



Regulamin konkursu „Szkolne Mistrzostwa Menedżerskie 2”

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: Serwis IT oraz Agencja Interaktywna.

II. Cele Konkursu

1. Celem konkursu „Szkolne Mistrzostwa Menedżerskie 2” 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.

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 2019);

Organizatorzy:





- Etap II - rozgrywka eliminacyjna – przez Internet (2 miesiące, kwiecień-maj 2019);
- Etap III - rozgrywka finałowa – w Rzeszowie, woj. podkarpackie (2 dni, czerwiec 2019).

V. Rekrutacja do Konkursu

1. 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).
2. 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.
3. Warunkiem zakwalifikowania szkoły do konkursu jest pobranie ze strony internetowej www.revas.pl 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
4. O zakwalifikowaniu szkoły do konkursu decyduje **kolejność zgłoszeń**.
5. Pierwszeństwo udziału w konkursie mają szkoły, które nie brały udziału w poprzednich edycjach konkursu.
6. W konkursie **nie** mogą brać udział uczniowie, którzy brali udział w poprzedniej edycji konkursu Szkolne Mistrzostwa Menedżerskie.
7. 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.
8. **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.
9. Po zakończonym etapie rekrutacji zostanie stworzona lista szkół zakwalifikowanych do konkursu oraz lista rezerwowa z podziałem na dwie grupy: licea ogólnokształcące oraz szkoły zawodowe.
10. Wyniki rekrutacji zostaną umieszczone na stronie projektu oraz przekazane do nauczycieli opiekunów drogą mailową.
11. Po zakwalifikowaniu się szkoły do konkursu, szkoła zobowiązana jest uczestniczyć do końca etapu, w którym bierze udział.
12. 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.
13. W przypadku braku aktywności zespołu uczniowskiego (niepodejmowanie decyzji w określonych terminach), zespół uczniowski zostanie usunięty z konkursu o czym pisemnie zostanie poinformowana dyrekcja szkoły.
14. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany liczby zespołów przyjętych do konkursu oraz liczby zespołów na każdym rynku na podstawie uzyskanej liczby zgłoszeń.

Organizatorzy:





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 Serwis IT lub Agencja Interaktywna.
2. Udział w szkoleniu w etapie I jest **obowiązkowy**.
3. Opiekunowie otrzymują certyfikat ukończenia szkolenia.
4. **Termin szkolenia: 26-27 marca 2019.**
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 2 kwietnia 2019 do 20 maja 2019).**
2. W ramach rozgrywki eliminacyjnej zespoły uczniowskie podejmują decyzje w ramach siedmiorundowej rozgrywki.
3. Uczniowie w ramach konkursu rywalizować będą na dwóch 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 Serwis IT oraz Agencja Interaktywna.
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:



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 (11-12 czerwca 2019).**
2. Rozgrywka finałowa będzie oparta na symulacjach biznesowych Revas: Serwis IT oraz Agencja Interaktywna.
3. Uczniowie w ramach konkursu rywalizować będą na jednym rynku w swoich kategoriach:
 - Grupa I – Licea ogólnokształcące - Symulacja biznesowa Agencja Interaktywna;
 - Grupa II – Szkoły zawodowe - Symulacja biznesowa Serwis IT.
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. Każdy zespół, który zajmie I-III miejsca otrzyma puchar, a wszyscy członkowie zespołu otrzymają medale.
3. Zwycięzcy konkursu (uczniowie, którzy zajmą I miejsce) otrzymają tablety oraz głośniki bezprzewodowe.
4. Uczniowie, którzy zajmą II miejsce otrzymają czytniki e-book oraz powerbank.
5. Uczniowie, którzy zajmą III miejsce otrzymają odtwarzacze mp4/mp3 oraz głośniki bezprzewodowe.
6. Uczniowie, którzy zajmą miejsca od IV-VIII otrzymają nagrody pocieszenia, w skład których wejdą 2 książki o tematyce ekonomicznej oraz powerbank/głośnik bezprzewodowy.

Organizatorzy:





VIII. Dane osobowe

1. Administratorami danych osobowych uczestników Konkursu „Szkolne Mistrzostwa Menedżerskie 2” jest Fundacja „INUP” z siedzibą przy ul. Fryderyka Szopena 51, 35-959 Rzeszów oraz Revas Sp. z o.o. przy ul. Popiełuszki 26C, 35-328 Rzeszów. Dane osobowe uczestników Konkursu są przetwarzane zgodnie z przepisami *Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych)*, zwane dalej Rozporządzeniem oraz ustawy z dnia 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych, w celu przeprowadzenia oraz zapewnienia transparentności wyników Konkursu.
2. Podanie danych osobowych wskazanych w formularzu zgłoszeniowym jest dobrowolne, niemniej jednak stanowi warunek udziału w Konkursie.
3. Dane osobowe uczestników Konkursu mogą zostać przekazane podmiotom trzecim wskazanym przez Narodowy Bank Polski wyłącznie na potrzeby ewaluacji oraz kontroli Projektu „Szkolne Mistrzostwa Menedżerskie 2”.
4. Dane osobowe uczestników Konkursu będą przechowywane przez okres trwania Projektu „Szkolne Mistrzostwa Menedżerskie 2” oraz 5 lat po jego zakończeniu.
5. Uczestnicy konkursu mają prawo dostępu do swoich danych, ich sprostowania oraz usunięcia. Wycofanie zgody na przetwarzanie danych osobowych jest jednoznaczne z rezygnacją z udziału w Konkursie. W takim przypadku nauczyciel ma prawo zmienić skład zespołu, o czym zobowiązany jest niezwłocznie poinformować Organizatora.

IX. Postanowienia końcowe

1. Podczas trwania finału Konkursu oraz ogłoszenia wyników i wręczenia nagród Organizatorzy mogą wykonywać dokumentację fotograficzną (ujęcia statyczne i filmowe) w celach dokumentacyjno-promocyjnych. Uczestnicy wyrażają zgodę na fotografowanie i nagrywanie oraz nieodpłatne wykorzystanie wizerunku przez Organizatorów wyłącznie w kontekście prowadzonego Konkursu, w tym między innymi poprzez umieszczenie zdjęć na swoich stronach oraz portalach społecznościowych, a także przekazanie ww. materiałów podmiotom trzecim wskazanym przez Narodowy Bank Polski wyłącznie w celu ewaluacji i rozliczenia finansowego Projektu „Szkolne Mistrzostwa Menedżerskie 2” oraz przedstawicielom mediów, którzy będą mogli wykorzystać je do publikacji.
2. W sprawach nieuregulowanych niniejszym regulaminem zastosowanie mają przepisy Kodeksu Cywilnego.
3. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do wprowadzania zmian w niniejszym Regulaminie.

Organizatorzy:

