

## REGULAMIN GRY

# Opel Astra – Puchar Produktyności 2016/2017

Gliwice 10 czerwca 2016

General Motors Manufacturing Poland Sp. z o.o., Polska, 44-121 Gliwice, ul. Adama Opla 1, spółka z ograniczoną odpowiedzialnością wpisana do Rejestru Przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy w Gliwicach, Wydział X Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod nr KRS 0000048909; NIP: 631-12-06-445; REGON: 273115467; Kapitał zakładowy: 368 179 000 PLN.



## 1. CEL PROGRAMU

Zapoznanie uczniów z zasadami produktywności na przykładzie procesu produkcyjnego na Wydziale Montażu Głównego General Motors Manufacturing Poland Sp. z o.o. (dalej: GMMP) w trakcie gry *Opel Astra –Puchar Produktywności*.

## 2. MIEJSCE I ZASADY GRY

1. Organizatorem gry jest GMMP.
2. Sesje gry prowadzone są na terenie GMMP, ul. Adama Opla 1, Gliwice, Sala „Alfa” budynek G32.
3. Gra rozpoczyna się we wrześniu 2016 roku, a kończy w czerwcu 2017 roku.
4. Gra składa się z 17 sesji.
5. W jednej sesji gry rywalizują ze sobą dwa zespoły reprezentujące dwie różne szkoły.
6. Zestawienie par szkół oraz przypisanie terminów sesji dla rywalizujących zespołów odbędzie się w drugim tygodniu września 2016 roku poprzez oficjalne losowanie par w obecności przedstawicieli dyrekcji szkół biorących udział w grze, przy czym udział przedstawicieli dyrekcji w losowaniu jest dobrowolny. Brak obecności któregoś z przedstawicieli dyrekcji szkół nie ma wpływu na ważność losowania.
7. Zespoły rywalizują ze sobą przy projektowaniu linii produkcyjnej tak, aby podczas produkcji osiągnąć możliwie najwyższy zysk finansowy.
8. Gra obejmuje trzy etapy:
  - a) Etap 1 - Runda pierwsza. Drużyny zapoznają się z zasadami gry, przygotowują własne linie produkcyjne wg dostarczonej dokumentacji przez trenera – pracownika GMMP, uruchamiają produkcję trwającą 10 minut. Uruchomienie produkcji następuje w tym samym czasie dla obydwu drużyn. Rundę pierwszą kończy podsumowanie wyników drużyn.



- b) Etap 2 – Wspólna dyskusja wszystkich uczestników gry obydwu zespołów. Analiza wyników Rundy 1. Sformułowanie wniosków dotyczących poprawy procesu. Dyskusję prowadzi trener GMMP.
  - c) Etap 3 - Runda druga - optymalna. Po wyciągnięciu wniosków z Rundy pierwszej drużyny oddzielnie opracowują własny plan poprawy produkcji w Rundzie drugiej - optymalnej. Drużyny rozpoczynają produkcję trwającą 10 minut. Uruchomienie produkcji następuje w tym samym czasie dla obydwu drużyn. Rundę pierwszą kończy podsumowanie wyników drużyn.
9. Wynik uzyskany przez zespół w Rundzie drugiej - optymalnej jest jednocześnie rezultatem końcowym drużyny reprezentującej daną szkołę.
  10. Rezultat końcowy drużyny reprezentującej daną szkołę decyduje o zajętych miejscach w ogólnym rankingu drużyn prowadzonym przez koordynatora GMMP. Aktualne wyniki drużyn będą na bieżąco publikowane na stronie internetowej [www.gmmp.pl](http://www.gmmp.pl)
  11. Po każdej sesji gry wszyscy członkowie każdej drużyny otrzymają drobne nagrody rzeczowe.
  12. W czerwcu 2017 roku spośród szkół uczestniczących w grze zostanie wyłoniony jeden zwycięzca. Zwycięzcą jest ta szkoła, której drużyna uzyska najlepszy wynik finansowy wynikający z działalności jej przedsiębiorstwa. W przypadku ex aequo zwycięzcę wyłoni koordynator GMMP poprzez losowanie przeprowadzone w obecności przedstawicieli drużyn, które osiągnęły taki sam rezultat w rundzie drugiej - optymalnej.
  13. Nagrodę główną w postaci rzeczowej otrzyma zwycięska szkoła. Nagroda zostanie odebrana w imieniu zwycięskiej szkoły przez reprezentującą go drużynę.

### 3. UCZESTNICZY

1. W grze biorą udział górnośląskie szkoły ponadgimnazjalne o dowolnym profilu. Uczniowie biorący udział w grze muszą mieć ukończony 16 rok życia.
2. Każda szkoła może zgłosić do gry jeden reprezentujący ją zespół i co najmniej jednego opiekuna ze szkoły, ale nie więcej niż dwóch. Zespół musi składać się z 10 osób, włącznie z opiekunami biorącymi udział w grze. Liczba członków zespołu nie może być mniejsza ani większa.



3. Członkowie drużyny muszą być uczniami jednej szkoły. Dopuszcza się uczestnictwo w drużynie uczniów różnych szkół pod warunkiem, że szkoły te są zorganizowane w ramach Zespołu Szkół do którego dane szkoły przynależą.
4. Zespoły mogą tworzyć uczniowie różnych klas, bądź tej samej klasy.
5. Od uczestników gry wymaga się ubrania w spodnie z długimi nogawkami oraz pełnych butów na płaskiej podeszwie.

#### 4. KONTAKT

1. Zgłoszenia uczestnictwa przyjmowane są do dnia 31/10/2016 roku do godziny 15:00, pod nr telefonu: 323021990 oraz adresem email: sekretariat@gom.gliwice.eu.

#### 5. WARUNKI DODATKOWE

1. Zmiana terminu uczestnictwa w sesji gry jest możliwa najpóźniej na cztery tygodnie przed uprzednio zarezerwowanym terminem wynikającym z losowania par. W innym przypadku zespół będzie zdyskwalifikowany. W celu zmiany terminu uczestnictwa w sesji gry należy skontaktować się z koordynatorem GMMP.
2. Koordynatorem GMMP jest Andrzej Budny.  
Kontakt email: [andrzej.budny@gm.com](mailto:andrzej.budny@gm.com) lub telefonicznie: +48 728 417 214.
3. Rezygnacja bądź dyskwalifikacja z gry jednej z drużyn w ramach wylosowanej pary skutkuje utraceniem możliwości uczestnictwa w grze drużyny przeciwnej. W takiej sytuacji GMMP podejmie starania w celu przypisania drużyny pozostającej bez pary do drużyny rezerwowej zgodnie z zasadami przedstawionymi poniżej.
4. Przez drużynę rezerwową rozumie się drużynę reprezentantów uprzednio niezakwalifikowanej szkoły w wyniku wyczerpania ilości miejsc drużyn przewidzianych do gry. Drużyna rezerwowa jest wybierana przez organizatora wg kolejnej - następnej daty zgłoszenia uczestnictwa przez szkołę.
5. Przez utratę pary rozumie się sytuację kiedy jedna drużyna nie może podjąć rywalizacji w grze z powodu rezygnacji bądź dyskwalifikacji drużyny przeciwnej, zestawionej z nią jako para w wyniku oficjalnego losowania par.



6. Drużyna odpada z gry w przypadku utraty pary oraz, gdy nie będzie dostępnej drużyny rezerwowej w zamian za drużynę, która zrezygnowała z udziału w grze, bądź została zdyskwalifikowana.

#### *6. POSTANOWIENIA KOŃCOWE*

1. Zgłoszenie udziału w grze oznacza akceptację niniejszego regulaminu.
2. Zgłoszenie udziału w grze oznacza zobowiązanie się zgłaszającego do uzyskania zgody każdego uczestnika na wykorzystanie jego wizerunku w materiałach dokumentujących przebieg gry oraz w innych materiałach GMMP oraz na stronie internetowej GMMP.
3. GMMP zastrzega sobie prawo do wprowadzenia zmian w niniejszym regulaminie.

*Koordinator GMMP: Andrzej Budny.*

