

2024 年江苏省职业院校技能大赛高职赛项规程

一、赛项名称

赛项编号：JSG202460

赛项名称：企业经营沙盘模拟

赛项组别：高职学生组

赛项归属专业大类：财经商贸大类

二、竞赛目的

为贯彻落实党的二十大“实施科教兴国战略，强化现代化建设人才支撑”精神，本赛项根据“十四五”规划和 2035 年远景目标关于实施科教兴国战略、人才强国战略、创新驱动发展战略的要求，以国家职业教育专业目录及专业教学标准、国家职业技能等级标准、职业院校专业简介等有关标准为依据；以培育工匠精神为宗旨，积极探索财经商贸类创新型技能人才培养新模式，进一步提高财经商贸类专业高素质技术技能人才培养质量。

本赛项通过企业信息化经营模拟和企业数字化经营模拟两个阶段，使学生深入了解企业经营流程。赛项考察参赛选手企业经营管理综合能力，包括市场趋势预测、市场开发决策、产品研发决策、人力资源招聘与控制决策、资金预算使用、经营成本控制、财务报表分析和企业经营利润把控等核心技能，以及诚信意识、技术意识、数智思维、市场洞察、创新意识和系统思维等素养。赛项检验财经商贸类专业的教学改革成果，培养能胜任现代企业经营管理的高素质技术技能人才，促进产教融合、科创融汇，为高等职业院校师生提供交流借鉴的平台，引领和促进财经商贸类专业教学改革，助推企业数智化转型，服务数字中国建设。

三、竞赛内容

本赛项立足实际工作场景，重点考核选手企业经营管理综合职业能力和数智化素养。参赛学生根据企业背景资料，利用竞赛平台模拟企业从信息化经营模拟阶段到数字化经营模拟阶段的全过程。竞赛分为四个岗位：项目总监、运营总监、营销总监、人力资源总监，协同完成四个年度企业经营活动。

竞赛分为企业信息化经营模拟阶段和企业数字化经营模拟阶段两个阶段，总分 100 分。信息化经营模拟阶段主要考察团队的战略、目标的确定、分析、选择与评价、实施、控制等企业战略管理基本能力，运营规划、质量管理及营销、供应链、财务管理等企业运营管理能力。

力。团队依据 PDCA 理论，采用规划与模拟经营相结合的方式，综合展现团队项目管理能力及信息化管理素养。数字化经营模拟阶段，主要考察团队利用智能算法、RPA 机器人、数据可视化分析等数字化技术，进行企业数字化管理与协同、数字信息分析与决策，使企业生产、加工、贮存、人力、营销等管理活动得以转型，两个阶段均由系统自动评分。

（一）企业信息化经营模拟阶段

企业信息化经营模拟阶段主要考察团队在信息化环境中企业运营管理能力和管理工具的应用能力。

1. 企业信息化经营模拟阶段：分析市场需求与经营参数，制定未来两年经营规划。依据市场需求和竞争态势实施市场营销，获取订单。根据订单，以销定产，通过人力资源招聘，营运资金管理，供应链生产管理生产产品，交付订单，获取利润，推进企业发展，检验团队企业经营管理综合能力。

2. 在沙盘模拟中运用管理工具：（P）计划：年初战略规划，设定盈利目标，实施计划，收支预算；（D）执行：信息化企业经营全流程，依据目标与计划进行实施；（C）检查：以提交年末报表为结束点，结束时，对执行结果检查，系统自动输出计划完成率；（A）处理：对检查结果进行明细查看总结。

（二）企业数字化经营模拟阶段

企业数字化经营模拟阶段主要考察团队数字化技术应用能力及企业经营综合决策能力。

1. 在沙盘模拟中构建数字化管理平台：①RPA 机器人设计：设计可以自动处理的任务以及条件；②智能招聘算法设计：设定智能筛选简历的关键指标及排序逻辑；③智能生产算法设计：设定智能生产算法的关键环节以及判断逻辑；④经营数据可视化：设定数据指标与维度，将数据进行可视化呈现，形成看板，辅助决策。

2. 企业数字化经营模拟阶段：使用数字化管理平台驱动营销管理、生产管理、人力资源管理、财务管理，实时分析竞争对手企业竞品、各类信息，挖掘数据，依据数据经营，以数字技术、数字意识驱动企业数字化变革，展现团队的协作意识，创新意识。各模块说明如表 3-1 所示。

表 3-1 模块说明

模块		主要内容	比赛时长	分值
模块一	企业信息化经营模拟阶段（1、2 经营年）	<p>企业信息化经营模拟阶段：分析市场需求与经营参数，制定未来两年经营规划。依据市场需求和竞争态势实施市场营销，获取订单。根据订单，以销定产，通过人力资源招聘，营运资金管理，供应链生产管理生产产品，交付订单，获取利润，推进企业发展，检验团队企业经营管理综合能力。</p> <p>在沙盘模拟中运用管理工具：((P)计划：年初进行战略规划，设定盈利目标，实施计划，收支预算；((D)执行：信息化企业经营全流程，依据目标与计划进行实施；((C)检查：以提交年末报表为结束点，结束时，对执行结果检查，系统自动输出计划完成率；((A)处理：对检查结果进行明细查看总结。</p>	250 分钟	30%
模块二	企业数字化经营模拟阶段（3、4 经营年）	<p>在沙盘模拟中应用数字化技术构建数字化管理平台：①RPA 机器人设计：设计 RPA 机器人可以自动处理的任务以及条件；②智能招聘算法设计：设定智能筛选简历的关键指标及排序逻辑；③智能生产算法设计：设定智能生产算法的关键环节以及判断逻辑；④经营数据可视化：设定数据指标与维度，将数据进行可视化呈现，形成看板，辅助决策。</p> <p>企业数字化经营模拟阶段：使用数字化管理平台驱动营销管理、生产管理、人力资源管理、财务管理，实时分析企业竞品、企业各类信息，挖掘数据，依据数据经营，以数字技术、数字意识驱动企业数字化变革，展现团队的协作意识，创新意识。</p>	230 分钟	70%

四、竞赛方式

（一）组队方式

本赛项为学生组团体赛，以院校为单位组队参赛，不得跨校组队，每校限报 1 个队伍。每校领队 1 名（可由指导教师兼任）；每队最多由 6 人组成，其中选手 4 人，指导教师 1-2 人。

（二）竞赛方式

本赛项为线下竞赛方式，采用电子沙盘系统为竞赛平台，所有参赛队伍分为若干赛区，每一赛区将在同一市场环境下进行企业经营沙盘模拟比赛。

五、竞赛流程

日程安排及竞赛流程如表 5-1 所示。

表 5-1 日程安排及竞赛流程

日程安排	流程与内容		时间	时长（分钟）
第一天	1	参赛队报到	8:00-14:30	—
	2	参赛队熟悉场地	14:30-16:00	—
	3	领队说明会	15:00-16:00	—
	4	竞赛开幕式	16:00-17:00	—
第二天	1	参赛选手检录（参赛证、身份证、学生证）	7:30-7:40	10
	2	两次加密（分区及座位号）	7:40-8:15	35
	3	入场、赛前准备	8:15-8:20	5
	4	题库中抽取正式竞赛试题	8:20-8:25	5
	5	下发正式竞赛试题资料（规则与详单）	8:25-8:35	10

第二天	6	第一年战略规划阶段	8:35-9:05	30
	7	第一年1季度经营	9:05-9:20	15
	8	第一年2季度投放广告	9:20-9:25	5
	9	第一年第1次选单	9:25-9:35	10
	10	第一年2季度经营	9:35-9:45	10
	11	第一年3季度投放广告	9:45-9:50	5
	12	第一年第2次选单	9:50-9:55	5
	13	第一年3季度经营	9:55-10:05	10
	14	第一年4季度经营	10:05-10:30	25
	15	第一年执行结果检查及总结	10:30-10:40	10
	16	第二年战略规划阶段	10:40-11:10	30
	17	第二年1季度投放广告	11:10-11:15	5
	18	第二年第1次选单	11:15-11:25	10
	19	第二年1季度经营	11:25-11:40	15
	20	第二年2季度投放广告	11:40-11:45	5
	21	第二年第2次选单	11:45-11:50	5
	22	第二年2季度经营	11:50-12:00	10
	23	第二年3季度经营	12:00-12:10	10
	24	第二年4季度经营	12:10-12:35	25

第二天	25	第二年执行结果检查及总结	12:35-12:45	10
	26	统计阶段成绩	12:45-12:55	10
	27	午餐	12:55-14:00	65
	28	第三年数字化平台建设	14:00-14:30	30
	29	第三年1季度投放广告	14:30-14:35	5
	30	第三年第1次选单	14:35-14:45	10
	31	第三年第1次经营	14:45-15:00	15
	32	第三年2季度投放广告	15:00-15:05	5
	33	第三年第2次选单	15:05-15:10	5
	34	第三年2季度经营	15:10-15:20	10
	35	第三年3季度经营	15:20-15:30	10
	36	第三年4季度经营	15:30-15:55	25
	37	第四年数字化平台建设	15:55-16:25	30
	38	第四年1季度投放广告	16:25-16:30	5
	39	第四年第1次选单	16:30-16:40	10
	40	第四年1季度经营	16:40-16:55	15
	41	第四年2季度投放广告	16:55-17:00	5
	42	第四年第2次选单	17:00-17:05	5
	43	第四年2季度经营	17:05-17:15	10

第二天	44	第四年3季度经营	17:15-17:25	10
	45	第四年4季度经营	17:25-17:50	25
	46	第四年模拟经营结束、退场	17:50-18:00	10
	47	比赛结果公示	18:30-20:30	120
	48	竞赛闭幕式(成绩公布、成绩点评)	20:30-21:30	60
第三天	1	返程		

注：实际时间以赛区现场进度为准。

六、竞赛规则

（一）竞赛报名

1. 各高职院校按照大赛组委会规定的报名要求，通过“江苏省职业院校技能大赛网络报名系统”报名参赛。

2. 高职学生组参赛对象为全省高等职业学校（含本科职业院校）全日制在籍在校生及五年制高职四至五年级在籍在校生（1999年5月1日以后出生）；已在国赛、省赛中获得过一等奖的学生不得参加同一组别、同一专业大类的比赛。

3. 不得跨校组队，同一学校报名参赛队不超过1队，联合职业技术学院经过选拔最多可以报5个队。

4. 参赛选手报名，获得确认后不得随意更换。比赛前参赛选手因故无法参赛，须由学校相应赛项开赛前10个工作日出具书面说明，并按参赛选手资格补充人员并接受审核，经省大赛组委会办公室同意后予以更换。

（二）熟悉场地规则

1. 各参赛队统一有序的熟悉场地，熟悉场地时限定在指定区域，不允许进入比赛区。

2. 熟悉场地时严禁与现场工作人员进行交流，不发表没有根据以及有损大赛整体形象的言论。

3. 熟悉场地时严格遵守大赛各种制度，严禁拥挤，喧哗，以免发生意外事故。

（三）入场规则

1. 参赛选手按规定的时间准时到达赛场检录区集合。
2. 裁判将对各参赛选手的身份进行核对。参赛选手须提供参赛证、身份证、经学校注册的学生证，证件上的姓名、年龄、相貌特征应与参赛证一致。
3. 裁判检验参赛选手的工具、量具及书写物品，不允许携带任何通讯及存储设备、纸质材料等物品，检查合格后进入赛场抽签区。
4. 一级加密选手按抽签顺序号依次抽取参赛编号，二级加密凭参赛编号抽取比赛工位号，然后在指定区域等待；在现场裁判的指挥下有序进入赛场，按抽取的比赛工位号就位。

（四）赛场规则

1. 参赛选手进入赛场后，必须听从现场裁判的统一布置和指挥。
2. 参赛选手在竞赛过程中不得擅自离开赛场，如有特殊情况，需经裁判员同意后作特殊处理。
3. 参赛选手在竞赛过程中，如遇问题需举手向裁判员提问。
4. 竞赛用计算机只允许安装竞赛规定的相关软件，现场为各参赛队统一提供用品、用具等资料。
5. 各参赛队须遵守赛场赛项有关规定，遵从裁判长、裁判员的现场调度和指挥，按照赛场指令完成任务。
6. 在竞赛过程中，同一参赛队选手在合作完成的项目中可进行低声讨论。
7. 在竞赛过程中，参赛选手不得大声喧哗、不得使用通讯设备和与竞赛无关的电子设备。
8. 在竞赛全程中，不得使用任何移动存储设备、开启无线网络、非法访问他人计算机。
9. 如果参赛选手提前结束竞赛，不得以任何理由再续赛。
10. 竞赛时间终了，参赛选手应全体起立，结束操作。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。
11. 对于违反上述规定的，裁判长有权终止其所在团队或个人的比赛，劝令其离开赛场。
12. 各赛场除现场裁判员等工作人员以外，媒体等其他任何人员未经赛点领导小组允许不得进入赛场，不得影响竞赛进行。

（五）离场规则

1. 比赛结束前 15 分钟，裁判长提示一次比赛剩余时间。

2. 比赛结束信号给出，由裁判长宣布终止比赛。

3. 比赛时间到，如果没有参赛选手需要补时，裁判长直接宣布终止比赛。如果有参赛选手需要补时，裁判长宣布比赛时间到，要求选手停止操作，在工位静止等待，同时宣布需要补时的情况。现场裁判宣布需要补时的选手的补时时间，开始补时，选手继续操作。补时结束，现场裁判宣布补时时间到，裁判长宣布终止比赛。

4. 裁判长宣布终止比赛时，选手应停止竞赛任务的操作。草稿纸等整齐摆放在工作台上，不能带出赛场。

5. 裁判长宣布终止比赛后，现场裁判组织、监督选手退出工位，站在工位边的过道上。裁判长宣布离场时，现场裁判指挥参赛选手统一离开赛场。

6. 选手离场后，到指定的休息场所用餐、等待比赛成绩。

（六）成绩评定与管理规则

1. 成绩管理的机构及分工

成绩管理机构由裁判组、监督组和仲裁组组成。裁判在大赛裁判库中随机抽取，监督组和仲裁组由省大赛组委会办公室指派。

（1）裁判组实行“裁判长负责制”，设裁判长 1 名，全面负责赛项的裁判分工、裁判评分审核、处理比赛中出现的争议问题等工作。

（2）裁判员根据比赛需要分为检录裁判、加密裁判和现场裁判。

检录裁判：负责对参赛队伍（选手）进行点名登记、身份核对等工作。

加密裁判：负责组织参赛队伍（选手）抽签，对参赛代表队信息、抽签代码等进行加密；

现场裁判：按规定做好比赛进程控制，赛场记录，维护赛场纪律。

表 6-1 裁判员组成与执裁资格要求

序号	裁判员类型	专业技术方向	知识能力要求	专业技术职称或职业资格等级	人数
1	检录裁判	无要求	认真、负责、公正	中级职称以上	2
2	加密裁判	财经商贸大类专业	熟练掌握 EXCEL 表格操作	中级职称以上	4
3	现场裁判	财经商贸大类专业	熟悉财经商贸专业对应的技术标准和专业教学标准	中级职称以上	10
裁判员总数： 16					

(3) 监督组对裁判组的工作进行全程监督，并对竞赛成绩抽检复核。

(4) 仲裁组负责接受由参赛代表队领队提出的对裁判结果的申诉，组织复议并及时反馈复议结果。

2. 成绩管理流程

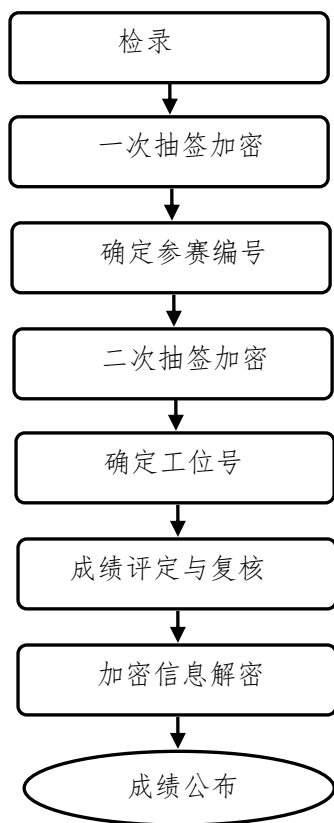


图 6-1 成绩管理流程图

3. 比赛成绩评定

赛项均由计算机系统自动评分，详见“十一、成绩评定”。在运营过程中，赛场裁判负责控制比赛进程，并宣布阶段性成绩。在经营四个经营年度后，平台发布竞赛结果。

4. 解密

裁判长正式提交工位号评分结果并复核无误后，加密裁判在监督人员监督下对加密结果进行逐层解密。

5. 成绩公布

将解密后的各参赛队结果汇总，经裁判长、监督员、巡视员签字并公示，成绩公示结束后，在成绩发布会上公布。

七、竞赛环境

（一）竞赛场地设在场馆内，场地内应设置满足不少于参赛代表队个数的竞赛环境，并准备至少四个备用台。

（二）一个参赛队 4 个机位并配置电脑。

（三）竞赛场地内设置主席台、裁判席、仲裁席、技术支持人员专席等，便于竞赛全程的观摩、监督和裁判等相关工作。

（四）竞赛场地内设置宣传横幅，营造竞赛氛围。

（五）局域网络。采用星形网络拓扑结构，安装千兆交换机。网线与电源线隐蔽铺设。采用独立网络环境，不连接 INTERNET，禁止外部电脑接入。

（六）采用双路供电安全保障。采用统一的杀毒软件对服务器进行防毒保护。屏蔽竞赛现场使用的电脑 USB 接口。

（七）利用 UPS 防止现场因突然断电导致的系统数据丢失，额定功率为：3KVA，后备时间为：3.5 小时，电池输出电压为：230V±5%V。

（八）设置安全通道和警戒线，确保进入赛场的大赛视察的人员限定在安全区域内活动，以保证大赛安全有序进行。

八、技术规范

（一）职业教育专业目录（2021 年）。

（二）高等职业教育专业简介（2022 年）。

（三）高等职业教育本科专业简介（2022 年）。

（四）高等职业学校专业教学标准。

（五）中华人民共和国公司法（2018 年修正）。

（六）中华人民共和国产品质量法（2018 年修正）。

（七）中华人民共和国会计法（2017 年修正）。

（八）中华人民共和国企业所得税法（2018 年修正）。

（九）企业内部控制基本规范。

（十）企业内部控制应用指引。

（十一）除上述文件外，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。

(十二) 特殊情况以大赛规程和赛前说明会确定为准。

九、技术平台

(一) 竞赛使用设备、用具及平台

1. 企业经营沙盘模拟平台包含①管理端：用于管理裁判账号和导入规则。②裁判端：可创建比赛，控制学生经营进度，有导入学生账号、查看规则、切换季度、选单管理、一键导出、财务报表、成绩查看等功能；③学生端：为学生考试端，登录后可直接进行操作、包含规则查看、市场预测等辅助功能。

2. 企业经营沙盘模拟尽可能安排在同一场地进行不同赛区比赛。

3. 赛场每台位配置计算机 4 台，纸质的运行记录表、综合费用表、利润表、资产负债表、笔（水笔、铅笔）、稿纸和计算器（4 台）等与竞赛相关的物品。

4. 服务器及学生机要求

服务器：①数量 6 台；②单机硬件要求：CPU：4 颗银牌(四核)2.0G 以上；③内存：32GB 以上；④硬盘：4 块固态硬盘以上，每块容量 300G 以上，搭建成 RAID5；⑤网卡：千兆网卡，2 个网口；⑥操作系统：WindowsServer2012 标准版；⑦其他：office2007 及以上（激活版）。

考生机：①硬件要求：CPU：酷睿 i52.66G 以上，内存不低于 8G，硬盘不低于 500G(含 256g 固态硬盘)，千兆网卡；②软件要求：操作系统：Windows10 64 位（激活版）；④谷歌浏览器 100 以上版本；⑤其他：常用输入法（五笔、微软拼音、搜狗、智能 ABC，默认搜狗拼音输入法）、office2007 及以上（激活版）；⑥录屏软件。

网络系统：①2 台千兆核心交换机（双机模式）和 9 台接入交换机（48 口），并提供 1 台核心交换机及 4 台接入交换机备用。不允许使用无盘工作站及云桌面部署。

(二) 其他设备

1. 技术服务设备

赛场配置服务器及网络设备，为赛项提供网络平台技术支持。

2. LED 大屏幕显示屏

赛场内设置 LED 大屏 1 块以上，实时滚动显示赛场实况及竞赛成绩。

3. 显示屏

可为裁判席配置监视屏，为展示和体验区配置显示屏。

（三）竞赛平台

竞赛平台对接 2023 年全国职业院校技能大赛高职组企业经营沙盘模拟竞赛平台。

采用新道科技股份有限公司的企业经营沙盘模拟平台（S+Cloud 认知实践教学平台-数智企业经营管理沙盘）。

十、竞赛赛卷

1. 本赛项赛卷由公开赛题和应变题组成，赛前一个月发布公开赛题/样题，应变题不公开。

2. 赛前根据公开赛题/样题完成三套赛卷命题，正式比赛时抽取一套，由专家组在抽取的赛卷上进行 30%以内的应变题调整。

十一、成绩评定

本赛项成绩评定全部由计算机自动评分，赛场大屏幕实时显示过程和结果成绩。

（一）评分标准制定原则

应遵循“公开、公平、公正”的竞赛原则，科学、客观、严谨地进行赛项评分。

（二）评分细则

企业模拟经营过程需要持续经营 4 年，从经营风尚、管理工具应用、数字化平台建设、持续经营和经营成果五个方面进行综合评判，以全面考察学生企业经营管理核心技能和规则意识、创新意识、数字思维、系统思维等职业素养。具体评分细则如表 10-1 所示。

表 10-1 评分细则

评分项目	分值	考察目标、计算办法	备注
经营风尚 F1	10 分	不存在违反经营风尚行为的企业得分为 10 分。如参赛团队存在故意的负面行为，经 2/3 以上裁判认定且裁判长同意确定扣分，根据情节严重性扣分不超过 10 分。	

管理工具应用 F2	10 分	在第一、二年年末提交报表后，系统自动计算出的 战略计划完成率。得分=5*第一年完成率+5*第二年 完成率。	计算第一、 二年
数字化平台建设 F3	10 分	第三、四年完成财务 RPA、智能生产算法、智能人力 算法、数据可视化分析四个管理技术。每项技术完成 后保存不报错，每年可得 1.25 分。	计算第三、 四年
持续经营 分 F4	20 分	完成每年经营得 5 分。破产企业按照实际完成经营并 提交报表的年数计算得分。最终未破产企业得 20 分。	
经营成果 F5	50 分	未经营和破产企业的 $F5=0$ ，当企业的现金断流时(现 金出现负值)界定为企业破产，则完成正常经营的企业 以第四年企业经营发展指数计算排名 $St1$ ，企业经营发 展指数=第四年企业商誉值*(第四年企业权益-系统扣 分)*(1+第四年碳中和率)。则未破产企业的 F5 计算 如下： $\text{分距 } d=50/N \quad (1)$ $F5=50- (St1-1) *d \quad (2)$	N 取参赛队 伍数最多 赛区的队 伍个数
经营得分 Fz		$Fz=F1+F2+F3+F4+F5 \quad (3)$	
最终成绩 Z		按照经营得分 Fz 计算每个赛区的排名 $St2$ ，以赛区最 后一期企业经营发展指数最高的企业计算赛区排名 I ，其中未经营和破产的企业最终 $Z=Fz$ ，则其他企业 的最终成绩 Z 得分计算如下： $Z=100-St2*d+d*(Fz-FzL)/(FzH-FzL+I)$ 其中，FzH 为本赛区经营得分最高分，FzL 为本 赛区经营得分最低分。 I 的取值方法：如 ABC 三个赛区比赛，最后一期 企业经营发展指数各区最大值为 A 区>C 区>B 区，则 A 区所有队伍 I 的取值为 1，C 区所有队伍 I 的取值 为 2，B 区所有队伍 I 的取值为 3。	
注：在上述计算排名过程中，对于得分相同的队伍，则依次按照第四年企业经营发展 指数、企业权益、企业商誉值从高到低进行排名(成绩数据四舍五入到小数点后 6 位)。			

（三）违反经营风尚行为与处理

1. 故意扰乱市场行为：操作经营中，经 2/3 以上裁判判定企业存在故意扰乱市场秩序并对其他对手产生影响，则该企业最终成绩为 0 分。故意扰乱市场行为包括恶意控制订单和恶意影响原料市场平衡，恶意控制订单指参赛选手有意将某市场订单全部选取或全数选取或选取量超过实际产能 1 倍，且当年年末超过 50%的订单发生违约或取消情况；恶意影响原料市场平衡指即一次性订购原材料数量超过自身当年产能所需原材料 2 倍以上，且当年最少有 2 个企业原材料购买受到显著影响。

2. 在经营时间，年度经营结束未按时提交报表，可判罚为扣除企业经营风尚分 2 分，情节严重的可以取消总评比赛成绩。

3. 舞弊行为：整个备赛和比赛过程，出现投机或舞弊行为，经 2/3 以上裁判认定且裁判长同意，可判罚为本模块 0 分或总成绩 0 分。

4. 不文明行为：比赛过程中，出现参赛团队学生顶撞裁判，或队伍间争吵等不文明行为，经 2/3 以上裁判认定且裁判长同意，可判罚为扣除企业经营风尚分 1-10 分，情节严重的可以取消总评比赛成绩。

以上行为情节严重的将建议承办校将学生行为报送学生所在院校处理。

（四）成绩审核与产生

1. 为保障成绩评判的准确性，监督组将对赛项成绩抽检复核，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。

2. 最终成绩经复核无误，由加密裁判在监督员的监督下解密，由裁判长、监督人员签字确认。监督组根据需要有权对赛项各项成绩及总成绩进行抽查复核或全面复核。竞赛成绩复核无误后，经裁判长、监督员、巡视员签字后进行公示。公示时间为 2 小时。成绩公示无异议后，由裁判长、监督员、巡视员在系统导出成绩单上签字，并在闭幕式上宣布成绩。

十二、奖项设定

（一）参赛选手奖

根据竞赛总成绩从高到低排序，按实际参赛队数/人数的 10%设一等奖、20%设二等奖、30%设三等奖。成绩相同的队伍，则依次按照第四年企业经营发展指数、企业权益、企业商誉

值从高到低进行排名（成绩数据四舍五入到小数点后 6 位）。

（二）指导教师奖

对获得一、二、三等奖选手的指导教师颁发指导教师奖。

十三、赛场预案

编制车辆安全措施应急预案、食品安全措施应急预案、火灾安全事故紧急处理预案、伤害事故紧急处理预案、设备事故紧急处理预案，电力供应事故紧急处理预案等。对处理各种可能出现的突发状况进行事先演练，确保赛项顺利进行。

（一）消防预案

1. 赛区建立与公安、消防部门的协调机制，保证比赛安全，制定应急预案，及时处置突发事件。
2. 赛场平面图上应标明安全出口、消防通道、警戒区、紧急事件发生时的疏散通道。
3. 赛场提供应急医疗措施和消防措施。
4. 按防火安全要求安置灭火器，并指定责任人在紧急时候使用。
5. 设置消防人员和保安人员的专线联系，确定对方联系人，由场地安全负责人对口联系。

（二）供电预案

1. 成立安全用电保障工作小组，负责与电力部门沟通事宜，保证比赛期间电力供应正常，出现异常情况时及时解决问题。
2. 设立专门赛场配电房，配置工业标准配电柜。
3. 实行双重双电源保障措施：
 - 1) 除正常市电外，增加备用柴油发电机或不间断电源（UPS），柴油发电机离赛场足够远，保证赛场安静无噪音污染。
 - 2) 赛场各赛位设备电源与电脑电源分离，保证电脑用电不受选手对设备误操作影响。
 - 3) 配电柜出线口必需保证 5 路以备用。
 - 4) 设备本身带有配电箱，配备隔离变压器，具有漏电保护、过压、过电流保护等功能，各单元独立供电互不干扰。

（三）医疗预案

1. 在赛场警戒线范围内设置医疗保障服务站，提供可能发生的急救、伤口处理等应急服务。

2. 赛场提供应急医疗措施和消防措施，设置医护人员的专线联系，确定对方联系人，由场地安全负责人对口联系。

（四）设备预案

1. 赛台备用：比赛场地预备 4 组赛台（完整 4 台主机和 4 个显示器）作为备用。

2. 交换机备用：1 台核心交换机及 4 台 48 口普通交换机。

3. 服务器备用：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。

4. 不间断电源准备：现场准备 UPS 电源确保服务器不会断电。

赛项组委会、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，4 天的单机测试、2 次以上压力测试、48 小时以上的烧机测试，以确保比赛设备的安全高效。

5. 如选手计算机出现蓝屏、卡顿等故障，可举牌示意，裁判有权暂停该队比赛计时，待故障排除后，恢复竞赛，并对该队进行延时补偿。

（五）试题预案

设置备用赛题以保证比赛正常举行。

十四、赛项安全

赛项安全是技能竞赛一切工作顺利开展的先决条件，是赛项筹备和运行工作必须考虑的核心问题。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

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赛项规程要求排除安全隐患。

赛场周围要设立警戒线，防止无关人员进入发生意外事件。承办单位应提供保证应急预案实施的条件。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，承办单位应在赛场管理的关键岗位增加力量并建立安全管理日志。

参赛选手进入工位、赛事裁判工作人员进入工作场所，严禁携带通讯、照相摄录设备，禁止携带记录用具。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）生活条件

比赛期间，统一安排参赛选手和指导教师食宿。承办单位须尊重少数民族的信仰及文化，根据国家相关的民族政策，安排好少数民族选手和教师的饮食起居。

比赛期间安排的住宿地应具有宾馆/住宿经营许可资质。

大赛期间承办单位须保障比赛期间选手、指导教师和裁判员、工作人员的交通安全。

各赛项的安全管理，除了可以采取必要的安全隔离措施外，应严格遵守国家相关法律法规，保护个人隐私和人身自由。

（三）参赛队责任

1. 各学校组织参赛队时，须安排为参赛选手、领队、指导教师等人员购买大赛期间的人身意外伤害保险。

2. 各学校参赛队组成后，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。

（四）应急处理

比赛期间发生意外事故，发现者应第一时间报告赛项专家组长，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组委会。赛项出现重大安全问题可以停赛，应向组委会报告详细情况。

（五）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. 赛场工作人员违规，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。

十五、竞赛须知

（一）参赛队须知

1. 参赛队名称统一使用规定的代表队名称。
2. 参赛选手应入住大赛组委会和赛点学校统一安排的酒店，用餐由赛点学校统一安排，不得自行安排食宿。
3. 不得携带任何具有存储功能的设备，否则取消参赛资格。
4. 各参赛队只允许用赛项执委会提供 4 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 office2007 及以上版本。
5. 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。
6. 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、笔（水笔、铅笔）、稿纸和计算器（4 台）等与竞赛相关的物品。
7. 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。
8. 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。
9. 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》和《资产负债表》。

（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. 各参赛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、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区域。
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. 参赛人员必须持本人身份证并携（佩）带统一签发的参赛证参加竞赛，并注意仪容仪表整洁、大方。

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，参赛选手应持“咨询”示意牌示意，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，参赛选手应持“故障”示意牌示意，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，参赛选手应持“医务”示意牌示意，现场医务人员按应急预案救治。

8. 参赛人员必须服从裁判长和裁判员的统一指挥，不得有违规行为，不得在赛场与裁判员争论吵闹，违者取消比赛资格。

9. 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，经裁判长批准后将立即取消其参赛资格。

10. 竞赛时间终了，选手应全体起立，结束操作。签字确认成绩后方可离开赛场。

11. 在竞赛期间，未经执委会的批准，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赛项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，应经赛场领导同意，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。

（五）裁判员须知

1. 裁判员执裁前应参加培训，了解比赛任务及其要求、考核的知识和技能，认真学习评分标准，理解评分表各评价内容和标准。不参加培训的裁判员，取消执裁资格。
2. 裁判员执裁期间，统一佩戴裁判员标识，举止文明礼貌，接受参赛人员的监督。
3. 遵守执裁纪律，履行裁判职责，执行竞赛规则，信守裁判承诺书的各项承诺。服从赛项专家组和裁判长的领导。按照分工开展工作，始终坚守工作岗位，不得擅自离岗。
4. 裁判员有维护赛场秩序、执行赛场纪律的责任，也有保证参赛选手安全的安全责任。时刻注意参赛选手操作安全的问题，制止违反安全操作的行为，防止安全事故的出现。
5. 裁判员不得有任何影响参赛选手比赛的行为，不得向参赛选手暗示或解答与竞赛有关的问题，不得指导、帮助选手完成比赛任务。
6. 公平公正的对待每一位参赛选手，不能有亲近与疏远、热情与冷淡差别。
7. 选手有检查设备、更换元器件或零件、补充耗材的要求时应予以满足。对更换的元器件要与赛场技术人员一道进行检测，判断选手更换的元器件的情况；检查设备或更换元器件应在赛场记录表上记录更换元器件或补充耗材的名称与型号、要求更换到更换完毕的用时、要求更换的原因、对更换的元器件检测结果，并要求参赛选手签工位号确认。
8. 赛场中选手出现的所有问题如：违反赛场纪律、提前离开赛场等，都应在赛场记录表上记录，并要求学生签工位号确认。
9. 竞赛期间，因裁判人员工作不负责任，造成竞赛程序无法继续进行或评判结果不真实的情况，由赛项组委会视情节轻重，给予通报批评或停止裁判资格，并通知其所在单位做出相应处理。

十六、申诉与仲裁

- （一）各参赛队对不符合赛项规程规定的设备、工具、材料、计算机软硬件、竞赛执裁、赛场管理及工作人员的不规范行为等，可向赛项仲裁组提出申诉。

(二) 申诉主体为参赛队领队。

(三) 申诉启动时，参赛队以该队领队亲笔签字同意的书面报告的形式递交赛项仲裁组。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。

(四) 提出申诉应在赛项比赛结束后 2 小时内提出。超过 2 小时不予受理。

(五) 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，可由领队向大赛仲裁工作组提出申诉。大赛仲裁工作组的仲裁结果为最终结果。

(六) 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。

(七) 申诉方可随时提出放弃申诉。

十七、竞赛观摩

本竞赛项目不组织现场观摩。

十八、竞赛直播

竞赛过程成绩全程直播。

十九、其他

(一) 参赛选手及相关工作人员，由赛项承办院校赛统一安排食宿，费用自理。

(二) 本技术文件的最终解释权归省大赛组织委员会。