

在国外上市公司如何退市...如何从美股中概股私有化退市中赚钱-股识吧

一、美国主要证券交易所的退市标准是怎样的？

- 一、纽交所退市标准
- 1、总股东数小于400；
- 2、总股东数小于1200且过去12个月中月均成交量小于10万股；
- 3、公众持股小于60万股；
- 4、连续30天总市值低于5000万美元；
- 5、股东权益低于5000万美元；
- 6、连续30天总市值低于3.75亿美元且总收入在过去12个月中低于1500万美元；
- 7、平均总市值在过去30天中低于1亿美元；
- 8、上市公司的母公司或关联公司不在控股该公司，或者母公司或关联公司不再符合上市条件；
- 9、平均总市值在过去30天中低于7500万美元且股东权益低于7500万美元
- 二、纳斯达克退市标准：
- 1、股东权益低于250万美元；
- ， 2、市值低于3500万美元；
- 3、最近一财年或最近三财年中两年经营净利润低于50万美元；
- ， 4、公众持股数量低于50万股；
- 5、公众持股市值低于100万美元；
- ， 6、连续30个交易日股价低于1美元；
- 7、总股东数量低于300人；
- 8、做市商数量低于2家；

二、公司去美国上市容易吗？有什么要求？退市有什么要求？

若有公司想要到美国证券交易所挂牌上市，需具备以下几项条件：

- (1) 最少要有500,000股的股数在市场上为大众所拥有；
- (2) 市值最少要在美金3,000,000元以上；
- (3) 最少要有800名的股东(每名股东需拥有100股以上)；
- (4) 上个会计年度需有最低750,000美元的税前所得。

NASDAQ上市条件：(1) 超过4百万美元的净资产额。

- (2) 股票总市值最少要有美金100万元以上。
- (3) 需有300名以上的股东。

(4) 上个会计年度最低为75万美元的税前所得。

(5) 每年的年度财务报表必需提交给证监会与公司股东们参考。

(6) 最少须有三位"市场撮合者" (Market Maker) 的参与此案 (每位登记有案的Market Maker须在正常的买价与卖价之下有能力买或卖100股以上的股票, 并且必须在每笔成交后的90秒内将所有的成交价及交易量回报给美国证券商同业公会 (NASD))。

在美国, 上市公司只要符合以下条件之一就必须退市:

- 股东少于600个, 持有100股以上的股东少于400个;
- 社会公众持有股票少于20万股, 或其总值少于100万美元;
- 过去的5年经营亏损;
- 总资产少于400万美元且过去4年每年亏损;
- 总资产少于200万美元且过去2年每年亏损;
- 连续5年不分红利。

日本的证券市场规定, 上市公司出现以下情形之一的必须退市:

- 上市股票股数不满1000万股, 资本额不满5亿日元;
- 社会股东数不足1000人 (延缓一年);
- 营业活动停止或处于半停止状态;
- 最近5年没有发放股息;
- 连续3年的负债超过资产;
- 上市公司有“虚伪记载”且影响很大。

三、已在境外上市企业, 能否回A股上市?

华能是五地上市, 只要不是红筹形式, 应该没有问题的。

四、美国上市公司退市是否要付出代价

退市? 那就是公司经营出现重大问题, 非要说代价的话, 公司经营不善连年亏损就要进入破产清算的程序, 股东、供货商、下游经销商都会找公司要钱, 然后公司分崩离析, 这可能就是代价吧

五、中国企业在美国纳斯达克上市后如何交易

去美国券商那里开户交易

六、假如一家甲公司在香港上市，我购买了公司的股票，并且打算一直持有，途中公司又因为一些原因而退市在转到

主动退市就会全部溢价回购，公司全部买回去了股权，你收钱就行，比如淘宝在香港退市的操作就是，还有美股退市都是这样。

但是那些业绩差的，公司本身业绩不好，被迫退市的，就不会回购的，股东肯定是的，只是不值钱了

七、如何从美股中概股私有化退市中赚钱

押壳。

根据退市的股票的股本结构，公司特点之类的，在A股中选取壳股来押宝。

押的时候有许多技巧，比如壳股的股本不能太大，管理层不能有限制收购的条约（最近很多公司的股东大会通过这种条例，可能是被万科吓怕了），股东结构不能太复杂，公司的负债情况不能太糟糕之类的。

。

。

总之越有可能被借壳上市的股票就越会涨，直到答案揭晓。

参考文档

[下载：在国外上市公司如何退市.pdf](#)

[《股票锁仓后时间是多久》](#)

[《股票亏钱多久能结束》](#)

[下载：在国外上市公司如何退市.doc](#)

[更多关于《在国外上市公司如何退市》的文档...](#)

声明：

本文来自网络，不代表

【股识吧】立场，转载请注明出处：

<https://www.gupiaozhishiba.com/chapter/44615853.html>