

Правила на конкурса „Обучителна игра ДОБРА ИГРА“

§1 Общи разпоредби

1. Правилникът определя условията за провеждане на конкурса „Обучителна игра GOOD GAME“ (наричан по-долу: **Конкурс**).
2. Организатор на конкурса е дружеството Гудиър Дънлоп Тиърс Полша ООД (Goodyear Polska Sp. z o.o.) със седалище във Варшава (02-255), ул. Краковяки 46 (наричано по-долу: **Организатор**).
3. Координатор и Организатор на Конкурса е дружество MPL Verbum S.A. със седалище в Познан (61-626), ул. Шелъонговска 45А, вписано в Търговския регистър при Районен съд в Познан – Нове Място и Вилда в Познан, VIII Търговско отделение под номер в Националния съдебен регистър: KRS 0000372990, данъчен номер: 7781226405, полски Булстат 630922602, акционерен капитал 244 444,40 PLN, внесен в пълен размер (наричано по-долу: **Координатор**).
4. Състезанието се провежда в България, при условията, посочени в Регламента, от 08.09.2025 до 03.10.2025 и може да бъде отменено от Организатора по всяко време без посочване на причина.
5. Конкурсът „Обучителна игра Good Game“ е Конкурс в областта на науката и техниката, чиято реализация Спонсорът е поръчал на Организатора и чиято цел е:
 - a. популяризиране на професионални познания за продукти и процеси в областта на технологиите, експлоатацията и продажбата на автомобилни гуми,
 - b. оценка на знанията на Участниците в областта на технологията, експлоатацията и продажбата на автомобилни гуми,
 - c. избиране измежду Участниците тези с най-добри познания за процесите и продуктите в областта на технологиите, експлоатацията и продажбата на автомобилни гуми и връчване на награди на Участниците, които отговарят на условията, посочени в този Правилник.
6. Съобщения относно Конкурса могат да бъдат изпращани на адреса на Координатора: info@good-game.biz .
7. Можете безплатно да получите Правилника от търговските представители на Организатора, в седалището на Организатора и Координатора, а след регистрация в Конкурса и вход, в създадения профил на уебсайта: [www. good-game.biz](http://www.good-game.biz)

§ 2 Условия за участие в Конкурса

1. Участниците в конкурса могат да бъдат физически лица, пълнолетни (+18), които изпълняват, на основание трудов или граждански договор, служебни задължения в областта на продажбите и/или сервиза на автомобилни гуми, и които по време на периода на провеждане на Конкурса работят за юридически лица, извършващи стопанска дейност за продажба, монтаж и сервиз на автомобилни гуми (наричани по-долу: **Участници**).

2. Състезанието е част от образователно-маркетинговия проект „Добра игра“, подготвен от Организатора и провеждан чрез интернет платформата на адрес www.good-game.biz (наричана по-нататък: Платформата). За да участвате в Конкурса, трябва да се регистрирате в Платформата (създайте потребителски акаунт) или мобилното приложение „ДОБРА ИГРА“. Подробните правила за регистрация в Платформата и Състезанието са описани в § 3 от Правилата на Платформата

3. Няколко Участници, наети от едно и също лице, могат да участват в Конкурса, като всеки от тях Участва в Конкурса самостоятелно и за своя сметка и събира точките, които могат да бъдат получени в Конкурса в съответствие с разпоредбите на § 4, за своя сметка, в съответствие с разпоредбите на Правилника § 4, точка 4.

4. Конкурсът е отворен за множество участници, наети от една и съща организация (служба). Конкурсът е индивидуален - всеки от участниците индивидуално и за своя сметка събира точки за изпълнението на конкурсните задачи и екипен - при него се отчитат резултатите, постигнати от всички участници, заети в една и съща служба.

5. Статутът на Участник в Конкурса е валиден от момента на регистрация в Конкурса, в съответствие с разпоредбите на § 3 от Правилника.

6. Участието в Конкурса е доброволно. Присъединяването или оттеглянето от участие в Конкурса може да стане по всяко време по време на неговото времетраене. Декларацията за отказ от участие в Конкурса трябва да бъде изпратена писмено на адреса на Координатора или по електронна поща на следния адрес: info@good-game.biz. Моментът на подаване на отказ от участие в Конкурса е моментът на получаване на подадената от Участника декларация

7. При оттегляне от състезанието (или от използването на платформата) точките, натрупани в индивидуалния акаунт на участника, се губят (анулират), точките не се отчитат в отборното класиране, участникът губи статута си и правото да получи сертификат и награди. Повторната регистрация в Конкурса не води до възстановяване на точките, натрупани в индивидуалния акаунт на участника преди датата на оттегляне от Конкурса, до включването на тези точки в отборното класиране, нито дава право на участника да получи сертификата и наградите, ако участникът е имал право на тях преди датата на оттегляне от Конкурса и впоследствие ги е загубил в резултат на оттеглянето си от Конкурса.

8. Организаторът или Координаторът могат да изключат Участника от участие в Конкурса, като посочат причините за изключването. Причините, обосноваващи незабавното изключването на Участник от Конкурса са:

a. установяване от Организатора или Координатора, че Участникът не отговаря на условията за участие в Конкурса, посочени в § 2 ал. 1 и 2 от Правилника или отговаря на отрицателната предпоставка, посочена в § 2 ал. 4 от Правилника;

b. действия на Участника, противоречащи на закона или Правилника.

9. Изключването, посочено в ал. 8 по-горе, влиза в сила от момента, в който Организаторът предостави декларация за изключване на Участника от Конкурса. Декларацията, посочена в предходното изречение, се предоставя на Участника от Организатора в електронна форма чрез Индивидуалния профил на Участника. При изключване на Участник от Конкурса, точките, натрупани в Индивидуалния профил на Участника, се анулират и Участникът губи статута си и правото да получава награди в Конкурса.

10. Всякакви забележки, въпроси, възражения или рекламации, свързани с функционирането на Конкурса или участието в него, трябва да се изпращат писмено на следния адрес: info@good-game.biz.

§ 3 Регистрация в Конкурса

1. За да участвате в Конкурса, е необходимо да се регистрирате и създадете акаунт в Платформата (наричан по-долу „Индивидуален акаунт“). Като част от регистрационната форма за Платформата, Участникът е длъжен да попълни необходимата информация (включително лични данни) и да направи необходимите изявления, включително относно това, че е прочел Правилата на Платформата и Правилата на Конкурса.

2. Участникът е длъжен да потвърди веднъж (като кликне върху съответното поле, при първото си влизане в системата), че е прочел и приема Правилника. Даването на съгласие е условие за участие в Конкурса.

3. Участниците, които са участвали в предишни издания на Състезанието (т.е. организирани преди 2025 г.), могат да продължат участието си в текущото издание на Състезанието чрез същия акаунт, който е създаден за тях при регистрацията за Състезанието. Такива Участници не трябва да попълват регистрационния формуляр за Платформата, тъй като данните относно участието в предишното издание на Конкурса ще бъдат прехвърлени (мигрирани) към Платформата и ще бъдат присвоени на Акаунта на Участника в Платформата. Данните за влизане в Акаунта в Платформата ще бъдат предоставени от Организатора на Участниците под формата на имейл преди началото на Състезанието. За да участва в Конкурса, участникът трябва да влезе в Платформата. При влизане в Платформата за първи път, Участникът е длъжен да потвърди, че е прочел и приема съдържанието на регламента на текущото издание на Конкурса и регламента за използване на Платформата,

както и да провери дали предоставените по-рано данни са актуални. Участник, който е приел

4. Регистрацията в Платформата също е потвърждение за желание за участие в Състезанието

5. Участникът е длъжен да запази паролата си в тайна, да не я разкрива и да я защитава срещу достъп на трети страни. В случай, че предостави данните за достъп до неговия профил в Конкурса на трети страни, той прави това на свой риск. Организаторът и Координаторът не носят отговорност за предоставянето от Участника в Конкурса на данни за достъп до профила му на трети страни.

6. За правилната реализация на Конкурса, Участникът има право и е длъжен да актуализира данните, предоставени във Формуляра за регистрация.

7. Комуникацията между Организатора и Участника може да се осъществява чрез мобилното приложение „GOOD GAME“, което може безплатно да бъде изтеглено в AppStore и Google Play (наричано по-долу Мобилно приложение), ако Участникът инсталира Мобилното приложение на притежаваното от него мобилно устройство. Инсталирането на Мобилното приложение е доброволно и не е условие за участие в Конкурса.

8. За да може Приложението да работи правилно, е необходимо да активирате следните функции на устройството: активна интернет връзка или активна Wi-Fi връзка.

9. Разходите за пренос на данни, необходими за изтегляне, инсталиране, стартиране и използване на Мобилното приложение, са за сметка на Участника, който е потребител на Мобилното приложение, въз основа на договори, сключени с телекомуникационни оператори или други доставчици на интернет услуги. Участникът, който е потребител на Мобилното приложение, е отговорен за заплащането на всички разходи за използването на преноса на данни, необходими за използването на Мобилното приложение.

§ 4 Участие в Конкурса, Признаване на точки, Състезание между Участниците.

1. Участник, който е заявил участие в Конкурса, ще участва в него в съответствие с условията, посочени в § 4 по-долу.

2. Времетраенето на Конкурса е от 08.09.2025 г. до 03.10.2025 г. и се състои от кръг - по време на който Участникът придобива знания за продукти и процеси, свързани с продуктите на Спонсора, и предприема действия, отбелязани в Конкурса и печели точки, Статуси и се състезава за награди с останалите Участници. Кръг се състои от 4 Обиколки. Участникът може да научи за началната дата на всеки Кръг, след като влезе, използвайки данните за достъп до своя профил на www.good-game.biz или в мобилното приложение на Конкурса;

По време на състезанието участникът може, след като се впише в своя индивидуален акаунт на платформата или в мобилното приложение, да изпълнява задачи, определени в състезанието, а именно:

a. Прочетете образователния материал и отговорете на въпрос.

Образователният материал представлява обучителна статия за технологията на производство, използване и продажба на автомобилни гуми.

Образователният материал се публикува на платформата всеки понеделник, вторник и сряда по време на състезанието. След като прочете материала, участникът отговаря на един въпрос, свързан с обучителния материал. Въпросът се появява в края на обучителния материал. На въпросите може да се отговаря от понеделник в 8:00:00 до сряда в 23:59:59 (средноевропейско време).

b. Решете куиз. Куизът се състои от общо 20 въпроса, от които 10 са свързани с темите, разгледани в образователните материали, а останалите 10 тестват наблюдателността на участниците. Куизовете се публикуват на платформата всеки четвъртък по време на предизвикателството. Куизът може да се решава всеки четвъртък между 8:00:00 и 23:59:59 (средноевропейско време).

c. Тествайте се в режим „оцеляване“. Режимът „оцеляване“ е тест, състоящ се от 30 въпроса, свързани с технологията на производство, използване и продажба на автомобилни калъфи. Режимът „оцеляване“ се активира през 3-та (трета) седмица на играта и протича според следните правила:

Режимът „оцеляване“ е достъпен през дадената седмица (кръг), т.е. от понеделник до петък по време на състезанието.

Участникът има 60 секунди да отговори на всеки въпрос в теста.

Участникът отговаря на въпросите, докато не даде първи грешен отговор – след това играта приключва.

Участникът има 3 (три) опита за всеки режим „оцеляване“ – за класирането се зачита най-добрият резултат (точките за правилни отговори) от направените опити.

Режимът „оцеляване“ може да бъде временно прекратен чрез натискане на бутона „ПАУЗА“ и продължен по всяко време през кръга, в който се провежда режимът. Участникът може да прекъсне режима „оцеляване“ само веднъж в рамките на кръга. Прекъсването на режима преди завършването му се счита за загуба.

d. Хванете спасителен пояс. Спасителният пояс се предоставя на участници, които през дадената седмица (кръг) не са изпълнили нито една от определените задачи и не са получили точки. Спасителният пояс е под

формата на тест, който се състои от 20 въпроса. Спасителният пояс е наличен през цялата игра, докато участникът не го използва (не успее да премине теста). Тестът може да бъде решен само веднъж.

На участника се присъждат точки за извършване (или неизвършване) на оценените действия, посочени в параграф 3 по-горе. Точките, които участникът събира по време на играта, се сумират в неговия индивидуален акаунт.

Точките, които участникът получава по време на един кръг, могат да бъдат положителни или отрицателни. Положителните точки увеличават баланса на участника, докато отрицателните точки го намаляват.

Участникът получава положителни точки за всяко действие, извършено в определения срок:

- a. четене на образователен материал,
- b. отговор на въпрос в края на материала,
- c. отговор на въпрос в куиза,
- d. завършване на режим „оцеляване“, и
- e. решаване на теста в спасителния пояс.

Отрицателни точки се присъждат за всяко действие, което не е извършено в определения срок, като например:

- a. неотговорени въпроси в образователните материали или
- b. нерешен куиз.

Подробна информация за точкуването може да бъде намерена на уебсайта на играта в раздела „Основни правила“.

Балансът на точките в акаунта на участника в края на състезанието (след последния кръг) определя позицията му в класацията, която го квалифицира за индивидуални награди.

Ако участникът не успее в състезанието, той трябва да се запише отново. Колкото по-висок е балансът на точките, толкова по-висока е позицията в класацията. При участници с еднакъв баланс класирането се определя според времето, когато е постигнат балансът. Участникът, който е постигнал баланс по-бързо, заема по-висока позиция.

Участникът може по всяко време по време на плейофите да провери текущата си позиция в класацията чрез своя индивидуален акаунт в платформата или мобилното приложение.

Организаторът предоставя на участниците инструмент за конфигуриране на автомобили на платформата. Това е инструмент за създаване на виртуален автомобил. Опциите за конфигурация зависят от броя точки, събрани от участника – колкото повече точки има участникът, толкова повече напреднали елементи може да избере. Инструментът е забавна игра, която не влияе върху резултатите в състезанието.

Събраните точки се използват само за оценка и конфигуриране на автомобили и не могат да бъдат обменяни за награди или паричен еквивалент. Всички точки се нулират в края на състезанието.

§ 5 Класиране на отборите

1. В рамките на отборното състезание може да участва отбор, съставен от минимум 3 участници от един и същи автосервиз от мрежата (наричан по-долу „отбор“). Включването на участник в отбора се определя от Организатора.
2. За изпълнението на отделните задачи, посочени в § 4 от правилата, на участниците ще бъдат присъждани точки, които ще се сумират в акаунта на отбора и след това ще се разделят на броя на членовете му. Целта на всеки отбор е да събере възможно най-голям брой точки на един член на отбора. Резултатите от отборното състезание ще бъдат обобщени в края на състезанието.
3. Организаторът води класиране на отборите, което представлява обобщение на всички отбори, регистрирани за състезанието, и техните резултати, т.е. сумата от точките, събрани от всички членове на даден отбор, разделена на броя на членовете му.
4. Точките, които членовете на даден отбор получават за изпълнение на задачите, ще се сумират в общия акаунт на отбора през цялото времетраене на състезанието. В случай на равенство в точките, т.е. ако два или повече отбора съберат еднакъв брой точки и заемат бонусно място в класирането на отборите, наградата ще бъде присъдена на отбора, чийто член по-бързо е отговорил на последната изпълнена задача от отбора.
5. Наградата за отбор ще получи отборът, който заеме първо място в класирането на отборите. В състезанието ще бъде присъдена само една отборна награда.

§ 6 Награди

1. Участниците, които се класират на най-високите позиции в края на плейофите, ще получат индивидуални награди. Информация за броя на присъдените места и вида на индивидуалните награди ще бъде публикувана на Платформата. Освен това всеки участник ще получи личен сертификат, удостоверяващ успешното завършване на предизвикателството.
2. Наградата за един отбор е ваучер за покупка от Amazon на стойност 300 британски лири.
3. Индивидуалните награди ще бъдат доставени на участниците в рамките на 45 дни след приключването на всеки плейоф на адреса на компанията, посочен при регистрацията.

§ 7. Процедура на рекламации във връзка с провеждането на Конкурса

1. Рекламациите относно хода на Конкурса, включително за предоставяните по електронен път услуги, могат да се подават в писмена форма на адреса на координатора: info@good-game.biz в рамките на 30 дни от датата на събитието, за което се отнася рекламацията, но не по-късно от 30 дни от края на Кръга.
2. В рекламацията трябва да бъде описана причината за нейното подаване и искането на Участника.
3. Координаторът ще разглежда рекламациите след консултация с Организатора, въз основа на Правилника, което не изключва правото на Участника да предявява искове на общо основание в съответствие с приложимото законодателство.
4. Подадените от Клиента рекламации ще бъдат разгледани в рамките на 14 дни от получаването им от Координатора.
5. Участникът ще бъде уведомен за решението относно рекламацията с писмо, изпратено на адреса, посочен в рекламацията, с препоръчана поща в срок от 14 работни дни от датата на получаване на рекламацията.

§ 8. Предоставяне на услуги по електронен път

1. В рамките на Конкурса, Организаторът предоставя безплатно на Участниците, при условията, описани в Правилника, услуги по електронен път до степента, необходима за реализацията на Конкурса.
2. Услугите, предоставяни по електронен път за целите на Конкурса, включват:
 - a. предоставяне на Правилника на уебсайта на Конкурса;
 - b. създаване и предоставяне на Участниците Индивидуални профили, на които се събират признаните Точки;
 - c. предоставяне на достъп до знания за продукти и процеси по отношение на технологията, експлоатацията и продажбата на автомобилни гуми, както и

предприемане на действия, за които се признават точки, при условията, посочени в Правилника и за печелене на точки в Конкурса;

d. възможност за комуникация между Координатора и Участника чрез уебсайта на Конкурса

e. възможност за комуникация между Координатора и Участника чрез уебсайта на Мобилното приложение.

3. Договорът за предоставяне на електронни услуги се сключва, когато Участникът влезе в уебсайта на Конкурса или при вход в Индивидуалния профил или при изтегляне и инсталиране на Мобилното приложение на мобилното устройство на Участника.

4. Договорът за предоставяне на електронни услуги може да бъде прекратен по всяко време чрез напускане на уебсайта на Конкурса, а в случай на регистрирани Участници, чрез анулиране на Индивидуалния профил или чрез деинсталиране на Мобилното приложение от мобилното устройство на Участника.

5. Техническото условие, необходимо за използване на услугите, предоставяни по електронен път, е да има инсталиран уеб браузър, а в случай на използване на Мобилното приложение, допълнително условие е Участникът да има мобилно устройство с операционна система Android 6+ и по-нов или iOS 11.2+.

6. Организаторът забранява на Участниците да предоставят незаконно съдържание чрез уебсайта на Конкурса, по-специално изказвания и мнения, които са обидни за другите Участници, вулгаризми (също с точки), расистки, унижителни, присмехулни изявления и др.

7. Използването на електронни услуги като част от Конкурса може да бъде свързано с типични рискове за Участника като потребител на Интернет. Рискът, свързан с използването на електронни услуги, се състои по-специално в риска от заразяване на ИТ системата му със софтуер за шпиониране на употребата, кражба на важни данни, предотвратяване на стартирането на системата, спам, изтриване на данни и др.

8. Координаторът и Организаторът прилагат мерки за сигурността на системата и осигуряват сигурността на предадените и получените данни, което не освобождава Участника от запазване на надлежно внимание при използване на Интернет.

9. Отбелязва се, че Apple и Google, които са собственици на магазините, където мобилното приложение ще бъде достъпно безплатно, по никакъв начин не са свързани с организацията на състезанието „Обучителна игра GOOD GAME“.

10. По време на Състезанието, Организаторът или Координаторът могат да се свържат с Участниците, за да предоставят информация, свързана с организацията на Състезанието, която включва и възможността за

информирани на Участниците за следващите издания на Състезанието, ако такива трябва да бъдат приложени в бъдеще. Комуникацията ще се осъществява чрез съобщения, изпратени на имейл адресите, предоставени от Участниците.

§ 9. Защита на личните данни

Данните на Участниците се обработват съгласно разпоредбите на РЕГЛАМЕНТ НА ЕВРОПЕЙСКИЯ ПАРЛАМЕНТ И НА СЪВЕТА (ЕС) 2016/679 от 27 април 2016 относно защитата на лицата по отношение на обработката на личните данни и свободното движение на такива данни и за отмяна на Директива 95/46 / ЕО (GDPR) и Политиката за поверителност, налична на интернет страницата: www.good-game.biz.

§ 10 Приключване на Конкурса и изменения на Правилника

1. Организаторът може да прекрати Конкурса и да прекрати договора за предоставяне на електронни услуги, като осигури подходящ срок за упражняване на правата на участниците в Конкурса, произтичащи от настоящия Правилник.
2. Организаторът ще информира за приключване на Конкурса поне 2 месеца предварително, като публикува информация за планираното приключване на Конкурса в индивидуалния профил на Участника.
3. Организаторът има право да промени Правилника, при което Организаторът ще информира за всяка промяна на Правилника на уебсайта www.good-game.biz поне 7 дни предварително.

§ 11 Заключителни разпоредби

Акцията ще бъде наблюдавана от Комисия, съставена от трима души, назначена от Координатора в консултация с Организатора, която ще бъде отговорна за правилното протичане на Конкурса в съответствие с Правилника.