

Sfinansowano ze środków Narodowego Instytutu Wolności – Centrum Rozwoju Społeczeństwa Obywatelskiego w ramach Rządowego Programu Fundusz Inicjatyw Obywatelskich NOWEFIO na lata 2021-2030

***„Akademia Młodego Przedsiębiorcy - program
aktywnego rozwoju kompetencji finansowych”***

REGULAMIN UDZIAŁU W PROJEKCIE



Fundacja Rozwoju
Edukacji i Przedsiębiorczości

Sfinansowano ze środków Narodowego Instytutu Wolności – Centrum Rozwoju Społeczeństwa Obywatelskiego w ramach Rządowego Programu Fundusz Inicjatyw Obywatelskich NOWEFIO na lata 2021-2030

SPIS TREŚCI

SPIS TREŚCI.....	1
§ 1. SŁOWNICZEK POJĘĆ.....	2
§ 2. INFORMACJE PODSTAWOWE.....	3
§ 3. KOMISJA PROJEKTU.....	3
§ 4. CEL PROJEKTU.....	4
§ 5. STRUKTURA UDZIAŁU I HARMONOGRAM EDYCJI.....	4
§ 6. REKRUTACJA SZKÓŁ.....	5
§ 7. OCENA FORMALNA.....	5
§ 8. OCENA MERYTORYCZNA.....	5
§ 9. OCENA STRATEGICZNA.....	6
§ 10. LISTA RANKINGOWA I WYNIKI REKRUTACJI.....	6
§ 11. POROZUMIENIE O WSPÓŁPRACY I OBOWIĄZKI SZKOŁY.....	7
§ 12. REKRUTACJA UCZNIÓW I DOKUMENTY UCZESTNICTWA.....	8
§ 13. WARSZTAT FINANSOWY.....	8
§ 14. MŁODZIEŻOWY KLUB FINANSOWY.....	8
§ 15. MIĘDZYSZKOLNA GRA FINANSOWA.....	9
§ 16. LAUREACI I NAGRODY.....	10
§ 17. GALA FINAŁOWA.....	10
§ 18. OCHRONA DANYCH OSOBOWYCH I WIZERUNKU.....	11
§ 19. POSTANOWIENIA KOŃCOWE.....	11
§ 20. ZAŁĄCZNIKI.....	12

§ 1. SŁOWNICZEK POJĘĆ

1. **Projekt** - projekt pn. „Akademia Młodego Przedsiębiorcy - program aktywnego rozwoju kompetencji finansowych” sfinansowany w ramach Rządowego Programu Fundusz Inicjatyw Obywatelskich NOWEFIO na lata 2021-2030.
2. **Instytucja udzielająca wsparcia** - Narodowy Instytut Wolności - Centrum Rozwoju Społeczeństwa Obywatelskiego.
3. **Edycja** - roczny cykl realizacji Projektu.
4. **Organizator** - Fundacja Rozwoju Edukacji i Przedsiębiorczości z siedzibą w Siemiatyczach, ul. Stefana Żeromskiego 53B, 17-300 Siemiatycze, KRS: 0000945948, NIP: 5441542810, REGON: 520963411.
5. **Komisja Projektu** - zespół powołany przez Organizatora do oceny zgłoszeń, nadzoru nad prawidłową realizacją Projektu oraz rozstrzygania spraw określonych w Regulaminie.
6. **Szkoła** - liceum ogólnokształcące albo technikum działające na terenie województwa mazowieckiego, które zgłosiło się do udziału w Projekcie.
7. **Szkoła zakwalifikowana** - Szkoła wybrana do udziału w danej Edycji zgodnie z zasadami określonymi w Regulaminie.
8. **Uczestnik** - uczeń Szkoły zakwalifikowanej, zgłoszony do udziału w Projekcie i posiadający wymagane dokumenty uczestnictwa.
9. **Nauczyciel-koordynator** - osoba wskazana przez Szkołę zakwalifikowaną do bieżącego kontaktu z Organizatorem i organizacyjnego wsparcia udziału Szkoły oraz Uczestników w Projekcie.
10. **Strona Projektu** – dedykowana zakładka internetowa Organizatora poświęcona Projektowi, dostępna publicznie pod adresem: <https://frep.org.pl/projekty/akademia-mlodego-przedsiębiorcy-program-aktywnego-rozwoju-kompetencji-finansowych/>.
11. **Porozumienie o współpracy** - dokument zawierany przez Organizatora i Szkołę zakwalifikowaną, określający szczegółowe zasady współpracy przy realizacji Projektu.
12. **Warsztat finansowy** - praktyczne zajęcia edukacyjne realizowane w Szkole zakwalifikowanej.
13. **Grupa warsztatowa** – grupa Uczestników biorących udział w Warsztacie finansowym w danej Szkole zakwalifikowanej.
14. **Młodzieżowy Klub Finansowy lub MKF** - czteroosobowy zespół Uczestników reprezentujący Szkołę w Grze finansowej.
15. **Platforma edukacyjna** - system internetowy wykorzystywany do prowadzenia Gry finansowej, obsługi kont MKF i rankingu zespołów.
16. **Gra finansowa** - międzyszkolna edukacyjna symulacja inwestycyjna prowadzona na Platformie edukacyjnej.

Sfinansowano ze środków Narodowego Instytutu Wolności – Centrum Rozwoju Społeczeństwa Obywatelskiego w ramach Rządowego Programu Fundusz Inicjatyw Obywatelskich NOWEFIO na lata 2021-2030

17. **Lider Klubu** - członek MKF wybrany do koordynowania pracy i reprezentowania zespołu w sprawach organizacyjnych.
18. **Wirtualny kapitał** - środki wykorzystywane wyłącznie w Grze finansowej, niemające wartości pieniężnej i niepodlegające wypłacie ani wymianie.
19. **Laureaci** - zespoły MKF, które zajęły najwyższe miejsca w zatwierdzonym rankingu końcowym danej Edycji.

§ 2. INFORMACJE PODSTAWOWE

1. Regulamin określa zasady rekrutacji Szkół i uczniów oraz udziału Szkół, Uczestników, Nauczycieli-koordynatorów i MKF w Projekcie.
2. Projekt jest realizowany od 1 kwietnia 2026 r. do 31 grudnia 2028 r. w trzech Edycjach obejmujących lata 2026, 2027 i 2028.
3. Projekt jest skierowany do uczniów klas III-V, odpowiednio do typu Szkoły.
4. Szkoła może zostać zakwalifikowana do udziału w Projekcie wyłącznie w jednej Edycji.
5. Udział Szkół i Uczestników w Projekcie jest bezpłatny.
6. Informacje organizacyjne, w szczególności dotyczące naboru, harmonogramu, wyników rekrutacji i zmian Regulaminu, są publikowane na Stronie Projektu. Kontakt z Organizatorem odbywa się za pośrednictwem poczty elektronicznej pod adresem: kontakt@frep.org.pl.

§ 3. KOMISJA PROJEKTU

1. Komisja Projektu składa się z 3 do 5 osób powoływanych przez Organizatora. W jej skład wchodzi przedstawiciele lub pracownicy Organizatora oraz co najmniej jeden przedstawiciel lub pracownik partnerów merytorycznych Projektu.
2. Organizator wyznacza spośród członków Komisji jej przewodniczącego, który organizuje pracę Komisji, zwołuje jej posiedzenia oraz odpowiada za prawidłowe dokumentowanie jej prac.
3. Członkiem Komisji nie może być osoba pozostająca z ocenianą Szkołą, jej przedstawicielami, Nauczycielem-koordynatorem lub Uczestnikami w relacji osobistej, zawodowej, organizacyjnej lub finansowej, która mogłaby wywołać konflikt interesów lub podważyć bezstronność oceny.
4. Członek Komisji, którego dotyczy konflikt interesów lub uzasadniona wątpliwość co do jego bezstronności, jest zobowiązany niezwłocznie poinformować o tym Organizatora oraz wyłączyć się z udziału w rozpatrywaniu danej sprawy.
5. Do zadań Komisji Projektu należy w szczególności: (1) nadzór nad prawidłową realizacją Projektu zgodnie z Regulaminem; (2) podejmowanie rozstrzygnięć w

sprawach powierzonych Komisji na podstawie Regulaminu; (3) sporządzanie protokołów z posiedzeń, ocen i podjętych rozstrzygnięć; (4) ocena zgłoszeń Szkół oraz przeprowadzenie procesu ich rekrutacji zgodnie z kryteriami określonymi w Regulaminie; (5) sporządzenie listy rankingowej, listy Szkół zakwalifikowanych i listy rezerwowej; (6) nadzór nad przebiegiem Gry finansowej oraz przestrzeganiem jej zasad; (7) rozpatrywanie problemów, nieprawidłowości i sytuacji spornych powstałych w toku realizacji Projektu.

6. Komisja podejmuje rozstrzygnięcia zwykłą większością głosów, przy obecności co najmniej połowy jej składu. W przypadku równej liczby głosów decyduje głos przewodniczącego Komisji.

§ 4. CEL PROJEKTU

1. Celem głównym Projektu jest zwiększenie poziomu wiedzy i praktycznych kompetencji finansowych co najmniej 900 uczniów klas III-V szkół ponadpodstawowych z województwa mazowieckiego.
2. Projekt służy w szczególności: (1) rozwijaniu kompetencji w zakresie budżetu osobistego, oszczędzania, kredytów, inwestowania, bezpieczeństwa finansowego i przedsiębiorczości; (2) kształtowaniu odpowiedzialnego i świadomego podejmowania decyzji ekonomicznych; (3) rozwijaniu postaw przedsiębiorczych, analitycznych i odpowiedzialnych społecznie; (4) wzmacnianiu współpracy pomiędzy uczniami, nauczycielami, Szkołami i Organizatorem.

§ 5. STRUKTURA UDZIAŁU I HARMONOGRAM EDYCJI

1. Udział w danej Edycji obejmuje następujące etapy: (1) nabór i ocenę zgłoszeń Szkół; (2) ogłoszenie wyników i podpisanie Porozumień o współpracy; (3) rekrutację Uczestników i zebranie dokumentów uczestnictwa; (4) diagnozę potrzeb i poziomu wiedzy oraz test wiedzy przed Warsztatem finansowym; (5) realizację Warsztatu finansowego i testu wiedzy po warsztacie; (6) utworzenie i przygotowanie MKF; (7) przeprowadzenie Gry finansowej; (8) zatwierdzenie wyników, przyznanie nagród i organizację gali finałowej; (9) ewaluację i podsumowanie Edycji.
2. Szczegółowy harmonogram danej Edycji jest publikowany na Stronie Projektu. Planowany harmonogram Projektu w ramach danej edycji obejmuje: (1) rekrutację Szkół – 01.09-15.09; (2) realizację Warsztatów finansowych – 15.09-15.10; (3) przeprowadzenie Gry finansowej – 01.11-30.11; (4) przeprowadzenie gali finałowej – 01.12-15.12.
3. Organizator może zmienić harmonogram z uzasadnionych przyczyn organizacyjnych, technicznych lub niezależnych od Organizatora. Informacja o

zmianie jest publikowana na Stronie Projektu lub przekazywana Szkołom zakwalifikowanym pocztą elektroniczną.

§ 6. REKRUTACJA SZKÓŁ

1. Rekrutacja Szkół jest prowadzona oddzielnie dla każdej Edycji za pośrednictwem formularza online dostępnego na Stronie Projektu.
2. Zgłoszenia są przyjmowane wyłącznie w terminie wskazanym w ogłoszeniu o naborze. Złożenie zgłoszenia nie jest równoznaczne z zakwalifikowaniem Szkoły do Projektu.
3. Ocena zgłoszeń obejmuje ocenę formalną, merytoryczną i strategiczną. Maksymalny wynik wynosi 100 punktów, w tym 80 punktów w ocenie merytorycznej i 20 punktów w ocenie strategicznej. Ocena formalna ma charakter dopuszczający i nie jest wliczana do wyniku rankingowego.
4. Oceny dokonuje Komisja Projektu na podstawie zgłoszeń, dokumentów i wyjaśnień wymaganych przez Organizatora. Komisja sporządza dokumentację oceny, listę rankingową, listę Szkół zakwalifikowanych, listę rezerwową oraz protokół.

§ 7. OCENA FORMALNA

1. Każde kryterium formalne jest oceniane w skali 0-1, gdzie 0 punktów oznacza niespełnienie kryterium, a 1 punkt - jego spełnienie.
2. Kryteria formalne obejmują: (1) złożenie zgłoszenia w terminie; (2) złożenie kompletnego i poprawnego zgłoszenia za pośrednictwem formularza online; (3) spełnienie definicji Szkoły określonej w Regulaminie; (4) akceptację Regulaminu; (5) brak udziału Szkoły w poprzednich Edycjach.
3. Warunkiem dopuszczenia zgłoszenia do oceny merytorycznej jest uzyskanie 5 punktów. Niespełnienie któregośkolwiek kryterium formalnego powoduje odrzucenie zgłoszenia.

§ 8. OCENA MERYTORYCZNA

1. Maksymalna liczba punktów w ocenie merytorycznej wynosi 80.
2. Kryteria merytoryczne obejmują: (1) uzasadnienie potrzeby udziału Szkoły w Projekcie z perspektywy uczniów i Szkoły - od 0 do 20 punktów; (2) opis potrzeb uczniów w zakresie edukacji finansowej, ekonomicznej, przedsiębiorczości i bezpieczeństwa finansowego - od 0 do 15 punktów; (3) liczbę uczniów zainteresowanych udziałem i możliwość utworzenia Grupy warsztatowej - od 0 do 10 punktów, przy czym najwyższą punktację otrzymuje Szkoła wskazująca 25

zainteresowanych uczniów (minimalna liczba wynosi 15 uczniów); (4) dotychczasowy dostęp uczniów do zewnętrznych projektów z zakresu finansów, ekonomii lub przedsiębiorczości - od 0 do 10 punktów, przy czym wyżej oceniany jest ograniczony dostęp do takich działań; (5) gotowość organizacyjną Szkoły, w tym zapewnienie uczestników, sali, opieki nauczyciela oraz współpracy przy diagnozie, testach, ewaluacji i pozostałych działaniach - od 0 do 25 punktów.

3. Punkty w każdym kryterium są przyznawane według następujących zasad: (1) 0 punktów - brak odpowiedzi, odpowiedź niezwiązana z kryterium lub sprzeczna z założeniami Projektu; (2) do 40% punktów - odpowiedź ogólna, niepełna, bez konkretnych danych lub uzasadnienia; (3) 41-70% punktów - odpowiedź poprawna, zawierająca podstawowe dane i uzasadnienie; (4) 71-100% punktów - odpowiedź konkretna, spójna i poparta danymi, przykładami działań Szkoły lub jasno opisanymi potrzebami uczniów.
4. Warunkiem dopuszczenia zgłoszenia do oceny strategicznej i rankingu jest uzyskanie co najmniej 40 punktów. Zgłoszenie z niższym wynikiem zostaje odrzucone.

§ 9. OCENA STRATEGICZNA

1. Ocena strategiczna służy wyrównywaniu dostępu do praktycznej edukacji finansowej i wynosi maksymalnie 20 punktów.
2. Punkty strategiczne są przyznawane za: (1) lokalizację Szkoły w miejscowości o liczbie mieszkańców: powyżej 50 000 - 0 punktów, od 20 001 do 50 000 - 3 punkty, od 10 001 do 20 000 - 5 punktów, od 5 001 do 10 000 - 7 punktów, do 5 000 - 10 punktów; (2) lokalizację Szkoły w gminie zagrożonej trwałą marginalizacją w perspektywie programowania 2021-2027 - 10 punktów.
3. Liczbę mieszkańców ustala się na podstawie najnowszych dostępnych danych Głównego Urzędu Statystycznego, właściwego urzędu gminy lub miasta albo innego publicznego źródła aktualnego na dzień ogłoszenia naboru w danej Edycji.
4. Punkty strategiczne są doliczane do punktów uzyskanych w ocenie merytorycznej.

§ 10. LISTA RANKINGOWA I WYNIKI REKRUTACJI

1. Lista rankingowa jest tworzona na podstawie sumy punktów uzyskanych w ocenie merytorycznej i strategicznej.
2. Do udziału w danej Edycji zostaje zakwalifikowanych 20 Szkół z najwyższą liczbą punktów. Szkoły spełniające kryteria formalne i minimalny próg oceny merytorycznej, które nie zostały zakwalifikowane z powodu wyczerpania limitu miejsc, są umieszczane na liście rezerwowej.

3. W przypadku równej liczby punktów o wyższym miejscu na liście decyduje wcześniejszy termin złożenia formularza zgłoszeniowego.
4. Wyniki rekrutacji są publikowane na Stronie Projektu. Lista wyników obejmuje co najmniej nazwę Szkoły, miejscowość, powiat, liczbę punktów oraz status: zakwalifikowana, rezerwowa albo odrzucona.
5. Po ogłoszeniu wyników Organizator kontaktuje się ze Szkołami zakwalifikowanymi w celu potwierdzenia udziału i zawarcia Porozumienia o współpracy.
6. W przypadku rezygnacji Szkoły zakwalifikowanej Organizator zaprasza Szkołę zajmującą najwyższe miejsce na liście rezerwowej.

§ 11. POROZUMIENIE O WSPÓŁPRACY I OBOWIĄZKI SZKOŁY

1. Szkoła zakwalifikowana zawiera z Organizatorem Porozumienie o współpracy w terminie wskazanym przez Organizatora. Brak zawarcia Porozumienia w tym terminie oznacza rezygnację Szkoły z udziału w Projekcie.
2. Porozumienie określa szczegółowe zasady komunikacji, rekrutacji uczniów, przekazywania dokumentów, organizacji Warsztatu finansowego, udziału w diagnozie, testach i ewaluacji, utworzenia MKF, udziału w Grze finansowej oraz udziału Laureatów w gali finałowej.
3. Szkoła jest zobowiązana do: (1) wskazania nauczyciela-koordynatora; (2) przeprowadzenia rekrutacji uczniów i przekazania im oraz ich rodzicom lub opiekunom prawnym informacji o Projekcie; (3) zebrania i przekazania wymaganych dokumentów oraz listy Uczestników; (4) zapewnienia sali dydaktycznej i obecności nauczyciela lub opiekuna podczas Warsztatu finansowego; (5) współpracy przy diagnozie, testach, ankietach i ewaluacji; (6) współpracy przy utworzeniu i wspieraniu MKF; (7) przekazywania dokumentów niezbędnych do potwierdzenia udziału Szkoły oraz Uczestników.
4. Nauczyciel-koordynator odpowiada w szczególności za bieżący kontakt z Organizatorem, przekazywanie informacji, zebranie dokumentów oraz organizacyjne wsparcie Uczestników i MKF.

§ 12. REKRUTACJA UCZNIÓW I DOKUMENTY UCZESTNICTWA

1. Szkoła zakwalifikowana rekrutuje uczniów klas objętych Projektem i tworzy Grupę warsztatową liczącą od 15 do 25 osób.

2. Warunkiem udziału ucznia w Projekcie jest przekazanie wymaganych dokumentów uczestnictwa. Podstawowym dokumentem jest Deklaracja udziału Uczestnika w Projekcie, stanowiąca załącznik nr 1 do Regulaminu.
3. Deklarację Uczestnika pełnoletniego podpisuje Uczestnik. W przypadku Uczestnika niepełnoletniego deklaracja obejmuje zgodę rodzica lub opiekuna prawnego na udział Uczestnika w Projekcie.
4. Brak dokumentów wymaganych dla danego działania uniemożliwia udział ucznia w tym działaniu.
5. Sposób i termin przekazywania dokumentów określa Porozumienie o współpracy lub komunikat organizacyjny Organizatora.

§ 13. WARSZTAT FINANSOWY

1. W każdej Szkole zakwalifikowanej odbywa się jeden Warsztat finansowy obejmujący 8 godzin dydaktycznych.
2. Warsztat ma charakter praktyczny i może obejmować pracę zespołową, ćwiczenia obliczeniowe, analizę przypadków, zadania problemowe, dyskusję moderowaną oraz analizę sytuacji finansowych.
3. Zakres Warsztatu obejmuje w szczególności: podstawowe produkty bankowe, płatności online i mobilne, kredyty, pożyczki, RRSO, wartość pieniądza w czasie, budżet osobisty, oszczędzanie, podstawy inwestowania, Giełdę Papierów Wartościowych i rynek kapitałowy, cyberbezpieczeństwo finansowe, ubezpieczenia i zarządzanie ryzykiem, prawa konsumenta na rynku finansowym, pracę z arkuszem kalkulacyjnym, psychologię decyzji finansowych oraz przedsiębiorczość.
4. Uczestnik jest zobowiązany do udziału w całym Warsztacie, wykonywania zadań, udziału w testach wiedzy i ankietach oraz przestrzegania zasad organizacyjnych i poleceń prowadzącego oraz nauczyciela lub opiekuna obecnego podczas Warsztatu.

§ 14. MŁODZIEŻOWY KLUB FINANSOWY

1. Po zakończeniu Warsztatu finansowego w każdej Szkole tworzy się jeden MKF składający się z 4 Uczestników.
2. Uczniowie zainteresowani dalszym udziałem zgłaszają kandydaturę do MKF. Jeżeli liczba kandydatów przekracza 4 osoby, członków MKF wskazuje nauczyciel-koordynator albo prowadzący Warsztat finansowy, uwzględniając aktywność, zaangażowanie w pracę grupową, zainteresowanie tematyką finansową, odpowiedzialność, predyspozycje organizacyjne i gotowość do udziału w Grze finansowej.

3. MKF wybiera Lidera Klubu. Lider odpowiada za kontakt z nauczycielem-koordynatorem, przekazywanie informacji członkom zespołu, koordynację pracy MKF i reprezentowanie zespołu w sprawach organizacyjnych.
4. MKF wybiera unikalną nazwę. Nazwa nie może naruszać prawa, praw osób trzecich, dobrych obyczajów ani edukacyjnego charakteru Projektu. Organizator może odmówić zatwierdzenia nazwy i wezwać zespół do wskazania nowej.
5. Zmiana składu MKF jest możliwa wyłącznie w uzasadnionym przypadku, w szczególności w razie rezygnacji, długotrwałej nieobecności, utraty statusu ucznia danej Szkoły lub braku możliwości dalszego udziału. Zmiana wymaga wniosku nauczyciela-koordynatora i zgody Organizatora.
6. Członkowie MKF otrzymują dane dostępowe oraz informacje techniczne niezbędne do korzystania z Platformy edukacyjnej.

§ 15. MIĘDZYSZKOLNA GRA FINANSOWA

1. Gra finansowa jest 30-dniową edukacyjną symulacją inwestycyjną prowadzoną na Platformie edukacyjnej pomiędzy MKF utworzonymi w Szkołach, które zrealizowały Warsztat finansowy.
2. Każdy MKF otrzymuje Wirtualny kapitał i podejmuje decyzje dotyczące zakupu lub sprzedaży akcji spółek notowanych na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie. Na potrzeby Gry finansowej przyjmuje się, że każda transakcja jest objęta prowizją w wysokości 0,2% jej wartości.
3. Udział w Grze finansowej nie stanowi inwestowania rzeczywistych środków. Wirtualny kapitał nie ma wartości pieniężnej, nie podlega wypłacie, wymianie ani przekazaniu Uczestnikom lub Szkołom, a decyzje podejmowane w Grze nie są rzeczywistymi transakcjami i nie wpływają na rynek finansowy.
4. Ranking MKF jest tworzony na podstawie wartości wirtualnego portfela inwestycyjnego. Gra służy rozwijaniu umiejętności analizy danych, oceny ryzyka, planowania strategii, pracy zespołowej i odpowiedzialności za podejmowane decyzje.
5. Organizator zapewnia wsparcie techniczne i organizacyjne oraz może organizować dla MKF spotkania online lub webinary związane z tematyką Gry finansowej.
6. Szczegółowe zasady technicznego korzystania z Platformy edukacyjnej, w tym sposób obsługi konta i zgłaszania problemów, określa odrębna instrukcja lub komunikat organizacyjny przekazany przez Organizatora.
7. Uczestnicy są zobowiązani do uczciwego udziału w Grze. Zabronione jest w szczególności: (1) udostępnianie danych dostępowych osobom nieuprawnionym, korzystanie z konta innego zespołu lub umożliwianie korzystania z konta osobie spoza MKF; (2) podawanie nieprawdziwych danych, działanie w zмовie z innymi zespołami lub utrudnianie udziału innym MKF; (3) ingerowanie w Platformę,

obchodzenie jej zabezpieczeń lub korzystanie z narzędzi zewnętrznych automatyzujących działania; (4) podejmowanie działań sprzecznych z Regulaminem albo celem Projektu.

8. Problemy techniczne należy niezwłocznie zgłaszać nauczycielowi-koordynatorowi lub Organizatorowi zgodnie z instrukcją techniczną.
9. Naruszenie zasad Gry może skutkować upomnieniem, wezwaniem do złożenia wyjaśnień, czasowym zablokowaniem konta, anulowaniem nieprawidłowej aktywności albo wykluczeniem MKF z Gry. Decyzję podejmuje Organizator lub Komisja Projektu.

§ 16. LAUREACI I NAGRODY

1. Po zakończeniu Gry finansowej Organizator weryfikuje i zatwierdza ranking końcowy. Laureatami zostaje 5 MKF z najwyższą wartością wirtualnego portfela inwestycyjnego na moment zakończenia gry.
2. Nagroda ma charakter zespołowy, a nagrodzony zespół obejmuje 5 osób, w tym 4 członków MKF oraz nauczyciela-koordynatora.
3. Nagrody są przyznawane w formie bonów, voucherów lub kart podarunkowych. Łączna wartość nagród w jednej Edycji wynosi 10 000 zł, w tym: I miejsce - 3 000 zł; II miejsce - 2 500 zł; III miejsce - 2 000 zł; IV miejsce - 1 500 zł; V miejsce - 1 000 zł.
4. Organizator może wymagać przekazania danych i dokumentów niezbędnych do wydania, rozliczenia i udokumentowania nagrody. Brak ich przekazania może uniemożliwić wydanie nagrody.
5. Odbiór nagrody wymaga okazania dokumentu potwierdzającego tożsamość lub status ucznia, jeżeli jest to wymagane, oraz podpisania pisemnego protokołu odbioru.

§ 17. GALA FINAŁOWA

1. Po zakończeniu Gry finansowej i zatwierdzeniu rankingu końcowego Organizator przeprowadza galę finałową podsumowującą daną Edycję.
2. Do udziału w gali zaprasza się Laureatów. Reprezentację każdej nagrodzonej Szkoły stanowią 4 członkowie MKF i nauczyciel-koordynator.
3. Organizator pokrywa koszty transportu pięciu zaproszonych zespołów szkolnych na zasadach określonych w komunikacie organizacyjnym.
4. Podczas gali następuje w szczególności podsumowanie Edycji, ogłoszenie wyników Gry finansowej, wręczenie nagród oraz prezentacja wystąpień ekspertów i uczniów.

5. Lider każdego nagrodzonego MKF przygotowuje krótkie wystąpienie dotyczące finansów, gospodarki, rynku kapitałowego, przedsiębiorczości lub bezpieczeństwa ekonomicznego. Temat wystąpienia jest uzgadniany z Organizatorem.

§ 18. OCHRONA DANYCH OSOBOWYCH I WIZERUNKU

1. Administratorem danych osobowych przetwarzanych w związku z realizacją Projektu jest Organizator.
2. Dane Uczestników, ich rodziców lub opiekunów prawnych, nauczycieli-koordynatorów oraz przedstawicieli Szkół są przetwarzane zgodnie z obowiązującymi przepisami, w szczególności z rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 (RODO), w celach związanych z rekrutacją, organizacją i dokumentowaniem Projektu, realizacją jego działań, wydaniem nagród, rozliczeniem oraz sprawozdawczością.
3. Szczegółowe informacje dotyczące podstaw prawnych, odbiorców danych, okresu ich przechowywania oraz praw osób, których dane dotyczą, zawiera Klauzula informacyjna RODO stanowiąca załącznik nr 2 do Regulaminu.
4. Podanie danych wymaganych do udziału w Projekcie jest dobrowolne, lecz niezbędne do udziału w odpowiednich działaniach. Dane mogą zostać przekazane Instytucji udzielającej wsparcia, jeżeli wynika to z przepisów prawa lub zasad finansowania Projektu.
5. W ramach Projektu może być prowadzona dokumentacja fotograficzna lub filmowa. Wykorzystanie wizerunku Uczestnika w materiałach informacyjnych i promocyjnych następuje na podstawie zgody uczestnictwa.

§ 19. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Regulamin obowiązuje przez cały okres realizacji Projektu i wchodzi w życie z dniem publikacji na Stronie Projektu.
2. Przystąpienie Szkoły lub Uczestnika do Projektu wymaga zapoznania się z Regulaminem i jego załącznikami oraz ich akceptacji w wymaganej formie.
3. Organizator może wprowadzić zmiany w Regulaminie z uzasadnionych przyczyn. Zmiany są publikowane na Stronie Projektu i obowiązują od dnia wskazanego w informacji o zmianie, nie wcześniej niż od dnia publikacji.
4. W sprawach nieuregulowanych Regulaminem decyzje podejmuje Organizator z uwzględnieniem obowiązujących przepisów prawa oraz zasad realizacji i finansowania Projektu.

Sfinansowano ze środków Narodowego Instytutu Wolności – Centrum Rozwoju Społeczeństwa Obywatelskiego w ramach Rządowego Programu Fundusz Inicjatyw Obywatelskich NOWEFIO na lata 2021-2030

5. Treści przekazywane w ramach Projektu mają wyłącznie charakter edukacyjny i informacyjny oraz nie stanowią doradztwa ani rekomendacji inwestycyjnej w rozumieniu ustawy z dnia 29 lipca 2005 r. o obrocie instrumentami finansowymi.

§ 20. ZAŁĄCZNIKI

1. Integralną część Regulaminu stanowią: (1) Załącznik nr 1 - Deklaracja uczestnictwa; (2) Załącznik nr 2 - Klauzula informacyjna RODO.
2. Załączniki są publikowane na Stronie Projektu lub przekazywane Szkołom w sposób wskazany przez Organizatora.