

ANEXO II

REGLAMENTO - JUEGO DE SIMULACIÓN

Capítulo I – OBJETIVO

El Juego “**Económicas Juega**” está regulado por los presentes “Términos y Condiciones”. Para poder participar en el Juego, se deberán aceptar los mismos.

Art 1º - Introducción

“**Económicas Juega**” es un juego de simulación de gestión de empresas organizado por la Facultad de Ciencias Económicas de la UNER que tiene por objetivos:

- Estimular el espíritu emprendedor y diseminar la cultura emprendedora.
- Desarrollar la capacitación gerencial en pequeños y medianos negocios.
- Brindar a los participantes una experiencia simulada de la gestión de una empresa.
- Desarrollar habilidades para trabajar en equipo.

El simulador les permitirá disponer de información necesaria para la toma de decisiones teniendo en cuenta la situación de su propia empresa y del contexto en el que se encuentran compitiendo. Cada grupo de decisiones otorgará puntaje a la mejor gestión y este puntaje determinará los ganadores.

Se accederá al juego a través del sitio en internet economicasjuega.gameroi.com con el usuario y clave elegidos por el participante al momento de la inscripción.

Para mayor detalle sobre el desarrollo del juego el participante podrá consultar el Tutorial del mismo en forma online ingresando a: economicasjuega.gameroi.com

Capítulo II - EL JUEGO

Art. 2º - Participantes

El juego se destina a estudiantes que se encuentren cursando el **último año del colegio secundario**.

Los participantes deberán inscribirse de manera grupal. Cada equipo debe estar conformado por **3 personas y cada colegio puede inscribir hasta 2 equipos**, siempre y cuando sean alumnos del último año.

En el momento de la inscripción, el participante deberá declarar en carácter de declaración jurada que forma parte de la institución educativa indicada al momento de la inscripción. Los documentos comprobatorios podrán ser solicitados por los Organizadores en cualquier momento y en caso de que se verifique alguna irregularidad, será automáticamente descalificado.

Cada participante deberá completar los siguientes datos para obtener la inscripción:

- Nombre y Apellido
- Nombre de usuario y contraseña (**deben tener entre 4 y 10 caracteres**)
- Correo electrónico de los tres participantes
- Celular
- Nombre de la empresa virtual
- Colegio

Un participante no podrá formar parte de 2 (dos) equipos, es decir, no podrá manejar más de una empresa virtual al mismo tiempo.

Al inscribirse, el participante acuerda mantener indemnes e indemnizar a Los Organizadores frente a cualesquiera responsabilidades, reclamaciones, juicios, pérdidas, lesiones, demandas, daños, ya sean directos o indirectos, que sean consecuencia de -o surjan como consecuencia de- su participación en el juego, o de la aceptación, uso, uso indebido o posesión de cualquier premio. Los presentes Términos y Condiciones y las decisiones de Los Organizadores son finales y vinculantes en todo caso.

El juego se rige por los presentes Términos y Condiciones, los cuales pueden ser actualizados por Los Organizadores en cualquier momento, sin necesidad de notificación por otro medio que no sea la publicación de la nueva versión en el sitio web: economicasjuega.gameroi.com

El participante se obliga a respetar estos Términos y Condiciones, con relación a su participación en el juego, desde su aceptación expresa con el “click” otorgado en la casilla de verificación disponible al momento de inscribirse.

La comunicación entre los participantes y la Coordinación General se podrá realizar a través del mail destinado para este fin en el sitio oficial del juego economicasjuega.gameroi.com. Es responsabilidad de los participantes asegurarse que los mails enviados desde la Coordinación del Juego no ingresen a su bandeja de Correo No Deseado. Deberán colocar el correo info@gameroi.com en su lista de Correo Seguro.

Art 3º - Características del Juego

El Juego se divide en **cuatro (4)** rondas donde cada participante compite en un mercado con otras empresas automáticas del Sistema. **2 (dos) rondas** se llevarán a cabo de manera virtual y **2 (dos) rondas** de manera presencial en la sede de la Facultad de Ciencias Económicas de la UNER, sita en calle Urquiza 552, de la ciudad de Paraná, Provincia de Entre Ríos.

El Juego utiliza un software de gestión que, durante la competencia, evaluará las decisiones de los equipos en entornos que simulan la realidad del mercado virtual. Esta evaluación dará lugar a un puntaje para cada empresa después de cada ronda, generando el ranking del juego con los demás participantes en base al valor que tenga su negocio en ese momento.

Una vez finalizadas las 2 rondas virtuales, los **20 mejores equipos del ranking** serán invitados a participar de forma presencial a la Facultad de Ciencias Económicas a jugar la gran final.

¿Cómo se otorga el puntaje?

El desempeño de cada empresa en el juego se evaluará en base a variables relacionadas con:

Rentabilidad

- Ganancias / Pérdidas del período
- Ganancias / Pérdidas Acumuladas
- Distribución de utilidades

Participación de mercado

- Market share por cantidad
- Market share por ingreso

Riesgo

- Liquidez
- Solvencia

En caso de empate en la ronda se tomará el puntaje acumulado de los empatados en el ranking general, de persistir el empate se definirá con el puntaje acumulado hasta la siguiente ronda de los empatados en el ranking general; a modo de ejemplo si el participante A y B empatan en los resultados obtenidos en la Ronda nro. 2 en 5 puntos cada uno, se tomará en cuenta el resultado acumulado en el ranking general hasta la Ronda nro. 2, es decir si el participante A en la Ronda nro. 1 obtuvo 3 puntos y el participante B en la Ronda nro. 1 obtuvo 4 puntos, el acumulado del ranking general de la Ronda nro. 2 será de 8 puntos para el participante A y de 9 puntos para el participante B, es decir que será el ganador el participante B, si subsistiera el empate se tomará en cuenta el resultado acumulado en el ranking general de los empatados en la Ronda nro. 3, y así sucesivamente hasta obtener el desempate.

Toda la información sobre las decisiones tomadas por los equipos será tratada confidencialmente, y no será divulgadas a los otros equipos.

Todo el dinero que se maneje dentro del juego es virtual, por lo tanto, bajo ninguna circunstancia podrá ser canjeado por dinero de curso legal.

Art 4º - Inscripciones

1. Serán realizadas exclusivamente vía correo electrónico a ingresantes@fceco.uner.edu.ar, en el período comprendido del **09 de septiembre al 27 de septiembre de 2019 hasta las 20:00 hs. inclusive**, en la semana del **30 de septiembre** los alumnos podrán acceder al sitio economicasjuega.gameroi.com y comenzar a jugar la 1ª Ronda del juego en la página oficial economicasjuega.gameroi.com.
2. Confirmación de la inscripción. Cada participante recibirá un correo electrónico confirmando la inscripción. En caso que el equipo no reciba el correo electrónico de confirmación deberá entrar en contacto inmediatamente con la Coordinación General a través del mail oficial del juego ingresantes@fceco.uner.edu.ar.

Art 5º - Coordinación del Juego

El juego será coordinado por una “Comisión de Coordinación” compuesta por un mínimo de 5 integrantes de los Organizadores. Esta Comisión tendrá jurisdicción sobre todos los aspectos del juego. Las decisiones que tome la Comisión de Coordinación serán inapelables. Por cualquier inconveniente o duda en el desarrollo del juego podrá ser contactada a través del mail oficial del juego info@gameroi.com.

Art 6º.a – Comienzo del juego

A partir del día **30 de septiembre a las 8:00 hs.** los participantes podrán ingresar al sitio economicasjuega.gameroi.com a comenzar a jugar la 1ª ronda del juego.

Capítulo III – TOMA DE DECISIONES

Art 6º.b - Plazos

Es responsabilidad de los equipos tomar las decisiones de la **1ª ronda** antes del día **6 de octubre del 2019 a las 23:59 hs.** En caso de no hacerlo, no podrán seguir jugando las rondas subsiguientes.

PLAZOS DE RONDAS:

1ra: 30 de septiembre al 6 de octubre 2019.

2da: 7 de octubre al 13 de octubre 2019.

3ra y 4ta: 24 de octubre 14 hs.

Capítulo IV - CONFIGURACIÓN MÍNIMA DEL EQUIPAMIENTO Y ACCESO AL PORTAL

Art 7º - Equipamiento

La configuración mínima del equipamiento necesaria para participar de la competencia es: PC con procesador AMD/Intel 1.0 Ghz o superior, 1 Gb RAM, 600MB de espacio libre en el disco duro HD en el directorio “C:”, Windows XP, Vista o 7, tarjeta de video con resolución 1024X768 y esquema de colores de 32 bits, tarjeta de sonido compatible con Windows, y acceso a Internet. La conexión debe tener capacidad para bajar un archivo de 40 Mb.

No es responsabilidad de los Organizadores de la competencia la solución de problemas técnicos que puedan ocurrir durante la competencia, problemas tales como: incompatibilidades entre placas, desempeño de memoria y de la máquina, además de problemas de comunicación ocasionados por redes o proveedores de acceso, estos problemas son ejemplificativos y de ninguna manera limitativos. Por consiguiente, los participantes que utilicen máquinas conectadas en redes con configuraciones técnicas especiales (firewall, proxy y otras) deberán buscar la ayuda de un soporte técnico local para el perfecto funcionamiento del programa.

Art 8º

Los Organizadores del **Económicas juega** garantizan el normal funcionamiento del programa del juego en ambiente Windows, puesto que el programa y el portal fueron desarrollados con herramientas aplicadas en esta plataforma.

Capítulo V – PREMIOS

Art 9º - PREMIACIÓN

Se otorgarán premios a los equipos que queden en los tres primeros puestos en el ranking al participar de la ronda final presencial en la Facultad de Ciencias Económicas de la UNER

En todos los casos, los premios sólo se entregarán previa verificación de que el ganador es susceptible de ser premiado y de que ha cumplido con los presentes Términos y Condiciones, así como con cualesquiera otras legislaciones específicas aplicables, quedando todo ello condicionado a la aprobación final de los organizadores.

Si un potencial ganador de cualquier premio no pudiera ser contactado; fuese inelegible; no reclamare el premio; si el premio o la notificación del premio fueren devueltos por no haber podido ser entregados; o si un potencial ganador no cumpliera con las presentes Términos y Condiciones, el participante perderá el derecho a dicho premio.

Capítulo VI – PENALIDADES

Art 10º - Descalificación

Será descalificado cualquier participante que trate de invadir y/o violar los sistemas del juego, o que intente, de cualquier forma, adulterar los resultados de los equipos en la competencia.

Serán descalificados también, los participantes que actúen de forma inadecuada, irresponsable, irrespetuosa o antiética, con relación a los otros participantes, a los Organizadores, etc.

Capítulo VII - DISPOSICIONES GENERALES

Art 11º

La inscripción en la competencia, que solamente puede ser efectuada mediante la marcación del “Acepto” en la pantalla de inscripción, implica necesariamente la aceptación integral e irrevocable de todos los términos, condiciones y cláusulas del presente reglamento.

Art 12º

Es obligatoria la lectura del tutorial del juego.

Art 13º

La Coordinación General podrá, en casos excepcionales, utilizar otro medio de comunicación para comunicarse con los participantes.

Art 14º

Se elige los Tribunales de la Ciudad de Paraná, Entre Ríos, para la resolución y juicio de cualquier cuestionamiento, duda, controversia y litigio de cualquier naturaleza, referentes a las decisiones tomadas por la Coordinación General. En particular, aquellas relacionadas con las Etapas, clasificaciones, forma de premiación, entre otras relacionadas con la ejecución y el desarrollo del presente juego, en detrimento de cualquier otro Tribunal, por más privilegiado que sea.