第十四届全国大学生电子商务**“**创新、创意及创业**”**挑战赛

**\*\***赛区省级选拔赛计划书

一、竞赛组织（根据实际情况填写）

主办单位：第十四届全国大学生电子商务“创新、创意及创业”挑战赛组委会

承办单位：

冠名单位：

协办单位：

赞助单位：

本省级赛竞赛组织委员会（应该联系本省级教育厅、商务厅等政府部门，联系本省级有电子商务的各所高校以及参加本次省级赛的各个院校的领导、专家，积极联系以本省级为主的电子商务主要企业组成本省级赛组委会）：

1.领导班子（应该有本省级的政府领导、高校领导和企业界领导）

2.专家委员会（本省级赛的评委专家组、纪检组、仲裁组等）

3.竞赛秘书处（以本校职能部门和相关院系为主构建秘书处）

应该设立竞赛组、后勤组、宣传组等工作组

大赛主题：（可选填）

二、竞赛实施方案

1.把握原则：省级赛组委会工作严格按照《规则》开展。

2.省赛竞赛方式及时间、地点

（1）竞赛方式：纯线下（)；线下+线上（)；【括号中打√】

注：省级赛只采用以上两种方式，都必须按照团队8分钟演讲+评委7分钟问答的比赛规则执行。没有特殊情况，都应在线下举办竞赛。

（2）竞赛时间和地点

1）小组赛比赛时间：（ ) 地点：（ ) 分组数：（ )

2）终极赛比赛时间：（ ) 地点：（ )

3.省赛入围团队数及获奖数实施方案

（1）常规赛晋级省赛团队数及获奖数按大赛规则执行。

（2）实战赛晋级省赛团队数及获奖方案如下：

1）首先按该省有效实战赛校赛数与有效常规赛校赛数的比例给出该省实战赛晋级省赛的总数；

2）省级赛实战赛的分组，原则上也应该在20支团队左右，可适当扩大省级赛实战赛的团队总数；

3）在给学校分配实战赛团队数时，原则上按细分赛事分配晋级团队的数目。如果该校实战赛参赛团队比较分散，可以考虑对细分赛事横向比较，校赛创分成绩高的团队优先；

4）对单一实战赛达到20支团队左右的小组应当按比例设置特、一、二等级奖和单项奖；除此可根据各单项实战赛的团队数额考虑适当的等级奖和单项奖。

4.赛区具体数据

（1）全省所有高校校赛有效团队数：（ )，其中：

常规赛校赛有效团队数：（ )

跨境电商实战赛校赛有效团队数：（ )

乡村振兴实战赛校赛有效团队数：（ )

产学用（BUC）实战赛校赛有效团队数：（ )

商务大数据分析实战赛校赛有效团队数：（ )

直播电商实战赛校赛有效团队数：（ )

（2）晋级省赛的总数： ( )，其中：

晋级省赛的常规赛团队总数：（ )

晋级省赛的乡村振兴实战赛团队总数：（ )

晋级省赛的产学用（BUC）实战赛团队总数：（ )

晋级省赛的商务大数据分析实战赛团队总数：（ )

晋级省赛的跨境电商实战赛团队总数：（ )

晋级省赛的直播电商实战赛团队总数：（ )

（3）晋级省赛的比例：（ )，其中：

晋级省赛的常规赛团队比例：（ )

晋级省赛的乡村振兴实战赛团队比例：（ )

晋级省赛的产学用（BUC）实战赛团队比例：（ )

晋级省赛的商务大数据分析实战赛团队比例：( )

晋级省赛的跨境电商实战赛团队比例：( )

晋级省赛的直播电商实战赛团队比例：( )

三、评审专家

1.评审专家设置

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 评审小组 | 姓名 | 单位及职称 |
| 纪检组 | 组长 |  |  |
| 组员 |  |  |
| 组员 |  |  |
| 仲裁组 | 组长 |  |  |
| 组员 |  |  |
| 组员 |  |  |
| 第一组 | 组长 |  |  |
| 组员 |  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
| 第二组 | 组长 |  |  |
| 组员 |  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

2.可以设法务顾问和专家巡视员，以便为仲裁提供信息。

四、\*\*省级赛竞赛组织委员会联系方式

1.负责人姓名：

2.管理员姓名：

电话： 电子邮箱：

电话： 电子邮箱：

五、晋级本省级赛的团队请填写：

\*\*省级赛晋级团队统计表（按校填写，在官网下载）

注：为保障省赛顺利进行，请务必准确填写所有信息。

\*\*赛区省级选拔赛竞赛组织委员会

2024年 月 日