

GRA SYMULACJA GIEŁDY – ZASADY GRY

§ 1.

Postanowienia wstępne

1. Organizatorem Konkursu – Gra Symulacja Giełdy zwanego dalej „Grą”, jest Kędzierzyńsko-Kozielski Park Przemysłowy sp. z o.o. zwany dalej Organizatorem. Twórcami gry są uczniowie II LO w Kędzierzynie-Koźlu: Krzysztof Glacel, Łukasz Kocur oraz Bartosz Staniek zwani dalej Twórcami.
2. Celem Gry jest pokazanie funkcjonowania giełdy papierów wartościowych i poszerzenie wiedzy z zakresu ekonomii wśród uczniów, poprzez użycie portalu będącego symulacją operacji giełdowych.
3. Warunkiem udziału w Grze jest rejestracja na portalu: <http://flashcash-stp.890m.com/>
4. Zasady Gry dostępne są na portalu <http://flashcash-stp.890m.com/>
5. Słownik pojęć.

akcja – w tym wypadku fikcyjny papier wartościowy łączący w sobie prawa o charakterze majątkowym i niemajątkowym;

GPW – Giełda Papierów Wartościowych;

WIG20 - indeks giełdowy 20 największych spółek akcyjnych notowanych na warszawskiej GPW;

waluta - nazwa pieniądza obowiązującego w danym państwie;

kapitał – w grze jest to suma dostępnych środków gracza, wartości posiadanych przez niego w danym momencie akcji oraz kapitału obcego, czyli walut pomniejszona o wysokość zadłużenia;

kredyt - pożyczka pieniężna udzielana przez wirtualny bank (można wziąć kredyt na 2,5 tys., 5 tys. oraz 10 tys. pod warunkiem, że maksymalna ilość nie przekracza 10 tysięcy);

koszt kredytu – kwota, która jest naliczana podczas spłaty do wartości wziętego kredytu (składa się na nią prowizja oraz oprocentowanie).

§ 2

Uczestnicy Konkursu

1. Uczestnikami Gry zwanymi również „Graczami” mogą być uczniowie szkół podstawowych, gimnazjalnych oraz ponadgimnazjalnych powiatu kędzierzyńsko-kozielskiego. Udział w grze jest indywidualny.
2. W Grze nie mogą brać udziału pracownicy Organizatora i współpracujący na podstawie umowy zlecenie lub umowy o dzieło z KKPP sp. z o.o. oraz ich rodziny.

§ 3

Zasady i przebieg gry

1. Gra odbywa się poprzez internet na stronie <http://flashcash-stp.890m.com/> Gracz loguje się do gry, podając swoje imię i nazwisko, adres mailowy oraz nazwę szkoły, której jest uczniem.
2. Gra rozpoczyna się 24 października 2016 roku i trwa do 17 listopada 2016 roku. Zakończenie gry odbędzie się 17 listopada o godzinie 10:00.
3. Zadaniem gracza jest uzbieranie, jak największego kapitału na handlu akcjami i walutami obcymi oraz udziału w quizach.

4. Każdy gracz otrzymuje na start 10 tysięcy wirtualnych złotych. Środki te może przeznaczać na zakup akcji 20 największych firm notowań indeksu WIG20 lub zakup walut.
5. Handel akcjami odbywa się na podstawie bieżących kursów akcji, które pobierane są automatycznie ze strony GPW indeksu WIG20. Gracz może kupować i sprzedawać swoje akcje. Gracz może także zarabiać na handlu (kupno-sprzedaż) czterema walutami obcymi – Euro (EUR), Frank Szwajcarski (CHF), Funt Brytyjski (GBP), Dolar Amerykański (USD).
6. Dodatkowe środki finansowe gracz może zdobyć rozwiązując quizy. Raz w tygodniu (poniedziałek) będzie się pojawiał nowy quiz składający się z 10 pytań. Za każdą poprawną odpowiedź gracz otrzymuje 500 wirtualnych zł. Środki finansowe otrzymuje się za dane pytanie tylko raz. Za rozwiązanie poprawnie całego quizu za pierwszym razem, gracz otrzymuje dodatkowo premię w wysokości 2000 wirtualnych złotych.
7. W trakcie gry gracz ma możliwość wzięcia kredytu. Łączna suma wszystkich zaciągniętych kredytów nie może przekroczyć 10 tysięcy wirtualnych złotych. Do wyboru są kredyty w wysokości – 2500, 5000, 10 000 wirtualnych złotych. Spłata kredytu może się odbyć dobrowolnie w każdym momencie gry poprzez kliknięcie „Spłać kredyt”. W przypadku posiadania przez gracza kredytu na moment zakończenia gry tj. 17.10 godz. 10.00 jego spłata zostanie dokonana automatycznie.

§ 4

Rozstrzygnięcie Konkursu

1. Zwycięzcy zostaną wyłonieni w 3 kategoriach: szkoła podstawowa, szkoła gimnazjalna, szkoła ponadgimnazjalna. Nagrody zostaną przyznane za zajęcie 3 pierwszych miejsc w każdej kategorii. Zwycięzcami zostaną osoby, które na w moment zakończenia gry będą posiadać największy kapitał. Na wysokość kapitału będą się składać: dostępne wolne środki, wartość posiadanych przez gracza akcji wycenionych na dzień 17 listopada 2016r. godz. 10:00, wartość posiadanych przez gracza walut obcych przeliczonych po kursie z godz. 10:00 w dniu 17 listopada 2016r., środki pozyskane za prawidłowe odpowiedzi w quizach ekonomicznych.
2. Oficjalne ogłoszenie wyników konkursu odbędzie się 18 listopada 2016r podczas Dnia Młodzieży w Miejskim Ośrodku Kultury Chemicznej w Kędzierzynie-Koźlu.
3. 17 listopada 2016r szkoły, do których uczęszczają zdobywcy I, II, III miejsca we wszystkich kategoriach, zostaną poinformowane o sukcesie swoich uczniów.
4. W przypadku, gdyby nie było możliwości zidentyfikowania zwycięzcy (brak nazwiska, brak podanej nazwy szkoły itp.), nagrody otrzymają następne osoby w kolejności w danej kategorii.
5. Organizator konkursu zastrzega sobie prawo do opublikowania imienia i nazwiska zwycięzców oraz nazwy ich szkół oraz umieszczanie tych informacji w materiałach promocyjnych i reklamowych Organizatora.

§ 5

Nagrody

1. Organizator za zdobycie I, II i III miejsca w każdej kategorii otrzymają przyzna zwycięzcom atrakcyjne nagrody.
2. Nagrody zostaną wręczone podczas Dnia Młodzieży 18.11.2016r. w MOK w Kędzierzynie-Koźlu.

§ 6

Postanowienia końcowe

1. Niniejsze zasady są jedynym i wyłącznym dokumentem określającym warunki i zasady prowadzenia Gry.
2. Organizator Gry zastrzega sobie prawo do zakończenia Gry bez przyznawania Nagrody.
3. Organizator może wykluczyć gracza z udziału w Grze w przypadku naruszenia przez gracza postanowień niniejszych zasad.
4. Twórcy nie ponoszą odpowiedzialności za ewentualne problemy techniczne wynikające z zaprzestania działania i błędami serwera.
5. Poprzez dokonanie rejestracji udziału w Grze, gracze wyrażają zgodę na: wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszych zasadach, potwierdzają zapoznanie się z Zasadami, oraz zgodę na przetwarzanie danych osobowych w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Konkursu (zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dn. 29.08.1997 r. (Dz. U. z 2016 r. poz. 922)). Każdy uczestnik gry posiada prawo dostępu do swoich danych osobowych oraz ich poprawiania.
6. Organizator zastrzega sobie prawo do dokonywania wykładni niniejszych Zasad oraz rozstrzygania wszelkich sporów powstałych przy jego stosowaniu. W sprawach nieuregulowanych niniejszymi Zasadami zastosowanie mają przepisy Kodeksu Cywilnego.
7. Decyzje Organizatora są ostateczne, uczestnikom nie przysługuje prawo odwoływania się i wnoszenia reklamacji.

Organizator
KKPP sp. z o.o.

Kędzierzyn-Koźle, 17.10.2016r.