

Pravidla Soutěže „Tréninková hra GOOD GAME”

§1 Všeobecná ustanovení

1. Pravidla určují realizační podmínky Soutěže „Tréninková hra GOOD GAME” (dále zvané: „Soutěží”).
2. Organizátorem Soutěže je Goodyear Polska Sp. z o.o. (s.r.o.) se sídlem ve Varšavě (02-255), ul. Krakowiaków 46 (dále zvaný: „Organizátorem”).
3. Koordinátorem Organizátorem Soutěže je MPL Verbum S.A. se sídlem v Poznani (61-626), ul. Szelałowska 45A, zapsaná do registru podnikatelů vedeného Obvodním soudem Poznaň – Nowe Miasto i Wilda v Poznani, VIII. Hospodářské oddělení pod číslem KRS: 0000372990, mající číslo DIČ 7781226405, IČO 630922602, základní kapitál v částce 244.444,40 zł, plně splacený (dále zvaná: „Koordinátorem”).
4. Soutěž je uskutečňovaná na teritorium Česka, – v souladu s podmínkami stanovenými v Pravidlech, ode dne **08.09.2025 r. do 03.10.2025 r** a může být Organizátorem kdykoliv odvolaná bez uvedení důvodu.
5. Soutěž „Tréninková hra Good Game” je Soutěží z rozsahu vědomostí, jejíž realizaci Sponzor pověřil Organizátorovi a jehož cílem je:
 - a. Propagace odborných výrobních a procesních vědomostí z oblasti technologie, exploatace a prodeje automobilových pneumatik,
 - b. hodnocení vědomostí účastníků z oblasti technologie, exploatace a prodeje automobilových pneumatik,
 - c. vybrání z účastníků osob s nejlepšími procesními a výrobními vědomostmi z oblasti technologie, exploatace a prodeje automobilových pneumatik a přiznání účastníkům splňujícím podmínky stanovené v těchto pravidlech Certifikátů potvrzujících znalost výše uvedené problematiky a Soutěže.
6. Zprávy týkající se Soutěže je možné zasílat na adresu Koordinátora: info@good-game.biz.
7. Pravidla jsou bezplatně dostupná u obchodních zástupců Organizátora, v sídle Organizátora a Koordinátora, a rovněž po registraci v Soutěži, po přihlášení na internetové stránce dostupné na adrese www.good-game.biz s možností stáhnutí a vytištění, jak rovněž v mobilní aplikaci GOOD GAME. Existuje také možnost zaslání Pravidel poštou, po obdržení Koordinátorem zpětné obálky se známkou, zaslané na adresu Koordinátora uvedenou v Pravidlech.

§2 Zásady účasti v Soutěži

1. Účastníky Soutěže mohou být plnoleté fyzické osoby (+18) vykonávající na základě pracovní smlouvy nebo jiné civilně-právní smlouvy služební povinnosti v oblasti prodeje a/nebo servisu automobilových pneumatik, jsoucí po celou dobu

trvání Soutěže pracovníky subjektů vykonávajících hospodářskou činnost mj. oblasti prodeje, montáže a servisu automobilových pneumatik (dále: „Účastníci“).

2. Soutěž je součástí vzdělávacího a marketingového projektu s názvem „Dobrá hra“ připravovaného Organizátorem a vedeného prostřednictvím internetové platformy dostupné na adrese www.good-game.biz (dále jen Platforma). Pro účast v Soutěži se musíte zaregistrovat na Platformě (vytvořit uživatelský účet) nebo mobilní aplikaci „DOBRÁ HRA“. Podrobná pravidla registrace na Platformu a Soutěže jsou popsána v § 3 Pravidel platformy

3. Nezbytnou podmínkou přistoupení do Soutěže je provedení náležité registraci v Soutěži prostřednictvím internetové stránky dostupné na adrese www.good-game.biz nebo mobilní aplikaci „GOOD GAME“.

4. Soutěže se může zúčastnit více účastníků zaměstnaných u téhož subjektu (služby). Soutěžní klání je individuální - každý z Účastníků samostatně a na vlastní účet sbírá body za plnění soutěžních úkolů a týmové - kdy se započítávají výsledky dosažené všemi Účastníky zaměstnanými ve stejné službě.

5. Účastníci jsou pracovníky Organizátora nebo Sponzora nebo rodinnými příslušníky Organizátora nebo Sponzora se mohou zúčastnit Soutěže, ale nemají právo vystupování v žebříčku a právo odběru Certifikátů a cen.

6. Statut účastníka Soutěže se náleží od okamžiku provedení registraci v Soutěži, v souladu s ustanoveními §3 Pravidel.

7. účast v Soutěži je dobrovolná. Přistoupení do Soutěže nebo vystoupení ze Soutěže se může uskutečnit v každém okamžiku jejího trvání. Prohlášení o rezignaci z účasti v Soutěži zašlete písemně na adresu Koordinátora nebo mailem na adresu: info@good-game.biz. Okamžikem rezignace z účasti v Soutěži je okamžik obdržení prohlášení o rezignaci poskytnutého účastníkem způsobem uvedeným v předcházející větě.

8. Po odstoupení ze soutěže (nebo z používání platformy) se body nasbírané na individuálním účtu účastníka ztrácejí (ruší), body se nezapočítávají do týmového pořadí, účastník ztrácí status a nárok na získání certifikátu a cen. Opětná registrace do Soutěže nemá za následek znovuzískání bodů nasbíraných na individuálním účtu Účastníka před datem odstoupení ze Soutěže, zařazení těchto bodů do týmového pořadí ani nezakládá nárok na získání Certifikátu a Cen, pokud na ně Účastník získal nárok před datem odstoupení ze Soutěže a následně je ztratil v důsledku odstoupení ze Soutěže.

9. Organizátor nebo Koordinátor mohou vyloučit účastníka z účasti v Soutěži ukazující příčiny vyloučení. Příčinami zdůvodňujícími okamžité vyloučení účastníka ze Soutěže jsou:

a. zjištění Organizátorem nebo Koordinátorem, že účastník nesplňuje podmínky účasti v Soutěži, o kterých se hovoří v §2 odst. 1 a 2 Pravidel nebo splňuje negativní podmínku uvedenou v §2 odst. 4 Pravidel;

b. činnosti účastníka v nesouladu s právními předpisy nebo s Pravidly.

10. Vyloučení, o kterých se jedná v odst. 8 výše, jsou účinná od okamžiku předání Účastníkovi Organizátorem prohlášení o vyloučení účastníka ze Soutěže. Prohlášení, o kterém se jedná v předcházející větě je realizované elektronickou cestou prostřednictvím Individuálního účtu účastníka. V okamžiku vyloučení účastníka ze Soutěže, body shromážděné na Individuálním účtu účastníka jsou anulované, a účastník ztrácí právo do statutu, Certifikátu a cen v Soutěži.

11. Veškeré poznámky, otázky, výhrady nebo reklamace spojené s fungováním Soutěže nebo účastí v ní, účastníci mají formulovat písemně na adresu Koordinátora: MPL Verbum S.A., ul. Szelałowska 45a, 61-626 Poznań nebo mailem na adresu: info@good-game.biz.

§3 Registrace v Soutěži

1. Pro účast v Soutěži je nutná registrace a založení účtu na Platformě (dále jen „Individuální účet“). V rámci registračního formuláře na Platformu je Účastník povinen vyplnit požadované údaje (včetně osobních údajů) a učinit potřebná prohlášení, včetně toho, že se seznámil s Pravidly Platformy a Pravidly Soutěže.

2. Po ukončení registrace bude účastníkovi potvrzené přihlašovací jméno a heslo pomocí zprávy e-mail zaslané na jeho adresu elektronické pošty, které bude účastník používat pro přihlášení se na svůj Individuální účet.

3. Účastníci, kteří se zúčastnili předchozích ročníků Soutěže (tj. pořádaných před rokem 2025), mohou pokračovat v účasti v aktuálním vydání Soutěže prostřednictvím stejného účtu, který jim byl vytvořen při registraci do Soutěže. Tito Účastníci nemusí vyplňovat registrační formulář pro Platformu, protože údaje týkající se účasti v předchozím vydání Soutěže budou přeneseny (migrovány) na Platformu a budou přiřazeny k Účtu Účastníka na Platformě. Údaje pro přihlášení do Účtu na Platformě poskytne Organizátor Účastníkům formou e-mailu před zahájením Soutěže. Aby se účastník mohl zúčastnit Soutěže, musí se přihlásit na Platformu. Při prvním přihlášení na Platformu je Účastník povinen potvrdit, že si přečetl a přijímá obsah pravidel aktuálního vydání Soutěže a pravidel používání Platformy, jakož i ověřit, zda dříve poskytnuté údaje jsou aktuální. Účastník, který přijal.

4. Registrace na Platformě je zároveň potvrzením ochoty zúčastnit se Soutěže

5. Účastník je povinen do zachování v důvěrnosti hesla, do jeho nezpřístupnění a zajištění před přístupem třetích osob. V případě odevzdání přístupových údajů ke svému účtu v Soutěži třetím osobám, činí to na vlastní odpovědnost. Organizátor ani Koordinátor nenesou odpovědnost za zpřístupnění přístupových údajů k účtu třetím osobám účastníkem Soutěže.

6. Pro řádnou realizaci Soutěže je účastník oprávněný a zavázaný k aktualizaci údajů uvedených ve Formuláři registrace.

7. Komunikace mezi Organizátorem a účastníkem se může uskutečňovat prostřednictvím mobilní aplikace „GOOD GAME” dostupné k bezplatnému stáhnutí v obchodech AppStore a Google Play (dále zvané „Mobilní aplikace”), jestliže účastník nainstaluje Mobilní aplikaci na svém mobilním zařízení. Nainstalování Mobilní aplikace je dobrovolné a není podmínkou účasti v Soutěži.

8. K nastartování a řádné činnosti Aplikace je nezbytná aktivace následujících funkcí zařízení: aktivní internetové spojení nebo aktivní spojení Wi-Fi.

9. Náklady transmise údajů vyžadovaných k stáhnutí, instalaci, nastartování a používání Mobilní aplikace hradí účastník, který je uživatelem Mobilní aplikaci ve vlastní režii, na základě smluv uzavřených s telekomunikačními operátory nebo jinými dodavateli internetových služeb. Účastník jsoucí uživatelem Mobilní aplikace nese odpovědnost za jakoukoliv platbu z titulu využití transmise údajů, nezbytných pro využívání Mobilní aplikace.

§4 Účast v Soutěži, přiznávání bodů, rivalita mezi Účastníky.

1. Účastník, který přistoupil do Soutěže, se zúčastňuje Soutěž v souladu se zásadami stanovenými v § 4 níže.

2. Soutěž trvá od 08.09.2025 r. do 03.10.2025 r a skládá se z:

a. Hra – v jejichž průběhu účastník získává výrobní a procesní vědomosti spojené s výrobky Sponzora a začíná bodované činnosti v Soutěži, získává body a Certifikáty a rivalizuje o ceny s jinými účastníky. Hra obsahuje období 4 kol. O termínu startu hry se účastník může dozvědět po přihlášení pomocí přístupových údajů na svůj účet na www.good-game.biz nebo v mobilní aplikaci Soutěže;

b. Tréninku – v jehož průběhu účastník získává výrobní a procesní vědomosti spojené s technologií, exploatací a prodejem automobilových pneumatik, a který obsahuje dobu před startem partie, mezi partiemi a po ukončení partie.

3. Po dobu trvání soutěže může účastník po přihlášení ke svému individuálnímu účtu na platformě nebo v mobilní aplikaci plnit úkoly určené v soutěži, tj.:

a. přečtěte si vědomostní pilulku a odpovězte na otázku. Vědomostní pilulka je výukový článek o technologii výroby, provozu a prodeje automobilových pneumatik. Vědomostní pilulka se na platformě objevuje každé pondělí, úterý a středu v průběhu soutěže. Po přečtení Vědomostní pilulky účastník odpoví na jednu otázku, která se vztahuje ke školícímu materiálu. Otázka se objeví na konci znalostního pilíře. Na otázky lze odpovídat od pondělí 8:00:00 do středy 23:59:59 (středoevropského času).

b. Vyřešte kvíz. Kvíz se skládá z celkem 20 otázek, z nichž 10 se týká témat probíraných ve znalostních pilířích a zbylých 10 jsou otázky testující vnímavost Účastníků. Kvízy se na Platformě objevují každý čtvrtek po dobu trvání Výzvy. Kvízu se lze zúčastnit každý čtvrtek mezi 8:00:00 a 23:59:59 (středoevropského času).

c. Otestujte se v režimu přežití. Režim přežití je test složený z 30 otázek, které se týkají technologie výroby, provozu a prodeje autopotahů. Režim přežití se spouští ve 3. (třetím) týdnu (kole) hry. režim přežití probíhá podle následujících pravidel:

1) Režim přežití je k dispozici po dobu daného týdne (kola), tj. od pondělí do pátku po dobu trvání soutěže.

2) Účastník má na zodpovězení každé otázky v testu 60 sekund.

3) Účastník odpovídá na otázky až do první špatné odpovědi - poté hra končí.

4) Účastník má 3 (tři) pokusy v každém režimu přežití - do pořadí se započítává nejlepší výsledek (body za správné odpovědi) z provedených pokusů.

5) Režim přežití lze pozastavit kliknutím na tlačítko „INTERRUPTION“ a lze v něm pokračovat kdykoli během kola, ve kterém se daný režim přežití odehrává. Účastník může režim přežití přerušit pouze jednou během kola. Ukončení režimu přežití v jeho průběhu se považuje za prohru.

d. Chyťte záchranný kruh. Záchranný pás se uděluje Účastníkům, kteří v daném týdnu (kole) nespĺnili žádný z určených úkolů a nezískali body. Záchranný kruh má podobu testu, který se skládá z 20 otázek. Záchranný kruh je k dispozici po celou dobu hry, dokud jej Účastník nevyužije (neuspěje v testu). Na vyřešení testu je pouze jeden pokus.

4. Body se účastníkovi udělují za provedení (nebo neprovedení) bodovaných akcí uvedených v odstavci 3 výše. Body, které účastník získá během jednoho hraní, se sčítají na jeho individuálním účtu.

5. Body, které Účastník obdrží během jednoho odehraného kola, mohou mít kladnou nebo zápornou hodnotu. Kladné body zvyšují zůstatek bodů získaných Účastníkem a záporné body jej snižují.

6 Účastník obdrží kladné body za každou bodovanou aktivitu provedenou ve stanoveném čase, a to:

a. přečtení znalostní tabulky,

b. zodpovězení otázky na konci znalostního pilíře,

c. zodpovězení otázky v kvízu,

d. dokončení režimu přežití a

e. vyřešení testu v Kruhu přežití.

Záporné body budou účastníkovi uděleny za jakoukoli bodovanou akci, která nebyla provedena ve stanoveném čase, jako např:

a. nezodpovězení otázek ve vědomostních kartách a.

b. nevyřešení Kvízu.

7. Podrobné bodování najdete na webových stránkách hry v části Základní pravidla.

8. Zůstatek bodů na účtu účastníka na konci soutěže (po posledním kole) určuje umístění v žebříčku soutěže, které účastníka opravňuje k získání individuálních cen.

9. V případě, že účastník v soutěži neuspěje, je povinen se přihlásit do soutěže. Čím vyšší je zůstatek bodů, tím vyšší je umístění v pořadí. V případě Účastníků se stejným bodovým zůstatkem se pořadí v Pořadí Play-off určuje podle času, kdy byl daný bodový zůstatek získán. Účastník, který získal daný bodový zůstatek rychleji, získává vyšší místo v pořadí Play-off.

10. Účastník si může kdykoli během play-off zkontrolovat svou aktuální pozici v žebříčku play-off na individuálním účtu na platformě nebo v mobilní aplikaci.

11. Organizátor v rámci platformy zpřístupní účastníkům konfigurátor vozů. Jedná se o nástroj, který umožňuje vytvoření virtuálního vozu. Možnosti konfigurace závisí na počtu bodů nasbíraných Účastníkem - čím více bodů má Účastník na svém účtu, tím více pokročilých prvků si může ve svém voze zvolit. Konfigurátor je zábavná hra, která nijak neovlivňuje výsledky soutěže v rámci Soutěže. Body nasbírané na Osobním účtu slouží pouze k odemykání konkrétních prvků v konfigurátoru a výběr jednotlivých prvků výbavy vozu nesnižuje stav bodů získaných v Soutěži.

12. Body získané účastníky soutěže se používají pouze pro hodnocení a konfiguraci vozů v generátoru. Body nelze vyměnit za ceny nebo peněžní ekvivalent a na konci každé soutěže se vynulují.

§5 Ceny

1. Účastníci, kteří se na konci play-off umístí na nejvyšších příčkách, obdrží individuální ceny. Informace o počtu udělených míst a typu Individuálních cen budou zveřejněny na Platformě. Kromě toho každý Účastník obdrží osobní Certifikát potvrzující splnění Výzvy.

2. Cenou pro jeden tým je poukaz na nákup na Amazonu v hodnotě 300 liber

3. Jednotlivé ceny budou účastníkům doručeny do 45 dnů po skončení každého play-off na adresu společnosti uvedenou při registraci.

§6 Reklamační postup týkající se průběhu Soutěže

1. Reklamace co do průběhu Soutěže, v tom služeb poskytovaných elektronickou cestou, mohou být přihlašované písemně na adresu Koordinátora: MPL Verbum S.A., ul. Szelałowska 45a, 61-626 Poznań nebo mailem na adresu: info@good-game.biz v termínu 30 dnů od dne události, které se týká reklamace, ale ne později než v termínu 30 dni od data ukončení každé partie. O zachování termínu podávání

reklamace rozhoduje data doručení reklamace Koordinátorovi na výše uvedenou adresu.

2. Termín nahlášení reklamace, o které se hovoří v odst. 1 výše má použití rovněž ve vztahu k reklamacím, jejichž subjektem je vada finálové ceny vydané účastníkovi, přičemž začátek toku 30denního termínu na nahlášení reklamace připadá na den vydání ceny. Oprávnění z titulu záruky za vady finálové ceny budou vyloučené.
3. Reklamace musí obsahovat údaje důvodu reklamace a požadavky účastníka.
4. Koordinátor bude reklamaci zkoumat v porozumění s Organizátorem, na základě Pravidel, co nevylučuje právo účastníka domáhat se nároků dle všeobecných zásad v souladu s platnými právními předpisy.
5. Reklamace budou zkoumané v termínu 14 pracovních dnů od jejich doručení Koordinátorovi.
6. Účastník bude o rozhodnutí ve věci reklamace informovaný doporučeným dopisem zaslaným na adresu uvedenou v reklamaci, v termínu 14 pracovních dnů ode dne doručení reklamace.

§7 Poskytování služeb elektronickou cestou

1. V rámci Soutěže Organizátor bezplatně poskytuje účastníkům elektronickou cestou nezbytné služby pro realizaci Soutěže, v souladu se zásadami popsány v Pravidlech.
2. Službami poskytovanými elektronickou cestou pro potřeby Soutěže se rozumí takové služby jak:
 - a. zpřístupnění Pravidel na internetové stránce Soutěže;
 - b. zakládání a zpřístupňování účastníkům Individuálních účtů, na kterých jsou shromažďované body;
 - c. umožnění přístupu do výrobních a procesních vědomostí týkající se technologie, exploatace a prodeje automobilových pneumatik a zahájení bodovaných činností na zásadách stanovených v Pravidlech a získávání bodů v Soutěži;
 - d. umožnění komunikace mezi Koordinátorem a účastníkem prostřednictvím internetové stránky Soutěže
 - e. umožnění komunikace mezi Koordinátorem a účastníkem prostřednictvím Mobilní aplikace.
3. Smlouva o poskytování služeb elektronickou cestou je uzavřena v okamžiku, kdy účastník promítne internetovou stránku Soutěže nebo v okamžiku přihlášení se na Individuální účet nebo v okamžiku stáhnutí a nainstalování Mobilní aplikace na mobilu Účastníka.

4. Smlouva o poskytování služeb elektronickou cestou může být w každé chvíli vypovězena opuštěním internetové stránky Soutěže, a v případě zaregistrovaných účastníků odstraněním Individuálního účtu nebo odinstalováním Mobilní aplikace na mobilu účastníka.
5. Nezbytnou technickou podmínkou pro používání služeb poskytovaných elektronickou cestou je vlastnictví instalovaného internetového prohlížeče, a v případě používání Mobilní aplikace je dodatečnou podmínkou vlastnictví mobilního zařízení majícího operační systém Android 6+ a vyšší nebo iOS 11.2+.
6. Organizátor zakazuje dodávání účastníky, prostřednictvím internetové stránky Soutěže, obsahu bezprávného charakteru, v tom zvláště výpovědi a názorů urážejících jiné účastníky, vulgarizmy (rovněž vytečkované), rasistické, ponižující, výsměšné apod. výpovědi.
7. Používání z elektronických služeb v rámci Soutěže se může vázat s typickým ohrožením účastníka, jako uživatele Internetu. Riziko spojené z používání ze služeb poskytovaných elektronickou cestou spočívá zvláště na ohrožení infikování informačního systému programovým vybavením majícím za cíl např. špehování používání, krádež důležitých údajů, způsobení nemožnosti uvedení systému do provozu, spam, odstranění údajů, apod.
8. Koordinátor i Organizátor používají ve vlastní režii systémovou ochranu a stálou infromatickou pomoc zajišťující bezpečnost zasílaných a odebíraných údajů, co účastníka neuvolňuje ze zachování náležité pečlivosti v používání Internetu.
9. Podotýká se, že firmy Apple ani Google, které jsou majiteli obchodů, v kterých bude bezplatně přístupná mobilní aplikace, nejsou nijak spojené s organizací Soutěže „Tréninková hra GOOD GAME“.
10. V průběhu Soutěže může Organizátor nebo Koordinátor kontaktovat Účastníky za účelem poskytnutí informací souvisejících s organizací Soutěže, která zahrnuje také možnost informovat Účastníky o následných vydáních Soutěže, pokud mají být implementovány do budoucnost. Komunikace bude probíhat prostřednictvím zpráv zasílaných na e-mailové adresy poskytnuté účastníky.

§8 Ochrana osobních údajů

Údaje Účastníků zpracovávají v souladu s Nařízením evropského parlamentu a Rady (EU) 2016/679 ze dne 27. dubna 2016 ve věci ochrany fyzických osob v souvislosti se zpracováváním osobních údajů a ve věci volného toku takových údajů a anulování směrnice 95/46/ES ("ONOOÚ") a Politika soukromí přístupná na stránce www.good-game.biz.

§9 Zakončení Soutěže a změny Pravidel

1. Organizátor může zakončit Soutěž a vypovědět smlouvu na poskytování služeb

elektronickou cestou, zajišťujíc odpovídající termín na realizaci práv účastníků Soutěže, vyplývajících z těchto Pravidel.

2. O ukončení Soutěže Organizátor poinformuje s nejméně 2měsíčním předstihem umístěním informace o plánovaném ukončení Soutěže na individuálním účtu Účastníka a zasláním takové informace každému Účastníkovi SMS-sem na číslo kontaktního telefonu uvedené účastníkem na Formuláři registrace.

3. Organizátor je oprávněn ke změnám Pravidel, přičemž o každé změně Pravidel Organizátor nebo Administrátor poinformuje na stránce www.good-game.biz s co nejméně 7denním předstihem.

§10 Závěrečná ustanovení

1. Dozor nad vedením akce bude uskutečňovat trojčlenná komise povoláná Koordinátorem v porozumění s Organizátorem, odpovědná za řádný, shodný s Pravidly, průběh Soutěže.

2. V rozsahu neregulovaném v Pravidlech se používají platné právní předpisy, a zvláště předpisy zákona ze dne 23. dubna 1964. Občanský zákoník (tj. Dz.U. z roku 2019. poz. 1145 se zm.) a zákona ze dne 18. července 2002 o poskytování služeb elektronickou cestou (Dz.U. z 2019 r. poz. 123).