**Regulamin konkursu**

**“Prowadzenie działalności gospodarczej”**

*Interaktywny turniej quizspotter*

1. **ORGANIZATOR KONKURSU**

Podkarpackie Centrum Edukacji w Rzeszowie, ul. Niedzielskiego 2, 35-036 Rzeszów

1. **TERMIN I MIEJSCE KONKURSU**

Konkurs odbędzie się 5 stycznia 2018 r. o godzinie 12.00 w sali audytoryjnej Urzędu Marszałkowskiego w Rzeszowie przy al. Łukasza Cieplińskiego 4.

1. **CEL ORAZ ZAKRES TEMATYCZNY TURNIEJU**
	1. Celem turnieju jest upowszechnianie wiedzy na temat prowadzenia działalności gospodarczej wśród uczniów średnich szkół zawodowych województwa podkarpackiego oraz propagowanie nowoczesnych form prezentowania wiedzy
	i umiejętności w obszarze edukacji zawodowej.
	2. Zakres tematyczny turnieju będzie dotyczyć podstawowych pojęć związanych
	z prowadzeniem działalności gospodarczej. Zagadnienia, których dotyczyć będą pytania konkursowe Załącznik nr 2.
2. **UCZESTNICTWO W KONKURSIE**
	1. Aktywnymi uczestnikami konkursu (graczami) mogą być osoby, które dokonają rejestracji poprzez formularz na stronie <http://goo.gl/HSC5Qu> a następnie zgłoszą się w wyznaczonym czasie i miejscu w dniu konkursu.
	2. Organizatorzy przewidują udział w konkursie maksymalnie 34 graczy. Uczestnikiem może być tylko uczeń technikum, który reprezentuje daną szkołę lub zespół szkół (1 osoba z szkoły)

Decyduje kolejność zgłoszeń. Po przekroczeniu 34 zgłoszeń rekrutacja do konkursu na wskazanej stronie zostanie zakończona.

1. **PODSTAWOWE INFORMACJE ORGANIZACYJNE**
2. Każdy z graczy otrzyma na czas konkursu naładowane urządzenie (tablet) niezbędne do uczestnictwa w grze.
3. Gracze mogą przystąpić do gry podając w formularzu zgłoszeniowym nazwę szkoły i nazwisko nauczyciela typującego ucznia (na telebimie wyświetlane będzie tylko imię uczestnika i nazwa szkoły).
4. Konkurs zostanie przeprowadzony w nowoczesnej formule Quizspotter, która umożliwia obserwowanie pytań, oraz ranking najlepszych graczy na telebimie przez widzów zgromadzonych w miejscu imprezy.
5. **PRZEBIEG ROZGRYWKI I ZASADY GRY**

Na pytania prezentowane na ekranie należy odpowiedzieć, używając powierzonego tabletu. Odpowiedzi i aktualny wynik rywalizacji ukazują się na telebimie po zakończeniu każdej rundy. Pytania będą prezentowane w formie czytanej (przez prowadzącego) oraz pisanej (na ekranie i na urządzeniach graczy).

Gra polega na odpowiadaniu na pytania zadawane przez prowadzącego. Gracze mają 30 sekund na udzielenie odpowiedzi, licząc od momentu wyświetlenia pytania. Wybierają jedną odpowiedź z czterech zaproponowanych lub wstrzymują się od odpowiedzi. Rozgrywka trwa 21 rund. Wygrywa gracz, który po 21 rundach zdobędzie najwięcej punktów. W konkursie przewidziano I, II, III miejsce dla graczy
z najlepszymi wynikami.

W sytuacji remisu, który nie pozwala na rozstrzygnięcie miejsc od I, II lub III po
21 rundach, gracze o tym samym wyniku otrzymają dodatkowe pytanie.

1. **PUNKTACJA**
2. Poprawna odpowiedź jest nagradzana punktami, zaś błędna karana ujemnymi.
3. Liczba punktów, które można zdobyć lub stracić (maksymalnie 100), zależy od czasu, w którym zostanie udzielona odpowiedź.
4. Dokładna stawka punktów do zdobycia za udzieloną odpowiedź zostanie pokazana na ekranie gracza po udzieleniu odpowiedzi na pytanie.
5. **SYTUACJE WYJĄTKOWE**
	1. Jeśli z przyczyn niezależnych, czy działania siły wyższej dojdzie do przerwania rozgrywki, gra zostanie wznowiona, a punkty uzyskane przez poszczególnych graczy w pierwszej grze zostaną doliczone po zakończeniu drugiej rozgrywki.
6. **NAGRODY**
	1. Wszyscy uczestnicy dostaną pamiątkowe dyplomy.
	2. Organizatorzy przyznają nagrody ufundowane przez sponsorów.
	3. Informacja o rozstrzygnięciu turnieju zostanie ogłoszona natychmiast po zakończeniu gry.
	4. Decyzje organizatorów są ostateczne i prawnie wiążące dla wszystkich uczestników.
7. **POSTANOWIENIA KOŃCOWE**
8. Każdy Uczestnik przyjmuje do wiadomości i potwierdza, że:
	1. akceptuje wszystkie warunki określone w niniejszym Regulaminie;
	2. wysłanie zgłoszenia jest równoznaczne z zaakceptowaniem przez uczestników warunków turnieju określonych w niniejszym Regulaminie.

Regulamin niniejszy jest jedynym dokumentem określającym zasady konkursu.

1. Zakwalifikowane szkoły otrzymają informację zwrotną na podany adres e- mail,
zostaną poproszone o potwierdzenie udziału w konkursie.
	1. w przypadku rezygnacji z udziału w konkursie organizator może zakwalifikować szkołę i uczestnika z listy rezerwowej.
2. Zakwalifikowana szkoła dostarcza organizatorowi pisemne oświadczenie pełnoletniego ucznia lubprzedstawiciela ustawowego uczestnika o zgodzie na przetwarzanie i udostępnianie danych osobowych ucznia zgodnie z ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz. U. z 2002 r. nr 101, poz. 926, z późn. zm.). Wzór ww. zgody stanowi Załącznik nr 1 do niniejszego Regulaminu oraz Niedołączenie zgody, o której mowa w/w punkcie jest równoznaczne z odmową zarejestrowania ucznia przez Organizatorów jako uczestnika Konkursu.

Załącznik Nr 1 do Regulaminu Konkursu ……………………………………………..

 Miejscowość, data

|  |  |
| --- | --- |
| Imię i nazwisko ucznia |  |
| Nazwa szkoły |  |
| Dokładny adres szkoły |  |

**Oświadczenie o wyrażeniu zgody na przetwarzanie danych osobowych i prezentację wizerunku**

Ja, niżej podpisany, wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych przez: Podkarpackie Centrum Edukacji w Rzeszowie i sponsorów w związku z moim udziałem
w Interaktywnym turnieju quizspotter organizowanym w ramach Podkarpackim Forum Edukacji Zawodowejzgodnie z Ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 r. o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. 1997 nr 133 poz. 883).

Wyrażam również zgodę na prezentację mojego wizerunku na zdjęciach w ewentualnych fotorelacjach z turnieju, publikowanych w środkach masowego przekazu.

Oświadczam również, że zostałem zapoznany z zasadami obowiązującymi podczas turnieju
i zobowiązuję się je przestrzegać.

…..……………………………………………………… ………………………………………………

*podpis uczestnika lub przedstawiciela ustawowego w przypadku ucznia niepełnoletniego*

 ………………………… , dnia................. 2017 r.

Załącznik Nr 2 do Regulaminu Konkursu

**Zagadnienia, których dotyczyć będą pytania konkursowe są zawarte w podręczniku:**
*Prowadzenie działalności gospodarczej (z KPS i OMZ). Podręcznik do kształcenia zawodowego*, Teresa Gorzelany, Wiesława Aue, WSiP, 2017

**Przykładowe testy, które będą pomocne w przygotowaniu:**
<http://zim.pcz.pl/olimpiada/test.odp..pdf>
[http://www.szkolnictwo.pl/test,nauka,5327,Zak%C5%82adanie\_dzia%C5%82alno%C5%9Bci\_gospodarczej](http://www.szkolnictwo.pl/test%2Cnauka%2C5327%2CZak%C5%82adanie_dzia%C5%82alno%C5%9Bci_gospodarczej)
<http://www.profesor.pl/mat/pd2/pd2_a_sliwa_030521_2.pdf>
<https://www.memorizer.pl/test/7722/podstawy-dzialalnosci-gospodarczej/>
<http://www.mamz.pl/almanach/skrypty/testy/zestaw%2019%20podstawy%20przedsiebiorczosci.pdf>
<http://www.testy.egzaminzawodowy.info/przedsiebiorczosc>