

## REGULAMIN

### XVI SZKOLNEJ INTERNETOWEJ GRY GIEŁDOWEJ

#### § 1

##### Postanowienia ogólne

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

#### § 2

##### Organizator SIGG i Podmioty Współpracujące

1. Organizatorem Projektu jest Giełda Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z siedzibą w Warszawie przy ul. Książęcej 4, 00-498 Warszawa, zarejestrowana w Sądzie Rejonowym dla m.st. Warszawy w Warszawie pod numerem KRS 82312, o kapitale zakładowym w wysokości 41.927.000 - w całości opłaconym, NIP: 526-025-09-72, zwana dalej GPW.
2. Projekt organizowany jest we współpracy z:
  - Fundacją GPW, Współorganizatorem Projektu, z siedzibą w Warszawie przy ul. Książęcej 4, 00-498 Warszawa, wpisaną do rejestru stowarzyszeń, innych organizacji społecznych i zawodowych, fundacji oraz samodzielnych publicznych zakładów opieki zdrowotnej prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod numerem KRS 0000563300, NIP: 7010491115.
  - Fundacją im. Lesława A. Pagi, Partnerem Strategicznym Projektu, z siedzibą w Warszawie przy ul. Książęcek 4, 00-498 Warszawa, zarejestrowaną w Sądzie Rejonowym dla m.st. Warszawy pod numerem KRS 0000324112, NIP 701-017-05-17, .

3. GPW jako Organizator Projektu monitoruje wartość portfela każdego Zespołu oraz przestrzeganie postanowień Regulaminu określających zasady inwestowania. Administrator SIGG 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](mailto:sigg@gpw.pl).
5. Organizator na potrzeby zrealizowania Projektu udostępnia platformę internetową pod nazwą GPWTr@der („Platforma”).
6. Organizator zobowiązuje się dołożyć należytej staranności w celu usunięcia ewentualnie zaistniałych problemów technicznych.
7. W trakcie Gry wszyscy Uczestnicy mają możliwość sprawdzenia statystyk dotyczących przebiegu Gry i korzystania z dodatkowych narzędzi komunikacyjnych zamieszczonych na stronie Gry - [www.sigg.gpw.pl](http://www.sigg.gpw.pl).

### § 3

#### Terminy

1. SIGG składa się z **dwóch etapów**, z których pierwszy trwać będzie w terminie **od 13 listopada 2017 r. do 22 grudnia 2017 r., a drugi od 26 lutego 2018 do 16 marca 2018 oraz finału, który odbędzie się w kwietniu 2018.**
2. **Szczegółowy harmonogram Projektu w roku szkolnym 2017/2018:**

#### Gra:

- 16 października – 10 listopada 2017 r.** - rejestracja uczestników do udziału w Projekcie
- 30 października - 10 listopada 2017 r.** - Gra testowa
- 13 listopada - 22 grudnia 2017 r** - I etap Gry
- 26 lutego - 16 marca 2018 r.** - II etap Gry
- 11 kwietnia 2018 r.** - Finał w Sali Notowań GPW

#### Kurs:

- Kurs 1** - 13 listopada 2017 - 15 stycznia 2018
- Kurs 2** – 20 listopada 2017 - 15 stycznia 2018
- Kurs 3** - 27 listopada - 15 stycznia 2018
- Kurs 4** - 4 grudnia 2017 - 15 stycznia 2018
- Kurs 5** - 11 grudnia 2017 - 15 stycznia 2018
- Kurs 6** - 18 grudnia 2017 - 15 stycznia 2018
- Kurs 7** - 25 grudnia 2017 - 15 stycznia 2018
- Kurs 8** - 1 stycznia 2018 - 15 stycznia 2018

**Test 1** - 13 - 19 listopada 2017

**Test 2** - 20 - 26 listopada 2017

**Test 3** - 27 listopada - 3 grudnia 2017

**Test 4** - 4 - 10 grudnia 2017

**Test 5** - 11-17 grudnia 2017

**Test 6** - 18 - 24 grudnia 2017

**Test 7** - 25 - 31 grudnia 2017

**Test 8** - 1 - 7 stycznia 2018

**KLASÓWKA 8** - 15 stycznia 2018

## § 4

### Uczestnictwo w SIGG

1. SIGG jest przeznaczony dla uczniów szkół gimnazjalnych oraz ponadgimnazjalnych, w tym zaakceptowanych przez Organizatora szkół niepodlegających nadzorowi kuratorów oświaty w rozumieniu ustawy z dnia 7 września 1991 roku o systemie oświaty, w szczególności szkół położonych w wybranych krajach poza granicami Polski.
2. Uczniowie przystępujący do Projektu tworzą Zespoły. W każdej szkole nad pracą Zespołów czuwa nauczyciel – opiekun.
3. W przypadku zgłoszenia z jednej szkoły więcej niż jednego Zespołu, każdy z nich może mieć innego opiekuna.
4. Każdy Zespół biorący udział w 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.
5. W SIGG nie mogą brać udziału pracownicy Organizatora i Podmiotów Współpracujących, o których mowa w § 2, jak również członkowie ich najbliższej rodziny.
6. Pracownikiem, w rozumieniu niniejszego Regulaminu, jest osoba zatrudniona u Organizatora na podstawie umowy pracę oraz osoba współpracująca z Organizatorem na podstawie umowy cywilnoprawnej (w szczególności umowy o dzieło, umowy zlecenia), jak również członkowie rady nadzorczej oraz zarządu. Przez członków najbliższej rodziny rozumie się krewnych i powinowatych w linii prostej, rodzeństwo, małżonków i dzieci rodzeństwa, osoby pozostające w stosunku przysposobienia oraz ich małżonków. W razie wątpliwości o wykluczeniu danej osoby z udziału w Grze rozstrzyga Organizator.
7. Uczniowie, którzy nie ukończyli 18. roku życia muszą przekazać nauczycielowi - opiekunowi oświadczenie dotyczące wyrażenia zgody na udział w SIGG podpisane przez ich opiekuna prawnego zgodnie z wzorem określonym w załączniku nr 1 do niniejszego Regulaminu. Brak podpisanego oświadczenia uniemożliwia udział w SIGG.

## § 5

### Zgłoszenia

1. Zgłoszenia do SIGG dokonuje w pierwszej kolejności nauczyciel – opiekun, który dodaje w formularzu nazwy Zespołów uzgodnione z uczniami, a następnie rejestracji dokonują

uczniowie. Formularz zgłoszeniowy do SIGG zostanie udostępniony na stronie [www.sigg.gpw.pl](http://www.sigg.gpw.pl) od **16 października 2017 r. do 10 listopada 2017 r.**

2. **Organizator może zdecydować o przedłużeniu terminu rejestracji, o czym poinformuje na stronie [sigg.gpw.pl](http://sigg.gpw.pl).**
3. W celu dokonania zgłoszenia do SIGG należy w nieprzekraczalnym terminie do 10 listopada 2017 r. wypełnić formularze rejestracyjne znajdujące się na stronie [www.sigg.gpw.pl](http://www.sigg.gpw.pl).
4. Organizator nie wymaga formalnego zatwierdzenia zgłoszenia danej szkoły, nauczyciela i uczniów do SIGG przez Dyrektora szkoły, jednak w przypadku kiedy wymagają tego wewnętrzne przepisy szkolne, nauczyciel zobowiązany jest do poinformowania Dyrektora o przystąpieniu do SIGG i otrzymania od niego formalnej zgody.
5. Organizator dokonuje formalnej weryfikacji otrzymanych zgłoszeń ze względu na zgodność z Regulaminem SIGG oraz zasadami przyjmowania zgłoszeń opisanymi w niniejszym Regulaminie. Po formalnej weryfikacji przez Organizatora zarejestrowanych zgłoszeń, szczególnie w odniesieniu do minimalnej liczby uczestników Zespołu, zgłoszenie zostanie zaakceptowane lub odrzucone.
6. Loginem uczniów i nauczycieli – opiekunów będzie adres e-mail podany podczas rejestracji. Każdy użytkownik powinien mieć unikalny adres e-mail (nie ma możliwości dopisania 2 osób na jeden adres e-mailowy).
7. Nauczyciel - opiekun, jeśli uczy w kilku szkołach zobowiązany jest do zarejestrowania każdej ze szkół na inny adres e-mail.
8. Zarejestrowane maile upoważniają wszystkich Uczestników do aktywnego udziału w Grze, to jest do zawierania wirtualnych transakcji kupna i sprzedaży oraz do udziału w kursie e-learningowym.
9. Pytania związane z zakwalifikowaniem Zespołu z danej szkoły do SIGG oraz pytania powstałe w trakcie trwania Gry należy kierować drogą elektroniczną na adres koordynatora regionalnego.
10. Uczestnicy SIGG mogą korzystać z pomocy koordynatorów regionalnych ze swojego województwa, których lista oraz adresy e-mail dostępne są po zalogowaniu na stronie [www.sigg.gpw.pl](http://www.sigg.gpw.pl).
11. Koordynatorzy SIGG odpowiadają na pytania merytoryczne i funkcjonalne dotyczące Projektu kierowane przez uczestników z przypisanych im województw.
12. Dodatkowe wsparcie dla Uczestników stanowi Organizator SIGG pod adresem [sigg@gpw.pl](mailto:sigg@gpw.pl).

## § 6

### Ochrona danych osobowych

1. Poprzez wypełnienie Formularza zgłoszeniowego do SIGG, Uczestnik wyraża zgodę na przetwarzanie swoich danych osobowych w rozumieniu ustawy z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz. U. z 2016 r., poz. 922), przez Organizatora Projektu i Podmioty Współpracujące, o których mowa w § 2 w celach związanych z organizacją SIGG oraz w celu informowania o projektach edukacyjnych dotyczących

rynku kapitałowego organizowanych lub współorganizowanych w przyszłości przez GPW, Fundację GPW i Fundację im. Lesława A. Pagi, zaś w przypadku bycia członkiem nagrodzonego zespołu na opublikowanie swego wizerunku na stronie internetowej [www.gpw.pl](http://www.gpw.pl), o ile Uczestnik wyrazi na to odrębną zgodę.

2. Uczestnik SIGG ma prawo wglądu do swoich danych, ich sprostowania, usunięcia, a także prawo do wniesienia sprzeciwu wobec ich przetwarzania.
3. Podanie danych jest dobrowolne, jednak bez ich podania nie jest możliwe uczestnictwo w SIGG.
4. Administratorem danych osobowych jest Giełda Papierów Wartościowych w Warszawie, z siedzibą przy ul. Książęcej 4, 00-498 Warszawa.

## § 7

### Zasady uczestnictwa w SIGG

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

8. Udział w Grze i związane z nim udostępnienie danych osobowych jest dobrowolne, ale niezbędne w celu uczestnictwa w SIGG.

## § 8

### Zasady Inwestowania - I etap Gry

1. Każdy Zespół na początku **I etapu Gry** otrzymuje do dyspozycji wirtualne środki w kwocie 30 000 zł.
2. Środki te zdeponowane są na rachunku pieniężnym, który wraz z rachunkiem papierów wartościowych stanowi część wirtualnego rachunku inwestycyjnego Zespołu.
3. Środki zdeponowane na rachunku pieniężnym Zespołu nie są oprocentowane.
4. W trakcie Gry Zespoły inwestują posiadane środki, starając się je pomnożyć.
5. Przedmiotem wirtualnych inwestycji w I etapie Gry są wyłącznie akcje spółek wchodzące w dniu rozpoczęcia Gry w skład indeksów WIG20 i mWIG40 oraz ETF-y.
6. Akcje spółek wchodzących w skład indeksów WIG20 i mWIG40 w dniu rozpoczęcia Gry pozostają przedmiotem Gry nawet w sytuacji gdy zostaną usunięte ze składu indeksów w czasie trwania Gry.
7. Akcje spółek oznaczone są symbolami, które odpowiadają symbolom obowiązującym na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie S.A.
8. Zespół może kupować i sprzedawać posiadane akcje lub ETF-y w godzinach trwania sesji giełdowej.
9. Organizator nie oferuje specjalnych przywilejów wynikających z praw poboru akcji.
10. W przypadku gdyby w czasie trwania Gry, dla którejkolwiek ze spółek 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.
11. **Każdy Zespół musi dokonać co najmniej jednej operacji w ciągu pierwszych 14 dni od momentu rozpoczęcia Gry. W przeciwnym razie Zespół zostanie wykluczony z Gry.**
12. Po zakończeniu I etapu Gry, Organizator dokona przeliczenia wartości portfeli inwestycyjnych posiadanych przez każdy Zespół. Wartość portfela zostanie ustalona przez sumowanie:
  - kwoty wolnych środków posiadanych na rachunku;
  - wartości posiadanych w portfelu instrumentów finansowych wyznaczonej w oparciu o kursy zamknięcia notowań ciągłych ustalone na sesji w dniu, w którym kończy się I etap Gry.

W przypadku, gdy w portfelu Zespołu znajdują się akcje spółki, których notowania zostały przez GPW zawieszane, ich wartość określa się według ceny zamknięcia notowań ciągłych na ostatniej sesji, gdy akcje były notowane.

Zespołom, których członkowie zdobyli bonusy w kursie e-learningowym w postaci dodatkowych wirtualnych środków, suma bonusów zostanie dopisana jednorazowo po zakończeniu I etapu Gry oraz po zakończeniu Kursu i wcześniejszym przeliczeniu portfeli inwestycyjnych Zespołów.

13. **10 najlepszych Zespołów z rankingu I etapu Gry zostanie zakwalifikowanych do Finału.** Ranking po I etapie Gry zostanie ogłoszony do dnia 22.01.2018 r. na stronie [www.sigg.gpw.pl](http://www.sigg.gpw.pl).
14. **Zespół, który zajmie 1 miejsce w rankingu I etapu otrzyma nagrodę pieniężną, której wysokość określona została w § 12 Regulaminu.**

## § 9

### Zasady Inwestowania - II etap Gry

1. W drugim etapie Gry może wziąć udział każdy Zespół, który brał udział w pierwszym etapie Gry. Wyklucza się udział Zespołów wyłącznie w II etapie Gry.
2. II etap Gry polega na inwestowaniu środków pieniężnych na rynku kontraktów terminowych na indeksy WIG20 i mWIG40, waluty oraz w kontrakty akcyjne.
3. Każdy Zespół na początku **II etapu** otrzymuje do dyspozycji wirtualne środki w kwocie 10 000 zł.
4. Środki te zdeponowane są na rachunku pieniężnym, który wraz z rachunkiem papierów wartościowych stanowi część wirtualnego rachunku inwestycyjnego Zespołu.
5. Środki zdeponowane na rachunku pieniężnym Zespołu nie są oprocentowane.
6. W trakcie Gry Zespoły inwestują posiadane środki, starając się je pomnożyć.
7. Zespół może zająć pozycję odwrotną do wcześniej posiadanej (krótką, jeśli wcześniej posiadał długą, lub odwrotnie) dopiero po zamknięciu pozycji poprzednio posiadanej.
8. Zasady inwestowania na platformie GPWtr@der podczas II etapu na kontraktach terminowych zostały opisane w instrukcji, która dostępna jest na stronie [www.sigg.gpw.pl](http://www.sigg.gpw.pl), w zakładce *Zasady Gry*.
9. 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.
10. **Dziesięć najlepszych Zespołów z rankingu II etapu zostanie zakwalifikowanych do Finału.** Ranking po zakończeniu II etapu gry zostanie ogłoszony do dnia 20 marca 2018 na stronie [www.sigg.pl](http://www.sigg.pl).

**11. Zespół, który zajmie 1 miejsce w rankingu II etapu otrzyma nagrodę pieniężną, której wysokość określona została w § 12 Regulaminu.**

**§ 10**

**Finał**

1. Finał odbędzie się w dniu **11 kwietnia 2018 r.** w Sali Notowań GPW przy ulicy Książęcej 4 w Warszawie i będzie trwał od godz. 11:00 do godz. 17:30. Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany terminu Finału.
2. Portfele Zespołów, niezależnie od godziny rozpoczęcia sesji giełdowej, będą zamrożone do godziny 11:00, kiedy faktycznie rozpocznie się Finał.
3. W Finale weźmie udział **łącznie 20 zespołów**: 10 najlepszych zespołów w rankingu I etapu oraz 10 najlepszych zespołów w rankingu II etapu. W przypadku powtórzenia się części zakwalifikowanych do Finału zespołów z najlepszej dziesiątki I i II etapu, wówczas do Finału wejdą kolejne zespoły z rankingu etapu II, tak aby łącznie w finale udział wzięło 20 zespołów.
4. Zespoły w Finale dostaną do dyspozycji wirtualne środki równe sumie **wypracowanych przez siebie portfeli w I i II etapie Gry.**
5. Przedmiotem wirtualnych inwestycji w Finale będą:
  - akcje spółek wchodzące w dniu rozpoczęcia Gry w skład indeksów WIG20 i mWIG40
  - ETF-y
  - kontrakty terminowe na akcje
  - kontrakty terminowe na indeks WIG20 i mWIG40
  - kontrakty walutowe
6. W trakcie Finału Zespoły inwestują posiadane środki starając się je pomnożyć.
7. Środki zdeponowane na rachunkach pieniężnych Zespołów nie są oprocentowane.
8. W trakcie Finału obowiązują takie same zasady dotyczące inwestowania, jak opisane w § 11 oraz w Instrukcji, o której mowa w § 9, odnoszącej się do zasad inwestowania w kontrakty terminowe notowane na GPW.
9. Każdy Zespół do dyspozycji w czasie Finału otrzyma laptop z dostępem do Internetu oraz odpowiednio przygotowane stanowisko.
10. Zespół uczestniczy w Finale pod opieką swojego nauczyciela - opiekuna, z tym że opiekun nie może pomagać członkom Zespołu, ani wpływać na podejmowane decyzje inwestycyjne.
11. Ranking Finału zostanie ogłoszony bezpośrednio po jego zakończeniu.

**§ 11**

**Ogólne zasady inwestowania**



1. Sposób realizacji oraz typy dostępnych zleceń maklerskich opisuje „Instrukcja obsługi platformy transakcyjnej GPWTr@der, która dostępna jest po zalogowaniu do Gry, w zakładce *Zasady Gry*.
2. Każdy uczestnik Gry może złożyć tylko 1 zlecenie na 10 sekund (1 zlec/10s).
3. W przypadku kilkukrotnych prób przekroczenia limitu składanych zleceń, Zespół może zostać wykluczony z Gry.
4. Akcje, ETF-y oraz kontrakty terminowe znajdujące się na wirtualnym rachunku papierów wartościowych podlegają tym samym działaniom związanym z obrotem giełdowym co akcje notowane na GPW (zawieszenie obrotu, unieważnienie kursu, wycofanie z obrotu).
5. Jeżeli w portfelu Zespołu znajdują się akcje spółki, która w wyniku decyzji GPW zmienia system notowań w trakcie trwania Gry (przeniesienia z notowań ciągłych do systemu jednolitego), Organizator dokonuje korekty składu portfela Zespołu. Korekta polega na „sprzedaży” akcji danej spółki po kursie ustalonym na fixingu na zamknięciu w ostatnim dniu, w którym spółka była notowana w systemie notowań ciągłych. Kwota wynikająca ze sprzedaży takich akcji powiększa rachunek pieniężny danego Zespołu. W przypadku dokonania takiej transakcji prowizja pobierana jest na zasadach ogólnych.
6. W sytuacjach szczególnych Organizator ma prawo dokonać innych, odpowiednich zmian na rachunkach Zespołów.
7. W uzasadnionych przypadkach Organizator może także unieważnić Grę.
8. Stan rachunku każdego Zespołu aktualizowany jest automatycznie. Zmiana na rachunku inwestycyjnym Zespołu będąca wynikiem realizacji złożonego przez Zespół zlecenia będzie zapisywana na tym rachunku do godziny 18.15 w danym dniu sesyjnym.
9. Uczestnik przyjmuje do wiadomości, że środowisko SIGG nie odpowiada w pełni środowisku realnych notowań giełdowych podczas składania zleceń. W szczególności Uczestnik przyjmuje do wiadomości, że składanie zleceń kupna i sprzedaży instrumentów finansowych podczas trwania SIGG nie wpływa na notowania instrumentów finansowych na rynku rzeczywistym. Ponadto w procesie wykonywania zleceń w ramach SIGG nie są zawierane rzeczywiste transakcje.
10. Uczestnik przyjmuje do wiadomości, że nie jest dozwolone używanie podczas trwania SIGG oprogramowania komputerowego, które umożliwia zawieranie transakcji w sposób automatyczny. Uzyskanie przez Organizatora podejrzenia 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. Uzyskanie przez Organizatora podejrzenia wykonywania takich działań stanowi podstawę do wykluczenia 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 wrywkowo sprawdzane pod kątem ewentualnej współpracy Zespołów, której efektem byłoby dokonywanie identycznych transakcji.
15. Organizator zastrzega sobie prawo do nieprzyznania nagrody, wykluczenia z udziału w Grze Uczestników, a w skrajnych przypadkach do blokowania uczestnictwa w Grze tych Uczestników, którzy naruszają postanowienia niniejszego Regulaminu, a w szczególności:
  - a. biorą udział w Grze z podaniem fikcyjnych lub nieprawdziwych danych,
  - b. biorą udział w Grze używając więcej niż jednego rachunku,
  - c. prowadzą działania sprzeczne z prawem, z dobrymi obyczajami, a w szczególności, gdy godzą swym zachowaniem w interesy osób trzecich,
  - d. prowadzą działania, co do których zachodzi uzasadnione podejrzenie, że mogą one prowadzić do prób obejścia Regulaminu lub zabezpieczeń i zasad funkcjonowania Platformy,
  - e. prowadzą działania naruszające uzasadnione interesy Organizatora lub godzą w jego wizerunek,
  - f. używają skryptów lub oprogramowania automatyzującego prowadzenie działań na Platformie,
  - g. używają skryptów lub oprogramowania, które ma wpływ na przesyłane przez Platformę dane.

## § 12

### Nagrody i wyróżnienia

1. Zespołom, których członkowie aktywnie uczestniczyli w kursie e-learningowym, dopisane zostaną sumy bonusów pieniężnych zbieranych w ramach Kursu.
2. Nagrodę pieniężną w wysokości **4 tysięcy złotych** otrzyma Zespół, który zdobył **1 miejsce** w **I etapie Gry**.
3. Nagrodę pieniężną w wysokości **4 tysięcy złotych** otrzyma Zespół, który zdobył **1 miejsce** w **II etapie Gry**.
4. **Nagrodzonych zostanie pierwszych 5 Zespołów**, które uzyskają najwyższe wartości portfela inwestycyjnego w **Finale SIGG**. 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 tysięcy złotych**
  - 5 miejsce nagroda dla Zespołu w wysokości **4 tysięcy złotych**

5. Nagroda dla **opiekunów Zespołów**, które zajęły w Finale miejsca od 1 do 5 w wysokości **tysiąca** złotych.
6. **Wyróżnionych zostanie 15 kolejnych najlepszych Zespołów w Finale SIGG.** Nagrody pieniężne otrzymuje Zespół oraz nauczyciel-opiekun.
  - od 6 do 10 miejsca: nagroda pieniężna dla Zespołu w wysokości **2 tysięcy złotych**
  - od 11 do 15 miejsca: nagroda pieniężna dla Zespołu w wysokości **1800 złotych**
  - od 16 do 20 miejsca: nagroda pieniężna dla Zespołu w wysokości **1500 złotych**
6. Nagroda dla **opiekunów Zespołów**, które zajęły w Finale miejsca od 6 do 20 w wysokości **500** złotych.
7. Każda nagroda zostanie pomniejszona o wartość podatku należnego w związku z otrzymaniem nagrody, który zostanie przekazany w imieniu nagrodzonego właściwemu Urzędowi Skarbowemu tytułem zapłaty podatku od nagrody w SIGG.
8. Wszystkie nagrody przyznane w SIGG zostaną wydane po zakończeniu SIGG.
9. Informacja na temat sposobu przekazania nagród zostanie podana podczas Finału SIGG oraz na stronie internetowej Projektu [www.sigg.gpw.pl](http://www.sigg.gpw.pl).

### § 13

#### Komisja Konkursowa

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

## Regulamin kursu e-learningowego

### Zasady ogólne

#### **Kto może uczestniczyć w kursie e-learningowym**

1. Kurs e-learningowy („Kurs”) jest przeznaczony dla Uczestników biorących udział w Szkolnej Internetowej Grze Giełdowej („SIGG”).
2. Organizator nie wyklucza udziału wyłącznie w Kursie e-learningowym.
3. Wypełnienie elektronicznego formularza zgłoszeniowego do SIGG umożliwi uczniom równocześnie korzystanie z kursu e-learningowego. Uczestnik będzie logował się do kursu przy wykorzystaniu tych samych danych do logowania. Zgłaszając uczestników nauczyciel - opiekun wypełnia także tylko jeden formularz zgłoszeniowy do SIGG.

### **Zgłoszenia**

1. Kurs e-learningowy rozpoczyna się **13 listopada 2017 r. i trwa do 14 stycznia 2018 r.**
2. Zgłoszenia do Kursu odbywają się w tym samym czasie, co zgłoszenia do Gry, tj. od **16 października 2017 r. do 10 listopada 2017**. Organizator może zdecydować o przedłużeniu terminu rejestracji.

### **Zasady uczestnictwa w Kursie e-learningowym**

1. Cały kurs e-learningowy składa się z **8 kursów** dedykowanych poszczególnym zagadnieniom, zróżnicowanych pod względem szczegółowości tematyki. W ramach każdego kursu znajduje się kilka ćwiczeń do rozwiązania. Każdy z **8 kursów zakończony jest testem/quizem on-line**. Test składa się z 5 pytań. Poprawna odpowiedź na 3 pytania zalicza test. Uczeń będzie miał dwa podejścia do testów, przy czym pomiędzy pierwszym, a drugim podejściem musi upłynąć co najmniej 24 h. Jednocześnie należy się zmieścić w ramach czasowych wyznaczonych na zdanie testu.
2. Cały Kurs e-learningowy kończy klasówka on-line, sprawdzająca znajomość zagadnień omawianych w ramach wszystkich 8 kursów. Do udziału w klasówce on-line, w wyznaczonym okresie, zostaną dopuszczeni ci uczestnicy Kursu, którzy zaliczą min. 6 pierwszych testów cząstkowych z wynikiem co najmniej 60 %. **Termin klasówki: 8.01 – 15.01.2018 r.**
3. Testy /quizey i klasówka on-line powinny być wypełnione samodzielnie przez uczestnika Kursu.
4. W przypadku problemów technicznych uczestnik Kursu będzie miał możliwość zadania pytania na wskazany adres e-mail.
5. Uczestnik, który złamie Regulamin Kursu, zostanie wykluczony z Kursu.

### Szczegóły kursu e-learningowego

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

Aktywności związane z Platformą, za które będą przyznawane punkty oraz progi punktowe zostały opisane w podpunktach b) –g) poniżej:
  - b. W przypadku, kiedy w danym okresie więcej niż jedna osoba osiągnie tę samą liczbę PLN Organizator SIGG może zarządzić dogrywkę poprzez wprowadzenie zadań dodatkowych – np. zadań otwartych, które zostaną wykonane przez biorących udział w dogrywce, a następnie przesłane do oceny eksperta, który wyceni (za pomocą PLN-ów) poziom ich wykonania.
  - c. Przejście klasówki (testu końcowego) na 80% - 400 PLN
  - d. Przejście klasówki (testu końcowego) na 100% - 600 PLN
  - e. Wejście do klasówki (testu końcowego) – 200 PLN
  - f. Zaliczenie testu (na minimalnym progu zaliczającym) – 100 PLN
  - g. Zaliczenie testu (quizu) na 100% – 200 PLN

7. Poziom Użytkownika (Status Użytkownika), to rodzaj tytułu honorowego, zależnego od poziomu Użytkownika oraz jego aktywności. **Założenia działania systemu statusów:**
- a. Użytkownik zakładający konto ma status **praktykant**.
  - b. W trakcie realizacji kursów zmienia się poziom (w zależności od wyników). Te poziomy to:
    - Praktykant – poziom pierwszy, otrzymywany po założeniu konta.
    - Stażysta – poziom, jaki otrzyma Użytkownik po uzyskaniu **min. 1000 PLN**.
    - Asystent maklera – po uzyskaniu **min. 2000 PLN**.
    - Makler – po uzyskaniu **min. 2700 PLN**.
    - Dyrektor biura maklerskiego – po uzyskaniu **min. 4200 PLN**.
8. **Trofea (Badge)** – są to wirtualne nagrody, które Użytkownik zdobywa za aktywności w kursie e-learningowym, które prezentowane są w profilu gracza. Badge będą podzielone na grupy:
- a. **Medale** – medale będą przyznawane za aktywność w kursach. Każdy z Użytkowników będzie mógł zdobyć jeden z 3 medali:
    - Złoty medal: ukończenie 8 kursów (nawet z minimalnym wynikiem)
    - Srebrny medal: ukończenie 7 kursów
    - Brązowy medal: ukończenie 6 kursów
  - b. **Puchary** – puchary będą przyznawane za wyniki testów. Użytkownik może zdobyć jeden z 3 pucharów:
    - Złoty puchar: średni wynik z testów 100%,
    - Srebrny puchar: średni wynik z testów 90%
    - Brązowy puchar: średni wynik z testów: 80% (czyli minimum).
  - c. **Laur** – laur będzie przyznawany za postępy w ćwiczeniach:
    - Złoty laur – 100% poprawnie wykonanych ćwiczeń
    - Srebrny laur: 90% poprawnych ćwiczeń
    - Brązowy laur: 80% poprawnych ćwiczeń
  - d. **Czerwone szelki maklera** – trofeum specjalne, przyznawane tylko dla Użytkowników, którzy wykonają, co najmniej 6 kursów, wypełnią ankietę, a ich średni wynik (z testów i ćwiczeń) będzie równy lub większy niż 85%.
9. **Hall of Fame** – zakładka w profilu Użytkownika, gdzie będą widoczne zdobyte przez niego badge. Mogą się tam również znaleźć informacje na temat liczby ukończonych kursów, testów, ćwiczeń.

### **Zasady łączące SIGG z Kursem (BONUSY)**

1. Ponieważ 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. Zasady przyznawania bonusów:  
jeżeli chociaż jedna osób z Zespołu uzyska w kursie e-learningowym poziom:
  - a. Asystenta Maklera - Zespół otrzyma 1500 złotych
  - b. Maklera - Zespół otrzyma 2000 złotych
  - c. Dyrektora biura maklerskiego - Zespół otrzyma 2500 złotych
3. Za klasówkę on-line w module dotyczącym Kursu nie będą naliczane bonusy.
4. Ramy czasowe na zaliczenie quizów:
  - a. każdy quiz będzie można zaliczyć od poniedziałku do niedzieli (do godz. 23:59),
  - b. harmonogram kursów i testów:

**Kurs 1** - 13 listopada 2017 - 15 stycznia 2018

**Kurs 2** - 20 listopada 2017 - 15 stycznia 2018

**Kurs 3** - 27 listopada - 15 stycznia 2018

**Kurs 4** - 4 grudnia 2017 - 15 stycznia 2018

**Kurs 5** - 11 grudnia 2017 - 15 stycznia 2018

**Kurs 6** - 18 grudnia 2017 - 15 stycznia 2018

**Kurs 7** - 25 grudnia 2017 - 15 stycznia 2018

**Kurs 8** - 1 stycznia 2018 - 15 stycznia 2018

**Test 1** - 13 - 19 listopada 2017

**Test 2** - 20 - 26 listopada 2017

**Test 3** - 27 listopada - 3 grudnia 2017

**Test 4** - 4 - 10 grudnia 2017

**Test 5** - 11-17 grudnia 2017

**Test 6** - 18 - 24 grudnia 2017

**Test 7** - 25 - 31 grudnia 2017

**Test 8** - 1 - 7 stycznia 2018

**KLASÓWKA 8** - 15 stycznia 2018

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

### **Zwycięzcy, nagrody**

1. Trzech pierwszych uczniów, którzy zdobędą największą liczbę punktów w kursie e-learningowym otrzyma nagrody rzeczowe.
2. W przypadku równej liczby punktów o zajęciu nagradzanego miejsca zdecyduje dogrywka, która wyłoni zwycięzców.
3. Do każdej z nagród rzeczowych przyznanych w kursie e-learningowym zostanie przyznana dodatkowa nagroda pieniężna, przeznaczona na pokrycie zobowiązania podatkowego nagrodzonego uczestnika, z tytułu podatku dochodowego od osób fizycznych, powstałego w związku z przyznaniem nagrody rzeczowej. Podatek dochodowy zostanie przekazany przez Współorganizatora SIGG bezpośrednio na rachunek właściwego urzędu skarbowego zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa.



## ZAŁĄCZNIK DO REGULAMINU SIGG

Zgoda na przetwarzanie danych osobowych oraz opublikowanie wizerunku

Wyrażam zgodę na udział mojego dziecka (imię i nazwisko, klasa, szkoła)  
.....  
.....  
w Projekcie edukacyjnym Szkolna Internetowa Gra Giełdowa (Projekt, SIGG).

Oświadczam, że zostałem poinformowany/a, iż dane uczestników SIGG będą przetwarzane zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz.U 2016, poz. 922) przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A., Fundację GPW, Fundację im. Lesława A. Pagi w celach związanych z organizacją SIGG oraz w celu informowania o projektach edukacyjnych dotyczących rynku kapitałowego organizowanych lub współorganizowanych w przyszłości przez ww. podmioty. Oświadczam, że zostałem poinformowany/a o prawie wglądu do ww. danych, ich sprostowania, usunięcia, a także prawie do wniesienia sprzeciwu wobec ich przetwarzania.

Wyrażam zgodę na przetwarzanie danych osobowych mojego dziecka w powyższych celach.

.....

Data i podpis rodzica/opiekuna prawnego

W przypadku udziału mojego dziecka w nagrodzonym Zespole, wyrażam zgodę na opublikowanie wizerunku mojego dziecka na stronie internetowej [www.gpw.pl](http://www.gpw.pl)

.....

Data i podpis rodzica/opiekuna prawnego