2021 年沈阳都市圈职业院校技能大赛

（中职学生组）沙盘模拟企业经营赛项规程

一、赛项名称

赛项编号：ZZXS-2125

赛项名称：沙盘模拟企业经营

赛项组别：中职组

赛项归属：财经商贸类

二、竞赛目的

通过竞赛，激发和调动行业企业关注和参与中等职业学校教学改革的主观性和积极性，全面提升中等职业学校财经商贸类专业人才培养质量；为中职院校师生提供交流借鉴的平台，检验财经商贸类所含专业的教学改革成果，引领和促进财经商贸类专业教学改革；全面考察参赛选手资金预算分析、妥善控制成本、编制财务报表、市场趋势预测、市场开发决策、营销策略策划、产品研发决策、生产采购流程决策、库存管理、产销结合匹配市场需求等财经商贸类专业的核心技能；全方位展示参赛选手在组织企业经营管理过程中各司其职、团队协作、创新思维、岗位通用技能等方面的职业素养。

通过以赛促教，全面提高学生发现问题、解决问题的能力；锻炼了学生沟通协作、交际应变能力；对学生逻辑思维、开拓创新等综合素养能力都有了一定的锻炼和提升。

三、竞赛内容

沙盘模拟企业经营赛项将每个参赛队作为一个经营团队，每个团队分设总经理、财务总监、运营总监、营销总监 4 个岗位，各团队经营一个制造型企业，在仿真的竞争市场环境中，通过分岗位角色扮演，连续从事 4 个会计年度的模拟企业经营活动。

竞赛内容：考察参赛选手的资金预算分析、掌握资金来源及用途、妥善控制成本、费用汇算清缴、编制财务报表、市场趋势预测、市场开发决策、新产品开发策略、营销策略策划、生产及采购流程决策、安全库存管理、产销结合匹配市场需求等财经商贸类各专业的核心技能。

竞赛中，参赛选手会运用到基础会计、财务会计、统计分析、财务管理、风险管理、市场营销学、企业管理、营销策划、广告学基础、市场调查与分析、消费心理学、EXCEL 工具运用、等十余门财经商贸类专业的核心课程综合知识。

竞赛中，参赛选手将遇到企业经营中常出现的各种典型问题案例以及市场中各种变幻莫测的情况，使其感悟在复杂市场营销环境下如何发现机遇、制定计划、找出问题、分析决策、解决问题，进而提升参赛选手的团队协作能力、数据分析能力、随机应变能力，从而学会工作、学会思考等多方面的职业素养。

（二）竞赛时长及成绩比例

比赛内容	时间	备注	成绩比例
1. 市场活动：各市场广告投放、订单获取	115 分钟	第 2 年 35 分钟	100%
		第 3 年 40 分钟	

		第 4 年 40 分钟	
2. 企业运营：产品研发、厂房生产线建设、采购、生产、市场开发、融资策略制定等	250 分钟	第 1 年 85 分钟，第 2-4 年每年 55 分钟	
3. 运营分析：财务核算及其它企业经营状况分析	45 分钟	第 1-3 年每年 15 分钟	
4. 裁判检查订单违约情况、抽查摆盘情况	20 分钟	第 1-4 年每年 5 分钟	
合计	430 分钟		

四、竞赛方式

1. 本赛项为团体赛。
2. 本赛项所有参赛队伍将将在同一环境下进行模拟操作。
3. 本赛项以院校为单位组队参赛，不得跨校组队。同一学校相同项目报名参赛队不得超过 2 支。每队 4 名选手，不超过 2 名指导教师，指导教师须为本校教师。
4. 比赛平台采用企业经营管理沙盘和新道新创业者沙盘系统相结合的方式。
5. 本竞赛无理论测试。

五、竞赛流程

时间		流程内容	备注
赛前	赛前一周	公布竞赛正式规则	网络平台发布
	赛前一天	参赛队报到	14:00 之前

		工作人员会议	09:00-10:00	
		裁判员培训工作会	10:30-12:00	
		开赛式	14:00-14:30	
		领队会	领队会	14:30-15:30
			抽取检录序号	15:30-17:00
		参赛队观摩场地	14:30-16:00	
比赛	上午	参赛选手报到、检录	07:15（参赛选手持参赛证、身份证、学生证）	
		选手代表进行二次抽签加密	07:30-07:45	
		入场、赛前准备	07:45-07:50	
		题库中抽取正式竞赛试题	07:50-07:55	
		下发正式竞赛试题资料	07:55-08:00	
		正式竞赛	第1年企业运营	08:00-09:25
			抽查摆盘情况	09:25-09:30
			第1年末看盘	09:30-09:45
			第2年广告投放	09:45-09:55
			第2年查看广告、选单	09:55-10:20
			第2年企业运营	10:20-11:15
			检查订单违约情况、抽查摆盘情况	11:15-11:20

比赛			第 2 年末看盘	11:20-11:35	
	中午	午餐		11:35-12:15	
	下午	正式竞赛		第 3 年广告投放	12:15-12:25
				第 3 年查看广告、选单	12:25-12:55
				第 3 年企业运营	12:55-13:50
				检查订单违约情况、抽查摆盘情况	13:50-13:55
				第 3 年末看盘	13:55-14:10
				第 4 年广告投放	14:10-14:20
				第 4 年查看广告、选单	14:20-14:50
				第 4 年企业运营	14:50-15:45
			检查订单违约情况	15:45-15:50	
	晚上	晚餐		16:30-17:30	
		闭赛式	裁判长点评	18:30-19:30	
			颁奖、闭赛式		

注：具体比赛时间根据比赛实际情况为准。

六、竞赛赛卷

(一) 竞赛试题部分采取公开样题的方式，赛前可向大赛办索取账号及密码在指定网站进行练习。

(二) 本赛项将在比赛前一周公布不少于 3 套的模拟赛卷，各套赛卷

的重复率不得超过 50%。正式赛卷于比赛现场在监督组的监督下，由裁判员指定相关人员由 3 套正式赛卷抽取 1 套做为比赛赛卷。

(三) 以下规则为固定参数，制题时不可改变：

特别提醒：本次比赛无竞单，无市场老大；第一年无初始经营数据，无订单。

1. 融资规则

(1) 长期和短期贷款信用额度

长短期贷款的总额度（包括已借但未到还款期的贷款）为上一年权益的 3 倍，长期贷款、短期贷款必须是大于等于 10 的整数申请。如：若第一年所有者权益为 44，第一年已借 5 年期长贷 57W（且未申请短期贷款），则第二年可贷款总额度为： $44*3-57=75W$ 。

(2) 贷款规则

长期贷款每年必须支付利息，到期归还本金。长期贷款最多可贷 3 年；结束年时，不要求归还没有到期的各类贷款；短期贷款年限为 1 年，如果某一季度有短期贷款需要归还，且同时还拥有贷款额度时，必须先归还到期的短期贷款，才能申请新的短期贷款。

所有的贷款不允许提前还款；企业间不允许私自融资，只允许企业向银行贷款，银行不提供高利贷。贷款利息计算时四舍五入。如：短期贷款 21W，则利息为： $21*5\%=1.05W$ ，四舍五入，实际支付利息为 1W。

长期贷款利息是根据长期贷款的贷款总额乘以利率计算。例：第 1 年申请 54W 长期贷款，第 2 年申请 24W 长期贷款，则第 3 年所需要支付的长期贷款利息= $(54+24)*10\%=7.8W$ ，四舍五入，实际支付利息为 8W。

(3) 应收账款贴息计算规则

假如账期为 1 个季度的应收款贴现 16W，账期为 2 个季度的应收款贴现 24W，则，1 账期应收款贴息= $16*10\%=1.6 \approx 2W$ ，2 账期应收款贴息= $24*10\%=2.4 \approx 3W$ ，贴息总额= $2+3=5W$ 。

2. 厂房管理规则

(1) 租用或购买厂房可以在任何季度进行。

(2) 如果决定租用厂房或者厂房买转租，租金在开始租用的季度交付，即从现金处取等量钱币，放在租金费用处。一年租期到期时，如果决定续租，需重复以上动作。

(3) 厂房租用满一年后可作租转买、退租等处理。如：第一年第一季度租厂房，则以后每一年的第一季度末“厂房处理”均可“租转买”。如果到期没有选择“租转买”，则系统自动按续租处理，租金在“当季结束”时和“行政管理费”一并扣除。

(4) 要新建或租赁生产线，必须有可用于安装生产线的空闲厂房。否则，不能新建或租赁生产线。

(5) 如果厂房中没有生产线，可以选择厂房退租。

(6) 厂房出售将得到 4 个账期的应收款，紧急情况下可进行厂房贴现（4 季贴现），直接得到现金，如厂房中有生产线，同时要扣租金。

(7) 厂房使用可以任意组合，但总数不能超过四个；如租四个小厂房或买四个大厂房或租一个大厂房买一个中厂房两个小厂房。

3. 生产线管理规则

(1) 在“系统”中新建生产线，需先选择厂房，然后选择生产线的

类型及所生产产品的类型；生产产品一经确定，本生产线所生产的产品便不能更换，如需更换，须在建成后，进行转产处理。

(2) 每次操作可建一条生产线，同一季度可重复操作多次，直至生产线位置全部铺满。自动线和柔性线待最后一期投资到位后，必须到下一季度才算安装完成，允许投入使用。超级手工线当季购入当季即可使用。新建生产线一经确认，即刻进入第一期在建，当季便自动扣除现金。

(3) 不论何时出售生产线，从生产线净值中取出相当于残值的部分计入现金，净值与残值之差计入损失；只有空的并且已经建成的生产线方可转产。

(4) 当年建成的生产线、转产中生产线都要交维修费；凡已出售的生产线和新购正在安装的生产线不缴纳维护费。

(5) 生产线不允许在不同厂房间移动。

(6) 租赁线不需要购置费，不用安装周期，不用提折旧，维修费可以理解为租金，其在退租时，系统将扣清理费用，记入损失。

(7) 生产线建成当年不提折旧。当净值等于残值时生产线不再计提折旧，但可以继续使用。租赁线不提折旧。具体折旧法如下表所示。

4. 产品研发规则

(1) 如生产某种产品，先要获得该产品的生产许可证。获得生产许可证，则必须经过产品研发。P系列产品都需要研发后才能获得生产许可。研发需要分期投入研发费用。

(2) 产品研发可以中断或终止，但不允许超前或集中投入。已投资的研发费不能回收。如果开发没有完成，“系统”不允许开工生产。

5. ISO 资格认证规则

ISO 认证只有在第四季度末才可以操作。ISO 研发可以中断或终止。中途停止认证的，也可继续认证。认证完成后，无须交维护费。

6. 原料采购规则

所有预订的原材料到期必须全额现金购买。紧急采购时，原料价格是直接成本的 2 倍，在利润表中，直接成本仍然按照标准成本记录，紧急采购多付出的成本计入综合费用表中的“损失”。

7. 本地、区域、国内市场开拓规则

市场	每年开拓费	开拓年限	全部开拓费用
本地	1W/年	1年	1W
区域	1W/年	1年	1W
国内	1W/年	1年	1W

市场开拓在第四季度操作。市场一经开拓完成，便可进行产品销售。中途可暂停开拓，但已投入的资金依然有效。

8. 选单规则

(1) 某企业某一产品在某一市场，如拟获得一次选单机会，至少投放 1W 广告费；如拟获得两次选单机会，至少投放 3W 广告费，即多一次选单机会，至少增加 2W 广告费。比如：A 企业 P1 产品在本地市场投入 3W 广告费，则表示最多有两次选单机会，能否有第二次选机会取决于 A 企业在本地市场轮到第二次选单时，本地市场有无订单。

(2) 投放广告，只有裁判宣布的最晚时间，没有最早时间。即参赛小组在当年经营结束后即可马上投放下一年的广告。

(3) 选单时首先以当年本市场本产品广告额投放大小顺序依次选单；如果两队本市场本产品广告额相同，则看本市场广告投放总额；如果本市场广告总额也相同，则看上年本市场销售排名；如仍无法决定，则先投广告者先选单。

(4) 出现确认框要在倒计时大于 5 秒时按下确认按钮，否则可能造成选单无效；某企业某一产品在某一市场有多次选单机会，只要放弃一次选单，则视同放弃该市场所有选单机会。

9. 订单交货规则

订单必须在规定季（即订单中的交货期）或提前交货，应收账款从交货季开始算起。应收款收回系统自动完成，不需要各队填写收回金额。

所有订单要求在本年度内完成（按订单上的产品数量和交货期交货）。如果订单没有完成，则视为违约订单，按下列条款加以处罚：

(1) 分别按违约订单销售额的 20%（四舍五入，每张订单违约金分别计算）计算违约金，并在当年第 4 季度结束后扣除，违约金记入“损失”。例：某组违约了以下两张订单：

则缴纳的违约金分别为： $22*20\%=4.4W\approx 4W$ ， $17*20\%=3.4W\approx 3W$ ，合计为 $4+3=7W$

(2) 违约订单一律收回，不用再交。

10. 不变参数

贷款总额度	上年权益的 3 倍	最大长贷年限	3 年
-------	-----------	--------	-----

库存折价率(原料)	80 %	库存折价率(产品)	100 %
紧急采购原料价格	材料原价的2倍	紧急采购产品价格	产品直接成本的3倍
所得税率	25 %	违约扣款百分比	20 %
最小得单广告额	1 W	信息费	1 W
订货会选单时间	40秒	订单首选补时	15 秒
订单会市场同开数量	2个	厂房数量	4 个

11. 取整参数（均精确或舍到个位整数）

违约金（分别计算）扣除——四舍五入。

库存拍卖所得现金——向下取整。

贴现费用——向上取整。

扣税——四舍五入。

长短贷利息——四舍五入。

注：本赛项规程中所有的规定，在出题时不可改变；样题中的所有规定（市场参数）为可变参数，出题时可以改变（变化）。如本赛项规程与样题中规定冲突，以赛项规程中的规定为准，赛项规程与样题没有规定的参数，皆是可变参数，比如详细订单等。

具体请参看附件 1 样卷。

（一）样题

（二）试卷 A\B\C

七、竞赛规则

（一）报名资格及参赛队伍要求

1. 报名资格：参赛选手须为中等职业学校同一学校全日制在籍学生和五年制高职一至三年级（含三年级）学生。不得跨校组队，同一学校报名参赛队不超过1支；参赛选手年龄不得超过21周岁，年龄计算截止于2021年5月1日；凡在往届本赛项全国大赛中获一等奖的学生，不再参加同一项目的全国大赛。

2. 报名要求：参赛选手和指导教师报名获得确认后不得随意更换。如比赛前参赛选手和指导教师因故无法参赛，须由市级教育行政部门于参与赛项开赛10个工作日之前出具书面说明，经大赛组委会办公室核实后予以更换；团体赛选手因特殊原因不能参加比赛时，由大赛组委会办公室根据赛项的特点决定是否可进行缺员比赛，并备案。

（二）熟悉场地与抽签

1. 比赛日前一天下午开放赛场外围参观，不得入场。

2. 比赛日前一天举行抽签仪式，由各参赛队伍的领队或指导教师参加，通过抽签确定各参赛队伍的顺序号，比赛当天抽签决定赛场座次。

3. 比赛日前一天下午14:30~15:30召开领队会议，由各参赛队伍的领队和指导教师参加，会议讲解竞赛注意事项并进行赛前答疑。

（三）赛场要求

1. 竞赛过程中，选手须严格遵守操作流程和规则，并自觉接受裁判的监督和警示。若因突发故障原因导致竞赛中断，应提请裁判确认其原因，并视具体情况做出裁决。

2. 选手竞赛开始、终止时间由赛场裁判记录在案；比赛时间到，由裁

判示意选手终止操作。选手提前结束竞赛后不得再进行任何操作。选手在竞赛过程中不得擅自离开赛场，如有特殊情况，需经裁判同意后作特殊处理。

3. 赛场各类工作人员必须统一佩戴由大赛办印制的相应证件，着装整齐，进入竞赛场地。

4. 各赛场除大赛办、专家组成员、现场裁判、赛场配备的工作人员外，其他人员未经大赛办允许不得进入赛场。

5. 各参赛队的领队、指导教师以及随行人员谢绝进入赛场。

（四）成绩评定

1. 比赛开始后，在运营过程中，赛场裁判负责控制选单进程，并宣布阶段性成绩。

2. 按照竞赛规程，在经营四个会计年度后，裁判公布竞赛成绩并将成绩登录在竞赛成绩单上。

3. 各参赛队伍派一名参赛代表在竞赛成绩单上签字，监督员监督所有参赛队伍签字后，裁判签字。

4. 赛场裁判将数据进行备份和保存，成绩单提交给大赛办备案。

5. 参赛代表队若对赛事成绩有异议，可由领队按规程提出书面申诉。

八、竞赛环境

（一）场地及周边布局

等候区：竞赛场地内设置观摩区域，便于竞赛全程的观摩和监督。

工作区:竞赛场地内设置背景板、宣传横幅及壁挂图,营造竞赛氛围。

(二) 场内设施及布局

技能竞赛区:竞赛区光线、通风良好,温湿度适宜。自然通风达不到要求的情况下,应采取强制通风,人员密度较高的情况下,确保赛场环境适宜。每个赛位大小为 5m²。

竞赛区域及观摩区采取必要的物理性隔离,确保互不干扰。

九、技术规范

(一) 参照“2014 年教育部公布首批《中等职业学校专业教学标准(试行)》的通知”(教职成厅函[2014] 11 号)中财经商贸类专业的“专业标准”、“课程标准”为基本范围和基本要求。

(二) 竞赛以现行的财经法律、法规和财政部、国家税务总局、人民银行、国家质监局等出台的会计、税务、金融法规、制度和规范性文件为依据。(详见下表所列,未列尽规范标准,以国家发布的相关标准为准)

参赛团队应遵循的规范标准汇总表

序号	名称	发布或开始执行时间	备注
1	中华人民共和国会计法	2000. 7. 1	
2	中华人民共和国公司法	2007. 1. 1	41 项
3	企业会计基本准则	2007. 1. 1	
4	中华人民共和国产品质量法	1993. 9. 1	
5	企业内部控制基本规范	2008. 5. 22	
6	企业内部控制应用指引	2008. 5. 22	18 项
7	中华人民共和国企业所得税法	2008. 1. 1	

8	会计基础工作规范	1996. 6. 17	
9	支付结算管理办法	1997. 9. 19	

十、技术平台

比赛平台为“企业经营管理沙盘”和“新道新创业者沙盘系统”相结合，与2017年本赛项使用的竞赛平台相同。

（一）赛项使用比赛器材：企业经营管理沙盘赛具

物品名称	单位	材质
沙盘盘面	张	彩喷+pvc
空桶	个	Ps
厂房标识	个	彩喷+pvc
生产线	张	铜版纸
产品标识	张	铜版纸
生产资格证	张	铜版纸
市场准入证	张	铜版纸
ISO资格证书	张	铜版纸
灰色（代表1W）	枚	Ps
红色 R1	枚	Ps
橙色 R2	枚	Ps
蓝色 R3	枚	Ps
绿色 R4	枚	Ps
包装箱	个	Abs

包装盒	盒	纸
-----	---	---

(二) 赛项所需的技术平台

设备及软件名称	备注
电子沙盘	新创业者沙盘系统
支持的数据库及版本	Maria 10.0.14 win32 版 (产品安装系统自带)
沙盘赛具	每支参赛队一套
服务器	<p>每个赛区两台</p> <p>配置要求如下:</p> <p>内存: 8G DDR3</p> <p>硬盘: 180G</p> <p>CPU: 四核</p> <p>操作系统: win7 64 位 /Windows server 2008r2 64 位</p>
计算机	每支参赛队两台 (每个赛区备用 10%计算机)
支持的操作系统及版本	<p>Windowsxp SP3 32 位</p> <p>Windows server 2003 32 位/64 位</p> <p>Windows server 2003 R2 32 位/64 位</p> <p>Windows server 2008 32 位/64 位</p> <p>Windows server 2008 R2 32 位/64 位</p> <p>Windows server 2012 64 位</p> <p>Win7/XP/Win2003</p>

电源插排	每支参赛队一个
UPS 不间断电源	每个赛区一个，确保服务器及交换机不断电
交换机	每个赛区 3 台 配置要求如下： 速度：1000Mbps 接口数：24
网线	每支参赛队两条

十一、成绩评定

评分方法

1. 评分标准制定原则

- (1) 本赛项评分标准制定遵循“公平、公正、公开”的原则。
- (2) 应用信息化系统进行机考评分，无人为因素干扰。

2. 评分细则

竞赛评分采用系统按规则自动生成和评委打分相结合的方式进行。其中，模拟运营企业的成绩由系统自动生成，具体为小组最后一年末的所有者权益；评委打分是针对选手在操作过程中的违规行为按规则所给的处罚分。各小组实际得分的计算方法为：

实际得分 = 最后一年末的所有者权益 - 罚分

若实际得分计算结果相同，则按照各队最后一年系统自动生成的分数高者排名在前；若系统自动计算的成绩仍相等，则参照最后一年经营结束时间（经营结束时间以在系统中提交报表时间为准），先结束最后一年经营的队伍排名在前。

(1) 运行超时罚分

运行超时有两种情况：一是指不能在规定时间内完成广告投放(可提前投广告)；二是指不能在规定时间内完成当年经营(以点击系统中“当年结束”按钮并确认为准)。

处罚：按所有者权益/分钟（不满一分钟按一分钟计算）计算罚分，最多不能超过 10 分钟。如果到 10 分钟后还不能完成相应的运行，将取消其参赛资格。

注意：投放广告时间、完成经营时间及提交报表时间系统均会记录，作为罚分依据。

(2) 报表错误罚分

必须按规定时间在系统中填制报表（资产负债表、综合费用表、利润表），如果上交的报表与系统自动生成的报表对照有误，在总得分中扣罚 4 所有者权益/次（每年一次），并以系统提供的报表为准修订。

注意：对上交报表时间会作规定，延误交报表即视为错误一次，即使后来在系统中填制正确也要罚分。由运营超时引发延误交报表视同报表错误并罚分（即如果某队超时 3 分钟，将被扣除 $1*3+4=7$ 所有者权益）。

(3) 摆盘错误罚分

本次比赛需要摆放物理盘面。看盘期间，不能拒绝看盘者看电脑屏幕并查看其中除销售订单外的任何信息（看盘者不能操作电脑，只能要求查看信息）。看盘时各队至少留一人，回答看盘者相关提问。摆盘情况由裁判每年结束时，随机抽取 1 队进行核对，发现错误后予以罚分。如果经裁判核实后发现摆盘错误，扣 2 所有者权益/次。

（4）其它违规罚分

在运行过程中下列情况属违规：

- ① 对裁判正确的判罚不服从；
- ② 其他严重影响比赛正常进行的活动。

如有以上行为者，在第4年经营结束后扣除该队总得分的20权益。

（5）所有罚分在第4年经营结束后计算总成绩时一起扣除。

3. 破产处理

当参赛队权益为负（指当年结束系统生成资产负债表时所有者权益为负）或现金断流时（权益和现金可以为零）界定为企业破产。参赛队破产后，直接退出比赛。

破产组成绩按照破产经营时间排序，最先破产组成绩排名最后。最终成绩也按100分制计分，依次排在没有破产组之后。如出现两赛区同等名次进行比较，没有破产组排在前面；如两组都是破产组，根据其破产时间排序，后破产组排在前面。

（一）成绩复核

为保障成绩评判的准确性，监督组将对赛项成绩排名前30%的所有参赛队伍（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。

（二）成绩公布

记分员将复核后的最终成绩经裁判长、监督组签字后进行公布。公布

时间为 2 小时。成绩公布无异议后，由仲裁长和监督组长在成绩单上签字，并在大赛官网上公布竞赛成绩。

十二、奖项设定

设团体一、二、三等奖，以赛项实际参赛队总数为基数，一、二、三等奖获奖比例分别为 10%、20%、30%（小数点后四舍五入）

十三、赛场预案

（一）为保障大赛顺利进行，大赛办将在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，应符合国家有关安全规定及竞赛的标准和要求。

（二）按正式比赛所需的计算机和网线进行准备，并预备 10%的计算机（预备数量=队伍数*2 台*10%）和长网线（预备数量=队伍数*2 根*10%）。大赛办、大赛专家组、技术支持单位将在赛前进行赛场仿真模拟压力测试，以确保比赛设备的安全高效。

（三）赛事服务器采用双机热备方案，主服务器与备用服务器进行备份数据实时同传，主服务器无法启动的情况下可启用备用服务器，恢复同传数据比赛。

（四）如选手计算机出现临时卡顿等故障，可举牌示意，裁判有权暂停比赛计时，待故障排除后，恢复竞赛。如无法排除机器故障，可启用备用计算机。当计算机故障影响比赛成绩(如选单超时等问题)，依照现场机器录屏为依据进行裁决，裁定后，技术人员在裁判的监督下进行比赛数据恢复。

（五）比赛期间发生意外事故，发现者应第一时间报告大赛办，同时

采取措施避免事态扩大。大赛办应立即启动预案予以解决并报告组委会。赛项出现重大安全问题可以停赛，是否停赛由大赛办决定。事后，大赛办应向组委会报告详细情况。

十四、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。大赛办采取切实有效措施保证大赛期间参赛选手、指导教师、裁判员、工作人员及观众的人身安全。

（一）竞赛准备工作

赛场的布置，赛场内的器材、设备，应符合国家有关安全规定。如有必要，也可进行赛场仿真模拟测试，以发现可能出现的问题。承办单位赛前须按照大赛办要求排除安全隐患。

赛场周围要有标识，防止无关人员进入发生意外事件。

承办单位应提供保证应急预案实施的条件。

组织过程安全责任

1. 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。因参赛队伍原因造成重大安全事故的，取消其获奖资格。

2. 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。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。

（三）应对突发事件的措施

比赛期间发生意外事故，发现者应第一时间报告大赛办，同时采取措施避免事态扩大，立即启动预案予以解决并报告大赛办。赛项出现重大安全问题可以停赛，是否停赛由大赛办决定。

十五、竞赛须知

（一）参赛队须知

1. 参赛队组成：参赛选手为 2021 年在籍中职学生，不接收跨校组队，不分性别、不分年级，每队 4 名选手。

2. 每个参赛队安排 1 名领队、2 名指导老师，负责本校参赛队的参赛组织和与大赛组织机构的联络。

3. 参赛队员在报名获得审核确认后，原则上不再更换，如筹备过程中，队员因故不能参赛，所在省教育主管部门需出具书面说明并按相关规定补充人员并接受审核；竞赛开始后，参赛队不得更换参赛队员，允许队员缺席比赛。

4. 参赛队按照大赛赛程安排，凭大赛组委会颁发的参赛证、有效身份证件、着大赛服装参加比赛及相关活动，参赛选手注意仪容仪表。

5. 不得携带任何具有存储功能的设备，否则取消参赛资格。

6. 各参赛队只允许用大赛办提供 2 台电脑进行比赛，电脑上已安装录屏软件、常用输入法（搜狗、五笔、智能 ABC）和 office 2010。

7. 每个参赛队连接服务器的电脑需要唯一性。在选手入场后，订单下发前，两台电脑同时接入网络，（详单）下发工作结束后，技术人员将拔掉电脑 2 的网线，不允许再接入网络。参赛队可以用电脑 2 进行查看电子

订单(详单)、制作工具等操作。即订单下发后,每一只参赛队只允许一台电脑连接到服务器。

8. 连接到服务器的电脑需要按规定录屏,没有连接到服务器的电脑不需要录屏。

9. 现场提供有纸质的运行记录表、综合费用表、利润表、资产负债表、沙盘赛具、笔(水笔、铅笔)、稿纸和计算器(2台)等与竞赛相关的物品。

10. 比赛期间计时的时间以本赛区所用服务器上时间为准,赛前选手可以按照服务器时间调整自己电脑上的时间。

11. 企业运营流程建议按照运营流程表中列示的流程执行,比赛期间不能还原。

12. 每年经营结束后,各参赛队不需要提交纸质报表,只需要在系统里填写《综合费用表》、《利润表》、《资产负债表》,如果不交,则无法填写广告。

注:数值为0时必须填写阿拉伯数字“0”。不填数字系统也视同填报错误。

13. 参赛队员所在院校需为参赛选手购买保险。

(二) 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. 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对处理意见不服而停止竞赛，否则以弃权处理。

6. 指导老师应及时查看大赛专用网页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。

（三）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，否则取消竞赛资格。

2. 参赛选手凭统一印制的参赛证、有效身份证件、着大赛服装参加竞赛。

3. 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。

4. 严禁参赛选手携带任何通讯设备、存储设备及其他与竞赛相关的资料与用品入场。

5. 参赛选手应提前 30 分钟抵达赛场，凭参赛证、身份证件检录，按要求入场，不得迟到早退。

6. 参赛选手应按抽签结果在指定位置就坐。

7. 参赛选手须在确认竞赛内容和现场设备等无误后开始竞赛。在竞赛过程中，如有疑问，参赛选手应举手示意，裁判长应按照有关要求及时予以答疑。如遇设备或软件等故障，参赛选手应示意裁判长、技术人员等应

及时予以解决；确因计算机软件或硬件故障，致使操作无法继续的，经裁判长确认，予以启用备用计算机。如遇身体不适，参赛选手应举手示意，现场医务人员按应急预案救治。

8. 各参赛选手必须按规范要求操作竞赛设备。一旦出现较严重的安全事故，经总裁判长批准后将立即取消其参赛资格。

9. 竞赛时间終了，选手应全体起立，结束操作。签字确认成绩后方可离开赛场。

10. 在竞赛期间，未经大赛办的批准，参赛选手不得接受其他单位和个人进行的与竞赛内容相关的采访。参赛选手不得将竞赛的相关信息私自公布。

（四）工作人员须知

1. 工作人员必须统一佩戴由大赛组委会签发的相应证件，着装整齐。
2. 工作人员不得影响参赛选手比赛，不允许有影响比赛公平的行为。
3. 服从领导，听从指挥，以高度负责的精神、严肃认真的态度做好各项工作。

4. 熟悉比赛规程，认真遵守各项比赛规则和工作要求。

5. 坚守岗位，如有急事需要离开岗位时，应经领导同意，并做好工作衔接。

6. 严格遵守比赛纪律，如发现其他人员有违反比赛纪律的行为，应予以制止。情节严重的，应向竞赛组委会反映。

7. 发扬无私奉献和团结协作的精神，提供热情、优质服务。

十六、申诉与仲裁

本赛项在比赛过程中若出现有失公正或有关人员违规等现象，代表队领队可在比赛结束后 2 小时之内向仲裁组提出申诉。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、竞赛观摩

大赛期间提供观摩区，供非参赛人员进行大赛观摩使用，向媒体、企业代表、院校师生及家长等社会公众开放，不允许有大声喧哗等影响参赛选手竞赛的行为发生。观摩人员需遵守现场秩序和现场裁判及工作人员的统一安排。不得干扰和影响选手比赛。

十八、竞赛直播

1. 赛场内部署无盲点录像设备，能实时录制并播送赛场情况。
2. 赛场外有大屏幕或投影，同步显示赛场内竞赛状况。
3. 有条件的可使用网上直播系统。

十九、资源转化

1. 本赛项资源转化工作由本大赛办与赛项承办校负责，于赛后 30 日内向大赛办办公室提交资源转化方案，半年内完成资源转化工作。

2. 赛项资源转化的内容包括本赛项竞赛全过程的各类资源。做到赛项资源转化成果应符合行业标准、契合课程标准、突出技能特色、展现竞赛优势，形成满足职业教育教学需求、体现先进教学模式、反映职业教育先进水平的共享性职业教育教学资源。

(1) 信息化竞赛平台：

在比赛期间，竞赛平台将对所有参赛团队和学校免费开放。学生可以

通过该竞赛平台进行自主学习。任课老师也可以利用该平台进行授课，让更多的学生能够享用这个教学资源。

（2）教学改革：

结合赛项内容，与职业院校进行专业课程教学改革方面的合作，应用仿真模拟技术，将企业搬进校园，搬入课堂，让学生在实战中分析问题、解决问题，进而提升他们的综合素质能力。

（3）实训体系：

结合学生就业实际技能需要，改革课程体系，构建信息化环境下教学与实训体系，切实做到以赛促学、以赛促教、以赛促改。

（4）课程建设：

为了支持职业院校教学改革，支撑相关课程的开设，让学生更加生动地理解和运用企业管理知识，与职业院校合作开发相关教学资料。

（5）师资研修：

通过沙盘模拟企业经营竞赛的培训组织，借助信息技术将企业管理理论知识与实际应用有机结合，提高教师对真实企业全岗位认知水平。

3. 本赛项资源转化成果包含基本资源和拓展资源，充分体现本赛项技能考核特点。