

REGULAMIN KONKURSU

BIZNESOWA GRYWALIZACJA

I. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy regulamin określa warunki uczestnictwa w konkursie „Biznesowa Grywalizacja” (zwanym dalej: „Konkursem”).
2. Organizatorami Konkursu są: Wydział Zarządzania Akademii Górniczo Hutniczej w Krakowie oraz Izba Przemysłowo-Handlowa w Krakowie (zwanymi dalej łącznie: „Organizatorami”).
3. Celem konkursu jest kształtowanie i promowanie postaw przedsiębiorczych wśród młodzieży oraz poszerzenie jej wiedzy z dziedziny ekonomii i finansów.

II. Kto może wziąć udział w Konkursie? Jak i kiedy zgłosić się do Konkursu?

1. Konkurs dedykowany jest dla uczniów szkół średnich (ponadpodstawowych) z terenu województwa małopolskiego (zwanymi dalej: „Szkoły” lub „Szkoła”).
2. Uczestnikami Konkursu mogą być wyłącznie 3-osobowe grupy uczniów danej Szkoły (zwanymi dalej: „Zespoły Konkursowe”).
3. Zgłoszeń do Konkursu dokonywać mogą wyłącznie przedstawiciele Szkół.
4. Każda ze Szkół może wyznaczyć nie więcej niż trzy Zespoły Konkursowe.
5. W celu wzięcia udziału w Konkursie należy:
 - a) dokonać Zgłoszenia, na zasadach opisanych w ust. 6-7 poniżej,
 - b) wziąć udział w spotkaniu informacyjnym, o którym mowa w ust. 11-12 poniżej,
 - c) założyć konto w aplikacji internetowej Marketplace Simulation, zgodnie z zasadami przedstawionymi na spotkaniu informacyjnym.
6. Zgłoszenia do Konkursu dokonuje się poprzez wypełnienie i wysłanie formularza zgłoszeniowego online pod linkiem <https://forms.gle/KhQhYmAstepdn53Z8>
7. W formularzu zgłoszeniowym należy podać:
 - a. Pełną nazwę szkoły
 - b. Miejscowość, w której szkoła się znajduje
 - c. Imię i nazwisko opiekuna Zespołu Konkursowego
 - d. Adres e-mail opiekuna Zespołu Konkursowego do kontaktu

8. Zgłoszenia do Konkursu można dokonywać do dnia 10.10.2025 r.
9. Zgłoszenia dokonane po terminie, o którym mowa w ust. 8 powyżej, zostaną odrzucone.
10. W przypadku zarejestrowania mniej niż 3 zgłoszeń do Konkursu, Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do odwołania Konkursu.
11. Przedstawiciele zgłoszonych Szkół, zostaną poinformowani pocztą elektroniczną o dacie i godzinie, w której odbędzie się spotkanie informacyjne dotyczące zasad zakładania konta w aplikacji Business-Simulation oraz omówienia szczegółowego harmonogramu Konkursu.
12. Spotkanie informacyjne zorganizowane zostanie w dniu 16.10.2025 r. i odbędzie się w formie zdalnej.

III. Na czym polega konkurs?

1. Konkurs prowadzony jest w formie grywalizacji, co oznacza, że Uczestnicy Konkursu wezmą udział w grze internetowej, w aplikacji Marketplace Simulation (<https://www.marketplace-simulation.com/compare-our-business-simulations/business-fundamentals-bikes/>), która polegać będzie na symulacji prowadzenia przedsiębiorstwa. W trakcie Gry Zespoły Konkursowe będą musiały podejmować decyzje dotyczące aspektów sprzedażowych, marketingowych, rozwoju produktu, zarządzania zasobami ludzkimi, finansowych, księgowych i operacyjnych.
2. Konkurs przeprowadzony zostanie w dwóch etapach:
 - a. Etapie Pierwszym – eliminacyjnym, który odbędzie się w terminie 20.10.2025 – 07.11.2025 r.
 - b. Etapie Drugim – finałowym, który odbędzie się w dniu 15.11.2025 r.
3. Etap Pierwszy - eliminacyjny prowadzony jest wyłącznie w formie zdalnej.
4. Etap Drugi – finałowy prowadzony jest w formie stacjonarnej. Szczegółowy harmonogram etapu będzie przekazywany Szkołom przez Organizatorów na bieżąco.
5. W przypadku mniej niż 8 zgłoszonych Szkół, Konkurs przeprowadzony zostanie wyłącznie w jednym etapie.

IV. Ocena i ogłoszenie wyników

1. Ocena działań podejmowanych w ramach grywalizacji ma formę punktową i dokonywana jest automatycznie przez system aplikacji Marketplace-Simulation. Organizatorzy konkursu nie mają wpływu na ocenę pracy Zespołów Konkursowych.
2. Ocena dokonywana jest każdorazowo po zakończeniu danego etapu Konkursu. Kapituła Konkursowa poinformuje pocztą elektroniczną, które Szkoły awansują do Etapu Drugiego-Finałowego, chyba że Konkurs będzie przeprowadzony wyłącznie w jednym etapie, zgodnie z postanowieniami rozdziału III pkt 5 niniejszego Regulaminu.
3. Kapituła Konkursowa, ogłosi ostateczne wyniki uzyskane przez każdą ze Szkół, za pośrednictwem poczty elektronicznej do dnia 20.11.2025 r.
4. W Kapitulie Konkursowej zasiada po jednym przedstawicielu każdego z Organizatorów.

V. Nagrody

1. Kapituła Konkursowa przyzna nagrody dla trzech Zespołów Konkursowych, które uzyskały najwyższą liczbę punktów w grywalizacji. Dla zwycięzców przewidziano następujące nagrody:
 - a) I miejsce – nagroda pieniężna w łącznej wysokości 3000, 00 zł ufundowana przez ABB sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie.
 - b) II miejsce – nagroda w postaci bonu o wartości 3000, 00 zł ufundowana przez Bank Gospodarstwa Krajowego.
 - c) III miejsce - nagroda w postaci bonu o wartości 3000, 00 zł ufundowana przez Bank Gospodarstwa Krajowego.
2. Uroczyste wręczenie nagród nastąpi do dnia 12.12.2025 r. Dokładny termin oraz miejsce wydarzenia zostaną podane przez Organizatorów w późniejszym czasie.
3. Nagroda pieniężna, o której mowa w ust. 1 lit. a powyżej podlega równemu podziałowi pomiędzy wszystkich członków Zespołu Konkursowego.
4. Nagroda pieniężna, o której mowa w ust. 1 lit a powyżej wypłacona zostanie przez Izbę Przemysłowo-Handlową w Krakowie, w terminie 30 dni od dnia ogłoszenia ostatecznych wyników konkursu.

5. Rozliczenie podatkowo-finansowe nagrody pieniężnej zostanie dokonane na podstawie przepisów Ustawy o podatku dochodowym od osób fizycznych (Dz.U. 2018 poz. 1509).

VI. Dane osobowe

1. Administratorem danych osobowych gromadzonych w związku z organizacją Konkursu jest Izba Przemysłowo-Handlowa w Krakowie, ul. Floriańska 3, 31-019 Kraków, tel. 12 428 92 50, e-mail: biuro@iph.krakow.pl
2. Administrator przetwarza wyłącznie następujące dane: imię, nazwisko, adres email. Dane te będą przetwarzane na podstawie art. 6 ust. 1 lit. b ogólnego rozporządzenia o ochronie danych w celu przeprowadzenia Konkursu.
3. Administrator nie przetwarza danych wrażliwych.
4. Dane osobowe będą przetwarzane przez okres trwania Konkursu i zostaną trwale usunięte w terminie 2 miesięcy od dnia ogłoszenia wyników Konkursu, lub do czasu wycofania zgody na ich przetwarzanie.
5. Dane osobowe nie będą przekazywane przez Administratora osobom trzecim, z wyjątkiem danych osobowych zwycięzców przekazywanych fundatorom nagród. Dane osobowe nie będą przekazywane do państwa trzeciego ani do organizacji międzynarodowej.
6. Każda z osób, której dane są przetwarzane w związku z organizacją Konkursu, posiada prawo do:
 - a. dostępu do swoich danych osobowych, w tym prawo do uzyskania ich kopii
 - b. żądania sprostowania (poprawiania) swoich danych osobowych, w przypadku, gdy dane są nieprawidłowe lub niekompletne,
 - c. żądania ograniczenia przetwarzania swoich danych osobowych,
 - d. żądania usunięcia swoich danych osobowych,
 - e. przenoszenia danych osobowych,
 - f. wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania Państwa danych osobowych,
 - g. wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych (ul. Stawki 2, 00-193 Warszawa) w przypadku uznania, że przetwarzanie Państwa danych osobowych narusza przepisy RODO.
 - h. cofnięcia zgody na przetwarzanie danych osobowych
 - i. żądania informacji o tym jakie Państwa dane posiadam i w jakim celu je przetwarzam

7. Dane osobowe będą przetwarzane na podstawie wyrażonej zgody. Odmowa zgody na przetwarzanie danych osobowych w ramach Konkursu na etapie zgłoszenia do Konkursu lub późniejszym, skutkować będzie odrzuceniem zgłoszenia.

VII. Postanowienia końcowe

1. Organizatorzy informują, że wypełnianie zadań nie wiąże się ze stworzeniem przez Uczestników konkursu utworów w rozumieniu Ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych.
2. Organizator dopuszcza możliwość zmiany terminów zakończenia etapów Konkursu bez podawania przyczyny, jednocześnie zobowiązując się bezzwłocznie poinformować o tym fakcie uczestników Konkursu.
3. Organizatorzy nie ponoszą jakichkolwiek kosztów poniesionych przez Szkoły czy członków Zespołów Konkursowych w związku z uczestnictwem w Konkursie.
4. Niniejszy Regulamin dostępny jest na stronie internetowej <https://iph.krakow.pl> w sekcji Aktualności.