

REGULAMIN
Pomorskiego turnieju gier decyzyjnych
„GFKM MASTERS”

I. ORGANIZATOR

1. Organizatorem Pomorskiego turnieju gier decyzyjnych o tytuł „GFKM Masters” („Turniej”) jest Gdańska Fundacja Kształcenia Menedżerów z siedzibą w Gdańsku.
2. Turniej dla szkół średnich jest bezpłatny i nadzorowany przez organizatora – Gdańską Fundację Kształcenia Menedżerów z siedzibą w Gdańsku.
3. Turniej skierowany jest do uczniów szkół średnich województwa pomorskiego.

II. ORGANIZACJA TURNIEJU

1. Szkoły zainteresowane udziałem w Turnieju wypełniają formularz zgłoszeniowy. Zgłoszenie powinno zawierać nazwę szkoły oraz dane nauczyciela opiekuna z ramienia szkoły (imię i nazwisko, adres e-mail oraz numer telefonu) („Opiekun”).
2. Dane (imię i nazwisko) uczniów, uczestników Turnieju należy przekazać Organizatorowi drogą mailową najpóźniej do 31.10.2023 r.
3. Osobą uprawnioną do kontaktu z Organizatorem jest wyznaczony opiekun z ramienia szkoły, który kontaktuje się z Organizatorem za pośrednictwem poczty elektronicznej, z wykorzystaniem adresu e-mail: p.wardzinski@gfkm.pl.
4. Zespoły winny wypełnić formularz rejestracyjny zamieszczony na stronie internetowej <https://www.gfkmmasters.pl/> oraz złożyć wymagane oświadczenia.
5. Uczestnik Turnieju musi być uczniem szkoły zgłaszającej zespół. Każda szkoła może zgłosić do turnieju jeden zespół.
6. Każdy zespół składa się z czterech uczestników.

7. W reprezentacji szkoły nie mogą znaleźć się uczniowie, którzy brali udział w poprzednich edycjach Turnieju.
8. Wszelkie zmiany w składzie zespołu muszą zostać zgłoszone przez Opiekuna drogą e-mail Organizatorowi najpóźniej do dnia 31.10.2023 r.
9. Maksymalna liczba szkół biorących udział w Turnieju wynosi 36.
10. W przypadku większego zainteresowania, o możliwości udziału w Turnieju decyduje kolejność zgłoszeń.
11. Decyzje w konkursie podejmowane są przez zespoły po zalogowaniu się na platformę gier decyzyjnych, znajdującą się na stronie <https://game.ilsworld.com/> poprzez wypełnienie formularzy dostępnych przez tę stronę.
12. Każdy zespół ma obowiązek podejmować decyzje danego kwartału w wyznaczonych terminach ujętych w harmonogramie gry. W razie jakiegokolwiek zwłoki (np. z winy połączenia internetowego lub innych przyczyn) Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rezultat zespołu.
13. Jeśli dany zespół nie wyśle swoich decyzji w wyznaczonym terminie, to Organizator wyśle decyzje danego zespołu zgodne z ostatnią modyfikacją dokonaną przez zespół.
14. Ewentualne zmiany decyzji dopuszczalne są do momentu upływu terminu na podejmowanie decyzji w danym kwartale. Ostatnie zapisane zmiany na stronie internetowej będą uznane przez Organizatora za podjęte decyzje.
15. W konkursie obowiązują zasady zawarte w grze decyzyjnej, w materiałach szkoleniowych, dostępnych na stronie <https://game.ilsworld.com/> w zakładce „materiały dodatkowe” oraz w niniejszym Regulaminie.
16. Organizator ma prawo do zmiany zasad zawartych w niniejszym Regulaminie, za powiadomieniem zespołów na podane adresy e-mail.

III. PRZEBIEG GRY

1. Turniej składa się z dwóch rund – etapu eliminacyjnego oraz finału.
2. Na etapie eliminacji turnieju „GFKM Masters” będzie brało udział 36 zespołów (4 osobowych) po jednym z każdej ze szkoły biorącej udział.
3. Eliminacje odbędą się w sześciu rozgrywkach w których będzie brało udział po 6 zespołów.
4. Podczas eliminacji zespoły będą uczestniczyć w grze symulacyjnej „Conscious Capitalism” na platformie Marketplace Simulations.
5. Każda rozgrywka eliminacyjna trwać będzie 16 godzin (2 dni) i przeprowadzona zostanie online z wykorzystaniem platformy ZOOM oraz symulacyjnej gry decyzyjnej.
6. Uczestnicy Turnieju powinni mieć dostęp do komputerów z dostępem do internetu, kamerką i mikrofonem, co najmniej 2 komputery na zespół.
7. Na początku każdej rozgrywki uczestnicy zostaną poinformowani o kryteriach oceny wyników.
8. Terminy eliminacji odbywają się zgodnie z harmonogramem rozgrywki ogłoszonym przez Organizatora na stronie Turnieju: <https://www.gfkmmasters.pl/>.
9. Dobór zespołu do grupy w ramach etapu eliminacji zostanie dokonany losowo, a zespoły zostaną powiadomione o terminie rozgrywki.
10. Na początku gry, zespół otrzymuje kody dostępu do gry. Opiekun zobowiązany jest do dopilnowania procesu rejestrowania się do gry uczniów. W razie ewentualnych problemów, Opiekun kontaktuje się z Organizatorem.
11. W czasie turnieju uczestnicy kontaktują się z Organizatorem za pomocą formularza e-mail zawartego w oprogramowaniu gry.

12. Na koniec każdego etapu eliminacji podana zostanie informacja o zwycięzcy w pierwszej rundzie Turnieju. Będzie to szkoła, które uzyskała najwyższy wynik w Skumulowanej Zrównoważonej Karcie Wyników na zakończenie gry. Podczas eliminacji zostanie wyłonionych 6 zespołów, które przechodzą do finału („Finał”).
13. Finał odbywa się stacjonarnie, przez 24 godziny (3 dni) w dniach 12-14.12.2023 r.
14. Podczas finału zespoły będą uczestniczyć w grze symulacyjnej „Advanced Strategic Marketing – bikes” na platformie Marketplace Simulations.
15. Zwycięzcą Turnieju zostanie zespół, który uzyska najlepsze wyniki mierzone wskaźnikami zawartymi w Skumulowanej Zrównoważonej Karcie Wyników na zakończenie gry w Finale.
16. Dla zwycięzców każdego z etapów przewidziane są nagrody.
17. Informacja o ochronie danych osobowych:
 - a. Administratorem danych osobowych jest Gdańska Fundacja Kształcenia Menedżerów z siedzibą w Gdańsku (80-309), Aleja Grunwaldzka 472 (**ADO**).
 - b. ADO będzie przetwarzał dane osobowe Opiekuna oraz uczniów - uczestników Turnieju, a zatem dane osobowe przekazane przez konkretną szkołę (dane uzyskane nie bezpośrednio od osoby, której dane dotyczą).
 - c. Zakres danych osobowych, które będą udostępniane ADO i przez niego przetwarzane został zawarty w sekcji II niniejszego Regulaminu.
 - d. Dane osobowe będą przetwarzane na podstawie wyrażonej zgody, zgodnie z art. 6 ust.1 lit. a RODO, w celu organizacji, przeprowadzenia i promocji Turnieju, publikacji informacji o laureatach Turnieju na stronie internetowej ADO oraz w mediach w związku z działalnością promocyjną ADO. Formularze stosownych zgód zawarte zostały w załącznikach do niniejszego Regulaminu.
 - e. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, ale konieczne do umożliwienia ADO zorganizowania Turnieju, powiadomienia laureatów o wynikach Turnieju i przyznaniu nagród.

- f. W zakresie danych osobowych przetwarzanych na podstawie zgody, osoba, które danych dotyczą, ma prawo do cofnięcia zgody w dowolnym momencie, co pozostanie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem.
- g. Osoba, której dane dotyczą, ma prawo do żądania dostępu do swoich danych osobowych, ich sprostowania oraz usunięcia, a nadto do żądania ograniczenia przetwarzania oraz do przenoszenia danych.
- h. Odbiorcami danych osobowych będą podmioty realizujące na naszą rzecz usługi informatyczne, kurierskie lub pocztowe.
- i. Dane osobowe będą przechowywane do czasu cofnięcia zgody lub gdy staną się nieprzydatne dla ADO (w zależności od tego, która ze wskazanych okoliczności zaistnieje później).
- j. Jeśli osoba, której dane dotyczą, uzna, że przetwarzanie danych osobowych jest niezgodne z przepisami RODO, może wnieść skargę do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
- k. W toku przetwarzania danych osobowych nie będzie dochodzić do zautomatyzowanego podejmowania decyzji, w tym profilowania.
- l. Dane osobowe nie będą przekazywane do państw trzecich (czyli poza Europejski Obszar Gospodarczy) ani do organizacji międzynarodowych.

Zgoda opiekuna z ramienia Szkoły / uczestnika Turnieju (ucznia)
(formularz dla uczestników, którzy osiągnęli 16 lat)

Oświadczam, że przyjmuję do wiadomości wszelkie przekazane mi informacje o przetwarzaniu moich danych osobowych oraz wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w celu organizacji, przeprowadzenia i promocji Turnieju, publikacji informacji o laureatach Turnieju na stronie internetowej Organizatora oraz w mediach w związku z działalnością promocyjną Organizatora. Jestem świadomy, że moja zgoda może być w każdym czasie odwołana bez wpływu na zgodność z prawem czynności dokonanych na ich podstawie przed odwołaniem zgody.

.....
czytelny podpis Opiekuna z ramienia szkoły / uczestnika Turnieju (ucznia)

Zgoda opiekuna prawnego uczestnika Turnieju (ucznia)
(formularz dla uczestników, którzy nie osiągnęli 16 lat)

Oświadczam, że przyjmuję do wiadomości wszelkie przekazane mi informacje o przetwarzaniu przez Organizatora Turnieju danych osobowych:

.....

(imię i nazwisko uczestnika Turnieju)

oraz wyrażam zgodę na przetwarzanie danych osobowych ww. osoby w celu organizacji, przeprowadzenia i promocji Turnieju, publikacji informacji o laureatach Turnieju na stronie internetowej Organizatora oraz w mediach w związku z działalnością promocyjną Organizatora. Jestem świadomy, że moja zgoda może być w każdym czasie odwołana bez wpływu na zgodność z prawem czynności dokonanych na ich podstawie przed odwołaniem zgody.

.....

czytelny podpis Opiekuna uczestnika turnieju (ucznia)

.....

miejsowość, data