

感智杯物流管理挑战赛竞赛细则

为保证感智杯物流管理挑战赛公开、公平和公正有序顺利进行，特制订本细则。

一、竞赛软件

竞赛用软件OpenTTD，请在官方网站<http://www.openttd.org/>下载。

二、竞赛阶段

（一）全国初赛

初赛阶段，进行1轮比赛。第1轮采用1024×1024，随机生成场景地图，经营周期10年。

（二）全国半决赛

半决赛阶段，进行1轮比赛。第1轮采用1024×1024，随机生成场景地图，经营周期10年。

（三）全国总决赛

决赛阶段，采用1024×1024，随机生成场景地图，经营周期20年。本阶段共进行1轮比赛。

第1轮，各参赛队进入OpenTTD开始经营活动，经营周期20年。

三、竞赛分组

各比赛阶段的分组，遵循每组参赛队不超过15支，各组参赛队数量均衡原则。

初赛分组。取得代表学校参赛的各参赛队按报名时间先后顺序，随机分组。

半决赛分组，晋级半决赛的各参赛队按初赛成绩高低排序，随机分组。

决赛分组，晋级决赛的各参赛队按半决赛成绩高低排序，随机分组。

四、竞赛晋级

初赛晋级半决赛的晋级率为60%-80%，所有小组一起排名。

半决赛晋级决赛的晋级率为60%-80%，所有小组一起排。

晋级决赛的队伍除破产队伍外均可获奖。

五、竞赛成绩

初赛成绩直接采用OpenTTD中的公司市值。

半决赛成绩直接采用OpenTTD中的公司市值。

决赛成绩直接采用OpenTTD中的公司市值。

竞赛成绩用到的OpenTTD中的指标，公司市值，可在公司、财务报表中查阅，金额单位为人民币元，如图1。



图1 进入联机游戏大厅选定某公司即可见其信息

六、附加分-竞赛报道、照片与视频

为更好宣传推广感智杯物流管理挑战赛，也为留下各参赛队在比赛中的足迹，并在各大网站展示各参赛队比赛风采，各参赛队可报名后可开始在**初赛、半决赛和决赛各阶段结束前或结束后2小时内**，将本队参赛的报道和比赛中的照片或视频发布在B站、小红书、抖音、微博、微信公众号等公开宣传平台，发布文章或照片或视频时必须加话题**#感智杯物流管理挑战赛**，内容/链接不可重复，并在**官网作品提交模块提交对应**的文章/视频链接及文件或视频，每阶段均可通过此项目附加分值，上限为10分，每阶段每支队伍不超过5篇文章或视频，5条即为满分，需要将所有发布的文章链接或视频链接提交到在官网，官网名称为**作品提交**。



各参赛队在初赛、半决赛和决赛结束前后，自愿撰写1-5篇反映本队本阶段比赛的新闻报道，所写新闻报道要求有较好可读性和文采，并配至少1-9幅有参赛队员正面影像的照片或视频，照片或视频尽量为横幅，注意构图美感、尺寸大小统一，内容可以是赛前讨论、交流、练习，赛中比赛、赛后讨论、总结等。

七、信息发布

为保证竞赛期间的相关信息及通知能够及时可靠地传递到各参赛队，根据信息及通知的性质不同，组委会采用不同的实时信息沟通工具。面向全体参赛队的比赛相关信息，组委会将通过组委会网站（<http://ganzhijiaoyu.cloud:2025/>）发布，请各参赛队关注；面向各参赛队的服务器密码等比赛敏感信息，组委会将通过电子邮件发布到各参赛队队长报名所留邮箱。此外，各参赛队也可加QQ群（群号：983610457）交流。

八、时间安排本届物流管理挑战赛各阶段比赛时间安排如表1。

表1 感智杯物流管理挑战赛时间安排

时间	竞赛阶段	内容	说明
3月25日-4月24日	预报名	参赛队伍提交基本信息进行预报名，了解比赛规则和要求。	具体时间请注意组委会官方网站的通知。
3月25日-4月24日	正式报名	预报名队伍完善信息并确认参赛，提交完整团队资料。	
4月25日-4月26日	全国初赛	各队在规定时间内根据分组进行1轮初赛。	
5月16日-5月17日	全国半决赛	进入半决赛各队根据分组进行1轮半决赛。	
5月23日-5月24日	全国总决赛	进入总决赛各队根据分组进行1轮决赛。	
6月1日~6月15日	评阅成绩	组委会老师汇总报名成绩。	
6月1日~6月30日	制寄证书	制作和寄发获奖证书。	
说明：	1. 报名后到初赛开始期间，各参赛队可根据竞赛内容，熟悉比赛软件，掌握软件操作方法和技巧，为初赛模拟实战做好准备。2. 具体比赛时间，可能有微调，届时以通知为准。		

九、竞赛规则

（一）晋级规则

本届物流管理挑战赛基本晋级规则为：每阶段比赛结束，以各参赛队的总成绩进行总排名，成绩高者进入下一轮。

（二）业绩规则

参赛队经营业绩，遵循Open TTD的经营规则，以及现实公司经营活动的一般经营规则，即以公司利润、公司价值等指标及其综合指标进行评定。各队之间按其业绩指标排序。如有参赛队某阶段1轮比赛均未进行经营活动，视同弃赛。

（三）竞争规则

1、比赛中应遵循现实市场竞争的基本规则，即比赛过程中的竞争行为应与现实市场中的竞争行为相符，否则将判定为恶意竞争行为。也就是说，在比赛过程中某队的竞争行为，如果放在现实中不可能、不应该出现，或者违反相关法律法规，将判定为恶意竞争行为。

2、比赛中不能采用恶意竞争手段，包括人为制造洪水淹没城市或道路；在城市道路上连续建设车站阻止其他公司经营；在竞争对手的设施通道口前、左、右方向7个单位距离内修建设施或购买土地，填平他队已开通航运的河道等。

3、如有参赛队采用恶意竞争手段，请受害队保存能证明恶意行为的时间先后的游戏进度存档，全屏截图恶意竞争场景，标明位置（利用查询地块信息功能显示坐标），注明恶意队名和受害队名，加上详细文字说明，然后将游戏存档、标注恶意竞争行为位置的截图、注明双方队名及详细文字说明的文档，以邮件附件方式提交组委会，经组委会认定为恶意竞争行为者，视情节扣其该轮竞赛成绩的50-100%，直至取消比赛资格进行处罚。

（四）其他影响因素的处理规则

在竞赛过程中，因电脑或网络问题而出现卡顿、掉网等状况，视同为影响竞赛的因素之一，均作为竞赛内容的一部分，各参赛队应将其考虑在公司的经营决策中。各参赛队在网络对抗开始前，可结合热身赛，或自行测试选用计算机及网络，进入正式比赛后出现类似问题不作为竞赛停止或其他考虑的因素。

十、**其他事宜**本规则未尽事宜，以组委会解释为准。

感智杯物流管理挑战赛竞赛组委会

中物联安徽培训中心

二〇二六年三月二十六日