

Regulamin Konkursu Internetowej Ekonomicznej Gry Edukacyjnej

§1. Cele konkursu

Celem konkursu Ekonomicznej Gry Edukacyjnej (zwanego dalej „Konkursem”) jest rozbudowanie zainteresowania umiejętnością podejmowania decyzji, wykorzystującą wiedzę z mikroekonomii wśród młodzieży szkolnej oraz studentów, promowanie jednostek o wybitnych zdolnościach analitycznego myślenia oraz kształtowanie zdolności do samodzielnego rozwiązywania problemów ekonomicznych.

§2. Organizatorzy i współorganizatorzy Konkursu

1. Organizatorem konkursu jest Zakład Wspomagania i Analizy Decyzji, Szkoła Główna Handlowa, Al. Niepodległości 162, 02-554 Warszawa (zwany dalej „Organizatorem”).
2. Współorganizatorami Konkursu są członkowie Studenckiego Koła Analiz Ekonomicznych działającego przy Szkole Głównej Handlowej w Warszawie.

§3. Miejsce przeprowadzenia Konkursu

1. Oficjalną stroną internetową konkursu jest witryna <http://eegame.org/> (zwana dalej „Portalem EGE”). Jest ona osiągalna ze strony Organizatora znajdującej się pod adresem <http://www.sgh.waw.pl/instytuty/zwiad/ege/>.
2. Konkurs odbywa się za pośrednictwem Internetu.
3. Ogłoszenie wyników odbędzie się za pośrednictwem Internetu.
4. Wręczenie nagród oraz dyplomów odbędzie się drogą pocztową.

§4. Zasady uczestnictwa w Konkursie

1. Udział w Konkursie jest dobrowolny i bezpłatny.
2. Uczestnikiem Konkursu może być każda osoba z wyjątkiem:
 - a) organizatorów oraz ich rodzin;
 - b) osób posiadających tytuł zawodowy lub naukowy w dziedzinie nauk ekonomicznych.
3. Warunkiem uczestnictwa w Konkursie jest zarejestrowanie się w Portalu EGE. Rejestracja wymaga podania adresu e-mail, który będzie wykorzystywany przez Organizatora do komunikacji z uczestnikiem, a także minimum danych niezbędnych do zidentyfikowania użytkownika: imienia, nazwiska, roku urodzenia, miejscowości pobytu i poziomu wykształcenia.
4. Osoby wymienione w pkt. 2 mogą zarejestrować się w systemie oraz korzystać z Gry jednak nie będą one uwzględniane w trakcie przyznawania nagród.

§5. Przebieg konkursu

1. Konkurs odbywa się za pomocą oprogramowania „Ekonomiczna Gra Edukacyjna” (zwanego dalej „Grą”), które można pobrać z Portalu EGE.
2. Do Gry dołączony jest Podręcznik Gracza (zwany dalej „Podręcznikiem”), który wyjaśnia zasady rządzące Grą. Można go pobrać z Portalu EGE.
3. Konkurs nie jest podzielony w czasie na etapy. Uczestnicy tworzą konta użytkowników w Grze i przechodzą poszczególne etapy w dowolnej kolejności, starając się uzyskać jak największą liczbę punktów, według zasad opisanych w Podręczniku.
4. Każdy z czterech etapów Gry punktowany jest niezależnie. Arytmetyczna średnia liczby punktów uzyskanych przez gracza we wszystkich czterech etapach jest podstawą do utworzenia klasyfikacji generalnej.
5. Na bieżąco, w czasie trwania konkursu, tworzone i aktualizowane są listy rankingowe najlepszych trzydziestu graczy, zarówno w klasyfikacji generalnej jak i w obrębie każdego z etapów.
6. Po zakończeniu konkursu listy rankingowe przestają być aktualizowane i na ich podstawie Organizator przyznaje nagrody najlepszym graczom.
7. Warunkiem znalezienia się na liście zwycięzców jest podanie pełnych danych adresowych oraz personalnych, umożliwiających weryfikację uczestnika, jego wieku, aktualnego zajęcia i innych danych potrzebnych do celów Konkursu.
8. Lista zwycięzców publikowana jest w Internecie. Na życzenie uczestnika Organizator zobowiązuje się do usunięcia jego danych z publicznie dostępnej listy i zastąpienia ich podanym przez uczestnika pseudonimem.
9. Organizator zastrzega sobie prawo do usuwania kont uczestnikom, którzy w trakcie konkursu nie będą się zachowywać zgodnie z zasadami fair play. W przypadkach wątpliwych, Organizator może podjąć kroki mające na celu ustalenie wiarygodności uzyskanych przez uczestnika rezultatów.

§6. Terminy

1. Oficjalne rozpoczęcie niniejszej (trzeciej) edycji Konkursu nastąpi w dniu 2008-12-01.
2. Wyniki uzyskane przez graczy są rejestrowane przez cały okres trwania Konkursu. Nagrody wymienione w par. 7 zostaną przyznane przez Organizatora na podstawie list rankingowych według stanu na dzień 2009-02-16, godzina 00:00.
3. Korespondencja z prośbami o przesłanie danych osobowych (tzn. osób zajmujących aktualnie miejsca nagradzane) rozsyłana będzie do potencjalnych zwycięzców od dnia 2009-02-02, do dnia opublikowania listy zwycięzców włącznie.
4. Po dacie zamrożenia list rankingowych nie będzie już możliwe jest korzystanie z Gry.
5. 2009-02-26 zostanie opublikowana w Portalu EGE lista zwycięzców.
6. 2009-03-09 zostaną wysłane nagrody.
7. Wszystkie istotne terminy są publikowane w Portalu EGE.

§7. Nagrody

1. Pierwsza nagroda, Apple iPod Nano, przyznawana jest uczestnikowi, który uzyskał największą liczbę punktów w klasyfikacji generalnej.
2. Druga nagroda, w postaci odtwarzaczy MP3 o wartości około 200 zł przyznawana jest dwóm uczestnikom, którzy zajęli drugie i trzecie miejsce w klasyfikacji generalnej.
3. Trzecia nagroda – nagrody książkowe, przyznawane są uczestnikom, którzy zajęli miejsca od czwartego włącznie. Przyznawanych jest siedem trzecich nagród.
4. Upominki przyznawane są dwudziestu najlepszym graczom.
5. Powyższe nagrody są nagrodami ufundowanymi przez firmę The Boston Consulting Group. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo poszerzenia puli nagród, w przypadku znalezienia kolejnych sponsorów.

§8. Źródła finansowania

1. Konkurs finansowany jest przez organizatorów, sponsorów i fundatorów.
2. Sponsor może uzgodnić z Organizatorem cele, na jakie będzie przeznaczona jego dotacja.
3. Dotacje przyjmowane są w formie pieniężnej, dóbr i usług.

§9. Kontakt z organizatorami

Wszystkie pytania, komentarze i uwagi można zgłaszać do osób odpowiedzialnych za kontakt z uczestnikami. Ich dane kontaktowe zamieszczone są w Portalu EGE.

§10. Postanowienia końcowe

1. Wzięcie udziału w Konkursie oznacza automatyczną akceptację powyższego regulaminu.
2. Wszelkie dane osobowe i kontaktowe udostępnione Organizatorowi nie będą nikomu przekazane, chyba, że uczestnik świadomie wyrazi na to zgodę.
3. Przystąpienie do Gry oznacza automatycznie wyrażenie zgody na przetwarzanie do celów Konkursu uzyskanych od użytkownika danych, zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych.
3. Wszelkie kwestie sporne, nieuregulowane niniejszym Regulaminem, dotyczące Konkursu rozstrzygane są przez Organizatora.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany regulaminu.