

一、赛项名称

赛项名称：沙盘模拟企业经营

本赛项采取团队比赛方式，每支参赛队即组成一家模拟企业，五名成员分别扮演总经理、财务总监、生产总监、营销总监、采购总监五个角色，在仿真的竞争市场环境中，通过分岗位角色扮演，连续从事6个会计年度的模拟企业经营活动，根据6年的模拟经营活动结果和赛场规则的遵守情况确定比赛成绩。

二、竞赛目的

通过竞赛，激发和调动行业企业关注和参与高等职业院校教学改革的主动性和积极性，全面提升高等职业院校财经商贸类专业人才培养质量；为高职院校师生提供交流借鉴的平台，检验财经商贸类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；全面考察参赛选手市场机会甄别、企业战略规划、经营方案制定、资金筹集与分配、生产管理、销售管理、现金流管理与控制、绩效管理、财务报表填制等财经商贸类各专业的专业技能与团队协作、应变适应、交流沟通、创新进取等岗位通用职业能力培养情况，以及参赛选手在企业经营管理过程中勇于担当、忠于职守、遵守规则、心理调适、攻坚克难等基本职业素养。

通过以赛促练、以赛促学，帮助经管类学生感悟企业经营管理规律，提升分析能力、执行能力、领导组织能力、沟通协调能力，树立并增强以结果为导向的管理和责任意识，提升用信息化手段处理实际问题的能力，激发当代大学生的创意、创新灵感与对商业机会的把握；丰富大学校园文化，推动我省经管类管理人才和创新创业人才培养。

通过职业技能大赛，推动学校管理者、教师、学生积极投身职教改革，调动政府与企业参与职教事业，为职业教育创造良好发展环境，促进我国高素质技术技能人才培养质量的持续提高。

三、竞赛时间、地点

竞赛时间：2022年3月23日报到，3月24日比赛。

竞赛地点：甘肃省兰州市安宁区邱家湾128号甘肃交通职业技术学院

四、竞赛内容

本赛项仅包含一个竞赛任务，即软件模拟经营。基础背景设定为所有企业处于同一初始状态，企业初始的财务状况、市场占有率、产品、生产设施、盈利能力等完全一致。参赛团队将在公平公正的市场规则下，在规定的时间内，按企业经营年度展开企业经营竞争模拟；经营伊始，模拟企业将通过“市场订单”获得订货会、竞拍会订单，订单信息包括每个市场每个产品的总体需求量、价格、ISO要求、交货周期等。每一个企业在市场订单的基础上组织讨论企业战略和业务策略，在总经理的领导下按一定程序开展经营，做出所有重要事项的经营决策，包括战略规划、产品研发、市场营销、设备投资、生产能力规划、物料采购、资金筹集等，然后执行决策，并在与其他模拟企业的竞争过程中不断优化决策，逐步实现企业的经营目标。

五、竞赛方式或竞赛规则

（一）组队方式

本赛项为团体赛。以院校为单位组队参赛，不得跨校组队，每队4名选手，每队1-2名指导教师。

（二）竞赛方式

本赛项通过操作沙盘模拟软件进行比赛。

（三）竞赛规则

1. 报名资格：高职学生须为各高职院校全日制在校学生。以院校为单位组队，不得跨校组队，每校不超过3支参赛队伍，每队指导教师1-2名。获得往届省级技能大赛一等奖的学生不得参加同一项目同一组别的比赛。

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。如备赛过程中参赛选手和指导教师因故无法参赛，须由学校教育行政部门于相应赛项开赛10个工作日之前出具书面说明，经大赛执委会办公室核实后予以更换，补充人员需满足本赛项参赛选手资格并接受审核；个人赛选手因特殊原因不能参加比赛时，则视为自动放弃竞赛；竞赛开始后，参赛队不得更换参赛选手，若有参赛队员缺席，不得补充参赛选手。

3. 领队会议：比赛日前一天下午 15:30~16:30 召开领队会议，由各参赛队伍的领队和指导教师参加，讲解竞赛注意事项并进行赛前答疑。

4. 抽签仪式：比赛日前一天下午 16:30-17:00 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比赛赛区及抽签的顺序号，比赛当天抽签决定赛场座次。

5. 观摩场地：比赛日前一天下午 17:00-17:30 比赛场地外围参观，不可进场。

6. 参赛队员入场：参赛选手应提前 15 分钟到达赛场，凭参赛证、身份证检录，按要求入场，不得迟到早退。并根据抽签结果在对应的座位入座，裁判负责核对参赛队员信息。

7. 各参赛队伍打开电脑，进入竞赛平台，并修改各自密码。

8. 由裁判长宣布比赛开始，各参赛队伍开始竞赛。

9. 竞赛过程中，如有疑问，参赛选手应持“咨询”示意牌示意，裁判应按照有关要求及时予以答复。如遇设备或软件等故障，参赛选手应持“故障”示意牌示意。裁判、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，经项目裁判长确认，予以启用备用计算机。如遇身体不适，参赛选手应持“医务”示意牌示意，现场医务人员按应急预案救治。

10. 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。

11. 按照竞赛规程，在经营六个会计年度后，裁判公布竞赛成绩并将成绩登录在竞赛成绩单上。

12. 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。

13. 赛场裁判将数据进行备份和保存，成绩单提交给大赛执委会备案。

14. 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。

15. 各参赛队可以携带 U 盘、计算器、笔和纸质资料进场。携带进场的 U 盘必须已格式化且仅含竞赛相关资料，不得含有其他资料。若比赛时出现比赛设备中毒或失灵导致无法继续比赛，且查明是由 U 盘携带病毒引起的，一切后果由参赛队伍自行承担。

16. 执行裁判现场不做任何有关运营规则的解答以及数据核算工作，裁判端和参赛队操作过程均实时录屏，竞赛过程中如有争议，以录屏为依据裁决争议。

17. 比赛现场提供饮用水，参赛队伍需注意饮用水的放置和取用应当尽量远离现场电子设备（电脑、插线板、线路）等。若因泼洒导致己方队伍设备失灵，一切责任由参赛队伍自行承担。

18. 沙盘操作运营规则按照后面附件中的《企业经营模拟沙盘运营规则》。

六、竞赛环境

（一）赛场环境

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。

场地内应设置满足整个团队的竞赛环境。

（二）赛位设置

采取必要的物理性隔离，确保互不干扰，并配备有稳定的水、电、气源和应急供电设备，设置消防逃生通道。

七、技术规范

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 | |

八、技术平台

(一) 大赛为每个参赛队伍提供 3 台计算机，配置如下：

| 序号 | 设备参数 |
|-----|--|
| 计算机 | <p>操作系统：64 位 Windows 7 及以上系统</p> <p>CPU：英特尔 i5 及以上，主频 3.2 GHz 及以上</p> <p>内存容量：8GB DDR3</p> <p>硬盘：500GB 以上</p> <p>液晶显示器：19 英寸及以上</p> <p>分辨：1920*1080 及以上</p> <p>系统软件：安装 Google Chrome 浏览器</p> |

(二) 软件配置

| 软件类型 | 软件名次 | 软件版本 | 软件选择 |
|------|----------------|-------------------|------|
| 操作系统 | Windows | Win7、Win10 (64 位) | 必选 |
| 浏览器 | Google Chrome | 2019 | 必选 |
| 比赛软件 | 浙江精创企业经营沙盘模拟系统 | V4.0 | 必选 |

| | | | |
|------|-----------------|----------|----|
| 支持软件 | Microsoft Excel | 2013 版以上 | 必选 |
|------|-----------------|----------|----|

（三）网络配置

承办院校为竞赛提供基于以太网技术的局域网环境,保证大赛环境的安全性和稳定性。

九、评分办法

竞赛评分采用系统按规则自动计算生成和裁判打分相结合计算出的综合成绩的方式进行。系统得分根据竞赛软件系统自动计算得出,具体为小组第六年年末的总评分;裁判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,包括超时扣分和其它违规扣分。

各小组实际得分的计算方法为:

$$\text{综合成绩} = \text{系统得分} - \text{扣分}$$

（一）评分细则

1. 系统得分

系统得分 (M) 计算公式:

$$M = \text{所有者权益} \times (1 + \text{企业综合发展潜力} / 100)$$

企业综合发展潜力如下:

| 项目 | 综合发展潜力系数 |
|--------|----------|
| 半自动线 | +5/条 |
| 自动线 | +8/条 |
| 柔性线 | +10/条 |
| 本地市场开发 | +5 |
| 区域市场开发 | +5 |
| 国内市场开发 | +8 |

| | |
|----------|-----|
| 亚洲市场开发 | +10 |
| 国际市场开发 | +10 |
| ISO9000 | +10 |
| ISO14000 | +15 |
| P1 产品开发 | +5 |
| P2 产品开发 | +8 |
| P3 产品开发 | +10 |
| P4 产品开发 | +15 |
| P5 产品开发 | +15 |
| 大厂房 | +10 |
| 中厂房 | +8 |
| 小厂房 | +5 |

生产线建成即加分（第6年年末缴纳维修费的生产线才算建成），无须生产出产品，也无须有在制品。超级手工线、租赁线无加分。

2. 扣分

（1）运行超时扣分

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（广告可以提前投放）；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：按总分10分/分钟（不满一分钟算一分钟）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。

（2）其它违规扣分

在运行过程中下列情况属违规：

对裁判正确的判罚不服从；

在比赛期间擅自到其他赛场走动；

指导教师擅自进入比赛现场；

比赛期间与其他参赛队之间通过语言、打手势、作暗号等其他形式进行交流沟通；

比赛过程中使用个人电脑、平板、手机等未经允许的物品；

其他严重影响比赛正常进行的活动。

如有以上行为者，视情节轻重，扣除该队总得分的 20-50 分。

（二）扰乱市场处理

每年经营结束后，评分裁判查看每组订单违约情况，当年违约产品总数超过 5 个的参赛队，直接退出比赛，其所在赛区比赛继续进行。

（三）破产处理

当参赛队伍权益为负（指当年结束系统生成生成资产负债表时为负）或现金断流时（权益和现金可以为零）而无法操作下去或者自愿放弃继续比赛时，则以破产处理。破产队伍申请破产时需举手示意，则由参赛选手点击“申请破产”发起破产申请，同时填写记录表格，并由队长签字确认。待裁判教师端同意破产申请后，直接退出比赛。

（四）排名规则

1. 未破产队伍排名规则

各参赛队伍根据综合成绩排名，不设并列名次，如果综合成绩相同，则按以下排名：

①如综合成绩相同，比较系统得分，高者排名靠前。

②如果综合成绩相同，且系统得分也相同，则比较第 6 年经营结束后的最终权益，所有者权益高者排名在前。

③如果综合成绩相同，且系统得分、所有者权益也相同，则比较第6年经营结束时间，先结束第6年经营的队伍排名在前。上述实操竞赛模块列举的评分细则（评分点），只是相关竞赛模块的部分基本和核心技能。评分细则是评分表的依据，评分点绝大部分为客观评分点，这利于确保公正、公平地为选手评分。

2. 破产队伍排名规则

（1）竞赛不设融资，参赛队伍破产后退出比赛，破产后无综合成绩，不设并列名次，破产后排名规则如下：

①破产后按破产先后顺序排名，如第一个破产的排名倒数第一，第二个破产的排名倒数第二，以此类推。

②如有两组以上在同一时间节点破产，排名按破产的上一年系统得分来定，上一年系统得分高者排名靠前。

③如有两组以上在同一时间节点破产，且上一年系统得分相同，则上一年的权益总和高者排名靠前。

（2）取消比赛资格的参赛队不进入排名，亦无奖项及证书颁发。

（五）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，由裁判长和监督组长在成绩单上签字。

十、奖项设定

按实际参赛人（队）数的10%、20%、30%（小数点后四舍五入）分设一、二、三等奖。其他情况按照竞赛规程总则执行。

十一、申诉与仲裁

1. 各参赛队对不符合赛项规程规定的仪器、设备、工装、材料、物件、计算机软硬件、竞赛使用工具、用品，竞赛执裁、赛场管理、竞赛成绩，以及工作人员的不规范行为等，可向赛项仲裁组提出申诉，申诉主体为参赛队领队。

2. 申诉启动时，参赛队向赛项仲裁组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. 赛项仲裁组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。申诉方对复议结果仍有异议,可由领队向比赛监督员提出申诉,由监督员传达最终仲裁结果。

5. 申诉方不得以任何理由拒绝接收仲裁结果,不得以任何理由采取过激行为扰乱赛场秩序。仲裁结果由申诉人签收,不能代收,如在约定时间和地点申诉人离开,视为自行放弃申诉。

6. 申诉方可随时提出放弃申诉。

十二、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。赛项执委会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) 比赛环境

执委会须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。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执委会要求排除安全隐患。

赛场周围要设立警戒线,防止无关人员进入发生意外事件。比赛现场内应参照相关职业岗位要求为选手提供必要的劳动保护。在具有危险性的操作环节,裁判员要严防选手出现错误操作。

承办单位应提供保证应急预案实施的条件。对于比赛内容涉及高空作业、可能有坠物、大用电量、易发生火灾等情况的赛项,必须明确制度和预案,并配备急救人员与设施。

执委会须会同承办单位制定开放赛场和体验区的人员疏导方案。赛场环境中存在人员密集、车流人流交错的区域,除了设置齐全的指示标志外,须增加引导人员,并开辟备用通道。

大赛期间,承办单位须在赛场管理的关键岗位,增加力量,建立安全管理日

志。

参赛选手进入赛位、赛事裁判工作人员进入工作场所，严禁参赛选手携带通讯设备、移动存储设备、excel 工具及其他与竞赛相关的资料与用品入场。严禁参赛选手携带违禁品、危险品入场。运营结束后，严禁参赛选手携带任何与竞赛相关的物品离场。如确有需要，由赛场统一配置、统一管理。赛项可根据需要配置安检设备对进入赛场重要部位的人员进行安检。

（二）组队责任

1. 各学校组织代表队时，须安排为参赛选手购买大赛期间的人身意外伤害保险。

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执委会，同时采取措施避免事态扩大。执委会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，是否停赛由执委会决定。事后，执委会应向组委会报告详细情况。

（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。

（五）疫情防控要求

1. 活动前防疫准备

（1）赛前装备领取

赛前领取装备时，参赛人员需提交检测日期为报道日前 48 小时内核酸检测结果为阴性的报告或新冠疫苗完全接种纸质证明（两针完全接种并且签署签名）并出示、14 天行程轨迹检查、“健康码”绿码核验、签署参赛防疫承诺书。

(2) 工作人员及赛事相关人员安全承诺和健康监测。

a. 赛前告知并提醒所有人员相关事宜，包括参加赛事时必须携带的证件（出示赛事证件及工作人员证）及相关资料证明（健康码查询，14 天行程轨迹查询，现场测温）并签署健康承诺书，以及其他相关要求，使所有人员充分知晓理解并遵照执行。

b. 工作人员及赛事相关人员务必提前完成本人“健康码”注册申请，做好赛事前及赛事期间个人日常防护和健康监测，由主办方开展登记和留档保存。

c. 工作人员及赛事相关人员如在赛前 14 天内有发烧、咳嗽、咽痛、呼吸困难、呕吐、腹泻等症状，不得参与赛事。

(3) 活动场地防疫要求。

a. 扩大场地防疫范围，防止社会闲杂人员等无关人员聚集，场地仅限现场工作人员和赛事相关人员进入，无关人员及车辆不得进入警戒范围。合理控制场地人员密度，参会人员尽量保持 1 米以上安全社交距离。安排专人负责实时监控人流聚集情况，原则上，人数不得超过场地饱和度人流 50%，实行错时、分批等管控措施分流，引导场内人员保持合理间距和有序流动。

b. 场地入口处设置分步骤证件查验点和体温检测点，避免人员拥堵。设立相对独立的临时留观区，配备相应消毒防护用品。

c. 场地应按防疫要求配备口罩、一次性手套、手持式体温检测仪、速干免洗消毒剂、消毒湿巾、消毒剂、消毒器械等必要的防疫设备设施和物资物品。在赛前一天要进行全面清洁消毒；在每个入口处提供免洗手消毒剂供参会人员入场时使用。

d. 做好防疫工作培训，至少于赛前 1 天完成防疫常识和操作等内容的培训，开展必要的工作演练，确保工作人员掌握防疫基本技能和处置流程。

e. 赛前，主办方对活动场地进行现场检查验收，对不符合疫情防控要求的跟进及时整改到位。

(4) 对接卫健委及区域公安分局。

a. 对接防疫防控工作领导小组办公室，上报防疫方案。对接公安部门做好相应备案。

b. 对接疾控中心。

c. 对接医疗部及定点医院。

2. 赛事中防疫措施实施

(1) 赛事相关人员进入活动场地要求。

a. 赛事当日，参赛人员须至少提前 30 分钟到达赛事地点，预留足够时间配合现场工作人员进行入场核验。进入场地时，参会人员须接受防疫安全检查，凭身份证确保人证合一、健康码绿码（当日更新），经体温查验 $<37.3^{\circ}\text{C}$ 的可进入活动场地。

b. 赛事当日“健康码”非绿码的赛事相关人员、赛事前 28 天内来自或途径国内疫情中高风险地区的赛事相关人员，不得参加赛事。

c. 赛事当天出现体温 $\geq 37.3^{\circ}\text{C}$ 症状的人员，不得参加赛事。

d. 仍在隔离治疗期的确诊、疑似病例或无症状感染者，隔离期未满足的密切接触者，来自或途径国内疫情中高风险、有国（境）外旅居史的未解除隔离者，不得参加赛事。

e. 赛事相关人员自备口罩，除进入场地核验身份时须按要求摘戴口罩外，进出场地也应当全程佩戴口罩。进入场地时使用免洗手消毒剂进行手消毒。

(2) 工作人员进入场地要求。

a. 工作人员按要求提前到达场地。进入场地时，应戴口罩，主动出示“健康码”绿码（当日更新），并积极配合体温检测。活动当天体温低于 37.3°C 方可进入活动场地。

b. 赛事当日“健康码”非绿码的工作人员、赛前 14 天内出现体温 $\geq 37.3^{\circ}\text{C}$ 症状的工作人员、赛前 30 天内自疫情中高风险地区或国（境）外返回（或有旅行史）的工作人员，不得参加赛事。

c. 仍在隔离治疗期的确诊、疑似病例或无症状感染者，隔离期未满足的密切接触者，来自或途径国内疫情中高风险、有国（境）外旅居史的未解除隔离者，不得参加赛事。

e. 赛事相关人员全程佩戴口罩，随时使用免洗手消毒剂做好手卫生。

(3) 赛事中异常情况处置。

赛事过程中，参赛人员若出现发烧、咳嗽、咽痛、呼吸困难、呕吐、腹泻等异常状况，应立即向现场工作人员报告，按照防疫相关程序处置，及时送到应急

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：<https://d.book118.com/695301123041011300>