

Regulamin konkursu
"1 z 15"

I. POSTANOWIENIA OGÓLNE

§ 1

Niniejszy regulamin, zwany dalej „Regulaminem” określa zasady, zakres i warunki uczestnictwa w konkursie „1 z 15”, zwanym dalej „Konkuresem”.

[Organizator Konkursu]

§ 2

Organizatorem Konkursu jest spółka Deloitte Consulting Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie przy al. Jana Pawła II 22, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy KRS, pod numerem KRS 0000241472, o kapitale zakładowym 1 331 253.00 złotych, zwaną w dalej „Organizatorem”.

[Uczestnicy]

§ 3

1. Uczestnikiem Konkursu może być każda osoba fizyczna urodzona nie wcześniej niż w roku 1987, będąca studentem studiów licencjackich, bądź magisterskich, prowadzonych na terenie Rzeczypospolitej Polskiej lub za granicą.
2. W Konkursie nie mogą brać udziału członkowie Studenckiego Koła Naukowego Konsultingu przy Szkole Głównej Handlowej, a także członkowie organów, pracownicy, przedstawiciele lub osoby współpracujące z Organizatorem, jak również osoby wyznaczone do organizowania lub nadzoru nad Konkursem, w tym pracownicy lub współpracownicy innych podmiotów bezpośrednio zaangażowanych w przeprowadzenie Konkursu.
3. W Konkursie mogą wziąć udział osoby, które uzyskały na to zgodę wcześniej uzyskując potwierdzenie przejścia eliminacji i spełniając warunki określone w §5
4. Organizator zastrzega sobie prawo wykluczenia z Konkursu osób określonych w ust. 2 lub Uczestników, którzy nie przestrzegają zasad Konkursu lub też zachowują się w sposób niekulturalny lub agresywny.
5. Uczestnikowi nie przysługuje prawo wskazania innej osoby na swoje miejsce lub żądania pieniężnego ekwiwalentu nagrody.

[Miejsce i czas trwania Konkursu]

§ 4

1. Konkurs odbędzie się dnia 09.03.2017 r. w godzinach od 13:10 do 13:30.
2. Konkurs prowadzony jest na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej.

II. ZASADY OGÓLNE KONKURSU

[Przebieg eliminacji]

§ 5

1. Eliminacje internetowe rozpoczną się dnia 02.03.2017. o godzinie 8:00, a zakończą 06.03.2017r. o godzinie 24:00. By wziąć udział w eliminacjach, należy zarejestrować się na stronie konkursu <http://zapisy.konsulting.edu.pl/>. Po zarejestrowaniu się należy postępować zgodnie z instrukcjami zawartymi na wyżej wymienionej stronie. Podczas eliminacji uczestnicy odpowiadają na 15 pytań z zakresu wiedzy ekonomicznej. Na rozwiązanie wszystkich zadań uczestnik ma 8 minut.
2. Każdy uczestnik może tylko raz podchodzić do testu. Każda udowodniona próba oszukiwania (np. wpisywanie nieprawdziwych danych w formularzu, rozwiązywanie więcej niż raz, niewypełnienie lub nieprawidłowe wypełnienie pól z danymi osobowymi) jest równoznaczna z dyskwalifikacją.
3. Przy wyborze zwycięzców brane będą pod uwagę dwa kryteria: Ilość poprawnych odpowiedzi, a w przypadku remisu - czas przeznaczony na odpowiedzi.
4. Do dnia 07.03.2017r. zostanie wyłonionych 15 uczestników, którzy wezmą udział w dalszych etapach gry. Uczestnicy ci otrzymają zaproszenie do udziału w dalszych etapach drogą mailową bądź telefoniczną. Zaproszenie to należy potwierdzić do 07.03.2017. do godziny 24:00. Nie potwierdzenie zaproszenia jest równoznaczne z rezygnacją uczestnika z dalszej gry. Na jego miejsce zapraszana jest kolejna osoba z najwyższym wynikiem.

[Przebieg konkursu]

§ 6

1. Konkurs rozpocznie się 09.03.2017 r. o godzinie 13.10 w Auli Spadochronowej. Wszyscy uczestnicy, którzy potwierdzili swoje uczestnictwo zobowiązani są do stawienia się najpóźniej o godzinie 12.55 dnia 09.03.2017r. w Auli Spadochronowej. Kolejność zajmowanych stanowisk zależy od wyniku osiągniętego w eliminacjach. Konkurs składa się z trzech etapów.
2. Pytania obejmują 5 kategorii - polityka, ekonomia, zarządzanie, z życia wzięte oraz wiedzę na temat Deloitte. Czas do namysłu i rozpoczęcia odpowiedzi wynosi 10 sekund. Rozpoczęcie prawidłowej odpowiedzi w trakcie sygnału oznaczającego upływanie trzech ostatnich sekund zalicza odpowiedź. W przypadku złej odpowiedzi prowadzący może zadać pytanie publiczności. Prowadzący ma odpowiedzi na wszystkie pytania. Odpowiedzi są zwięzłe i jednoznaczne. Decyzja prowadzącego jest jednoznaczna, ostateczna i wiążąca dla uczestników. W przypadku wypadnięcia z gry, grający musi cofnąć się o krok do tyłu od swojego stanowiska. Każdy z graczy ma trzy szanse, które są zaznaczone jako zielone punkty znajdujące się przy nazwisku danego gracza na ekranie LCD. Po udzieleniu błędnej odpowiedzi bądź przy braku odpowiedzi jeden punkt zamienia się na czerwony. Gracz z trzema czerwonymi punktami wypada z gry.
3. W etapie pierwszym Konkursu każdy z graczy posiada trzy szanse. Etap zawiera dwie rundy pytań - prowadzący zadaje pytania graczom po kolei, zaczynając od gracza na stanowisku nr 1. Brak prawidłowej odpowiedzi na oba pytania powoduje odpadnięcie z gry. Za jedną nieprawidłową odpowiedź lub jej brak – zawodnik traci jedną szansę. Ci, którzy odpowiedzieli poprawnie na co najmniej jedno pytanie, przechodzą dalej. W przypadku braku poprawnej odpowiedzi uczestnika na pytanie, prowadzący może je zadać publiczności. Prowadzący arbitralnie wskazuje osobę z publiczności, która pierwsza podniosła rękę i może udzielić odpowiedzi na pytanie. Liczba pytań do publiczności uzależniona jest od ilości przewidzianych nagród. W razie niewykorzystania całej puli nagród podczas pierwszego etapu, prowadzący zadaje pytania publiczności przed rozpoczęciem etapu finałowego.
4. W etapie drugim prowadzący zadaje kolejno następne pytania kolejnym graczom tak długo, aż padnie

poprawna odpowiedź. Po udzieleniu pierwszej dobrej odpowiedzi grający musi wskazać do następnego pytania zawodnika. Jeżeli wskazany gracz nie odpowie prawidłowo, traci jedną szansę, a wskazuje nadal gracz, który ostatni udzielił prawidłowej odpowiedzi. II etap trwa do chwili, kiedy pozostaje trzech graczy.

5. W etapie drugim Konkursu pozostali w nim Uczestnicy po udzieleniu poprawnej odpowiedzi na pytanie od prowadzącego, wskazują dowolnego zawodnika do następnego pytania. W tym etapie każdy z grających ma tyle szans, ile wyniósł z pierwszego etapu. Prowadzący rozpoczyna zadawanie pytań od pierwszego w kolejności zawodnika. Jeśli nie udzielił on dobrej odpowiedzi, traci jedną szansę, a pytanie przechodzi na publiczność.

6. Zawodnicy, którzy przejdą do trzeciego etapu dostają tyle punktów, ile szans zachowali po dwóch etapach (czyli maksymalnie mogą dostać trzy punkty). Trzy nieprawidłowe odpowiedzi lub ich brak – powodują odpadnięcie z gry (utrata trzech szans). W tym etapie w puli jest pięćdziesiąt pytań. Etap 3 dzieli się na dwie części:

7. W pierwszej części trzeciego etapu prowadzący zadaje pytania wszystkim graczom. Kto pierwszy się zgłosi i poprawnie odpowie na pytanie, otrzymuje dziesięć punktów. Zawodnicy mogą zgłaszać się podczas odczytywania pytania, jednak po zgłoszeniu się do odpowiedzi, Prowadzący musi dokończyć prezentację pytania. Zła odpowiedź lub jej brak po zgłoszeniu się – to strata szansy. Jeżeli żaden z graczy nie zgłosi się do odpowiedzi w ciągu trzech sekund od momentu zadania pytania – wówczas nikt nie traci szansy. Grający, który pierwszy odpowie dobrze na dwa pytania, rozpoczyna drugą część tego etapu.

8. W drugiej części tego etapu grający mogą wskazywać innych graczy. Za dobrą odpowiedź otrzymują dziesięć punktów. Za błędną odpowiedź lub jej brak w ustalonym czasie następuje strata jednej szansy i nadal wskazuje zawodnik, który uprzednio udzielił dobrej odpowiedzi.

9. Zakończenie gry następuje po spełnieniu co najmniej jednego z dwóch warunków:

- Zostaje jeden gracz (pozostali dwaj odpadli na skutek utraty trzech szans) i ten wygrywa, bez względu na liczbę punktów.
- Kończy się pula 50 pytań. Zawodnikom dolicza się po dziesięć punktów za każdą zachowaną szansę. W tym momencie ustalony jest ostateczny wynik. Wygrywa ten grający, który zgromadził najwięcej punktów.
- Jeżeli dwóch lub trzech zawodników po skończeniu się pytań ma tę samą liczbę punktów, organizator zastrzega sobie prawo wyłonienia jednego zwycięzcy, przy pomocy zadania dodatkowych pytań.

[Ogłoszenie wyników]

§ 7

1. Nagrodzeni Uczestnicy zostaną poinformowani przez Organizatora o wynikach Konkursu, w tym o przyznanych nagrodach po ostatnim etapie Konkursu. Wyniki zostaną także ogłoszone przez mikrofon na Auli Spadochronowej w Szkole Głównej Handlowej. Ponadto imiona i nazwiska nagrodzonych zostaną opublikowane na stronie internetowej www.mfk.edu.pl.

2. Kryterium wyboru osób nagrodzonych jest poprawność i jakość (sprawność w osiągnięciu postawionego w ramach zadania celu) wykonania zadania konkursowego.

[Nagrody]

§ 8

1. W ramach Konkursu zostaną przyznane następujące nagrody: (kategoryzacja nagród jest oczywiście w pełni do Państwa decyzji – to tylko przykład)
 - Nagrody dla Uczestników:
 - a. Za I miejsce: Projektor
 - b. Za II miejsce: Polaroid
 - c. Za III miejsce: Smartwatch
2. Nagrody dla Uczestników zostaną wydane w dniu 09.03.2017 r. o godz. 13:40 w Szkole Głównej Handlowej w Warszawie na Auli Spadochronowej.
3. Warunkiem wydania nagród określonych w ust. 2 jest pisemne poświadczenie przez nagrodzonego otrzymania wyżej wymienionych nagród.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności z tytułu rękopisów za wady fizyczne przyznanych nagród.

§ 9

Decyzje Organizatora są ostateczne i Uczestnikom nie przysługuje od nich odwołanie.

[Zmiana formuły konkursu]

§ 10

1. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany dokładnej formuły lub czasu trwania Konkursu.
2. Jeżeli zmiana nastąpi przed rozpoczęciem Konkursu informacja zostanie niezwłocznie zamieszczona na stronie internetowej mfk.edu.pl.
3. Jeżeli zmiana nastąpi po rozpoczęciu Konkursu informacja na ten temat będzie dostępna w punkcie informacyjnym Studenckiego Koła Naukowego Konsultingu w dniu Maratonu Firm Konsultingowych w Szkole Głównej w Warszawie w dniu 09.03.2017 r. oraz na stronie internetowej mfk.edu.pl.

[Przetwarzanie danych osobowych]

§ 11

1. Organizator zastrzega sobie prawo do opublikowania danych dotyczących zwycięzców Konkursu takich jak: imię, nazwisko, nazwa uczelni, rok i kierunek studiów, a także do opublikowania krótkich wypowiedzi Zwycięzców wraz ze zdjęciem, jak również wywiadów z nimi oraz treści rozwiązań pytań konkursowych - na łamach prasy, antenie radia, w Internecie lub w telewizji. Przez zgłoszenie Organizatorowi chęci udziału w Konkursie Uczestnik wyraża zgodę na powyższe publikacje, a także na przetwarzanie przez Organizatora jego danych osobowych przekazanych Organizatorowi w celach związanych z Konkursem oraz udziela Organizatorowi upoważnienia do korzystania z utworów stworzonych przez Uczestnika w związku z uczestnictwem w Konkursie na następujących polach eksploatacji: wytwarzanie egzemplarzy za pomocą techniki drukarskiej oraz techniki innej niż druk, w tym w postaci zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową, wprowadzanie do pamięci komputera, użyczenie lub najem oryginału albo egzemplarzy, publiczne udostępnianie utworu w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym, publikacja materiałów w internecie, prawo dokonywania opracowań oraz wprowadzania wszelkiego rodzaju modyfikacji w utworach, a także ich tłumaczenie.

2. Informacje uzyskane przez Organizatora od Uczestników Konkursu za pośrednictwem wypełnionego formularza zwycięzców, przekazanego przez Organizatora zwycięzcom, będą wykorzystane przez Organizatora do sporządzenia zbiorczych zestawień statystycznych, a ponadto do stworzenia bazy danych w celach rekrutacyjnych zwanej dalej Bazą Danych”. Organizator będzie administratorem Bazy Danych na zasadach określonych w ustawie z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz. U. 2002, nr 101, poz. 926, z późn. zm.).

[Przekazanie materiałów]

§ 12

1. Wszelkie materiały związane z Konkursem, w tym rozwiązania pytań konkursowych, przekazane Organizatorowi przez Uczestników w związku z Konkursem w niewłaściwej kolejności, bądź niewłaściwym czasie uważa się za nieważne.

2. Z chwilą przekazania Organizatorowi materiałów opracowanych przez Organizatora w ramach Konkursu Uczestnik przenosi na Organizatora prawo własności egzemplarzy tych materiałów.

III. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

§ 13

We wszystkich sprawach nieuregulowanych w niniejszym Regulaminie zastosowanie mają przepisy kodeksu cywilnego, ustawy z dnia 29 sierpnia 1997 roku o ochronie danych osobowych (Dz. U. 2002, nr 101, poz. 926, z późn. zm.) oraz ustawy z dnia 4 lutego 1994 o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz.U. 2006, nr 90, poz. 631, z późn. zm.).

§ 14

Regulamin Konkursu jest udostępniony do wglądu w siedzibie Organizatora, a także na stronie internetowej pod adresem www.mfk.edu.pl.

§ 15

Każdy z Uczestników przystępując do Konkursu akceptuje warunki niniejszego Regulaminu.