

Regulamin konkursu "Biznes Junior 2007"

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">● Markad sc. - inicjator, twórca programu Biznes Junior● Espol sp. z o. o.● Vobis Digital sp. z o. o.	<ul style="list-style-type: none">● Vobis Digital sp. z o. o.● Gazeta Wyborcza● Espol sp. z o. o.● Markad 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 08.12.2006 r. zespołu (firmy) na stronie www.pikser.org/bj/rejestracja.
 - b) Wniesienie do 08.12.2006 r. opłaty rejestracyjnej, wynoszącej 30 zł za każdą reprezentację. Wpłaty należy dokonać na rachunek: Markad sc. Witold Dullak, Krzysztof Michalski, nr 64 1140 2004 0000 3502 3164 3890.
 - c) Potwierdzenie przez szkołę zgłoszenia zespołów do konkursu przez przysłanie (faksem lub pocztą) do 8.12.2006 r. wydruku formularza rejestracyjnego ze strony www.pikser.org/bj/rejestracja pod adresem głównego organizatora: Markad sc. ul. Łucznicza 39/32, 71-577 Szczecin; faks: 091-8821340, 091-4631447.
 - 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 11. grudnia 2006 r. Wpłaty zespołów, które się nie zakwalifikują podlegają zwrotowi w kwocie pomniejszonej o koszty przelewu.
- 4.5. Rejestracja zgłoszeń będzie trwać do 8.12.2006 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 11.12.2006 r. na www.pikser.org/bj/uczestnicy.
- 4.7. Firmy, które nie przyślą 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 przyślą 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 organizatora pełnych danych niezbędnych do wystawienia faktury oraz oświadczenie, 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 do końca roku 2006.

5. Przebieg konkursu

Konkurs przeprowadzony będzie w trzech etapach:

- etap pierwszy – eliminacje (4 rundy): uczestniczą nie więcej niż 684 zespoły (firmy). Do drugiego etapu kwalifikuje się 80 firm (miejsce 1 lub 2 w swoich grupach - najwyższy kurs akcji).

- etap drugi – półfinał (4 rundy): uczestniczy 80 firm. Do trzeciego etapu kwalifikuje się 5 firm – jedna firma z każdej grupy o najwyższym kursie akcji.

- etap trzeci – finał: zwycięski zespół otrzyma tytuł "Biznes Junior 2007".

6. Ocena wyników i nagrody

- 6.1. Każda runda będzie punktowana, a kolejność w grupie ustalana według kursu akcji obliczonego przez program BIZNES JUNIOR 7.0. 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 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 zmiana ulegnie pkt. 5 regulaminu.

Program konkursu "Biznes Junior 2007"

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 11.12.2006 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. Prezesa 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 091-8821340, 091-4225493, 091-4631447.
- 2.3. Decyzje, po pobraniu ze skrzynki e-mail będą odczytywane przez program BIZNES JUNIOR 7.0.e.
- 2.4. Program BIZNES JUNIOR 7.0. 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 i drugim etapie zostaną przeprowadzone 4 rundy. Runda jest jednym cyklem podejmowania decyzji oraz wyliczania kursu akcji.
- 3.2. Pierwsze decyzje firmy dostarczą do 16.12.2006 r. (sobota) do godz. 16.00, wysyłając je do:
 - a) decyzje_bj@pikser.org (opcja programu BIZNES_D) albo
 - b) faksem pod numer 091-8821340, 091-4225493, 0914631447. 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): 23.12.2006; 06.01.2007; 13.01.2007. 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. 19.12.2006 r. (po godz. 22.00) pod adresem konkursowych skrzynek e-mail zostaną wysłane wyniki. kolejnymi datami wysłania wyników są (po godz. 22.00): 26.12.2006; 9.01.2007; 16.01.2007 r.
- 3.6. Po każdej rundzie na internetowej stronie konkursowej zostanie opublikowany komentarz do rundy oraz informacje dodatkowe.
- 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.