阶段，金融机构利用大数据、区块链等新技术将业务进行革新和分解，提供更加精准高效的金融服务。银行、证券、保险等传统金融机构依靠新技术实现自身转型发展，各金融行业发力金融科技领域，借助技术推动整体向数字化、智能化、生态化加速发展，科技对于金融的促进不再局限于渠道等浅层次方面，而是开启了“金融+科技”的深层次融合。

经过几年的发展,金融科技的技术趋势、生态模式已经逐步清晰,“一带一路”倡议的提出将进一步推动我国金融业走出国门,朝着国际化方向发展,越来越多的金融机构通过金融科技,在提升核心业务能力的同时,也推动着“一带一路”的建设。由此,对国际化金融应用型人才的需求会更强,这不仅促使金融科技领域的人才需求规格巨变与人才需求规模激增,也同步推动着人才培养的变革。

为贯彻落实国家《中国教育现代化 2035》的要求,适应当前高校新文科人才培养要求,推进普通高等学校金融专业教学改革,检验实践教学成果,加快金融科技类相关专业建设,培育一批领军人物和高水平创新团队,进一步提升各校实践教学水平,提升金融专业学生金融科技应用技能,推动高校数字化实践教学改革特举办此次大赛。

三、竞赛内容

1、金融科技赛项使用知链金融科技教赛平台作为比赛平台,竞赛以金融科技产业发展为背景,对标金融科技类岗位人才需求,如区块链金融产品经理、区块链供应链金融工程师、区块链金融开发工程师、金融科技数据分析师、风控工程师、金融数字建模师、区块链工程技术人员、区块链应用操作员等核心岗位工作需具备的能力与知识进行赛事内容设计。

竞赛设 3 个比赛版块,包括金融科技基础知识(团队总分 400 分)、金融科技应用技能(团队总分 600 分)、金融科技综合实战(团队总分 600 分)。团队总分满分合计为 1600 分。

四、竞赛方式

1. 本赛项为学生赛为团体赛，赛项分为高职组和本科组，两组成绩单独排名。

2. 学生组竞赛由各校自行组队参赛。每所学校不超过 2 支参赛队，每参赛队参赛选手 4 名，每参赛队指导教师不超过 2 名。

五、竞赛时间

金融科技赛项竞赛时间为 180 分钟。

本次大赛共分为两个阶段：校内赛、总决赛，整体安排如下：

总决赛：2026 年 10 月 17 日

时间		流程	内容	时间
赛前	赛前 1 天		发放考试号及密码	
赛中	上午	大赛开幕式	大赛开幕式	07:40-08:30
		竞赛准备	各考场点名、参赛选手身份验证	08:30-09:00
		正式竞赛	金融科技基础知识	09:00-12:00
			金融科技应用技能	
			金融科技综合实战	
赛后	下午	成绩评定	公布成绩	15:00-16:00

六、赛题介绍

竞赛设 3 个比赛版块，包括金融科技基础知识（团队总分 400 分）、金融科技应用技能（团队总分 600 分）、金融科技综合实战（团队总分 600 分）。团队总分满分合计为 1600 分。

1. 金融科技基础知识

主要考核选手对金融科技相关基础知识的掌握情况。内容主要包括区块链、大数据、人工智能、云计算、物联网、银行科技、证券科技、保险科技、监管科技、数字人民币等部分。

- 竞赛分值：400 分（每人 100 分）
- 竞赛时间：40 分钟
- 评分标准：竞赛环节成绩评定由系统自动评分

2. 金融科技应用技能

主要考核选手对金融科技基本应用技能的掌握情况。内容主要包括金融数据采集、数据预处理、数据可视化、数据挖掘、数据加密、分布式存储等部分。本竞赛环节要求各代表队的每名参赛选手独立完成比赛。

- 竞赛分值：600 分（每人 150 分）
- 竞赛时间：60 分钟
- 评分标准：竞赛环节成绩评定由系统自动评分

3. 金融科技综合实战

主要考核选手对金融科技业务综合实战能力的掌握情况。内容主要包括联盟链商业环境构建、金融精准营销、“一带一路”跨境贸易、数字人民币、金砖国供应链金融、金融大数据风控与建模、区块链智能合约设计与应用等。本竞赛环节要求参赛选手分别担任业务角色，共同完成比赛。

- 竞赛分值：600 分（每人 150 分）

-
- 竞赛时间：80 分钟
 - 评分标准：竞赛环节成绩评定由系统自动评分

七、竞赛规则

（一）报名资格

竞赛采取团队比赛方式，由各高校自行选拔队员参赛，不接受联合院校队伍。每支参赛队由 4 名选手组成，选手必须为参赛校在籍全日制高校学生，男女不限、专业不限、年级不限。

（二）报名要求

参赛报名截至时间：2026 年 10 月 10 日

每所学校不超过 2 支参赛队，参赛队员一经确定，不得随意更换。如备赛过程中参赛选手因故无法参赛，视为弃赛。竞赛开始后，参赛队不得更换参赛队员。

（三）报名方式

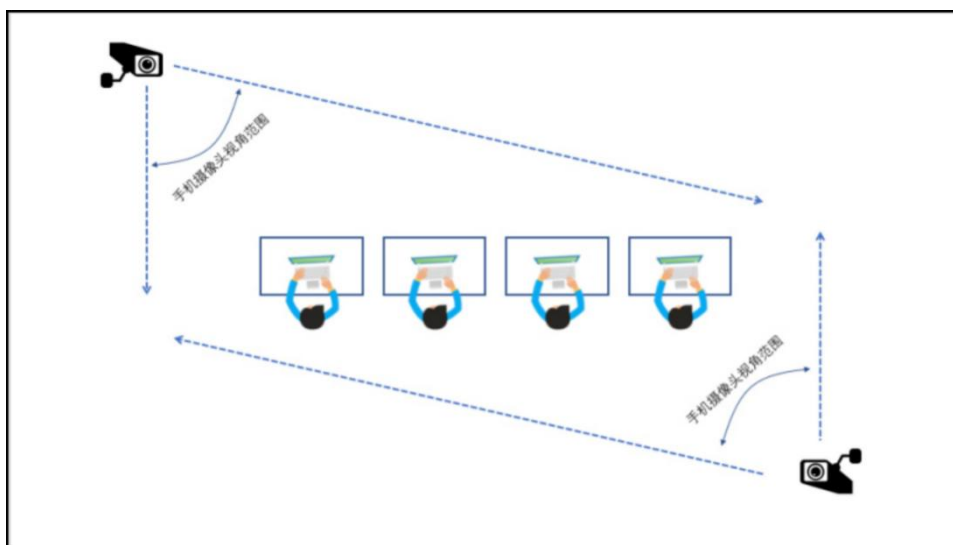
各参赛院校需填写大赛报名表格，并于 2026 年 10 月 10 日前发到大赛指定邮箱：

（四）赛前准备

1. 视频监控设备

（1）开幕式结束后，各代表队使用两台手机加入各区的腾讯会议。一台手机放置于队伍左前方，视频监控范围要求覆盖 4 名参赛队员；一台手机放置在队伍的右后方，视频监控范围要求覆盖 4 台比赛用计算机屏幕。左前方视频设备名称为【队伍号-学校-1】，右后方

视频设备名称为【队伍号-学校-2】。开启摄像头，保持横屏，保持静音。视频监控示意图如下所示：



(2) 各代表队请提前调试手机位置满足视频监控要求。

(3) 注意视频监控设备保证网络稳定，电量充足。

2. 比赛用计算机

(1) 建议各参赛队通过校园网登录比赛系统，尽量不要使用手机热点等其他网络接入方式，尽量不要在比赛过程中更换电脑或切换网络接入方式。如果比赛过程中比赛用计算机确实需要更换或切换网络请提前举手示意裁判，并打开腾讯会议麦克风跟裁判说明。

(2) 比赛用计算机不允许登录微信、QQ 等实时通讯工具，不允许使用网络检索相关内容，不得打开与比赛相关的任何参考资料。

(3) 比赛用 4 台计算机需全程录屏，中间不允许关闭。赛后一小时内将所有参赛选手的录屏统一打包压缩上传至百度网盘，压缩包命名规则为：学校+代表队编号，并将录屏文件的百度网盘链接发至 1419121196@qq.com，邮件标题：学校+代表队编号，邮件内容：分享

的网盘链接。

（五）比赛期间

竞赛期间的每个环节，参赛选手须听从工作人员安排，不得自行离开规定的场地。除参赛选手外，其他人员不得进入比赛场地，如有特殊情况请提前举手示意裁判。

八、竞赛环境

本赛项通过线上进行比赛，各参赛队比赛环境要求如下：

1. 场地要求

（1）比赛现场为机房或会议室，须符合消防安全要求，场地采光、通风良好。

（2）比赛场地每个选手自行配备比赛需要的物品。

（3）每位选手自行调整设置竞赛所用的电脑设备（网络、浏览器、输入法等）。

（4）需要外网连接竞赛指定的服务器网址。

（5）采用 UPS 防止现场因突然断电导致的系统数据丢失。

2. 比赛器材

每个参赛队比赛所需器材包括计算机 5 台（含备用机 1 台），腾讯会议所需手机 2 台。

计算机配置要求：CPU：酷睿 i5 四核 2.66G 以上；内存：8GB 以上；硬盘：容量 500G 以上；网卡：千兆网卡；操作系统：windows 10 专业版/企业版 64 位；浏览器：谷歌浏览器。

3. 比赛平台

采用“知链金融科技赛教平台”进行比赛。

4. 其他设备

技术服务设备：赛场配置备用计算机、手机、充电线、充电宝等。

九、技术规范

（一）竞赛的知识和能力范围以《金融科技人才培养体系》、《金融科技人才需求与发展报告》为基本框架，考核参赛选手在金融科技背景下金融科技综合应用的知识和能力。

（二）软件：知链金融科技赛教平台

赛项比赛内容符合行业技术规范，比赛软件平台采用相同的技术标准、业务流程、业务规范设计。

1. B/S 架构

比赛平台采用 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。

2. 三层结构

软件的设计包括数据库层、应用服务器层、操作层。系统扩展能力强，可以满足上千人同时比赛。

3. 数据库

软件后台采用 SQL Server 2008 R2、MYSQL 等专业数据库系统，数据安全性较高。

4. 软件知识产权

软件具有独立知识产权，拥有软件著作权证书和软件产品登记证书。

十、成绩评定

（一）评分原则

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）评分标准

竞赛成绩由系统自动评分，大赛组委会确认后正式公布。

总成绩相同时，系统工作运行效率得分高的名次在前；总成绩和系统工作运行效率相同时，以实操总成绩得分高的名次在前。

（三）评分细则

1. 金融科技基础知识（共 400 分，每人 100 分）

项目	评分细项	个人分值	评分方法
金融科技基础知识	大数据技术	100 分	系统评分
	人工智能技术		
	云计算技术		
	物联网技术		
	区块链技术		
	银行科技		
	证券科技		
	保险科技		
	数字人民币		
	监管科技		

2. 金融科技应用技能（共 600 分，每人 150 分）

项目	评分细项	个人分值	评分方法
金融科技应用技能	数据采集	150 分	系统评分
	数据预处理		
	数据可视化		
	数据挖掘		
	数据加密		
	分布式存储		

3. 金融科技综合实战（共 600 分，每人 150 分）

项目	评分细项	个人分值	评分方法
金融科技综合实战	联盟链商业环境构建	150 分	系统评分
	金融精准营销		
	“一带一路”跨境贸易		
	数字人民币		
	金砖国供应链金融		
	金融大数据风控与建模		
	区块链智能合约设计与应用		

竞赛成绩经裁判长、监督员审核签字后确定。竞赛成绩赛后公布。

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。

十一、奖项设定

1. 团队奖：设一等奖、二等奖、三等奖。一等奖占比 10%，二等奖占比 20%，三等奖占比 30%。

十二、赛项安全

为了确保安全，本赛项将采取如下措施：

1. 责任到人

（1）各参赛院校成立安全保障工作组。

(2) 每个赛场指定一名安全责任人。

2. 确保人员安全

(1) 各参赛院校指定专业技术人员从事有关赛场的技术工作。

(2) 各参赛院校对参赛队员进行安全教育，督促其加强安全意识，避免危险。

3. 确保设备安全

(1) 所有与比赛有关的设备、设施，在赛前要按照有关规定进行检查，确保其正常运行。

(2) 现场安排技术人员，一旦发现设备问题及时处理。

4. 确保医疗卫生安全

有效预防、控制和消除大赛期间突发公共安全事件的危害，规范赛场疫情防控、安全保卫、消防、交通秩序维护等方面的工作，保障参赛人员的生命财产安全和合法权益，为大赛活动创造良好的环境。

5. 消防安全

(1) 赛前参赛院校指导老师需向所有参赛队员强调消防安全的重要性。

(2) 在赛场和工作场所，预留消防通道。

(3) 为消防通道做好明显标记。

(4) 确保消防通道畅通。

十三、竞赛须知

1. 参赛队须知

(1) 各参赛人员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) 各参赛院校代表要坚决执行比赛的各项规定，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比赛相关材料。

(3) 比赛过程中，除参加当场次比赛的选手、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比赛现场。

(4) 参赛代表队若对比赛过程有异议，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) 对申诉的仲裁结果，领队要带头服从和执行，并做好选手工作。参赛选手不得因申诉或处理意见不服而停止比赛，否则以弃权处理。

(6) 指导老师应及时查看有关赛项的通知和内容，认真研究和掌握本赛项比赛的规程、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比赛准备。

(7) 参赛队领队应对本队参赛队员和指导教师的参赛期间安全负责，参赛学校须为参赛选手和指导教师购买意外保险。

(8) 领队和指导教师应在赛后做好赛事总结和工作总结。

2. 参赛选手须知

(1) 参赛选手应按有关要求如实填报个人信息，否则取消比赛资格。

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

(3) 参赛选手请勿携带与比赛无关的电子设备、通讯设备及其他资料与用品进入赛场。

(4) 参赛选手应按照规定时间抵达赛场，凭有效身份证件检录，按要求入场，不得迟到早退。

(5) 参赛选手应按有关要求在指定位置就坐。

(6) 参赛选手须在确认比赛内容和现场设备等无误后开始比赛。在比赛过程中，如有疑问，参赛选手应举手示意，裁判员、监控老师等应及时予以解决。确认因计算机软件或硬件故障，导致操作无法继续的，经裁判长确认，予以启用备用计算机。如遇身体不适，参赛选手应示意现场工作人员，现场医务人员按应急预案救治。

(7) 各参赛选手必须按要求规范操作比赛设备。如因选手原因引发较严重的安全事故，经总裁判长批准后将立即取消其参赛资格。

(8) 在比赛期间，未经批准，参赛选手不得接受其他单位和个人进行的与比赛内容相关的采访。参赛选手不得将比赛的相关信息私自公布。

十四、申诉与仲裁

1. 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) 申诉应在比赛结束后 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仲裁委员会递交书面申诉

报告。申诉报告须有申诉的参赛选手、指导教师签名。

(3) 参赛队不得采取过激行为攻击工作人员，否则不予受理申诉；在约定时间内，如约定的联系人未到场或中途离开，视为放弃申诉。

2. 仲裁

(1) 仲裁执委会负责受理比赛中出现的申诉并进行协商仲裁，以保证大赛的顺利进行和大赛结果的公平、公正。

(2) 申诉方如认为仲裁不合理，可向大赛仲裁委员会提出复诉。

(3) 参赛队不得因提起申诉或对申诉处理意见不服而停止比赛或滋事，否则按弃权处理。大赛不因申诉事件而组织重赛。

十五、竞赛观摩

本赛项可根据具体情况安排相关院校、行业组织、企业观摩比赛，并组织相关校企进行交流互动活动。

十六、大赛组委会联系方式

联系人：王老师

联系电话：15081836252（同微信）
