

第三届南京工程学院大学生创业设计暨沙盘模拟经营大赛规则

一、比赛工具

手工沙盘 4.0 教具+用友创业者电子沙盘 4.0 版。

二、比赛形式

此次比赛采用手工运作与电子工具结合的方式进行。其中，所有运行控制必须在“创业者”模拟平台上进行，手工教具只能作为辅助运作工具。

用手工沙盘上运作每一步骤（不作强制要求），并在创业者平台上加以确认，等核对好报表后准确放好手工沙盘盘面。

比赛规定运作年份为 6 年(第一年为创建企业年)。

三、比赛规定

1、各队必须提供各年的报表(手工出综合费用、利润表、资产负债表)，然后交到裁判组审计(与计算机核对)。

超过规定运行时间未完成经营者，申请裁判做账的直接扣减 10 分，或者自己继续做账的扣减 1 分/分钟；提交报表错误者(仅限利润表、资产负债表错误)，在总分中扣减 5 分/次，但在每年规定时间内(关账前至少十分钟)各队各有一次向裁判申请协助修改报表的机会。

2、每年所有各队的运行结束后，裁判将利润表、资产负债表，各市场的市场老大等信息，以公告的形式直接发送给各队，裁判不提供打印版的报表；

3、单击选择某订单但未确认,此时倒计时仍在进行,但屏幕显示倒计时停止。如果不及时确认选中该订单，则系统会认为超时放弃回合，但用户端显示倒计时未到期，如果选单时倒计时显示小于等于五秒时，可能造成选单无效；

4、运行过程中，不允许各队以任何方式到裁判处查询运行过程记录，比赛过程中裁判不允许向任何参赛队提供相关的运行记录；

5、关于商业情报收集的工作，可以采用观看手工沙盘盘面的形式。

四、比赛初始参数

比赛初始条件设置

调整项目	参数	调整项目	参数
违约扣款百分比	20%	最大长贷年限	5 年
库存折价率(产品)	100%	库存折价率(原材料)	90%
长贷利率	10%	短贷利率	5%
贷款额倍数	总额为上年权益 3 倍	初始现金(股东资本)	比赛开始确定
最大经营年度	6 年	贴现率（1-4 期）	12.5%(1: 7)
管理费	1M/季	选单时间	45 秒
紧急采购倍数(原料)	2 倍	紧急采购倍数(产品)	3 倍
所得税率	25%		

五、一般规则说明

1、生产线

生产线	购置费	安装周期	生产周期	总转产费	转产周期	维修费	残值
手工线	5M	无	3Q	0M	无	1M/年	1M
半自动	10M	2Q	2Q	1M	1Q	1M/年	2M
自动线	15M	3Q	1Q	2M	1Q	1M/年	3M
柔性线	20M	4Q	1Q	0M	无	1M/年	4M

不论何时出售生产线，价格为残值，净值与残值之差计入费用表的损失项；只有空生产线方可转产和出售；当年建成的生产线需要交维修费。

2、折旧(平均年限法)

生产线	购置费	残值	建成第 1 年	建成第 2 年	建成第 3 年	建成第 4 年	建成第 5 年
手工线	5M	1M	0	1M	1M	1M	1M
半自动	10M	2M	0	2M	2M	2M	2M
自动线	15M	3M	0	3M	3M	3M	3M
柔性线	20M	4M	0	4M	4M	4M	4M

3、融资

贷款类型	贷款时间	贷款额度	年息	还款方式
长期贷款	每年年初	所有长短贷总额不超过上年权益三倍	10%	年初付息，到期还本，10M 倍
短期贷款	每季度初		5%	到期一次还本付息，20M 倍数
资金贴现	任何时间	视应收款额	12.5%(1: 7)	变现时贴息
库存拍卖	原材料八折，成品原价			

所有贷款一律是先还后贷，不管是否有额度，贷款到期时，必须先足额归还贷款，然后再申请贷款。

4、厂房

厂房	买价	租金	售价	容量	厂房出售得到 4 个账期的应收款，紧急情况下可厂房贴现，直接获得现金
大	40M	5M/年	40M	6	
小	30M	3M/年	30M	4	

每季均可租或买，并作相应处理，租满一年的厂房在满期的季度，需要用“厂房处置”进行“租转买”、“退租”（当厂房中没有任何生产线时）等处理，如果未加处理，则原来的租用的厂房在当季末自动续租。

5、市场准入

市场	开发费	时间	开发费用按开发时间在年末平均支付，不允许加速投资。市场开发完成后，领取相应的市场准入证。
本地	1M/年	1 年	
区域	1M/年	1 年	
国内	1M/年	2 年	
亚洲	1M/年	3 年	
国际	1M/年	4 年	

6、资格认证

认证	ISO9000	ISO14000	平均支付，认证完成后可以领取相应的 ISO 资格认证。可中断投资。
时间	2 年	2 年	
费用	1M/年	2M/年	

7、产品物料清单

名称	开发费用	开发周期	加工费	直接成本	产品组成
P1	1M/季	2 季	1M/个	2	R1
P2	1M/季	4 季	1M/个	3	R2+R3
P3	1M/季	6 季	1M/个	4	R1+R3+R4
P4	2M/季	6 季	1M/个	5	R2+R3+2R4

8、原料设置

名称	购买价格	提前期
R1	1M/个	1 季
R2	1M/个	1 季
R3	1M/个	2 季
R4	1M/个	2 季

9、紧急采购

付款即到货，原材料价格为直接成本的 2 倍；成品价格为直接成本的 3 倍。

紧急采购原材料和产品时，直接扣除现金。上报报表时，成本仍然按照标准成本记录，紧急采购多付出的成本计入费用表损失项。

10、选单规则

上年本市场销售额最高(无违约)优先；其次看本市场本产品广告额；再看本市场广告总额；再看市场销售排名；如仍无法决定，由计算机随机排名。第一年无订单。

11、破产标准

现金断流或权益为负。

12、交单规则

交单可提前，不可推后，违约收回订单。

13、数据精度

(1)违约金扣除、库存拍卖所得现金、扣税——向下取整；如 3.75，取为 3。

(2)贴现费用——向上取整；如 3.25，取为 4。

14、特殊费用项目

库存折价拍卖，生产线变卖，紧急采购，订单违约记入费用表的损失项。

六、重要规则说明

比赛的规则在“创业者”平台可以查询到，这里不再做列表说明。以下对规则中重点问题加以说明。

1、生产线

不论何时出售生产线，价格为残值，即从剩余价值中取出残值现金放入现金库，剩余的价值计入费用表的损失项。只有空生产线方可转产和出售。

2、融资

(1)可以贷款的额度(长贷+短贷)为上一年权益的 3 倍，长贷、短贷的份额由参赛队自行决定；

(2)长贷最小的贷款量为 10M，短贷为 20M；

(3)所有贷款一律是先还后贷，不管是否有额度，贷款到期时，必须先足额归还贷款，然后再申请贷款；

(4)没有高利贷。

3、厂房

每季均可租或买，并作相应处理，租满一年的厂房在满期的季度，需要用“厂房处置”进行“租转买”、“退租”（当厂房中没有任何生产线时）等处理，如果未加处理，则原来的租用的厂房在当季末自动续租。

4、市场开发和 ISO 开发

市场开发和 ISO 开发的时间为每年的第四季度，操作的时候特别要注意。

5、选单规则

(1)上年市场老大优先(没有违约订单)；

(2)本市场本产品广告额；

(3)本市场广告总额；

(4)市场销售排名；

(5)计算机随机排名。

6、订单规则

(1)订单信息有：数量、销售总额、交货期、应收账款等。

(2)交货期：所有订单均为本年订单，必须当年完成，交货期规定的为本年最晚交货时间，可以在规定的交货时间之前交货。

(3)违约订单：不能按照订单规定的时间和数量交货的订单为违约订单，违约订单系统自动收回，违约金在每年年末自动扣除，违约金向下取整扣除。另外，违约金计入费用表的损失项。

7、紧急采购

紧急采购原材料和产品时，直接扣除现金。上报报表时，成本仍然按照标准成本记录，紧急采购多付出的成本计入费用表损失项。

8、市场排名

市场排名按照市场实际销售额排列，如果参赛队提交报表后，市场销售额最大且没有违约订单，则系统自动给出市场老大。所以，只有所有参赛队都提交了报表后，才能确定各市场的市场地位。

9、评分规则

总分计算公式为：总分=最终权益*(1+A/100)—扣分，综合得分 A 为下表的各项得分分数之和。

综合得分细项

项目	得分	项目	得分
手工生产线	+5/条	本地市场老大	10
半自动生产线	+7/条	区域市场老大	10
全自动/柔性线	+10/条	国内市场老大	10
小厂房	10	亚洲市场老大	10
大厂房	15	国际市场老大	10
本地市场开发	5	P1 产品开发	5
区域市场开发	5	P2 产品开发	10
国内市场开发	10	P3 产品开发	10
亚洲市场开发	10	P4 产品开发	15
国际市场开发	10	ISO9000	5
		ISO14000	10

但在综合得分项目中，以下情况是不能得分。

- 1、企业建成的生产线，没有生产出一个产品，不能获得加分；
- 2、正在开发但没有完成的市场和 ISO 认证，不能获得加分；
- 3、在每年经营结束时各队应在规定时间内摆好手工盘面，若与实际经营结果有出入，在总分中扣减 5 分/次。
- 4、未完成开发的产品和完成开发但没有实现销售的产品，不能获得加分。

七、比赛纪律

- 1、本次比赛赛程时间为两天(周六、周日)。迟到 15 分钟者自动放弃本轮比赛。
- 2、本次比赛各参赛队没有初始条件，第一年创业年，没有市场，不需要打广告。
- 3、本次比赛各参赛队不允许组间交易材料，可以交易产品，也可以向系统购买原料和产成品，各参赛队每年经营期间组间进行交易最多 2 个产品，超过的按照 30 分/个产品扣分(交易产品的单价不得低于成本价，不得高于系统价)，向系统购买产品则不受此限制。
- 4、本次比赛参赛队如果破产，其比赛成绩不参与最后排名，但可以通过增资的方式继续经营，**不得退出比赛**；每次增资额度为 20M，并对广告额进行严格限制：第二年广告不能超过 5M，第三年广告不能超过 8M，第四年广告不能超过 11M，第五年广告不能超过 14M，第六年广告不能超过 16M。
- 5、每队可自带电脑或计算器作为辅助工具，但不得通过上网或手机通讯来影响比赛。
- 6、本次比赛裁判及工作人员不就具体的实物和软件操作等技术性或决策性问题作解答，只对比赛规则作公开解答，由于实物和软件操作问题而引起的损失各参赛队自己承担，赛前安排半小时答疑时间。
- 7、不在比赛规则范围内的其他事项均由赛会裁判组现场处理解决。

南京工程学院大学生创业设计
暨沙盘模拟经营大赛组委会
2012 年 03 月