



REGULAMIN

XXIII EDYCJI SZKOLNEJ INTERNETOWEJ GRY GIEŁDOWEJ

§ 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Celem projektu „Szkolna 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 kierowanej do uczniów i nauczycieli, 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 41.972.000 - w całości opłaconym, NIP: 526-025-09-72, zwana dalej GPW lub Organizatorem.
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. Drawskiej 7, 02-202 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 prowizję 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 będzie dokładać starań w celu usunięcia ewentualnie zaistniałych problemów technicznych w funkcjonowaniu Platformy.
7. W trakcie Gry wszyscy Uczestnicy mają możliwość sprawdzenia statystyk dotyczących przebiegu Gry, dostępnych na Platformie.

§ 3 TERMINY

1. SIGG kierowana do uczniów składa się z **następujących etapów**: rejestracja , gra testowa, I etap, II etap, dogrywka i finał. Każda z tych części szczegółowo jest opisana w dalszej części Regulaminu.
2. SIGG kierowana do nauczycieli składa się wyłącznie z gry testowej oraz I i II etapu, których zasady są analogiczne jak w przypadku konkursu dla uczniów opisane w **§ 8 i 9 Regulaminu, z tym że konkurs dla nauczycieli polega na udziale indywidualnym w grze.**
3. **Szczegółowy harmonogram w roku szkolnym 2024/2025:**

Część inwestycyjna:

- **1 –31 października 2024** - rejestracja Uczestników
- **28 października – 8 listopada 2024** - gra testowa
- **12 listopada 2024 - 17 stycznia 2025** - I etap Gry
- **3 – 28 marca 2025** - II etap Gry
- **7 – 11 kwietnia 2025** – dogrywka dla uczniów w województwach
- **24 kwietnia 2025** - Finał SIGG dla uczniów na Sali Notowań GPW.

Moduł edukacyjny:

12 listopada 2024 – otwarcie modułu edukacyjnego SIGG, 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, zaakceptowanych przez Organizatora szkół niepodlegających nadzorowi kuratorów oświaty w rozumieniu ustawy z dnia 14 grudnia 2016 r. Prawo oświatowe, a także szkół polskich poza granicami kraju.
2. Organizator dopuszcza udział w SIGG uczniów klas 7 i 8 szkół podstawowych w przypadku szczególnego zainteresowania uczniów problematyką oszczędzania i inwestowania na etapie szkoły podstawowej.
3. Uczestnikami SIGG mogą być także harcerze, którzy jednocześnie spełniają warunek bycia uczniem, określony w § 4 ust. 1 albo 2. Do harcerzy odnoszą się postanowienia Regulaminu dotyczące uczniów.

4. Uczniowie przystępujący do Projektu tworzą Zespoły. W każdej szkole nad pracą Zespołów czuwa **nauczyciel – opiekun** lub w wyjątkowych sytuacjach **koordynator regionalny SIGG**, do którego mogą zgłosić się uczniowie, którzy nie znaleźli nauczyciela-opiekuna w swojej szkole. W takiej sytuacji do Koordynatora regionalnego odnoszą się postanowienia Regulaminu dotyczące nauczyciela - opiekuna.
5. Harcerze przystępujący do Projektu tworzą Zespoły. W każdej drużynie nad pracą Zespołów czuwa pełnoletni opiekun.
6. Nauczyciel – opiekun oraz opiekun Zespołu harcerskiego **ma także możliwość wzięcia udziału w indywidualnej rozgrywce kierowanej wyłącznie dla nauczycieli**, która ma na celu edukację opiekunów w zakresie mechanizmów działania Giełdy. **Aby wziąć udział w tej części projektu nauczyciel inwestuje posiadane wirtualne środki na koncie nauczyciela-opiekuna. Udział w tej części SIGG jest dobrowolny.**
7. W przypadku zgłoszenia z jednej szkoły więcej niż jednego Zespołu, każdy z nich może mieć innego opiekuna.
8. W przypadku zgłoszenia z jednej drużyny ZHP więcej niż jednego Zespołu harcerskiego, każdy z nich może mieć innego opiekuna.
9. 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.
10. Każdy Zespół harcerski biorący udział w Projekcie, musi liczyć nie mniej niż 2 i nie więcej niż 4 osoby. Każdy harcerz biorący udział w Projekcie może należeć tylko do jednego Zespołu, a członkami tego Zespołu są harcerze należący do tej samej drużyny.
11. W SIGG nie mogą brać udziału pracownicy Organizatora oraz członkowie ich najbliższej rodziny (małżonek i dzieci).
12. 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. Brak podpisanego oświadczenia uniemożliwia udział w SIGG.
13. Skan podpisanego oświadczenia Uczestnik dodaje do swojego formularza rejestracji, a jego nauczyciel-opiekun dokonuje ZATWIERDZENIA.

§ 5 REJESTRACJA DO SIGG

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 1 do 31 października 2024.**
2. **Organizator może zadecydować o przedłużeniu terminu rejestracji, o czym poinformuje na stronie sigg.gpw.pl oraz na FB/Instagramie SIGG.**
3. W celu dokonania zgłoszenia do SIGG należy w nieprzekraczalnym terminie do 31 października 2024 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 pod względem zgodności z Regulaminem SIGG i w przypadku braku zastrzeżeń dokonuje akceptacji zgłoszeń i Zespołu.
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.
8. 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.
9. 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.
10. Koordynatorzy SIGG odpowiadają na pytania merytoryczne i funkcjonalne dotyczące Projektu kierowane przez Uczestników z przypisanych im województw.
11. Dodatkowe wsparcie dla Uczestników zapewnia 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 iodgkgpw@gpw.pl.
3. Dane osobowe Uczestników, to jest uczniów, nauczycieli i opiekunów, 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, RODO).
4. Dane osobowe Uczestników będą przetwarzane w celu udziału w Projekcie na podstawie zgody Uczestnika wyrażonej w Formularzu zgłoszeniowym do SIGG na stronie www.sigg.gpw.pl (art. 6 ust. 1 lit. a RODO), a w przypadku Uczestników, którzy nie ukończyli 16 lat na podstawie zgody ich opiekunów prawnych wyrażonej w oświadczeniu, o którym mowa w § 4 ust.12 Regulaminu.
5. Podanie danych osobowych jest dobrowolne jednak ich niepodanie uniemożliwi uczestnictwo w Projekcie.
6. Za zgodą Uczestnika Projektu wyrażoną zgodnie z ust. 4, a w przypadku Uczestnika który nie ukończył 18 lat na podstawie zgody jego opiekuna prawnego wyrażonej w oświadczeniu, jego wizerunek jako członka nagrodzonego Zespołu lub uczestnika Finału SIGG może zostać opublikowany w celach informacyjnych lub promocyjnych Projektu publikowanych na stronie internetowej GPW, Fundacji GPW oraz Fundacji im. Lesława A. Pagi, a także na profilu GPW i Fundacji GPW w mediach społecznościowych.
7. Za zgodą Uczestnika Projektu wyrażoną zgodnie z ust. 4, a w przypadku Uczestnika który nie ukończył 18 lat na podstawie zgody jego opiekuna prawnego wyrażonej w oświadczeniu, udostępniony adres poczty elektronicznej Uczestnika może być wykorzystany przez GPW w celu informowania drogą elektroniczną o wydarzeniach organizowanych lub współorganizowanych przez GPW w przyszłości (informacje marketingowe) .

8. Zgoda, o której mowa w ust. 6 i 7 jest dobrowolna i nie jest warunkiem udziału w Projekcie.
9. 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. Drowska 7;
 - Podmiot świadczący na rzecz Organizatora 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 Organizatora usługi obsługi systemu mailingowego - firma FreshMail Sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie przy al. 29 listopada 155 C.
10. Dane w zakresie nick, imię, nazwisko, adres e-mail, szkoła i klasa bądź drużyna harcerska mogą być również przekazane dostawcy usług e-learningowych - **Smart Education International** Sp. z o.o. z siedzibą w Lublinie (dalej: Smart) ul. Wojciechowska 7E, 20-704 Lublin - w przypadku udziału w module edukacyjnym SIGG.
11. 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.
12. Dane przetwarzane w celu przesyłania drogą elektroniczną informacji marketingowych będą przetwarzane do czasu cofnięcia zgody.
13. Uczestnikowi, a przypadku Uczestników, którzy nie ukończyli 18 lat ich opiekunom prawnym 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 Uczestnik Zespołu wskazuje nazwę Zespołu, uzgodnioną wcześniej z pozostałymi członkami Zespołu i z nauczycielem – opiekunem Zespołu. Nazwa Zespołu **nie może zawierać określeń wulgarnych, obraźliwych lub kontrowersyjnych oraz nie może naruszać obowiązujących przepisów prawa lub praw osób trzecich (np. praw do znaku towarowego, praw autorskich lub dóbr osobistych). Nad wyborem właściwej nazwy ma obowiązek czuwać nauczyciel-opiekun.** Organizator zastrzega sobie

prawo do niezaakceptowania nazwy Zespołu i zwrócenia się o jej zmianę, a w przypadku niedokonania zmiany, Organizator ma prawo 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 z zastrzeżeniem ust. 4.**
4. Organizator dopuszcza możliwość zmiany składu Zespołu tylko w sytuacji wyjątkowej, np. spowodowanej zmianą szkoły lub długotrwałą nieobecnością w szkole członka Zespołu. W takim wypadku zmiana dokonywana jest na uzasadniony wniosek nauczyciela – opiekuna, a jeżeli zmiana dotyczy nauczyciela – opiekuna – na wniosek dyrektora szkoły, wysłany pocztą elektroniczną na adres sigg@gpw.pl.
5. W przypadku, o którym mowa w ust. 4, informacja taka powinna być podpisana przez nauczyciela-opiekuna, opatrzona pieczętą szkoły, podpisem dyrektora szkoły i wysłana pocztą elektroniczną na adres sigg@gpw.pl. W uzasadnionych przypadkach Organizator może przerwać, odwołać lub unieważnić Grę na każdym etapie, powiadamiając o tym Uczestników.
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 niniejszego Regulaminu i zobowiązanie do jego przestrzegania.

§ 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 notowane na GPW.
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 i ETF-ów, 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. Gra nie przewiduje specjalnych przywilejów wynikających z praw poboru akcji.

11. W przypadku gdyby w czasie trwania Gry, dla którejkolwiek ze spółek lub ETFów przypadła 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 pieniężnym;
 - 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, której 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. Przy przeliczaniu bonusów pod uwagę będzie brany tylko jeden, najlepszy wynik wśród uczniów w każdym z Zespołów. Za każdy zdobyty punkt Zespołowi zostanie doliczone 2 zł.
17. **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 31 stycznia 2025 na stronie www.sigg.gpw.pl.**
18. **Zespoły, które zajmą miejsca od 1 do 3 w rankingu I etapu otrzymają nagrodę pieniężną, której wysokość określona została w § 13 Regulaminu.**
19. **Nauczyciele, którzy zajmą miejsca od 1 do 3 w rankingu I etapu dla nauczycieli-opiekunów otrzymują nagrodę pieniężną, której wysokość określona została w § 13 Regulaminu.**
20. Uczniowie mogą wygenerować z systemu zaświadczenie o udziale w I etapie SIGG do 31 marca 2025.

§ 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.GAMES5, WIG.MS-BAS, WIG.MS-FIN oraz WIG.MS-PET, a także kontraktów terminowych na waluty oraz kontraktów terminowych na akcje.
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 otwierać pozycje długie i krótkie w kontraktach terminowych na indeksy WIG20, mWIG40, WIG.GAMES5, WIG.MS-BAS, WIG.MS-FIN oraz WIG.MS-PET, kontraktach terminowych na waluty oraz kontraktach terminowych na akcje.
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 2 kwietnia 2025 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 § 13 Regulaminu.**
15. **Nauczyciele, którzy zajmą miejsca od 1 do 3 w rankingu II etapu dla nauczycieli-opiekunów otrzymują nagrodę pieniężną, której wysokość określona została w § 13 Regulaminu.**
16. Uczniowie mogą wygenerować z systemu zaświadczenie o udziale w II etapie SIGG do 31 marca 2025.

§ 10. DOGRYWKA W REGIONACH (TYLKO DLA UCZNIÓW)

1. Do udziału w Dogrywce uprawnione są Zespoły znajdujące się na 1 i 2 pozycji w danym województwie na koniec I etapu SIGG lub II etapu SIGG, które nie **znalazły się w rankingu 10 najlepszych Zespołów po I lub II etapie SIGG.**
2. Zespoły w Dogrywce dostaną do dyspozycji wirtualny portfel w wysokości 10 000 zł.
3. W trakcie Dogrywki Zespół ma obowiązek zainwestować min. 50% posiadanego kapitału.
4. Przedmiotem wirtualnych inwestycji w Dogrywce będą:
 - akcje spółek wchodzące w dniu rozpoczęcia Gry w skład indeksów WIG20 i mWIG40
 - ETF-y
5. W trakcie Dogrywki Zespoły inwestują posiadane środki starając się je pomnożyć.
6. Środki zdeponowane na rachunkach pieniężnych Zespołów nie są oprocentowane.

7. **Zadaniem opiekuna jest potwierdzić udział członków Zespołu w Dogrywce na adres mailowy Organizatora min. na 2 dni przed jej rozpoczęciem.**
8. Wyniki Dogrywki zostaną opublikowane na platformie SIGG najpóźniej **7 dni po zakończeniu Dogrywki.**
9. **Sześć najlepszych Zespołów wyłonionych w czasie Dogrywki wejdzie do Finału SIGG.**

§ 11 FINAŁ

1. Finał odbędzie się w dniu **24 kwietnia 2025 w Sali Notowań GPW** przy ulicy Książęcej 4 w Warszawie i będzie trwał od godz. 11:00 do godz. 17:30.

W Finale weźmie udział **łącznie 26 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 oraz 6 najlepszych zespołów wyłonionych w czasie Dogrywki.**
2. Zespoły w Finale dostaną do dyspozycji wirtualny portfel w wysokości 20 000 zł.
3. **W trakcie Finału Zespół ma obowiązek zainwestować min. 50% posiadanego kapitału.**
4. 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.GAMES5, WIG.MS-BAS, WIG.MS-FIN oraz WIG.MS-PET.
 - kontrakty walutowe
5. W trakcie Finału Zespoły inwestują posiadane środki starając się je pomnożyć.
6. Środki zdeponowane na rachunkach pieniężnych Zespołów nie są oprocentowane.
7. Zadaniem opiekuna jest potwierdzić udział członków Zespołu w Finale do dnia 18.04.2025 na adres: sigg@gpw.pl.
8. Uczestnicy biorący udział w Finale zobowiązani są dostarczyć w dniu Finału oryginały wymaganych przez Organizatora oświadczeń, dotyczących zgody na wykorzystanie wizerunku oraz numeru rachunku bankowego do przesłania nagrody. Za poprawność oraz dostarczenie oświadczeń odpowiada opiekun zespołu.
9. Wyniki zostaną ogłoszone bezpośrednio po zakończeniu Finału.

§ 12. 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. **Zespół uczestniczy w SIGG pod opieką swojego nauczyciela - opiekuna, z tym że opiekun nie może pomagać członkom Zespołu, ani wpływać na podejmowane decyzje inwestycyjne. Zasada ta dotyczy wszystkich etapów SIGG.**
3. **Każdy Uczestnik Gry może złożyć tylko 1 zlecenie na 10 sekund (1 zlec/10s). Nieprzestrzeganie tego obowiązku stanowi podstawę do wykluczenia Uczestnika z Gry.**

4. W przypadku kilkukrotnych prób przekroczenia limitu składanych zleceń, Zespół zostaje wykluczony z Gry.
5. 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).
6. 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 notowań w systemie kursu jednolitego), Organizator dokonuje korekty składu portfela Zespołu. Korekta polega na „sprzedaży” akcji danej spółki po kursie ustalonym 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.
7. W sytuacjach szczególnych Organizator ma prawo dokonać innych, odpowiednich zmian na rachunkach Zespołów.
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 jest środowiskiem fikcyjnym stworzonym dla potrzeb gry i 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 umożliwia 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, w szczególności kiedy zlecenia są składane z tego samego IP.
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 lub obowiązujące przepisy prawa, 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,
- h. zachodzi podejrzenie, że dokonują manipulacji instrumentem finansowym w szczególności polegającej na składaniu zleceń na rynku rzeczywistym celem osiągnięcia korzyści na rachunku w Grze.

§ 13 NAGRODY I WYRÓŻNIENIA

1. Zespołom, których członkowie aktywnie uczestniczyli w module edukacyjnym, dopisane zostaną sumy bonusów pieniężnych zbieranych w ramach tej części Projektu zgodnie z § 8 ust. 15 i 16.
2. W I etapie SIGG nagrodzone zostaną **3 najlepsze Zespoły**, które uzyskają najwyższe wartości portfela inwestycyjnego i **3 najlepsze Zespoły w rankingu Szkół Podstawowych**, które uzyskają najwyższe wartości portfela inwestycyjnego:
 - **1 miejsce** - nagroda dla Zespołu w wysokości 1500 złotych
 - **2 miejsc** - nagroda dla Zespołu w wysokości 1000 złotych
 - **3 miejsce** - nagroda dla Zespołu w wysokości 800 złotych
 - **1 miejsce w rankingu Szkół Podstawowych** 1000 złotych
 - **2 miejsce w rankingu Szkół Podstawowych** 800 złotych
 - **3 miejsce w rankingu Szkół Podstawowych** – 600 złotych

Szkoły podstawowe otrzymują nagrodę za miejsce w rankingu Szkół Podstawowych pod warunkiem, że nie znalazły się na nagrodzonej pozycji w rankingu ogólnym. W przeciwnym przypadku nagrodę pieniężną otrzymują kolejne szkoły w rankingu Szkół Podstawowych.
3. W II etapie SIGG nagrodzone zostaną **3 najlepsze Zespoły**, które uzyskają najwyższe wartości portfela inwestycyjnego:
 - **1 miejsce** - nagroda dla Zespołu w wysokości 1500 złotych
 - **2 miejsce** - nagroda dla Zespołu w wysokości 1000 złotych
 - **3 miejsce** - nagroda dla Zespołu w wysokości 800 złotych
4. 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 tysięcy złotych**
 - 2 miejsce: nagroda dla Zespołu w wysokości **8 tysięcy złotych**
 - 3 miejsce: nagroda dla Zespołu w wysokości **6 tysięcy złotych**

- 4 miejsce: nagroda dla Zespołu w wysokości **4 tysiące złotych**
 - 5 miejsce nagroda dla Zespołu w wysokości **2 tysiące złotych**
 - Nagroda dla **nauczycieli - opiekunów Zespołów**, które zajęły w Finale miejsca od 1 do 5 w wysokości **700 złotych**.
- 5. Wyróżnionych zostanie 21 kolejnych Zespołów w Finale SIGG.** Nagrody pieniężne otrzymuje Zespół oraz nauczyciel-opiekun.
- od 6 do 10 miejsca: nagroda pieniężna dla Zespołu w wysokości **1600 złotych**
 - od 11 do 15 miejsca: nagroda pieniężna dla Zespołu w wysokości **1400 złotych**
 - od 16 do 20 miejsca: nagroda pieniężna dla Zespołu w wysokości **1200 złotych**
 - od 21 do 26 miejsca nagroda pieniężna dla Zespołu w **wysokości 1000 złotych**
 - Nagroda dla **nauczycieli -opiekunów Zespołów**, które zajęły w Finale miejsca od 6 do 20 w wysokości **500 złotych**.
 - Nagroda dla **nauczycieli -opiekunów Zespołów**, które zajęły w Finale miejsca od 21 do 26 w wysokości **400 złotych**.
- 6.** Po I i po II etapie SIGG nagrodzeni zostaną także **nauczyciele – opiekunowie**, którzy uzyskają najwyższe wartości portfela inwestycyjnego w każdym z tych etapów.
- **1 miejsce** – nagroda indywidualna w wysokości 1500 zł
 - **2 miejsce** – nagroda indywidualna w wysokości 1000 zł
 - **3 miejsce** – nagroda indywidualna w wysokości 800 zł
- 7.** Wypłata nagród w wysokości wyższej od kwoty 2000 zł (słownie: dwa tysiące złotych) zostanie pomniejszona o wartość podatku PIT 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.** Wszystkie nagrody przyznane w SIGG zostaną wypłacone po zakończeniu SIGG, do dnia 30 czerwca 2025.
- 9.** Informacja na temat sposobu przekazania nagród Zespołom, zostanie wysłana drogą mailową na adresy nauczycieli - opiekunów.

§ 14 KOMISJA KONKURSOWA

- 1.** Komisja Konkursowa czuwa nad prawidłowym przebiegiem Gry. Komisja Konkursowa składa się z 4 osób wskazanych 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.

SJGG 23

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 Projektu 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

4. Moduł edukacyjny rozpoczyna się **12 listopada 2024 a kończy 19 stycznia 2025.**
5. Zgłoszenia do modułu edukacyjnego odbywają się w tym samym czasie, co zgłoszenia do Gry.

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, pod warunkiem uzyskania m.in. 70 punktów w strefie edukacyjnej. Za każdy zwyciężony pojedynek wiedzy w strefie konkursowej Uczestnik uzyskuje 10 punktów.
2. **Organizator przewiduje możliwość odbycia max. 40 pojedynków wiedzy.**
3. **W przypadku problemów technicznych Uczestnik będzie miał możliwość uzyskać pomoc poprzez zgłoszenie na adres e-mail: edukacja@smarteducation.pl.**
4. 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 **12 listopada 2024 do 19 stycznia 2025.**
2. Udział w części edukacyjnej będzie punktowany, a punkty będą przeliczane na złotówki (wirtualne PLN) po 2 zł za każdy punkt, które będą przyznawane każdemu Uczestnikowi w zależności od zrealizowanych aktywności zgodnie z poniżej podanymi zasadami:

AKTYWNOŚĆ	ZADANIE DO WYKONANIA	LICZBA PUNKTÓW
1 Podcast	Wysłuchanie całości	5 punktów
2 Film wideo	Obejrzenie całości	5 punktów
3 Quiz	Udzielenie prawidłowych odpowiedzi na pytania	8 punktów
4 Szkolenie e-learningowe wraz z pytaniami	Przejdźcie całego szkolenia	6 punktów
5 Film interaktywny	Obejrzenie całości	6 punktów
6 Ankieta dla uczestników SIGG	Wypełnienie całej ankiety	20 punktów

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 taką samą liczbę punktów, Organizator przeprowadzi 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 zdobytych punktów oraz zaliczonych aktywności w profilu Uczestnika.
7. Każdy nauczyciel - opiekun ma możliwość śledzenia osiągnięć uczniów w profilu nauczyciela – opiekuna oraz generowania raportów podsumowujących osiągnięcia Uczestników.
8. Po zdobyciu minimalnej liczby punktów, która wynosi **100 punktów** Uczestnik ma możliwość wygenerowania dyplomu potwierdzającego jego dokonania w module edukacyjnym SIGG. Uczestnik może wygenerować dyplom do dnia 31 stycznia 2025.

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 porównywać uzyskane za zaliczenie poszczególnych aktywności wyniki poszczególnych uczniów w Zespołach, do których należą w SIGG, a następnie automatycznie doliczy Zespołom bonusy pieniężne w wysokości 2 zł za każdy punkt, za liczbę punktów zdobytą 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 100 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 progę). Po każdym zakończonym tygodniu Organizator 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:

- **pierwsze miejsce: 1500 zł**
- **drugie miejsce : 1000 zł**
- **trzecie miejsce: 800 zł**

W przypadku równej liczby punktów o zajęciu nagradzanego miejsca zdecyduje dogrywka, o której mowa w rozdziale 4 pkt 5.

3. Nagrody dla klas

- a. Organizator nagrodzi **5 najlepszych klas**, które zdobędą najwyższą liczbę punktów na platformie edukacyjnej. Klasy te otrzymają nagrody pieniężne w wysokości 3500 PLN każda celem dofinansowania przyjazdu klasy do siedziby GPW.
- b. Każda klasa może zrealizować wizytę w siedzibie GPW nie więcej niż raz. Klasa, która zrealizowała program wizyty w siedzibie GPW w poprzednich edycjach Gry, otrzymuje środki pieniężne, które może wykorzystać na zorganizowanie warsztatu naukowego lub zakup niezbędnych dla klasy pomocy naukowych. Warunkiem otrzymania nagrody jest pisemne przedstawienie Organizatorowi propozycji wykorzystania środków wraz z uzasadnieniem i otrzymanie zgody Organizatora. Prośbę należy przesłać drogą mailową na adres sigg@gpw.pl.
- c. Każda klasa może otrzymać nagrodę pieniężną dwukrotnie. W przypadku zakwalifikowania się do nagrody po raz trzeci, klasa otrzymuje jedynie dyplom.
- d. Warunkiem otrzymania nagrody jest umówienie i potwierdzenie wizyty w siedzibie GPW poprzez kontakt mailowy z Organizatorem pod adresem sigg@gpw.pl.
- e. Organizator przekaze nagrodę zwycięskiej klasie na wskazane przez nauczyciela - opiekuna konto szkoły w terminie **2 tygodni** przed zaplanowaną wizytą na GPW.
- f. Organizator zobowiązuje nagrodzoną klasę do realizacji wizyty w ciągu 10 miesięcy od terminu Finału 23. edycji SIGG.
- g. W przypadku odwołania wizyty w siedzibie GPW otrzymana nagroda podlega zwrotowi na konto Organizatora.
- h. W przypadku nagród wypłacanych na rzecz osób fizycznych w wysokości wyższej od kwoty 2000 zł (słownie: dwa tysiące złotych) wartość nagrody zostanie pomniejszona o wartość podatku PIT należnego w związku z otrzymaniem nagrody, który zostanie przekazany w imieniu nagrodzonego (nagrodzonej klasy) właściwemu Urzędowi Skarbowemu tytułem zapłaty podatku od nagrody.

ZAŁĄCZNIK Nr 1 DO REGULAMINU SIGG

Zgoda na udział w Szkolnej Internetowej Grze Giełdowej
dziecka do lat 16

Rodzic/opiekun prawny:

(imię i nazwisko)

Dziecko:

(Imię i nazwisko, klasa, szkoła)

Jako rodzic/opiekun prawny wyrażam zgodę¹ na:

1. udział dziecka w 23. edycji projektu edukacyjnego i konkursowego „Szkolna Internetowa Gra Giełdowa („Projekt”) organizowanego przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. („Organizator”) zgodnie z Regulaminem opublikowanym na stronie internetowej www.sigg.gpw.pl („Regulamin”)
2. przetwarzanie danych osobowych dziecka w związku z uczestnictwem w Projekcie w celu i w zakresie wskazanym w Regulaminie.

Jednocześnie oświadczam, że:

1. posiadam wiedzę, że podanie danych osobowych dziecka i zgoda na ich przetwarzanie są dobrowolne, jednak konieczne do udziału dziecka w Projekcie,
2. zapoznałem się z Regulaminem, a w szczególności postanowieniami w zakresie zasad i celów przetwarzania danych osobowych,

Data i podpis rodzica/opiekuna prawnego.

¹ zgoda wymagana

ZAŁĄCZNIK Nr 2 DO REGULAMINU SIGG

Zgoda na utrwalenie i wykorzystanie wizerunku

Wyrażam zgodę na nieodpłatne wykorzystanie mojego wizerunku utrwalonego jakąkolwiek techniką na wszelkich nośnikach (w tym w postaci zdjęć i nagrań) przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. (GPW), Fundację GPW i Fundację im. Lesława A. Pagi w związku z udziałem w Finale 22 edycji Szkolnej Internetowej Gry Giełdowej, w celach promocyjnych Projektu Szkolna Internetowa Gra Giełdowa.

Niniejsza zgoda jest nieodpłatna, nie jest ograniczona ilościowo, czasowo ani terytorialnie, obejmuje wszelkie formy publikacji, w szczególności rozpowszechnianie w Internecie – na stronie internetowej GPW oraz w Social Media GPW, Fundacji GPW oraz na stronie internetowej partnera Projektu - Fundacji im. Lesława A. Pagi .

Data i podpis

ZAŁĄCZNIK Nr 3 DO REGULAMINU SIGG

Zgoda na utrwalenie i wykorzystanie wizerunku
osoby do lat 18

Wyrażam zgodę na nieodpłatne wykorzystanie wizerunku mojego dziecka:

(imię i nazwisko dziecka, klasa, szkoła)

utrwalonego jakąkolwiek techniką na wszelkich nośnikach (w tym w postaci zdjęć i nagrań) przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. (GPW), Fundację GPW i Fundację im. Lesława A. Pagi w związku z udziałem w Finale 22 edycji Szkolnej Internetowej Gry Giełdowej, w celach promocyjnych Projektu Szkolna Internetowa Gra Giełdowa.

Niniejsza zgoda jest nieodpłatna, nie jest ograniczona ilościowo, czasowo ani terytorialnie, obejmuje wszelkie formy publikacji, w szczególności rozpowszechnianie w Internecie – na stronie internetowej GPW oraz w Social Media GPW, Fundacji GPW oraz na stronie internetowej partnera Projektu - Fundacji im. Lesława A. Pagi .

(Data i podpis rodzica lub opiekuna prawnego)