2023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。

大赛前一天，请登录系统测试账号密码是否有问题，修改密码。比赛当天不回答除账号锁定外的任何问题。

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。

比赛时每台电脑需要按照给定的网址、账号进行登录，并对账号密码进行修改（未修改密码导致账号被操作的后果自己承担）。因网址登录错误，账号和密码忘记而造成的后果各参赛队伍承担。

登录后企业名称的设定，请各团队勿自行命名，根据下发的“账号表提取表”中“企业名称设置”内容，设置各团队的企业名称。未按照规定命名，则在最后总成绩的基础上扣除10分。

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 2023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 | 8：40-9：00 | 企业决策 |
| 9：00-9：10 | 企业执行 |
| 1期2天 | 9：10-9：20 | 企业决策 |
| 9：20-9：30 | 企业执行 |
| 2期3天 | 9：30-9：50 | 企业决策 |
| 9：50-10：00 | 企业执行 |
| 2期4天 | 10：00-10：10 | 企业决策 |
| 10：10-10：20 | 企业执行 |
| 3期5天 | 10：20-10：40 | 企业决策 |
| 10：40-10：50 | 企业执行 |
| 3期6天 | 10：50-11：00 | 企业决策 |
| 11：00-11：10 | 企业执行 |
| 4期7天 | 11：10-11：30 | 企业决策 |
| 11：30-11：40 | 企业执行 |
| 4期8天 | 13：00-13：10 | 企业决策 |
| 13：10-13：20 | 企业执行 |
| 5期9天 | 13：20-13：40 | 企业决策 |
| 13：40-13：50 | 企业执行 |
| 5期10天 | 13：50-14：00 | 企业决策 |
| 14：00-14：10 | 企业执行 |
| 6期11天 | 14：10-14：30 | 企业决策 |
| 14：30-14：40 | 企业执行 |
| 6期12天 | 14：40-14：50 | 企业决策 |
| 14：50-15：00 | 企业执行 |

注：正式比赛为多赛区，因数据生成量较大，每个赛区将错时启动（每个赛区错时不超过30秒），具体启动时间请参考比赛倒计时界面。

1. **竞赛内容与规则**

参赛团队需要通过使用效力值个数的方式进行战略决策管理，当决策者将效力值作用于某个雷达图维度的决策时，代表企业开展了此维度决策维度的业务。

战略决策包含五类决策，分别为新品决策、平台决策、门店决策、活动决策、供应商决策。在新零售虚拟仿真对抗中，战略决策指企业管理层站在宏观的角度为企业制订相关的战略决策，这会导致企业整体的发展方向、客户群体及市场倾向的变动。

新品决策、活动决策、供应商决策拥有15点效力值数，平台决策和门店决策共用25点效力值数；

每个决策维度最大可选择5个效力值数；

战略决策、企业决策（供应商管理除外）每期只能制订一次；

**（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）平台规则**

**1、战略决策规则**

决策者通过使用效力值个数的方式进行战略决策管理，当决策者将效力值作用于某个雷达图维度的决策时，代表企业开展了此维度决策维度的业务。

战略决策包含五类决策，分别为新品决策、平台决策、门店决策、活动决策、供应商决策。在新零售虚拟仿真对抗中，战略决策指企业管理层站在宏观的角度为企业制订相关的战略决策，这会导致企业整体的发展方向、客户群体及市场倾向的变动。

1. 新品决策、活动决策、供应商决策拥有15点效力值数，平台决策和门店决策共用25点效力值数；
2. 每个决策维度最大可选择5个效力值数；
3. 战略决策、企业决策（供应商管理除外）每期只能制订一次；

**2.企业决策规则**

(1)线上渠道规则

1）线上渠道介绍

竞赛中线上渠道包含天喵平台、京栋平台、苏柠平台和淘堡平台。

2）线上渠道费用

竞赛中，选择天喵平台的企业每期需要缴纳服务费300元，京栋平台100元/期，淘堡和苏柠免费。线上渠道具有佣金扣点，平台按照订单金额的百分比扣除平台费用。

线上渠道费用详情对照表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 线上渠道 | 服务费（元/期） | 佣金扣点 | 平台押款周期 |
| 天喵 | 300 | 请参考系统页面佣金扣点 | 2天 |
| 京栋 | 100 | 2天 |
| 淘堡 | 0 | 1天 |
| 苏柠 | 0 | 1天 |

备注：平台押款周期是客户签收后，再进入押款周期计算。

线上渠道决策每期可以制订一次，决策产生的费用支出，在当日结束时，即进入下一天时由系统扣除。

(2)线下渠道规则

1）线下渠道介绍

本竞赛的线下渠道包含旗舰店、旺铺店、主营店和普通店。线下渠道广告投入的起步费用为4000元，每次增加至少为100元。

2）线下渠道费用

竞赛中，门店的费用情况如下表所示。

线下渠道详情对照表

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 线下渠道 | 费用（元/期） | 人流量状况 |
| 旗舰店 | 请参考系统页面价格 | 请参见管理驾驶舱  线下市场分析图 |
| 旺铺店 |
| 主营店 |
| 普通店 |

线下渠道决策每期可以制订一次，决策产生的费用支出，在当日结束时，即进入下一天时由系统扣除。

**(3)活动规则**

本次新零售虚拟仿真竞赛依据线上线下融合的特点，选取了“年货节”、“618狂欢节”、“开学季”、“国庆大促”、“双11狂欢节”、“双12狂欢节”6大活动，参与者需考虑每个活动对线上线下新零售方式营销结果的影响，择优选择活动进行投入。活动投入费用最次最低起步5000元，每次增加至少为100元。

表 活动详情对照表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 活动名称 | 开放期数 | 起步费用（元） | 每次增加（元） |
| 年货节 | 第2期起开放 | 5000 | 至少增加100 |
| 618狂欢节 | 第2期起开放 |
| 开学季 | 第3期起开放 |
| 国庆大促 | 第3期起开放 |
| 双11狂欢节 | 第5期起开放 |
| 双12狂欢节 | 第5期起开放 |

活动决策在开放期每期可以制订一次，决策产生的费用支出，在当日结束时，即进入下一天时由系统扣除。

**(4)供应商规则**

1)供应商介绍

本次新零售虚拟仿真竞赛提供甲、乙、丙、丁四家供应商供参与者选择。

2)供应商规则

各个供应商采购价格略有不同，具体价格参考系统页面。

**(5)云仓规则**

企业选择租用某个区域的云仓作为发货地点，并选择是否升级为全自动分拣线。

1）云仓介绍

本次新零售虚拟仿真企业运营提供东区仓库、南区仓库、西区仓库、北区仓库这4大仓库供参与者选择，每期可以选择一个云仓，每个云仓的使用费用为7000元，选择后永久生效。

2）云仓发货规则

每个仓库默认包含两排货架，每个货架包含四个库位。其中依据两排货架在仓库中的摆放位置不同，导致不同的拣货效率，距离仓库门口近距离的货架是高效拣货货架，距离仓库门口远的货架是低效拣货货架。为保证发货的高效率，在发货时系统对高效拣货货架上的货物进行优先发货，当高效货架上的货物发完时，再选择低效货架上的货物进行发货。

**(6)物流规则**

竞赛中提供顺风速运、邮正速运、原通速运、中嗵速运这4家虚拟物流公司供参与者选择，新零售虚拟仿真竞赛参与者需要选择其中一个物流公司进行发货，若无合作的物流公司将无法进行订单处理。

**3.定价决策规则**

定价决策是指企业为实现其产品目标而科学合理地确定产品的最合适价格，能够影响企业市场竞争力、消费粘性以及未来发展走势。企业定价前首先需制订定价策略，包括产品市场、产品定位及产品目标。企业应分析市场消费群体、消费定位，通过合理制订定价策略实现产品目标。

**4.满意度规则**

满意度计算规则：商品/服务满意度 = (25-对比差值)/5

商品满意度：由“战略决策”中“供应商决策”和“市场环境”中公布的各渠道“消费者需求模型”的匹配程度决定，两者匹配度越高，满意度越高。

服务满意度：由 “战略决策”中“平台决策”、“门店决策”与“消费者画像”中“渠道需求”的匹配程度决定。匹配度越高，满意度越高。

物流满意度：根据购买日期到收货日期的日期间隔、当期所选择渠道确定。

**5.企业贷款规则**

企业进行业务扩展时必然需要扩大资金规模，支持企业正常运转，因此企业可以进行贷款申请。企业贷款属于当期企业收入。

企业贷款后每期需要支付贷款利息，若比赛结束时企业未进行贷款还款，按照比赛结束后（现金+应收账款-贷款及利息-应付账款）计算，如果计算结果为负数，则判定企业倒闭。

**（四）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（重复不累计） | 单项得分值 | 累计得分 |
| 贷款 | 贷款 | 5 | 5 |
| 线上渠道 | 天喵平台 | 3 | 12 |
| 京栋平台 | 3 |
| 苏柠平台 | 3 |
| 淘堡平台 | 3 |
| 线下渠道 | 旗舰店 | 3 | 12 |
| 旺铺店 | 3 |
| 主营店 | 3 |
| 普通店 | 3 |
| 市场开拓 | 东区市场 | 3 | 12 |
| 西区市场 | 3 |
| 南区市场 | 3 |
| 北区市场 | 3 |
| 活动运营 | 按照活动类别 | 3/类 | 15 |
| 采购管理 | 甲供应商 | 2 | 8 |
| 乙供应商 | 2 |
| 丙供应商 | 2 |
| 丁供应商 | 2 |
| 云仓管理 | 东区仓库 | 2 | 8 |
| 南区仓库 | 2 |
| 北区仓库 | 2 |
| 西区仓库 | 2 |
| 物流管理 | 顺风 | 2 | 8 |
| 原通 | 2 |
| 中嗵 | 2 |
| 邮正 | 2 |
| 总分 | | | 80 |

## 运营得分（运营得分规则，具体如下表所示。）

运营得分总分320分，由企业资金得分、订单总金额得分和资质得分三大得分项组成，企业资金得分120分，订单总金额得分100分，资质得分100分。

1）企业资金得分根据比赛结束后结算的企业资金计算获得。

2）订单总金额为比赛结束后累计的已发货的订单总额，未发货订单不计入订单总金额，订单总金额为扣除物流费、平台佣金后的毛利。

3）资质得分根据12个系统天所获得的累计企业资质数量计算获得，企业资质包括资金管理、投资管理、货源管理、库存管理、定价管理、满意度管理、运营管理、物流管理8个资质项目。

资金管理：前一天到账金额最高者获得，包含贷款到账金额。

投资管理：前一天投资金额最少者获得（因投资一期一次，若一期第一天已进行投资，则第二天延续第二天的投资金额。投资为0不参与资质评选）。

货源管理：前一天采购数量最多者获得。

库存管理：累计库存数量最少者获得。

定价管理：前一天定价最高者获得。

满意度管理：前一天收货后的满意度平均值最高者获得。

运营管理：前一天订单发货量最多者获得。

物流管理：前一天发货商品的平均物流时间最少者获得。

3）计算规则

首先，确定每个得分项目中，同赛区所有企业的最大值、最小值。

若最大值 ＞ 最小值，则本企业得分 = 满分 \*（本企业值 – 同赛区最小值 )/( 同赛区最大值 – 同赛区最小值）；

若最大值 = 最小值 ＞ 0，则本企业得分 = 满分；

若最大值 = 最小值 = 0，则本企业得分 = 0分。

备注：计算过程需保留小数点后4位，计算结果保留小数点后2位

**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。

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**

为获得一等奖参赛队伍的第一指导教师颁发“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:2023年5月28日 比赛地点：河北政法职业学院（[石家庄市友谊北大街569号](https://ditu.so.com/?k=%E6%B2%B3%E5%8C%97%E7%9C%81%E7%9F%B3%E5%AE%B6%E5%BA%84%E5%B8%82%E5%8F%8B%E8%B0%8A%E5%8C%97%E5%A4%A7%E8%A1%97569%E5%8F%B7&src=baike_address" \t "_blank)）

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：18733163459

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：251666675

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。