

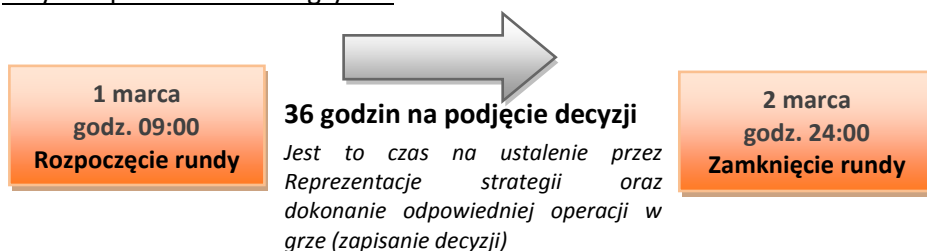


Gimnazjalna Olimpiada Przedsiębiorczości

ORGANIZACJA ELIMINACJI OKRĘGOWYCH

1. Eliminacje okręgowe Gimnazjalnej Olimpiady Przedsiębiorczości prowadzone są za pośrednictwem interaktywnej aplikacji – Gry Menedżerskiej.
2. Eliminacje odbywają się jednocześnie dla wszystkich zgłoszonych Reprezentacji Szkół: zaczynają się 1 marca 2016 r. o godz. 9:00 i kończą 14 marca 2016 r. o godz. 24:00.
3. Reprezentacje Szkół grupowane są w okręgi. Rozgrywki będą prowadzone w 10 okręgach.
4. Przed rozpoczęciem rozgrywek każdy członek Reprezentacji otrzyma na adres e-mail login i hasło wygenerowane przez organizatora Olimpiady i przyporządkowane do danej Reprezentacji. Oznacza to, że w jednym czasie za pośrednictwem ww. danych każdy z członków zespołu będzie mógł odrębnie zalogować się do gry. Opiekun uczniów z danej szkoły nie będzie miał dostępu do gry.
5. Gra menedżerska stanowi symulację prowadzenia przedsiębiorstwa, które w trakcie trwania rozgrywek podejmuje decyzje związane z nakładami finansowymi na swój rozwój, promocję i dystrybucję produktów oraz ustala ceny wytwarzanych i sprzedawanych produktów.
6. Gra podzielona jest na 7 rund. Każda runda rozpoczyna się o godzinie 12:00, a kończy o godzinie 24 następnego dnia, zgodnie z czasem wyświetlanym w aplikacji (na podjęcie decyzji w każdej rundzie jest 36 godzin) Kolejna runda rozpoczyna się po ogłoszeniu wyników przez organizatora.

Przykład prowadzenia rozgrywki:



7. Członkowie Reprezentacji mają obowiązek wspólnie omawiać strategię i razem decydować o tym, jakie kroki podejmą w poszczególnych rundach. Organizator nie narzuca sposobu współpracy członków zespołu. Oznacza to, że mogą się oni kontaktować ze sobą w dowolnie wybrany sposób (np. spotkanie w grupie w szkole,

spotkanie w grupie poza szkołą, rozmowa na skypie). Dotyczy to również zapisywania decyzji w każdej rundzie (zapisu może dokonać jeden członek zespołu w obecności wszystkich pozostałych lub samodzielnie). Kliknięcie przycisku „zapisz” w trakcie rundy jest potwierdzeniem przesłania decyzji zespołu. Decyzję można zmieniać do końca trwania rundy, jednak każdorazowo należy zatwierdzić zmiany przyciskiem „zapisz”.

8. Wyniki rundy dostępne są po 12 godzinach od jej zakończenia, zawsze o godz. 12:00, w zakładce „Ranking”. Zawodnicy mogą zobaczyć jedynie ranking okręgu, w którym prowadzą rozgrywki. Z uwagi na fakt, że w każdym z 10 okręgów rezultaty gry są zależne od decyzji wszystkich Reprezentacji, wyniki finansowe uzyskiwane przez najlepsze zespoły w poszczególnych okręgach mogą być zróżnicowane.
9. Organizator w trakcie trwania rozgrywek nie udziela informacji dot. założeń gry, jej mechanizmów czy funkcjonalności. Informacje dla użytkowników są zebrane w instrukcji dostępnej w menu aplikacji. Jedyne dodatkowe wsparcie, którego może udzielić organizator, dotyczy problemów technicznych związanych z logowaniem się do gry oraz funkcjonowaniem serwerów okręgów.
10. Oficjalne wyniki eliminacji okręgowych zostaną opublikowane 15 marca 2016 r. na portalu Olimpiady (zgodnie z Regulaminem Olimpiady lista Reprezentacji Szkół zakwalifikowanych do eliminacji centralnych tworzona jest w wyniku wyłonienia trzech Reprezentacji, które uzyskały najlepsze wyniki w każdej z 10 grup, § 4, pkt. 30).
11. Zgodnie z harmonogramem prowadzenia rozgrywek Gra Menedżerska prowadzona będzie od 1 marca 2016 r. od godz. 9:00 do 14 marca 2016 r. do godz. 24:00.

RUNDA	ROZPOCZĘCIE	ZAKOŃCZENIE
I	1 marca, godz. 09:00	2 marca, godz. 24:00
II	3 marca, godz. 12:00	4 marca, godz. 24:00
III	5 marca, godz. 12:00	6 marca, godz. 24:00
IV	7 marca, godz. 12:00	8 marca, godz. 24:00
V	9 marca, godz. 12:00	10 marca, godz. 24:00
VI	11 marca, godz. 12:00	12 marca, godz. 24:00
VII	13 marca, godz. 12:00	14 marca, godz. 24:00
Wyniki	15 marca 2016 r.	