

REGULAMIN KONKURSU GLOBAL MANAGEMENT CHALLENGE POLAND 2010

I. ORGANIZATORZY

- 1- Global Management Challenge Poland jest inicjatywą BIGRAM, stanowiącą jednocześnie część międzynarodowego konkursu Global Management Challenge.
- 2- Gra Global Management Challenge jest nadzorowana przez Organizatora konkursu w Polsce - firmę BIGRAM.
- 3- W niniejszym konkursie nie mogą brać udziału pracownicy BIGRAM.

II. ZASADY GRY

- 1- Aby wziąć udział w konkursie Global Management Challenge Poland 2010:

A. Zespoły firmowe powinny dokonać rejestracji poprzez wypełnienie Karty Rejestracyjnej na stronie www.gmcpoland.pl podając dane do faktury, najpóźniej do dnia 30 października 2010 roku.

B. Zespoły studenckie powinny wypełnić Kartę Rejestracyjną na stronie www.gmcpoland.pl, a następnie przesłać Organizatorowi wypełnioną przez wszystkich członków zespołu Aplikację na adres rejestracja@gmcpoland.pl do 15 października 2010 roku.

Wyżej wymienione formularze dostępne są na stronie internetowej www.gmcpoland.pl.

- 2- Każdy zespół może składać się z trzech do pięciu osób, w tym kierownika zespołu.
- 3- Rejestrując się w konkursie Global Management Challenge 2010 i wypełniając kartę on-line uczestnicy wyrażają jednocześnie zgodę na przetwarzanie danych osobowych do celów związanych z konkursem zgodnie z Ustawą z dnia 29. 08. 1997 roku o Ochronie Danych Osobowych; tekst jednolity: Dz. U. z 2002 r. Nr 101, poz. 926 ze zm. Zespoły studenckie wyrażają również zgodę na wykorzystanie i przekazanie podanych danych Sponsorom generalnym oraz indywidualnym konkursu.
- 4- Każdy uczestnik konkursu musi mieć ukończone 19 lat.
- 5- Wszelkie zmiany w składzie zespołu muszą zostać zgłoszone na piśmie Organizatorowi najpóźniej do dnia zakończenia trzeciego cyklu decyzyjnego pierwszej rundy gry, czyli do 3 grudnia 2010r. W sytuacjach wyjątkowych Organizator może dopuścić do zmiany osób w zespole w późniejszym terminie, każdy wniosek będzie rozpatrywany indywidualnie. Decyzja Organizatora jest ostateczna.
- 6- Osobą uprawnioną do kontaktu z Organizatorem jest wybrany i zgłoszony kierownik zespołu. Kierownik zobowiązany jest do przekazywania pozostałym członkom zespołu wszystkich informacji i materiałów dotyczących konkursu, otrzymanych od Organizatora. Kierownik kontaktuje się z Organizatorem za pośrednictwem poczty elektronicznej. Adres kontaktowy Organizatora to Info@gmcpoland.pl. Kierownik ponosi odpowiedzialność za dostarczenie Organizatorowi Arkuszy decyzyjnych (wypełnienie Arkusza na stronie www.gmcpoland.pl) zgodnie z harmonogramem. Organizator przesyła wszystkie informacje dotyczące konkursu, w tym dane potrzebne do zalogowania się na stronie tylko na adres mailowy podany przez kierownika w momencie rejestracji. Kierownik może w trakcie trwania konkursu zgłaszać zmianę adresu mailowego lub wyznaczać, z powodu swojej nieobecności, zastępcę. Wszelkie zmiany powinny być zgłaszane Organizatorowi drogą mailową.
- 7- Decyzje w konkursie podejmowane są przez zespoły w specjalnym Arkuszu Decyzyjnym, dostępnym i wypełnianym bezpośrednio na stronie internetowej konkursu www.gmcpoland.pl, w wyznaczonych

przez harmonogram terminach. Zespół jest zobowiązany do ochrony danych potrzebnych do zalogowania się na stronie przed osobami trzecimi. Zespół zobowiązany jest też do przestrzegania podanych w harmonogramie konkursu terminów. Tylko w wyjątkowych sytuacjach, po uprzednim skontaktowaniu się z Organizatorem, możliwe jest wysłanie Arkusza Decyzyjnego w formie załącznika drogą e-mailową.

- 8- Każdy zespół ma obowiązek wypełniać Arkusze Decyzyjne w wyznaczonych terminach ujętych w harmonogramie gry. W razie jakiegokolwiek zwłoki (np. z winy Internetu lub innych przyczyn) Organizator nie ponosi odpowiedzialności w przypadku nieuwzględnienia decyzji w programie. Organizator nie ponosi też odpowiedzialności za popełnione błędy przy wpisywaniu danych do arkusza. Dlatego przestrzega się kierownika zespołu, aby dołożył wszelkiej staranności przy wprowadzaniu danych do Arkusza.
- 9- Jeśli Organizator nie otrzyma Arkusza Decyzyjnego od danego zespołu w wyznaczonym terminie, Organizator wprowadzi w miejsce decyzji zespołu wartości domyślne podane w podręczniku gry.
- 10- Ewentualne zmiany decyzji w wypełnionym Arkuszu Decyzyjnym dopuszczalne są do momentu upłynięcia terminu na daną decyzję. Ostatnie zapisane zmiany na stronie internetowej będą uznane za właściwe przez Organizatora.
- 11- Dwukrotne nie przekazanie Organizatorowi Arkuszy Decyzyjnych w ciągu jednej rundy jest rozumiane, jako rezygnacja zespołu z udziału w konkursie.
- 12- W przypadku nie otrzymania przez zespół Raportu dla Zarządu w wyznaczonym terminie, kierownik zespołu zobowiązany jest do niezwłocznego poinformowania Organizatora o zaistniałej sytuacji.
- 13- Każdy zespół ma obowiązek sprawdzić swój Raport dla Zarządu. Jakakolwiek reklamacja musi być zgłoszona Organizatorowi w ciągu 24 godzin od otrzymania danego Raportu przez zespół. Niedotrzymanie tego terminu powoduje odrzucenie reklamacji. Reklamacja powinna być zgłaszana przez Kierownika drogą mailową.
- 14- Reklamacje są rozpatrywane w ciągu 48 godzin w dniach roboczych (tj. poniedziałek – piątek), chyba, że wymagają dodatkowego czasu na konsultacje z Organizatorem Światowym. Odpowiedź w sprawie reklamacji od organizatora jest uznawana za ostateczną. Organizator nie przekazuje zespołom raportów innych drużyn przy okazji wyjaśniania reklamacji. Organizator nie może udzielić uczestnikom szczegółowych odpowiedzi dotyczących programu, które mogłyby w jakichkolwiek sposób naruszyć prawa autorskie.
- 15- W sytuacjach szczególnych Organizator ma prawo do zmiany zasad zawartych w niniejszym regulaminie.

III. PRZEBIEG GRY

- 1- Na grę Global Management Challenge Poland 2010 składają się następujące etapy: program treningowy, pierwszy etap, drugi etap oraz Finał Krajowy. Organizator ma prawo wprowadzenia zmian w ostatniej rundzie, organizując dodatkowo rozgrywki półfinałowe.
- 2- W każdej rundzie zespoły (3-5 osób) biorące udział w grze Global Management Challenge zostaną podzielone na grupy po 4, 5, 6, 7 lub 8 zespołów. Procedura podziału odbędzie się w drodze losowania. Przed każdym etapem procedura podziału na grupy będzie odbywała się ponownie. Nie ma możliwości składania Reklamacji dotyczących efektu podziału na grupy.



- 3- Każda z trzech rund gry Global Management Challenge, oprócz programu treningowego, składa się z pięciu cykli decyzyjnych odpowiadających pięciu kwartałom finansowym. Finał Krajowy składa się z pięciu decyzji podejmowanych w ciągu jednego dnia.
- 4- Na początku gry każdy kierownik zespołu otrzymuje dane identyfikacyjne oraz kod dostępu do Arkusza Decyzyjnego na stronie konkursu www.gmcpoland.pl, skąd może pobrać podręcznik do konkursu. Dodatkowo na początku każdej rundy wszystkie zespoły (Kierownicy) otrzymują pocztą elektroniczną historię nowej firmy, którą będą zarządzać. W trakcie trwania konkursu Historia firmy oraz Raporty po poszczególnych decyzjach są dostępne na stronie internetowej po zalogowaniu się. Raporty po kolejnych cyklach nie będą przesyłane drogą elektroniczną.
- 5- Na koniec pierwszej rundy w każdej grupie ogłoszone zostaną zwycięskie zespoły, których firmy uzyskały najwyższe ceny akcji w swojej grupie po piątym cyklu decyzyjnym. Najlepszy/e zespół/y z każdej grupy przechodzi do drugiej rundy rozgrywek. Do finału również przechodzi po jednym/dwa najlepszym/e zespole/ty z każdej grupy, czyli takim, którego firma po zakończeniu piątego cyklu decyzyjnego drugiego etapu osiągnęła najwyższą wartość akcji. Informacje o tym, czy do kolejnych etapów będzie awansował jeden zespół z każdej grupy czy też dwa, Organizator przekaze przed rozpoczęciem pierwszego etapu drużynom drogą mailową oraz opublikuje informacje na stronie www.gmcpoland.pl.
- 6- W rundzie finałowej wygrywa tylko jeden zespół, który uzyska najwyższą wartość akcji na koniec rundy.
- 7- W przypadku, gdyby więcej niż jedna firma osiągnęła tę samą cenę akcji, za lepszy zostaje uznany zespół, którego firma w ostatnim Raporcie, czyli po piątym cyklu decyzyjnym w rundzie miała największą dodatnią „Wartość Netto”.
- 8- W czasie Finału Krajowego zespoły nie mogą porozumiewać się ze sobą ani z osobami z zewnątrz, przy czym karą za złamanie zakazu jest dyskwalifikacja. W przypadku niemożności pojawienia się wszystkich członków zespołu na Finale Krajowym, należy poinformować o tym fakcie Organizatora nie później niż na tydzień przed datą Finału Krajowego.
- 9- Zwycięski zespół Finału Krajowego będzie przedstawicielem Polski w Finale Międzynarodowym organizowanym w 2011 roku pod nazwą *Global Management Challenge 2011*.

Wszelkie prośby o udzielenie informacji lub inne wątpliwości powinny być zgłaszane Organizatorowi gry Global Management Challenge - Euromanager w formie pisemnej lub drogą mailową (Info@gmcpoland.pl).

