

2024年四川省职业院校技能大赛 (高职组) 互联网+国际经济与贸易 赛项规程

一、赛项名称

赛项名称：互联网+国际经济与贸易

英文名称：Internet Plus International Economy and Trade

赛项编号：SCGZ2024045

赛项组别：高职组

赛项归属产业：现代服务业

主办单位：四川省教育厅

承办单位：成都农业科技职业学院

协办单位：南京世格软件有限责任公司

二、竞赛目的

本赛项以服务“构建国内国际双循环相互促进的新发展格局”为目标，以助力共建“一带一路”为核心，以运用数字贸易技术和数字贸易工具，赋能外贸新业态、新模式发展为驱动，瞄准世界高水平的国际贸易行业技能，在检验教学成果的同时，搭建专业、课程、证书、项目化教材、竞赛机制改革等平台，促进专业建设、“三教”改革的深入进行，切实提高专业教学质量和人才培养水平。

本赛项充分发挥技能大赛树旗、导航、定标、催化作用，引领职业院校经济贸易类专业建设与课程改革，以高标准的竞赛内容要求，实现对学生的团队协作创新能力、沟通能力、尽责抗压能力及外贸岗位能力的综合检验；以高水平的技能竞赛质量为杠杆，努力营造全社会崇尚技能、拥有技能的氛围；以高品质的竞赛模式为抓手，全面推行“教、学、做、练、赛”一体化教学模式，推进“岗课赛证”综合育人，提高全国高校学生的参与度，以赛促教、以赛促改、以赛促学、以赛促练，为“互联网+”背景下经济贸易类专业教育教学改革提供新的思路与方向，探索建立适应国际贸易新形势下的世界高水平职业岗位标准，为院校教学课程设置及岗位职业能力培养提供有效依据，从而推动产教深度融合、引领职业教育高质量发展。

三、竞赛内容

本竞赛分为外贸 B2B 模块、外贸 B2C 模块、外贸履约模块三项内容。

（一）外贸 B2B 模块

各参赛院校选手通过外贸 B2B 平台推广公司、推介产品，并与模拟其他国家（或地区）公司的选手磋商交易，业务操作至合同签订为止。选手需在规定时间内争取尽量多的业务机会，体现业务多样性，同时还必须做好每笔业务的成本核算，实现利润最大化。

1. 竞赛方式为上机竞赛；
2. 竞赛时长为 4 小时；
3. 竞赛形式为模拟不同国家开展进出口贸易。每个参赛队的2组

选手通过组内2名选手的团队合作，与其他参赛队伍开展进出口贸易；

4. 选手需完成外贸B2B平台推广、进出口交易磋商、进出口业务成本核算、进出口合同的缮制与审核等贸易流程；

5. 同一学校、同一参赛队、同一国家的选手无法进行交易；

6. 每笔业务进行至合同签订确认即告完成，无需完成后续履约过程。业务盈亏情况以相应预算表中实际发生额数字为准；

7. 所有业务采用统一的保险条款及投保加成，海运方式下按照“协会货物（A）险条款（ICC Clause A）+ 战争险（War Risk）+ 罢工险（Strike）”进行投保，空运方式下按照“航空运输一切险（Air Transportation All Risks）+ 战争险（War Risk）+ 罢工险（Strike）”进行投保，且投保加成统一为 110%；

8. 单笔业务成交金额不能超过公司当前资金，且不允许贷款；

9. 每组选手可完成的业务笔数不超过 20 笔。

（二）外贸 B2C 模块

1. 各参赛院校选手通过外贸 B2C 数据运营进行公司推广和产品推介，努力提升公司的投资回报率（ROI），通过回合制竞争博弈的形式，对国际市场环境和公司运营结果进行数据挖掘与分析，完成外销产品开发、国内采购、产品上下架、外销定价、客户引流、国际物流配送、国际支付、财务管理等各个运营环节的决策与实施，并且在逐次展开的回合中不断优化本公司的数据运营战略。考察选手外贸 B2C 数据运营的需求意识、成本意识、风险意识、利润意识、竞争意识及数据挖掘分析能力和运营决策能力。

2. 竞赛方式为上机竞赛；

3. 竞赛共计 8 回合，竞赛时长为 5 小时；

4. 每个参赛队的 2 组选手通过组内 2 名选手的团队合作，开展外贸 B2C 数据运营，与其他参赛队模拟的同质企业在同一市场环境中展开竞争；

5. 每回合开始后，参赛队可根据当前市场快讯、汇率、税收政策、仓储物流及海外仓信息、外贸 B2C 平台规则、竞品信息等，结合企业运营产生的财务、订单、利润、库存等数据，进行数据挖掘与分析，制定企业运营战略及决策，并在系统中实施；

6. 每回合每店铺发布新商品数量上限为 50 个，每回合每店铺在售商品数量上限为 100 个；

7. 每回合结束后，系统将根据当前所有参赛队所做的决策，结合当前市场环境进行运算，给出各参赛队运营结果与成绩。参赛队可根据运营结果对运营战略及决策进行优化，并付诸实施，直至比赛结束；

8. 参赛队如出现资金链断裂等情况，将导致经营的公司破产。参赛队在公司破产后可重新创建公司继续经营，直至比赛结束。

（三）外贸履约模块

各参赛院校选手基于岗位要求和背景资料，完成外贸单证缮制和外贸履约问题解决方案设计等两项独立的任务。此模块考察选手外贸单证缮制能力、外贸履约过程中发现问题、分析问题、解决问题的能力 and 团队合作意识。

1. 竞赛方式为上机竞赛；

2. 竞赛时长为1小时；

3. 每个参赛队的2名选手通过团队合作完成并提交指定任务所要求的文档;

4. 选手需完成外贸履约过程中单证缮制和外贸履约问题解决方案设计等两项任务。

赛项模块、比赛时长及分值配比

模块	主要内容	比赛时长 (小时)	分值
外贸B2B 模块	基于外贸 B2B 平台的产品展示、营销推广、出口价格核算、成本控制、贸易磋商和合同签订。	4	100 (占比 50%)
外贸B2C 模块	基于外贸 B2C 数据挖掘及分析,开展商品开发及采购、营销推广、价格核算、国际物流管理、财务管理等运营活动。	5	100 (占比 30%)
外贸履约 模块	基于给定的岗位要求和背景资料完成外贸单证缮制和外贸履约问题解决方案设计等两项独立的任务。	1	100 (占比 20%)

四、竞赛方式

本竞赛以线下比赛的形式进行。本竞赛组队方式为团体赛,参赛选手须为 2024 年四川省高等职业学院、高等专科学校、职业大学所有全日制在籍在校学生;本科院校中高职高专类全日制在籍在校学生。凡在往届全国职业院校技能大赛国赛中获一等奖和2024年世界职业院校技能大赛总决赛争夺赛获金奖的选手,不能再参加今年同一专业大类赛项的比赛。本赛项每所高职院校参赛队不超过 2 支,每支队伍 4 名选手,每队指导教师不超过 2 名。每支队伍的 4 名学生以自由组合的形式分成 2 组,共同参加外贸 B2B 模块、外贸

B2C 模块的竞赛，外贸履约模块的竞赛由其中 1 组参加分组一经确定，不得更改。1 名领队老师可由指导老师兼任。

五、竞赛流程（具体以《参赛指南》为准）

竞赛日程预安排

日期	时间	事项	参加人员	地点	备注
12月15日	下午	参赛队报到；领取资料；安排住宿；竞赛场地熟悉；领队会议等	参赛队	住宿酒店	自行前往
12月16日	上午	外贸 B2B 模块	参赛队	竞赛场地	统一乘车
	下午	外贸 B2C 模块	参赛队	竞赛场地	结束后统一乘车返回酒店用餐
12月17日	上午	外贸履约模块	参赛队	竞赛场地	统一乘车
	中午	赛项总结及颁奖等	领导嘉宾、各工作组、各参赛队、裁判员、裁判、技术人员	学术报告厅	结束后统一乘车返回酒店用餐

六、竞赛规则

（一）报名要求

参赛选手和指导教师报名获得确认后不得随意更换。若备赛过程中参赛选手和指导教师因故无法参赛，须由参赛学校行政部门于开赛前 3 个工作日之前出具书面申请（包含原参赛选手或指导教师信息、更换参赛选手或指导教师信息、更换事由、相应的证明材料，需参赛学校盖章），经竞赛组委会办公室核实后予以更换。竞赛开始后，参赛队不得更换选手，允许选手缺席比赛。

（二）赛前准备

1. 赛项说明会：由各参赛队领队或指导教师参加，会议讲解赛

事注意事项并进行赛前答疑。根据省厅规定，赛项开赛前 10 天召开，本赛项的赛项说明会具体召开时间另行通知。

2. 熟悉场地：比赛日前一天下午开放赛场，熟悉赛场。

3. 抽签仪式：比赛前 1 小时内举行抽签仪式，由各参赛队自行确定一名选手抽签，通过抽签确定各参赛队伍的赛场座次。

4. 参赛选手入场：参赛选手入场应提前 20 分钟到达赛场指定候场位置，凭参赛证、身份证检录，按要求入场，不得迟到早退。现场裁判负责核对参赛选手信息；严禁参赛选手携带任何电子设备、通讯设备及其他相关资料及用品入场。

（三）比赛期间

1. 各参赛选手打开电脑，根据对应的账号密码进入竞赛平台，由裁判长宣布比赛开始，各参赛组开始竞赛。

2. 竞赛过程中，如有疑问，参赛选手应持“咨询”牌示意，项目裁判长应按照有关要求及时予以解答。如遇设备或软件等故障，参赛选手应持“故障”牌示意，项目裁判长、技术人员等应及时予以解决。确因计算机软件或硬件故障，致使操作无法继续的，须经项目裁判长确认，予以启用备用计算机。如遇身体不适，参赛选手应持“医务”牌示意，现场医务人员按应急预案进行救治。

3. 竞赛过程中不得在任何地方出现与参赛选手身份信息相关的内容，一经发现，以作弊论，取消竞赛成绩并通报。

（四）赛后离场

竞赛结束后，参赛选手须遵循裁判的统一指令行动，在裁判发出离场指令后方可离开赛场。参赛选手不得将赛场内的任何物品带

离赛场。

（五）成绩公布

1. 竞赛结束后，经公示程序后，裁判公布竞赛结果，并将成绩登录在竞赛成绩单上。

2. 必要的裁判等相关人员签字后，裁判长签字。赛场裁判将数据进行备份和保存，成绩单提交给竞赛组委会备案。

3. 参赛代表队若对赛事有异议，可由领队按规程提出书面申诉。

（六）赛场预案

针对竞赛过程中可能出现的不可控因素，制定以下预案。如果竞赛场地电脑出现故障，遵循以下处理办法和程序。

参赛选手举手示意裁判员，经裁判员/技术人员确认非人为因素造成故障，予以启用备用电脑（如需将原电脑中的文件转移至备用电脑上，需由裁判员/技术人员负责处理，如果文件不能恢复，视为不可抗因素）继续完成答题，裁判员应安抚学生情绪并做好情况记录工作。

七、技术环境

1. 外贸B2B模块、外贸B2C模块、外贸履约模块竞赛场地设在专用电脑机房，场地内设置满足参赛团队数量的竞赛环境，场地将根据报名参赛队伍数量分隔成多个区域，每个区域内设置多个赛位。外贸B2B模块、外贸B2C模块、外贸履约模块一个参赛队的每个小组的2名选手1个机位，每个机位2台电脑，其中1台电脑备用，桌椅备足。

2. 竞赛场地内设置背景板、宣传横幅等，营造竞赛氛围。

3. 局域网络。采用星形网络拓扑结构，安装千兆交换机。网线与电源线隐蔽铺设。采用独立网络环境，不连接INTERNET，禁止外部电脑接入。

4. 安全保障。采用统一的杀毒软件对服务器进行防毒保护。部署具有网络管理、账号管理和日志管理功能的综合监控系统。

5. 采用双路供电。利用UPS防止现场因突然断电导致的系统数据丢失（额定功率：3KVA；后备时间：2小时；电池类型：输出电压：230V ± 5%V）。

八、技术规范

（一）依据国际规范

1. 《联合国国际货物销售合同公约》（the United Nations Convention on Contracts for the International Sale of Goods, CISG）

2. 国际商会《跟单信用证统一惯例（UCP600）》（Uniform Customs and Practice for Documentary Credits, ICC Publication No. 600）

3. 《关于审核跟单信用证项下单据的国际标准银行实务（ISBP745）》（International Standard Banking Practice for the Examination of Documents under Documentary, ICC Publication No. 745）

4. 《2020 国际贸易术语解释通则》（International Rules for the Interpretation of Trade Terms, Incoterms2020）

5. 国际商会《托收统一规则（URC522）》（Uniform Rules for

Collections, ICC Publication No.522)

6. 世界海关组织《商品名称及编码协调制度》

7. SWIFT Standards User Books. 【DB/OL】.

[https://www2.swift.com/knowledgecentre/productcategory#Standards.](https://www2.swift.com/knowledgecentre/productcategory#Standards)

(二) 依据国家标准

1. GB/T 30055-2013 国际货运代理报关服务质量要求

2. GB/T 39456-2020 国际贸易业务流程规范订单处理

3. GB/T 39455-2020 国际贸易业务流程规范货运代理

4. GB/T 15310.1-2014 国际贸易出口单证格式第 1 部分： 商业发票

5. GB/T 15310.2-2009 国际贸易出口单证格式第 2 部分： 装箱单

6. GB/T 15310.3-2009 国际贸易出口单证格式第 3 部分： 装运通知

7. GB/T 14392-2009 国际贸易单证样式

8. GB/T 29624-2013 国际贸易托运单样式

9. GB/T 39457-2020 国际贸易业务流程规范汇付通知

10. HS/T 32-2010 报关服务作业规范

11. HS/T 38-2013 报关服务质量要求

12. GB/T 31232.1 电子商务统计指标体系第 1 部分： 总体

13. GB/T 31232.2 电子商务统计指标体系第 2 部分： 在线营销

14. GB/T 38652-2020 电子商务业务术语
15. GB/T 41126-2021 跨境电子商务出口经营主体信息描述规范
16. GB/T 41128-2021 跨境电子商务 出口商品信息描述规范
17. GB/T 40105-2021 跨境电子商务交易要求
18. GB/T 40290-2021 跨境电子商务 进口商品信息发布规范
19. GB/T 40292-2021 跨境电子商务 电子运单规范
20. GB/T 39676-2020 跨境电子商务 物流信息申报和支付信息申报电子单证
21. GB/T 37146-2018 跨境电子商务电子舱单基础信息描述
22. GB/T 37147-2018 跨境电子商务电子订单基础信息描述
23. GB/T 37148-2018 跨境电子商务电子报关单基础信息描述

(三) 依据职业教育国家教学资源库

《职业教育国际经济与贸易专业国家教学资源库》

九、技术平台

竞赛场地设备规格要求

品名	规格要求说明
参赛选手计算机	满足支持竞赛软件的硬件及软件要求。
网络连接设备	提供网络布线、交换机。
竞赛服务器	CPU: Xeon 2.0G (双核) 以上; 内存: 16GB (含) 以上; 硬盘: 2T (含) 以上, 有 C 盘, D 盘两个以上硬盘分区; 网卡: 千兆网卡; 操作系统: Windows Server 2008 R2 SP1 (或 Windows Server 2008 Service Pack 2、Windows Server 2012、Windows Server 2012 R2), 安装 IIS 7.0 以上;

	数据库: Microsoft SQL Server 2008 R2
竞赛平台	世格互联网+国际贸易综合技能实训与竞赛平台软件

十、成绩评定

(一) 评分标准

1. 外贸 B2B 模块

外贸 B2B 模块评分细则

项目	要素	评分细则	分值
业务推广 (共 2.5 分)	建站管理	管理公司信息: 须完善公司信息, 全部填写完整则得满分0.2分, 具体包括5个主营业务(每个0.01分)、10个更多经营产品(每个0.004分)、设置公司标志(0.022分)、设置3个企业形象展示图(每个0.022分)及公司详细信息的填写(0.022分)。	0.2
		完成 A&V 认证得 0.05 分。	0.05
		加入金品诚企并完成管理能力评估得 0.05 分。	0.05
		完成店铺装修, 包括更换主题和 Banner, 各 0.05 分	0.1
	发布产品	发布产品的数量, 发布 1 个产品得 0.1 分, 5 个满分。	0.5
	产品管理	发布产品的质量, 包括产品标题、关键词、产品图片、原产地等产品属性、物流信息(包括发货期、港口等)、产品详情等, 此项得分取所有产品页面的平均分。	0.5
		认证商品个数, 每个 0.02 分, 5 个得满分。	0.1
		橱窗产品个数, 每个 0.02 分, 5 个得满分。	0.1
		创建产品分组的个数, 每创建一个一级分组得 0.02 分, 5 个得满分。	0.1
	采购直达	发布采购需求数量, 每个 0.02 分, 5 个满	0.1

		分。	
		采购需求的内容，主要考察填写的完整性和正确性，此项得分取所有采购需求的平均分。	0.4
	公司广告推广	发布公司广告的数量，每条 0.05 分，3 条满分。	0.15
		发布公司广告的质量，标题和内容要求均为英文，能较好地展示公司，突出公司的主营产品等。此项得分取所有公司广告的平均分。	0.15
寻找客户 (共 16 分)	客户群的多样化	考核“历史业务”中交易的客户数，每个客户 0.8 分，20 个不同的客户得满分。	16
业务磋商 (共 4 分)	出口业务磋商	<p>此项得分为“历史业务”中的每笔出口业务的“出口业务磋商”得分的平均分。具体每笔业务的评分如下：</p> <p>1 发出的函电中须有类型为“发盘”的函电，有则得 0.25 分，否则不得分；</p> <p>2 发出的“发盘”函电的标题中需选择合同交易产品名称，符合要求得 0.25 分，否则不得分；</p> <p>3 发出的“发盘”函电的正文中需正确选择/填写以下要素：产品、销售数量及单位、单价（币别、金额、销售单位、贸易术语、港口信息）、总金额及币别、结算方式、运输方式、装运港、目的港、保险条款（每个要素 0.1 分，共 1.5 分），符合要求得分，否则不得分；</p> <p>注意：如有多次“发盘”，至少有一封函电需正确选择/填写标题及所有要素。</p>	2

	进口业务磋商	<p>此项得分为“历史业务”中的每笔进口业务的“进口业务磋商”得分的平均分。具体每笔业务的评分如下：</p> <p>1 发出的函电中须有“询盘”和“接受”两种类型的函电，每个类型各 0.25 分，有则得分，否则不得分，共 0.5 分；</p> <p>2 发出的“询盘”函电的正文中需选择合同交易产品，符合要求得 0.3 分，否则不得分； 3. 发出的“接受”函电的标题中需选择合同交易产品名称，符合要求得 0.3 分，否则不得分；</p> <p>4. 发出的“接受”函电的正文中需正确选择/填写以下要素：产品、销售数量及单位、单价（币别、金额、销售单位、贸易术语、港口信息）、结算方式（每个要素 0.1 分，共 0.9 分），符合要求得分，否则不得分； 注意：</p> <p>(1) 如有多次“询盘”，至少有一封函电需正确选择合同交易产品</p> <p>(2) 如有多次“接受”，至少有一封函电需正确选择/填写标题及所有要素。</p>	2
进出口价格核算 (共 8 分)	出口成本预算	此项得分为：“历史业务”中出口成本预算表的平均得分×4%。	4
	进口成本预算	此项得分为：“历史业务”中进口成本预算表的平均得分×4%。	4
签订合同 (共 4 分)	进出口合同订立	“历史业务”中每笔业务利润率大于 10%的出口业务得 0.2 分，10 笔满分；每笔业务利润率大于 5%的进口业务得 0.2 分，10 笔满分。	4
业务多样性 (共 30.9 分)	成交产品数	“历史业务”中出口产品应多样化，每个不同的产品（按产品编号）得 0.8 分，10 个满分。	8
		“历史业务”中进口产品应多样化，每个不同的产品（按产品编号）得 0.8 分，10 个满分。	8
		“历史业务”中出口业务贸易术语使用种类数量，	2.7

	主要贸易术语的掌握和运用	使用一种得 0.3 分，9 种得满分。	
		“历史业务”中进口业务贸易术语使用种类数量，使用一种得 0.3 分，9 种得满分。	2.7
	主要结算方式的掌握和运用	“历史业务”中出口业务结算方式使用种类数量，使用一种得 0.25 分，5 种得满分。	1.25
		“历史业务”中进口业务结算方式使用种类数量，使用一种得 0.25 分，5 种得满分。	1.25
	海运、空运两种运输方式的合理运用	“历史业务”中海运业务的数量，每笔 0.25 分，12 笔满分。	3
		“历史业务”中空运业务的数量，每笔 0.5 分，8 笔满分。	4
盈利能力 (共 34.6 分)	公司盈利能力	<p>公司盈利率 = (当前资金 - 初始资金) / 初始资金 = 每笔业务盈亏额之和 / 初始资金</p> <p>每笔业务盈亏额为“历史业务”中预算表“实际发生额”一栏的“预期盈亏额”栏目的具体金额。</p> <p>公司盈利率小于等于 0，则此项得分为 0；公司盈利率越高，此项得分越高，达到 900%得满分。</p> <p>评分结果举例：</p> <p>公司盈利率为 100%，得 2.02 分</p> <p>公司盈利率为 200%，得 3.77 分</p> <p>公司盈利率为 300%，得 5.43 分</p> <p>公司盈利率为 400%，得 7.04 分</p> <p>公司盈利率为 500%，得 8.6 分</p> <p>公司盈利率为 600%，得 10.14 分</p> <p>公司盈利率为 700%，得 11.64 分</p> <p>公司盈利率为 800%，得 13.13 分</p> <p>公司盈利率为 900%，得 14.6 分</p>	14.6

	业务利润率	<p>此项得分为“历史业务”中的每笔进出口业务的“业务利润率”得分的平均分。</p> <p>每笔业务的“业务利润率”得分根据该业务预算表实际发生额一栏中“预期盈亏率”来评分，数值越大则分数越高，达到50%得满分。</p> <p>每笔业务的评分结果举例：业务利润率为5%，得2.52分</p> <p>业务利润率为10%，得4.7分</p> <p>业务利润率为15%，得6.77分</p> <p>业务利润率为20%，得8.77分</p> <p>业务利润率为25%，得10.72分</p> <p>业务利润率为30%，得12.63分</p> <p>业务利润率为35%，得14.51分</p> <p>业务利润率为40%，得16.36分</p> <p>业务利润率为45%，得18.19分</p> <p>业务利润率为50%，得20分</p> <p>例如：某同学一共完成3笔业务，业务一盈亏率为15%，业务二盈亏率为20%，业务三盈亏率为30%，则：</p> <p>业务利润率得分= (6.77+8.77+12.63) / 3 = 9.39分</p>	20
--	-------	---	----

9种贸易术语为：CIF、FOB、CFR、CIP、FCA、CPT、FAS、DAP、DPU

5种结算方式为：100%T/T、T/T（定金+尾款）、L/C、D/P、D/A

2. 外贸 B2C 模块

外贸B2C模块成绩由参赛队在系统中运营的公司分数构成。

如果团队经营过多家公司（如破产后重建新公司），则取这些公司分数的最高值。具体计算方法如下：

(1) 公司分数

公司分数受多种因素影响，这些因素包括“投资回报率分数”和“破产影响系数”。

$$S_c = S_r \times \begin{cases} F_b, & \text{公司破产} \\ 1, & \text{公司健康} \end{cases}$$

公司分数计算公式：

其中 $S_c =$ 公司分数

$S_r =$ 投资回报率分数

$F_b =$ 破产影响系数

$F_b = 0.5$

设置：

(2) 投资回报率分数

投资回报率分数受多种因素影响，这些因素包括“投资回报率数值分数”和“投资回报率排名分数”。

投资回报率分数计算公式：

$$S_r = \frac{S_{rr}}{w_{rr} + w_{rv}}$$

其中：

$S_{rr} =$ 投资回报率排名分数

$S_r =$ 投资回报率分数

w_{rr} = 投资回报率排名分数权值

S_{rv} = 投资回报率数值分数

w_{rv} = 投资回报率数值分数权值

设置:

$$w_{rr} = 80$$

$$w_{rv} = 20$$

①投资回报率数值分数

投资回报率数值分采用分档方式计算，根据投资回报率所处档次计算其对应分数。

投资回报率数值分数计算公式：

$$S_{rv} = \begin{cases} S_0, & ROI < R_0 \\ S_0 + \frac{S_1 - S_0}{R_1 - R_0} \times (ROI - R_0), & R_0 \leq ROI < R_1 \\ S_1 + \frac{S_2 - S_1}{R_2 - R_1} \times (ROI - R_1), & R_1 \leq ROI < R_2 \\ S_2 + \frac{S_3 - S_2}{R_3 - R_2} \times (ROI - R_2), & R_2 \leq ROI < R_3 \\ S_3 + \frac{S_4 - S_3}{R_4 - R_3} \times (ROI - R_3), & R_3 \leq ROI < R_4 \\ S_4, & R_4 \leq ROI \end{cases}$$

其中：

S_{rv} = 投资回报率数值分数

ROI = 投资回报率

设置：

$S_0 = 20$	$R_0 = 0.00\%$
$S_1 = 50$	$R_1 = 200.00\%$
$S_2 = 75$	$R_2 = 500.00\%$

$S_3 = 95$	$R_3 = 1500.00\%$
$S_4 = 100$	$R_4 = 3000.00\%$

② 投资回报率排名分数

将投资回报率按照从高到低的顺序进行排名（最高的排名为1），不同排名对应不同的分数。

投资回报率排名分数计算公式：

$$S_{rr} = s_{rr}^{max} - (N - 1) \times \frac{s_{rr}^{max} - s_{rr}^{min}}{C - 1}$$

其中：

S_{rr} = 投资回报率排名分数

s_{rr}^{min} = 投资回报率排名分数最小值

s_{rr}^{max} = 投资回报率排名分数最大值

N = 投资回报率排名

$C =$ 团队总数量

设置:

$$s_{rr}^{\min} = 20$$

$$s_{rr}^{\max} = 100$$

3. 外贸履约模块

任务	评分标准	分值
1. 外贸单证缮制	是否根据指定要求，正确、完整、及时、简明、整洁地完成单证缮制任务。	4 0
2. 外贸履约问题	专业知识是否扎实	1 0
解决方案设计	影响问题解决的关键因素解析是否准确、完整；分析过程的逻辑是否清晰、合理。	2 5
	解决方案是否在合规的前提下具备可行性，是否有创新性；表述是否简单明了，清晰准确。	2 5

(二) 评分方法

1. 裁判员选聘：建立职业院校技能大赛赛项裁判库。由竞赛组委会在赛项裁判库中抽取赛项裁判人员。裁判长1名，加密裁判2名，现场裁判数量根据参赛队伍数量确定。

2. 评分方法：外贸B2B模块、外贸B2C模块竞赛均为机考评分，外贸履约模块由裁判评分。记分员负责在监督人员监督下完成统分工作，统分表需由记分员、监督员、裁判长共同签字确认。统分后，记分员负责在监督人员监督下完成汇总计分工作，汇总计分表。成绩汇总结束后，由加密裁判对汇总成绩进行还原，形成竞赛队最终成绩单。在正式公布比赛成绩之前，任何人员不得随意泄露评分结果。

参赛队竞赛总分计算公式：

参赛队的竞赛总分=外贸 B2B 模块得分 × 50%+外贸 B2C 模块得分 × 30%+外贸履约模块得分 × 20%。

注：参赛队的竞赛总分四舍五入保留两位小数。参赛队各模块得分公式如下：

外贸B2B模块得分=参赛队 2 组选手得分的平均分（四舍五入保留两位小数）；

外贸 B2C 模块得分=参赛队 2 组选手得分的平均分（四舍五入保留两位小数）；

外贸履约模块得分=参赛队 1 组选手得分。

3. 成绩复核：为保障成绩评判的准确性，监督组将对赛项总成绩排名前30%的所有参赛队伍（选手）的成绩进行复核；对其余成绩进行抽检复核，抽检覆盖率不得低于15%。如发现成绩错误以书面方式及时告知裁判长，由裁判长更正成绩并签字确认。复核、抽检错误率超过5%的，裁判组将对所有成绩进行复核。

赛项最终得分按 100 分制计分。赛项最终成绩复核后经裁判长、监督组签字后进行公示。公示时间为 30 分钟。成绩公示无异议后，由监督仲裁组在成绩单上签字，并在总结会上公布竞赛成绩。

十一、奖项设置

设团体一、二、三等奖，以赛项实际参赛队总数为基数，一、二、三等奖获奖比例分别为 10%、20 %、30 %（小数点后四舍五入）。

获得一等奖的参赛队指导教师由组委会颁发优秀指导教师证书。

如若出现总成绩相同的情况，将按照并列名次排名，并以相同等级奖项授予，如因此产生该等级奖项数量超出规定奖项数量，则下一等级奖项数量相应减少。

十二、申诉与仲裁

本赛项在比赛过程中若出现有失公平公正或有关人员违规等现象，参赛代表队领队可在比赛结束后30分钟内向仲裁组或监委组提出书面申诉。赛项仲裁工作组在接到申诉后的1小时内组织复议，并及时反馈复议结果。赛项仲裁工作组的仲裁结果为最终结果。

十三、应急处理

竞赛期间发生意外事故，发现者应第一时间报告赛项组委会，同时采取对应措施避免事态扩大。赛项组委会应立即启动预案予以解决并上报上级主管机构。赛项若出现重大安全问题可以停赛，是否停赛由赛项组委会决定。事后，赛项组委会向上级主管机构报告详细情况。

十四、处罚措施

1. 因参赛队伍原因造成重大安全事故的，取消其参赛资格。
2. 参赛队伍有发生重大安全事故隐患的，经赛场工作人员提示、警告无效的，可取消其继续比赛的资格。
3. 赛事工作人员违规的，按照相应的制度追究责任。情节恶劣并造成重大安全事故的，由司法机关追究相应法律责任。

十五、竞赛须知

（一）参赛队须知

1. 参赛队名称统一使用学校名称，不得跨校组队报名参赛。

2. 参赛选手和指导教师报名获得确认后不得随意更换。若备赛过程中参赛选手和指导教师因故无法参赛，须由参赛学校行政部门于开赛前3个工作日之前出具书面说明，经竞赛组委会办公室核实后予以更换。竞赛开始后，参赛队不得更换选手，允许选手缺席比赛。

3. 参赛队按照大赛赛程安排，凭大赛组委会颁发的参赛证和有效身份证件参加比赛及相关活动。

4. 参赛选手和指导教师需要购买保险，由各参赛学校自行负责。

（二）参赛选手须知

1. 参赛选手应按有关要求如实填报个人信息，否则取消参赛资格。

2. 参赛选手凭统一印制的参赛证和有效身份证件参加竞赛。

3. 参赛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，服从指挥，听从安排，文明参赛。

4. 参赛选手严禁携带任何与竞赛无关的电子设备、通讯设备及其他相关资料及用品入场。

5. 参赛选手应提前 15 分钟抵达赛场，凭参赛证、有效身份证检录，按要求入场，不得迟到早退。

6. 参赛选手应按抽签结果在指定的位置就座，不得随意调换。

7. 参赛选手应在确认竞赛内容和现场设备等无误后开始比赛。在竞赛过程中，如有疑问，参赛选手应持“咨询”牌示意，项目裁判长应按照有关要求及时予以解答。如遇设备或软件等故障，参赛选手应持“故障”牌示意，项目裁判长、技术人员等应及时予以解决。确因计算机软件或硬件故障，致使操作无法继续的，须经项目

裁判长确认，予以启用备用计算机。如遇身体不适，参赛选手应持“医务”牌示意，现场医务人员按应急预案进行救治。

8. 参赛选手应按规范要求操作竞赛设备。一旦出现较严重的安全事故，经裁判长批准后将立即取消其参赛资格。

9. 竞赛时间終了，参赛选手应全体起立，结束操作。

（三）领队（指导教师）须知

1. 各参赛代表队要发扬良好的道德风尚，听从指挥，服从裁判，不弄虚作假。一经发现，取消参赛资格，名次无效。

2. 各参赛代表队要坚决执行竞赛的各项规定，加强对参赛人员的管理，做好赛前准备工作，督促选手带好参赛证件及相关资料。

3. 竞赛过程中，除参加当次竞赛的选手、执行裁判员、现场工作人员和经过批准的人员外，其他人员一律禁止进入竞赛场地。

4. 参赛代表队若对竞赛过程有异议，在规定的时间内由领队向大赛仲裁工作组提出书面报告，申请申诉。

5. 申诉的仲裁结果为最终结果，领队要带头执行和服从，并做好选手工作，参赛选手不得因申诉或对处理意见不服而停止竞赛，否则以弃权处理。

6. 各参赛代表队应及时查看有关赛项的通知和内容，认真研究和掌握本赛项竞赛的内容、规程、技术规范等，指导选手做好赛前的一切准备工作。