

REGULAMIN

SZKOLNEJ INTERNETOWEJ GRY GIEŁDOWEJ

§ 1

Postanowienia ogólne

1. Celem projektu „Szkolna Internetowa Gra Giełdowa oraz kurs e-learningowy”, zwanego dalej „Projektem”, jest edukacja ekonomiczna młodzieży w zakresie mechanizmów działania rynku kapitałowego oraz giełdy. Projekt składa się z dwóch podprojektów: Szkolnej Internetowej Gry Giełdowej, zwanej dalej „SIGG” lub „Grą” oraz kursu e-learningowego, zwanego dalej „Kursem”.
2. Podstawą organizowania Projektu jest odpowiednio regulamin Szkolnej Internetowej Gry Giełdowej zwany dalej „Regulaminem SIGG” oraz regulamin kursu e-learningowego. Regulaminy określają zasady organizowania poszczególnych podprojektów oraz prawa i obowiązki związane z uczestnictwem w podprojekcie. Materiały reklamowe dotyczące Projektu mają jedynie charakter promocyjno-informacyjny.
3. Regulamin SIGG oraz regulamin kursu e-learningowego, jak również dodatkowe informacje o Projekcie, dostępne są na stronie internetowej: www.sigg.org.pl. Wszelkie wątpliwości dotyczące brzmienia regulaminów rozstrzygane są przez Organizatora. Organizator zastrzega sobie prawo dokonywania – w uzasadnionych przypadkach - zmian regulaminów.

§ 2

Organizator SIGG

Administrowanie SIGG

1. Organizatorem SIGG są Fundacja im. Lesława A. Pagi z siedzibą w Warszawie przy ul. Książęcej 4 wpisana do rejestru stowarzyszeń przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000324112 zwana dalej „Fundacją” oraz Giełda Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z siedzibą w Warszawie przy ul. Książęcej 4, 00-498 Warszawa, zarejestrowana w Sądzie Rejonowym dla m.st. Warszawy w Warszawie, pod numerem KRS 82312, kapitał zakładowy w wysokości 41.972.000 zł - w całości opłacony, NIP 526-025-09-72, zwana dalej „GPW”.
2. GPW pełni funkcję Administratora SIGG. Administrator SIGG monitoruje wartość portfela każdego Zespołu oraz przestrzeganie postanowień Regulaminu określających zasady inwestowania. Administrator SIGG zastrzega sobie prawo wykluczenia z Gry Zespołu, który nie przestrzega tych zasad.
3. Administrator SIGG określa: listę instrumentów finansowych, które mogą być przedmiotem inwestycji, prowizję za realizację zleceń w SIGG. Pytania do Administratora oraz problemy techniczne należy zgłaszać na adres:

sigg@paga.org.pl. Pytania i problemy należy zgłaszać wyłącznie za pośrednictwem nauczyciela–opiekuna.

4. Administrator zobowiązuje się dołożyć należytej staranności w celu usunięcia ewentualnie zaistniałych problemów technicznych.
5. W trakcie Gry wszyscy Uczestnicy mają możliwość sprawdzenia statystyk dotyczących przebiegu Gry i korzystania z dodatkowych narzędzi komunikacyjnych zamieszczonych na stronie Gry.

§ 3

Dane osobowe uczestników

1. Dane osobowe uczestników Projektu będą przetwarzane zgodnie z ustawą z 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz.U. poz. 2135 z późn. zm.) Dane osobowe są zbierane na zasadzie dobrowolności, jednakże podanie danych jest warunkiem wzięcia udziału w Projekcie. Administratorem danych osobowych jest Fundacja im. Lesława A. Pagi w Warszawie, ul. Książęca 4, 00-498 Warszawa, która może przetwarzać dane w celach zgodnych z działalnością statutową Fundacji, a w szczególności w związku z organizowaną Szkolną Internetową Grą Giełdową oraz kursem e-learningowym oraz innymi konkursami i przedsięwzięciami związanymi z edukacją w zakresie rynku kapitałowego, organizowanymi przez Fundację w przyszłości.
2. Uczestnik Projektu ma prawo wglądu do swoich danych osobowych, a także żądania ich poprawiania lub usunięcia. Uczestnicy wyrażają zgodę na przesyłanie informacji o niniejszym Projekcie oraz o innych przedsięwzięciach organizowanych przez Fundację w przyszłości - w szczególności drogą pocztową lub elektroniczną.
3. Każdy uczestnik Projektu wyraża dobrowolnie zgodę na przekazanie jego danych osobowych Współorganizatorowi, a zarazem Administratorowi SIGG – Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z siedzibą przy ul. Książęcej 4, 00-498 Warszawa w celu obsługi platformy służącej do gry w ramach SIGG oraz w celu informowania o przedsięwzięciach związanych z edukacją w zakresie rynku kapitałowego, organizowanych przez Administratora SIGG w przyszłości.

§ 4

Terminy

1. SIGG składa się z **gry podstawowej**, która trwać będzie w terminie **od 17 października 2016 r. do 15 stycznia 2017 r.** oraz **dogrywki**, która trwać będzie **od 1 do 31 marca 2017 r. Od 26 września do 14 października 2016 r.** zostanie przeprowadzona **gra testowa**.
2. **Kurs e-learningowy** rozpoczyna się w dniu **10 października 2016 r.**, a **kończy 15 stycznia 2017 r.** **Klasówka przewidziana jest w terminie 9-15 stycznia 2017 r.**
3. **Szczegółowy harmonogram Projektu w roku szkolnym 2016/2017:**

12 września – 30 września 2016 r. - rejestracja uczestników – zarówno do Gry, jak i Kursu

26 września - 14 października 2016 r. - gra testowa

10 października - 23 października 2016 r. - pre test w kursie e-learningowym

10 października 2016 r. - 15 stycznia 2017 r. – kurs e-learningowy

17 października 2016 r. - 15 stycznia 2017 r - gra podstawowa

1-31 marca 2017 r. - dogrywka

9-15 stycznia 2017 r. - ogólnopolska klasówka on-line z inwestowania

Terminy testów kursu e-learningowego:

W terminie 10-23 października 2016 r. odbędzie się **PRE TEST** - test sprawdzający wiedzę początkową (niezależnie od wyników, jedynie za podejście, Uczestnicy otrzymują taką samą ilość dodatkowych punktów)

Test 1 - 10- 23 października 2016 r.

Test 2 - 17- 23 października 2016 r.

Test 3 - 24 - 30 października 2016 r.

Test 4 - 31 października - 6 listopada 2016 r.

Test 5 - 7- 13 listopada 2016 r.

Test 6 - 14 - 20 listopada 2016 r.

Test 7 - 21- 27 listopada 2016 r.

Test 8 - 28 listopada - 4 grudnia 2016 r.

Test 9 - 5- 11 grudnia 2016 r.

Test 10 - 12- 18 grudnia 2016 r.

Test 11 - 2- 8 stycznia 2017 r.

KLASÓWKA 9 - 15 stycznia 2017 r.

Organizator zastrzega sobie możliwość dokonania zmian w harmonogramie Projektu.

§ 5

Uczestnictwo w SIGG

1. SIGG jest przeznaczony dla uczniów szkół ponadgimnazjalnych, w tym zaakceptowanych przez Organizatora szkół niepodlegających nadzorowi kuratorów oświaty w rozumieniu ustawy z dnia 7 września 1991 roku o systemie oświaty, w szczególności szkół położonych w wybranych krajach poza granicami Polski. W SIGG nie mogą brać udziału pracownicy Organizatora, jak również członkowie ich najbliższej rodziny. W XV edycji SIGG testowo biorą udział również uczniowie zgłoszonych (przed rozpoczęciem rejestracji) przez koordynatorów regionalnych szkół gimnazjalnych.

2. Uczniowie przystępujący do SIGG tworzą Zespoły. W każdej szkole nad pracą Zespołów czuwa nauczyciel – opiekun.
3. W przypadku zgłoszenia z jednej szkoły więcej niż jednego Zespołu, każdy z nich może mieć innego opiekuna.
4. Każdy Zespół biorący udział w SIGG, może liczyć **nie mniej niż 2 a nie więcej niż 4 osoby**. Każdy uczeń biorący udział w SIGG może należeć tylko do jednego Zespołu.
5. Pracownikiem, w rozumieniu niniejszego Regulaminu, jest osoba zatrudniona u Organizatora na podstawie umowy pracę oraz osoba współpracująca z Organizatorem na podstawie umowy cywilnoprawnej (w szczególności umowy o dzieło, umowy zlecenia), jak również członkowie rady nadzorczej oraz zarządu. Przez członków najbliższej rodziny rozumie się krewnych i powinowatych w linii prostej, rodzeństwo, małżonków i dzieci rodzeństwa, osoby pozostające w stosunku przysposobienia oraz ich małżonków. W razie wątpliwości o wykluczeniu danej osoby z udziału w Grze rozstrzyga Organizator.

§ 6

Zgłoszenia

1. Zgłoszenia do SIGG dokonuje w pierwszej kolejności nauczyciel – opiekun, a następnie uczniowie. Formularz zgłoszeniowy do SIGG zostanie udostępniony na stronie www.sigg.org.pl od **12 września 2016 r. do 30 września 2016 r.**
2. **Organizator może zdecydować o przedłużeniu terminu rejestracji, o czym poinformuje na stronie www.sigg.org.pl.**
3. W celu dokonania zgłoszenia do SIGG należy w nieprzekraczalnym terminie do 12 października 2016 r. wypełnić formularze rejestracyjne znajdujące się na stronie www.sigg.org.pl.
4. Nauczyciel – opiekun powinien niezwłocznie przesłać na adres korespondencyjny koordynatora regionalnego **wydrukowane zgłoszenie szkoły wraz z wykazem uczniów** (zgłoszenie musi być podpiewcętowane i podpisane przez Dyrektora szkoły). Koordynator regionalny po otrzymaniu potwierdzonych formularzy zgłoszeniowych, przystępuje do formalnej weryfikacji ze względu na zgodność z Regulaminem oraz zasadami przyjmowania zgłoszeń. Po formalnej weryfikacji zgłoszenie zostanie zaakceptowane bądź odrzucone.

Zespoły zatwierdzone przez koordynatora regionalnego do uczestnictwa w SIGG otrzymają od niego wiadomość informującą o przystąpieniu do Gry. Każdy uczeń oraz nauczyciel - opiekun otrzyma indywidualny login i hasło do Gry.
5. Loginem uczniów i nauczycieli – opiekunów będzie adres e-mail podany podczas rejestracji. Każdy użytkownik musi mieć unikalny adres e-mail (nie ma możliwości dopisania 2 osób na jeden adres e-mailowy).
6. Nauczyciel - opiekun, jeśli uczy w kilku szkołach musi zarejestrować każdą ze szkół na inny adres e-mail.

7. Zarejestrowane maile upoważniają wszystkich Uczestników do aktywnego udziału w Grze, to jest do zawierania transakcji kupna i sprzedaży oraz do udziału w kursie e-learningowym.
8. Pytania związane z zakwalifikowaniem Zespołu z danej szkoły ponadgimnazjalnej do Gry oraz pytania powstałe w trakcie trwania Gry należy kierować drogą elektroniczną na adres koordynatora regionalnego. Uczestnicy SIGG mogą korzystać z pomocy koordynatorów regionalnych ze swojego województwa, wybranych przez Organizatora, których lista oraz adresy e-mail dostępne są po zalogowaniu na stronie www.sigg.org.pl oraz na stronie www.paga.org.pl w zakładce „Szkolna Internetowa Gra Giełdowa”. Koordynatorzy regionalni odpowiadają na pytania merytoryczne i funkcjonalne dotyczące Projektu kierowane przez uczestników z podległych im województw. Dodatkowo do dyspozycji pozostaje administrator SIGG pod adresem e-mail sigg@paga.org.pl

§ 7

Zasady uczestnictwa w SIGG

1. W formularzu zgłoszeniowym SIGG każdy Zespół samodzielnie określa swoją nazwę, pod którą będzie występował w SIGG. Nazwa Zespołu **nie może być** znakiem towarowym oraz naruszać praw autorskich i dóbr osobistych. Nad wyborem właściwej nazwy (bez określeń wulgarnych, kontrowersyjnych lub dwuznacznych) ma obowiązek czuwać nauczyciel-opiekun. W przypadku wyboru przez Zespół nazwy nieakceptowanej przez Organizatora (zwierającej określenia wulgarne, kontrowersyjne lub dwuznaczne) Zespół ma obowiązek jej zmiany. W przypadku niedokonania zmiany nazwy Organizator może wykluczyć Zespół z Gry.
2. Zespół nie może zmienić swojej nazwy w trakcie trwania SIGG.
3. Zespół nie może zmienić swojego składu podczas trwania SIGG. Wprowadzanie nowych członków do Zespołu jest niemożliwe. Organizator dopuszcza możliwość zmiany składu Zespołu tylko w sytuacji wyjątkowej, po jej pisemnym zgłoszeniu wraz z podaniem przyczyny zmiany.
4. W przypadku, o którym mowa w pkt 3, informacja taka powinna być podpisana przez nauczyciela - opiekuna, opatrzona pieczęcią szkoły, podpisem Dyrektora szkoły i wysłana na adres: Fundacja Lesława A. Pagi, ul. Książęca 4, 00-498 Warszawa.
5. W uzasadnionych przypadkach Organizator może unieważnić grę podstawową. Organizator może przerwać lub odwołać Grę bez podania przyczyn, w tym w trakcie lub po zakończeniu kursu e-learningowego.
6. Organizator może postanowić o wykluczeniu Uczestnika z udziału w Grze lub pozbawić go prawa do otrzymania nagrody w przypadku uzasadnionego podejrzenia, że Uczestnik nie przestrzegał zasad niniejszego Regulaminu lub dokonywane przez niego inwestycje w ramach Gry mogłyby naruszyć przepisy obowiązujące na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. lub przepisy powszechnie obowiązujące.
7. Rejestracja w Grze oznacza akceptację zasad niniejszego Regulaminu oraz wyrażenie przez Uczestnika zgody na przetwarzanie przez Fundację im. Lesława

- A. Pagi, zgodnie z postanowieniami § 3 Regulaminu, danych osobowych podanych podczas rejestracji do SIGG.
8. Udział w Grze i związane z nim udostępnienie danych osobowych jest całkowicie dobrowolne.

§ 8

Zasady Inwestowania

1. Każdy Zespół na początku Gry otrzymuje do dyspozycji wirtualne środki w kwocie 20 000 zł.
2. Środki te zdeponowane są na rachunku pieniężnym, który wraz z rachunkiem papierów wartościowych stanowi część rachunku inwestycyjnego Zespołu.
3. Środki zdeponowane na rachunku pieniężnym Zespołu nie są oprocentowane.
4. W trakcie Gry Zespoły inwestują posiadane środki, starając się je pomnożyć.
5. Zespołom, których członkowie zdobyli bonusy w kursie e-learningowym w postaci dodatkowych wirtualnych środków, suma bonusów uzbieranych z poszczególnych quizów zostanie dopisana **jednorazowo po zakończeniu** gry podstawowej i wcześniejszym przeliczeniu portfeli inwestycyjnych. Patrz: Regulamin kursu e-learningowego: *Zasady łączące SIGG z Kursem (BONUSY)*
6. Przedmiotem wirtualnych inwestycji w Grze są wyłącznie akcje spółek wchodzące w dniu rozpoczęcia Gry w skład indeksów WIG20 i mWIG40 oraz ETF-y i kontrakty terminowe na akcje pojedynczych spółek.
7. Akcje spółek wchodzących w skład indeksów WIG20 i mWIG40 w dniu rozpoczęcia Gry pozostają przedmiotem Gry nawet w sytuacji gdy zostaną usunięte ze składu indeksów w czasie trwania Gry.
8. Akcje spółek oznaczone są symbolami, które odpowiadają symbolom obowiązującym na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie S.A.
9. Zespół może kupować i sprzedawać posiadane akcje, ETF-y lub kontrakty terminowe w godzinach trwania sesji giełdowej.
10. Organizator nie oferuje specjalnych przywilejów wynikających z praw poboru do akcji.
11. W przypadku gdyby w czasie trwania Gry, dla którejkolwiek ze spółek przypadał dzień ustalenia prawa do dywidendy, Zespołom posiadającym akcje tej spółki w dniu uprawniającym do dywidendy (z uwzględnieniem zasady D+2) wartość tej dywidendy, niepomniejszona o należny podatek, zostanie dopisana do wartości portfela po zakończeniu Gry.
- 12. Każdy Zespół musi dokonać co najmniej jednej operacji w ciągu pierwszych 14 dni od momentu rozpoczęcia Gry. W przeciwnym razie Zespół zostanie wykluczony z Gry.**
13. Sposób realizacji oraz typy dostępnych zleceń maklerskich opisuje „Instrukcja obsługi platformy transakcyjnej”.
14. Każdy uczestnik Gry może złożyć tylko 1 zlecenie na 10 sekund (1 zlec/10s).

15. W przypadku kilkukrotnych prób przekroczenia limitu składanych zleceń, Zespół może zostać wykluczony z Gry.
16. Akcje, ETF-y oraz kontrakty terminowe znajdujące się na rachunku papierów wartościowych podlegają tym samym działaniom związanym z obrotem giełdowym co akcje notowane na GPW (zawieszenie obrotu, unieważnienie kursu, wycofanie z obrotu).
17. Jeżeli w portfelu Zespołu znajdują się akcje spółki, która w wyniku decyzji GPW zmienia system notowań w trakcie trwania Gry (przeniesienia z notowań ciągłych do systemu jednolitego) Administrator dokonuje korekty składu portfela Zespołu. Korekta polega na „sprzedaży” akcji danej spółki po kursie ustalonym na fixingu na zamknięciu w ostatnim dniu, w którym spółka była notowana w systemie notowań ciągłych. Kwota wynikająca ze sprzedaży takich akcji powiększa rachunek pieniężny danego Zespołu. W przypadku dokonania takiej transakcji prowizja pobierana jest na zasadach ogólnych.
18. W sytuacjach szczególnych Administrator ma prawo dokonać innych, odpowiednich zmian na rachunkach Zespołów.
19. W uzasadnionych przypadkach Organizator może także unieważnić Grę.
20. Stan rachunku każdego Zespołu aktualizowany jest automatycznie. Zmiana na rachunku inwestycyjnym Zespołu będąca wynikiem realizacji złożonego przez Zespół zlecenia będzie zapisywana na tym rachunku do godziny 18.15 w danym dniu sesyjnym.
21. Uczestnik przyjmuje do wiadomości, że środowisko SIGG nie odpowiada w pełni środowisku realnych notowań giełdowych podczas składania zleceń. W szczególności Uczestnik przyjmuje do wiadomości, że:
 - a. składanie zleceń kupna i sprzedaży instrumentów finansowych podczas trwania SIGG nie wpływa na notowania instrumentów finansowych na rynku rzeczywistym,
 - b. w procesie wykonywania zleceń w ramach SIGG nie są zawierane rzeczywiste transakcje.
22. Uczestnik przyjmuje do wiadomości, że nie jest dozwolone używanie podczas trwania SIGG oprogramowania komputerowego, które umożliwia zawieranie transakcji w sposób automatyczny. Uzyskanie przez Organizatora podejrzenia stosowania takiego oprogramowania stanowi podstawę do wykluczenia Uczestnika z Gry.
23. Uczestnik przyjmuje do wiadomości, że nie jest dozwolone działanie w zмовie z innymi Uczestnikami. Uzyskanie przez Organizatora podejrzenia wykonywania takich działań stanowi podstawę do wykluczenia z Gry.
24. Uczestnik przyjmuje do wiadomości, że nie jest dozwolone udzielanie pełnomocnictw do działania na Rachunkach, a także udzielanie osobom trzecim dostępu do Rachunków, a takie działania stanowią podstawę do wykluczenia z Gry.
25. Uczestnik przyjmuje do wiadomości, że udostępnione przez Giełdę notowania on-line instrumentów finansowych mogą być wykorzystywane jedynie w celu udziału w SIGG, zabronione jest udostępnianie oraz wykorzystywanie tych notowań w innym celu.

26. Organizator zastrzega sobie prawo do nieprzyznania nagrody, wykluczenia z udziału w Grze Uczestników, a w skrajnych przypadkach do blokowania uczestnictwa w Grze tych Uczestników, którzy naruszają postanowienia niniejszego Regulaminu, a w szczególności:
- biorą udział w Grze z podaniem fikcyjnych lub nieprawdziwych danych,
 - biorą udział w Grze używając więcej niż jednego Rachunku,
 - prowadzą działania sprzeczne z prawem, z dobrymi obyczajami, a w szczególności, gdy godzą swym zachowaniem w interesy osób trzecich,
 - prowadzą działania, co do których zachodzi uzasadnione podejrzenie, że mogą one prowadzić do prób obejścia Regulaminu lub zabezpieczeń i zasad funkcjonowania platformy,
 - prowadzą działania naruszające uzasadnione interesy Organizatora lub godzą w jego wizerunek,
 - używają skryptów lub oprogramowania automatyzującego prowadzenie działań na Platformie,
 - używają skryptów lub oprogramowania, które ma wpływ na przesyłane przez Platformę dane.

§ 9

Zakończenie Gry

- W dniu zakończenia Gry, Administrator dokona przeliczenia wartości portfeli inwestycyjnych posiadanych przez każdy z Zespołów. Wartość portfela zostanie ustalona poprzez sumowanie:
 - kwoty wolnych środków posiadanych na rachunku,
 - wartości posiadanych w portfelu instrumentów finansowych wyznaczonej w oparciu o kursy zamknięcia notowań ciągłych ustalone na sesji w dniu, w którym kończy się Gra.
- W przypadku, gdy w portfelu Zespołu znajdują się akcje spółki, których notowania zostały przez GPW zawieszane, ich wartość określa się według ceny zamknięcia z notowań ciągłych na ostatniej sesji, gdy akcje te były notowane.
- Zespołom, których członkowie zdobyli bonusy w kursie e-learningowym w postaci dodatkowych wirtualnych środków, suma bonusów uzbieranych z poszczególnych quizów zostanie dopisana jednorazowo po zakończeniu Gry i wcześniejszym przeliczeniu portfeli inwestycyjnych. Patrz: Regulamin kursu e-learningowego: Zasady łączące SIGG z Kursem (BONUSY)
- Portfele Zespołów mogą być wrywkowo sprawdzane pod kątem ewentualnej współpracy Zespołów, której efektem byłoby dokonywanie identycznych transakcji.

§ 10

Dogrywka

1. **Dogrywka** odbywa się w terminie **1.03 - 31.03.2017 r.** W dogrywce może wziąć udział każdy Zespół, który brał udział w grze podstawowej.
2. Dogrywka polega na inwestowaniu środków pieniężnych na rynku kontraktów terminowych na indeksy i waluty. Do zainwestowania każdy Zespół otrzymuje wirtualne środki w wysokości **50 tysięcy** złotych.
3. Szczegółowe zasady dogrywki, w tym przyznawane nagrody, określone zostały w dokumencie: "*Zasady inwestowania na platformie GPWtr@der podczas Dogrywki na kontraktach terminowych na indeksy WIG20, mWIG40 i waluty*", który dostępny jest na stronie sigg.org.pl.

§ 11

Nagrody, wyróżnienia i premie

1. Do nagród głównych Zespoły klasyfikowane będą według wartości portfela w dniu zakończenia SIGG. Zespołom, których członkowie aktywnie uczestniczyli w kursie e-learningowym, dopisane zostaną sumy bonusów pieniężnych uzbieranych w ramach Kursu. Patrz: Regulamin kursu e-learningowego: *Zasady łączące SIGG z Kursem (BONUSY)*.
2. **Nagrodzonych zostanie pierwszych 5 Zespołów**, które uzyskają najwyższe wartości portfela inwestycyjnego w grze podstawowej. Nagrody otrzymają: Zespół oraz nauczyciel-opiekun.
3. **Wyróżnionych zostanie 15 kolejnych najlepszych Zespołów** gry podstawowej. Nagrody otrzyma Zespół.
4. Organizator może przyznać nagrody specjalne, dodatkowe lub wyróżnienia w innych kategoriach.
5. Do każdej z nagród rzeczowych przyznanych osobom fizycznym zostanie przyznana dodatkowa nagroda pieniężna, przeznaczona przez Organizatora (Fundację im. Lesława A. Pagi) na pokrycie zobowiązania podatkowego nagrodzonego uczestnika będącego sobą fizyczną, z tytułu podatku dochodowego od osób fizycznych, powstałego w związku z przyznaniem nagrody rzeczowej w Grze. Podatek dochodowy zostanie przekazany przez Organizatora (Fundację im. Lesława A. Pagi) bezpośrednio na rachunek właściwego urzędu skarbowego zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa.

§ 12

Premia „lotna”- Nagroda miesiąca

1. Do premii lotnej Zespoły klasyfikowane będą według procentowej zmiany wartości portfela w dniach: **8 listopada 2016 r., 8 grudnia 2016 r. oraz 3 stycznia 2017 r.** liczonej według formuły – wartość portfela inwestycyjnego na zamknięcie sesji w danym dniu miesiąca do początkowej wartości portfela.

- Zwycięzcą premii lotnej zostanie Zespół, który uzyska największą dodatnią procentową zmianę wartości portfela inwestycyjnego w danym okresie.
- Zwycięskie Zespoły premii lotnej zostaną nagrodzone.

§ 13

Komisja Konkursowa

1. Komisja Konkursowa czuwa nad prawidłowym przebiegiem Gry. Komisja Konkursowa składa się z 4 osób powoływanych przez Organizatora.
2. Do zadań Komisji Konkursowej należy w szczególności:
 - (a) sprawdzenie czy dany Uczestnik spełnia wszystkie warunki uczestnictwa w Grze, określone w § 5-7 Regulaminu,
 - (b) sprawowanie kontroli nad prawidłowym przebiegiem Gry.
3. Komisja Konkursowa może postanowić o wykluczeniu Uczestnika z udziału w Grze lub pozbawić go prawa do otrzymania nagrody w przypadku uzasadnionego podejrzenia, że Uczestnik nie przestrzegał zasad niniejszego Regulaminu lub dokonywane przez niego inwestycje w ramach Gry mogłyby naruszyć przepisy obowiązujące na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. lub przepisy powszechnie obowiązujące. W szczególności zabroniona jest manipulacja instrumentem finansowym polegająca na składaniu zleceń na rynku rzeczywistym celem osiągnięcia korzyści na Rachunku w Grze.
4. Decyzje Komisji Konkursowej są ostateczne.
5. Z prac Komisji Konkursowej sporządzany jest pisemny protokół.

Regulamin kursu e-learningowego

Zasady ogólne

Kto może uczestniczyć w kursie e-learningowym

1. Kurs e-learningowy (Kurs) jest przeznaczony dla uczniów biorących udział w Szkolnej Internetowej Grze Giełdowej (SIGG)
2. Wypełnienie elektronicznego formularza zgłoszeniowego do SIGG umożliwia uczniom równocześnie korzystanie z kursu e-learningowego. Uczestnik będzie logował się do kursu przy wykorzystaniu tych samych danych do logowania. Zgłaszając uczestników nauczyciel - opiekun wypełnia także tylko jeden formularz zgłoszeniowy do SIGG.

Zgłoszenia

1. Kurs e-learningowy rozpoczyna się **10 października 2016 r. i trwa do 15 stycznia 2017 r.**
2. Zgłoszenia do Kursu odbywają się w terminie od **12 września 2016 r. do 30 września 2016.** Organizator może zdecydować o przedłużeniu terminu rejestracji.

Zasady uczestnictwa w Kursie e-learningowym

1. Cały kurs e-learningowy składa się z **11 kursów** dedykowanych poszczególnym zagadnieniom, zróżnicowanych pod względem szczegółowości tematyki (3 poziomy) i zawiera treści podstawowe oraz treści uzupełniające. W ramach każdego kursu znajduje się kilka ćwiczeń do rozwiązania. **Kurs e-learningowy rozpocznie się od testu wstępnego** (pre testu), sprawdzającego poziom wiedzy uczestników w chwili rozpoczęcia Kursu. Wypełnienie testu wstępnego nie jest obowiązkowe ale za jego wypełnienie uczestnik otrzyma nagrodę w postaci dodatkowych punktów.
2. Uczestnik może korzystać z treści danego kursu w takim zakresie szczegółowości, w jakim interesuje go dane zagadnienie.
3. Każdy z 11 kursów zakończony jest testem/quizem on-line. Test składa się z 5 pytań. Poprawna odpowiedź na 3 pytania zalicza test. Uczeń będzie miał dwa podejścia do testów, przy czym pomiędzy pierwszym, a drugim podejściem musi upłynąć 24 h. Jednocześnie należy się zmieścić w ramach czasowych wyznaczonych na zdanie testu.
4. Cały Kurs e-learningowy kończy klasówka on-line, sprawdzająca znajomość

zagadnień omawianych w ramach wszystkich 11 kursów. Do udziału w klasówce on-line, w wyznaczonym okresie, zostaną dopuszczeni ci uczestnicy Kursu, którzy zaliczą min. 7 pierwszych testów cząstkowych z wynikiem co najmniej 60 %. **Termin klasówki: 9.01 – 15.01.2017 r.**

5. Testy /quizy i klasówka on-line powinny być wypełnione samodzielnie przez uczestnika Kursu.
6. W przypadku problemów technicznych uczestnik Kursu będzie miał możliwość zadania pytania na wskazany adres e-mail.
7. Uczestnik, który złamie Regulamin Kursu, zostanie również wykluczony z Kursu.
8. Pytania powstałe w trakcie trwania Kursu należy kierować do właściwego koordynatora regionalnego poprzez forum Kursu bądź opiekuna metodycznego poprzez specjalny komunikator.

Szczegóły kursu e-learningowego

1. Udział Użytkowników w kursach będzie punktowany, a punktami będą złotówki (wirtualne PLN), które będą przyznawane każdemu Użytkownikowi w zależności od jego dokonań w poszczególnych kursach. Aktywności związane z kursami, za które będą przyznawane punkty oraz progi punktowe:
 - a. Wejście do Kursu (uruchomienie go) – 10 PLN
 - b. Wypełnienie testu wstępnego - 200 PLN
 - c. Rozwiązanie (prawidłowe) ćwiczenia w kursie – 20 PLN
 - d. Przejście Kursu – 30 PLN
2. Użytkownik tylko raz rozwiązuje ćwiczenie. Po rozwiązaniu nie ma możliwości ponownego przystąpienia do ćwiczenia. Punkty zdobyte w kursach będą się liczyły do ogólnej punktacji, przedstawiane na platformie w leaderboardze. Dokonania Użytkowników w kursach będą wpływały na przyznawane nagrody, a system nagród powiązany jest z platformą, co zostało opisane w części "Zasady łączące SIGG z kursem (BONUSY)"
3. Każde konto będzie zawierało mały licznik punktów. Licznik ten będzie pokazywał, ile punktów Użytkownik zdobył podczas przechodzenia danego kursu (minimum to 10 PLN – za samo wejście do Kursu Użytkownik jest nagradzany).
4. Licznik będzie pokazywał ilość punktów zdobytą w danym kursie – nie we wszystkich kursach (innymi słowy, jeśli Użytkownik w danym kursie zdobędzie 30 PLN, to po wejściu do kolejnego, licznik będzie zresetowany do 10 PLN – bo nowy kurs, to nowa punktacja).
5. Uczestnictwo Użytkowników w systemie grywalizacyjnym jest związane nie tylko z ich aktywnością w kursach, ale również z ich działaniami na platformie.
6. Elementy grywalizacyjne, jakie występują na platformie, to:
 - a. Punkty – udział Użytkowników w systemie (platforma) będzie punktowany – podobnie jak w kursach, punktami będą złotówki

(wirtualne PLN), które będą przyznawane każdemu Użytkownikowi w zależności od jego dokonań na platformie.

Aktywności związane z platformą, za które będą przyznawane punkty oraz progi punktowe zostały opisane w podpunktach b-g:

- b. Ankiety: pierwsza ankieta, dostępna po zaliczeniu 8 kursów: 100 PLN, kolejne ankiety (dopisywane ręcznie przez administratorów, ich wypełnienie jest dobrowolne) – 150 PLN za każdą ankietę.
 - c. Aktywności dodatkowe – w przypadku, kiedy w danym okresie więcej niż jedna osoba osiągnie tę samą liczbę PLN Organizator SIGG może zarządzić dogrywkę poprzez wprowadzenie zadań dodatkowych – np. zadań otwartych, które zostaną wykonane przez biorących udział w dogrywce, a następnie przesłane do oceny eksperta, który wyceni (za pomocą PLN-ów) poziom ich wykonania.
 - d. Przejście klasówki (testu końcowego) na 80% - 400 PLN
 - e. Przejście klasówki (testu końcowego) na 100% - 600 PLN
 - f. Wejście do klasówki - (testu końcowego) – 200 PLN
 - g. Zaliczenie testu (na minimalnym progu zaliczającym) – 100 PLN
 - h. Zaliczenie testu (quizu) na 100% – 200 PLN
7. Poziom Użytkownika (Status Użytkownika) – status Użytkownika to coś w rodzaju tytułu honorowego, zależnego od poziomu Użytkownika oraz jego aktywności. **Założenia działania systemu statusów:**
- a. Użytkownik zakładający konto ma status **praktykant**.
 - b. W trakcie realizacji kursów zmienia się poziom (w zależności od wyników). Te poziomy to:
 - Praktykant – poziom pierwszy, otrzymywany po założeniu konta.
 - Stażysta – poziom, jaki otrzyma Użytkownik po uzyskaniu **minimum 1000 PLN**.
 - Asystent maklera – po uzyskaniu **minimum 2000 PLN**.
 - Makler – po uzyskaniu **minimum 3500 PLN**.
 - Dyrektor biura maklerskiego – po uzyskaniu **minimum 5000 PLN**.

Dodatkowo, Użytkownik, który jako pierwszy zaliczy wszystkie kursy i klasówkę, otrzyma tytuł honorowy – „**Geniusz inwestowania**” i nagrodę specjalną w wysokości 1000 PLN.

8. **Trofea (Badge)** – są to wirtualne nagrody, które Użytkownik zdobywa za aktywności w grze. Prezentowane są w **Hall of Fame** w profilu gracza. Jest to coś na kształt odznak za wykonywanie zadań, za osiągnięcie odpowiedniego poziomu etc. Badge te będą podzielone na grupy:
- a. **Medale** – medale będą przyznawane za aktywność w kursach. Każdy z Użytkowników będzie mógł zdobyć jeden z 3 medali:
 - Złoty medal: ukończenie 10 kursów (nawet z minimalnym wynikiem)

- Srebrny medal: ukończenie 7 kursów
 - Brązowy medal: ukończenie 5 kursów
 - b. **Puchary** – puchary będą przyznawane za wyniki testów. Użytkownik może zdobyć jeden z 3 pucharów:
 - Złoty puchar: średni wynik z testów 100%,
 - Srebrny puchar: średni wynik z testów 90%
 - Brązowy puchar: średni wynik z testów: 80% (czyli minimum).
 - c. **Laur** – laur będzie przyznawany za postępy w ćwiczeniach:
 - Złoty laur – 100% poprawnie wykonanych ćwiczeń
 - Srebrny laur: 90% poprawnych ćwiczeń
 - Brązowy laur: 80% poprawnych ćwiczeń
 - d. **Czerwone szelki maklera** – trofeum specjalne, przyznawane tylko dla Użytkowników, którzy wykonają, co najmniej 8 kursów, wypełnią ankietę, a ich średni wynik (z testów i ćwiczeń) będzie równy lub większy niż 85%.
9. **Hall of Fame** – zakładka w profilu Użytkownika, gdzie będą widoczne zdobyte przez niego badge. Mogą się tam również znaleźć informacje na temat liczby ukończonych kursów, testów, ćwiczeń etc. oraz wirtualnych złotych itp. oraz inne rzeczy (np. kupowanie nowych odznak, nowych awatarów itp.).

Zasady łączące SIGG z Kursem (BONUSY)

1. Ponieważ Zespoły w SIGG mogą liczyć 2 lub 4 osoby, pod uwagę będzie brany tylko **JEDEN: najlepszy wynik wśród kursantów w każdym z Zespołów.**
2. Zasady przyznawania bonusów:
jeżeli chociaż jedna osób z Zespołu uzyska w kursie e-learningowym poziom:
 - a. Asystenta Maklera - Zespół otrzyma 1500 złotych
 - b. Maklera - Zespół otrzyma 2000 złotych
 - c. Dyrektora biura maklerskiego - Zespół otrzyma 2500 złotych
3. Za klasówkę on-line w module dotyczącym Kursu nie będą naliczane bonusy.
4. Ramy czasowe na zaliczenie quizów:
 - a. każdy quiz będzie można zaliczyć od poniedziałku do niedzieli (do godz. 23:59),
 - b. harmonogram quizów:

W terminie **10-23 października 2016 r.** odbędzie się **PRE TEST** - test sprawdzający wiedzę początkową (niezależnie od wyników, jedynie za podejście, uczestnicy otrzymują taką samą ilość dodatkowych punktów).

- Test 1** - 10- 23 października 2016 r.
- Test 2** - 17- 23 października 2016 r.
- Test 3** - 24 - 30 października 2016 r.
- Test 4** - 31 października - 6 listopada 2016 r.
- Test 5** - 7- 13 listopada 2016 r.
- Test 6** - 14 - 20 listopada 2016 r.
- Test 7** - 21- 27 listopada 2016 r.
- Test 8** - 28 listopada - 4 grudnia 2016 r.
- Test 9** - 5- 11 grudnia 2016 r.
- Test 10** - 12- 18 grudnia 2016 r.
- Test 11** - 2- 8 stycznia 2017 r.
- KLASÓWKA 9** - 15 stycznia 2017 r.

5. Administrator SIGG będzie porównywać - uzyskane za zaliczenie poszczególnych quizów - wyniki poszczególnych kursantów w Zespołach, do których należą w SIGG, następnie automatycznie doliczy Zespołom bonusy pieniężne za liczbę punktów zdobytą przez kursanta z najwyższym wynikiem w danym Zespole. Wartość bonusów Zespołów po zakończeniu każdego modułu będzie zapamiętywana w bazie SIGG celem sumarycznego dodania wartości po zakończeniu gry podstawowej i wcześniejszym przeliczeniu portfeli inwestycyjnych.

Zwycięzcy, nagrody

1. Trzy pierwsze osoby, które zdobędą największą liczbę punktów w kursie e-learningowym otrzymają nagrody rzeczowe.
2. W przypadku równej liczby punktów o zajęciu nagradzanego miejsca zdecyduje dogrywka, która wyłoni zwycięzców.
3. Organizator SIGG zastrzega sobie prawo organizowania dodatkowych konkursów oraz przyznania nagród dodatkowych.
4. Do każdej z nagród rzeczowych przyznanych w kursie e-learningowym zostanie przyznana dodatkowa nagroda pieniężna, przeznaczona przez Organizatora SIGG (Fundację im. Lesława A. Pagi) na pokrycie zobowiązania podatkowego nagrodzonego uczestnika, z tytułu podatku dochodowego od osób fizycznych, powstałego w związku z przyznaniem nagrody rzeczowej. Podatek dochodowy zostanie przekazany przez Organizatora SIGG (Fundację im. Lesława A. Pagi) bezpośrednio na rachunek właściwego urzędu skarbowego zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa.