eduinwestor.pl

Edukacyjna gra inwestycyjna

Regulamin gry inwestycyjnej

Akademia Młodego Przedsiębiorcy – edycja 2026

§ 1. Organizator gry

1. Organizatorem gry inwestycyjnej jest **Fundacja Rozwoju Edukacji i Przedsiębiorczości**, NIP: 5441542810, REGON: 520963411, KRS: 0000945948, z siedzibą pod adresem: https://frep.org.pl/, zwany dalej „Organizatorem”.
2. Kontakt z Organizatorem w sprawach związanych z grą odbywa się za pośrednictwem adresu e-mail: **kontakt@frep.org.pl**.
3. Gra prowadzona jest za pośrednictwem platformy internetowej **eduinwestor.pl**, zwanej dalej „Platformą”.

§ 2. Charakter i cel gry

1. Gra prowadzona jest w ramach edycji **Akademia Młodego Przedsiębiorcy – edycja 2026** i ma charakter edukacyjny oraz symulacyjny.
2. Celem gry jest rozwijanie wiedzy i praktycznych umiejętności uczestników w zakresie inwestowania, funkcjonowania rynku kapitałowego, analizy danych, oceny ryzyka, planowania strategii inwestycyjnej, pracy zespołowej oraz odpowiedzialności za podejmowane decyzje.
3. Wszystkie środki pieniężne, akcje, portfele i operacje dostępne na Platformie mają charakter wirtualny. Udział w grze nie stanowi inwestowania rzeczywistych środków, a operacje wykonywane na Platformie nie są rzeczywistymi transakcjami giełdowymi i nie wpływają na rynek finansowy.
4. Wirtualny kapitał nie ma wartości pieniężnej, nie podlega wypłacie, wymianie ani przekazaniu uczestnikom lub szkołom.
5. Informacje prezentowane na Platformie nie stanowią doradztwa inwestycyjnego ani rekomendacji dotyczącej zakupu lub sprzedaży rzeczywistych instrumentów finansowych.

§ 3. Czas trwania gry

1. Gra rozpoczyna się w dniu **03.11.2026** i kończy się w dniu **04.12.2026**.
2. Nowe zlecenia mogą być składane wyłącznie w okresie trwania edycji.
3. Po zakończeniu edycji wynik uczestnika ustalany jest według stanu rachunku i cen właściwych dla momentu zakończenia gry. Późniejsze zmiany kursów instrumentów finansowych nie wpływają na końcowy ranking edycji.

4. Zlecenia, które nie zostały wykonane do momentu zakończenia gry, nie wpływają na wynik końcowy.

§ 4. Konto uczestnika

1. Każdy zespół uczestniczący w grze otrzymuje indywidualne konto oraz dane dostępowe przekazane przez Organizatora, szkołę lub nauczyciela-koordynatora.
2. Dane dostępowe mogą być wykorzystywane wyłącznie przez osoby uprawnione do korzystania z danego konta. Zabronione jest ich udostępnianie osobom trzecim, korzystanie z konta innego zespołu oraz umożliwianie korzystania z konta osobom nieuprawnionym.
3. Zespół odpowiada za zachowanie poufności otrzymanych danych dostępowych. W przypadku podejrzenia ich utraty, ujawnienia lub przejęcia należy niezwłocznie poinformować nauczyciela-koordynatora lub Organizatora.
4. Na początku edycji uczestnik otrzymuje wirtualny kapitał początkowy w wysokości **100000.00 zł**.
5. Rachunek uczestnika obejmuje dostępne środki pieniężne, posiadane akcje, historię operacji oraz wartość wirtualnego portfela inwestycyjnego.

§ 5. Dane rynkowe

1. Platforma wykorzystuje dane dotyczące notowań instrumentów finansowych pochodzące z zewnętrznych źródeł informacji finansowej.
2. Dane prezentowane na Platformie mogą być opóźnione względem rzeczywistych notowań giełdowych, w szczególności o około 15 minut.
3. Kurs widoczny w chwili składania zlecenia ma charakter informacyjny i nie musi być kursem, po którym zlecenie zostanie wykonane.
4. W przypadku instrumentów o niskiej płynności ostatnie dostępne notowanie może pochodzić z wcześniejszej sesji, jeżeli od tego czasu nie zawarto kolejnej transakcji.
5. Dane prezentowane na Platformie mogą różnić się od danych dostępnych w innych serwisach finansowych ze względu na czas aktualizacji, źródło danych lub sposób ich przetwarzania.

§ 6. Składanie i realizacja zleceń

1. Uczestnik może składać wirtualne zlecenia kupna i sprzedaży akcji spółek dostępnych na Platformie.
2. Przy składaniu zlecenia uczestnik wskazuje spółkę, rodzaj operacji oraz liczbę akcji. Cena wykonania ustalana jest automatycznie przez Platformę na podstawie dostępnych danych rynkowych.
3. Po prawidłowym złożeniu zlecenie otrzymuje status oczekujący. Samo przyjęcie zlecenia przez Platformę nie oznacza jego wykonania.
4. Zlecenie zostaje wykonane po pojawieniu się prawidłowego notowania umożliwiającego jego realizację, przypadającego nie wcześniej niż moment złożenia zlecenia.
5. Jeżeli prawidłowe notowanie nie jest dostępne, zlecenie pozostaje oczekujące. Może to nastąpić w szczególności poza godzinami sesji, w dni bez sesji, przy niskiej płynności instrumentu albo w przypadku czasowego braku danych rynkowych.

6. Zlecenie kupna może zostać odrzucone, jeżeli w chwili jego realizacji uczestnik nie posiada środków wystarczających na pokrycie wartości operacji wraz z prowizją.
7. Zlecenie sprzedaży może zostać odrzucone, jeżeli w chwili jego realizacji uczestnik nie posiada wymaganej liczby akcji.
8. Od każdej wykonanej operacji pobierana jest prowizja w wysokości **0.20%** wartości operacji.
9. Platforma zapisuje historię złożonych zleceń, ich status, cenę wykonania, naliczoną prowizję oraz datę wykonania albo odrzucenia.

§ 7. Portfel i ranking

1. Łączna wartość rachunku uczestnika stanowi sumę dostępnych środków pieniężnych oraz wartości posiadanych akcji.
2. W czasie trwania gry wartość rachunku zmienia się wraz z cenami posiadanych akcji oraz wykonywanymi operacjami.
3. Ranking uczestników tworzony jest według łącznej wartości rachunku.
4. Ranking ma charakter bieżący w czasie trwania edycji i może być prezentowany uczestnikom, Organizatorowi oraz w publicznej części Platformy.
5. Po zakończeniu gry Organizator weryfikuje prawidłowość wyników i zatwierdza ranking końcowy. Przy ustalaniu wyniku uwzględnia się środki pieniężne oraz wartość posiadanych akcji według ostatnich dostępnych prawidłowych notowań przypadających nie później niż na moment zakończenia gry.
6. Jeżeli dla danego instrumentu w dniu zakończenia gry nie wystąpiło nowe notowanie, do jego wyceny może zostać wykorzystana ostatnia dostępna cena z wcześniejszej sesji.
7. Organizator może przed zatwierdzeniem wyników dokonać korekty oczywistego błędu technicznego, nieprawidłowej operacji lub nieprawidłowego stanu rachunku.

§ 8. Zasady uczciwej gry

1. Uczestnicy zobowiązani są korzystać z Platformy zgodnie z jej przeznaczeniem, niniejszym Regulaminem oraz edukacyjnym celem gry.
2. Zabronione jest w szczególności wykorzystywanie błędów technicznych, udostępnianie kont osobom nieuprawnionym, korzystanie z kont innych zespołów, działanie w zmowie z innymi uczestnikami, celowe utrudnianie udziału innym zespołom, automatyzowanie składania zleceń bez zgody Organizatora, ingerowanie w działanie Platformy oraz obchodzenie jej zabezpieczeń.
3. Uczestnik, który zauważy błąd mogący mieć wpływ na stan rachunku, realizację operacji lub ranking, powinien zgłosić go Organizatorowi zamiast wykorzystywać go w celu uzyskania przewagi.
4. Naruszenie zasad gry może skutkować upomnieniem, wezwaniem do złożenia wyjaśnień, czasowym zablokowaniem konta, anulowaniem nieprawidłowej operacji lub korektą stanu rachunku, a w przypadku poważnego lub powtarzającego się naruszenia – wykluczeniem zespołu z gry.

§ 9. Awarie i problemy techniczne

1. Organizator dokłada starań w celu zapewnienia prawidłowego i ciągłego działania Platformy, jednak nie gwarantuje nieprzerwanej dostępności Platformy ani zewnętrznych źródeł danych rynkowych.
2. W przypadku awarii, braku danych lub innego problemu technicznego Organizator może podjąć działania niezbędne do zapewnienia prawidłowego i równego przebiegu gry, w szczególności skorygować stan rachunku, anulować nieprawidłową operację albo odpowiednio zmienić termin edycji.
3. Problemy techniczne należy niezwłocznie zgłaszać nauczycielowi-koordynatorowi lub bezpośrednio Organizatorowi na adres **kontakt@frep.org.pl**, podając nazwę zespołu oraz możliwie dokładny opis problemu.
4. Organizator nie odpowiada za problemy wynikające z urządzenia lub połączenia internetowego uczestnika ani za czasową niedostępność zewnętrznych źródeł danych pozostającą poza kontrolą Organizatora.

§ 10. Charakter edukacyjny i odpowiedzialność

1. Platforma jest środowiskiem symulacyjnym i nie odwzorowuje wszystkich mechanizmów występujących na rzeczywistym rynku kapitałowym.
2. Uczestnik odpowiada za decyzje inwestycyjne podejmowane na swoim koncie w ramach gry.
3. Spadek wartości rachunku, brak oczekiwanego zysku albo zajęcie niższego miejsca w rankingu nie stanowią podstawy do anulowania prawidłowo wykonanej operacji.
4. Wyniki osiągnięte w grze nie stanowią gwarancji osiągnięcia podobnych rezultatów w rzeczywistym inwestowaniu.

§ 11. Laureaci i nagrody

1. Po zakończeniu gry Organizator weryfikuje i zatwierdza ranking końcowy. Laureatami zostaje 5 zespołów 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 zespołu 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 może wymagać okazania dokumentu potwierdzającego tożsamość lub status ucznia oraz podpisania protokołu odbioru, jeżeli Organizator uzna to za konieczne.

§ 12. Postanowienia końcowe

1. Korzystanie z konta uczestnika oznacza obowiązek zapoznania się z niniejszym Regulaminem i jego przestrzegania.
2. Organizator może zmienić Regulamin, jeżeli jest to uzasadnione zmianą sposobu działania Platformy, koniecznością usunięcia błędu, względami bezpieczeństwa albo potrzebą zapewnienia prawidłowego przebiegu gry.

3. W sprawach nieuregulowanych Regulaminem decyzję podejmuje Organizator, kierując się edukacyjnym celem gry, zasadą uczciwej rywalizacji oraz równego traktowania uczestników.
4. Regulamin obowiązuje przez cały okres trwania edycji **Akademia Młodego Przedsiębiorcy – edycja 2026**, a postanowienia dotyczące wyników końcowych, nagród oraz rozstrzygania nieprawidłowości mogą być stosowane również po jej zakończeniu.