

**ЗАТВЕРДЖЕНО:**

Директор Вінницького фізико-математичного ліцею №17  
Валентина Нестюк



Президент Компанії  
інтелектуальних технологій  
Володимир Грищенко



**ПОЛОЖЕННЯ**

про Відкритий Бізнес-Турнір „Стратегія успіху“  
Вінницького фізико-математичного ліцею №17

Даним Положенням регулюються питання організації, проведення, участі та визначення переможців Відкритого Бізнес-Турніру „Стратегія успіху“ Вінницького фізико-математичного ліцею №17.

**1. Вступна частина.**

1.1. Зважаючи на зростаючі темпи наукового та технологічного розвитку, суспільство впевнено переходить від формації інформаційного суспільства до суспільства знань. Тільки ті країни, що забезпечать опанування молодим поколінням сучасних знань, які будуть підкріплені відповідними компетентностями, зможуть зайняти місце у світовому щаблі розвинутих країн.

1.2. Одним із важливих напрямків знань, який може забезпечити інноваційний характер розвитку суспільства, суттєвий вплив на зростання рівня життя населення, його зайнятості, індексу людського розвитку та індексу щастя є економічні знання та відповідні практичні навички.

1.3. Стає пріоритетним формування деяких навичок, які визнані звітом «Майбутні професії» Всесвітнього економічного Форуму в Давосі, як самі затребувані в майбутньому:

- вміння аналізувати та знаходити рішення в складних ситуаціях.
- критичне мислення.
- креативність.
- емоційний інтелект.
- когнітивна еластичність.

1.4. Світова освітня практика засвідчує, що одним із ефективних інструментів опанування знаннями та компетентностями є симулятивні засоби, які відтворюють реалістичність процесів, які є предметом навчання.

**2. Загальні положення.**

2.1. Відкритий Бізнес-Турнір „Стратегія успіху“ Вінницького фізико-математичного ліцею №17 (надалі - Турнір) є інтерактивним онлайн-змаганням з управління економічними процесами у тренінгових виробничих компаніях та ринковому середовищі на базі комп'ютерної програми – бізнес-симуляції VIAL+.

2.2. Турнір є відкритим для учнів навчальних закладів Вінницької області та інших областей України і проводиться Вінницьким фізико-математичним ліцеєм №17 (надалі Ліцей) разом з Компанією інтелектуальних технологій (надалі КІНТ) за підтримки Вінницької компанії „Пірена“ та Вінницького бізнес-клубу.

### **3. Місія Турніру.**

3.1. Спонування учнівської молоді до ініціативної, проактивної, підприємливої і громадської діяльності.

3.2. Формування підприємливого прошарку молоді, який буде спрямований на використання свого особистого накопиченого потенціалу у впровадженні економічних, соціальних і ментальних змін на регіональному та національному рівнях.

3.3. Виявлення потенціальних представників майбутньої регіональної та національної еліти та мотивування їх в особистісному становленні, спонування молоді до чіткого вибору професії та спеціалізації, націлення молодих громадян на ефективне навчання протягом життя, подальшу самореалізацію, постійне формування і підвищення своєї економічної грамотності, формування позицій економічного патріотизму.

### **4. Завдання Турніру.**

4.1. Виявлення та формування самоідентифікації талановитої молоді, як майбутньої еліти в підприємницькій, економічній та управлінській сферах.

4.2. Активізація учнів на реалізацію своїх потенційних можливостей.

4.3. Формування у молоді економічного патріотизму, як запоруки реалізації своїх амбіцій та можливостей в рідній країні.

4.4. Стимулювання учнів на визначення профорієнтаційних пріоритетів при виборі професії.

4.5. Надання базових знань і компетентностей в організації підприємницької діяльності.

4.6. Руйнування міфів про існуючі складнощі в зачаткуванні власної справи, самозайнятості та управлінні бізнесом.

4.7. Розвиток в учасників вміння приймати на себе відповідальність за свої рішення, визначати й долати ризики, здатності планувати і досягати поставлених цілей.

4.8. Формування ініціативності, підприємливості та проактивної особистісної позиції.

4.9. Отримання учасниками відповідних компетентностей, практичних умінь і навичок з управління економічними процесами на підприємстві та в ринковому середовищі.

4.10. Налаштування учасників на соціальну інтеграцію, вибір професії або спеціалізації та створення підґрунтя для майбутнього працевлаштування.

4.11. Надання учасникам відповідних теоретичних знань, навчання застосовувати набуті знання з фінансової грамотності на практиці.

4.12. Підвищення економічної грамотності учнів.

## **5. Учасники Турніру.**

5.1. У Турнірі можуть брати участь учні Ліцею, учні інших, сторонніх навчальних закладів і сімейні команди.

5.2. Турнір проводиться для різних вікових, освітніх категорій у наступних лігах:

– Ліга учнів 8 - 9-х класів;

– Ліга учнів 10 -11-х класів;

– Ліга сімейна: учень з членами своєї родини (батьки, брати, сестри).

## **6. Загальні засади організації Турніру.**

6.1. Загальне керівництво Турніром здійснює Директор Вінницького фізико-математичного ліцею №17 Валентина Нестюк.

6.2. Управління проведенням та координацією Турніру здійснює генеральний директор КІНТ доктор філософії в галузі економіки, доцент Київського національного економічного університету ім. В.Гетьмана Віталій Паздрій.

6.3. Загальний нагляд за проведенням Турніру та дотриманням норм даного Положення здійснює президент КІНТ, професор Володимир Грищенко.

6.4. Зазначені в п.п. 6.1.,6.2.,6.3. особи складають Оргкомітет Турніру.

6.5. Участь у Турнірі є індивідуальною або груповою.

6.6. Участь у Турнірі безоплатна для учасників.

## **7. Реєстрація учасників.**

7.1. Кожен учасник Турніру має пройти попередню реєстрацію на сайті Компанії Інтелектуальних Технологій за адресою: **kint.com.ua** в розділі «**Стратегія фірми**». Реєстрація відкрита з 16 жовтня до 5 листопада 2024 р. (включно).

7.2. Участь в Турнірі може бути індивідуальною або учасником може бути команда з учнів в складі від 2 до 4 учнів (надалі Учасник).

7.3. Під час реєстрації Учасник вказує наступні дані:

7.3.1. Прізвище, ім'я та ім'я по батькові.

7.3.2. Електронну адресу для обміну файлами-ключами. Зазначення електронної пошти є ОБОВ'ЯЗКОВИМ. Адреса має бути коректною,

індивідуальною, з повним доступом Учасника до неї протягом усього часу. ЗАБОРОНЯЄТЬСЯ вказувати електронну скриньку закладу освіти, педагога-наставника, батьків або інших родичів і друзів. У випадку дублювання електронної адреси (у разі розбіжності з іншими даними) до реєстрації буде допущений перший запис за датою реєстрації. Решта учасників з дубльованими електронними адресами не будуть допущені, якщо вони не уточнять свої адреси.

7.3.3. Назву власного тренінгового підприємства, яка генерується Учасником самостійно відповідно до його бажань, поглядів і намірів. Забороняється використовувати у назві нецензурні слова і/або терміни, які ображають людську, національну, релігійну, політичну, гендерну ідентичність.

7.3.4. Контактний телефон - використовується для надсилання СМС-повідомлення про старт Турніру, інформування про потрапляння до півфіналу і фіналу Турніру, а також для уточнення реєстраційних даних.

7.3.5. Профілі у соціальних мережах (за бажанням) — для того, щоб Учасник міг бути запрошений в офіційні групи Турніру в мережах Facebook (FB), Telegram.

7.3.6. Назву населеного пункту проживання, область, тип і назву навчального закладу.

7.3.7. Учасник може змінити свої реєстраційні дані, звернувшись письмово до Оргкомітету за електронною адресою: [strategyfirm@kint.com.ua](mailto:strategyfirm@kint.com.ua) або повторно пройшовши реєстрацію.

7.3.8. У разі реєстрації Учасника (збіг всіх основних даних) декілька разів, для участі в Турнірі будуть задіяні останні, за часом реєстрації, дані Учасника.

## **8. Часові етапи Турніру.**

8.1. Турнір проходить у два етапи: відбірковий та фінал. З метою створення однакових умов учасникам Турніру, в кожній Лізі формуються відбіркові групи, до яких рівномірно включаються всі зареєстровані учасники.

8.2. Відбірковий етап проходить дистанційно, в он-лайн форматі з 7 листопада 2024 року по 23 листопада 2024 року (включно).

8.3. Протягом відбіркового етапу передбачене проходження трьох навчальних етапів і 12 раундів у повнофункціональній версії Бізнес-симуляції ViAL+.

8.4. Фінал Турніру відбудеться в очному форматі (якщо будуть задовільняти вимоги безпеки та енергетичні можливості) 30 листопада та 1 грудня 2024 року, в ході якого буде проведено приблизно 18 раундів (18 рішень), загалом.

У разі відсутності безпекових та енергетичних умов проведення фіналу в очному форматі, фінал може бути проведений у форматі он-лайн з 25

листопада 2024 року по 29 листопада 2024 року (включно), в ході якого щоденно буде проводитись 4 раунда (рішення).

Кількість раундів може коригуватися в залежності від динаміки та темпів прийняття рішень учасниками.

8.5. Порядок організації і детальний план проведення фіналу додатково повідомляється фіналістам Турніру електронним листом з електронної скриньки: [strategyfirm@kint.com.ua](mailto:strategyfirm@kint.com.ua) або [vial@kint.com.ua](mailto:vial@kint.com.ua)

## 9. Вимоги та порядок дій Учасника під час Турніру.

9.1. Перший крок, який робить Учасник, це інсталяція комп'ютерної програми –бізнес-симуляції ViAL+.

Детальна інструкція для встановлення і посилання на програму-інсталятор розміщені на сайті [kint.com.ua](http://kint.com.ua) у пункті меню «**ViAL+**» → «**Завантажити симуляцію**». Обов'язковою вимогою є наявність на **ПК ОС Windows не старіший версії 7**.

9.2. Дистанційне (он-лайн) прийняття рішень Учасником відбувається наступним чином:

9.2.1. Рішення приймаються з понеділка по суботу включно.

9.2.2. В першій половині дня на поштову скриньку Учасника надсилається файл-ключ запуску бізнес-симуляції ViAL+ у вигляді: `ViAL_enter_file_<період>_period_kompany_<номер компанії>.enc`.

9.2.3. Учасник зберігає даний файл-ключ на робочий комп'ютер. Запускає бізнес-симуляцію ViAL+, вибирає збережений файл-ключ, приймає рішення по діяльності компанії, зберігає його і **до 23:59** поточного дня надсилає через сайт [kint.com.ua](http://kint.com.ua), на головній сторінці якого передбачені спеціальні блоки для відправки файлів.

9.3. Час прийняття рішення обираються Учасником самостійно протягом дня, маючи на увазі, що на прийняття рішення в середньому необхідно до 60 хвилин. Незмінною головною вимогою до Учасника є надсилання файлу прийнятого рішення **до 23:59**. Після надсилання прийнятого рішення, Учасник може протягом дня його коригувати. У системі ViAL+ буде враховане останнє надіслане рішення Учасника.

9.4. Учасник приймає рішення тільки протягом того дня, в який було отримано файл-ключ. Якщо Учасник не встиг прийняти рішення протягом дня отримання файл-ключа, то він вимушений пропустити цей раунд. **Повернутися у минулий період неможливо**.

9.5. У випадку, якщо Учасник з певних причин пропустив чергове прийняття рішень, або пропустив перші рішення старту, то він може продовжувати участь у турнірі. Пропуск прийняття рішення НЕ призводить до зупинки **участі у турнірі**. Проте в Учасника буде пропущене відповідне нарахування балів у рейтингу.

9.6. Наступного дня попередній файл-ключ стає недійсним. Учасник має відкрити новий файл і продовжувати приймати рішення з новим файлом-ключем.

9.7. У разі прийняття Учасником рішення з використанням старого файлу-ключа, або надсилання попереднього свого рішення, або рішення іншого Учасника, йому виносяться **попередження**. При повторенні подібних дій Учасник **дискваліфікується**.

9.8. Якщо під час прийняття рішень буде виявлено обставини, які свідчатимуть про суттєве порушення Учасником прав інших учасників Турніру, правил Турніру, правил користування бізнес-симуляції ViAL+, взлом виконавчих файлів, то такий Учасник дискваліфікується рішенням керівників Турніру та відправляється відповідне повідомлення на електронну адресу Учасника й відповідна інформація розміщується на офіційній сторінці сайту Компанії інтелектуальних технологій із зазначенням причин такої дискваліфікації.

## **10. Визначення фіналістів і переможців Турніру.**

10.1. Визначення фіналістів (переможців відбіркового етапу), учасників фіналу (фіналістів) і переможців Турніру відбувається на основі показників комплексного автоматичного рейтингу бізнес-симуляції ViAL+ без участі організаторів і працівників Компанії інтелектуальних технологій.

Показниками зазначеного рейтингу підприємства, яким управляє Учасник є загальний бал, прибуток підприємства, доля ринку, яку підприємство опанувало, продуктивність праці на підприємстві, рентабельність, чистий грошовий потік, коефіцієнт загальної та поточної ліквідності, кількість та сума контрактів, вартість активів, асортимент продукції, ефективність використання сировини й торговельних площ.

10.2. Рейтинг обчислюється автоматично у бізнес-симуляції ViAL+ у три етапи:

10.2.1. Перший етап. Проводиться ранжування між компаніями за кожним показником окремо. Найкращий показник отримує максимальний бал (дорівнює за значенням кількості компаній), а 0 балів отримує компанія-учасник з найменшим показником або зі значенням, що виходить за межі допустимого.

10.2.2. Другий етап. Ранговий бал множиться на вагу показника по кожній компанії. Вага показника сформована виходячи з існуючих ринкових умов в бізнес-симуляції ViAL+.

10.2.3. Третій етап. У кінці підрахунку відбувається сумування добутоків рангів балів з їх вагами й формування остаточної оцінки в балах.

10.3. За результатами рейтингу у кожній відбірковій групі визначається десять підприємств-лідерів (сума балів рейтингу має бути більше 1), Учасники яких проходять у фінал.

10.4. Якщо між десятим за рейтингом Учасником відбіркового етапу Турніру і наступним/-ми розрив складає менше 1% від максимального балу рейтингу, то наступний (-і) Учасник (-и) також становиться учасником фіналу.

10.5. Якщо з вини організаторів Турніру (з технічних причин) система ViAL+ не опрацювала надіслане рішення Учасника, але при цьому рішення інших учасників були опрацьовані, то при завершальній фіксації балів рейтингу такому Учаснику Оргкомітетом будуть додані бали в кількості отриманих балів за попередній, перед проблемним період. Про такі дії Оргкомітету складається відповідний протокол, який оприлюднюється на офіційній сторінці Турніру на веб-сайті Компанії інтелектуальних технологій.

10.6. За результатами відбіркового етапу формується по 1 фінальній групі у кожній лізі. У кожній фінальній групі може бути максимум десять Учасників.

10.7. Неучасть відбраного Учасника у фіналі призводить до втрати статусу фіналіста і в подальшому, такий учасник може отримати лише сертифікат Учасника.

10.9. Участь у фіналі персоналізована індивідуальна чи командна. Не дозволяється заміна одного Учасника, який вийшов у фінал іншим Учасником (другом, братом, однокласником тощо).

10.10. Учасники, які вийшли до фіналу Турніру, стають керівниками нових тренінгових компаній.

10.11. Якщо виникає ситуація неможливості участі Учасника у фіналі і про це повідомлено заздалегідь, то у фінал запрошується наступна команда чи людина з відбіркової групи, до якої належить фіналіст, який не зміг прийняти участь.

10.12. Фінал за звичайних умов має проходити в очному форматі. У випадках надзвичайної ситуації, пов'язаної з військовою загрозою, фінал може бути проведеним в дистанційному форматі.

10.13. Очний формат фіналу передбачає:

10.13.1. Проведення в приміщенні Вінницького фізико-математичного ліцею №17, в окремій аудиторії для кожної Ліги.

10.13.2. Якщо фіналіст не зміг з'явитися на очний етап фіналу, то він дискваліфікується. Якщо фіналіст своєчасно попередив про своє запізнення, то до участі він допускається, але пропущені періоди не компенсуються і не можуть бути перераховані.

10.13.3. Після початку очного етапу фіналу, учасники фіналу отримують одночасно (+/- 2 хвилини) на індивідуальні Гугл-папки і свою електронну пошту файли-ключі. Учасники їх зберігають і приступають до прийняття рішення в кожному раунді.

10.13.4. На прийняття рішень Учасникам надається від 20 до 30 хвилин (час оголошується модератором), протягом яких Учасник має встигнути прийняти та відправити рішення. Під час прийняття рішення Учаснику забороняється спілкуватися телефоном та іншими засобами комунікації. Рішення приймаються індивідуально, одноосібно чи складом команди. Після закінчення часу раунду учасники встають із-за робочих комп'ютерів і йдуть на 10-ти хвилинну перерву. Після закінчення перерви учасники отримують нові файли-ключі.

10.13.5. Кількість раундів і відповідно кількість необхідних рішень, які Учасник повинен прийняти на очного етапі фіналу встановлюється керівниками Турніру, виходячи з динаміки Турніру.

10.14. Дистанційний формат фіналу передбачає:

10.14.1. Проведення фіналу протягом 5-ти днів з понеділка по п'ятницю в період з 25 листопада 2024 року по 29 листопада 2024 року (включно), в ході якого щоденно буде проводитись 4 раунда (рішення).

10.14.2. Графік прийняття рішень і час обробки програмується завчасно і зміні не підлягає. Винятком може стати серйозний технічний збій, який призвів до затримки всієї групи.

10.14.3. Протягом дня Учасник проходить 4 рішення. На прийняття рішення Учаснику дається 45 хвилин і 15 хвилин технічної перерви на обробку рішень.

10.14.4. Під час прийняття рішень Учасник за вимогою керівників Турніру має надати фото-, відео-доказ особистої участі у фінальній частині Турніру.

10.15. Якщо Учасник порушив правила Турніру, етичні, моральні і/або законодавчі норми по відношенню до інших учасників, то він дискваліфікується.

10.16. Переможцем Турніру в кожній Лізі вважається Учасник (команда), який управляє підприємством, що посіло I місце за автоматичним комплексним рейтингом Бізнес-симуляції ViAL+. Також відзначаються переможці, які займуть 2-ге і 3-тє місце у рейтингу. Порядок визначення переможців вказано в п.п.10.1. та 10.2.

10.17. Учасники фіналу у кожній Лізі визначаються як Лауреати Відкритого бізнес-турніру Ліцею №17 з врученням Дипломів лауреатів.

10.18. Нагородження переможців у кожній Лізі (I, II і III місця) та Лауреатів Турніру відбувається в урочистій обстановці із врученням відповідних Дипломів Оргкомітету Турніру і цінних призів.

У випадку надзвичайних умов військового характеру нагородження відбувається в онлайн режимі у мережі Фейсбук.

10.19. Усі учасники Турніру, у разі особистого звернення до Оргкомітету можуть отримати сертифікати учасника (для учасників відбіркового етапу) Турніру. Можливість отримання сертифікату визначається статусом учасника, набута згідно процедури п.п.10.3, 10.8, з урахуванням можливості втрати статусу відповідно до п.п.9.8 та 10.7.

10.20. В сертифікатах учасника або Дипломі лауреата обов'язково вказується кількість годин участі у турнірі і інтерактивного навчання з управління компанією:

10.21.1. Для учасника турніру визначено 30 годин (1 кредит ECTS).

10.21.2. Для фіналіста турніру 60 годин (2 кредита ECTS).

## **11. Фінансове забезпечення Турніру.**



11.1. Фінансування Турніру здійснюється за рахунок коштів власників і керівників Компанії інтелектуальних технологій.

## **12. Прикінцеві положення.**

12.1. Оргкомітет Турніру може вносити несуттєві зміни у Положення Турніру, які не порушують загальну процедуру проведення Турніру і не ставлять у дискримінаційне становище хоча б одного учасника.

12.2. У разі внесення змін всі учасники Турніру інформуються шляхом надсилання листа на електронну адресу, вказану при реєстрації.

12.3. Усі зареєстровані учасники, які беруть участь у Турнірі, приймають усі пункти даного Положення та погоджуються з ними в повній мірі.

12.4. Дане Положення діє до закінчення Відкритого Бізнес-Турніру „Стратегія успіху“ Вінницького фізико-математичного ліцею №17.