

Reglamento de Participación

ART. 1 – INSCRIPCIÓN

- 1.1. Para inscribirse en el certamen “Formando Emprendedores” cada colegio deberá enviar su planilla de inscripción a la institución de la sede que le corresponda o completar el formulario que aparece en la página web www.omegasimulaciones.com.ar
- 1.2. En el caso de que una escuela por algún motivo no pueda participar de la sede a la cual pertenece, podrá hacerlo en otra sede que crea conveniente.
- 1.3. No hay límite de equipos por escuela participante.
- 1.4. Las invitaciones e inscripciones quedan a cargo de la institución organizadora de cada sede.
- 1.5. Cada colegio organizador determinará si habrá o no costo de inscripción, y en su caso, cual será el importe del mismo.

ART. 2 – EQUIPOS

- 2.1 Los equipos deberán estar conformados por 3 o 4 integrantes.
- 2.2 Cada participante no podrá pertenecer a más de un equipo ni intercambiarse de uno a otro durante el desarrollo de la competencia.
- 2.3 Los equipos podrán conformarse con alumnos que estén cursando en alguno de los tres últimos años del nivel medio.
- 2.4 El equipo puede estar integrado por alumnos de distintos establecimientos educativos.
- 2.5 Cada equipo deberá tener un nombre de 16 caracteres como máximo. La organización podrá rechazar aquella inscripción cuyo nombre de equipo considere agresivo, grosero, malsonante, vulgar o que de lugar a interpretaciones inapropiadas, así como acortar o ajustar aquellos nombres que no respeten los 16 caracteres.
- 2.6 Los grupos pueden ser asesorados por uno o más profesores durante las instancias que se dispongan al comenzar cada sede regional.
- 2.7 El equipo que llega incompleto, puede comenzar a participar con los miembros que estuvieren presentes en el momento de iniciarse la simulación. Si algún integrante llega luego de iniciarse la competencia, podrá incorporarse a su equipo.

ART. 3 – DESARROLLO DE LA COMPETENCIA

- 3.1 Se denomina “partida” a una simulación completa, jugada por una cierta cantidad de equipos, cada uno integrado por entre 3 y 4 alumnos. Consiste de 5 (cinco) o 6 (seis) períodos de aproximadamente 30 min., cada uno de los cuales es en la ficción un cuatrimestre; la duración total de la partida es de aproximadamente 4 hs. de reloj, en una sola sesión ininterrumpida.

- 3.2 La competencia se llevará a cabo en 2 o 3 instancias, dependiendo del número de equipos inscriptos en cada sede regional.
- 3.3 Todas las instancias serán de carácter presencial y cada una tendrá una duración de 5 o 6 períodos, salvo que se indique lo contrario antes de comenzar la simulación.
- 3.4 Gana una partida el equipo que no habiendo quebrado ni sido descalificado, termine con mayor cantidad de utilidades acumuladas, según el último Balance de la Simulación. Si todos los equipos quiebran, la partida queda desierta y no hay ganador.
- 3.5 Si se produjera un empate entre dos o más equipos, la posición se determinará en base al efectivo que figura en el Balance del último período.
- 3.6 El número de empresas que clasifican a la siguiente instancia será dado a conocer antes de comenzar la simulación. Los equipos que avanzan en el certamen son aquellos que presentan la mayor cantidad de utilidades acumuladas según el último Balance de Simulación.
- 3.7 Los mejores equipos de cada sede quedarán automáticamente clasificados para el Certamen Provincial o interprovincial en su defecto. La cantidad de equipos será establecida por los moderadores y dependerá del total de grupos participantes de la sede regional.
- 3.8 En el caso de que entre los clasificados no haya ningún equipo de la institución organizadora, se promoverá a la etapa provincial al grupo de la escuela sede que haya quedado mejor posicionado en el certamen.

ART. 4 – DECISIONES

- 4.1 Las decisiones deberán ser anotadas en el cupón de decisiones con números claros y en tinta.
- 4.2 En el caso de números poco legibles en el importe de una decisión, los moderadores tomarán los que le parezcan ver. Es por eso que se le pide que cuando llenen el cupón, lo hagan con números claros para evitar este tipo de inconvenientes.
- 4.3 Cuando una empresa no entregue su cupón en el tiempo determinado y los moderadores piensen que ya no se puede esperar más, a esa empresa se le tomarán las decisiones del período anterior.
- 4.4 Las decisiones deben ser expresadas en números enteros, sin decimales. Debido a ello, si algún equipo participante de la competencia tomara sus decisiones no respetando dicha regla, los coordinadores de la competencia modificarán la correspondiente decisión redondeando hacia abajo.
- 4.5 Las decisiones tomadas por los equipos deben respetar los límites establecidos por el Comentario Económico para cada período. Si algún equipo no respeta dichos límites, los coordinadores adoptarán el valor del límite más próximo a la decisión tomada.
- 4.6 La decisión de Capacitación debe hacerse en múltiplo de 2.000, en el caso que una empresa realice una inversión que no sea múltiplo de 2000, el simulador redondeará esa inversión hacia abajo, hasta llegar al múltiplo más próximo.

- 4.7 Si una empresa pide y devuelve dinero al mismo banco en el mismo período, sólo se tomará el pedido de préstamo y en devolución se ingresará la 0 (cero).
- 4.8 Una vez entregados los resultados con los respectivos informes, las empresas tienen hasta 3 minutos posteriores a dicha entrega para reclamar por un supuesto error en el copiado de las decisiones o algún otro error en la simulación.
- 4.9 En casos excepcionales los organizadores podrán re-procesar una zona si fuese necesario, avisando a los equipos de la zona de los nuevos reportes.

ART. 5 – DESCALIFICACIÓN

- 5.1 El equipo que no concurre, queda eliminado del evento.
- 5.2 El grupo que llega tarde, es decir luego de transcurrido el período de tolerancia, queda eliminado de la competencia.
- 5.3 Serán descalificados los equipos que, por sí o por sus integrantes, actúen de forma inadecuada, irresponsable, irrespetuosa o anti-ética, con relación a los otros equipos, a sus compañeros, a los moderadores de la competencia o a los coordinadores, o que por alguna razón, estén colocando en riesgo la transparencia del certamen.
- 5.4 También serán descalificados los equipos que, como lo explica El Manual del Participante, presenten en algún Balance Disponibilidades negativas.
- 5.5 Será descalificado el equipo que no cuente, como mínimo, con 3 (tres) integrantes presentes al momento de iniciar la simulación, salvo previa autorización de los coordinadores.
- 5.6 En la Final del Certamen Nacional, la empresa que no logre saldar por completo sus deudas con ambos bancos será descalificada. Es decir, aquella empresa que en el Balance del último período de la Final presencial presente alguna deuda con cualquiera de los bancos, será descalificada.

ART. 6 – CERTAMEN PROVINCIAL o INTERPROVINCIAL

- 6.1 Participan de esta instancia los mejores equipos clasificados de cada sede regional.
- 6.2 En esta etapa los alumnos no podrán ser asesorados por sus profesores.
- 6.3 Los integrantes del equipo deben ser los mismos que participaron de la instancia regional, no pudiendo efectuarse ningún tipo de cambio en la conformación de los grupos.
- 6.4 Si alguno de los integrantes no pudiese asistir, el equipo podrá competir, pero siempre y cuando cuente con al menos dos integrantes presentes en la sala de simulación.
- 6.5 Solo en casos excepcionales los organizadores permitirán el reemplazo de alguno de los alumnos de un equipo clasificado.

ART. 7 – CERTAMEN NACIONAL

- 7.1 Participan de esta instancia los mejores equipos clasificados de cada etapa provincial e interprovincial.
- 7.2 Los integrantes del equipo deben ser los mismos que participaron de la instancia provincial o interprovincial, no pudiendo efectuarse ningún tipo de cambio en la conformación de los grupos.
- 7.3 Si alguno de los integrantes no pudiese asistir, el equipo podrá competir, pero siempre y cuando cuente con al menos dos integrantes presentes en la sala de simulación.
- 7.4 Solo en casos excepcionales los organizadores permitirán el reemplazo de alguno de los alumnos de un equipo clasificado.
- 7.5 Al finalizar el último período de esta instancia, las empresas no deberán tener deuda con ninguno de los dos bancos, caso contrario, el equipo quedará descalificado.
- 7.6 Será CAMPEÓN NACIONAL aquel equipo que en el último período de esta instancia, haya obtenido la mayor cantidad de utilidades acumuladas y no presente ninguna deuda en los bancos.

ART. 8 – DISPOSICIONES GENERALES

- 8.1 Es obligatoria la lectura del Manual del Participante.
- 8.2 Los participantes autorizan la cesión de sus datos a los organizadores, para su uso en futuras promociones, así como la divulgación de sus nombres, voz e imagen de forma gratuita para la difusión de esta competencia, por tiempo indeterminado.
- 8.3 La violación de este reglamento en cualquiera de sus cláusulas podrá causar la descalificación del equipo cuyos miembros o asesores hayan incurrido en la infracción.
- 8.4 Los casos relativos u omisiones, serán resueltos por los organizadores del certamen, cuyas decisiones en términos de este reglamento, son soberanas e inapelables.
- 8.5 Los organizadores se reservan el derecho de modificar el presente reglamento en forma total o parcial según su criterio, o de cancelar o ampliar esta competencia en forma total o parcial.
- 8.6 La participación en la competencia implica necesariamente la aceptación integral e irrevocable de todos los términos, condiciones y cláusulas del presente reglamento.