

# 2021 年河北省高等职业院校智能电商营销策划 与运营大赛赛项规程

## 一、参赛队员分工

比赛采取团队竞赛方式，每支参赛队 4 名参赛选手。参赛队之间在每个赛区同一环境中展开企业经营竞争。参赛选手分别担任如下角色：

总经理、渠道总监、产品总监、物流总监

比赛中各组 2 个账号，请大家分别任命为总经理、产品经理，总经理账号做所有决策录入，产品经理账号用于查看信息。

## 二、比赛及监督方式

大赛采用新零售虚拟仿真对抗平台方式运作企业，参赛队把所有的决策及计划在平台内完成。

各参赛队在比赛过程中，学生端需启动录屏文件，全程录制经营过程，建议每个小时经营录制为一个独立的文件。一旦发生问题，以录屏结果为证，裁决争议。如果擅自停止录屏过程，按平台的实际运行状态执行。

比赛期间带队老师不允许入场；所有参赛队员不得使用手机、网络等通讯设备与外界联系，未经裁判长允许，不得使用各种手段，通过 Internet 与外界联系，否则取消参赛资格；

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。大赛设裁判组，负责大

赛中所有比赛过程的监督和争议裁决。

### 三、竞赛方式

#### (一) 参赛对象

河北省普通高等学校全日制在籍专科学生；本科院校高职类全日制在籍学生；五年制高职四、五年级学生。选手年龄须不超过 25 周岁，年龄计算截止时间为 2021 年 5 月 1 日。

#### (二) 组队方式

赛项为团队赛，每支队伍由 2 名指导教师、4 名选手及 1 名领队组成，指导教师可以兼任领队。

#### (三) 竞赛时长

竞赛进行 6 期的经营，每期为 50 分钟，总共 300 分钟的经营时间。

#### 比赛运营流程

| 推演时间    | 时间            | 项目   |
|---------|---------------|------|
| 1 期 1 天 | 9: 00-9: 20   | 企业决策 |
|         | 9: 20-9: 30   | 企业执行 |
| 1 期 2 天 | 9: 30-9: 40   | 企业决策 |
|         | 9: 40-9: 50   | 企业执行 |
| 2 期 3 天 | 9: 50-10: 10  | 企业决策 |
|         | 10: 10-10: 20 | 企业执行 |
| 2 期 4 天 | 10: 20-10: 30 | 企业决策 |
|         | 10: 30-10: 40 | 企业执行 |
| 3 期 5 天 | 10: 40-11: 00 | 企业决策 |
|         | 11: 00-11: 10 | 企业执行 |
| 3 期 6 天 | 11: 10-11: 20 | 企业决策 |

|          |               |      |
|----------|---------------|------|
|          | 11: 20-11: 30 | 企业执行 |
| 4 期 7 天  | 11: 30-11: 50 | 企业决策 |
|          | 11: 50-12: 00 | 企业执行 |
| 4 期 8 天  | 13: 30-13: 40 | 企业决策 |
|          | 13: 40-13: 50 | 企业执行 |
| 5 期 9 天  | 13: 50-14: 10 | 企业决策 |
|          | 14: 10-14: 20 | 企业执行 |
| 5 期 10 天 | 14: 20-14: 30 | 企业决策 |
|          | 14: 30-14: 40 | 企业执行 |
| 6 期 11 天 | 14: 40-15: 00 | 企业决策 |
|          | 15: 00-15: 10 | 企业执行 |
| 6 期 12 天 | 15: 10-15: 20 | 企业决策 |
|          | 15: 20-15: 30 | 企业执行 |

#### 四、竞赛内容与规则

##### (一) 竞赛内容

参赛选手根据赛题要求，在规定的时间内，在现场完成新零售虚拟仿真模拟经营。新零售虚拟仿真模拟经营对抗采用育知联 BSVT 新零售虚拟仿真智能商战平台运作企业，所有运作必须在模拟平台上记录。参赛队在规定时间内，根据经营规则的要求，以现场操作模拟平台的方式，完成新零售虚拟仿真模拟经营。

##### (二) 竞赛赛场规定

- 1、严格遵守技能竞赛规则、技能竞赛纪律和安全操作规程，尊重裁判和赛场工作人员，自觉维护赛场秩序，听从工作人员的指挥。
- 2、参赛选手须按各相关项目竞赛的通知要求，准时到达比赛场地等候，逾期不到者按自动弃权处理。
- 3、参赛选手进入比赛场地，须佩带参赛证并出示学生证及身份

证，着装应符合相关项目的比赛要求。

4、不得使用任何通讯工具，不得携带书籍、参考资料，比赛期间如发现选手携带通讯工具或违禁资料进入赛场，按作弊处理。

5、竞赛过程中不准互相交谈，不准偷窥、暗示，不得擅自离开赛场。

6、竞赛完成后必须按工作人员要求迅速离开赛场，不得在赛场内滞留。

7、到达竞赛结束时间，应立即停止答题和操作，不得拖延。

8、爱护竞赛场所的设备、仪器等，不得人为损坏竞赛用的仪器设备。

9、如对裁判员或执裁过程有异议，应在 24 小时内由领队以书面形式向大赛执委会正式提出。

### （三）评分标准

#### 1、得分规则

第一节 商业得分（商业得分规则，具体如下表所示。）

表 4-6 商业得分规则

| 得分项  | 得分细则 | 得分规则（分） | 得分（分） |
|------|------|---------|-------|
| 商家服务 | 每项得分 | 4/项     | 24    |
| 线上渠道 | 天猫平台 | 7       | 28    |
|      | 京栋平台 | 7       |       |
|      | 苏宁平台 | 7       |       |

|      |      |     |    |
|------|------|-----|----|
|      | 淘堡平台 | 7   |    |
| 线下渠道 | 旗舰店  | 7   | 28 |
|      | 旺铺店  | 7   |    |
|      | 主营店  | 7   |    |
|      | 普通店  | 7   |    |
| 市场开拓 | 东区市场 | 7   | 28 |
|      | 西区市场 | 7   |    |
|      | 南区市场 | 7   |    |
|      | 北区市场 | 7   |    |
| 活动运营 | 按照次数 | 4/个 | 20 |
| 采购管理 | 甲供应商 | 6   | 24 |
|      | 乙供应商 | 6   |    |
|      | 丙供应商 | 6   |    |
|      | 丁供应商 | 6   |    |
| 云仓管理 | 东区仓库 | 6   | 24 |
|      | 南区仓库 | 6   |    |
|      | 北区仓库 | 6   |    |
|      | 西区仓库 | 6   |    |
| 物流管理 | 顺风   | 6   | 24 |
|      | 原通   | 6   |    |
|      | 中吨   | 6   |    |

|    |    |   |     |
|----|----|---|-----|
|    | 邮正 | 6 |     |
| 总分 |    |   | 200 |

a) 商家服务

“商家服务”是指在企业决策过程中，企业每选择一个商家服务获得 4 分，此项满分 24 分。

b) 线上渠道

“线上渠道”是指在企业决策过程中，包含天猫平台、京栋平台、苏宁平台、淘堡平台，企业每选择一个平台获得 7 分，此项满分 28 分。

c) 线下渠道

“线下渠道”是指在企业决策过程中，包含旗舰店、旺铺店、直营店、普通店，企业每选择一个门店获得 7 分，此项满分 28 分。

d) 市场开拓

“市场开拓”是指在企业决策过程中，企业在东区市场、西区市场、南区市场、北区市场的开拓程度（包含线上或者线下），企业每开拓一个市场获得 7 分，此项满分 28 分。

e) 活动运营

“活动运营”是指在企业决策过程中，企业每运营一个活动获得 4 分，此项满分 20 分。

f) 采购管理

“采购管理”是指在企业决策过程中，企业每采购一个供应商的货物获得 6 分，此项满分 24 分。

g) 云仓管理

“云仓管理”是指在企业决策过程中，企业每租用一个区域的仓库获得 6 分，此项满分 24 分。

h) 物流管理

“物流管理”是指在企业决策过程中，企业每与一个物流公司进行合作获得 6 分，此项满分 24 分，

商业得分满分 200 分。

\*说明：

企业选择了得分细则中的项目，则获得相应分数。

**第二节 运营得分（运营得分规则，具体如下表所示。）**

表 4-7 运营得分规则

| 得分项       | 得分细则               | 得分              |
|-----------|--------------------|-----------------|
| 订单金额（元）   | 按照总订单金额从大到小排名      | 按照《运营得分排名表》计算分数 |
| 定价（元）     | 按照平均价从小到大排名        |                 |
| 综合满意度（分）  | 按照综合满意度从大到小排名      |                 |
| 库存量（件）    | 按照库存量从小到大排名        |                 |
| 广告投入（元）   | 按照总投入（含活动费用）从大到小排名 |                 |
| 订单处理总量（单） | 按照发货单量从大到小排名       |                 |

|        |              |  |
|--------|--------------|--|
| 现金流（元） | 按照现金流从大到小排名  |  |
| 贷款（元）  | 按照贷款金额从小到大排名 |  |

a) 订单金额

“订单金额”是指按照每个企业总订单金额（元）从大到小排名，依据《运营得分排名表》计算分数。

b) 定价

“定价”是指将每个企业 6 期 12 天的平均定价（元），按照定价高低从低到高排名，定价低的排名靠前，再依据《运营得分排名表》计算分数。

c) 综合满意度

“综合满意度”是指将每个企业已完成订单的综合满意度（分），按照分数高低从高到低排名，分数高的靠前，再依据《运营得分排名表》计算分数。

d) 库存量

“库存量”是指将企业推演完成时的剩余库存量（件）按照从小到大排名，剩余库存量越低排名越靠前，再依据《运营得分排名表》计算分数。

e) 广告投入

“广告投入”是指按照企业总投入（元），包含线上广告费用、线下广告费用、活动费用，按照金额大小从大到小排名，再依据《运营得分排名表》计算分数。

f) 订单处理总量



“订单处理总量”是指按照企业处理订单的总数量（单）从大到小排名，再依据《运营得分排名表》计算分数。

g) 现金流

“现金流”是指按照企业推演完成时的企业现金流（元）从大到小排名，再依据《运营得分排名表》计算分数。

h) 贷款

“贷款”是指按照企业总贷款金额（元）从小到大排名，贷款金额越低的排名越靠前，再依据《运营得分排名表》计算分数。

表 运营得分排名表

| 得分项    | 一  | 二  | 三  | 四  | 五  | 六  | 七  | 八  |
|--------|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 订单金额   | 25 | 23 | 21 | 19 | 17 | 15 | 13 | 11 |
| 定价     | 25 | 23 | 21 | 19 | 17 | 15 | 13 | 11 |
| 综合满意度  | 25 | 23 | 21 | 19 | 17 | 15 | 13 | 11 |
| 库存量    | 25 | 23 | 21 | 19 | 17 | 15 | 13 | 11 |
| 广告投入   | 25 | 23 | 21 | 19 | 17 | 15 | 13 | 11 |
| 订单处理总量 | 25 | 23 | 21 | 19 | 17 | 15 | 13 | 11 |
| 现金流    | 25 | 23 | 21 | 19 | 17 | 15 | 13 | 11 |
| 贷款     | 25 | 23 | 21 | 19 | 17 | 15 | 13 | 11 |

\*说明：

1) 企业按照得分项的排名顺序获得相应分数，每项依据排名最高得分 25 分，共 8 项满分 200 分；

2) 若企业存在并列排名的情况，则获得相同分数。

### 第三节 平分处理方法

企业系统总成绩相同时，按照下表中的得分项顺序进行排序。例如企业 1 和企业 2 系统总成绩相同，企业 1 “订单金额”成绩高于企业 2，则企业 1 排名第一，企业 2 排名第二，其他企业排名进行顺延。

表 平分处理顺序表

| 顺序 | 得分项       | 得分细则          |
|----|-----------|---------------|
| 1  | 订单金额（元）   | 按照总订单金额从大到小排名 |
| 2  | 现金流（元）    | 按照现金流从大到小排名   |
| 3  | 订单处理总量（单） | 按照发货单量从大到小排名  |
| 4  | 定价（元）     | 按照平均价从小到大排名   |
| 5  | 综合满意度（分）  | 按照综合满意度从大到小排名 |
| 6  | 库存量（件）    | 按照库存量从小到大排名   |
| 7  | 贷款（元）     | 按照贷款金额从小到大排名  |

## 2、罚分规则

### 第一节 企业消极罚分

#### (1) 企业运营状况

运营状况包含“正常”、“消极”。消极经营是指企业在新零售虚拟仿真实训过程中，消极对待推演决策。具体表现为企业在 6 期 12 天的对抗中，没有选择线上渠道或线下渠道，意味着企业没有开拓任何市场。

#### (2) 消极运营罚分

企业运营状态为“消极”时，企业得分为 0 分。

### 第二节 企业倒闭罚分

## (1) 企业倒闭

企业状况包含“运营”、“倒闭”。企业在新零售虚拟仿真对抗过程中，可能因为企业经营不善造成企业资金流断裂。当企业资金流为负数时，企业处于倒闭状态。

可能造成企业倒闭的几种情况：

### a) 定价失误

当企业产品定价远远高于真实产品价值时，能够导致购买人群骤减；当产品定价高到市场难以接受的水平时，企业可能失去消费市场，导致收入水平难以维持经营现状，濒临倒闭风险。

### b) 决策失误

企业在推演过程中处于消极状态，未积极做出相关决策或决策失误，导致市场占有率低下，企业订单量及购买商品数量过低，企业盈利水平低下，易造成倒闭。

### c) 过度采购

企业未考虑订单需求与商品供给之间的均衡关系，进行了大批量商品采购，导致商品滞销，企业财务负担过大，应付账款到期日无力将采购款项支付给供应商，导致企业倒闭。

### d) 过度投资

企业在市场投资决策中未考虑企业现金流的重要性，将大量现金用于市场投资，结果投资回报率低下，企业现金流不足，最终无法偿还债务利息并且经营困难，严重会导致公司倒闭。

### e) 已贷款本息超出现金流

在推演对抗过程中，企业为保证资金运转进行了商业贷款业务。当系统 6 期 12 天结束时，系统将自动扣除企业贷款本金及利息，若企业最终现金流未达到偿还贷款利息及本金的能力，则企业现金流变成负数，面临被动破产。

\*企业倒闭说明：

- 1) 企业倒闭后不能进行投资操作；
- 2) 企业可提前通过贷款方式进行资金周转，避免倒闭状况；

## **(2) 倒闭罚分规则**

为保证实训的公平性，倒闭的企业最终成绩会受到大幅影响。当企业在 6 期 12 天的推演结束时仍处于倒闭状态，则企业总成绩得分直接减去 50%。

### **第三节 赛场惩罚规则**

#### **(1) 罚分惩罚**

参赛队在比赛期间（不含午休）出现以下问题，在最终总成绩基础上扣除 10 分。

- 比赛期间不佩戴胸卡。
- 在比赛时不得有侮辱其他参赛成员的行为出现（口头辱骂、扔东西等），第一次将予以罚分。
- 在比赛时不得大声喧哗吵闹影响赛场秩序和其它参赛者的正常比赛活动，第一次出现将给予罚分处理。

#### **(2) 退场惩罚**

参赛队在比赛期间（不含午休）出现以下问题，裁判需要求参赛

队离开赛场，但保留系统成绩。

- 扰乱赛场秩序。例如故意大声喧哗，导致赛场引起骚动的行为。
- 在比赛时不得有侮辱其他参赛成员的行为出现（口头辱骂、扔东西等），第二次将要求参赛选手离开赛场。
- 在比赛时不得大声喧哗吵闹影响赛场秩序和其它参赛者的正常比赛活动，第二次出现要求参赛选手离开赛场。
- 以任何形式干扰比赛中的参赛者，警告无效后，裁判有权驱逐该人离场。

### **(3)取消参赛资格惩罚**

参赛队在比赛期间（不含午休）出现以下问题，组委会取消参赛队资格，无比赛成绩。

- 参赛队进行恶意断网，导致赛场网络中断，比赛需被迫暂停。
- 恶意操作裁判用机。例如未到规定完成时间，恶意使用裁判用机点击“完成决策/生成订单”、“进入下一天”，导致比赛无法正常进行。
- 参赛者同时参与两个团队的比赛，一经发现取消参赛资格。
- 比赛正常开始后，参赛者在未通知裁判及未经过裁判同意的情况下，私自退出正常比赛，将被视为弃权本场比赛；
- 在未经过同意的情况下使用其它软件或任何无法解释的行为都将被视为作弊，视为成绩无效；

### **3、裁判分数汇总**

## 第一节 分数汇总方式

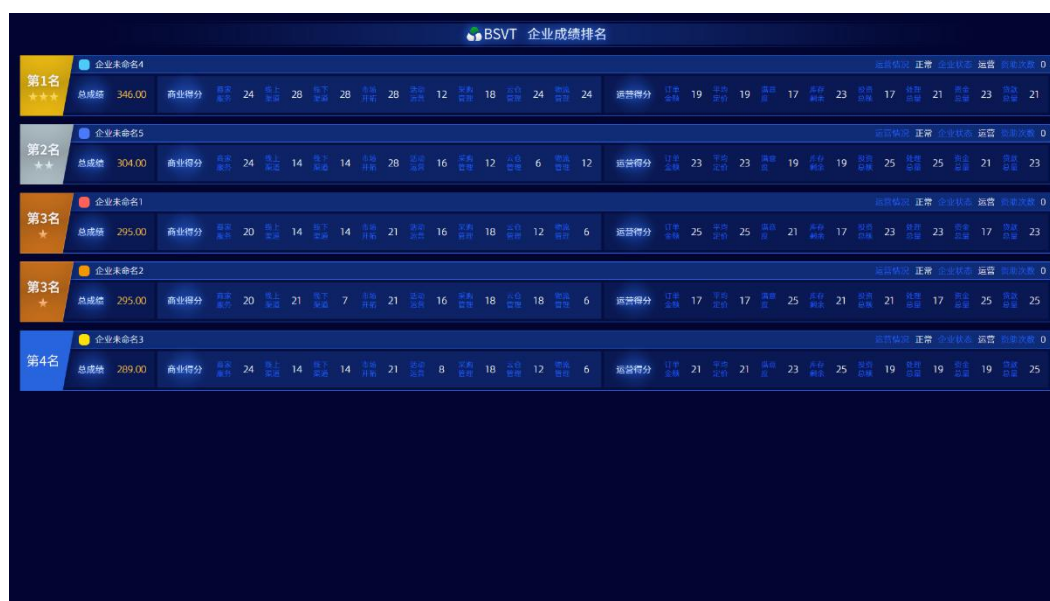
各区裁判对负责赛区客观成绩记录负责。推演结束后，需要第一时间记录负责赛区参赛队成绩，填写后进行签字。

### (1) 得分记录

各区裁判需将企业得分填写在附件一《分数记录表》中。

参赛企业成绩以系统成绩为准，系统成绩包含商业得分和运营得分，总计 400 分（得分细则请参考“第一章 得分规则”）。

罚分总分由裁判填写完《罚分记录表》，再将罚分总分填写在《分数记录表》中。



| BSVT 企业成绩排名 |        | 运营状态: 正常 企业状态: 运营 比赛次数: 0 |        |      |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |      |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|-------------|--------|---------------------------|--------|------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 第1名         | 企业未命名4 | 总成绩                       | 346.00 | 商业得分 | 24 | 运营 | 28 | 运营 | 28 | 运营 | 28 | 运营 | 12 | 运营 | 18 | 运营 | 24 | 运营 | 24 | 运营得分 | 19 | 运营 | 19 | 运营 | 17 | 运营 | 23 | 运营 | 17 | 运营 | 21 | 运营 | 23 | 运营 | 21 |
| 第2名         | 企业未命名5 | 总成绩                       | 304.00 | 商业得分 | 24 | 运营 | 14 | 运营 | 14 | 运营 | 28 | 运营 | 16 | 运营 | 12 | 运营 | 6  | 运营 | 12 | 运营得分 | 23 | 运营 | 23 | 运营 | 19 | 运营 | 19 | 运营 | 25 | 运营 | 25 | 运营 | 21 | 运营 | 23 |
| 第3名         | 企业未命名1 | 总成绩                       | 295.00 | 商业得分 | 20 | 运营 | 14 | 运营 | 14 | 运营 | 21 | 运营 | 16 | 运营 | 18 | 运营 | 12 | 运营 | 6  | 运营得分 | 25 | 运营 | 25 | 运营 | 21 | 运营 | 17 | 运营 | 23 | 运营 | 23 | 运营 | 17 | 运营 | 23 |
| 第3名         | 企业未命名2 | 总成绩                       | 295.00 | 商业得分 | 20 | 运营 | 21 | 运营 | 7  | 运营 | 21 | 运营 | 16 | 运营 | 18 | 运营 | 18 | 运营 | 6  | 运营得分 | 17 | 运营 | 17 | 运营 | 25 | 运营 | 21 | 运营 | 21 | 运营 | 17 | 运营 | 25 | 运营 | 25 |
| 第4名         | 企业未命名3 | 总成绩                       | 289.00 | 商业得分 | 24 | 运营 | 14 | 运营 | 14 | 运营 | 21 | 运营 | 8  | 运营 | 18 | 运营 | 12 | 运营 | 6  | 运营得分 | 21 | 运营 | 21 | 运营 | 23 | 运营 | 25 | 运营 | 19 | 运营 | 19 | 运营 | 19 | 运营 | 25 |

各区裁判签字后，将《分数记录表》并交由总裁判。

### (2) 罚分记录

各区裁判依据“第二章 罚分规则”中的内容填写《罚分记录表》。

## 第二节 胜负判定

总裁判对胜负结果进行判定。

### (1) 胜负判定

比赛胜负均以系统企业得分为准。

当系统企业得分分数相同时，需要参照“第一章 得分规则”中得分项优先级判定胜负。

判定得分相同的企业排名优先顺序时，其他企业排名需要顺延。例如：出现 2 家并列第 1 时，原来排名第 2 的企业需顺延至第 3 名。

### (2) 弃权判定

参赛者在规定比赛时间无法向裁判签到将被判定为弃权。

## 五、奖项设置

### (一) 参赛选手奖励

本赛项设参赛选手团体一、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%（保留小数点后 3 位，四舍五入）。

### (二) 指导教师奖励

获得一等奖参赛队伍指导教师颁发“优秀指导教师奖”。

## 六、技术规范

### (一) 教学标准

基于高等职业教育“专业标准”“课程标准”为基本范围和基本要求。

### (二) 技术规范

赛项竞赛内容符合国家工商管理业务技术规范，竞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

竞赛平台采用 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。由竞赛技术支持单位提供技术支持。

## 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，可以满足数千人同时竞赛。

## 3. 数据库

软件后台采用 Mysql5.7 专业数据库系统，数据安全性高。

## 4. 技术参数

新零售推演管理，通过推演管理建立相应参训企业信息与推演信息；

新零售环境推演，通过真实数据模型与算法完成推演计算；

新零售环境对抗，参训企业在推演过程中占领虚拟仿真环境市场；

新零售环境订单，为参训企业提供推演计算的虚拟订单，供参训企业使用；

新零售环境订单结论，订单通过虚拟仿真计算的方式完成订单推演，形成企业订单处理结果；

1) 新零售环境基础管理，通过管理员、教师、学生的管理方式进行分角色管理；

2) 新零售环境沙盘展示，通过电子沙盘展示企业战略情况；

3) 新零售环境数据展示，通过参训企业战略数据进行综合排名与数据综合展示；



## 5. 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。

### （三）场地环境及环境

竞赛场地需按实际参赛队伍数量及参赛选手人数预置相应的工作台位，每位参赛选手 1 个台位，同时设置足够的备用台位。

竞赛场地使用局域网络，不连接 Internet，禁止外部电脑接入。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。

竞赛场地应采用统一的杀毒软件对服务器进行防毒保护。

### （四）竞赛使用设备、用具及软件

1. 竞赛平台：育知联新零售虚拟仿真对抗平台 V3.0
2. 服务器：普通服务器
3. 客户端电脑：普通电脑
4. 竞赛设备：备用电脑、财会工具
5. UPS 保障：后备时间 3 小时

## 七、安全保障

### （一）信息安全保障

- 1、部署杀毒软件：采用 360 杀毒软件对服务器进行防毒保护；
- 2、屏蔽电脑 USB 接口：屏蔽竞赛现场使用的电脑 USB 接口；部署具有网络管理、账号管理和日志管理功能的综合监控系统；安装 UPS：采用 UPS 防止现场因突然断电导致的系统数据丢失，额定功率：3KVA，后备时间：3 小时，电池类型：输出电压：230V±5%V。

### （二）操作安全保障

在赛前对选手进行计算机等设备操作的安全培训，进行安全操作的宣讲，确保每个队员能够安全操作设备后方可进行比赛。

### **（三）环境安全保障**

制订严密的赛场安全预案。对于紧急发生的拥挤、踩踏、地震、火灾等进行紧急有效的处置。赛场外调用 2 辆消防车备用，以保障赛场人员和财产的安全。

### **（四）人身安全**

- 1、对参赛师生进行用电、用水安全培训，要求师生规范操作，确保安全，保证本次大赛顺利进行。
- 2、承办院校安全保卫人员要维持好秩序，以防意外事件发生。
- 3、严格检查比赛期间安排的住宿场所的合法资质，确保比赛期间的住宿、卫生、饮食安全。
- 4、成立应急医疗小组，谨防比赛期间选手突发身体疾病。
- 5、大赛期间，各参赛院校应为选手和指导老师购买意外伤害保险和医疗保险。

## **八、申诉与仲裁**

1、河北省职业院校技能大赛设仲裁工作委员会，赛点设仲裁工作组，组长由大赛组委会办公室指派，组员为赛项裁判长和赛点执委会主任。

2、参赛队对赛事过程、工作人员工作若有疑异，在事实清楚，证据充分的前提下可由参赛队领队以书面形式向赛点仲裁组提出申诉。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、提出申诉应在赛项比赛结束后 1 小时内向赛点仲裁组提出。超过时效不予受理。提出申诉后申诉人及相关涉及人员不得离开赛点，否则视为自行放弃申诉。

4、赛点仲裁工作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。

5、对赛点仲裁组复议结果不服的，可由代表队所在院校校级领导向大赛仲裁委员会提出申诉。大赛仲裁委员会的仲裁结果为最终结果。

6、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，视为撤诉。

7、申诉方可随时提出放弃申诉。

## 九、其他说明

1、比赛过程中，学生端必须启动录屏文件，用于全程录制经营过程，建议把每个小时经营录制为一个独立的文件。一旦发生问题，以录屏结果为证，裁决争议。如果擅自停止录屏过程，则按服务器系统的实际运行状态执行。录屏软件由各队在比赛前安装完成，并提前学会如何使用。

2、各参赛队 CEO 抽签决定组号。

3、比赛时间:2021 年 5 月 30 日 比赛地点:河北政法职业学院  
(石家庄市友谊北大街 569 号)

4、关于本次比赛规则及其他相关问题可咨询王老师，联系方式：  
18603344482

5、本规则解释权归大赛裁判组。

6、河北省高等职业院校智能电商营销策划与运营大赛 QQ 群：  
903408502

请参赛院校务必加入本次大赛 QQ 群，每所院校领队、老师、参赛学生入群，群名片为“院校+姓名”，详细比赛信息，将在 QQ 群内及时进行通知，请及时关注群通知消息。