Stowarzyszenie Na Rzecz Rozwoju

Zespołu Szkół Nr 2 w Rzeszowie

Regulamin Konkursu
„ULICZNA GRA Z EKONOMIKIEM Z ZS2”

§1
POSTANOWIENIA WSTĘPNE

1. Organizatorem Konkursu „ULICZNA GRA Z EKONOMIKIEM Z ZS2” zwanego dalej „Konkursem” lub „Grą”, jest Zespół Szkół Nr 2 w Rzeszowie z siedzibą al. T. Rejtana 3, 35-326 Rzeszów.
2. Uczestnikami Konkursu mogą być uczniowie szkół podstawowych, którzy wyrażą chęć przygotowania się do udziału w Konkursie i dokonają odpowiedniego zgłoszenia.
3. Celem Konkursu jest zachęcenie uczniów do kreatywnego myślenia oraz pogłębienie, poprzez zabawę, wiedzy na temat funkcjonowania jednostki gospodarczej i jej rozliczeń z podmiotami z zewnątrz.
4. W Konkursie nie mogą brać udziału osoby wykonujące czynności związane z organizacją Konkursu i ich rodziny, w tym pracownicy Organizatora i ich rodziny a także osoby współpracujące z Organizatorem.
5. Regulamin Konkursu dostępny jest na stronie Organizatora: https://zs2.rzeszow.pl/.

§2
PRZEBIEG KONKURSU

1. Konkurs „ULICZNA GRA Z EKONOMIKIEM Z ZS2” w roku szkolnym 2022/2023 odbędzie się w wersji online, natomiast finał w siedzibie Zespołu Szkół nr 2 w Rzeszowie. Szczegółowe informacje dotyczące Konkursu Organizator poda na stronie internetowej Organizatora: https://zs2.rzeszow.pl/ oraz prześle drogą mailową do wszystkich zgłoszonych szkół.
2. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany godzin, w których odbywać się będzie Gra.
3. W Grze biorą udział czteroosobowe drużyny wraz z opiekunem. W ramach projektu zorganizowane zostaną 4 spotkania tematyczne (formuła online) o następującej tematyce: zakładanie działalności gospodarczej, podleganie ubezpieczeniom społecznym, rozliczenia z Urzędem Skarbowym w zakresie podatków, możliwości pozyskania środków finansowych ze źródeł zewnętrznych, obowiązki sprawozdawcze jednostek gospodarczych wobec Urzędu Statystycznego, gospodarowanie budżetem.

4. Po każdym spotkaniu drużyna otrzymuje zadania do wykonania wraz z określeniem ostatecznego terminu przesłania. Zadania powinny być rozwiązane przy wykorzystaniu wskazanych narzędzi/aplikacji i przesłane w określonym terminie.
5. Za każde prawidłowo rozwiązane zadanie drużyna może zdobyć 20 punktów.
6. Łącznie za 4 zadania każda drużyna uzyskać może 80 pkt. Dodatkowo, przy ocenie każdego zadania Komisja Konkursowa może przyznać 3 zespołom po 5 pkt za kreatywność lub inne cechy, którymi na tle innych wyróżnią się przesłane prace.
7. Podczas piątego spotkania- Finału, który odbędzie się z siedzibie Zespołu Szkół nr 2 w Rzeszowie – każdy członek zespołu przystępuje do testu wiedzy/umiejętności dotyczącego zrealizowanych zagadnień.
8. Test składa się z 20 pytań, każda prawidłowa odpowiedź oznacza 1 pkt. Punkty za test członków danego zespołu dzielone są przez 4 i sumowane z punktami uzyskanymi przez zespół za dotychczasowe zadania.
9. Po rozwiązaniu testu wszystkie drużyny uczestniczą w prelekcji z zakresu pierwszej pomocy.
10. W tym czasie Komisja Konkursowa wyłania 6 najlepszych drużyn.
11. Po prelekcji z zakresu pierwszej pomocy ogłaszane są wyniki uzyskane przez poszczególne drużyny biorące udział w „ULICZNEJ GRZE Z EKONOMIKIEM Z ZS2".
12. Następnie zwycięzcom oraz wszystkim uczestnikom gry i ich opiekunom przekazane zostaną nagrody, upominki oraz zaświadczenia potwierdzające udział w Grze**.**
13. Drużyny wykonują zadania zgodnie z poleceniami przy wykorzystaniu programów Word, Excel, Paint, PowerPoint i ewentualnie innych wybranych przez Organizatora.
14. Liczba zadań przypisanych do każdej drużyny jest taka sama.
15. Drużyna, która będzie pracowała niesamodzielnie lub dokona plagiatu - zostanie wykluczona z Gry.
16. Uczestnicy Gry mogą korzystać ze wszystkich dostępnych źródeł wiedzy. Sposób przygotowania do Gry zależy tylko i wyłącznie od drużyny i opiekuna.
17. Warunkiem otrzymania przez drużynę kolejnego zadania jest przesłanie rozwiązań z poprzedniego etapu.
18. Dla zwycięskich drużyn, za zajęcie I-VI miejsca, przewidziane są atrakcyjne nagrody. Dla pozostałych uczestników Gry przewidziane są upominki rzeczowe.
19. W skład Komisji Konkursowej oceniającej wykonane zadania po każdym etapie wchodzą co najmniej 3 osoby: 2 przedstawicieli Organizatora oraz 1 przedstawiciel Partnerów projektu.
20. Warunkiem udziału w Grze jest:

a) rejestracja drużyny na formularzu zgłoszenia, dostępnym do pobrania na stronie Organizatora https://zs2.rzeszow.pl/ i przesłanie skanu wypełnionego formularza na adres mailowy wskazany w formularzu. Warunkiem zarejestrowania drużyny przez Organizatora jest poprawne i kompletne wypełnienie formularza zgłoszenia, w którym należy podać: imię i nazwisko, numer telefonu oraz adres mailowy każdego z członków drużyny – wzór formularza zgłoszenia stanowi załącznik nr 1 do Regulaminu;
b) w przypadku niepełnoletnich członków drużyny wymagane jest wyrażenie pisemnej zgody rodziców lub innych przedstawicieli ustawowych na ich udział w Grze. Zgoda powinna zostać przesłana w formie skanu wraz z formularzem zgłoszenia na ten sam adres mailowy lub przekazana Organizatorowi w formie pisemnej w dniu Konkursu w punkcie startowym. Wzór pisemnej zgody stanowi załącznik nr 2 do Regulaminu.

21. Terminy zgłoszeń drużyn do Konkursu wskazany zostanie na stronie Organizatora: https://zs2.rzeszow.pl/.
22. W Konkursie może wziąć udział nie więcej niż 8 drużyn.
23. Do udziału w Konkursie Organizator zakwalifikuje maksymalnie 1 drużynę z jednej szkoły, z zastrzeżeniem pkt 24 poniżej. Decydująca jest kolejność przesłanych zgłoszeń.
24. W przypadku zgłoszenia się do udziału w Grze łącznie mniej niż 8 drużyn, przeprowadzona zostanie rekrutacja uzupełniająca.
25. W przypadku naruszenia przez drużynę lub któregokolwiek z jej członków postanowień niniejszego Regulaminu, złamania zasad fair play, utrudniania Gry innym drużynom Organizator ma prawo odebrać drużynie kartę uczestnictwa i wykluczyć ją z Gry. Decyzja Organizatora w tej kwestii jest ostateczna.
26. Poprzez nadesłanie zgłoszenia udziału w Grze i odebranie karty uczestnictwa uczestnicy wyrażają zgodę na: wzięcie udziału w Konkursie na warunkach określonych w niniejszym Regulaminie oraz przetwarzanie przez Organizatora danych osobowych w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Konkursu (zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dn. 29.09.1997 r. Dz. U. Nr 133 poz.883). Administratorem danych osobowych uczestników Konkursu jest Stowarzyszenie Na Rzecz Rozwoju Zespołu Szkół Nr 2 w Rzeszowie. Każdy uczestnik Konkursu posiada prawo dostępu do swoich danych osobowych oraz ich poprawiania (w tym ich usunięcia). Informuje się uczestników Gry, że podanie danych jest dobrowolne, ale niezbędne do zgłoszenia swojego udziału w Grze.

§3

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu, w tym terminu przebiegu Gry. Nowy Regulamin obowiązuje od momentu jego zamieszczenia na stronie Organizatora: https://zs2.rzeszow.pl/.
2. Dalsze uczestnictwo w Grze, po zmianie Regulaminu, uznaje się za wyrażenie zgody na dokonaną zmianą Regulaminu.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do dokonywania wykładni niniejszego Regulaminu oraz rozstrzygania wszelkich sporów powstałych przy jego stosowaniu. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem zastosowanie mają przepisy kodeksu cywilnego.
4. Decyzje Organizatora są ostateczne. Uczestnikom nie przysługuje prawo odwoływania się i wnoszenia reklamacji.
5. Organizator zastrzega sobie prawo odwołania Konkursu bez podania przyczyn.