

ПОЛОЖЕННЯ
ПРО ПРОВЕДЕННЯ ФІНАНСОВОГО БАТЛУ НА КУБОК РЕКТОРА
ХАРКІВСЬКОГО НАЦІОНАЛЬНОГО УНІВЕРСИТЕТУ ІМЕНІ СЕМЕНА
КУЗНЕЦЯ у 2024 році

1. Загальні положення

1.1. Фінансовий батл на Кубок ректора Харківського національного економічного університету імені Семена Кузнеця (далі - Фінансовий батл) проводиться у рамках проекту підвищення рівня фінансової грамотності молоді України.

1.2. Фінансовий батл присвячений відкриттю нової освітньо-професійної програми першого (бакалаврського) рівня «Фінансові технології в бізнесі» кафедри митної справи і фінансових послуг Харківського національного економічного університету імені Семена Кузнеця.

1.3. Організатори Фінансового батлу: Харківський національний економічний університет імені Семена Кузнеця, ГО «Діловий клуб «Партнер».

1.4. Базовий заклади вищої освіти: Харківський національний економічний університет імені Семена Кузнеця.

1.5. Партнери: Харківська митниця, ТД «Золота Миля», АТ «Креді Агріколь Банк».

1.6. Координатор Фінансового батлу – Харківський національний економічний університет імені Семена Кузнеця.

1.7. Участь у Фінансовому батлі на добровільних засадах. Фінансовий батл є відкритим для загальноосвітніх закладів. Фінансовий батл проводиться в офлайн форматі.

1.8. Команда професійного журі складається з сертифікованих тренерів економічного симулятора «Життєвий капітал», доцентів кафедри митної справи і фінансових послуг ХНЕУ ім. С. Кузнеця.

2. Визначення мети та завдання Турніру

2.1. Мета Фінансового батлу: створення основ для підвищення фінансової грамотності учнівської молоді 8-11 класів, як необхідної умови підвищення рівня і якості життя. Налагодження освітнього, наукового, організаційно-методичного співробітництва, спрямованого на розвиток фінансової грамотності громадян України.

2.2. Завдання Фінансового батлу:

– пошук талановитої молоді, рівень фінансової грамотності яких у

майбутньому сприятиме розвитку фінансової просвіти, розбудові в країні інформаційного суспільства, становленню громадянського суспільства;

- формування практичних навичок та компетенцій використання фінансових послуг задля підвищення власного фінансового добробуту;
- формування інтересу до передових досягнень у галузі фінансово-інформаційних та фінансово-комунікаційних технологій;
- сприяння поглибленому вивченню фінансової грамотності;
- удосконалення роботи з обдарованою молоддю;
- активізація творчої діяльності вчителів, науковців, студентів та аспірантів закладів вищої освіти і підвищення рівня викладання фінансової грамотності.

3. Реєстрація учасників

3.1. У Фінансовому батлі можуть брати участь команди, які складаються з учнів 8-11 класів чисельністю 6 учасників. Команду очолює капітан, який є її офіційним представником.

3.2. Кожний загальноосвітній заклад може висунути тільки 1 (одну) команду для участі в Фінансовому батлі. Готує команду керівник, який є вчителем або викладачем відповідного закладу або об'єднання.

3.3. Команди мають вчасно оформити заявки на участь в Фінансовому батлі. Команди проходять реєстрацію з використанням електронної анкети <https://forms.gle/HNnVyejiG6sFZrYK8>.

3.4. Термін реєстрації – до 29.03.2024 р. Після реєстрації команді висилається запрошення на вказаний в анкеті email.

3.5. Реєстрація команди проводиться керівником команди з поданням інформації про капітана команди та її учасників (капітан обирається учасниками команди).

3.6. Зареєструвавшись для участі в Фінансовому батлі, учасники підтверджують, що вони ознайомилися з правилами Фінансового батлу і прийняли його умови.

3.7. Зареєструвавшись на Фінансовий батл, учасники Фінансового батлу дають дозвіл на обробку їх особистої інформації Організатором. Особиста інформація буде використовуватися для відправки інформаційних повідомлень по електронній пошті, SMS, телефону або з використанням інших засобів зв'язку.

3.8. Інформація, яка надається учасником та капітаном при реєстрації і заповнення різних форм повинна бути достовірною.

3.9. Кожен учасник може бути учасником тільки однієї команди. Після

того як Фінансовий батл розпочався учасники не можуть змінювати свої команди.

4. Етапи Фінансового батлу, номінації, критерії перемоги.

В Фінансовому батлі приймає участь 8 команд.

Фінансовий батл для кожної команди проводиться в два етапи.

4.1. Основний етап проводиться у вигляді фінансово-освітньої гри «Життєвий капітал» на базі Харківського національного економічного університету імені Семена Кузнеця. Члени команд повинні продемонструвати свої вміння управляти особистими фінансами.

Терміни проведення:

13.04.2024 – для перших 4 команд загальноосвітніх навчальних закладів;

14.04.2024 – для наступних 4 команд загальноосвітніх навчальних закладів.

Час проведення гри – з 10.00 до 13.00.

Порядок і варіант гри для учасників, а також переможців гри вибирають Організатори Фінансового батлу.

4.2. Етап об'явлення та нагородження учасників.

Термін проведення – 20.04.2024.

Час проведення – з 10.00 до 12.00.

Другий етап починається з оглядової екскурсії та ознайомлення з перспективами навчання в ХНЕУ ім. С. Кузнеця.

Після цього відбувається нагородження учасників Фінансового батлу на основі визначення підсумків результатів участі команд в основному етапі.

Результати участі команд у кожному етапі підсумовуються. Переможником стає команда, яка набрала найбільшу кількість балів у своїй групі за результатами основного етапу Фінансового батлу.

5. Нагородження переможців.

Всі учасники отримують грамоти за участь в Фінансовому батлі.

5.1. Переможці Фінансового батлу отримують грамоти, та Кубок переможця.

5.2. Команди, які посіли II і III місця отримують грамоти та пам'ятні призи від організаторів Фінансового батлу.

5.3. Кожна з команд отримає грамоту в одній з номінацій.

6. Вирішення проблем, питання і відповіді, дискваліфікація.

6.1. Рішення Організатора Фінансового батлу з будь-яких питань є остаточним.

6.2. Учасники Фінансового батлу можуть задавати будь-які питання, пов'язані з проведенням Турніру, його умовами і т.д. на пошту olrats@ukr.net.

6.3. Організатор розгляне тільки повідомлення, отримані від адреси електронної пошти, які були використані при реєстрації на Фінансовий батл.

Контактні особи:

Проректор зі стратегічного розвитку ХНЕУ ім. С. Кузнеця, к.е.н., доцент, Серпухов Максим Юрійович (maximserpuhov@ukr.net; 050-632-70-40);

Доцент кафедри митної справи і фінансових послуг ХНЕУ ім. С. Кузнеця, к.е.н., доцент Рац Ольга Миколаївна (olrats@ukr.net; 066-984-00-60).

Правила проведення основного етапу Фінансового батлу на Кубок ректора ХНЕУ ім. С. Кузнеця

У кожній команді по 6 осіб (це обов'язкова умова).

1. У певний час команди заходять у приміщення і займають будь-який стіл (на столах стоять таблички з номерами).
2. Вітальне слово від організаторів і керівництва.
3. Жеребкування. Капітани команд витягують конверт в якому лежать номерки столів для кожного гравця команди. Команда сама розподіляє ці номерки між гравцями. І гравці займають свої місця за столами, відповідно до отриманого номера.
4. Запрошується одна особа (наприклад Івагло Сергій) або капітани команд і вони витягують по одній картці професії і озвучують назву (в цей час керівники / тренери з командами відбирають цю професію з пачки).
5. Знайомство тренерів і гравців за столами. Гравці вибирають легенди, заповнюють бланки, вибирають мрію. Заповнюють Додаток А. На це відводиться 10 -15 хвилин (час озвучуємо).
6. Ознайомлення для всіх з правилами гри, критеріями оцінювання переможця, оцінка купівлі та продажу на прикладі квартири (15-20 хвилин).
7. За сигналом всі команди стартують одночасно.
Перерва обов'язкова через 1,5 години на 15-20 хвилин
Час гри - 3 години (перерва входить в ігровий час).
Закінчують гру всі команди одночасно.
8. Гравці фотографують свої ігрові бланки, та здають їх тренеру. Банкір передає додаток А та бланки гравців лічильній комісії.
9. Підрахунок результатів та визначення переможців, здійснюється лічильною комісією.
Перемагає та команда, яка отримує найбільшу кількість балів.

Правила гри в соціально-економічний симулятор із управління ресурсами «Життєвий капітал»

Соціально-економічний симулятор із управління ресурсами «Життєвий капітал» - це багатофункціональний інструмент для закріплення знань у сфері економіки, напрацювання моделей роботи із різними фінансовими інструментами та інструментами мінімізації економічних ризиків в ігровій формі. Він дає можливість змодельовати практично увесь спектр життєвих ситуацій, в яких застосовуються різноманітні фінансові інструменти, навчити вести переговори і домовлятися, відтворити стресові та ризикові ситуації ведення бізнесу, показати необхідність соціальної відповідальності, шляхи реалізації та реальність виконання будь-якої глобальної місії, яку ставить перед собою людина, знайти баланс між задоволенням особистих потреб людини та затратами на реалізацію поставленої мети.

Під час гри-симуляції гравці навчаються формувати і реалізовувати тактику та стратегію досягнення поставлених перед собою завдань для забезпечення особистої фінансової безпеки, вчить не боятися мріяти і ставити перед собою глобальні завдання та показує способи їх досягнення.

Шляхом гри за допомогою «Життєвого капіталу» учасник симуляції має можливість провести краш-тест своєї стратегії досягнення фінансової незалежності і фінансової свободи, дає навички ведення обліку доходів та витрат, постійного відслідковування ринкової ситуації, стійкості до стресових ситуацій, партнерства, ведення переговорів та інших життєво необхідних навичок.

Картка «Легенда»

Всього 14 карток з різними професіями, в яких міститься стартова фінансова інформація для гравців.

Картка Гравця

Кожен гравець під час симуляції зобов'язаний точно і своєчасно вести облік своїх доходів і витрат (фінансову звітність).

Картка гравця заповнюється особисто учасником гри олівцем після кожного результативного ходу. До картки вноситься інформація про придбані/продані активи і пасиви, нові витрати і доходи. Гравець особисто здійснює усі перерахунки та вносить їх до картки, фіксує фінансові уроки за результатами етапів симуляції.

На першому етапі симуляції учасник заносить до відповідних граф Картки гравця інформацію із обраної ним Легенди, своє ім'я, Мету та її вартість.

Під час другого етапу симуляції гравець після кожного ходу зобов'язаний внести до Картки гравця відповідну інформацію та здійснити належні перерахунки.

Хід гри-симуляції

Гравці ходять по черзі за годинниковою стрілкою.

Кожен гравець у свій хід виконує наступні дії на полі «Фінансова незалежність»:

1. Гравець **кидає один кубик**, визначає кількість очок, що випали на кубіку, та переміщує свою фішку на відповідну кількість секцій сектора «Робота-Бізнес-Життя» поля «Фінансова незалежність».
2. Виконує дії відповідно секції, на якій зупинилась фішка.
3. При необхідності вносить зміни до своєї Картки гравця.
4. На цьому хід вважається завершеним, і кубик передається наступному гравцеві.

Правила переходу на поле «Фінансова свобода»

Гравець може перейти на поле «Фінансова свобода» на початку будь-якого свого ходу при виконанні всіх трьох умов:

- 1) погасити усі боргові зобов'язання (кредити/пасиви), окрім кредитів за інвестиціями;
- 2) отримувати кожного звітного періоду от 5 000 до 10 000 КРЕДІВ вільних коштів (ВК);
- 3) мати 100% накопиченої подушки фінансової безпеки (ФПБ).

Фінансова подушка безпеки

Формування фінансової подушки безпеки напруцьовує у гравця навички накопичення особистого капіталу, починаючи з мінімальних доходів.

Розмір фінансової подушки безпеки має перебивати витрати гравця мінімум за шість звітних періодів. Розмір фінансової подушки безпеки розраховується кожним гравцем самостійно за формулою: **загальні витрати (ЗВ) x 6 звітних періодів.**

Гравець має право з кожного свого доходу відкладати на формування фінансової подушки безпеки **не більше 10%** отриманих коштів (передаються в банк).

Кошти, відкладені на формування фінансової подушки безпеки, фіксуються в Картці гравця.

Протягом гри-симуляції кожен гравець має зробити вклади до фінансової подушки безпеки не менше ніж три рази.

Якщо гравець зробив 5 разів вкладення в ФПБ, то він при переході на поле «Фінансової свободи» отримує одноразовий бонус у розмірі 200 000 КРЕДІВ.

Якщо гравець зробив 10 разів вкладення в ФПБ, то він при переході на поле «Фінансової свободи» отримує одноразовий бонус у розмірі 400 000 КРЕДІВ.

Накопичені кошти фінансової подушки безпеки є недоторканим запасом гравця і не можуть бути витрачені протягом гри-симуляції.

ФІНАНСОВІ ІНСТРУМЕНТИ

На полі «Фінансова незалежність» використовуються такі фінансові інструменти як банківський кредит, депозит, операції з купівлі/продажу банківських металів (золота).

На усіх етапах симуляції на полі «Фінансова незалежність» гравці мають можливість:

- розмістити або зняти готівкові кошти на депозитному рахунку у банку;
- придбати або продати банківське золото;
- отримати кредити на придбання нерухомості, землі, бізнесів та інші кредити;
- продати придбані раніше активи за 50% від першого внеску.

Усі операції з кредитами, депозитами та банківським золотом здійснюються на суми, кратні 1000 КРЕДАМ.

«Депозит» і «Банківське золото»

За користування коштами гравця (депозит) банк сплачує йому кожного звітного періоду по 2% від суми депозиту. В картку Гравця записується сума депозиту на сума нарахувань по відсоткам.

Наприклад: гравець розмістив 3000 КРЕДІВ на депозитному рахунку, банк нараховує 2% доходу за звітний період на його суму $3\ 000 \times 2\% = 60$ (пасивний дохід (ПД)).

Заощадження коштів у банківському золоті приносить гравцеві кожного звітного періоду по 1% від суми вартості придбаного золота: $3\ 000 \times 1\% = 30$ (ПД)

«Інші кредити»

Якщо гравцеві не вистачає коштів, він може оформити банківський кредит під 3% за звітний період і записати в графу «Інші кредити» Картки гравця суму кредиту та суму виплат по відсоткам.

Наприклад: гравець оформив кредит на 3000 КРЕДІВ, банк нараховує 3% за звітний період $3\ 000 \times 3\% = 90$ (сума коштів за користування кредитом)

Сума отриманих гравцем інших кредитів не може перевищувати 10-кратний розмір його **оплати праці (ОП)**.

Наприклад: у гравця оплата праці - 800 КРЕДІВ, інших кредитів він має право оформити на $800 \times 10 = 8\ 000$.

Порядок погашення кредитних зобов'язань:

- кредити на інвестиції (нерухомість, бізнеси, земля) виплачуються однією сумою в момент продажу інвестиції банку;
- кредити із Легенди гравця виплачуються однією сумою в любий момент гри-симуляції;
- інші кредити можна виплачувати в любий момент частинами, кратними 1000 КРЕДІВ.
- такі витрати, як податок на доходи, оплата комунальних послуг та побутові витрати, запрограмовані Легендою, є постійними і не можуть бути зменшеними чи погашеними протягом симуляції.

Поле «ФІНАНСОВА СВОБОДА»

Після виконання всіх умов переходу, вільні кошти (ВК) гравця помножаються на 30 і ця сума стає його пасивним доходом (ПД) на полі «Фінансова свобода».

Наприклад: у гравця вільні кошти у розмірі 8 380, тепер його **ПД = $8\ 380 \times 30 = 251\ 400$** . Необхідно округлити суму до цілої тисячі, тоді **ПД = 251 000**.

Готівкові кошти і картки інвестицій передаються банку.

Гравець отримує суму ПД і одноразово бонус за фінансову подушку безпеки (ФПБ).

Під час свого ходу гравець переміщує свою фішку на стартовий маркер поля «Фінансова свобода». Кидає два кубики, визначає суму очок, що випали на кубиках, та

переміщує свою фішку на відповідну кількість секцій сектора «Великий бізнес» поля «Фінансова свобода».

Реалізувати свою «Мрію» можна за таких умов:

- якщо фішка гравця потрапила на секцію мрії цього гравця, і гравець має достатню кількість коштів на її придбання;
- гравець може придбати мрію з будь-якої секції готівкою за подвійною ціною;
- гравець може придбати мрію з будь-якої секції за потрійною ціною в сукупній вартості активів та готівки.

Оформлення фінансової звітності.

Приклад розрахунків:

Загальний дохід (ЗД) = 1100

загальні витрати (ЗВ) = 700

вільні кошти (ВК) = 400

$$\text{ЗД} - \text{ЗВ} = \text{ВК}$$

$$1100 - 700 = 400$$

Гравець вирішив придбати собі інвестицію

Вартість 35 000	Кредит 33 000
Перший внесок 2 000	Пасивний дохід 300

Приклад отримання кредиту:

У гравця до отримання кредиту загальний дохід (ЗД=1100), загальні витрати (ЗВ=700), а вільні кошти (ВК=400).

На перший внесок гравець отримав кредит 2000, виплати по кредиту (3%) сума виплат становить $2000 \times 3\% = 60$.

Таким чином, після отримання кредиту у гравця збільшилися загальні витрати (ЗВ) $700 + 60 = 760$, та відповідно зменшилися вільні кошти (ВК) $1100 - 760 = 340$.

Суму кредиту та сума виплат по відсоткам фіксується в графі «Інші кредити»

Приклад придбання інвестиції:

Гравець вирішив на отриманий кредит в 2000 придбати бізнес, який приносить пасивний дохід в розмірі 300.

Вся інформація з картки «Інвестиції» фіксується відповідно в графі «Бізнес і нерухомість». В код записується аббревіатура придбаної інвестиції.

Тепер загальний дохід (ЗД) = $1100 + 300 = 1400$, відповідно вільні кошти (ВК) = $1400 - 760 = 640$.

Приклад продажу бізнеса:

У гравця з'явився покупець, який пропонує йому за бізнес 65 000. Необхідно відразу сплатити кредит в розмірі 33 000.

$65\ 000 - 33\ 000 = 32\ 000$ – сума, яку гравець отримає після продажу своєї інвестиції.

Гравець **викреслює продану інвестицію** із бланка і робить перерахунки.

$\text{ЗД} = 1400 - 300 = 1100$, $\text{ВК} = 1100 - 760 = 340$.

Приклад виплати «Інші кредити»:

Гравець має право також за власним бажанням сплатити 2000 іншого кредиту, які він брав для першого внеску на придбання інвестиції і таким чином зменшити загальні витрати (ЗВ)

і відповідно збільшити вільні кошти (ВК).

$$ЗВ = 760 - 60 = 700, ВК = 1100 - 700 = 400.$$

Якщо інший кредит виплачен повністю, то гравець стирає його, якщо ні – то виправляє на відповідну суму.

Приклад оформлення депозиту:

Гравець має право вкладати свої готівкові кошти в депозит і таким чином збільшувати свій загальний дохід (ЗД) і відповідно вільні кошти (ВК).

Гравець після продажу інвестиції вирішив 30 000 готівкових коштів покласти на депозит.

$30\,000 \times 2\% = 600$ – пасивний дохід, який приносить депозит гравцеві. В картці гравець робить відповідний запис в графі «Депозитний банківський рахунок». При подальшій роботі з депозитом сума та відповідний пасивний дохід коректуються.

$$ЗД = 1100 + 600 = 1700, ВК = 1700 - 700 = 1000.$$

Банківське золото оформлюється аналогічно.

Приклад придбання цінних паперів:

Гравець вирішив придбати цінні папери на 400 КРЕДІВ за ціною 5 КРЕДІВ за 1 одиницю.

$$400 : 5 = 80$$
 – кількість цінних паперів у гравця.

Вся інформація фіксується відповідно в графі «Цінні папери». В код записується абревіатура придбаного товару.

Приклад продажу цінних паперів:

У гравця з'явився покупець на його цінні папери, який пропонує 20 КРЕДІВ за 1 одиницю.

Кількість цінних паперів $80 \times 20 = 1\,600$ – сума, яку гравець отримує після продажу.

В графі «Цінні папери» **викреслюємо цей проданий товар.**