



**Szkolne
Mistrzostwa
Menedżerskie**

Regulamin konkursu

„Szkolne Mistrzostwa Menedżerskie”

Organizatorem konkursu jest **Fundacja „INUP”** oraz **Revas sp. z o.o.**. Projekt realizowany jest z Narodowym Bankiem Polskim w ramach programu edukacji ekonomicznej.

I. Postanowienia ogólne

1. Konkurs przeznaczony jest dla uczniów szkół ponadgimnazjalnych z podziałem na dwie grupy: grupa I – licea ogólnokształcące oraz grupa II – szkoły zawodowe.
2. Terytorialny zasięg konkursu: ogólnopolski.
3. Podstawowe obowiązki organizatorów i uczestników konkursu wynikają z niniejszego Regulaminu.
4. Udział w konkursie jest bezpłatny.
5. Konkurs realizowany jest z wykorzystaniem symulacji biznesowych Revas: Warsztat Samochodowy oraz Biuro Podróży.

II. Cele Konkursu

1. Celem konkursu „Szkolne Mistrzostwa Menedżerskie” jest wykształcenie postaw przedsiębiorczych u uczniów szkół ponadgimnazjalnych biorących udział w projekcie poprzez
 - wzrost wiedzy i umiejętności uczniów w zakresie zarządzania przedsiębiorstwem;
 - wzrost zainteresowania uczniów ekonomią i przedsiębiorczością;
 - rozwój wybranych kompetencji kluczowych (m.in. umiejętności pracy w zespole, rozwiązywania problemów, stosowania technologii informatycznych).
2. Celem konkursu jest również wzrost wiedzy nauczycieli w zakresie wykorzystania gier symulacyjnych w nauczaniu przedmiotów ekonomicznych.

Organizatorzy:



INUP
KOALICJA STARTUPÓW

REVAS
Business Simulation Games

Strona internetowa konkursu: www.revas.pl/smm



**Szkolne
Mistrzostwa
Menedżerskie**

III. Organizatorzy Konkursu

1. Fundacja „INUP”
2. Revas sp. z o.o.

IV. Organizacja Konkursu

1. W konkursie mogą uczestniczyć uczniowie szkół średnich z całej Polski.
2. Konkurs składa się z 3 etapów:
 - Etap I - szkolenie dla nauczycieli – przez Internet (10 godzin lekcyjnych, marzec 2018);
 - Etap II - rozgrywka eliminacyjna – przez Internet (2 miesiące, kwiecień-maj 2018);
 - Etap III - rozgrywka finałowa – w Rzeszowie, woj. podkarpackie (2 dni, czerwiec 2018).

V. Rekrutacja do Konkursu

1. Zgłoszenia zespołów konkursowych przyjmowane będą od **26 lutego do 9 marca 2018 do godz. 24:00**.
2. Do udziału w konkursie szkoła zgłasza **3-osobowy** zespół wraz z nauczycielem (opiekunem zespołu) podając z jakiego typu szkoły pochodzi zespół (liceum ogólnokształcące lub szkoła zawodowa).
3. W przypadku zespołów szkół prowadzących kształcenie zarówno w ramach liceum ogólnokształcącego jak i szkoły zawodowej, szkoła może zgłosić do konkursu po jednym zespole w każdej kategorii.
4. Warunkiem zakwalifikowania szkoły do konkursu jest pobranie ze strony internetowej www.revas.pl/smm formularza zgłoszeniowego, wypełnienie wszystkich pól, podpisanie przez dyrekcję szkoły oraz nauczyciela i uczniów, a następnie przesłanie wypełnionego i podpisanego formularza w wersji elektronicznej (skan) na adres e-mail konkurs.smm@gmail.com.
5. O zakwalifikowaniu szkoły do konkursu decyduje **kolejność zgłoszeń**.
6. **Każda szkoła może zgłosić dwa zespoły uczniowskie** wskazując zespół główny oraz zespół rezerwowy. Zespół główny wpisany jest na listę konkursową, natomiast drugi zespół wpisywany jest na listę rezerwową. W przypadku niewystarczającej liczby zgłoszeń na liście konkursowej Organizator zastrzega sobie możliwość rejestracji do konkursu zespołów z listy rezerwowej wg kolejności zgłoszeń.
7. **Jeden nauczyciel może być opiekunem tylko jednego zespołu uczniowskiego**. W przypadku niewystarczającej liczby zgłoszeń Organizator zastrzega sobie jednak możliwość rejestracji do konkursu zespołów uczniowskich z różnych szkół pod opieką jednego nauczyciela.
8. Po zakończonym etapie rekrutacji zostanie stworzona lista szkół zakwalifikowanych do konkursu oraz lista rezerwowa z podziałem na dwie grupy: licea ogólnokształcące oraz szkoły zawodowe.
9. Wyniki rekrutacji zostaną umieszczone na stronie projektu oraz przekazane do nauczycieli opiekunów drogą mailową.
10. Po zakwalifikowaniu się szkoły do konkursu, szkoła zobowiązana jest uczestniczyć do końca etapu, w którym bierze udział.

Organizatorzy:



INUP
KOALICJA STARTUPÓW

REVAS
Business Simulation Games

Strona internetowa konkursu: www.revas.pl/smm



**Szkolne
Mistrzostwa
Menedżerskie**

11. W trakcie rozgrywki nauczyciel ma prawo zmienić skład zespołu, o czym zobowiązany jest niezwłocznie poinformować Organizatora. W przypadku konieczności zmiany nauczyciela (opiekuna zespołu uczniowskiego) szkoła zobowiązana jest niezwłocznie poinformować Organizatora.
12. W przypadku braku aktywności zespołu uczniowskiego (niepodejmowanie decyzji w określonych terminach), zespół uczniowski zostanie usunięty z konkursu o czym pisemnie zostanie poinformowana dyrekcja szkoły.

VI. Przebieg Konkursu

Etap I – szkolenie dla nauczycieli (przez Internet)

1. Opiekunowie wszystkich zespołów zgłoszonych do Konkursu biorą udział w etapie I, podczas którego zapoznają się z zasadami działania symulacji Warsztat Samochodowy lub Biuro Podróży.
2. Udział w szkoleniu w etapie I jest **obowiązkowy**.
3. Opiekunowie otrzymują certyfikat ukończenia szkolenia.
4. **Termin szkolenia: 20 oraz 22 marca 2018.**
5. Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany terminów szkolenia.
6. Szkolenie odbywa się online za pośrednictwem platformy komunikacyjnej. Wszystkie szczegółowe informacje dotyczące szkolenia on-line zostaną przekazane opiekunom zakwalifikowanych zespołów uczniowskich.

Etap II – rozgrywka eliminacyjna (przez Internet)

1. **Czas trwania rozgrywki eliminacyjnej: 2 miesiące (od 3 kwietnia 2018 do 31 maja 2018).**
2. W ramach rozgrywki eliminacyjnej zespoły uczniowskie podejmują decyzje w ramach ósmiorundowej rozgrywki.
3. Uczniowie w ramach konkursu rywalizować będą na siedmiu niezależnych rynkach w każdej kategorii.
4. Szczegółowy harmonogram rund decyzyjnych zostanie przekazany zespołom przed rozpoczęciem etapu II.
5. W trakcie trwania rozgrywki eliminacyjnej zostaną wyznaczone godziny konsultacji on-line z trenerem gry Warsztat Samochodowy oraz Biuro Podróży.
6. Zespoły uczniowskie będą oceniane na podstawie skumulowanej karty wyników.
7. Po zakończeniu ostatniej rundy decyzyjnej zostanie ogłoszona lista 16 zespołów, które wezmą udział w rozgrywce finałowej.

Organizatorzy:



INUP
KOALICJA STARTUPÓW

REVAS
Business Simulation Games



**Szkolne
Mistrzostwa
Menedżerskie**

8. Do rozgrywki finałowej zostanie zakwalifikowanych 16 zespołów:

Grupa I – Licea ogólnokształcące:

- 7 zespołów z najlepszymi wynikami skumulowanej karty wyników na swoich rynkach;
- 1 zespół z najlepszym wynikiem skumulowanej karty wyników ze wszystkich rynków (tzw. „Dzika Karta”).

Grupa II – Szkoły zawodowe:

- 7 zespołów z najlepszymi wynikami skumulowanej karty wyników na swoich rynkach;
- 1 zespół z najlepszym wynikiem skumulowanej karty wyników ze wszystkich rynków (tzw. „Dzika Karta”).

Etap III – rozgrywka finałowa (Rzeszów)

1. **Czas trwania rozgrywki finałowej: 2 dni (12-13 czerwca 2018).**
2. Rozgrywka finałowa będzie oparta na symulacjach biznesowych Revas: Warsztat Samochodowy oraz Biuro Podróży.
3. Uczniowie w ramach konkursu rywalizować będą na jednym rynku w swoich kategoriach:
 - Grupa I – Licea ogólnokształcące - Symulacja biznesowa Biuro podróży;
 - Grupa II – Szkoły zawodowe - Symulacja biznesowa Warsztat samochodowy.
4. Szczegółowy harmonogram rund decyzyjnych zostanie przekazany zespołom przed rozpoczęciem etapu III.
5. W trakcie rozgrywki finałowej uczniowie podejmują decyzje samodzielnie bez pomocy opiekuna.
6. Zespoły uczniowskie będą oceniane na podstawie skumulowanej karty wyników.
7. Po zakończeniu ostatniej rundy decyzyjnej zostaną ogłoszone wyniki rozgrywki finałowej oraz zostaną wręczone nagrody.
8. W trakcie trwania finału Organizator zapewnia uczniom i opiekunom **nocleg oraz wyżywienie**.
9. Organizator **nie zapewnia** dojazdu zespołów uczniowskich oraz opiekuna do Rzeszowa.

VII. Nagrody

1. Dla finalistów konkursu przewidziane są dyplomy i nagrody.
2. Zwycięzcy konkursu (uczniowie, którzy zajmą I miejsce) otrzymają tablety oraz głośniki bezprzewodowi.
3. Uczniowie, którzy zajmą II miejsce otrzymają czytniki e-book oraz powerbank.
4. Uczniowie, którzy zajmą III miejsce otrzymają odtwarzacze mp4/mp3 oraz głośniki bezprzewodowe.
5. Uczniowie, którzy zajmą miejsca od IV-VIII otrzymają nagrody pocieszenia, w skład których wejdą 2 książki o tematyce ekonomicznej oraz powerbank/głośnik bezprzewodowy.

Organizatorzy:



INUP
KOALICJA STARTUPÓW

REVAS
Business Simulation Games