

第十五屆全國盃流通業模擬經營大賽 (創新連鎖大師模擬經營競賽)

11月7日前報名

【活動簡章】

- 指導單位：國立聯合大學、教育部109年高等教育深耕計畫
- 主辦單位：國立聯合大學經營管理學系、創新與創業學程、國立聯合大學研發處
- 協辦單位：特波國際股份有限公司
- 活動網頁：<http://203.64.173.114/csm>

2020 年 8月 1 日

一、活動緣起

近年來由於企業全球化的經營、資訊科技的蓬勃發展、銷售方式的多元化、以及國內服務業同業高度的競爭，業者為了增強自我的競爭優勢與提昇其營運績效，紛紛導入各種科技管理技術與設備，以因應目前全球的發展趨勢，更積極的廠商則赴外擴展事業。雖然成功案例不斷浮現，但是業者普遍有缺乏足夠的營運人才之嘆。

有鑑於實務業界對人才需求的殷切，國立聯合大學經營管理學系將主辦第十五屆全國流通業經營模擬大賽。希望透過此次競賽活動，激發學生對於商業服務業營運的興趣，進而提昇學生競爭力，為更長遠的未來紮根。

線上模擬競賽可提供虛擬的實習環境，建立一個接近真實營運環境，讓學習者透過線上課程的學習，進入各種不同團體與角色模擬情境競賽中，以進行企業經營決策，藉由以上的模擬競賽，讓學習者能夠學習到實務上各種店鋪經營的知識與經驗（例如：行銷、管理、財務等）。

為鼓勵學生踴躍參加學術與實務交流性質的競賽活動，以開拓學生視野、開發其學習潛力，並能和各校商管學系（所）的學生互動、學習，期望藉由本競賽活動的舉辦，希望能為需求人才若渴的商業服務業培養、發現未來的營運精英分子。

二、活動歷史

掌握流通，就是掌握市場。流通業是整體行銷通路最重要的一個環節。目前在台灣的服務業或是整體的產業中，流通業佔有非常重要的地位，而在不久的將來，其前景更是看好。有鑑於此，藉由模擬經營競賽的舉辦，學生可以進一步深化理論與實務的結合，並讓表現優異的學生提早和流通業界有所接觸與認識；同時，也可以與他校對流通業有興趣的學生有所互動與交流，以提早建立未來事業伙伴的革命情感。

今年活動已邁入第十五屆，為了讓學生對流通業有所了解，持續提昇他們對於流通業的興趣，從第十屆全國流通業模擬經營大賽開始採用特波國際創新連鎖大師—ICM 競賽軟體，以取代已使用超過十年競賽的流通大師—CSM 軟體。

三、競賽流程

報名後可自由參加練習賽，不影響競賽結果。正式比賽分成網路初賽和現場決賽。為擴展學生之校際交流機會，每校限兩隊以內晉級現場決賽，其餘未能晉級現場決賽的各分場第一名隊伍，列為決賽優勝（詳參競賽分場及晉級隊數之說明）。

2020 年第十五屆全國盃流通業經營模擬大賽 (創新連鎖大師模擬經營競賽) 地點:國立聯合大學立德樓												
報名截止	隊伍確認	確認已繳費隊伍	賽前線上軟體教育訓練	第一次練習賽	第二次練習賽	公佈初賽隊伍場次	第三次練習賽	初賽	公佈進複(決)賽隊伍	複賽	公佈進決賽隊伍	決賽
11/7 (六) 17:00 前	11/8 (日)	11/8 (日)	報名 -11/8 (日)	11/9 (一)	11/16 (一)	11/21 (六)	11/23 (一)	11/29 (日)	12/5 (六)	12/6 (日)	12/12 (六)	12/19 (六)

註:初賽參賽隊伍未達100隊時，依初賽結果直接晉級決賽，不辦理複賽。

四、競賽獎勵

(一) 決賽結果獎勵

- 第一名者，每隊新台幣一萬二千元獎金(或禮券)，隊員獎狀一紙，指導教師獎狀一紙。
- 第二名者，每隊新台幣玖仟元獎金(或禮券)，隊員獎狀一紙，指導教師獎狀一紙。
- 第三名者，每隊新台幣陸仟元獎金(或禮券)，隊員獎狀一紙，指導教師獎狀一紙。
- 第四名者，每隊新台幣參千元獎金(或禮券)，隊員獎狀一紙，指導教師獎狀一紙。
- 優勝:其餘晉級現場決賽隊伍及未能晉級現場決賽的各分場第一名隊伍，列為「優勝」，隊員與指導教師獎狀一紙。

(二) 獎勵注意事項

- (1) 獎金應依法扣除所得稅。
- (2) 初賽分場第一名且晉級決賽者，應到場參加決賽。未全程參與決賽的隊伍，應得獎金(或禮券)不發給。
- (3) 晉級現場決賽隊伍邀請指導教師蒞場。

五、參賽報名

(一) 參與資格：對於流通業經營有興趣之各大專院校在校生，包括博碩士班與學士班學生。

(二) 組隊命名：每組參賽隊伍由同校三人組成，隊伍名稱自行取名，格式為〈校名簡稱+自定暱稱〉。不用加「隊」字，不使用特殊符號及空格。

例如：台北大學的組隊→北大○○○，中央大學的組隊→中央○○○，中原大學的組隊→中原○○○，遠東科技大學的組隊→遠東○○○，台北科技大學的組隊→台北科○○○。

(三) 報名費用：每隊報名費新台幣**300** 元。

(四) 繳費方式：一律郵政劃撥，戶名「國立聯合大學」，郵政劃撥帳號「**21998091**」，並請於備註欄填寫「**第十五屆流通大賽報名費**」、及隊伍名稱與隊長姓名。一隊請使用一筆郵政劃撥，只能實體郵局劃撥，郵局ATM、線上ATM轉帳劃撥無法入帳。完成劃撥繳費後，於收據空白處註明隊伍名稱、隊長姓名，傳真至本校或拍照、掃描成電子檔，電子郵件主旨請註明「隊伍名稱-隊長姓名-繳款證明」，寄至本次活動聯絡信箱，收到本校回覆電子郵件，才算報名完成。

本系傳真：037-332396；活動聯絡信箱：nuubm0331045@gmail.com

完成劃撥繳費後，於收據空白註明隊伍名稱與隊長姓名。傳真至037-332396或拍照、掃描成電子檔，寄至本次活動聯絡信箱，收到本校回覆電子郵件，才算報名完成。

98-04-43-04 郵政劃撥儲金存款單																		
收款帳號	2	1	9	9	8	0	9	1	金額	億	仟	萬	拾	萬	仟	佰	拾	元
									附加數字						\$	3	0	0
通訊欄(限與本次存款有關事項)										收款戶名 國立聯合大學 寄款人 <input checked="" type="checkbox"/> 他人存款 <input type="checkbox"/> 本戶存款 姓名 王大明 經辦局收款章戳 地址 300-01-00 新竹市中正路100號 電話 0910-123456 主管： 虛線內備供機器印錄用請勿填寫								
第15屆流通大賽報名費 聯合菁英隊 王大明(隊長姓名)										◎寄款人請注意背面說明 ◎本收據由電腦印錄請勿填寫 郵政劃撥儲金存款收據 收款帳號戶名 聯合菁英隊 存款金額 王大明(隊長姓名) 電腦紀錄 經辦局收款章戳								

(五) 報名方式：採線上報名，網址<http://203.64.173.114/csm>。

(六) 報名日期：線上報名及繳費即日起，至**2020年11月7日(六)**止。

(七) 報名注意事項：

- (1) 依是否已回傳郵政劃撥收據影本或電子檔，核可隊伍參賽。對於資料、資格與程序有疑義的參賽隊伍，主辦單位保有最終審核決定權。

- (2) 對於核可參賽之隊伍，如於比賽過程中被發現有問題者，得隨時取消其參賽資格，而比賽不受影響仍正常進行。
- (3) 同校三人組隊報名繳費確認後，不得再更換隊員。
- (4) 一經報名繳費入帳後，恕不受理退款申請。

六、競賽時間：2020 年 11 月 9 日至 2020 年 12 月 19 日

(一) 練習賽：2020 年 11 月 9 日至 11 月 27 日(網際網路、比賽期數固定四期)練習賽期數為四期，決策時間每期一天，從當天下午14:00 至次日下午14:00 截止。

練習賽使用「隨機環境參數」練習版本，並於11月8日公告在報名網站。

參賽者事項	日期與時間	附註
競賽網站公司查詢	週日 14:00 起	參加資格：11 月 9 日中午 12 點前於報名網站完成報名的隊伍
觀看競賽環境	週一 14:00 起	14:00 裁判公佈環境參數、比賽開始
送出第一期決策	週二 14:00 止	14:10 裁判結算第一期
送出第二期決策	週三 14:00 止	14:10 裁判結算第二期
送出第三期決策	週四 14:00 止	14:10 裁判結算第三期
送出第四期決策	週五 14:00 止	14:10 裁判結算第四期、總結算
觀看競賽結果	週五 14:10 到週六 15:00 止	15:10 比賽網站清除資料

(二) 初賽：2020 年 11 月 29 日至 12 月 4 日 (網際網路、比賽期數四至五期不等)決策時間每期一天，從當天下午14:00 至次日下午14:00 截止。

初賽由賽事裁判單位(特波國際)出題進行競賽，於賽前當天中午12點30份公佈比賽環境參數，並在網站公告，複賽亦依初賽方式辦理。

參賽者事項	時間	附註
競賽網站公司查詢	週六 14:00 起	
觀看競賽環境	週日 14:00 起	14:00 裁判公佈環境參數-比賽開始
送出第一期決策	週一 14:00 止	14:10 裁判結算第一期
送出第二期決策	週二 14:00 止	14:10 裁判結算第二期
送出第三期決策	週三 14:00 止	14:10 裁判結算第三期
送出第四期決策	週四 14:00 止	14:10 裁判結算第四期
	週四21:00 依威力彩第二區中獎號碼，決定有沒有第五期比賽。 * 出現奇數結束比賽，21:30 成績總結算，公布晉級名單。 * 出現偶數進行第五期比賽	
送出第五期決策	週五 14:00 止	14:10 裁判結算第五期，總結算並公布晉級名單
觀看競賽結果	週日 14:00	14:00 比賽網站清除資料

(三) 現場決賽：2020 年 12 月 19 日，地點：國立聯合大學

- (1) 決賽由賽事裁判單位(特波國際)出題進行競賽，於開幕典禮公佈比賽環境參數，隨即進行決賽。
- (2) 決賽評分依當場 EVA 值排序，若決賽總分相同時，以第一期決策成績高者為優勝。
- (3) 決賽規劃時程表：如下表。

決賽流程表

參賽者事項	時間	說明
報到	09:00~09:30	攜帶身份證與學生證供查驗
開幕典禮	09:30~09:50	上線測試(各隊至少攜帶一台個人筆記型電腦進行比賽)
比賽及規則說明	09:50~10:00	10:00 裁判公佈環境參數、比賽開始 裁判由特波國際股份有限公司人員擔任
第一期決策時間	10:00~10:30	
第一期結果運算	10:30~10:35	10:30 裁判結算第一期 10:35 裁判公布第一期結果
第二期決策時間	10:35~10:55	
第二期結果運算	10:55~11:00	10:55 裁判結算第二期 11:00 裁判公布第二期結果
第三期決策時間	11:00~11:20	
第三期結果運算	11:20~11:25	11:20 裁判結算第三期 11:25 裁判公布第三期結果
第四期決策時間	11:25~11:45	
第四期結果運算	11:45~11:50	11:45 裁判結算 11:50 決定是否有第五期
第五期決策與否由場次主持人公開抽籤決定 抽出紅球立即公佈第四期結果並進行第五期決策，抽出白球即競賽結束		
第五期決策時間	11:55~12:15	
第五期結果運算	12:15~12:20	12:15 裁判結算第五期
午餐	~13:30	
公佈比賽結果與頒獎	13:30~15:00	邀請各隊指導老師蒞臨頒獎典禮

(四) 競賽注意事項：

- (1) 競賽日程或有更動（例如報名隊伍過多等因素），另於活動網站公告。
- (2) 報名後，練習賽由各隊到比賽網站申請公司，自由參加練習賽。初(複)賽、決賽由主辦單位代為註冊申請，帳密於賽前通知。比賽網站屆時將於活動網站公告。
- (3) 每期決策請提早送出，比賽不因網路或主機的臨時偶發性故障及擁塞等，而中斷競賽或延長時間。
- (4) 每隊上網下達每期決策時，請維持一個瀏覽器視窗操作（使用同隊伍帳號開啟多個視窗操作時，會發生資料上傳錯誤的情況）。

- (5) 每次送出決策時，請自行將畫面擷取存檔（按 prt sc 鍵，貼至小畫家存檔），如對賽事有疑問欲申訴，務請自行提供該隊畫面檔。
- (6) 進入複賽及決賽者名單公佈於網站，參賽的相關須知公佈後，如有不克參加比賽者，視同棄權。
- (7) 進入決賽隊伍，每位參賽者煩請攜帶身份證正本、學生證正本。
- (8) 如競賽時，參賽者因網路或主機的故障及擁塞等突發性問題，而中斷競賽或延長時間。主辦單位得保留調整比賽時間及規則之權利。
- (9) 決賽過程會錄影做為活動紀錄，並提供下屆舉辦參考。

七、競賽分場及晉級隊數

(一) 初賽分場場數

報名隊伍數	初賽分場場數	晉級
251—500 隊	50 場以下	每場取前二名，最多 100 隊晉級複賽
161—250 隊	25 場以下	每場取前三名，最多 75 隊晉級複賽
101—160 隊	16 場以下	每場取前三名，最多 48 隊晉級複賽
100 隊以下	10 場以下	依初賽結果直接晉級決賽，不辦理複賽

例如：報名參賽總隊數有 338 隊，則依分場場數之規則，初賽分場場數為 34 場，每場次的隊數為 10 隊或 9 隊（第 1-32 場次有 10 隊、第 33-34 場次有 9 隊），每場次取前 2 名進入複賽。

(二) 初賽分場場數及晉級現場決賽

- (1) 首先選取每場次第一名進入現場決賽。若同校有三隊以上為分場第一名時，互比 EVA 值，最高的兩隊晉級現場決賽；遺缺隊數由各場次第二名，互比 EVA 值遞補，惟應保持同校兩隊以內晉級現場決賽。依此類推第三名等等，直到選滿十隊且每校兩隊以內晉級現場決賽。

- (2) 其餘未能晉級現場決賽的各分場第一名隊伍，列為決賽優勝。

晉級現場決賽隊伍公告後，如有隊伍因故放棄參加現場決賽時，不再遞補隊伍參加現場決賽。

(三) 初賽分場規則

- (1) 報名時給予三個七位數的亂數與參賽者，由參賽者挑其一亂數，即為此隊的分場序。例如：報名畫面出現 2373033、1358022、7222013，如果參賽者挑選 7222013，則該隊「分場序號」為 7222013。
- (2) 分場順序先依各隊的「分場序號」遞增排列後，依第一場、第二場、第三場...等之順序分發。例如：假設有 11 支參賽隊伍，分場序號分別為：2333001、1444002、7111003、2444004、5888005、8777006、6555007、3333008、6999009、9888010、7222013，排序

後為：1444002、2333001、2444004、3333008、5888005、6555007、6999009、7111003、7222013、8777006、9888010。

假設分三個場次比賽，則分場結果為：

1444002 第一場、2333001 第二場、2444004 第三場、
3333008 第一場、5888005 第二場、6555007 第三場、
6999009 第一場、7111003 第二場、7222013 第三場、
8777006 第一場、9888010 第二場。

- (3) 各校隊伍平均分佈在各分場比賽為原則，以上例三分場為例：若甲校總報名隊數有 6 隊，則每個分場甲校最多只能有 2 隊，若甲校依以上規則有第 3 隊原應分配到第一分場，則轉分配到下一分場(即第二分場)，而甲校該第 3 隊的下一隊原應分配到第二分場，則自動遞補到前一分場(即第一分場)。

(四) 分場及晉級注意事項

- (1) 限於軟體設計，各分場以分配十至九隊為原則：例如若全部報名隊數 68 隊，則分為七個分場，第一～五分場，每個分場 10 隊，第六～七分場每個分場 9 隊。
- (2) 同時比賽之各場次的競賽參數皆設定相同。
- (3) 初賽各場次以 EVA 值排名次。
- (4) 比賽過程中，曾有未送出決策者不列入排名，亦不得晉級決賽。

八、競賽細則

(一) 決賽：2020年12月19日

- (1) 決賽比賽期數為四到五期，決策時間第一期為 30 分鐘，其餘各期為 20 分鐘。
- (2) 每期決策時間截止前三分鐘，場次主持人會以口頭提醒一次。
- (3) 參賽隊伍決策完成時，請參賽者只需暫存決策至下一步即可，勿按確定送出決策。送出決策作業將在結果運算時間由場次主持人統一唱名分流送出。
- (4) 在決策時間截止前，請參賽隊伍自行將畫面擷取存檔(按 prt sc 鍵，貼至小畫家存檔)。
- (5) 在決策時間截止後至宣佈下一期決策之前，除分流送出決策作業外，參賽者均不得操作電腦。
- (6) 每期決策均間隔五分鐘的結果運算時間，第三期結果運算時間為十分鐘(含分流送出決策作業與休息時間)，最後一期決策運算結果與競賽結果同時公佈。
- (7) 每期決策採線上運算，不限在比賽會場公開操作。
- (8) 決賽期間參賽者不可任意走動，只得在第三期結果運算時間且送出決策後走動。
- (9) 決賽期間參賽者不可有任何蓄意干擾他人之行為，且不得尋求外力之協助，例如：使用手機、上網搜尋、線上通訊軟體等。
- (10) 決賽邀請各隊指導老師蒞臨觀賽，提供指導老師休息室，決策過程指導老師禁止以任何形式指導參賽者進行比賽。

- (11) 參賽者如有違反競賽規則，主持人得以口頭警告兩次，若警告第三次即取消比賽資格。
- (12) 決賽期間，主持人及裁判長得保留調整比賽時間、規則之權利。
- (13) 每隊最多使用 3 台電腦，但只能有 2 台電腦上網至競賽軟體網站。

(二) 其它說明

- (1) 主辦單位保留調整比賽日期及規則之權利。
- (2) 其他未盡事宜，請參見活動網站 <http://203.64.173.114/csm/> 重要公告。
- (3) 本大賽以「創新連鎖大師—ICM」為競賽軟體，相關討論園地參見網站：
- (4) <http://www.top-boss.com/joomla3/index.php/menu-product-3/menu-icm>
- (5) 聯絡資料：競賽公關組
聯絡電話：陳家秣同學 0919880021、林欣宜同學 0938690315
聯絡信箱：nuubm0331045@gmail.com

九、交通資訊

(一) 開車到聯大(建議)

- (1) 國道一號：苗栗交流道 (132KM) 下匝道→往苗栗方向 (台六線)→經過龜山橋直走→二坪山校區 (距離約 3.5 公里)。二坪山校區 GPS 座標：經度 120.812354/緯度 24.545744
- (2) 國道三號：後龍交流道 (129KM) 下匝道→往苗栗方向 (台六線) →沿台六線直走→二坪山校區 (距離約 7 公里)。

(二) 搭國道客運到聯大

- (1) 搭乘國光客運([台北-國道 1-苗栗 1824](#)、[台北-國道 3-苗栗 1825](#))在南苗站下車，步行上坡至本校，約十分鐘到達本校。
- (2) 苗栗客運苗栗站搭乘往「大甲(5814)」、新竹客運南苗站搭乘往「三義(5664)、新雞隆(5658)」等線公車均可在本校校門口之站牌下車。

(三) 搭火車到聯大(建議)

- (1) 搭乘火車於苗栗火車站下車，得搭乘計程車至本校二坪山校區 (火車站至本校之距離約 3.4 公里、費用約 120 至 150 元之間)。
- (2) 搭乘火車於苗栗火車站下車，苗栗客運苗栗火車站搭乘往「大甲(5814)」、新竹客運苗栗火車站搭乘往「三義(5664)、新雞隆(5658)」等線公車均可在本校校門口前站牌下車。
相關連結：[台灣鐵路局火車時刻表](#)

(四) 搭高鐵到聯大(建議)

- (1) 搭乘高鐵於高鐵苗栗站下車，從高鐵苗栗站搭乘計程車至本校二坪山校區 (距離約 10 公里；費用約 220 至 250 元之間)。
- (2) 高鐵快捷公車：從高鐵苗栗站前方搭乘往雪霸國家公園之 101B 高鐵快捷公車，可在本校二坪山校區門口前站牌下車。

- (3) 苗栗客運：從高鐵苗栗站前方搭乘苗栗客運往彎瓦(經五湖)之 5815 號公車，即可直達本校二坪山校區。

相關連結：[台灣高鐵](#)

十、自備器材

- (一) 各隊至少攜帶一台筆電，**決賽時最多使用三台**，但下達每期決策時，請維持「一個」瀏覽器視窗操作（使用同隊伍帳號，開啟多個視窗操作時，會發生資料上傳錯誤的情況）。
- (二) 筆電電源線(2 孔；或自備轉接頭)。
- (三) 2 公尺以上延長線(2 孔)。
- (四) 個人印章、身份證正本、學生證正本。

十一、預期效益

經由此次舉辦的全國盃大專院校流通業經營模擬決策競賽活動，促進在校學生間的互動關係，激盪出學生的商業經營能力，進而協助提升學生的就業競爭力。對於參與競賽活動學生而言，希望學生在有計畫、有系統、既競爭、又合作的競賽情境營造下，運用他們的無限爆發力與創造力，提升個人專業能力；同時，能在未來個人職涯發展上，更具有商業經營決策能力。

對於各參與學校而言，將流通業經營能力導入學生就業與創業課題，透過此競賽與學生的日常課業、學習成效相結合，構建理論與實務兼具的競賽學習方式。本次競賽主要預期效益如下：

- (一) 多元化與特色化管理科系之數位教學
- (二) 培養學生組織與團隊合作的能力
- (三) 增進管理相關科係之交流並開拓學生視野
- (四) 培養學生在企業風險下分析複雜經營問題的群體決策能力
- (五) 建立學生系統化思考能力與創造力

附件一、2020年第十五屆比賽行事曆

週日	週一	週二	週三	週四	週五	週六	備註
11/8	11/9	11/10	11/11	11/12	11/13	11/14	
公佈練習 賽環境參 數設定	競賽軟體 教育訓練 14:10 第一次練 習賽開始	競賽軟體 教育訓練 14:10 第一期 結算	競賽軟體 教育訓練 14:10 第二期 結算	競賽軟體 教育訓練 14:10 第三期 結算	14:10 第四期 結算及總 結算	公佈符合 資格參賽 隊伍	競賽期數 4期
11/15	11/16	11/17	11/18	11/19	11/20	11/21	
	14:10 第二次練 習賽開始	14:10 第一期 結算	14:10 第二期 結算	14:10 第三期 結算	14:10 第四期 結算及總 結算		競賽期數 4期
11/22	11/23	11/24	11/25	11/26	11/27	11/28	
第三次練 習賽開始/ 公佈初賽 分場次	14:10 第一期 結算/通知 正式賽隊 伍帳號與 密碼	14:10 第二期 結算	14:10 第三期 結算	14:10 第四期 結算	14:10 第五期 結算及總 結算		競賽期數 5期
11/29	11/30	12/1	12/2	12/3	12/4	12/5	
12:30 公佈初賽 環境參數 14:10 <u>初賽開始</u>	14:10 第一期 結算	14:10 第二期 結算	14:10 第三期 結算	14:10 第四期 結算、觀 看是否有 第五期	14:10 觀看初賽 結果	公佈(複) 決賽隊伍	競賽期數 4或5期
12/6	12/7	12/8	12/9	12/10	12/11	12/12	
12:30 公佈複賽 環境參數 14:10 <u>複賽開始</u>	14:10 第一期 結算	14:10 第二期 結算	14:10 第三期 結算	14:10 第四期 結算、觀 看是否有 第五期	14:10 觀看複賽 結果	公佈決賽 隊伍	(報名隊伍 超過100 隊辦理)
12/13	12/14	12/15	12/16	12/17	12/18	12/19	
						<u>現場決賽</u> 當場公佈 環境參數	競賽期數 4或5期
12/20	2020年12 月底						
	寄發比賽隊伍獎狀						

附件二、競賽操作軟體概述

(一) 創新連鎖大師-ICM_競賽操作手冊概述

「創新連鎖大師」模擬企業環境，讓參與者可以從中學到，管理者在計畫過程的訣竅與決策時的思考模式，競賽是動態的模擬企業案例，過程是企業的經營理念與競爭行為，相互交織所形成的，這企業是由一個小組（或是一個競賽者）經營，與其他相類似的小組(模擬企業)在市場中競逐，在講師或電腦設定的經濟模型架構下進行，電腦模型是先行設定情況，競賽情境包含現實環境的不確定性狀況，此不確定性有部分來自於不完全的經濟預測、也有部分是來自於參與者不完全瞭解競賽的規則，但更重要的是由於無法預測未來的可能性，造成了時常出現不規律的競爭行為。

在競賽過程中，由一群背景不同的學員組成數家假想企業，在模擬的產業環境下激烈競爭，以追求企業最大利潤為其持續努力的目標。學員擔任相當於企業中部門分工下的職務，仔細分析來自企業內外、所有可能的數據資料，與種種正式、非正式的情報而作出各自的判斷，終於經過不斷的討論磋商、會議協調等反覆集體決策的程式，才得以獲致代表公司現階段經營方向的一組數字或文字性的決策值，將各公司的決策值投入產業環境。在相互競爭中，市場狀況即刻產生變化，各企業盈虧立現，在力求保有或改善公司現有市場優劣勢的期望下，於是又進入另一個決策程式，如此周而復始，最後主持人（教學者）根據勝負決定標準（或期末業主權益、投資報酬率）判定企業經營之績效。(詳細ICM_競賽操作手冊，請參見第十五屆流通業模擬經營競賽活動網站之附加檔)

(二) 創新連鎖大師-ICM_模擬經營管理手冊概述

創新連鎖大師競賽的進行是以三個月為一期，由競賽企業在每一期的期初根據上期期末的經營成果作出該期的決策，然後送出經營決策值，競賽主持人等到各家的決策值都送出後，進行該期的經營成果運算，再繼續由各家進行下期決策，一直到主持人宣布競賽停止，輸入折現率，產生各家企業的淨現值，以此大小決定的競賽的排名。(詳細ICM_模擬經營管理手冊，請參見第十五屆流通業模擬經營競賽活動網站之公告)