



Regulamin miejskiej ekonomicznej gry symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu”

I. Organizatorzy.

Organizatorami gry są:

Wojewódzki Urząd Pracy w Katowicach, Powiatowy Urząd Pracy w Zabrze, Szkoła Podstawowa nr 33 im. Henryka Jordana w Zabrze, Centrum Kształcenia Praktycznego i Ustawicznego w Zabrze.

II. Zasady uczestnictwa

- 1) W grze mogą uczestniczyć dwuosobowe zespoły reprezentujące: szkołę podstawową, gimnazjum lub szkołę ponadgimnazjalną.
- 2) Uczestnicy zgłoszeni do gry, podając swoje dane osobowe, wyrażają zgodę na ich przetwarzanie przez Organizatorów w celu dokumentacji i rozliczenia gry (zgodnie z ustawą z dnia 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych (Dz. U. z 2018 r. poz. 1000)). Każdy z uczestników gry wyraża nieodwołalną zgodę na bezpłatne zarejestrowanie w czasie gry, utrwalenie na nośnikach audiowizualnych jego wizerunku i danych w materiałach wydawanych i rozpowszechnianych publicznie i niepublicznie, w każdej formie i technice, w nieograniczonym czasie i przestrzeni polu eksploatacji, służące pośrednio lub bezpośrednio promocji gry.
- 3) W przypadku kiedy uczestnikiem gry jest osoba niepełnoletnia, zgodę na przetwarzanie danych osobowych oraz zarejestrowanie, utrwalenie i rozpowszechnienie wizerunku i danych wyrazić musi rodzic lub prawny opiekun uczestnika.

III. Jury

Nad przebiegiem gry czuwać będzie Jury powołane przez Organizatorów.

IV. Organizacja i przebieg gry

- 1) Gra odbędzie się **16.10.2018 roku o godz. 9.00**, w sali budynku Centrum Kształcenia Praktycznego i Ustawicznego w Zabrze, ul. 3-go Maja 95.
- 2) Rejestracja zespołów uczestniczących zgłoszonych do udziału w grze rozpocznie się o godzinie 8.30. O godzinie 9.00 rozpocznie się gra. Członkowie zespołu (gracze) zobowiązani są do przedstawienia w czasie rejestracji legitymacji szkolnej lub innego dokumentu tożsamości ze zdjęciem.
- 3) Gra prowadzona będzie na 2 stołach, z wykorzystaniem 2 plansz i zestawów kart wykorzystywanych w czasie gry.
- 4) Przy każdym ze stołów grę poprowadzi dwóch prowadzących.
- 5) Prowadzący nie będą uczestniczyć w grze. Zadaniem prowadzących jest:
 - a) przygotowanie wszystkich elementów gry przed rozpoczęciem gry;
 - b) wyjaśnienie uczestnikom zasad i celu gry;
 - c) przydzielenie, w drodze losowania, graczom gry ról, w jakie w czasie gry się wcielą;

- d) pełnienie podczas gry funkcji bankiera.
- 6) Prowadzących w czasie gry wspomagać będą pomocnicy. Zadaniem pomocników jest nadzorowanie prawidłowego przebiegu rozgrywki, a w szczególności respektowanie przez graczy zasad określonych w niniejszym regulaminie i zasad gry przekazanych przez prowadzących przed rozpoczęciem rozgrywki.
 - 7) W trakcie gry gracze wcielą się w role rzemieślników, którzy produkują towary, handlują na jarmarku oraz organizują wyprawy handlowe przynoszące dochody.
 - 8) Zadaniem gracza (zespołu) w czasie gry jest zgromadzenie jak największego majątku. Na majątek każdego z graczy (zespołów) składają się zasoby początkowe, otrzymane od prowadzących przed rozpoczęciem gry, powiększone, lub pomniejszone o zasoby uzyskane, lub stracone w czasie gry. Majątek gromadzony jest w gotówce i materiałach.
 - 9) Na grę złożą się dwie rozgrywki (dwie rundy).
 - 10) Rozgrywka przy stole może się rozpocząć po wylosowaniu przez wszystkich graczy (wszystkie zespoły) ról, w jakich będą występować oraz przydzieleniu im przez prowadzących zasobów początkowych.
 - 11) Losowanie ról przy stole przeprowadzają prowadzący grę.
 - 12) W pierwszej rozgrywce członkowie zespołu grać będą oddzielnie, przy różnych stołach i każdy na własny rachunek (wynik). W czasie rejestracji zespołów uczestniczących w grze każdy z graczy wylosuje numer stołu, przy którym będzie grał w czasie pierwszej rozgrywki.
 - 13) Do drugiej rozgrywki zakwalifikowane zostanie 10 zespołów, których członkowie razem uzyskali 10 najlepszych wyników. W przypadku uzyskania przez dwa lub więcej zespołów takiego samego wyniku, do drugiego etapu zakwalifikuje się ten zespół, którego gracz uzyskał w pierwszym etapie najlepszy wynik indywidualny. W sytuacji, kiedy w ten sposób nie da się wyłonić zespołu przechodzącego do drugiego etapu, przejdą do niego obydwaj (lub więcej) zespoły z tym samym wynikiem zespołu i wynikiem indywidualnym lepszego z graczy.
 - 14) W drugiej rozgrywce członkowie zespołu grać będą razem na wspólny rachunek (wynik).
 - 15) Każdy z graczy (zespołów) rozpoczynających grę otrzymuje od prowadzących takie same zasoby początkowe (o tej samej wartości).
 - 16) Przy każdym ze stołów gracze (zespoły) rozpoczynają rozgrywkę w momencie nadania przez prowadzących grę sygnału do jej rozpoczęcia.
 - 17) Rozgrywka kończy się w momencie, gdy wszyscy gracze (wszystkie zespoły) wyczerpią możliwości prowadzenia dalszych działań (produkcji towarów, handlowania na jarmarku oraz organizowania wypraw handlowych) lub kiedy prowadzący ogłosi koniec rozgrywki.
 - 18) Prowadzący może ogłosić koniec rozgrywki po 60 minutach od jej rozpoczęcia.
 - 19) Po zakończeniu rozgrywki każdy gracz (zespół) liczy zgromadzony majątek i przekazuje wynik prowadzącym.
 - 20) Zwycięzcą gry zostanie zespół, którego gracze zgromadzą największy majątek po zsumowaniu ich wyników w obydwu rozgrywkach.

- 21) W przypadku uzyskania przez dwa lub więcej zespołów takiego samego wyniku o zwycięstwie zdecydować:
- w pierwszej kolejności wynik indywidualny uzyskany przez jednego z graczy tworzących zespół,
 - w drugiej kolejności majątek w gotówce posiadany przez graczy tworzących zespół po zakończeniu drugiej rozgrywki.
 - w trzeciej kolejności losowanie.

V. Nagrody

- Zwycięski zespół gry otrzyma tytuł **ZABRZAŃSKIEGO MISTRZA BIZNESU**.
- Zespół, który zajął drugie miejsce, otrzyma tytuł **ZABRZAŃSKIEGO PIERWSZEGO WICEMISTRZA BIZNESU**.
- Zespół, który zajął trzecie miejsce, otrzyma tytuł **ZABRZAŃSKIEGO DRUGIEGO WICEMISTRZA BIZNESU**.
- Jury może przyznać nagrody pozaregulaminowe.

VI. Postanowienia końcowe

- Zgłoszenie udziału w grze oznacza przyjęcie w pełni niniejszego regulaminu.
- Organizatorzy zastrzegają sobie prawo (jeżeli okoliczności będą tego wymagać) do skrócenia, przedłużenia, unieważnienia gry lub pewnych jego etapów.
- Uczestnicy gry nierespektujący zasad określonych w niniejszym regulaminie zostaną wykluczeni z udziału w grze. W trakcie konkursu decyzję o wykluczeniu podejmować będzie jury na wniosek prowadzących. Wykluczenie z gry jednego z członków zespołu w czasie drugiej rozgrywki (rundy) jest równoznaczne z wykluczeniem całego zespołu.
- Organizatorzy mogą zaprosić do udziału w grze gości specjalnych. Wynik uzyskany przez gości specjalnych nie będzie uwzględniany przy tworzeniu końcowej punktacji gry.