

2025 年第四届辽宁省大学生国际贸易经营实战沙盘 竞赛项目实施方案

一、竞赛规则

（一）竞赛名称

本项竞赛名称为“2025 年第四届辽宁省大学生国际贸易经营实战沙盘竞赛”。

（二）竞赛目的与意义

为贯彻习近平总书记在年全国教育大会重要讲话精神，落实《国家教育事业发展“十四五”规划》要求，促进高校人才培养模式改革，进一步推动产教融合、校企合作，提高学生实践能力，培养具有较高职业素养的国际贸易与经济人才，本着“以赛促教、以赛促学、以赛促改、以赛促管、以赛促建”的原则，举办第四届辽宁省大学生国际贸易经营实战沙盘竞赛。

（三）参赛对象与要求

参赛对象：本次竞赛面向辽宁省普通高校全日制在校本科国际经济与贸易、国际商务、贸易经济、跨境电商、电子商务、市场营销、物流管理、经济学、金融学、投资学、保险学等专业学生。

参赛要求：团队比赛。每个赛道各院校最多能派出 5 支参赛队伍。每个学生仅能报一个赛道，不得跨赛道或者跨校组队，否则取消成绩。

（四）竞赛内容与方式

本次竞赛为团队赛。

赛道一是数智贸易经营决策竞赛，每队由 4-5 位学生和 1-2 名指导老师组成；

报名网址（必须在以下两个网站上同时登录报名才有效，才能及时提供服务）：

<http://39.103.134.90:8092/RgtSys/>

<https://cxcy.upln.cn/match/details?comId=581e3449dc0bd22bc7594840bfdf75c6>

赛道二是数智银行经营决策竞赛，每队由 4-5 位学生和 1-2 名指导老师组成；

报名网址（必须在以下两个网站上同时登录报名才有效，才能及时提供服务）：

<http://39.103.134.90:8092/RgtSys/>

<https://cxcy.upln.cn/match/details?comId=581e3449dc0bd22bc7594840bfdf75c6>

赛道三是数智财富管理经营决策竞赛，每队由 3-4 位学生和 1-2 名指导老师组成。

每个学生仅能报名一个赛道，不得跨赛道或者跨校组队，每个指导老师最多指导两个队伍，否则取消成绩。

报名网址（必须在以下两个网站上同时登录报名才有效，才能及时提供服务）：

<http://39.103.134.90:8092/RgtSys/>

<https://cxcy.upln.cn/match/details?comId=581e3449dc0bd22bc7594840bfdf75c6>

赛道四是数字贸易创新创业竞赛，每队由 2-5 位学生和 1-2 名指导老师组成。

每个学生仅能报名一个赛道，不得跨赛道或者跨校组队，每个指导老师最多指导两个队伍，否则取消成绩。

报名网址（必须在以下两个网站上同时登录报名才有效，才能及时提供服务）：

<http://enroll.jcihuodong.com/#/EventIndexDesign?eventId=1473>

<https://cxcy.upln.cn/match/details?comId=581e3449dc0bd22bc7594840bfdf75c6>

以上四个赛道分为线上软件实操和竞赛分析报告撰写两部分。

（五）竞赛时间及报名方式

1. 线上软件实操时间：2025 年 11 月 29 日—30 日。

请各参赛队指导老师于 2025 年 11 月 8 日前登录报名网站进行报名。

2. 竞赛分析报告撰写：2025 年 12 月 1 日—12 月 10 日

请各参赛队于 2025 年 12 月 10 日前，将竞赛分析报告（PDF 版）发到邮箱：lnszjjcxzhnlds@163.com。

（六）竞赛环境与设施

线上软件实操阶段，参赛选手自行准备竞赛设备，如电脑、计算器、纸笔。

二、竞赛组织

（一）组织机构

主办单位：辽宁省教育厅

承办单位：辽宁大学创新创业学院

辽宁大学金融与贸易学院

辽宁大学国际经济政治学院

支持单位：福州吉高信息科技有限公司

浙江精创教育科技有限公司

（二）组织形式

由承办单位成立竞赛组织委员会。竞赛组委会负责聘请专家组织成立竞赛专家评审委员会和专家仲裁委员会，竞赛秘书处设在辽宁大学金融与贸易学院。

三、竞赛规则

（一）竞赛规则

线上软件实操规则详见附件1赛道一数智贸易经营决策竞赛竞赛规则、附件2赛道二数智银行经营决策竞赛竞赛规则、附件3赛道三数智财富管理经营决策竞赛竞赛规则、附件4赛道四数字贸易创新创业竞赛竞赛规则、附件5竞赛分析报告撰写规则。

（二）评审方式与评分标准

线上软件实操评分方法采用由比赛软件系统自动生成的分数，扣除赛场违规行为扣分后得出最终得分，最终得分由高到低排定，原则上排名不并列。

赛道一数智贸易经营决策竞赛，当国内公司税后利润小于等于零时，国内公司利润得分为零，当外国公司税后利润小于等于零时，外国公司利润得分为零。

赛道二数智银行经营决策竞赛，当商业银行税后利润小于等于零时，则商业银行利润得分为零。

赛道三数智财富管理经营决策竞赛，当家庭用户净资产小于等于零时，家庭用户净资产得分为零，当财富公司税后利润小于等于零时，财富公司税后利润得分为零。

赛道四数字贸易创新创业竞赛，若参赛团队所模拟的数字贸易企业出现经营不善，导致可用资金小于或等于零，且创业者未能及时完成增资补救，则该团队的竞赛得分计为零分。

竞赛分析报告评分：评委评分。

竞赛总分=线上软件实操得分×70%+竞赛分析报告×30%。
最终得分由高到低排定，原则上排名不并列。

（三）奖项设置

本赛项按赛道只设团体奖。

团体奖项：每赛道按团体设一、二、三等奖及优秀奖。其中一等奖为参赛队总数的 10%，二等奖为参赛队总数的 20%，三等奖为参赛队总数的 30%；获得团体奖项的指导教师，颁发优秀指导教师证书。

（四）申诉与仲裁

1. 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。

2. 提出申诉应在赛项比赛结束后 1 小时内向仲裁组提出。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。

3. 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。

4. 对仲裁组复议结果不服的，代表队可由所在院校分管校领导批准，书面材料加盖学校公章，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。

5. 申诉方必须提供真实的申诉信息并严格遵守申诉程序，不得以任何理由采取过激行为扰乱赛场秩序。如出现以下情况的：（1）越级申诉；（2）拒绝接受仲裁结果；（3）采取过激行为扰乱赛场秩序；（4）擅自在网络或社交平台上发表不当言论等，组委会将采取限制该代表队参加下一届大赛相关赛项的参赛名额等措施。

6. 申诉方可随时提出放弃申诉。如在约定时间和地点申诉人离开，视为撤诉。

（六）竞赛结果公示

竞赛结果将在辽宁省大学生创新创业管理共享平台进行公示。网址：<http://cxcy.upln.cn>。

三、其他

（一）联系人及联系方式

联系人：罗老师 陈老师 电话：0591-83056130

手机：180 6052 5047 189 0693 6047（均同微信）

（二）领队与选手须知

1. 各参赛选手要发扬良好道德风尚，听从指挥，服从裁判，不弄虚作假。如发现弄虚作假者，取消参赛资格，名次无效。

2. 参赛选手应按有关要求如实填报个人信息，否则取消竞赛资格。

3. 参赛选手应按照规定时间抵达赛场，按要求入场。

4. 参加选手应认真学习领会本次竞赛相关文件，自觉遵守大赛纪律，听从指挥，听从安排，文明参赛。

5. 本次大赛不收取报名费，比赛期间食宿自理。

6. 参赛选手和指导教师报名获得确认后不得随意更换。如备赛过程中参赛选手和指导教师因故无法参赛，须于开赛10个工作日内出具书面说明，经大赛组委会核实后予以更换。竞赛开始后，参赛队不得更换参赛队员。

（三）其他未尽事宜

1. 知识产权

2. 竞赛安全（网络比赛由各参赛院校自行负责）

3. 比赛环境

（1）赛项组委会在赛前组织专人对比赛现场进行考察，并对安全工作提出明确要求。

（2）制定安全管理的相应规范、流程和突发事件应急预案，保证比赛筹备和实施工作全过程的安全。

（3）赛场的布置，赛场内的器材、设备，应符合国家有关安全规定，并预留备用赛位、耗材和设备等。

（4）赛项组委会在赛前对本赛项全体赛项支持保障人

员、裁判员、工作人员进行安全培训，赛项支持保障人员在赛前进行消防安全演练，确保紧急情况下，现场参赛选手和专家紧急撤离。

4. 应急处理

（1）比赛期间发生意外事故时，发现者应在第一时间报告赛项组委会，同时采取措施，避免事态扩大。

（2）重大安全事故根据现场情况由赛项组委会决定是否停赛。

（3）赛项组委会在事后应向大赛组委会报告详细情况并备案。

5. 其他

其他未尽事宜以后续通知为准。

附件 1：数智贸易经营决策竞赛线上软件实操规则

一、赛项名称

赛项名称：2025 年第四届辽宁省大学生国际贸易经营实战沙盘竞赛-数智贸易经营决策竞赛

赛项组别：辽宁省普通高等学校全日制本科组

竞赛形式：团体赛

竞赛地点：辽宁大学（线上比赛）

二、竞赛目的

数智贸易经营决策竞赛，以真实国内外实时财经大数据为基础，采用先进的电子沙盘理念，参赛学生能够切身真实地体验国际贸易企业实际经营管理运行状况，内容涉及国际贸易企业市场分析，经营策略、交易磋商、单证制作、备货、订舱、保险、报关、报检、结汇、财务管理、团队协作等多个方面，让参赛学生在游戏般的训练中体验完整的国际贸易企业经营过程和业务流程，感受企业发展的典型历程，感悟正确的经营思路和管理理念。

数智贸易经营决策竞赛为各高校间提供了相互交流、相互学习的机会，特别是对提高高校国际贸易、国际商务、经济与贸易等课程的学、研、产及创新实践的发展水平，改善高校实践教学水平，增强大学生实践创新能力具有积极作用，有助于推动高校创新创业教育发展，促进高校人才培养模式改革，进一步推动产教融合、校企合作，提高学生实践能力，创新当前国际贸易人才培养模式，培养适应社会经济发展需要的具有较高职业素养的国际贸易人才，并探索建立适应互

通型国际贸易职业岗位标准，为院校教学课程设置及岗位职业能力培养提供有效依据，从而实现产教深度融合，校企协同育人。

三、竞赛内容

1. 竞赛主要内容

A. 企业运营流程

企业运营流程须按照国内的国际贸易公司出口贸易的流程严格执行。在运行过程中，有如下操作可以随时进行：

任务名称	操作
采购	根据市场分析情况以及需要随时进行采购
租赁仓库	采购后如果有库存，则需租赁仓库，存放货物
民间借贷	账户余额和银行贷款金额不够，可以向系统申请民间借贷

B. 市场开发和订单获取

外国公司发布订单后，国内贸易公司可以开始和外国公司自由磋商，双方谈妥后，外国公司把订单分配给国内公司从而获取订单。

C. 企业融资

在经营期间，企业资金不够的时候，可以向银行贷款，也可以向系统申请民间借贷。

规则说明：

C1. 长、短期贷款的时间

长期贷款期限为 1 年；短期贷款期限为半年。

C2. 贷款规则

(1) 长期和短期贷款每年年底自动扣除本息。

(2) 超过贷款限额，则无法再向银行借贷。

(3) 民间贷款规则

民间贷款可以随借随还。民间贷款可以随时申请，即在运行过程的任何时间，都可以申请民间贷款，但民间贷款计息为固定利息，借的时间越长，利息越高，竞赛结束时，要求归还全部民间贷款本息。

D. 市场订单

D1. 市场预测

各公司可以根据公告栏市场信息，预测安排经营：分析汇率变化、产品国内市场价格变化、产品国际市场价格变化。

D2. 选单流程

竞赛开始后，各国际贸易公司和外国公司自由磋商。

D3. 经营过程

选好订单、按照国际贸易规则和流程填写单据，完成业务。

D4. 订单撤消流程

外国公司分配完订单后且合同签订前（合同签订后不能申请订单撤销），无论国内公司还是外国公司都有权限申请撤消订单，其流程是国内公司和国外公司可通过软件操作撤销订单，若双方无法在软件内达成和解时可向裁判申请仲裁，填写《订单撤消申请单》电子文档，双方填写各自名字（电子签名），连同可佐证撤消原因的截屏一同发送给竞赛 QQ 群管理员，由裁判裁定过错方并判定相应的加减分，若交由裁判仲裁，过错方需多扣分，而后由竞赛 QQ 群管理员进行录

单。

2. 竞赛时长：上午 9:00 至下午 4:00（暂定）

3. 竞赛日程安排：

日期	内容	地点与参加人员	备注
第一天	各参赛队伍加入竞赛 QQ 群	网络、参赛人员	
第二天	领队会	网络、指导老师	
第三天	正式比赛及公布成绩	网络、参赛人员	

四、竞赛方式

1. 竞赛以团体赛方式进行，线上比赛。

2. 竞赛队伍组成：

（1）团体赛：每个代表队由 4-5 名参赛选手组成，每个代表队最多配 2 名指导教师。学生分工如下：2 名学生承担外国公司角色，其余学生组成虚拟国际贸易公司，分别承担总经理、财务经理、报关报检员、业务经理、市场经理等角色。不得跨校组队。

五、竞赛规则

1. 参赛选手不得将教材、手机（用于监控除外）、U 盘等其它电子通讯工具（计算器除外）带入赛场；

2. 选手必须服从裁判的统一指挥，不得有违规行为，不得在赛场与裁判争论吵闹，违者取消竞赛资格；

3. 选手如遇特殊情况需要暂时离开赛场，需群里报备，经裁判同意后方可离开，但操作时间不因此顺延；

4. 在竞赛规定时间结束时应立即停止操作，不得以任何理由拖延竞赛时间。如果选手提前结束竞赛，请提交报备单，

保持安静离开现场，不得以任何理由再续赛；

5. 赛场上除裁判、赛场配备的工作人员以外，其他人员包括各参赛队的领队、指导老师等未经允许不得进入赛场。

6. 参赛选手必须熟练使用竞赛软件，如提出的问题与竞赛软件操作方法相关，工作人员可一律不予回答。

六、竞赛环境

每组国内公司与每组外国公司各分别准备一部带摄像头的设备，手机或电脑均可。监控设备可以从参赛学生正面或者侧后方拍摄，如图所示。（摄像头能够把整个队员的场景摄入即可）。



各校参赛队伍的国内公司和国外公司需要在不同的场地。

竞赛当天每组国内公司与每组外国公司各分别准备一个账号登录竞赛腾讯会议中，登录时修改账号为学校名称+国内公司或者国外公司，竞赛腾讯会议号码会于竞赛前公布。

要求网络信号良好能满足竞赛要求，建议优先使用有线网络。环境要求独立的竞赛房间（建议指导老师为本校参赛学生找一个实验室）。要求房间环境简洁，灯光明亮，安静，不逆光，无遮挡，无其他非参赛人员。

请参赛学生提前打印好席卡，A4 纸打印席卡，内容为：学校名称+国内公司或者国外公司，竞赛过程中，须将席卡始终处于主机位的镜头内，折叠置于桌面或者粘贴在墙面（以画面能清晰显示学校名称为准）。

七、技术规范

本赛项涉及到国际贸易实务、国际贸易单证等相关知识

八、技术平台

本赛项比赛采用吉高数智贸易经营决策软件为竞赛技术平台。

参赛选手自行准备竞赛设备，如电脑、计算器、纸笔：

参赛选手自行准备电脑用于磋商及系统操作。竞赛前一天进行联网测试。为保证竞赛顺利进行，避免出现网络或系统问题，测试设备须为参赛设备。因个人设备或者网络问题，不予延时竞赛。

每组国内公司与每组外国公司应各分别准备一个 QQ 号码，竞赛时，各有且只有一个 QQ 号码可加入竞赛 QQ 群。竞赛 QQ 群号会于竞赛前公布，各参赛 QQ 号申请入群时，请备注学校名，未备注学校名的 QQ 号不予通过。

参赛选手自行准备耳麦（如需要），可用于磋商时 QQ 语音聊天使用。聊天时，尽量避免影响其他参赛队伍。为避免后期纠纷，建议在签订合同前将磋商内容以文字形式双方确认。

九、成绩评定

1、成绩评定：竞赛评分方法采用由比赛软件系统自动

生成的分数，扣除赛场违规行为扣分后得出最终得分，最终得分由高到低排定，原则上排名不并列。

竞赛结果以参加竞赛各队的国内外公司税后利润、国内公司汇率盈亏、国内公司剩余库存数量等由计算机软件进行综合评分，分数高者为优胜。

当国内公司税后利润小于等于零时，国内公司利润得分为零；当外国公司税后利润小于等于零时，外国公司利润得分为零。

2、仲裁监督：在仲裁员和监督员的共同监督下，由裁判长向裁判员核实竞赛过程中有无异常。如无异常，成绩单由裁判员和裁判长共同签字确认并封存直至闭赛式时开启；如发现异常则在裁判长主持下，由专家组成员、裁判员、仲裁员和监督员共同处理，书面处理结果报承办院校加盖公章后上报组委会备查；如遇投诉，组委会仲裁组在监督员的监督下依据承办院校加盖公章的书面意见做出判断并书面反馈仲裁结果。

十、竞赛须知

1. 参赛队伍及选手须知：

在竞赛期间，所有参赛学生应听从裁判安排，不得在竞赛 QQ 群内发布与竞赛无关的信息。紧急情况下需征得 QQ 群管理员同意后退出竞赛 QQ 群。未经同意擅自退群，经裁判警告仍不听劝阻者，每出现一次，竞赛最终的综合评价成绩将扣减 20 分，情节严重的将取消竞赛成绩。

在竞赛规定时间结束时应立即停止操作，不得以任何理

由拖延竞赛时间。如果选手提前结束竞赛，需要向竞赛 QQ 群管理员报备，否则视为违规，取消参赛资格和参赛成绩，报备之后不得以任何理由再续赛。

对于通过非正常手段修改数据以达到提升成绩目的的行为，一经发现，将取消该团队的参赛资格和成绩。

参赛选手必须熟练使用竞赛软件，如提出的问题和竞赛软件操作方法相关，工作人员可一律不予回答。

竞赛期间参赛选手若对其他参赛选手进行人身攻击或者使用不文明用语，经裁判认定，将取消违规参赛选手所在队伍的竞赛资格及竞赛成绩。

2. 指导教师须知：

在竞赛期间，所有指导老师应听从裁判安排，赛场上除参赛学生以外，其他人员包括各参赛队的指导老师等未经允许不得进入赛场。

3. 工作人员须知：

工作人员负责维持赛场秩序，比赛场地内出现突发事件，首先由现场工作人员进行处置。

附件 2：数智银行经营决策竞赛线上软件实操规则

一、赛项名称

赛项名称：2025 年第四届辽宁省大学生国际贸易经营实战沙盘竞赛-数智银行经营决策竞赛

赛项组别：辽宁省普通高等学校全日制本科组

竞赛形式：团体赛

竞赛地点：辽宁大学（线上比赛）

二、竞赛目的

数智银行经营决策竞赛以真实的上市公司动态信息、财务信息和国内外实时财经大数据为基础，采用先进的电子沙盘理念，学生能够真实的逼真的体验商业银行实际经营管理运行状况，围绕着对公对私存取款、对公贷款（流贷和固贷）、对私贷款（住房、汽车、消费）、拆借、票据（承担和贴现）、再贴现、代收代付等银行核心业务，经营商业银行。

数智银行经营决策竞赛对专业建设的促进和引领作用，以竞赛为抓手，全面推行“教、学、做、练、赛”一体化教学模式，提高大学生的参与度，实现对学生的团队协作创新能力、沟通能力、尽责抗压能力及专业岗位能力的综合培养。以此为基础，探索建立适应银行业务人员职业岗位标准，为院校教学课程设置及岗位职业能力培养提供有效依据，从而实现产教深度融合，校企协同育人。

三、竞赛内容

1、竞赛主要内容：

A、虚拟商业银行运营流程需按照国内的商业银行的流

程严格执行。虚拟商业银行与对公对私客户同在一个竞赛 QQ 群，进行交易磋商，可依据相应情况进行私聊。双方请依据交易需要做好交易信息留存，以 QQ 聊天截屏为准，需要时，进行备案查询。

B、市场开发和订单获取：对公客户和对私客户发布订单后，各商业银行可以开始和客户自由磋商，谈妥以后，客户把订单分配给商业银行。

订单撤消流程，客户分配完订单后，且营销计划书双方未确定之前，无论客户还是商业银行都有权限申请撤消订单。国内公司和国外公司可通过软件操作撤销订单，若双方无法在软件内达成和解时可向裁判申请仲裁，填写《订单撤消申请单》电子文档，双方填写各自名字（电子签名），连同可佐证撤消原因的 QQ 聊天截屏一同发送给竞赛 QQ 群管理员，由裁判裁定过错方并判定相应的加减分，并且过错方需多扣分，而后由竞赛 QQ 群管理员进行录单。

C、融资：

（1）银行融资：在经营期间，商业银行资金周转困难的时候，可以向其他商业银行进行拆借，向对公对私客户揽储，向央行申请再贷款。

任务名称	操作
竞争性存取款业务	根据订单详情及市场分析情况进行竞争性存取款业务，对公对私客户可以被揽储金额由该客户的货币资金数额决定。
央行再贷款	银行帐户资金需要周转或者不足，向央行申请

	央行再贷款业务，央行再贷款的最大金额由票据金额决定（系统用法定存款准备金代替）。
拆借业务	银行帐户资金需要周转或者不足，向其他商业银行申请拆借业务。
备注：活期存款没有利息；定期存款的利率是系统设定的，是固定的；协议存款的利率是自由磋商得来的；央行再贷款利率是固定的；实时贴现的利率是自由磋商得来的；拆借业务的手续费和利率是自由磋商得来的。	

（2）对公对私客户融资：对公对私客户资金周转困难的时候，可以申请民间借贷，由系统自动审核。

（3）规则说明：

A、央行再贷款的时间：央行再贷款默认时长为 1 年，时间到达以后或者实战规则结束以后，系统将自动让商业银行还款，无需商业银行同意。

B、实时贴现：对公客户只可对当年的实时贴现金额进行一次操作。

C、民间贷款规则：民间贷款可以随时申请，即在运行过程的任何时间，都可以申请民间贷款，但民间贷款计息为固定利息，借的时间越长，利息越高，竞赛结束时，要求归还全部民间贷款本息。

2. 竞赛时长：上午 9：00 至下午 4:00（暂定）

3. 竞赛日程安排：

日期	内容	地点与参加人员	备注
第一天	各参赛队伍加入竞赛 QQ 群	网络、参赛人员	

第二天	领队会	网络、指导老师	
第三天	正式比赛及公布成绩	网络、参赛人员	

四、竞赛方式

1. 竞赛以团体赛方式进行，线上比赛。

2. 竞赛队伍组成：

（1）团体赛：每个代表队由 4-5 名参赛选手组成，每个代表队最多配 2 名指导教师。学生分工如下：2 名学生承担对公客户及对私客户角色，其余学生组成虚拟商业银行，分别承担支行行长、财务总监、风险管理总监、理财经理、客户经理、营业部主任等角色。不得跨校组队。

五、竞赛规则

1. 参赛选手不得将教材、手机（用于监控除外）、U 盘等其它电子通讯工具（计算器除外）带入赛场；

2. 选手必须服从裁判的统一指挥，不得有违规行为，不得在赛场与裁判争论吵闹，违者取消竞赛资格；

3. 选手如遇特殊情况需要暂时离开赛场，需群里报备，经裁判同意后方可离开，但操作时间不因此顺延；

4. 在竞赛规定时间结束时应立即停止操作，不得以任何理由拖延竞赛时间。如果选手提前结束竞赛，请提交报备单，保持安静离开现场，不得以任何理由再续赛；

5. 赛场上除裁判、赛场配备的工作人员以外，其他人员包括各参赛队的领队、指导老师等未经允许不得进入赛场。

6. 参赛选手必须熟练使用竞赛软件，如提出的问题与竞赛软件操作方法相关，工作人员可一律不予回答。

六、竞赛环境

每个参赛学校需要一部带摄像头的设备，手机或电脑均可。监控设备从参赛学生侧后方或者前方拍摄，如图所示。（一个摄像头能够把学校整个参赛队伍的场景摄入即可）



竞赛当天要求每个参赛学校有且只有一个微信帐号登录竞赛腾讯会议中，登录时修改账号为学校名称，竞赛腾讯会议号码会于竞赛前公布。

网络要求网络信号良好能满足竞赛要求，建议优先使用有线网络。环境要求独立的竞赛房间（建议指导老师为本校参赛学生找一个实验室）。要求房间环境简洁，灯光明亮，安静，不逆光，无遮挡，无其他非参赛人员。

请参赛学生提前打印好席卡，A4 纸打印席卡，内容为：学校名称。竞赛过程中，须将席卡始终处于主机位的镜头内，折叠置于桌面或者粘贴在墙面，以清晰显示学校名称为准。

七、技术规范

本赛项涉及到商业银行经营管理课程相关知识。

八、技术平台

本赛项比赛采用吉高数智银行经营决策软件为竞赛技

术平台。

参赛选手自行准备竞赛设备，如电脑、计算器、纸笔：

参赛选手自行准备电脑用于磋商及系统操作。竞赛前一天进行联网测试。为保证竞赛顺利进行，避免出现网络或系统问题，测试设备须为参赛设备。因个人设备或者网络问题，不予延时竞赛。

商业银行代表与对公对私客户代表应分别准备一个 QQ 号码（每个参赛队只允许 2 个 QQ 号码在竞赛 QQ 群中）。竞赛 QQ 群号会于竞赛前公布，各参赛 QQ 号申请入群时，请备注学校名，未备注学校名的 QQ 号不予通过。

参赛选手自行准备耳麦（如需要），可用于磋商时 QQ 语音聊天使用。聊天时，尽量避免影响其他参赛队伍。为避免后期纠纷，建议在确认后将磋商内容以文字形式双方确认。

九、成绩评定

1、成绩评定：竞赛评分方法采用由比赛软件系统自动生成的分数，扣除赛场违规行为扣分后得出最终得分，最终得分由高到低排定，原则上排名不并列。

当商业银行税后利润小于等于零时，则商业银行利润得分为零。

2、仲裁监督：在仲裁员和监督员的共同监督下，由裁判长向裁判员核实竞赛过程中有无异常。如无异常，成绩单由裁判员和裁判长共同签字确认并封存直至闭赛式时开启；如发现异常则在裁判长主持下，由专家组成员、裁判员、仲裁员和监督员共同处理，书面处理结果报承办院校加盖公章

后上报组委会备查；如遇投诉，组委会仲裁组在监督员的监督下依据承办院校加盖公章的书面意见做出判断并书面反馈仲裁结果。

十、竞赛须知

1. 参赛队伍及选手须知：

在竞赛期间，所有参赛学生应听从裁判安排，不得在竞赛 QQ 群内发布与竞赛无关的信息。紧急情况下需征得 QQ 群管理员同意后退出竞赛 QQ 群。未经同意擅自退群，经裁判警告仍不听劝阻者，每出现一次，竞赛最终的综合评价成绩将扣减 20 分，情节严重的将取消竞赛成绩。

在竞赛规定时间结束时应立即停止操作，不得以任何理由拖延竞赛时间。如果选手提前结束竞赛，需要向竞赛 QQ 群管理员报备，否则视为违规，取消参赛资格和参赛成绩，报备之后不得以任何理由再续赛。

对于通过非正常手段修改数据以达到提升成绩目的的行为，一经发现，将取消该团队的参赛资格和成绩。

参赛选手必须熟练使用竞赛软件，如提出的问题和竞赛软件操作方法相关，工作人员可一律不予回答。

竞赛期间参赛选手若对其他参赛选手进行人身攻击或者使用不文明用语，经裁判认定，将取消违规参赛选手所在队伍的竞赛资格及竞赛成绩。

2. 指导教师须知：

在竞赛期间，所有指导老师应听从裁判安排，赛场上除参赛学生以外，其他人员包括各参赛队的指导老师等未经允许不

得进入赛场。

3. 工作人员须知：

工作人员负责维持赛场秩序，比赛场地内出现突发事件，首先由现场工作人员进行处置。

附件 3：数智财富管理经营决策竞赛线上软件实操规则

一、赛项名称

赛项名称：2025 年第四届辽宁省大学生国际贸易经营实战沙盘竞赛-数智财富管理经营决策竞赛

赛项组别：辽宁省普通高等学校全日制本科组

竞赛形式：团体赛

竞赛地点：辽宁大学（线上比赛）

二、竞赛目的

数智财富管理经营决策竞赛以真实国内外实时政经大数据为基础，采用先进的电子沙盘理念，参赛学生能够切身真实地体验财富公司实际经营管理运行状况，内容涉及制订理财规划目标、编制理财规划意向书、进行理财、保险与投资规划，及操作理财、保险与投资执行等多个方面，让参赛学生在游戏般的训练中体验完整的财富公司经营过程和业务流程，感受家庭保障与家庭资产保值与增值的典型历程，感悟正确的家庭财富管理理念。

数智财富管理经营决策竞赛为各高校间提供了相互交流、相互学习的机会，有助于促进高校人才培养模式改革，进一步推动产教融合、校企合作，提高学生实践能力，创新当前金融理财人才培训模式，并探索建立适应互通型金融理财职业岗位标准，为院校教学课程设置及岗位职业能力培养提供有效依据，从而实现产教深度融合，校企协同育人。

三、竞赛内容

1、竞赛主要内容：

家庭用户发布订单后，把选择的订单分配给本小组的财富公司。财富公司根据家庭用户的目标设置目标与思路，规划意向书，进行理财、保险和投资的规划，最后进入理财、保险和投资的执行。

2. 竞赛时长：上午 9：00 至下午 4:00（暂定）

3. 竞赛日程安排：

日期	内容	地点与参加人员	备注
第一天	各参赛队伍加入 QQ 群时段	网络、参赛人员	
第二天	领队会	网络、指导老师	
第三天	正式比赛及公布成绩	网络、参赛人员	

四、竞赛方式

1. 竞赛以团体赛方式进行。

2. 竞赛队伍组成：

（1）团体赛：每个代表队由 3-4 名参赛选手组成，每个代表队最多配 2 名指导教师。每组参赛队伍学生分工如下：1 名学生承担家庭用户，其余学生组成虚拟财富公司，分别承担财富公司理财总监、理财经理、保险专员、投资专员等角色。不得跨校组队。

五、竞赛规则

1. 参赛选手不得将教材、手机（用于监控除外）、U 盘等其它电子通讯工具（计算器除外）带入赛场；

2. 选手必须服从裁判的统一指挥，不得有违规行为，不得在赛场与裁判争论吵闹，违者取消竞赛资格；

3. 选手如遇特殊情况需要暂时离开赛场，需群里报备，

经裁判同意后方可离开，但操作时间不因此顺延；

4. 在竞赛规定时间结束时应立即停止操作，不得以任何理由拖延竞赛时间。如果选手提前结束竞赛，请提交报备单，保持安静离开现场，不得以任何理由再续赛；

5. 赛场上除裁判、赛场配备的工作人员以外，其他人员包括各参赛队的领队、指导老师等未经允许不得进入赛场。

6. 参赛选手必须熟练使用竞赛软件，如提出的问题与竞赛软件操作方法相关，工作人员可一律不予回答。

六、竞赛环境

每个参赛学校需要一部带摄像头的设备，手机或电脑均可。监控设备从参赛学生侧后方或者前方拍摄，如图所示。

（一个摄像头能够把学校整个参赛队伍的场景摄入即可）



竞赛当天要求每个参赛队伍有且只有一个微信帐号登录竞赛腾讯会议中，登录时修改账号为学校名称，竞赛腾讯会议号码会于竞赛前公布。

网络要求网络信号良好能满足竞赛要求，建议优先使用有线网络。环境要求独立的竞赛房间（建议指导老师为本校

参赛学生找一个实验室)。要求房间环境简洁,灯光明亮,安静,不逆光,无遮挡,无其他非参赛人员。

请参赛学生提前打印好席卡,A4纸打印席卡,内容为:学校名称。竞赛过程中,须将席卡始终处于主机位的镜头内,折叠置于桌面或者粘贴在墙面,以清晰显示学校名称为准。

七、技术规范

本赛项涉及到家庭理财、个人理财课程相关知识。

八、技术平台

本赛项比赛采用吉高数智财富管理经营决策软件为竞赛技术平台。

参赛选手自行准备竞赛设备,如电脑、计算器、纸笔:

参赛选手自行准备电脑设备。竞赛前一天进行联网测试。为保证竞赛顺利进行,避免出现网络或系统问题,测试设备须为参赛设备。因个人设备或者网络问题,竞赛不予延时。

竞赛时,每支队伍至多可以有四个QQ号码可加入竞赛QQ群,同一支队伍加群时请备注相同的学校名称,方便群主审核通过。竞赛QQ群号会于竞赛前公布。

九、成绩评定

1、成绩评定:竞赛评分方法采用由比赛软件系统自动生成的分数,扣除赛场违规行为扣分后得出最终得分,最终得分由高到低排定,原则上排名不并列。

当家庭用户净资产小于等于零时,家庭用户净资产得分为零;当财富公司税后利润小于等于零时,财富公司税后利润得分为零。

2、仲裁监督：在仲裁员和监督员的双重监督下，由裁判长向裁判员核实竞赛过程中有无异常。如无异常，成绩单由裁判员和裁判长共同签字确认并封存直至闭赛式时开启；如发现异常则在裁判长主持下，由专家组成员、裁判员、仲裁员和监督员共同处理，书面处理结果报承办院校加盖公章后上报组委会备查；如遇投诉，组委会仲裁组在监督员的监督下依据承办院校加盖公章的书面意见做出判断并书面反馈仲裁结果。

十、竞赛须知

1. 参赛队伍及选手须知：

在竞赛期间，所有参赛学生应听从裁判安排，不得在竞赛 QQ 群内发布与竞赛无关的信息。紧急情况下需征得 QQ 群管理员同意后退出现赛 QQ 群。未经同意擅自退群，经裁判警告仍不听劝阻者，每出现一次，竞赛最终的综合评价成绩将扣减 20 分，情节严重的将取消竞赛成绩。

在竞赛规定时间结束时应立即停止操作，不得以任何理由拖延竞赛时间。如果选手提前结束竞赛，需要向竞赛 QQ 群管理员报备，否则视为违规，取消参赛资格和参赛成绩，报备之后不得以任何理由再续赛。

对于通过非正常手段修改数据以达到提升成绩目的的行为，一经发现，将取消该团队的参赛资格和成绩。

参赛选手必须熟练使用竞赛软件，如提出的问题与竞赛软件操作方法相关，工作人员可一律不予回答。

竞赛期间参赛选手若对其他参赛选手进行人身攻击或者使

用不文明用语，经裁判认定，将取消违规参赛选手所在队伍的竞赛资格及竞赛成绩。

2. 指导教师须知：

在竞赛期间，所有指导老师应听从裁判安排，赛场上除参赛学生以外，其他人员包括各参赛队的指导老师等未经允许不得进入赛场。

3. 工作人员须知：

工作人员负责维持赛场秩序，比赛场地内出现突发事件，首先由现场工作人员进行处置。

附件 4：数字贸易创新创业竞赛线上软件实操规则

一、赛项名称

赛项名称：2025 年第四届辽宁省大学生国际贸易经营实战沙盘竞赛数字贸易创新创业竞赛

赛项组别：辽宁省普通高等学校全日制本科组

竞赛形式：团体赛

竞赛地点：辽宁大学（线上比赛）

二、竞赛目的

数字贸易创新创业竞赛以培养具有数字贸易创业基本素质和开创型个性的人才为目标，培养参赛队伍数字贸易创新思维、创新精神、创业意识、创业能力，从数字贸易创业者为出发点，通过数字技术贸易、数字服务贸易、数字产品贸易与数字订购贸易的创业模拟，体验从 0 到 1 的数字贸易创业过程。

三、竞赛内容

1、竞赛主要内容：

参赛队伍通过平台可进行数字贸易团队组建，产品服务管理、数字化平台管理、数字贸易博览会、智慧物流与仓储，数字金融管理等流程，模拟真实的数字贸易环境。平台涵盖 B2B、B2C、跨境电商、直播平台、数字贸易博览会等典型业态，使学生加深对数字贸易的认识，全面提升参赛队伍数字贸易理念、创新能力和国际化视野。

2. 竞赛时长：上午 9：00 至下午 4:00（暂定）

3. 竞赛日程安排：

日期	内容	地点与参加人员	备注
第一天	各参赛队伍加入 QQ 群时段	网络、参赛人员	
第二天	领队会	网络、指导老师	
第三天	正式比赛及公布成绩	网络、参赛人员	

四、竞赛方式

1. 竞赛以团体赛方式进行。

2. 竞赛队伍组成：

(1) 团体赛：每个代表队由 2-5 名参赛选手组成，每个代表队最多配 2 名指导教师。每组参赛队伍学生分工如下：
1 名成员担任主操手完成系统操作，其余队员协助完成不同模块操作。不得跨校组队。

五、竞赛规则

1. 参赛选手不得将教材、手机（用于监控除外）、U 盘等其它电子通讯工具（计算器除外）带入赛场；

2. 选手必须服从裁判的统一指挥，不得有违规行为，不得在赛场与裁判争论吵闹，违者取消竞赛资格；

3. 选手如遇特殊情况需要暂时离开赛场，需群里报备，经裁判同意后方可离开，但操作时间不因此顺延；

4. 在竞赛规定时间结束时应立即停止操作，不得以任何理由拖延竞赛时间。如果选手提前结束竞赛，请提交报备单，保持安静离开现场，不得以任何理由再续赛；

5. 赛场上除裁判、赛场配备的工作人员以外，其他人员包括各参赛队的领队、指导老师等未经允许不得进入赛场。

6. 参赛选手必须熟练使用竞赛软件，如提出的问题是与竞

赛软件操作方法相关，工作人员可一律不予回答。

六、竞赛环境

每个参赛学校需要一部带摄像头的设备，手机或电脑均可。监控设备从参赛学生侧后方或者前方拍摄，如图所示。

（一个摄像头能够把学校整个参赛队伍的场景摄入即可）



竞赛当天要求每个参赛队伍有且只有一个微信帐号登录竞赛腾讯会议中，登录时修改账号为学校名称，竞赛腾讯会议号码会于竞赛前公布。

网络要求网络信号良好能满足竞赛要求，建议优先使用有线网络。环境要求独立的竞赛房间（建议指导老师为本校参赛学生找一个实验室）。要求房间环境简洁，灯光明亮，安静，不逆光，无遮挡，无其他非参赛人员。

请参赛学生提前打印好席卡，A4 纸打印席卡，内容为：学校名称。竞赛过程中，须将席卡始终处于主机位的镜头内，折叠置于桌面或者粘贴在墙面，以清晰显示学校名称为准。

七、技术规范

本赛项涉及到数字技术贸易、数字产品贸易、数字服务贸易和数字订购贸易课程相关知识。

八、技术平台

本赛项比赛采用《数字贸易创新创业实战对抗平台》软件为竞赛技术平台。

参赛选手自行准备竞赛设备，如电脑、计算器、纸笔：

参赛选手自行准备电脑设备。竞赛前一天进行联网测试。为保证竞赛顺利进行，避免出现网络或系统问题，测试设备须为参赛设备。因个人设备或者网络问题，竞赛不予延时。

竞赛时，每支队伍至多可以有四个 QQ 号码可加入竞赛 QQ 群，同一支队伍加群时请备注相同的学校名称，方便群主审核通过。竞赛 QQ 群号会于竞赛前公布。

九、成绩评定

1、成绩评定：竞赛评分方法采用由比赛软件系统自动生成的分数，扣除赛场违规行为扣分后得出最终得分，最终得分由高到低排定，原则上排名不并列。

当用户可用资金小于等于零时利润得分为零。

2、仲裁监督：在仲裁员和监督员的共同监督下，由裁判长向裁判员核实竞赛过程中有无异常。如无异常，成绩单由裁判员和裁判长共同签字确认并封存直至闭赛式时开启；如发现异常则在裁判长主持下，由专家组成员、裁判员、仲裁员和监督员共同处理，书面处理结果报承办院校加盖公章后上报组委会备查；如遇投诉，组委会仲裁组在监督员的监督下依据承办院校加盖公章的书面意见做出判断并书面反馈仲裁结果。

十、竞赛须知

1. 参赛队伍及选手须知：

在竞赛期间，所有参赛学生应听从裁判安排，不得在竞赛 QQ 群内发布与竞赛无关的信息。紧急情况下需征得 QQ 群管理员同意后退出现赛 QQ 群。未经同意擅自退群，经裁判警告仍不听劝阻者，每出现一次，竞赛最终的综合评价成绩将扣减 20 分，情节严重的将取消竞赛成绩。

在竞赛规定时间结束时应立即停止操作，不得以任何理由拖延竞赛时间。如果选手提前结束竞赛，需要向竞赛 QQ 群管理员报备，否则视为违规，取消参赛资格和参赛成绩，报备之后不得以任何理由再续赛。

对于通过非正常手段修改数据以达到提升成绩目的的行为，一经发现，将取消该团队的参赛资格和成绩。

参赛选手必须熟练使用竞赛软件，如提出的与竞赛软件操作方法相关，工作人员可一律不予回答。

竞赛期间参赛选手若对其他参赛选手进行人身攻击或者使用不文明用语，经裁判认定，将取消违规参赛选手所在队伍的竞赛资格及竞赛成绩。

2. 指导教师须知：

在竞赛期间，所有指导老师应听从裁判安排，赛场上除参赛学生以外，其他人员包括各参赛队的指导老师等未经允许不得进入赛场。

3. 工作人员须知：

工作人员负责维持赛场秩序，比赛场地内出现突发事件，首先由现场工作人员进行处置。

附件 5：竞赛分析报告撰写规则

一、竞赛分析报告撰写内容要求

报告以“实战复盘+专业思辨”为核心，参赛选手需要以线上竞赛实操过程为基础，通过“回顾决策—剖析得失—提炼感悟—聚焦赛道专业方向深度思考”的路径，进行分析报告撰写。

赛道一：数智贸易经营决策竞赛

包含“线上实战复盘、贸易流程反思、数智贸易思考”三方面内容。其中，“数智贸易思考”需基于线上软件实战过程，分析数智化工具对国际贸易业务效率、风险控制的作用，探讨未来数智贸易的发展方向。

赛道二：数智银行经营决策竞赛

包含“线上业务复盘、银行运营反思、数智银行思考”三方面内容。其中，“数智银行思考”需基于线上软件实战过程，分析数智化工具对商业银行“获客—风控—运营”全流程的优化价值，探讨数智化背景下银行岗位能力的新要求。

赛道三：数智财富管理经营决策竞赛

包含“线上规划复盘、财富管理反思、数智财富思考”三方面内容。其中，“数智财富思考”需基于线上软件实战过程，分析数智化工具对财富管理“需求匹配—方案生成—风险预警”的支撑作用，探讨家庭财富管理数智化的未来趋势。

赛道四：数字贸易创新创业竞赛

模拟数字贸易企业角色，运用数据分析方法论证该项目的可行性、主要开发的国家和市场分析、拟投放的第三方平台、确定数字贸易的定位和运营策略等；或者围绕数字贸易领域存在的问题，创新服务产品或商业模式，提供有针对性的解决方案，撰写创新创业计划书。

二、格式要求

1. 题目方正小标宋简体三号加粗；正文仿宋 GB2312 小四号；一级标题黑体小四号不加粗，如：一、二、三；二级标题楷体 GB2312 小四号加粗，如：（一）（二）（三）；三级标题同正文，如：1.2.3；英文及数字字体 Times New Roman；全文行距固定值 28 磅。

2. 报告字数不少于 4000 字，提交 PDF 版，另需单独设计封面，作为首页与分析报告内容放在一起。封面内容需包含团队名称、参加赛道，其他信息均不许出现。

3. 报告总体文字复制比不超过 20%。

4. 分析报告命名为“赛道全称+学校+团队名称”。