

A - DISPOSIÇÕES GERAIS

1. O Jogo de Gestão Interempresas do Alto Minho é efetuado tendo como base o software *Cesim Global Challenge 5*.
2. É liderado pela Escola Superior de Ciências Empresariais do Instituto Politécnico de Viana do Castelo (ESCE-IPVC) em parceria com o CEVAL – Conselho Empresarial dos Vales do Lima e Minho, a Caixa de Crédito Agrícola Mútuo do Noroeste e a Cesim.
3. Os líderes das equipas têm direito a uma formação inicial de três horas, em local, data e horário a divulgar pela Comissão Organizadora.
4. Toda a informação relativa ao jogo encontra-se disponível em: <http://comunidade.esce.ipvc.pt/empresas/>
5. Endereço eletrónico dedicado ao jogo: jogodegestao@esce.ipvc.pt

B – ORGANIZAÇÃO DO JOGO

6. O jogo de gestão é composto por duas fases, uma fase de grupos e uma fase final.
7. A fase de grupos é composta por seis jogadas, sendo uma jogada de treino e cinco jogadas oficiais.
8. A fase final é realizada num único dia, com os vencedores de cada grupo da fase anterior, e é composta por quatro jogadas, cada uma com duração de uma hora.
9. O número de equipas inscritas em cada grupo está compreendido entre quatro e doze.
10. A divulgação das equipas que compõem cada grupo, bem como a data limite para cada jogada são da responsabilidade da Comissão Organizadora.
11. Após a divulgação das equipas referidas no ponto 10, será fornecido aos líderes de cada equipa, uma conta de e-mail individual, exclusiva para o jogo. Toda a correspondência deve ficar arquivada nessa conta de e-mail.
12. A seleção das equipas que compõem cada competição é efetuada por ordem de entrada das inscrições.

C - PRAZOS E LIMITES

13. As inscrições das equipas devem ser efetuadas até à data a divulgar pela Comissão Organizadora e devem conter os seguintes dados:
 - a. Nome da equipa;
 - b. Nome dos líderes;
 - c. Nome, E-mail e contato de cada elemento da equipa.

14. Todos os prazos divulgados pela Comissão Organizadora devem respeitar uma antecedência mínima de 5 (cinco) dias do início dos eventos.
15. As decisões de cada jogada devem ser validadas até ao final do prazo previsto no calendário do jogo, caso contrário permanecem as decisões da última jogada validada.
16. A Comissão Organizadora fica obrigada a divulgar os resultados de cada jogada na segunda-feira seguinte ao final do prazo estabelecido para essa jogada.
17. A fase final será realizada em data e local a divulgar pela Comissão Organizadora.

D - COMPOSIÇÃO DAS EQUIPAS

18. As equipas devem ser compostas por quadros médios e superiores das organizações/instituições do Alto Minho, bem como alunos finalistas das licenciaturas ministradas na ESCE – IPVC, podendo também ser incorporados alunos finalistas de outras unidades orgânicas do IPVC.
19. Cada equipa deve conter entre três e cinco elementos e deve eleger dois líderes, que serão responsáveis pela introdução e validação das decisões tomadas pela equipa. No caso de fazer parte da equipa um aluno finalista da ESCE-IPVC, este deverá ser um dos líderes.

E - CERTIFICADOS E PRÉMIOS

20. Todos os participantes das equipas têm direito a um diploma de participação.
21. Aos elementos das três equipas melhor classificadas após a última jogada da fase final será atribuído como prémio. Mais detalhes serão divulgados oportunamente na página oficial do jogo.
22. A declaração dos vencedores e a entrega dos prémios será efetuada numa sessão especialmente organizada para o efeito, no mesmo dia da fase final.

G - DISPOSIÇÕES FINAIS

23. É da responsabilidade da Comissão Organizadora a elaboração de um relatório final, incluindo propostas de melhoria para futuras edições.
24. Qualquer questão resultante da omissão ou dúvidas na interpretação do presente regulamento será resolvida pela Comissão Organizadora.

Valença, 6 de Março de 2012

O Presidente da Comissão Organizadora

Prof. José Nuno da Costa Azevedo