

## Regulamin

### **„Przedsiębiorczość w terenie – Edukacja młodzieży z zakresu ekonomii i przedsiębiorczości poprzez organizację strategicznej gry terenowej”**

#### § 1.

##### **Organizator**

Organizatorem Projektu pn. *Przedsiębiorczość w terenie – Edukacja młodzieży z zakresu ekonomii i przedsiębiorczości poprzez organizację strategicznej gry terenowej* jest Agencja Rozwoju Pomorza S.A., z siedzibą w Gdańsku.

#### § 2.

##### **Cel projektu**

Głównym celem Projektu jest edukacja ekonomiczna młodzieży oraz rozwijanie postaw przedsiębiorczych wśród ludzi młodych.

#### § 3.

Projekt *Przedsiębiorczość w terenie – Edukacja młodzieży z zakresu ekonomii i przedsiębiorczości poprzez organizację strategicznej gry terenowej* składa się z dwóch elementów: gry terenowej dla uczniów oraz szkolenia dla nauczycieli w zakresie podstaw przedsiębiorczości.

#### § 4.

##### **Zasady uczestnictwa**

1. Gra terenowa skierowana jest do uczniów szkół ponadgimnazjalnych znajdujących się na terenie województwa pomorskiego.
2. Szkolenie skierowane jest do nauczycieli przedsiębiorczości pracujących na terenie województwa pomorskiego.
3. Zarówno w grze terenowej jak i szkoleniu mogą uczestniczyć osoby spełniające warunki określone w pkt. 1 i 2, które dobrowolnie zgłoszą się do udziału w Projekcie.

#### § 5.

##### **Zgłoszenie do udziału w Projekcie**

1. Zgłoszenia do Projektu należy dokonać poprzez wypełnienie formularza zgłoszeniowego zamieszczonego na stronie [www.gra.arp.gda.pl](http://www.gra.arp.gda.pl)

# Agencja Rozwoju Pomorza S.A.

ul. Arkońska 6/A3, 80-387 Gdańsk, Polska, tel. (+48 58) 32 33 100, 32 33 200, fax (+48 58) 30 11 341

[ e-mail: sekretariat@arp.gda.pl, http://www.arp.gda.pl ]

2. Uczestnicy zgłaszają udział w grze maksymalnie w trzyosobowych zespołach reprezentujących daną szkołę.
3. Uczniowie nie muszą reprezentować jednej klasy.
4. Z jednej szkoły do udziału w grze zostanie przyjęty tylko jeden zespół. Pozostałe zespoły z tej samej szkoły znajdują się na liście rezerwowej. Jeśli nie wszystkie wolne miejsca zostaną wykorzystane, zespoły z listy rezerwowej zostaną zaproszone do udziału w wydarzeniu.
5. Z każdym zespołem uczniów do udziału w wydarzeniu powinien się zgłosić co najmniej jeden nauczyciel lub opiekun.
6. W grze weźmie udział maksymalnie osiem zespołów.
7. W przypadku kiedy do udziału w grze zgłosi się ponad osiem zespołów, organizator rozesła dodatkowe zadanie konkursowe na podstawie, którego powołana w tym celu Komisja Konkursowa wyłoni do ośmiu zespołów.
8. Na etapie rekrutacji wszyscy niepełnoletni uczniowie zobowiązani są złożyć oświadczenie od rodziców o wyrażeniu zgody na udział dziecka w Projekcie. Oświadczenie stanowi załącznik nr 1 do Regulaminu.
9. Wypełnione i podpisane oświadczenie należy dostarczyć do siedziby ARP S.A. osobiście lub listownie najpóźniej do dnia, w którym będzie odbywać się gra.
10. Zgłoszenie udziału w Projekcie uważane będzie za akceptację warunków Regulaminu, wyrażenie zgody na wprowadzenie danych do bazy, publikowanie i przetwarzanie danych osobowych przez ARP S.A. zgodnie z ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 roku o ochronie danych osobowych (Dz. U. z 2002 r. Nr 101, poz. 926 ze zm.) w celach związanych z organizacją i realizacją Projektu.

## § 6.

### Zasady gry

1. Gra terenowa będzie polegać na odwiedzaniu przez zespoły uczniów różnych instytucji na terenie Trójmiasta.
2. Gra rozegra się w ciągu jednego dnia. Czas gry to ok. 5 godzin.
3. Każdy z zespołów w dniu rozgrywki otrzyma mapę z zaznaczonymi miejscami, do których będzie musiał dotrzeć.
4. Miejscami będą instytucje zajmujące się wspieraniem przedsiębiorstw i rozwijaniem przedsiębiorczości.
5. Każdy z zespołów będzie musiał uzyskać potwierdzenie wizyty w postaci pieczętki każdej instytucji, którą odwiedzi. Odwiedziny w instytucjach skutkują zdobyciem punktów, których ilość jest zróżnicowana w zależności od instytucji.
6. Zespoły będą poruszać się środkami komunikacji miejskiej. Całodniowe bilety zapewni organizator.
7. Zespoły będą zdobywać punkty zarówno za dotarcie do określonych instytucji jak i za udzielenie prawidłowych odpowiedzi lub prawidłowe rozwiązanie zadań przygotowanych przez ARP S.A.

8. Zwycięzcy konkursu zostaną wyłonieni na podstawie całkowitej ilości uzyskanych punktów.
9. Za zajęcie pierwszych trzech miejsc przewidziano nagrody w postaci książek, materiałów edukacyjnych, gier strategicznych o wartość ok.: 1 miejsce- 1600 PLN, 2 miejsce- 1200 PLN, 3 miejsce- 700 PLN. Wszyscy pozostali uczestnicy Projektu otrzymają wyróżnienia oraz nagrody pocieszenia.

## § 7.

### Zasady szkolenia

1. Szkolenie jest skierowane do nauczycieli szkół ponadgimnazjalnych z województwa pomorskiego.
2. Szkolenie zostanie przeprowadzone 17 lutego 2011 r. w siedzibie ARP S.A.
3. Szkolenie odbędzie się w trakcie udziału uczniów w grze terenowej poza siedzibą ARP S.A.
4. Szkolenie będzie się składać z trzech spotkań tematycznych:
  - Finansowanie działalności gospodarczej- aktualne informacje dotyczące możliwości pozyskiwania wsparcia finansowego na zakładanie i rozwijanie działalności gospodarczej,
  - Zakładanie i prowadzenie biznesu w Internecie,
  - Trening kreatywności- Przedsiębiorczość, innowacja, twórcze myślenie.
5. Uczestnicy szkolenia otrzymają zaświadczenia potwierdzające udział w szkoleniu.

## § 8.

### Postanowienia końcowe

1. ARP S.A. zastrzega sobie prawo do zmiany, rozszerzenia lub ograniczenia warunków Projektu.
2. ARP S.A. nie ponosi odpowiedzialności za zdarzenia losowe mogące wystąpić podczas realizacji przez uczestników scenariusza gry.
3. W sprawach nie uregulowanych niniejszym Regulaminem stosują się przepisy Kodeksu Cywilnego.

# NBP

Narodowy Bank Polski

Projekt dofinansowany ze środków Narodowego Banku Polskiego