

Regulamin konkursu "Biznes Junior 2006"

1. Warunki uczestnictwa w konkursie określa niniejszy regulamin oraz program konkursu

2. Cele konkursu

- propagowanie wiedzy o gospodarce rynkowej,
- przybliżenie zasad funkcjonowania współczesnych przedsiębiorstw,
- wyzwalanie przedsiębiorczości,
- nabywanie umiejętności podejmowania decyzji,
- kształtowanie odpowiedzialności,
- nabywanie umiejętności samokształcenia,
- nabywanie umiejętności pracy w zespole,
- identyfikacja uczniów z reprezentowaną przez nich szkołą.

3. Główni organizatorzy i sponsorzy konkursu

Organizatorzy:	Sponsorzy:
<ul style="list-style-type: none">● Fundacja Przedsiębiorczość i Kompetencja - główny organizator konkursu● Markad sc. - inicjator, twórca programu Biznes Junior● Agencja Konsultingowo – Marketingowa Conmar - wsparcie techniczne i konsultacje	<ul style="list-style-type: none">● Vobis Digital sp. z o. o.● Gazeta Wyborcza● Espol sp. z o. o.● MARKAD sc.● AKM Conmar sc.

4. Warunki uczestnictwa

- 4.1. W konkursie mogą uczestniczyć uczniowie dziennych szkół ponadgimnazjalnych.
- 4.2. Szkoła reprezentowana jest przez pięcioosobowe zespoły - zwane firmami. Uczeń może być członkiem zarządu tylko jednej firmy. Zmiany w składzie zespołu w toku gry wymagają każdorazowo pisemnego potwierdzenia zaakceptowanego przez dyrektora szkoły.
- 4.3. Szkoła może zgłosić więcej niż jedną reprezentację.
- 4.4. Warunkiem uczestnictwa reprezentacji szkoły w konkursie jest:
 - a) Zarejestrowanie do dnia 09.11.2005 r. zespołu (firmy) na stronie www.pikser.org/bj/rejestracja.
 - b) Wniesienie do 09.11.2005 r. opłaty rejestracyjnej, wynoszącej 30 zł za każdą reprezentację. Wpłaty należy dokonać na rachunek: Fundacja Przedsiębiorczość i Kompetencja, nr 78 1020 4795 0000 9002 0085 9678.
 - c) Potwierdzenie przez szkołę zgłoszenia zespołów do konkursu przez przysłanie (listem, faksem) do 9.11.2005 r. wydruku formularza rejestracyjnego ze strony www.pikser.org/bj/rejestracja i kopii dowodu przelewu opłaty rejestracyjnej pod adresem głównego organizatora: Fundacja Przedsiębiorczość i Kompetencja ul. Królowej Korony Polskiej 24, 70-486 Szczecin; faks: 91-4553461, 91-4887860, 91-4631447.
 - d) W celu identyfikacji zgłoszeń i wpłat, w zgłoszeniach oraz na przelewach należy wpisać numer zgłoszenia podany na stronie www.pikser.org/bj/lista_zgl oraz numer NIP szkoły zgłaszającej zespół / zespoły.
 - e) Wniesione opłaty będą odnotowywane na stronie www.pikser.org/bj/lista_zgl. Reklamacje zostaną rozpatrzone do 16. listopada 2005 r. Wpłaty zespołów, które się nie zakwalifikują podlegają zwrotowi w kwocie pomniejszonej o koszty przelewu.
- 4.5. Rejestracja zgłoszeń będzie trwać do wyczerpania wolnych miejsc na liście uczestników, ale nie dłużej niż do 9.11.2005 r. Pod pojęciem "rejestracja" należy rozumieć spełnienie wszystkich warunków uczestnictwa wymienionych w pkt. 4.4. O zakwalifikowaniu zespołu do konkursu decyduje także numer nadany zespołowi przez szkołę (numer reprezentacji) oraz kolejność wpływu kompletnego zgłoszenia. Preferowane będą zespoły z najniższymi numerami reprezentacji.
- 4.6. Lista zakwalifikowanych zespołów będzie opublikowana 19.11.2005 r. na www.pikser.org/bj/uczestnicy.
- 4.7. Firmy, które nie przysłały decyzji pierwszej rundy I etapu zostaną wykluczone z konkursu. W przypadku wykluczenia z udziału w konkursie z przyczyn leżących po stronie uczestnika konkursu zwrot opłaty rejestracyjnej nie przysługuje.
- 4.8. Firmy, które nie przysłały decyzji pierwszej rundy II etapu zostaną wykluczone z konkursu.
- 4.9. Szkoły, osoby prawne lub osoby fizyczne wnoszące opłaty rejestracyjne w imieniu reprezentacji uczniowskich otrzymają na swoje żądanie fakturę pod warunkiem przesłania pod adresem Fundacji pełnych danych niezbędnych do wystawienia faktury oraz oświadczenia, że są płatnikami podatku VAT i wyrażają zgodę na wystawienie faktury bez swojego podpisu.
- 4.10. Rozliczanie opłat rejestracyjnych prowadzone będzie sukcesywnie. Zakończenie rozliczeń nastąpi po rozpoczęciu konkursu i przeprowadzeniu pierwszej rundy, to jest do 10.12.2005 r.

5. Przebieg konkursu

Konkurs przeprowadzony będzie w trzech etapach:

- etap pierwszy – eliminacje (5 rund): uczestniczą nie więcej niż 1134 zespoły (firmy). Do drugiego etapu kwalifikuje się 126 firm (miejsce 1 lub 2 w swoich grupach - najwyższy kurs akcji).
- etap drugi – półfinał (4 rundy): uczestniczy 126 firm. Do trzeciego etapu kwalifikuje się 7 firm – jedna firma z każdej grupy o najwyższym kursie akcji.
- etap trzeci – finał: zwycięski zespół otrzyma tytuł "Biznes Junior 2006".

6. Ocena wyników i nagrody

- 6.1. Każda runda będzie punktowana, a kolejność w grupie ustalana według kursu akcji obliczonego przez program BIZNES JUNIOR 6.0. O zakwalifikowaniu zespołu do następnego etapu decyduje kurs akcji w ostatniej rundzie (będący oceną umiejętności zarządzania firmą).
- 6.2. W przypadku identycznego kursu akcji o kolejności w grupie decyduje kwota zysku, następnie większa liczba utworzonych nowych stałych miejsc pracy, a ostatecznie losowanie.

- 6.3. Laureaci otrzymają nagrody ufundowane przez organizatorów i sponsorów konkursu.
6.4. W skład komisji konkursowej wchodzi przedstawiciele kuratorium oświaty, organizatorów i sponsorów.

7. Uwagi końcowe

- 7.1. Oficjalną stroną konkursu jest www.pikser.org/bj, gdzie będą publikowane wszystkie komunikaty.
7.2. Komisja konkursowa może zmienić liczbę zespołów (firm) biorących udział w konkursie. W tym przypadku zmianie ulegnie pkt. 5 regulaminu.

Program konkursu "Biznes Junior 2006"

1. Zasady konkursu

- 1.1. Pięcioosobowe reprezentacje szkół, biorących udział w konkursie, stają się zarządami wirtualnych firm.
1.2. Firmy są przedsiębiorstwami produkcyjno-handlowymi.
1.3. Zakwalifikowane zespoły (firmy) będą przydzielone do grup branżowych. Losowanie firm do grup odbędzie się 18.11.2005 r.
1.4. Wszystkie grupy są niezależne od siebie i są sobie równoważne.
1.5. Każda firma otrzyma konkursową skrzynkę e-mail, "Opis Gry" oraz niezbędne informacje o programie komputerowym BIZNES_D (Win'9x, Me, Win'2000, XP), umożliwiającym wzięcie udziału w konkursie. Prezesi firm otrzymają także nazwę swojej skrzynki e-mail, login oraz hasło.
1.6 Organizatorzy zastrzegają sobie prawo wyłączenia z gry firm, które przyślą decyzje w plikach utworzonych za pomocą innych programów niż BIZNES_D, które nie przyślą decyzji do ostatniej rundy etapu lub naruszają zasady poszanowania konkurencji oraz partnerskiej współpracy.

2. Istota konkursu

- 2.1. Zarząd firmy podejmuje decyzje dotyczące:
- planowania wielkości produkcji,
- ustalania ceny oferowanych produktów,
- zatrudnienia,
- wydatków na cele marketingowe,
- polityki kredytowej.
Celem decyzji jest zapewnienie ciągłości funkcjonowania i rozwoju firmy oraz uzyskanie jak najlepszych wskaźników rynkowych i finansowych.
2.2. Decyzje będą wysyłane pod adresem: decyzje_bj@pikser.org, a wyjątkowo, np.: w przypadku awarii sieci, faksem pod numer 91-4225493, 4631447.
2.3. Decyzje, po pobraniu ze skrzynki e-mail będą odczytywane przez program BIZNES JUNIOR 6.0.e.
2.4. Program BIZNES JUNIOR 6.0. symuluje rynek, na którym konkurują firmy z wybranej grupy. Po wprowadzeniu decyzji wszystkich firm program wykona obliczenia, w wyniku których określi stan firmy oraz będący jego odzwierciedleniem kurs akcji. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za błędy w decyzjach przesłanych przez uczestników lub pomyłki wynikające z wpisywania danych przesłanych do organizatorów faksem.

3. Cykl podejmowania decyzji

- 3.1. W pierwszym etapie zostanie przeprowadzonych 5 rund, a w drugim 4 rundy. Runda jest jednym cyklem podejmowania decyzji oraz wyliczenia kursu akcji.
3.2. Pierwsze decyzje firmy dostarczą do 3.12.2005 r. (sobota) do godz. 16.00, wysyłając je do:
a) decyzje_bj@pikser.org (opcja programu BIZNES_D) albo
b) faksem pod numer 91-4225493, 4631447. Informacja przesyłana faksem musi, oprócz decyzji, zawierać kod firmy, hasło dostępu do konkursowej skrzynki e-mail oraz nazwisko i podpis prezesa. Opcja ta jest dopuszczalna tylko w przypadku braku możliwości skorzystania z poczty elektronicznej.
3.3. Kolejnymi terminami dostarczenia decyzji do organizatorów konkursu są soboty (godz. 16.00): 10.12.2005; 17.12.2005; 07.01.2006; 14.01.2006. Fakt otrzymania decyzji od firmy będzie potwierdzany na stronie www.pikser.org/bj/wyniki.
3.4. Dostarczone decyzje są ostateczne. W przypadku niedostarczenia decyzji, niedostarczenia ich na czas lub przysłania uszkodzonych plików decyzji do obliczeń zostaną wprowadzone decyzje z poprzedniej rundy. Nastąpi także zmniejszenie wielkości produkcji i sprzedaży. Pliki decyzji, będące wynikiem edycji za pomocą innego programu niż BIZNES_D, nie będą uwzględniane.
3.5. 6.12.2005 r. (po godz. 22.00) pod adresem konkursowych skrzynek e-mail zostaną wysłane wyniki. kolejnymi datami wysłania wyników są (po godz. 22.00): 13.12.2005; 20.12.2005; 10.01.2006; 17.01.2006 r.
3.6. Po każdej rundzie w Gazecie Wyborczej zostanie opublikowany komentarz do konkursu. Informacje dodatkowe będą publikowane na stronie: www.pikser.org/bj.
3.7. Drugi etap konkursu odbędzie się po feriach zimowych. Terminy drugiego etapu zostaną ustalone i podane do wiadomości po zakończeniu pierwszego etapu konkursu.
3.8. Etap trzeci odbędzie się w ciągu jednego dnia.

4. Nazwa firmy

Zespół może przyjąć nazwę firmy realnie istniejącej. W tym przypadku należy uzyskać pisemną zgodę zarządu tej firmy na wykorzystanie jej nazwy do potrzeb gry.