

REGULAMIN

XIX SZKOLNEJ INTERNETOWEJ GRY GIEŁDOWEJ

§1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Celem projektu „Szkołna Internetowa Gra Giełdowa”, zwanego dalej „Projektem”, o charakterze konkursowym, 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 modułu edukacyjnego.
2. Projekt organizowany jest na zasadach określonych odpowiednio w Regulaminie Szkolnej Internetowej Gry Giełdowej, zwanym dalej „Regulaminem SIGG” oraz Regulaminie modułu edukacyjnego. 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 modułu edukacyjnego, jak również dodatkowe informacje o Projekcie, dostępne są na stronie internetowej: www.sigg.gpw.pl. Wszelkie wątpliwości dotyczące brzmienia Regulaminów rozstrzygane są przez Organizatora. Organizator zastrzega sobie prawo dokonywania – w uzasadnionych przypadkach - zmian Regulaminów.

§2. ORGANIZATOR SIGG I PODMIOTY WSPÓŁPRACUJĄCE

1. Organizatorem Projektu jest **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, o kapitale zakładowym w wysokości 41.927.000 - w całości opłaconym, NIP: 526-025-09-72, zwana dalej GPW.
2. Projekt organizowany jest we współpracy z:
 - ♦ **Fundacją GPW**, Współorganizatorem Projektu, z siedzibą w Warszawie przy ul. Książęcej 4, 00-498 Warszawa, wpisaną do rejestru stowarzyszeń, innych organizacji społecznych i zawodowych, fundacji oraz samodzielnych publicznych zakładów opieki zdrowotnej prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod numerem KRS 0000563300, NIP: 7010491115.
 - ♦ **Fundacją im. Lesława A. Pagi**, Partnerem Strategicznym Projektu, z siedzibą w Warszawie przy ul. Książęcej 4, 00-498 Warszawa, zarejestrowaną w Sądzie Rejonowym dla m.st. Warszawy pod numerem KRS 0000324112, NIP 701-017-05-17.
3. GPW jako Organizator Projektu monitoruje wartość portfela każdego Zespołu oraz przestrzeganie postanowień Regulaminu określających zasady inwestowania. Organizator zastrzega sobie prawo wykluczenia z Gry Zespołu, który nie przestrzega tych zasad.
4. Organizator SIGG określa: listę instrumentów finansowych, które mogą być przedmiotem inwestycji oraz prowiduje za realizację zleceń w SIGG. Pytania do Organizatora oraz problemy techniczne należy zgłaszać wyłącznie za pośrednictwem nauczyciela-opiekuna, na adres: sigg@gpw.pl.
5. Organizator na potrzeby zrealizowania Projektu udostępnia platformę internetową pod nazwą GPWTr@der („Platforma”).
6. Organizator zobowiązuje się dołożyć należytej staranności w celu usunięcia ewentualnie zaistniałych problemów technicznych.
7. W trakcie Gry wszyscy Uczestnicy mają możliwość sprawdzenia statystyk dotyczących przebiegu Gry, dostępnych na Platformie.

§3. TERMINY

1. SIGG składa się z **dwóch etapów**, z których pierwszy trwać będzie w terminie od **1 grudnia 2020 do 15 stycznia 2021**, a drugi od **1 marca 2021 do 1 kwietnia 2021** oraz **finału**, który odbędzie się w dniach **19 do 23 kwietnia** w formie wirtualnej rozgrywki on-line.
2. **Szczegółowy harmonogram Projektu w roku szkolnym 2020/2021:**
 - Gra:**
 - ♦ **2 listopada** - 30 listopada 2020- rejestracja Uczestników
 - ♦ **23 listopada** - 30 listopada 2020- gra testowa
 - ♦ **1 grudnia 2020** - 15 stycznia 2021- I etap Gry
 - ♦ **1 marca** - 1 kwietnia 2021 - II etap Gry
 - ♦ **19 - 23 kwietnia 2021** - Finał SIGG wirtualna rozgrywka on-line
 - Moduł edukacyjny:**
 - ♦ **9 listopada 2020 - 15 stycznia 2021**, szczegółowe terminy rozpoczęcia poszczególnych aktywności w ramach modułu edukacyjnego zostały zamieszczone w części regulaminu dotyczącej tej części Projektu.

§4. UCZESTNICTWO W SIGG

1. SIGG jest przeznaczony dla uczniów szkół ponadpodstawowych, w tym zaakceptowanych przez Organizatora szkół niepodlegających nadzorowi kuratorów oświaty w rozumieniu ustawy z dnia 7 września 1991 roku o systemie oświaty, a także szkół polskich poza granicami kraju.
2. Organizator dopuszcza udział w SIGG uczniów klas 7 i 8 szkół podstawowych.
3. Uczniowie przystępujący do Projektu tworzą Zespoły. W każdej szkole nad pracą Zespołów czuwa nauczyciel – opiekun lub w wyjątkowych sytuacjach koordynator regionalny SIGG, do którego wówczas odnoszą się postanowienia Regulaminu dotyczące nauczyciela - opiekuna.
4. W przypadku zgłoszenia z jednej szkoły więcej niż jednego Zespołu, każdy z nich może mieć innego opiekuna.
5. Każdy Zespół biorący udział w Projekcie, musi liczyć **nie mniej niż 2 i nie więcej niż 4 osoby**. Każdy uczeń biorący udział w Projekcie może należeć tylko do jednego Zespołu, a członkami tego zespołu są uczniowie uczęszczający do tej samej szkoły.
6. W SIGG nie mogą brać udziału pracownicy Organizatora i Podmiotów Współpracujących, o których mowa w § 2, jak również członkowie ich najbliższej rodziny.
7. Pracownikiem, w rozumieniu niniejszego Regulaminu, jest osoba zatrudniona przez podmiot wymieniony w § 2 na podstawie umowy pracę oraz osoba współpracująca takim podmiotem na podstawie umowy cywilnoprawnej (w szczególności umowy o dzieło, umowy zlecenia), jak również członkowie organów danego podmiotu. 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.
8. Warunkiem udziału uczniów, którzy w dniu rejestracji do SIGG nie ukończyli 16. roku życia jest przekazanie nauczycielowi - opiekunowi oświadczenia o wyrażeniu zgody na udział w SIGG podpisanego przez ich opiekuna prawnego, zgodnie z wzorem określonym w załączniku nr 1 do niniejszego Regulaminu.
9. Skan podpisanego oświadczenia Uczestnik dodaje do swojego formularza rejestracji, co podlega weryfikacji przez nauczyciela - opiekuna SIGG i Organizatora.

§5. ZGŁOSZENIA

1. Zgłoszenia do SIGG dokonuje w pierwszej kolejności nauczyciel – opiekun, który dodaje w formularzu nazwy Zespołów uzgodnione z uczniami, a następnie rejestracji dokonują uczniowie. Formularz zgłoszeniowy do SIGG zostanie udostępniony na stronie www.sigg.gpw.pl **od 2 listopada 2020 r. do 30 listopada 2020 r.**
2. **Organizator może zadecydować o przedłużeniu terminu rejestracji, o czym poinformuje na stronie sigg.gpw.pl oraz na FB SIGG.**
3. W celu dokonania zgłoszenia do SIGG należy w nieprzekraczalnym terminie do 30 listopada 2020 r. wypełnić formularze rejestracyjne znajdujące się na stronie www.sigg.gpw.pl.
4. Organizator nie wymaga formalnego zatwierdzenia zgłoszenia danej szkoły, nauczyciela i uczniów do SIGG przez Dyrektora szkoły, jednak w przypadku kiedy wymagają tego wewnętrzne przepisy szkolne, nauczyciel zobowiązany jest do poinformowania Dyrektora o przystąpieniu do SIGG i otrzymania od niego formalnej zgody.
5. Organizator dokonuje formalnej weryfikacji otrzymanych zgłoszeń ze względu na zgodność z Regulaminem SIGG oraz zasadami przyjmowania zgłoszeń opisanymi w niniejszym Regulaminie. Po formalnej weryfikacji przez Organizatora zarejestrowanych zgłoszeń, szczególnie w odniesieniu do minimalnej liczby Uczestników Zespołu, zgłoszenie zostanie zaakceptowane lub odrzucone.
6. Loginem uczniów i nauczycieli – opiekunów będzie adres e-mail podany podczas rejestracji. Każdy Uczestnik powinien mieć unikalny adres e-mail. Po dokonaniu rejestracji każdy Uczestnik SIGG będzie zobowiązany do aktywowania konta przy pomocy wiadomości sms otrzymanej na numer telefonu podany w trakcie rejestracji.
7. Nauczyciel - opiekun na swoim koncie może być przypisany tylko do jednej szkoły. Zarejestrowane adresy e-mail upoważniają wszystkich Uczestników do aktywnego udziału w Grze, to jest do zawierania wirtualnych transakcji kupna i sprzedaży oraz do udziału w module edukacyjnym.
8. Uczestnicy SIGG mogą zadawać pytania oraz korzystać z pomocy koordynatorów regionalnych ze swojego województwa, których lista oraz adresy e-mail dostępne są po zalogowaniu na stronie www.sigg.gpw.pl.
9. Koordynatorzy SIGG odpowiadają na pytania merytoryczne i funkcjonalne dotyczące Projektu kierowane przez Uczestników z przypisanych im województw.
10. Dodatkowe wsparcie dla Uczestników stanowi Organizator SIGG pod adresem sigg@gpw.pl.

§6. OCHRONA DANYCH OSOBOWYCH

1. Administratorem danych osobowych jest Giełda Papierów Wartościowych w Warszawie S.A., ul. Książęca 4, 00-498 Warszawa, tel. +48 22 628 32 32, gpw@gpw.pl.

2. Administrator wyznaczył Inspektora Ochrony Danych, z którym można kontaktować się pod adresem iodgkpw@gpw.pl
3. Dane osobowe Uczestników będą przetwarzane zgodnie z Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 roku w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46 (Rozporządzenie o ochronie danych osobowych).
4. Dane osobowe Uczestników będą przetwarzane w celu udziału w Projekcie na podstawie zgody Uczestnika wyrażonej poprzez wypełnienie Formularza zgłoszeniowego do SIGG na stronie www.sigg.gpw.pl (art. 6 ust. 1 lit. a RODO).
5. Podanie danych osobowych jest dobrowolne jednak ich niepodanie uniemożliwi uczestnictwo w Projekcie.
6. W przypadku bycia członkiem nagrodzonego Zespołu dane osobowe w postaci wizerunku mogą zostać opublikowane na stronie internetowej GPW, o ile Uczestnik wyrazi na to odrębną zgodę.
7. Dane osobowe Uczestników w zakresie adresu e-mail mogą być przetwarzane w celu informowania drogą elektroniczną o wydarzeniach organizowanych lub współorganizowanych przez GPW w przyszłości (informacje marketingowe), o ile Uczestnik wyrazi na to odrębną zgodę.
8. Odbiorcami danych są:
 - ♦ Współorganizator Projektu Fundacja GPW z siedzibą w Warszawie ul. Książęca 4;
 - ♦ Partner Strategiczny Projektu: Fundacja im. Lesława A. Pagi z siedzibą w Warszawie ul. Książęca 4;
 - ♦ Podmiot świadczący na rzecz Administratora usługi obsługi systemu informatycznego wykorzystywanego przy realizacji Projektu - firma Silk Software House z siedzibą w Warszawie przy ul. Leopolda Staffa 105B.
 - ♦ Podmiot świadczący na rzecz Administratora usługi obsługi systemu mailingowego - firma FreshMail Sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie przy al. 29 listopada 155 C.
9. Dane w zakresie imię, nazwisko, adres email, szkoła i klasa mogą być również przekazane dostawcy usług e-learningowych - **Smart Education International Sp. z o.o.** z siedzibą w Warszawie (dalej: Smart) ul. Pańska 73, 00-834 Warszawa - w przypadku udziału w module edukacyjnym SIGG.
10. Dane będą przechowywane do czasu rozliczenia podatkowego danej edycji Projektu, maksymalnie do roku od zakończenia danej edycji, a w przypadku danych uczestników nagrodzonego zespołu zgodnie z przepisami prawa podatkowego.
11. Dane przetwarzane w celu przesyłania drogą elektroniczną informacji marketingowych będą przetwarzane do czasu cofnięcia zgody.
12. Uczestnikowi przysługują następujące prawa w związku z przetwarzaniem danych osobowych:
 - ♦ wycofania zgody w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania danych osobowych, które nastąpiło na podstawie zgody przed jej cofnięciem;
 - ♦ dostępu do swoich danych osobowych;
 - ♦ sprostowania swoich danych osobowych;
 - ♦ żądania usunięcia swoich danych osobowych;
 - ♦ żądania ograniczenia przetwarzania swoich danych;
 - ♦ przenoszenia swoich danych osobowych;
 - ♦ wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania swoich danych osobowych;
 - ♦ wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych;
 - ♦ wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania swoich danych osobowych na podstawie prawnie uzasadnionego interesu administratora, a także sprzeciwu wobec przetwarzania swoich danych osobowych na potrzeby marketingu.

§7. ZASADY UCZESTNICTWA W SIGG

1. W formularzu zgłoszeniowym SIGG każdy uczeń wybiera nazwę Zespołu, wcześniej ustaloną z nauczycielem-opiekunem, 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 wulgarnie, kontrowersyjne lub dwuznaczne) Zespół zostanie zobligowany do 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 pocztą elektroniczną na adres sigg@gpw.pl.
5. W uzasadnionych przypadkach Organizator może unieważnić Grę. Organizator może przerwać lub odwołać Grę bez podania przyczyny na każdym etapie trwania Projektu.

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 Organizatora, zgodnie z postanowieniami § 6 Regulaminu, danych osobowych podanych podczas rejestracji do SIGG.
8. Udział w Grze i związane z nim udostępnienie danych osobowych jest dobrowolne, ale niezbędne w celu uczestnictwa w SIGG.

§8. ZASADY INWESTOWANIA - I ETAP GRY

1. Każdy Zespół na początku I etapu Gry otrzymuje do dyspozycji wirtualne środki w wysokości 20 000 zł.
2. Środki te zdeponowane są na rachunku pieniężnym, który wraz z rachunkiem papierów wartościowych stanowi część wirtualnego 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. Przedmiotem wirtualnych inwestycji w I etapie Gry są wyłącznie akcje spółek wchodzące w dniu rozpoczęcia Gry w skład indeksów WIG20 i mWIG40 oraz ETF-y.
6. Akcje spółek wchodzące w skład indeksu WIG20 w dniu rozpoczęcia Gry pozostają przedmiotem Gry nawet w sytuacji gdy zostaną usunięte ze składu indeksu WIG20 w czasie trwania Gry, pod warunkiem, że akcje te dołączą do składu indeksu mWIG40.
7. W przypadku akcji spółek, które przestaną być notowane oraz wypadną z puli instrumentów będących przedmiotem Gry, o których mowa w pkt. 5, Organizator dokona sprzedaży tych akcji po kursie ich ostatniego notowania, a środki ze sprzedaży zostaną dopisane do wartości portfeli Zespołów, które posiadały te akcje w swoim portfelu.
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 lub ETF-y w godzinach trwania sesji giełdowej.
10. Organizator nie oferuje specjalnych przywilejów wynikających z praw poboru 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 obowiązkowo dokonuje co najmniej jednej operacji w ciągu pierwszych 14 dni od momentu rozpoczęcia Gry. W przeciwnym razie Zespół zostanie wykluczony z Gry.**
13. Po zakończeniu I etapu Gry, Organizator dokona przeliczenia wartości portfeli inwestycyjnych posiadanych przez każdy Zespół. Wartość portfela zostanie ustalona przez 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 I etap Gry.
14. W przypadku, gdy w portfelu Zespołu znajdują się akcje spółki, których notowania zostały przez GPW zawieszane, ich wartość określa się według ceny zamknięcia notowań ciągłych na ostatniej sesji, gdy akcje były notowane.
15. Zespołom, których członkowie zdobyli bonusy w trakcie realizowania modułu edukacyjnego w postaci dodatkowych wirtualnych środków, suma bonusów zostanie dopisana jednorazowo po zakończeniu I etapu Gry oraz po zakończeniu modułu edukacyjnego i wcześniejszym przeliczeniu portfeli inwestycyjnych Zespołów.
16. **10 najlepszych Zespołów z rankingu I etapu Gry, które wzięły również udział w II etapie SIGG zostanie zakwalifikowanych do Finału.** Ranking po I etapie Gry zostanie ogłoszony do dnia 29. 01. 2021 r. na stronie www.sigg.gpw.pl.
17. **Zespoły, które zajmą miejsca od 1 do 3 w rankingu I etapu otrzymają nagrodę pieniężną, której wysokość określona została w § 12 Regulaminu.**

§9. ZASADY INWESTOWANIA - II ETAP GRY

1. W drugim etapie Gry może wziąć udział każdy Zespół, który brał udział w pierwszym etapie Gry. Wyklucza się udział Zespołów wyłącznie w II etapie Gry. Jednocześnie warunkiem zakwalifikowania Zespołu do Finału SIGG jest uczestnictwo Zespołu w I i II etapie SIGG.
2. II etap Gry polega na inwestowaniu środków pieniężnych na rynku kontraktów terminowych na indeksy WIG20 i mWIG40, WIG, GAMES, WIG.MS-BAS, WIG.MS-FIN oraz WIG.MS-PET a także kontraktów terminowych na waluty oraz kontrakty akcyjne.
3. Każdy Zespół na początku II etapu otrzymuje do dyspozycji wirtualne środki w kwocie 10 000 zł.
4. Środki te zdeponowane są na rachunku pieniężnym, który wraz z rachunkiem papierów wartościowych stanowi część wirtualnego rachunku inwestycyjnego Zespołu.

5. Środki zdeponowane na rachunku pieniężnym nie są oprocentowane.
6. W trakcie Gry Zespoły inwestują posiadane środki, starając się je pomnożyć.
7. Zespół może kupować, sprzedawać oraz wystawiać kontrakty terminowe na indeksy WIG20, mWIG40, waluty oraz kontrakty akcyjne.
8. Zespół może zająć pozycję odwrotną do wcześniej posiadanej (krótką, jeśli wcześniej posiadał długą, lub odwrotnie) dopiero po zamknięciu pozycji poprzednio posiadanej.
9. **Każdy Zespół musi dokonać co najmniej jednej operacji w ciągu pierwszych 7 dni od momentu rozpoczęcia II etapu. W przeciwnym razie Zespół zostanie wykluczony z gry.**
10. Stan rachunku każdego Zespołu aktualizowany jest automatycznie. Zmiana na rachunku inwestycyjnym będąca wynikiem realizacji złożonego zlecenia przez Zespół będzie zapisywana na tym rachunku w danym dniu sesyjnym.
11. **Do wartości portfela dolicza się wartość depozytu zabezpieczającego.**
12. W dniu zakończenia II etapu, Organizator dokona przeliczenia wartości portfeli inwestycyjnych posiadanych przez każdy Zespół. Wartość portfela zostanie ustalona przez 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 II etap Gry.
13. **Dziesięć najlepszych Zespołów z rankingu II etapu zostanie zakwalifikowanych do Finału.** Ranking po zakończeniu II etapu gry zostanie ogłoszony do dnia 9 kwietnia 2021 r. na stronie www.sigg.pl.
14. **Zespoły, które zajmą miejsca od 1 do 3 w rankingu II etapu otrzymają nagrodę pieniężną, której wysokość określona została w § 12 Regulaminu.**

§10. FINAŁ

1. Finał odbędzie się w formule on-line od 19 do 23 kwietnia w godzinach trwania sesji giełdowej tj. 8.45 – 17.05.
2. Portfele Zespołów będą zamrożone do dnia 15.06 do godziny rozpoczęcia sesji giełdowej. W Finale weźmie udział **łącznie 20 zespołów**: 10 najlepszych zespołów w rankingu I etapu oraz 10 najlepszych zespołów w rankingu II etapu, które zgodnie z § 9, pkt. 1 uczestniczyły w I i II etapie SIGG.
3. Zespoły w Finale dostaną do dyspozycji wirtualny portfel w wysokości 20 tys. PLN.
4. **W trakcie Finału Zespół ma obowiązek zainwestować min. 50% posiadanego kapitału.**
5. Przedmiotem wirtualnych inwestycji w Finale będą:
 - ♦ akcje spółek wchodzące w dniu rozpoczęcia Gry w skład indeksów WIG20 i mWIG40
 - ♦ ETF-y
 - ♦ kontrakty terminowe na akcje
 - ♦ kontrakty terminowe na indeks WIG20 i mWIG40, WIG.GAMES, WIG.MS-BAS, WIG.MS-FIN oraz WIG.MS-PET.
 - ♦ kontrakty walutowe
6. W trakcie Finału Zespoły inwestują posiadane środki starając się je pomnożyć.
7. Środki zdeponowane na rachunkach pieniężnych Zespołów nie są oprocentowane.
8. W trakcie Finału obowiązują takie same zasady dotyczące inwestowania, jak opisane w § 11 Regulaminu.
9. Zespół uczestniczy w Finale pod opieką swojego nauczyciela - opiekuna, z tym że opiekun nie może pomagać członkom Zespołu, ani wpływać na podejmowane decyzje inwestycyjne.
10. Zadaniem opiekuna jest potwierdzić udział członków Zespołu w Finale oraz przesłać wymagane przez Organizatora oświadczenia do dnia 13.04.21 na adres Zuzanna.Brus@fundacjagpw.pl.
11. Wyniki zostaną ogłoszone w formie komunikatu najpóźniej **w dniu 30 kwietnia 2021 r..**

§11. OGÓLNE ZASADY INWESTOWANIA

1. Sposób realizacji oraz typy dostępnych zleceń maklerskich opisuje „Instrukcja obsługi platformy transakcyjnej GPWTr@der, która dostępna jest po zalogowaniu do Gry, w zakładce Zasady Gry.
2. **Każdy Uczestnik Gry może złożyć tylko 1 zlecenie na 10 sekund (1 zlec/10s). Nieprzestrzeganie tego obowiązku stanowi podstawę do wykluczenia Uczestnika z Gry.**
3. W przypadku kilkukrotnych prób przekroczenia limitu składanych zleceń, Zespół zostaje wykluczony z Gry.
4. Akcje, ETF-y oraz kontrakty terminowe znajdujące się na wirtualnym rachunku papierów wartościowych podlegają tym samym działaniom związanym z obrotem giełdowym co akcje notowane na GPW (zawieszenie obrotu, unieważnienie kursu, wycofanie z obrotu).

5. Jeżeli w portfelu Zespołu znajdują się akcje spółki, która w wyniku decyzji GPW zmieni system notowań w trakcie trwania Gry (przeniesienia z notowań ciągłych do systemu jednolitego), Organizator dokonuje korekty składu portfela Zespołu. Korekta polega na „sprzedaży” akcji danej spółki po kursie ustalonym na zamknięciu fixingu 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.
6. W sytuacjach szczególnych Organizator ma prawo dokonać innych, odpowiednich zmian na rachunkach Zespołów.
7. W uzasadnionych przypadkach Organizator może także unieważnić Grę.
8. 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.
9. 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 składanie zleceń kupna i sprzedaży instrumentów finansowych podczas trwania SIGG nie wpływa na notowania instrumentów finansowych na rynku rzeczywistym. Ponadto w procesie wykonywania zleceń w ramach SIGG nie są zawierane rzeczywiste transakcje.
10. **Uczestnik przyjmuje do wiadomości, że nie jest dozwolone używanie podczas trwania SIGG oprogramowania komputerowego, które umożliwi zawieranie transakcji w sposób automatyczny.** Uzasadnione podejrzenie stosowania takiego oprogramowania stanowi podstawę do wykluczenia Uczestnika z Gry.
11. **Uczestnik przyjmuje do wiadomości, że nie jest dozwolone działanie w zмовie z innymi Uczestnikami.** Uzasadnione podejrzenie wykonywania takich działań stanowi podstawę do wykluczenia Uczestnika z Gry.
12. 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.
13. Uczestnik przyjmuje do wiadomości, że udostępnione przez GPW notowania on-line instrumentów finansowych mogą być wykorzystywane jedynie w celu udziału w SIGG, zabronione jest udostępnianie oraz wykorzystywanie tych notowań w innym celu.
14. Portfele Zespołów mogą być wyrywkowo sprawdzane pod kątem ewentualnej współpracy Zespołów, której efektem byłoby dokonywanie identycznych transakcji.
15. 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:
 - a). biorą udział w Grze z podaniem fikcyjnych lub nieprawdziwych danych,
 - b). biorą udział w Grze używając więcej niż jednego rachunku,
 - c). prowadzą działania sprzeczne z prawem, z dobrymi obyczajami, a w szczególności, gdy godzą swym zachowaniem w interesy osób trzecich,
 - d). prowadzą działania, co do których zachodzi uzasadnione podejrzenie, że mogą one prowadzić do prób obejścia Regulaminu lub zabezpieczeń i zasad funkcjonowania Platformy,
 - e). prowadzą działania naruszające uzasadnione interesy Organizatora lub godzą w jego wizerunek,
 - f). używają skryptów lub oprogramowania automatyzującego prowadzenie działań na Platformie,
 - g). używają skryptów lub oprogramowania, które ma wpływ na przesyłane przez Platformę dane.

§12. NAGRODY I WYRÓŻNIENIA

1. Zespołom, których członkowie aktywnie uczestniczyli w module edukacyjnym, dopisane zostaną sumy bonusów pieniężnych uzbieranych w ramach tej części Projektu.
2. W I etapie SIGG nagrodzone zostaną 3 najlepsze Zespoły, które uzyskają najwyższe wartości portfela inwestycyjnego:
 - ♦ **1 miejsce** - nagroda dla Zespołu w wysokości **2000 złotych**
 - ♦ **2 miejsce** - nagroda dla Zespołu w wysokości **1600 złotych**
 - ♦ **3 miejsce** - nagroda dla Zespołu w wysokości **1000 złotych**.
3. W II etapie SIGG nagrodzone zostaną 3 najlepsze Zespoły, które uzyskają najwyższe wartości portfela inwestycyjnego:
 - ♦ **1 miejsce** - nagroda dla Zespołu w wysokości **2000 złotych**
 - ♦ **2 miejsce** - nagroda dla Zespołu w wysokości **1600 złotych**
 - ♦ **3 miejsce** - nagroda dla Zespołu w wysokości **1000 złotych**.
4. W czasie Gry wyróżnione zostaną **2 Zespoły** z najwyższą wartością portfela inwestycyjnego w ramach premii lotnych przyznawanych w dwóch interwałach czasowych:
 - ♦ **Pierwszy interwał czasowy** trwa od rozpoczęcia Gry do 30 listopada – nagroda dla Zespołu 700 złotych.
 - ♦ **Drugi interwał czasowy** trwa od 30 listopada do 8 stycznia – nagroda dla Zespołu 700 złotych.
5. W **Finale SIGG nagrodzonych zostanie 5 najlepszych Zespołów**, które uzyskają najwyższe wartości portfela inwestycyjnego. Nagrody pieniężne otrzymuje Zespół oraz nauczyciel-opiekun:
 - ♦ **1 miejsce** - nagroda dla Zespołu w wysokości **10 000 złotych**

- ♦ **2 miejsce** - nagroda dla Zespołu w wysokości **8 000 złotych**
 - ♦ **3 miejsce** - nagroda dla Zespołu w wysokości **6 000 złotych**
 - ♦ **4 miejsce** - nagroda dla Zespołu w wysokości **4 000 złotych**
 - ♦ **5 miejsce** - nagroda dla Zespołu w wysokości **3 000 złotych**
 - ♦ **Nagroda dla nauczycieli - opiekunów Zespołów**, które zajęły w Finale miejsca od 1 do 5 w wysokości **800 złotych**.
- 6. Wyróżnionych zostanie 15 kolejnych najlepszych Zespołów** w Finale SIGG. Nagrody pieniężne otrzymuje Zespół oraz nauczyciel-opiekun.
- ♦ **od 6 do 10 miejsca** - nagroda pieniężna dla Zespołu w wysokości **1800 złotych**
 - ♦ **od 11 do 15 miejsca** - nagroda pieniężna dla Zespołu w wysokości **1600 złotych**
 - ♦ **od 16 do 20 miejsca** - nagroda pieniężna dla Zespołu w wysokości **1400 złotych**
 - ♦ **Nagroda dla nauczycieli - opiekunów Zespołów**, które zajęły w Finale miejsca od 6 do 20 w wysokości **500 złotych**.
- 7.** Wysokość nagród zostanie pomniejszona o wartość podatku należnego w związku z otrzymaniem nagrody, który zostanie przekazany w imieniu nagrodzonego właściwemu Urzędowi Skarbowemu tytułem zapłaty podatku od nagrody w SIGG zgodnie z obowiązującymi przepisami.
- 8.** Zespoły, które uzyskają najwyższą stopę zwrotu na koniec I i II etapu SIGG w rankingu wojewódzkim otrzymają dyplomy oraz pisma gratulacyjne, które zostaną przesłane drogą pocztową do Dyrektorów Szkół.
- 9.** Wszystkie nagrody przyznane w SIGG zostaną wydane po zakończeniu SIGG.
- 10.** Informacja na temat sposobu przekazania nagród Zespołom, które zostały zakwalifikowane do Finału, zostanie wysłana drogą mailową na adresy nauczycieli - opiekunów.

§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 Regulaminie,
 - 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

modułu edukacyjnego

1. ZASADY OGÓLNE

1. Moduł edukacyjny jest przeznaczony dla wszystkich Uczestników biorących udział w Szkolnej Internetowej Grze Giełdowej („SIGG”) i realizowany jest na przystosowanej do tego celu platformie edukacyjnej SIGG.
2. Uczestnik może wziąć udział wyłącznie w module edukacyjnym SIGG.
3. Wypełnienie elektronicznego formularza zgłoszeniowego do SIGG umożliwia Uczestnikom równocześnie korzystanie z modułu edukacyjnego SIGG.

2. ZGŁOSZENIA I TERMINY

1. Moduł edukacyjny rozpoczyna się **9 listopada 2020 - 15 stycznia 2021**.
2. Zgłoszenia do modułu edukacyjnego odbywają się w tym samym czasie, co zgłoszenia do Gry, tj. od **2 listopada - 30 listopada 2020 r.**
3. Organizator może zdecydować o przedłużeniu terminu rejestracji.

3. MODUŁ EDUKACYJNY - ZASADY DZIAŁANIA

1. Moduł edukacyjny składa się z dwóch części i polega na:
 - a). Zdobywaniu wiedzy w **strefie edukacyjnej** poprzez zapoznanie się z podzielonymi tematycznie materiałami multimedialnymi takimi jak: filmy, artykuły, kursy e-learningowe, zapisy webinarów.
 - b). Weryfikacji wiedzy w **strefie konkursowej** polegającej na pojedynkach wiedzy z innymi Uczestnikami (za wyjątkiem swojej klasy i szkoły) w poszczególnych obszarach tematycznych czyli **Quizowaniu**.
2. **Po zalogowaniu się do modułu edukacyjnego Uczestnik będzie zobowiązany do zapoznania się z materiałami edukacyjnymi celem uzyskania min. 60 punktów .**
3. Po zdobyciu min. 60 punktów Uczestnik przechodzi do strefy konkursowej.
4. Za każdy zwyciężony pojedynek wiedzy Uczestnik uzyskuje 10 punktów.
5. **Organizator przewiduje możliwość odbycia max. 60 pojedynków wiedzy.**
6. **W przypadku problemów technicznych Uczestnik będzie miał możliwość uzyskać pomoc poprzez zgłoszenie na adres e-mail: edukacja@smarteducation.pl.**
7. Uczestnik, który złamie zasady obowiązujące dla modułu edukacyjnego zostanie wykluczony z udziału w SIGG

4. ZASADY KORZYSTANIA Z MODUŁU EDUKACYJNEGO:

1. Uczestnik otrzymuje dostęp do platformy od dnia 9 listopada 2020 - 15 stycznia 2021.,
2. Udział w części edukacyjnej będzie punktowany, a punkty będą przeliczane na złotówki (wirtualne PLN), które będą przyznawane każdemu Uczestnikowi w zależności od zrealizowanych aktywności zgodnie z poniżej podanymi zasadami:

Lp.	Aktywność	Zadane do wykonania	Liczba punktów
1	Artykuł	Odznaczenie – przeczytałem (na końcu tekstu przycisk)	3 punkty
2	Artykuł – test wiedzy 3-5 pytań	co najmniej 70% poprawnych odpowiedzi	5 punkty
3	Film wideo	Obejrzenie całości	3 punktów
4	Film wideo – test wiedzy	3-5 pytań – co najmniej 70% poprawnych odpowiedzi	5 punkty
5	Szkolenie e-learningowe	Przejdźcie całego szkolenia	10 punktów
6	Szkolenie e-learningowe – test wiedzy	3-5 pytań – co najmniej 70% poprawnych odpowiedzi	3 punkty

3. Uczestnik tylko raz rozwiązuje test w ramach danej aktywności. Po zakończeniu tej aktywności nie ma możliwości ponownego przystąpienia do wcześniej wykonanego ćwiczenia.

4. Konto Uczestnika zawiera licznik punktów, który będzie pokazywał, ile punktów Uczestnik zdobył w ramach danej aktywności.
5. Jeśli na zakończenie modułu edukacyjnego więcej niż jeden Uczestnik osiągnie tę samą liczbę punktów Organizator zarządzi dogrywkę poprzez wprowadzenie zadań dodatkowych – np. zadań otwartych, które zostaną wykonane przez biorących udział w dogrywce Uczestników. Wyniki dogrywki zostaną zweryfikowane przez eksperta, który oceni poziom ich wykonania oraz przydzieli określoną liczbę punktów.
6. Każdy Uczestnik ma możliwość śledzenia liczby zdobytych punktów oraz zaliczonych aktywności w profilu Uczestnika.
7. Każdy nauczyciel - opiekun ma możliwość śledzenia osiągnięć uczniów w profilu nauczyciela - opiekuna.

5. ZASADY ŁĄCZĄCE SIGG Z MODUŁEM EDUKACYJNYM (BONUSY)

1. Z uwagi na fakt, że Zespoły w SIGG mogą liczyć od 2 do 4 osób, przy przeliczaniu bonusów pod uwagę będzie brany tylko jeden, **najlepszy wynik wśród uczniów w każdym z Zespołów**.
2. Organizator SIGG będzie porównywał uzyskane za zaliczenie poszczególnych aktywności wyniki poszczególnych uczniów w Zespołach, do których należą w SIGG, a następnie automatycznie doliczy Zespołom bonusy pieniężne za liczbę punktów zdobytych przez ucznia z najwyższym wynikiem w danym Zespole. Wartość bonusów po zakończeniu każdego modułu jest zapamiętywana w bazie SIGG celem zsumowania wartości po zakończeniu I etapu Gry i wcześniejszym przeliczeniu portfeli inwestycyjnych.

6. ZWYCIĘZCY, NAGRODY

1. NAGRODY RZECZOWE

Organizator przewiduje wysyłkę min. 200 nagród rzeczowych dla Uczestników. Co tydzień będą odblokowane nowe wyzwania w strefie konkursowej wraz z informacją ile punktów w aktualnym tygodniu należy zebrać, aby zdobyć nagrodę (jeśli liczba nagród będzie mniejsza niż liczba uczniów, którzy osiągnęli próg punktów to nagrody zostaną przyznane w kolejności daty zdobycia progu). Po każdym zakończonym tygodniu administrator umieści w aktualnościach informację o uczniach, którzy zdobyli nagrody.

2. NAGRODY INDYWIDUALNE

Trzech pierwszych uczniów, którzy zdobędą największą liczbę punktów w module edukacyjnym otrzyma nagrody pieniężne:

- ♦ 1 miejsce - 1500 zł
- ♦ 2 miejsce - 1000 zł
- ♦ 3 miejsce - 800 zł

W przypadku równej liczby punktów o zajęciu nagradzanego miejsca zdecyduje dogrywka, o której mowa w pkt. IV. 5.

3. NAGRODY DLA KLAS

1. Organizator nagrodzi **5 najlepszych klas**, które zdobędą najwyższą liczbę punktów na platformie edukacyjnej SIGG. Klasy te otrzymają nagrody pieniężne w wysokości 3500 PLN każda celem dofinansowania przyjazdu klasy do siedziby GPW, **a jeżeli warunki epidemiologiczne nie pozwolą na zrealizowanie nagrody**, to kwotę można wykorzystać na nagrody rzeczowe w postaci jednej z wymienionych:
 - ♦ drukarki ze skanerem,
 - ♦ tablicy interaktywnej
 - ♦ plotera
2. Każda z nagrodzonych 5 klas zrealizuje specjalny program wizyty w siedzibie GPW lub otrzyma nagrodę rzeczową, w zależności od sytuacji epidemiologicznej.
3. Warunkiem otrzymania nagrody jest umówienie i potwierdzenie wizyty w siedzibie GPW poprzez kontakt mailowy z Organizatorem pod adresem sigg@gpw.pl.
4. Organizator przekaze nagrodę zwycięskiej klasie na wskazane przez nauczyciela - opiekuna konto szkoły w terminie 4 tygodni przed zaplanowaną wizytą na GPW.
5. Organizator zobowiązuje nagrodzoną klasę do realizacji wizyty w ciągu 10 miesięcy od terminu Finału XIX edycji SIGG.
6. W przypadku zwycięstwa klasy z aglomeracji Warszawskiej Organizator zapewni klasie specjalny program wizyty na GPW oraz przekaze nagrodę pieniężną na wskazane, przez nauczyciela-opiekuna, konto szkoły.
7. W przypadku otrzymania nagrody oraz odwołania wizyty w siedzibie GPW nagroda podlega zwrotowi na konto Organizatora.
8. W przypadku nagrody rzeczowej, nagrody zostaną wysłane na adresy szkół wygranych klas.
9. Każda nagroda zostanie pomniejszona o wartość podatku należnego w związku z otrzymaniem nagrody, który zostanie przekazany w imieniu nagrodzonego/ nagrodzonej klasy właściwemu Urzędowi Skarbowemu tytułem zapłaty podatku od nagrody.

**Zgoda na przetwarzanie danych osobowych
oraz opublikowanie wizerunku w związku z uczestnictwem dziecka
w Projekcie edukacyjnym Szkolna Internetowa Gra Giełdowa**

Wyrażam zgodę na udział mojego dziecka

(imię i nazwisko, klasa, szkoła)
w Projekcie edukacyjnym Szkolna Internetowa Gra Giełdowa (Projekt, SIGG)
oraz akceptuję jego Regulamin

Data i podpis rodzica/opiekuna prawnego

SIGG¹⁹