REGULAMIN

25. EDYCJI
SZKOLNEJ INTERNETOWEJ GRY GIEŁDOWEJ

1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy Regulamin określa zasady organizacji i przeprowadzenia 25. edycji projektu „Szkolna Internetowa Gra Giełdowa", realizowanej w roku szkolnym 2026/2027.
2. 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 komponentów: Szkolnej Internetowej Gry Giełdowej kierowanej do uczniów i nauczycieli, zwanej dalej „SIGG" lub „Grą" oraz modułu edukacyjnego.
3. Projekt organizowany jest na zasadach określonych odpowiednio w Regulaminie Szkolnej Internetowej Gry Giełdowej, zwanym dalej „Regulaminem SIGG", oraz w Regulaminie modułu edukacyjnego, zwanym dalej „Regulaminem Modułu". Regulaminy określają zasady organizowania poszczególnych komponentów Projektu oraz prawa i obowiązki związane z uczestnictwem w danym komponencie. Materiały reklamowe dotyczące Projektu mają jedynie charakter promocyjno-informacyjny.
4. Regulamin SIGG oraz Regulamin modułu edukacyjnego, jak również dodatkowe informacje o Projekcie, dostępne są na stronie internetowej: **www.sigg.gpw.pl**.

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, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod numerem KRS 0000082312, NIP: 526-025-09-72, zwana dalej „GPW" lub „Organizatorem".
2. Projekt organizowany jest we współpracy z:
   1) **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.
   2) **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 zwrócenia się do Komisji Konkursowej z wnioskiem o wykluczenie 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 zgłoszenia problemów technicznych Uczestnicy kierują za pośrednictwem nauczyciela-opiekuna albo bezpośrednio na adres: sigg@gpw.pl.

5. Organizator na potrzeby zrealizowania Projektu udostępnia platformę internetową pod nazwą GPWTr@der („Platforma").
6. Organizator dokłada starań w celu zapewnienia nieprzerwanego działania Platformy oraz niezwłocznego usunięcia zaistniałych problemów technicznych w jej funkcjonowaniu. W przypadku awarii Platformy Organizator może przedłużyć dany etap o czas trwania awarii, anulować zlecenia złożone w okresie awarii albo dokonać korekty stanu rachunków Zespołów przywracającej stan sprzed awarii. O podjętej decyzji Organizator informuje na Platformie.
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, etap główny konkursu, dodatkowa konkursowa rozgrywka na kontraktach terminowych dla chętnych i finał. Każda z tych części szczegółowo jest opisana w dalszej części Regulaminu.
2. SIGG kierowana do nauczycieli składa się z **następujących etapów:** rejestracja, gra testowa, etap główny konkursu, dodatkowa konkursowa rozgrywka na kontraktach terminowych dla chętnych i finał.
3. Szczegółowy harmonogram w roku szkolnym 2026/2027:

Część inwestycyjna:

- **21 września 2026- 30 listopada 2026** - rejestracja Uczestników
- **2 listopada 2026 - 13 listopada 2026** - gra testowa
- **16 listopada 2026 – 12 marca 2027** - etap główny konkursu
- **15 - 26 marca 2027** - rozgrywka na kontraktach terminowych (dla chętnych)
- **12 kwietnia 2027 - ogłoszenie rankingu gry**
- **22 kwietnia 2027** - Finał SIGG dla uczniów na Sali Notowań GPW
- **Premie lotne**: **2 grudnia 2026, 4 stycznia 2027, 2 lutego 2027, 2 marca 2027**

Premia lotna *- wyróżnienie przyznawane Zespołowi zajmującemu 1. miejsce w rankingu bieżącym ustalonym na dzień przyznania premii lotnej. Nagrodą za zdobycie premii lotnej jest kwalifikacja Zespołu do Finału Gry. Szczegółowe zasady przyznawania premii lotnych są określone w § 12 Regulaminu.*

Moduł edukacyjny:

- **21 września 2026 - 31 stycznia 2027**

4. UCZESTNICTWO W SIGG

1. SIGG jest przeznaczona 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 oraz uczniowie objęci nauczaniem domowym lub indywidualnym tokiem nauczania, którzy jednocześnie spełniają warunek bycia uczniem, określony w ust. 1 albo 2. Do harcerzy stosuje się postanowienia Regulaminu dotyczące uczniów.
4. Organizator może zwrócić się do Uczestnika o przedstawienie dokumentu potwierdzającego aktualny status ucznia. Dokument powinien zawierać wyłącznie informacje niezbędne do potwierdzenia

uprawnienia do udziału w Projekcie. Dane zawarte w dokumencie przetwarzane są wyłącznie w celu weryfikacji uprawnienia do udziału i są usuwane niezwłocznie po zakończeniu weryfikacji.

5. W SIGG nie mogą brać udziału pracownicy oraz osoby współpracujące na podstawie umów cywilnoprawnych z Organizatorem, Współorganizatorem i Partnerem Strategicznym, a także z podmiotami, o których mowa w § 17 ust. 9 i 10, członkowie Komisji Konkursowej oraz członkowie ich najbliższej rodziny, przez których rozumie się małżonka, wstępnych, zstępnych i rodzeństwo.
6. 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 2 do niniejszego Regulaminu. Brak podpisanego oświadczenia uniemożliwia udział w SIGG.
7. Nauczyciel-opiekun zatwierdza zgodę na udział ucznia w systemie po uprzednim otrzymaniu i sprawdzeniu oświadczenia, o którym mowa w ust. 6. Nauczyciel-opiekun przechowuje oryginalne egzemplarze oświadczeń i udostępnia je Organizatorowi na jego żądanie.
8. Rejestracja w Grze oznacza akceptację Regulaminu i zobowiązanie do jego przestrzegania.
9. Uczniowie mogą wygenerować z systemu zaświadczenie o udziale w Grze SIGG do dnia 30 czerwca 2027 r.

5. Zespoły

1. Uczniowie biorą udział w SIGG wyłącznie w Zespołach, z zastrzeżeniem ust. 4. Nauczyciele-opiekunowie biorą udział w SIGG indywidualnie, na zasadach określonych w § 6 ust. 4.
2. Zespół liczy nie mniej niż 2 i nie więcej niż 4 osoby.
3. Uczeń może należeć tylko do jednego Zespołu. Członkami tego samego Zespołu mogą być wyłącznie uczniowie uczęszczający do tej samej szkoły, a w przypadku Zespołu harcerskiego – harcerze należący do tej samej drużyny. Udział w SIGG w składzie więcej niż jednego Zespołu stanowi podstawę wykluczenia na zasadach określonych w § 8.
4. Uczniowie objęci nauczaniem domowym lub indywidualnym tokiem nauczania mogą brać udział w SIGG jednoosobowo. Do Zespołu jednoosobowego stosuje się odpowiednio postanowienia Regulaminu dotyczące Zespołu, z wyłączeniem ust. 2 oraz § 7 ust. 2-4. Uczeń zamierzający wziąć udział w SIGG jednoosobowo zobowiązany jest skontaktować się mailowo z Koordynatorem regionalnym pod adresem: krybicka@paga.org.pl. Brak kontaktu z Koordynatorem skutkuje wykluczeniem ucznia z Gry.
5. Nazwę Zespołu, uzgodnioną wcześniej z jego członkami, wskazuje w formularzu zgłoszeniowym SIGG nauczyciel-opiekun Zespołu, który czuwa nad wyborem właściwej nazwy. Nazwa Zespołu nie może zawierać określeń wulgarnych, obraźliwych ani dyskryminujących, określeń o charakterze politycznym lub reklamowym, ani naruszać przepisów prawa lub praw osób trzecich, w szczególności praw do znaku towarowego, praw autorskich lub dóbr osobistych.
6. Organizator może nie zaakceptować nazwy Zespołu i zwrócić się do nauczyciela-opiekuna o jej zmianę, wyznaczając w tym celu termin nie krótszy niż 3 dni robocze. Niedokonanie zmiany w wyznaczonym terminie stanowi podstawę wykluczenia Zespołu z Gry. Poza tym przypadkiem Zespół nie może zmienić swojej nazwy w trakcie trwania SIGG.

6. Nauczyciel-opiekun i koordynator regionalny

1. Nad pracą Zespołu czuwa nauczyciel-opiekun. Nad pracą Zespołu harcerskiego czuwa pełnoletni opiekun wskazany przez drużynę, a nad pracą Zespołu uczniów objętych nauczaniem domowym lub indywidualnym tokiem nauczania czuwa koordynator regionalny.

2. Ten sam nauczyciel-opiekun może sprawować opiekę nad więcej niż jednym Zespołem. Zespoły zgłoszone z tej samej szkoły albo z tej samej drużyny harcerskiej mogą mieć różnych opiekunów.
3. Uczniowie, którzy nie znaleźli nauczyciela-opiekuna w swojej szkole, mogą zgłosić się do koordynatora regionalnego SIGG. W takiej sytuacji do koordynatora regionalnego stosuje się odpowiednio postanowienia Regulaminu dotyczące nauczyciela-opiekuna, z wyłączeniem postanowień dotyczących udziału w rozgrywce indywidualnej nauczycieli oraz nagród dla nauczycieli-opiekunów.
4. Nauczyciel-opiekun oraz opiekun Zespołu harcerskiego albo Zespołu uczniów objętych nauczaniem domowym lub indywidualnym tokiem nauczania może wziąć udział w indywidualnej rozgrywce kierowanej wyłącznie do nauczycieli, która ma na celu edukację opiekunów w zakresie mechanizmów działania Giełdy. Udział w tej części SIGG jest dobrowolny i polega na inwestowaniu wirtualnych środków zgromadzonych na koncie nauczyciela-opiekuna. Nauczyciel-opiekun otrzymuje do dyspozycji wirtualne środki w takiej samej wysokości jak Zespoły, to jest 20 000 zł w etapie głównym konkursu oraz 10 000 zł w Rozgrywce na kontraktach terminowych. Do rozgrywki indywidualnej nauczycieli stosuje się odpowiednio § 10 oraz § 11 Regulaminu.
5. Nauczyciel-opiekun uczestniczy w rozgrywce indywidualnej nauczycieli z jednego konta, niezależnie od liczby Zespołów i szkół, nad którymi sprawuje opiekę. Wirtualne środki, o których mowa w ust. 4, przysługują nauczycielowi-opiekunowi jednokrotnie.
6. Nauczyciel-opiekun nie może podejmować decyzji inwestycyjnych za Zespół ani składać zleceń na rachunku Zespołu.

7. Zmiany w trakcie trwania SIGG

1. Skład Zespołu pozostaje niezmienny przez cały czas trwania SIGG, z zastrzeżeniem ust. 2-4 poniżej.
2. Organizator dopuszcza zmianę składu Zespołu wyłącznie w sytuacji wyjątkowej, w szczególności w razie długotrwałej nieobecności członka Zespołu w szkole, zmiany szkoły przez członka Zespołu, zaprzestania przez niego nauki albo jego rezygnacji z udziału w Projekcie. Zmiana dokonywana jest na uzasadniony wniosek nauczyciela-opiekuna, przesłany na adres sigg@gpw.pl. Organizator informuje o rozstrzygnięciu wniosku w terminie 5 dni roboczych.
3. Wniosek o zmianę składu Zespołu można złożyć najpóźniej na 14 dni przed dniem zakończenia etapu głównego konkursu. Zmiana składu Zespołu w czasie trwania Rozgrywki na kontraktach terminowych oraz w dniu Finału jest niedopuszczalna.
4. Jeżeli liczba członków Zespołu spadnie poniżej 2 osób, a uzupełnienie składu nie jest możliwe, Zespół kontynuuje udział w SIGG w składzie jednoosobowym. W takim przypadku § 5 ust. 4 stosuje się odpowiednio.
5. Zmniejszenie liczby członków Zespołu nie wpływa na wysokość nagrody przyznanej Zespołowi. O podziale nagrody rozstrzyga skład Zespołu ustalony na dzień zakończenia etapu, za który nagroda została przyznana, zgodnie z § 15 ust. 14.
6. Zmiana nauczyciela-opiekuna nie stanowi zmiany składu Zespołu i nie jest ograniczona terminem, o którym mowa w ust. 3 powyżej. Zmiana taka dokonywana jest na wniosek dyrektora szkoły przesłany na adres sigg@gpw.pl. W przypadku Zespołu harcerskiego oraz Zespołu uczniów objętych nauczaniem domowym lub indywidualnym tokiem nauczania wniosek składa odpowiednio drużynowy albo przedstawiciel ustawowy ucznia.

8. Wykluczenie

1. O wykluczeniu Uczestnika lub Zespołu z udziału w Grze albo o pozbawieniu prawa do otrzymania nagrody rozstrzyga Komisja Konkursowa w przypadku uzasadnionego podejrzenia, że Uczestnik lub Zespół nie przestrzegali postanowień Regulaminu albo że dokonywane przez inwestycje w ramach Gry mogłyby naruszyć przepisy obowiązujące na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. lub przepisy powszechnie obowiązujące.
2. Wykluczenie któregokolwiek członka Zespołu z udziału w Grze jest równoznaczne z wykluczeniem całego Zespołu.
3. Wykluczenie Zespołu oznacza utratę prawa do wszystkich nagród przewidzianych w § 15, w tym nagród przyznanych przed dniem wykluczenia, a jeżeli nagroda została już wydana lub wypłacona, podlega ona zwrotowi w terminie 14 dni od dnia doręczenia rozstrzygnięcia Komisji Konkursowej.
4. Wykluczony Zespół nie jest klasyfikowany w żadnym z rankingów, a jego miejsce w rankingu zajmuje kolejny Zespół.

9. 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 do swoich Zespołów, po otrzymaniu informacji od nauczyciela-opiekuna dokonują uczniowie. Formularz zgłoszeniowy do SIGG zostanie udostępniony na stronie www.sigg.gpw.pl **od 21 września 2026 do 30 listopada 2026.**
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 dnia 30 listopada 2026 wypełnić formularze rejestracyjne znajdujące się na stronie **www.sigg.gpw.pl.**
4. Nauczyciel rejestruje się poprzez formularz „Rejestracja nauczyciela". Zalecane jest **użycie adresu mailowego z domeną szkoły.** w przypadku rejestracji z adresów email spoza domeny szkolnej, rejestracja wymaga podania kodu aktywacyjnego, który zostanie przesłany na oficjalny adres mailowy szkoły.

Uczeń rejestruje się , poprzez formularz „Rejestracja ucznia". W przypadku pomyłki ucznia, który zarejestruje się jako nauczyciel, Organizator ma prawo usunąć błędną rejestrację. **Uzasadnione podejrzenie celowej rejestracja ucznia w formularzu przeznaczonym dla nauczyciela stanowi podstawę wykluczenia z SIGG.**

5. 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, przy czym Organizator zastrzega sobie prawa potwierdzenia otrzymanego zgłoszenia przez Szkołę, z której pochodzi zgłoszenie.
6. Organizator dokonuje formalnej weryfikacji otrzymanych zgłoszeń pod względem zgodności z Regulaminem SIGG i w przypadku braku zastrzeżeń dokonuje akceptacji zgłoszeń i Zespołu
7. **Organizator oraz Koordynator regionalny są uprawnieni do weryfikacji nauczyciela-opiekuna poprzez kontakt ze Szkołą.**
8. Nauczyciel-opiekun jest uprawniony do weryfikacji zgłoszeń uczniów do swojego Zespołu oraz do zgłoszenia Organizatorowi usunięcia konta w przypadku stwierdzenia, że konto zostało błędnie przypisane do Zespołu.Loginem uczniów i nauczycieli-opiekunów będzie adres e-mail podany podczas rejestracji. Każdy Uczestnik obowiązany jest podać unikalny adres e-mail. Po dokonaniu rejestracji każdy Uczestnik SIGG aktywuje konto przy pomocy kodu przesłanego wiadomością SMS na numer telefonu podany w trakcie rejestracji.

9. Aktywowane konto skutkuje utworzeniem konta Uczestnika zarówno w Grze, jak i w module edukacyjnym. Uczestnik jest uprawniony do udziału w Grze, tj. składania zleceń kupna i sprzedaży wirtualnych instrumentów finansowych, oraz do korzystania z modułu edukacyjnego, przy czym korzystanie z modułu edukacyjnego jest dobrowolne.
10. 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.**

    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.**

10. OGÓLNE ZASADY INWESTOWANIA

1. Postanowienia niniejszego paragrafu stosuje się do wszystkich etapów SIGG, w których Uczestnicy dokonują wirtualnych inwestycji, to jest do gry testowej, etapu głównego konkursu, Rozgrywki na kontraktach terminowych oraz Finału, a także do rozgrywki indywidualnej nauczycieli.
2. Następujące postanowienia mają zastosowanie w odniesieniu do Rachunku inwestycyjnego i wykonywania zleceń:
    1) wirtualne środki przyznane Zespołowi deponowane są na rachunku pieniężnym, który wraz z rachunkiem papierów wartościowych stanowi wirtualny rachunek inwestycyjny Zespołu;
    2) środki zdeponowane na rachunku pieniężnym nie są oprocentowane;
    3) sposób realizacji oraz typy dostępnych zleceń maklerskich określa „Instrukcja obsługi platformy transakcyjnej GPWTr@der", stanowiąca integralną część Regulaminu, dostępna po zalogowaniu do Gry w zakładce „Zasady Gry"; w razie rozbieżności między Regulaminem a Instrukcją pierwszeństwo mają postanowienia Regulaminu;
    4) Zespół może składać zlecenia kupna i sprzedaży wyłącznie w godzinach trwania sesji giełdowej;
    5) Uczestnik może złożyć nie więcej niż jedno zlecenie w ciągu 10 sekund (1 zlec/10 s);
    6) instrumenty finansowe będące przedmiotem Gry oznaczone są symbolami odpowiadającymi symbolom obowiązującym na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie S.A.;
    7) od każdej transakcji pobierana jest prowizja w wysokości określonej zgodnie z § 2 ust. 4.
    8) stan rachunku każdego Zespołu aktualizowany jest automatycznie; zmiana na rachunku inwestycyjnym będąca wynikiem realizacji złożonego zlecenia zapisywana jest na tym rachunku do godziny 18:15 w danym dniu sesyjnym. W razie niezapisania zmiany w tym terminie stosuje się § 2 ust. 6.
3. Zdarzenia dotyczące instrumentów finansowych regulują następujące postanowienia:
    1) instrumenty finansowe znajdujące się na wirtualnym rachunku papierów wartościowych podlegają tym samym zdarzeniom związanym z obrotem giełdowym co instrumenty notowane na GPW, w szczególności zawieszeniu obrotu, unieważnieniu kursu oraz wycofaniu z obrotu;
    2) jeżeli instrument finansowy przestanie być notowany albo zostanie wycofany z puli instrumentów będących przedmiotem danego etapu, Organizator dokonuje jego sprzedaży po kursie ostatniego notowania, a środki ze sprzedaży dopisuje do wartości portfeli Zespołów, które posiadały ten instrument;
    3) jeżeli w portfelu Zespołu znajdują się akcje spółki, której notowania zostały zawieszone, ich wartość określa się według ceny zamknięcia notowań ciągłych na ostatniej sesji, na której akcje były notowane;

4) jeżeli w wyniku decyzji GPW spółka zmieni w trakcie trwania Gry system notowań z notowań ciągłych na notowania w systemie kursu jednolitego, Organizator dokonuje korekty składu portfela Zespołu przez „sprzedaż" akcji tej spółki po kursie ustalonym na zamknięciu ostatniego dnia notowań ciągłych - kwota ze sprzedaży powiększa rachunek pieniężny Zespołu, a prowizja pobierana jest na zasadach ogólnych;

5) jeżeli w czasie trwania Gry dla którejkolwiek ze spółek lub ETF-ów przypada dzień ustalenia prawa do dywidendy, Zespołom posiadającym akcje tej spółki w dniu uprawniającym do dywidendy, ustalonym z uwzględnieniem cyklu rozrachunkowego obowiązującego na GPW, wartość dywidendy, niepomniejszona o należny podatek, zostaje dopisana do wartości portfela po zakończeniu Gry. Zasady uwzględniania dywidend w rankingach określa § 11 ust. 7 oraz § 12 ust. 4 Regulaminu;

6) Gra nie przewiduje przywilejów wynikających z praw poboru akcji;

7) w sytuacjach szczególnych, nieuregulowanych w pkt. 1)-6) powyżej, Organizator może dokonać innych odpowiednich zmian na rachunkach Zespołów, informując o tym Uczestników na Platformie;

4. Środowisko SIGG jest środowiskiem symulacyjnym, stworzonym na potrzeby Projektu, i nie odpowiada w pełni środowisku realnych notowań giełdowych. Składanie zleceń w ramach SIGG nie wpływa na notowania instrumentów finansowych na rynku rzeczywistym, a w procesie wykonywania zleceń nie są zawierane rzeczywiste transakcje.

5. W czasie trwania SIGG zabronione jest:

1) korzystanie z oprogramowania komputerowego umożliwiającego zawieranie transakcji w sposób automatyczny, a także ze skryptów lub oprogramowania automatyzującego prowadzenie działań na Platformie albo wpływającego na przesyłane przez nią dane;

2) podejmowanie prób obejścia limitu zleceń, o którym mowa w ust. 2 pkt 5;

3) działanie w porozumieniu z innymi Uczestnikami;

4) udzielanie pełnomocnictw do działania na rachunkach oraz udostępnianie osobom trzecim dostępu do rachunków;

5) udział w Grze z podaniem fikcyjnych lub nieprawdziwych danych;

6) udział w Grze przy użyciu więcej niż jednego rachunku;

7) podejmowanie działań zmierzających do obejścia Regulaminu albo zabezpieczeń i zasad funkcjonowania Platformy;

8) manipulacja instrumentem finansowym, w szczególności polegająca na składaniu zleceń na rynku rzeczywistym w celu osiągnięcia korzyści na rachunku w Grze;

9) podejmowanie działań sprzecznych z prawem lub dobrymi obyczajami, godzących w interesy osób trzecich albo naruszających uzasadnione interesy lub wizerunek Organizatora.

6. Uzasadnione podejrzenie naruszenia któregokolwiek z zakazów, o których mowa w ust. 5, stanowi podstawę wykluczenia z Gry oraz pozbawienia prawa do nagrody, na zasadach określonych w § 8.

11. ETAP GŁÓWNY KONKURSU

1. Etap główny konkursu trwa od dnia 16 listopada 2026 r. do dnia 12 marca 2027 r. Ilekroć Regulamin posługuje się pojęciem dnia rozpoczęcia Gry, rozumie się przez to dzień rozpoczęcia etapu głównego konkursu, to jest 16 listopada 2026 r.

2. Każdy Zespół otrzymuje na początku etapu głównego konkursu do dyspozycji wirtualne środki w wysokości 20 000 zł. W trakcie etapu głównego Zespoły inwestują posiadane środki, starając się je pomnożyć.

3. Przedmiotem wirtualnych inwestycji w I etapie Gry są wyłącznie akcje spółek wchodzące w dniu rozpoczęcia Gry w skład indeksów WIG20,mWIG40, sWIG80 oraz ETF-y notowane na GPW.
4. Każdy Zespół obowiązany jest zawrzeć co najmniej jedną transakcję w okresie pierwszych 14 dni sesyjnych od dnia rozpoczęcia Gry. Na 3 dni sesyjne przed upływem tego terminu Organizator przesyła Zespołom, które nie zawarły transakcji, przypomnienie na adres poczty elektronicznej nauczyciela-opiekuna. Niedochowanie terminu stanowi podstawę wykluczenia Zespołu z SIGG.
5. Po zakończeniu etapu głównego konkursu Organizator przelicza wartość portfela inwestycyjnego każdego Zespołu jako sumę:
   1) kwoty wolnych środków na rachunku pieniężnym;
   2) wartości posiadanych instrumentów finansowych, wyznaczonej w oparciu o kursy zamknięcia notowań ciągłych ustalone na sesji w dniu, w którym kończy się Gra.
6. Zespołom, których członkowie zdobyli bonusy w module edukacyjnym, suma bonusów dopisywana jest jednorazowo po zakończeniu Gry oraz po zakończeniu modułu edukacyjnego i po przeliczeniu portfeli, o którym mowa w ust. 5. Przy przeliczaniu bonusów uwzględnia się wyłącznie najlepszy wynik wśród uczniów w danym Zespole, przy czym za każdy zdobyty punkt Zespołowi dolicza się 2 zł.
7. Ranking Gry ustalany jest według wartości portfela obliczonej zgodnie z ust. 5, powiększonej o wartość dywidend, o których mowa w § 10 ust. 3 pkt 5, oraz o bonusy, o których mowa w ust. 6. W przypadku uzyskania przez dwa lub więcej Zespołów jednakowej wartości portfela o wyższym miejscu decyduje kolejno: wyższa wartość portfela w dniu poprzedzającym zakończenie Gry, a następnie mniejsza liczba zawartych transakcji.
8. Ranking Gry ogłaszany jest do dnia 12 kwietnia 2027 r. na stronie www.sigg.gpw.pl. Do Finału kwalifikuje się 40 najlepszych Zespołów z rankingu Gry.
9. Niezależnie od rankingu Gry Organizator prowadzi ranking Szkół Podstawowych, obejmujący Zespoły złożone z uczniów, o których mowa w § 4 ust. 2. Ranking ten ustalany jest według zasad określonych w ust. 5-7 powyżej i ogłaszany w terminie wskazanym w ust. 8.
10. Nauczyciele-opiekunowie, którzy zajmą miejsca od 1 do 3 w rankingu rozgrywki indywidualnej nauczycieli, otrzymują nagrodę pieniężną w wysokości określonej w § 15 ust. 11.

12. PREMIE LOTNE

1. Premia lotna jest wyróżnieniem przyznawanym w trakcie etapu głównego konkursu Zespołowi, który na dany dzień osiąga najlepszy wynik inwestycyjny. Nagrodą za zdobycie premii lotnej jest kwalifikacja Zespołu do Finału SIGG.
2. Organizator przyznaje 4 premie lotne, w terminach wskazanych w harmonogramie, o którym mowa w § 3 ust. 3.
3. Premię lotną otrzymuje Zespół zajmujący 1. miejsce w rankingu bieżącym ustalonym na dzień przyznania danej premii lotnej.
4. Ranking bieżący ustalany jest według wartości portfela na zamknięcie ostatniej sesji poprzedzającej dzień przyznania premii lotnej i nie uwzględnia wartości dywidend, o których mowa w § 10 ust. 3 pkt 5, ani bonusów, o których mowa w § 11 ust. 6, ponieważ pozycje te dopisywane są do portfeli dopiero po zakończeniu Gry.
5. Ranking bieżący obejmuje cały okres etapu głównego konkursu, liczony od dnia rozpoczęcia Gry, i nie podlega zerowaniu po przyznaniu premii lotnej. Premie lotne nie stanowią odrębnych, samodzielnie rozliczanych rozgrywek, a Zespół zdobywa premię lotną na podstawie skumulowanego wyniku osiągniętego od początku etapu głównego konkursu.
6. Zdobycie premii lotnej nie wyłącza możliwości zakwalifikowania się Zespołu do Finału na innej podstawie ani udziału w dalszej części etapu głównego konkursu na zasadach ogólnych.

7. Jeżeli ten sam Zespół zdobędzie więcej niż jedną premię lotną albo zdobędzie premię lotną i jednocześnie zakwalifikuje się do Finału na podstawie § 11 ust. 8 lub § 13 ust. 6, w miejsce takiego Zespołu wchodzi kolejny Zespół z rankingu.
8. Informację o Zespole, który zdobył premię lotną, Organizator publikuje na Platformie oraz na stronie www.sigg.gpw.pl.

13. ROZGRYWKA NA KONTRAKTACH TERMINOWYCH (DLA CHĘTNYCH)

1. Rozgrywka na kontraktach terminowych stanowi dobrowolną część Projektu, która przeznaczona jest dla zainteresowanych uczestników.

   W trakcie Rozgrywki na kontraktach terminowych Zespoły inwestują posiadane środki starając się je pomnożyć. Środki zdeponowane na rachunkach pieniężnych Zespołów nie są oprocentowane.
2. Do udziału w Rozgrywce na kontraktach terminowych uprawnione są wszystkie zarejestrowane Zespoły, które nie zostały wykluczone z SIGG, a także nauczyciele-opiekunowie biorący udział w rozgrywce indywidualnej nauczycieli.
3. Przedmiotem wirtualnych inwestycji w Rozgrywce są kontrakty terminowe. W trakcie Rozgrywki na kontraktach terminowych Zespół obowiązany jest utrzymywać zaangażowanie w kontrakty terminowe na poziomie co najmniej 50% wartości portfela Rozgrywki, mierzone na zamknięcie każdej sesji przypadającej w okresie Rozgrywki, z wyłączeniem pierwszego i ostatniego dnia Rozgrywki. Zespół, który nie spełni tego warunku na co najmniej trzech sesjach, nie jest klasyfikowany w Rozgrywce na kontraktach terminowych.
4. Zespoły w Rozgrywce na kontraktach terminowych dostaną do dyspozycji wirtualny portfel w wysokości 10 000 zł.
5. Wyniki Rozgrywki na kontraktach terminowych zostaną opublikowane na platformie SIGG najpóźniej w terminie 3 dni roboczych po zakończeniu tej części Rozgrywki.
6. Sześć najlepszych Zespołów wyłonionych w czasie Rozgrywki na kontraktach terminowych uzyskuje kwalifikację do Finału SIGG. W przypadku uzyskania przez dwa lub więcej Zespołów jednakowej wartości portfela o wyższym miejscu w rankingu Rozgrywki decyduje mniejsza liczba zawartych transakcji.

14. FINAŁ

1. Finał odbędzie się w dniu **22 kwietnia 2027 r. w siedzibie GPW** przy ulicy Książęcej 4 w Warszawie i będzie trwał od godz. 11:00 do godz. 17:05.
2. W Finale weźmie udział **łącznie 50 zespołów: 40 najlepszych Zespołów w rankingu etapu głównego konkursu, 6 najlepszych Zespołów wyłonionych w czasie Rozgrywki na kontraktach terminowych oraz 4 Zespoły wyłonione w czasie premii lotnych. W przypadku gdy ten sam Zespół uzyska kwalifikację do Finału na więcej niż jednej podstawie, w szczególności gdy zdobędzie więcej niż jedną premię lotną, liczba Zespołów biorących udział w Finale ulega odpowiedniemu zmniejszeniu, zgodnie z § 12 ust. 7.**
3. Zespoły w Finale dostaną do dyspozycji wirtualny portfel w wysokości 20 000 zł.
4. W trakcie Finału Zespół ma obowiązek zainwestować min. 50% posiadanego kapitału.
5. Przedmiotem wirtualnych inwestycji w Finale będą:
   1) akcje spółek wchodzące w dniu Finału w skład indeksu WIG;
   2) ETF-y notowane na GPW w dniu Finału. Lista instrumentów dopuszczonych do obrotu w Finale publikowana jest na Platformie najpóźniej na 3 dni przed Finałem.
6. W trakcie Finału Zespoły inwestują posiadane środki starając się je pomnożyć.

7. Środki zdeponowane na rachunkach pieniężnych Zespołów nie są oprocentowane.
8. Nauczyciel-opiekun potwierdza udział członków Zespołu w Finale w terminie do dnia 16 kwietnia 2027 r. na adres: sigg@gpw.pl.
9. Wzory oświadczeń wymaganych przy wydaniu nagród Organizator przesyła nauczycielom-opiekunom Zespołów zakwalifikowanych do Finału. Uczestnicy biorący udział w Finale dostarczają wyznaczonemu przedstawicielowi Organizatora oryginał oświadczenia zawierającego numer rachunku bankowego właściwego do przekazania nagrody, zgodnie ze wzorem stanowiącym załącznik nr 5 do Regulaminu, najpóźniej w dniu Finału.
10. W celu dokumentowania przebiegu Finału oraz promocji Projektu Organizator wykonuje fotografie i nagrania audiowizualne podczas Finału, w tym uroczystości wręczenia nagród. Wykorzystanie wizerunku Uczestnika wymaga uprzedniej, dobrowolnej zgody Uczestnika, a w przypadku Uczestnika, który nie ukończył 18. roku życia, jego przedstawiciela ustawowego, wyrażonej zgodnie ze wzorem stanowiącym odpowiednio załącznik nr 3 albo nr 4 do Regulaminu. Niezłożenie zgody na wykorzystanie wizerunku nie wpływa na udział w Finale ani na prawo do nagrody.
11. Wyniki zostaną ogłoszone bezpośrednio po zakończeniu Finału.

15. NAGRODY I WYRÓŻNIENIA

1. Zespołom, których członkowie aktywnie uczestniczyli w module edukacyjnym, dopisane zostaną sumy bonusów pieniężnych uzbieranych w ramach tej części Projektu zgodnie z § 11 ust. 6.
2. W etapie głównym konkursu 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) 1 miejsce - nagroda dla Zespołu w wysokości 1500 złotych
   2) 2 miejsce - nagroda dla Zespołu w wysokości 1000 złotych
   3) 3 miejsce - nagroda dla Zespołu w wysokości 800 złotych
   4) 1 miejsce w rankingu Szkół Podstawowych 1000 złotych
   5) 2 miejsce w rankingu Szkół Podstawowych 800 złotych
   6) 3 miejsce w rankingu Szkół Podstawowych 600 złotych
   7) Zespół ze szkoły podstawowej otrzymuje nagrodę za miejsce w rankingu Szkół Podstawowych pod warunkiem, że nie uzyskał nagrody za miejsce w rankingu ogólnym. W przeciwnym razie nagrodę pieniężną otrzymuje kolejny Zespół w rankingu Szkół Podstawowych.
3. W Rozgrywce dodatkowej na kontraktach terminowych nagrodzonych zostanie 6 najlepszych Zespołów, które uzyskają najwyższe wartości portfela inwestycyjnego:
   1) 1 miejsce - nagroda dla Zespołu w wysokości 2000 złotych
   2) 2 miejsce - nagroda dla Zespołu w wysokości 1500 złotych
   3) 3 miejsce - nagroda dla Zespołu w wysokości 1000 złotych
   4) od 4 do 6 miejsca - nagroda dla Zespołu w wysokości 500 złotych
4. W **Finale SIGG nagrodzonych zostanie 5 najlepszych Zespołów**, które uzyskają najwyższe wartości portfela inwestycyjnego. Nagrody otrzymują Zespoły, a nauczyciele-opiekunowie w zakresie określonym poniżej oraz w ust. 7-8:
   1) 1 miejsce: laptop MacBook (o wartości brutto ok. 6000 zł brutto) dla każdego członka Zespołu oraz jednorazowe stypendium dla Zespołu w wysokości 6000 zł
   2) 2 miejsce: laptop MacBook (o wartości brutto ok. 6000 zł brutto) dla każdego członka Zespołu oraz jednorazowe stypendium dla Zespołu w wysokości 4000 zł

3) 3 miejsce: laptop MacBook (o wartości brutto ok. 6000 zł brutto) dla każdego członka Zespołu oraz jednorazowe stypendium dla Zespołu w wysokości 2000 zł

4) 4 miejsce: jednorazowe stypendium dla Zespołu w wysokości 6000 zł

5) 5 miejsce: jednorazowe stypendium dla Zespołu w wysokości 4000 zł

6) Nagroda dla nauczyciela-opiekuna Zespołu, który zajął w Finale miejsce 1 w wysokości 1000 złotych.

7) Nagroda dla nauczyciela-opiekuna Zespołu, który zajął w Finale miejsce 2 w wysokości 900 złotych.

8) Nagroda dla nauczyciela-opiekuna Zespołu, który zajął w Finale miejsce 3 w wysokości 800 złotych.

9) Nagroda dla nauczycieli-opiekunów Zespołów, które zajęły w Finale miejsca 4 i 5 w wysokości 700 złotych.

5. **Zespoły, które zajęły w Finale SIGG miejsca od 6 do 26, oraz ich nauczyciele-opiekunowie otrzymają następujące nagrody pieniężne:**

   1) od 6 do 10 miejsca: jednorazowe stypendium dla Zespołu w wysokości 1800 złotych

   2) od 11 do 15 miejsca: jednorazowe stypendium dla Zespołu w wysokości 1600 złotych

   3) od 16 do 20 miejsca: jednorazowe stypendium dla Zespołu w wysokości 1400 złotych

   4) od 21 do 26 miejsca jednorazowe stypendium dla Zespołu w wysokości 1200 złotych

6. **Nagroda dla nauczycieli-opiekunów Zespołów, które zajęły w Finale miejsca od 6 do 20 w wysokości 500 złotych.**

7. Nagroda dla nauczycieli-opiekunów Zespołów, które zajęły w Finale miejsca od 21 do 26 w wysokości 400 złotych.

8. **Zespoły, które zajęły w Finale SIGG miejsca od 27 do 50, otrzymują nagrody rzeczowe, a ich nauczycielom-opiekunom nagrody nie przysługują. W przypadku, gdy w Finale weźmie udział mniej niż 50 zespołów nagrody przyznaje się takiej ilości Zespołów, które wzięły udział w Finale.**

9. Każdy Zespół przyjeżdżający na Finał Projektu spoza województwa mazowieckiego, w tym Zespół ze szkoły polskiej poza granicami kraju, ma prawo do zwrotu kosztów podróży w wysokości do 100 zł na osobę, jednak nie więcej niż 500 zł na Zespół; limit obejmuje również nauczyciela-opiekuna. Zwrot kosztów odbywa się na podstawie zgłoszenia przesłanego drogą mailową na adres sigg@gpw.pl przez nauczuciela - opiekuna W wiadomości należy zawrzeć prośbę o zwrot kosztów podróży oraz dołączyć kopie biletów lub innych dowodów poniesienia kosztów. Termin nadsyłania próśb o zwrot kosztów podróży upływa 28 kwietnia 2027 r. Wnioski przesłane po tym terminie nie będą rozpatrywane.

10. Po zakończeniu Gry nagrodzeni zostaną także nauczyciele-opiekunowie, którzy uzyskają najwyższe wartości portfela inwestycyjnego w rozgrywce indywidualnej nauczycieli, z zastrzeżeniem § 6 ust. 5:

    1) 1 miejsce - nagroda indywidualna w wysokości 3000 zł

    2) 2 miejsce - nagroda indywidualna w wysokości 2000 zł

    3) 3 miejsce - nagroda indywidualna w wysokości 1000 zł

11. Nagrody w SIGG stanowią nagrody w konkursie w rozumieniu art. 30 ust. 1 pkt 2 ustawy z dnia 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób fizycznych. Nagrody o jednorazowej wartości nieprzekraczającej 2000 zł korzystają ze zwolnienia, o którym mowa w art. 21 ust. 1 pkt 68 tej ustawy. Od nagród o jednorazowej wartości przekraczającej 2000 zł Organizator pobiera i odprowadza do właściwego urzędu skarbowego zryczałtowany podatek dochodowy w wysokości 10% wartości nagrody. Nagroda pieniężna wypłacana jest w kwocie pomniejszonej o przypadający na nią podatek.

12. Do nagrody obejmującej nagrodę rzeczową, której jednorazowa wartość przekracza 2000 zł, Organizator przyznaje laureatowi dodatkową nagrodę pieniężną w wysokości 11,11% wartości nagrody rzeczowej, zaokrągloną w górę do pełnych złotych, która nie podlega wypłacie i zostaje przeznaczona przez Organizatora na zapłatę podatku należnego od nagrody rzeczowej i od tej dodatkowej nagrody. Odbiór nagrody rzeczowej przez laureata, a w przypadku laureata, który nie ukończył 18. roku życia, przez jego przedstawiciela ustawowego, oznacza zgodę na takie rozliczenie dodatkowej nagrody pieniężnej.
13. Nagroda przyznana Zespołowi przysługuje jego członkom w częściach równych i wypłacana jest na indywidualne rachunki bankowe wskazane w oświadczeniach, o których mowa w § 14 ust. 9.
14. Wszystkie nagrody przyznane w SIGG zostaną wypłacone albo wydane po zakończeniu SIGG, w terminie do dnia 30 czerwca 2027 r. Laureat obowiązany jest wskazać dane niezbędne do wydania nagrody w terminie 30 dni od dnia ogłoszenia wyników; bezskuteczny upływ tego terminu oznacza rezygnację z nagrody.

16. KOMISJA KONKURSOWA

1. Komisja Konkursowa czuwa nad prawidłowym przebiegiem Gry. Komisja Konkursowa składa się z 4 osób wskazanych przez Organizatora, spośród których Organizator wyznacza Przewodniczącego.
2. Komisja podejmuje rozstrzygnięcia zwykłą większością głosów. W razie równej liczby głosów rozstrzyga głos Przewodniczącego.
3. Do zadań Komisji Konkursowej należy w szczególności:
   1) sprawdzenie czy dany Uczestnik spełnia wszystkie warunki uczestnictwa w Grze, określone w Regulaminie,
   2) sprawowanie kontroli nad prawidłowym przebiegiem Gry.
4. Komisja Konkursowa może postanowić o wykluczeniu zgodnie z § 8 ust. 1 Regulaminu.
5. Z prac Komisji Konkursowej sporządzany jest protokół.
6. Uczestnik może złożyć reklamację dotyczącą przebiegu Projektu, w tym rozstrzygnięć Komisji Konkursowej oraz wydania nagród, na adres sigg@gpw.pl, w terminie 14 dni od dnia zdarzenia stanowiącego podstawę reklamacji, nie później jednak niż do dnia 31 lipca 2027 r. Reklamacja powinna zawierać imię i nazwisko Uczestnika, nazwę Zespołu, adres poczty elektronicznej oraz opis zastrzeżeń. Organizator rozpatruje reklamację w terminie 14 dni od jej otrzymania i informuje Uczestnika o wyniku na wskazany adres poczty elektronicznej. Reklamacje Uczestników, którzy nie ukończyli 18. roku życia, składają ich przedstawiciele ustawowi albo nauczyciel-opiekun w ich imieniu.
7. Postanowienia Regulaminu nie wyłączają ani nie ograniczają praw Uczestników wynikających z bezwzględnie obowiązujących przepisów prawa.

17. 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. Administrator wyznaczył Inspektora Ochrony Danych, z którym można kontaktować się pod adresem iodgkgpw@gpw.pl.
2. 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/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych, „RODO").

3. Organizator przetwarza następujące kategorie danych Uczestników: imię i nazwisko, nick, adres poczty elektronicznej, numer telefonu, nazwę i adres szkoły oraz klasę albo nazwę drużyny harcerskiej, dane o aktywności na Platformie, w tym adres IP, a w przypadku laureatów dodatkowo numer rachunku bankowego, dane niezbędne do rozliczeń podatkowych, zwrotu poniesionych kosztów oraz adres do doręczeń nagród rzeczowych. Dane osobowe Uczestników przetwarzane są:
   1) w celu przeprowadzenia Projektu, w tym rejestracji, prowadzenia rankingów, komunikacji w ramach Projektu, wyłonienia zwycięzców i wydania nagród, na podstawie zgody Uczestnika – art. 6 ust. 1 lit. a RODO, a w przypadku Uczestnika, który nie ukończył 16. roku życia, zgody jego przedstawiciela ustawowego –wyrażonej zgodnie z art. 8 ust. 1 RODO
   2) w celu potwierdzenia przez szkołę rejestracji nauczyciela-opiekuna dokonanej z wykorzystaniem adresu e-mail innego niż domena szkolna – na podstawie prawnie uzasadnionego interesu Administrator jakim jest zapewnienie bezpieczeństwa procesu rejestracji uczestników Projektu - art. 6 ust. 1 lit. f RODO;
   3) w celu wykonania obowiązków podatkowych i rachunkowych związanych z wydaniem nagród oraz rozliczeniem i zwrotem kosztów podróży, na podstawie - na podstawie przepisów prawa podatkowego i rachunkowego (art. 6 ust. 1 lit. c RODO);
   4) w celu rozpatrywania reklamacji oraz ustalenia, dochodzenia i obrony przed roszczeniami - na podstawie prawnie uzasadnionego interesu Administratora (art. 6 ust. 1 lit. f RODO);
   5) w celu wykorzystania wizerunku Uczestnika jako członka nagrodzonego Zespołu lub uczestnika finału SIGG do dokumentowania przebiegu Projektu oraz działań informacyjnych i promocyjnych związanych z Projektem, na podstawie odrębnej zgody Uczestnika, a w przypadku Uczestnika niepełnoletniego, jego przedstawiciela ustawowego (art. 6 ust. 1 lit. a RODO);
4.
5. Dane Uczestników nie podlegają zautomatyzowanemu podejmowaniu decyzji wywołujących skutki prawne, w tym profilowaniu; rankingi oraz sygnały o możliwych naruszeniach Regulaminu generowane automatycznie przez Platformę podlegają weryfikacji przez Komisję Konkursową. Dane nie są przekazywane do państw trzecich. Podanie danych osobowych jest dobrowolne jednak ich niepodanie uniemożliwi uczestnictwo w Projekcie.
6. Za zgodą Uczestnika Projektu wyrażoną zgodnie z ust. 3 pkt 5, 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. Zgoda, o której mowa w ust. 6, jest dobrowolna i nie jest warunkiem udziału w Projekcie ani warunkiem otrzymania nagrody.
8. W przypadku uczestników, którzy nie ukończyli 16 lat, udział w Projekcie wymaga zgody przedstawiciela ustawowego w oświadczeniu, o którym mowa w § 4 ust. 6, Zgoda, o której mowa w ust. 6, wymaga natomiast oświadczenia przedstawiciela ustawowego każdego Uczestnika, który nie ukończył 18 lat, składanego zgodnie ze wzorem stanowiącym Załącznik nr 4.
9. Odbiorcami danych są:
   - Współorganizator Projektu Fundacja GPW
   - Partner Strategiczny Projektu: Fundacja im. Lesława A. Pagi
   - podmiot świadczący usługi IT, w tym usługi utrzymania i obsługi systemów informatycznych, usługi poczty elektronicznej oraz narzędzi komunikacji elektronicznej wykorzystywanych przy realizacji Projektu;
   - podmiot świadczący usługi finansowe, księgowe i rozliczeniowe związane z realizacją Projektu, w tym rozliczaniem i wypłatą nagród oraz zwrotem kosztów podróży uczestników;

- podmiot świadczące usługi utrzymania i obsługi platformy informatycznej wykorzystywanej do realizacji Projektu;
- podmiot świadczący usługi systemu mailingowego do komunikacji z uczestnikami Projektu;
- szkoły wskazane przez nauczycieli-opiekunów, w zakresie niezbędnym do potwierdzenia rejestracji nauczyciela-opiekuna;
- nauczyciele-opiekunowie, w zakresie danych osobowych uczestników przypisanych do prowadzonych przez nich zespołów;
- koordynatorzy wojewódzcy, w zakresie danych osobowych uczestników z województw objętych ich koordynacją;

10. Odbiorcą danych w zakresie nick, imię, nazwisko, adres e-mail, szkoła i klasa bądź drużyna harcerska jest dostawca platformy edukacyjnej.
11. Dane osobowe przechowywane są przez okres 12 miesięcy od zakończenia danej edycji Projektu, a w zakresie niezbędnym do:
    1) rozliczenia nagród - przez 5 lat licząc od końca roku kalendarzowego, w którym upłynął termin płatności podatku;
    2) weryfikacji uprawnień do nagród przyznawanych z uwzględnieniem udziału w poprzednich edycjach - przez 5 lat od zakończenia danej edycji, w zakresie ograniczonym do nazwy szkoły, klasy oraz rodzaju otrzymanej nagrody;
    3) ustalenia, dochodzenia lub obrony przed roszczeniami - do upływu terminu przedawnienia.

    Dane przetwarzane na podstawie zgody przechowywane są do czasu jej wycofania.
12. Uczestnikowi, a w przypadkach przewidzianych przepisami prawa także jego przedstawicielowi ustawowemu, przysługują następujące prawa związane z przetwarzaniem danych osobowych:
    1) wycofania zgody w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania danych osobowych, które nastąpiło na podstawie zgody przed jej cofnięciem;
    2) dostępu do swoich danych osobowych;
    3) sprostowania swoich danych osobowych;
    4) żądania usunięcia swoich danych osobowych;
    5) żądania ograniczenia przetwarzania swoich danych;
    6) przenoszenia swoich danych osobowych;
    7) wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych;

    8) wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania danych na podstawie prawnie uzasadnionego interesu administratora, a także wobec przetwarzania danych na potrzeby marketingu bezpośredniego;
12. Zgodę na przetwarzanie danych osobowych można wycofać w dowolnym momencie, kierując oświadczenie na adres sigg@gpw.pl. Wycofanie zgody nie wpływa na zgodność z prawem przetwarzania dokonanego przed jej wycofaniem.

18. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Organizator zastrzega sobie prawo dokonywania zmian Regulaminu w każdym czasie, w trakcie trwania Projektu. Zmiana Regulaminu wchodzi w życie z dniem jej ogłoszenia na stronie www.sigg.gpw.pl oraz na Platformie, chyba że Organizator wskaże termin późniejszy.
2. Wątpliwości dotyczące wykładni Regulaminu oraz kwestie w nim nieuregulowane rozstrzyga Organizator, kierując się celem Projektu oraz zasadą równego traktowania Uczestników. Rozstrzygnięcia Organizatora kończą postępowanie wewnętrzne w ramach Projektu i nie podlegają dalszemu rozpatrywaniu w jego toku. Nie wyłącza to prawa Uczestnika do złożenia reklamacji zgodnie z § 16 ust.6 ani do dochodzenia roszczeń na zasadach ogólnych.
3. Następujące załączniki stanowią integralną część Regulaminu:

1) Załącznik nr 1 – Regulamin Modułu Edukacyjnego
2) Załącznik nr 2 – Zgoda na udział dziecka do lat 16
3) Załącznik nr 3 - Zgoda na utrwalenie i wykorzystanie wizerunku
4) Załącznik nr 4 - Zgoda na utrwalenie i wykorzystanie wizerunku osoby do lat 18
5) Załącznik nr 5 - Oświadczenie o numerze rachunku bankowego

Integralną część Regulaminu stanowi również „Instrukcja obsługi platformy transakcyjnej GPWTr@der", o której mowa w § 10 ust. 2 pkt 3, przy czym w razie rozbieżności pierwszeństwo mają postanowienia Regulaminu.

4. Udział w Projekcie jest nieodpłatny. Uczestnik nie ponosi żadnych opłat na rzecz Organizatora z tytułu przystąpienia do Projektu ani udziału w którymkolwiek z jego etapów.
5. SIGG nie stanowi gry losowej, loterii fantowej, zakładu wzajemnego ani loterii promocyjnej w rozumieniu ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych. Wynik osiągany przez Uczestników zależy od podejmowanych przez nich decyzji, a udział nie wymaga dokonania jakiejkolwiek wpłaty.
6. Środowisko SIGG ma charakter wyłącznie edukacyjny i symulacyjny. Treści udostępniane w ramach Projektu, w tym notowania, materiały modułu edukacyjnego oraz wyniki wirtualnych inwestycji, nie stanowią rekomendacji inwestycyjnej, informacji rekomendującej lub sugerującej strategię inwestycyjną, doradztwa inwestycyjnego ani oferty w rozumieniu przepisów prawa, w szczególności ustawy z dnia 29 lipca 2005 r. o obrocie instrumentami finansowymi oraz rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) nr 596/2014 w sprawie nadużyć na rynku.
7. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za następstwa okoliczności od niego niezależnych, w szczególności działania siły wyższej, awarii łączy internetowych po stronie Uczestnika, nieprawidłowego działania urządzeń Uczestnika ani podania przez Uczestnika nieprawidłowych lub nieaktualnych danych kontaktowych.
8. Korespondencja związana z Projektem prowadzona jest drogą elektroniczną, na adresy poczty elektronicznej wskazane przy rejestracji oraz na adres sigg@gpw.pl, chyba że Regulamin przewiduje inną formę.
9. Jeżeli którekolwiek z postanowień Regulaminu okaże się nieważne lub bezskuteczne, pozostałe postanowienia zachowują moc. W miejsce postanowienia nieważnego lub bezskutecznego stosuje się rozwiązanie najbliższe jego celowi, zgodne z obowiązującymi przepisami.
10. W sprawach nieuregulowanych Regulaminem stosuje się przepisy prawa polskiego, w szczególności Kodeksu cywilnego, ustawy z dnia 18 lipca 2002 r. o świadczeniu usług drogą elektroniczną oraz RODO.
11. Regulamin wchodzi w życie z dniem 21 września 2026 r. i obowiązuje do zakończenia 25. edycji Projektu, nie później jednak niż do dnia rozliczenia wszystkich nagród.

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 brać udział wyłącznie w module edukacyjnym, bez udziału w Grze. W takim przypadku nie stosuje się do niego rozdziału 5, a nagrody przysługują mu wyłącznie na zasadach określonych w rozdziale 6 pkt 1 i 2.
3. Wypełnienie elektronicznego formularza zgłoszeniowego do SIGG umożliwia Uczestnikom korzystanie z Gry oraz modułu edukacyjnego. Korzystanie z modułu edukacyjnego jest dobrowolne i nie stanowi warunku udziału w Grze.

2. ZGŁOSZENIA I TERMINY

1. Moduł edukacyjny rozpoczyna się 21 września 2026 r., a kończy 31 stycznia 2027 r. Terminy poszczególnych etapów i aktywności podane są w harmonogramie Platformy Edukacyjnej i komunikatach zamieszczanych na Platformie Edukacyjnej.
2. 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 trzech 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 webinariów.
   b. Weryfikacji wiedzy w **strefie konkursowej** polegającej na pojedynkach wiedzy (również dla nauczycieli) z innymi Uczestnikami (z wyłączeniem Uczestników z tej samej klasy, szkoły albo drużyny harcerskiej) w poszczególnych obszarach tematycznych, pod warunkiem uzyskania min. 100 punktów w strefie edukacyjnej. Za każdy zwyciężony pojedynek wiedzy w strefie konkursowej Uczestnik uzyskuje 10 punktów. Po zakończeniu danego tygodnia wyzwań, w pary łączeni są wyłącznie uczestnicy, którzy w tym tygodniu wzięli udział w wyzwaniu. Wyniki uzyskane przez połączonych w pary uczestników są następnie rozpatrywane jako pojedynek pomiędzy tymi uczestnikami. Uczestnik, który w danym tygodniu nie weźmie udziału w wyzwaniu, nie jest łączony w parę z innym uczestnikiem.
   c. Cotygodniowe wyzwania dla Uczestników z nagrodami rzeczowymi, na zasadach określonych w rozdziale 6 pkt 1.
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 naruszy zasady obowiązujące w module edukacyjnym, może zostać wykluczony z udziału w module edukacyjnym, a w przypadku rażącego lub powtarzającego się naruszenia - z udziału w SIGG. Postanowienia § 8 Regulaminu SIGG stosuje się odpowiednio.

4. ZASADY KORZYSTANIA Z MODUŁU EDYKACYJNEGO

1. Uczestnik otrzymuje dostęp do platformy od dnia 21 września 2026 r. do dnia 31 stycznia 2027 r.
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	Przejście całego szkolenia	6 punktów
5	Film interaktywny	Obejrzenie całości	6 punktów
6	Ankieta dla uczestników SIGG	Wypełnienie całej ankiety	15 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 ocenia ekspert wskazany przez Organizatora spośród osób niebędących członkami Komisji Konkursowej, który oceni poziom wykonania zadań oraz przydzieli określoną liczbę punktów. Ocena eksperta podlega zatwierdzeniu przez Komisję Konkursową.
6. Każdy Uczestnik ma możliwość śledzenia zdobytych punktów oraz zaliczonych aktywności w profilu Uczestnika.
7. Każdy nauczyciel-opiekun ma możliwość generowania raportów podsumowujących osiągnięcia Uczestników przypisanych do swojego Zespołu.
8. Po zdobyciu minimalnej liczby punktów, która wynosi **80 punktów** Uczestnik ma możliwość wygenerowania certyfikatu potwierdzającego jego dokonania w module edukacyjnym SIGG. Uczestnik może wygenerować certyfikat do dnia 28 lutego 2027 r.

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. NAGRODY

1. Organizator przewiduje wysyłkę do 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 progu). Po każdym zakończonym tygodniu Organizator umieści w aktualnościach informację o Uczestnikach, którzy zdobyli nagrody, obejmującą nick Uczestnika oraz nazwę szkoły. Publikacja imienia i nazwiska Uczestnika następuje wyłącznie za jego zgodą albo za zgodą jego przedstawiciela ustawowego.
2. Nagrody indywidualne

   Ośmiu Uczestników, którzy zdobędą największą liczbę punktów w module edukacyjnym, otrzyma nagrody pieniężne:

   - **pierwsze miejsce: laptop MacBook (o wartości brutto ok. 6000 zł) oraz jednorazowe stypendium w wysokości 2000 zł**
   - **drugie miejsce: laptop MacBook (o wartości brutto ok. 6000 zł) oraz jednorazowe stypendium w wysokości 1500 zł**
   - **trzecie miejsce: laptop MacBook (o wartości brutto ok. 6000 zł) oraz jednorazowe stypendium w wysokości 1000 zł**
   - **czwarte miejsce: jednorazowe stypendium w wysokości 900 zł**
   - **piąte miejsce: jednorazowe stypendium w wysokości 800 zł**
   - **szóste miejsce: jednorazowe stypendium w wysokości 700 zł**
   - **siódme miejsce: jednorazowe stypendium w wysokości 600 zł**
   - **ósme miejsce: jednorazowe stypendium w wysokości 500 zł**
3. W przypadku równej liczby punktów o zajęciu nagradzanego miejsca zdecyduje dogrywka, o której mowa w rozdziale 4 pkt 5.
4. 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 zł każda, celem dofinansowania przyjazdu klasy do siedziby GPW w ramach realizacji programu wizyty edukacyjnej.
   b. Klasa, która zrealizowała już program wizyty w siedzibie GPW w bieżącej lub 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 przedstawienie Organizatorowi propozycji wykorzystania środków wraz z uzasadnieniem i otrzymanie zgody Organizatora. Prośbę należy przesłać drogą mailową na adres **sigg@gpw.pl**.
   c. Ta sama klasa może otrzymać nagrodę pieniężną nie więcej niż dwukrotnie. W razie zakwalifikowania się do nagrody po raz trzeci klasa otrzymuje jedynie dyplom.
   d. Warunkiem otrzymania nagrody przeznaczonej na wizytę jest jej umówienie i potwierdzenie poprzez kontakt mailowy z Organizatorem pod adresem **sigg@gpw.pl**.
   e. Organizator przekaże 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 terminie do końca 2027 roku.
   g. W przypadku odwołania wizyty w siedzibie GPW otrzymana nagroda podlega zwrotowi na konto Organizatora.
   h. Nagroda przekazywana jest szkole albo organowi prowadzącemu szkołę i nie stanowi przychodu osób fizycznych. Do nagród wypłacanych na rzecz osób fizycznych stosuje się § 15 ust. 12 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 zgodę[1] na udział dziecka w projekcie edukacyjnym i konkursowym „Szkolna Internetowa Gra Giełdowa" („Projekt"), organizowanym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. („Organizator"), zgodnie z Regulaminem opublikowanym na stronie internetowej **www.sigg.gpw.pl** („Regulamin") przetwarzanie danych osobowych dziecka w związku z uczestnictwem w Projekcie w celu i w zakresie wskazanym w Regulaminie.

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

_____

Data i podpis rodzica/opiekuna prawnego.

1- zgoda wymagana

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 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.

Zgoda może zostać wycofana w każdym czasie przez przesłanie oświadczenia na adres sigg@gpw.pl; wycofanie zgody nie wpływa na zgodność z prawem wykorzystania wizerunku dokonanego przed jej wycofaniem ani na materiały już rozpowszechnione. Zgoda nie jest warunkiem udziału w Projekcie ani otrzymania nagrody.

Administratorem danych jest Giełda Papierów Wartościowych w Warszawie S.A., ul. Książęca 4, 00-498 Warszawa; kontakt do Inspektora Ochrony Danych: iodgkgpw@gpw.pl. Pełna informacja o przetwarzaniu danych znajduje się w § 17 Regulaminu SIGG.

_____

Data i podpis

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 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.

Zgoda może zostać wycofana w każdym czasie przez przesłanie oświadczenia na adres sigg@gpw.pl; wycofanie zgody nie wpływa na zgodność z prawem wykorzystania wizerunku dokonanego przed jej wycofaniem ani na materiały już rozpowszechnione.

Zgoda nie jest warunkiem udziału w Projekcie ani otrzymania nagrody.

Administratorem danych jest Giełda Papierów Wartościowych w Warszawie S.A., ul. Książęca 4, 00-498 Warszawa; kontakt do Inspektora Ochrony Danych: iodgkgpw@gpw.pl. Pełna informacja o przetwarzaniu danych znajduje się w § 17 Regulaminu SIGG.

_____

Data i podpis

Oświadczenie o numerze rachunku bankowego

Imię i nazwisko laureata: .....

Nazwa Zespołu / szkoła / klasa: .....

PESEL laureata: .....

Właściwy urząd skarbowy: .....

Numer rachunku bankowego, na który należy przekazać nagrodę:

.....

Oświadczam, że powyższe dane są zgodne ze stanem faktycznym. Przyjmuję do wiadomości, że nagroda przyznana Zespołowi przysługuje jego członkom w częściach równych i wypłacana jest na wskazane wyżej rachunki, a od nagród o jednorazowej wartości przekraczającej 2000 zł Organizator pobiera zryczałtowany podatek dochodowy zgodnie z § 15 ust. 12-13 Regulaminu SIGG.

W przypadku laureata, który nie ukończył 18. roku życia, oświadczenie składa jego przedstawiciel ustawowy:

Imię i nazwisko przedstawiciela ustawowego: .....

_____

Data i podpis