

2026年安徽省大学生网络与分布式系统创新  
设计大赛区块链技术及应用赛项

比  
赛  
方  
案

主办单位：安徽省电子学会、安徽省计算机学会

承办单位：巢湖学院

协办单位：安徽中科晶格技术有限公司

2026 年 5 月

# 安徽中科晶格技术有限公司简介

安徽中科晶格技术有限公司是由中国科学院合肥物质科学研究院信息中心、安徽工业技术创新研究院、中科合肥技术创新工程院区块链与感知计算工程技术研发中心共同支持创立的科技成果产业化平台。以中科院和中国科学技术大学硕、博人才团队为核心依托，以区块链技术基础研究与应用研发为主要方向，为各行业提供整体解决方案。

中科晶格坚持以区块链作为核心技术自主创新的突破口，致力于国产区块链底层技术研究，不断运用所研成果创新性地探索分布式技术应用商业模式，通过区块链数据服务助力客户实现数据共享、链上锚定和数据溯源，通过跨链技术以破解区块链“孤岛”效应，形成互为背书、安全共享的产业“互链网”，赋能实体行业，促进数字经济协同创新。

## 一、线上赛程安排

线上比赛日程

时 间：2026年5月16日

方 式：线上平台、腾讯会议

QQ 群：1095944800

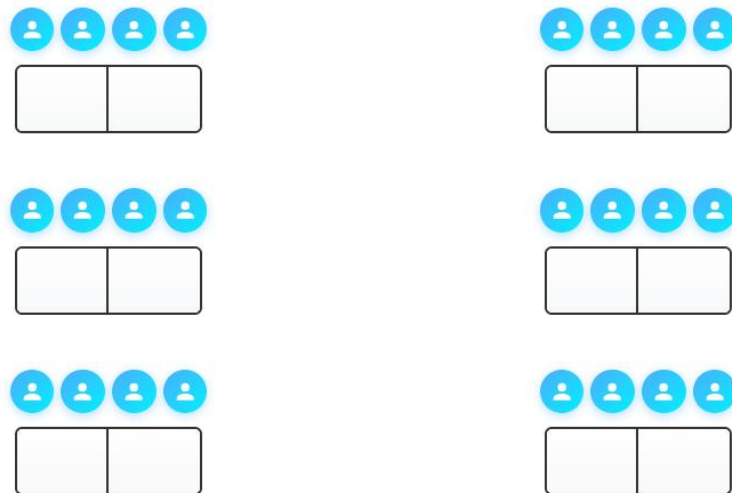
## 二、线上参赛方案

### （一）竞赛环境要求

参赛队伍请提前选择封闭环境比赛场地，参赛队成员必须保证参赛环境安静，无外界人员干扰，正式比赛时比赛场地内不能有其他人员进入竞赛场地。

**在同一赛场的所有参赛队伍只使用一台设备加入腾讯会议中即可。**（赛场中仅一支队伍时也需要有能够检测整个赛场的摄像头。）

考场总体监控示意图



#### ⚠ 注意事项

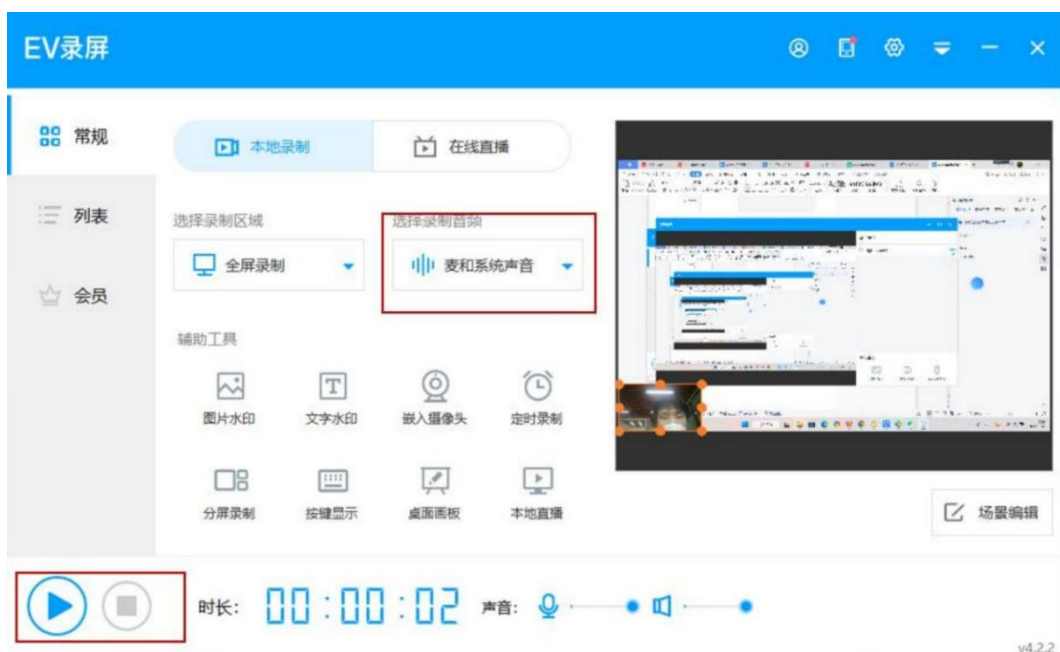
- 1. 考场总体监控摄像头需要能拍到和监测所有考生和座位；
- 2. 每个考场只需一个设备进入腾讯会议（手机或其他设备），命名要求：某某学校；
- 3. 每个参赛选手比赛前需要安装录屏软件，正式考试时开始录制画面。

## （二）竞赛沟通

参赛队伍只能与小组成员进行沟通，不得与其他人进行交流，不得随意在场地内走动。

## （三）录屏录制（录屏参考示意图）

录制开始后，屏幕会出现录制浮标，各阶段结束后点击红色方块结束键结束录制，比赛途中根据口令开始录屏；



## （四）集中参赛成员纪律

（1）参赛队员不得通过其他方式与外界进行沟通，一经发现与外界其他人员沟通，成绩视为无效；

（2）参赛队员录屏要求须按要求进行录制；

（3）参赛队成员若需要离开考场请打开后置摄像头声音通过腾讯会议与裁判/技术人员沟通，同意后方可离开；离开时间不得超过五分钟；

（4）参赛队成员竞赛环境内不得有其他人员进入考场内；

## （五）竞赛录屏上传

比赛结束后，各参赛队需将每台计算机录屏上传百度网盘，并发送

网盘链接到 [jackmore0328@foxmail.com](mailto:jackmore0328@foxmail.com)，邮件内容备注代表队伍学校和队伍名。赛后组委会将对各组录屏进行审核，如未按要求录制，且发现违规现象，组委会将会依据情况扣分甚至取消成绩；过程中，如不慎关闭录屏，或者有特殊情况，需当场联系裁判处理。必须按规定要求提前录制文件。

### 三、分值模块

模块	知识点	内容	分值
区块链理论知识考核 (45分钟)	区块链职业综合素养	职业道德基本知识，计算机基础知识，相关法律法规知识	100
	底层技术	围绕区块头、交易哈希、哈希指针、共识算法等区块链底层技术进行考察	
	加密原理	围绕加密、签名、区块结构等区块链技术原理进行考察	
	实现机制	围绕典型的区块链实现机制进行考察	
	应用领域	围绕区块链在金融、资产、通证等应用领域的结合进行考察	
区块链实操技能考核 (60分钟)	技术特征	围绕区块链的防篡改、可追溯、去中心化等技术特征进行考察	100
	共识算法	主流共识算法的核心思想与原理应用	
	数字签名	主要数字签名方案等原理及应用	
	数据结构	数据结构的基本原理及其在区块链中的应用	
	链上身份	主流密码学算法在区块链身份标识方面的应用	

#### 四、正式比赛

- 1.正式比赛过程中不能使用手机与外界联系，各参赛队须按要求加入腾讯会议，开启摄像头，保持静音。
- 2.各参赛队队员，需逐一站在后置监控设备摄像头前，配合裁判进行参赛选手身份核对。
- 3.比赛开始前打开录屏软件，并全程录屏。
- 4.请参赛队登录系统，填写姓名、队名及学校全称。
- 5.比赛过程中去洗手间请举手示意裁判，经裁判同意后方可离开，并于5分钟之内返回赛场。
- 6.比赛过程中如有问题请举手，并打开腾讯会议语音与裁判沟通。

#### 五、竞赛终端要求

- (1) 电脑系统：Windows 10及以上版本；电脑配置要求：使用主流笔记本或台式电脑内存：8G及以上；硬盘：200G及以上；电脑具备音频、视频功能；电脑数量：参赛人员每人一台（注：确保网络稳定）。
- (2) 每台考试终端须安装录屏软件。
- (3) 使用比赛指定的考试终端软件，比赛过程中不可关闭或退出。

#### 六、申诉

比赛过程中，若出现有失公正或有关人员违规等现象，参赛学校领队可在比赛结束后2小时之内向仲裁委员会提出书面申诉。仲裁

委员会在接到申诉后立即组织复议，并及时反馈复议结果。仲裁委员会的仲裁结果为最终结果。

(1) 各参赛团队对不符合大赛和赛项规程规定的赛场管理、成绩评定，参赛队员以及工作人员的不规范行为等，可向大赛仲裁委员会提出书面申诉。申诉主体为参赛队领队。

(2) 申诉启动时，参赛团队向大赛仲裁委员会递交领队亲笔签字同意的书面报告。书面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。

(3) 提出申诉的时间应在比赛结束后（选手赛场比赛内容全部完成）2小时内。超过时效不予受理。

(4) 大赛仲裁委员会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。仲裁结果为最终结果。

(5) 申诉方不得以任何理由拒绝接受仲裁结果，不得以任何理由，采取过激行为扰乱赛场秩序和诋毁比赛，发表不恰当的言论。仲裁结果由申诉人签收，不能代收，如在约定时间申诉人未予回应，视为自行放弃申诉。