

Pravila Tekmovanja »Izobraževalna igra GOOD GAME«

§1 Splošne določbe

1. Pravila določajo pogoje izvedbe Tekmovanja »Izobraževalna Igra GOOD GAME« (v nadaljevanju: »**Tekmovanje**«).
2. Organizator Tekmovanja je Goodyear Polska Sp. z o.o s sedežem v Varšavi (02-255), ul. Krakowiaków 46 (v nadaljevanju: »**Organizator**«).
3. Koordinator-organizator Tekmovanja je podjetje MPL Verbum S.A. s sedežem v mestu Poznań (61-626), ul. Szelągowska 45A, vpisano v poljski poslovni register, ki ga vodi Okrajno sodišče za Poznań-Nowe Miasto in Wilda w mestu Poznań, VIII Gospodarski oddelek, pod številko (KRS): 0000372990, poljska identifikacijska davčna številka NIP: 7781226405, številka REGON 630922602, osnovni kapital 244.444,40 zł, vplačan v celoti (v nadaljevanju: »**Koordinator**«).
4. Tekmovanje poteka na območju Slovenije, pod pogoji, ki jih določajo Pravila, od dne 08.09.2025 do 03.10.2025 in se lahko kadarkoli s strani Organizatorja prekliče brez navedbe razloga.
5. Tekmovanje »Izobraževalna Igra GOOD GAME« je Tekmovanje s področja znanosti in tehnike, izvedbo katerega je Sponzor naročil pri Organizatorju. Cilj Tekmovanja je:
 - a. širiti strokovna znanja o izdelkih ter znanja o tehnoloških postopkih, delovanju in prodaji avtomobilskih pnevmatik,
 - b. oceniti znanja Udeležencev s področja tehnologije, delovanja in prodaje avtomobilskih pnevmatik,
 - c. izbrati izmed Udeležencev osebe z najboljšimi znanji o postopkih i proizvodih s področja tehnologije, delovanja in prodaje avtomobilskih pnevmatik in Udeležencem, ki izpolnjujejo pogoje iz teh Pravil, podeliti nagrade.
6. Sporočila, ki se nanašajo na Tekmovanje, lahko posredujete Koordinatorju na naslov: info@good-game.biz.
7. Pravila so na voljo brezplačno pri prodajnih zastopnikih Organizatorja, na sedežu Organizatorja in Koordinatorja, po prijavi na Tekmovanje pa tudi na spletni strani na naslovu www.good-game.biz.

§2 Pogoji za udeležbo na Tekmovanju

1. Udeleženci Tekmovanja so lahko fizične osebe, stare 18 in več let, zaposlene na področju prodaje in/ali servisiranja avtomobilskih pnevmatik na podlagi pogodbe o zaposlitvi ali druge civilnopravne pogodbe, ki so v času trajanja Tekmovanja zaposlene v podjetjih s področja prodaje, namestitve ali servisiranja avtomobilskih pnevmatik (v nadaljevanju: »**Udeleženci**«).
2. Natečaj je del izobraževalno-marketinškega projekta »Dobra igra«, ki ga pripravlja organizator in se izvaja preko spletne platforme www.good-game.biz (v nadaljevanju: platforma). Za sodelovanje v Natečaju se morate registrirati na Platformi (ustvariti uporabniški račun) ali mobilni aplikaciji "GOOD GAME". Podrobna pravila za registracijo na platformo in natečaj so opisana v § 3 pravil platforme.
3. Na Tekmovanju lahko sodeluje več Udeležencev, zaposlenih v istem podjetju, vendar se vsak

od njih Tekmovanja udeležuje samostojno in za svoj račun ter na svoj račun zbira točke, ki jih je v skladu z določbami §4 mogoče pridobiti na Tekmovanju, ob upoštevanju določbe 4. točke §4.

4. Na natečaju lahko sodeluje več udeležencev, ki so zaposleni pri istem subjektu (službi). Tekmovanje je individualno - vsak udeleženec posebej in za svoj račun zbira točke za izvedbo tekmovalnih nalog in ekipno - kjer se upoštevajo rezultati, ki jih dosežejo vsi udeleženci, zaposleni v isti službi.

5. Status Udeleženca Tekmovanja je veljaven od trenutka prijave na Tekmovanje, v skladu z določbami §3 Pravil.

6. Udeležba na Tekmovanju je prostovoljna. Osebe se lahko kadarkoli pridružijo ali odstopijo od Tekmovanja. Izjavo ob odstopu od Tekmovanja je treba poslati po pošti na naslov Koordinatorja ali po elektronski pošti na naslov: info@good-game.biz. Kot trenutek odstopa od udeležbe na Tekmovanju se šteje vročitev izjave ob odstopu od udeležbe, ki jo Udeleženec vloži na način iz prejšnjega stavka.

7. Ob odstopu od tekmovanja (ali od uporabe platforme) se točke, zbrane na posameznem računu udeleženca, izgubijo (razveljavijo), točke se ne upoštevajo v ekipni razvrstitvi, udeleženec izgubi status in pravico do prejema potrdila in nagrad. Ponovna prijava na natečaj ne pomeni ponovne pridobitve točk, zbranih na individualnem računu udeleženca pred datumom odstopa od natečaja, vključitve teh točk v ekipno lestvico, prav tako pa udeležencu ne daje pravice do prejema potrdila in nagrad, če je bil udeleženec do njih upravičen pred datumom odstopa od natečaja in jih je nato zaradi odstopa od natečaja izgubil.

8. Organizator ali Koordinator lahko izključi Udeleženca iz Tekmovanja z navedbo razloga za izključitev. Udeleženec se izključi iz Tekmovanja s takojšnjim učinkom, če:

a. Organizator ali Koordinator ugotovijo, da Udeleženec ne izpolnjuje pogojev za udeležbo na Tekmovanju iz §2 1. in 2. odstavek Pravil oziroma da zanj velja negativen pogoj iz §2 4. odstavka Pravil;

b. so dejanja Udeleženca v nasprotju s pravnimi predpisi ali Pravili.

9. Izključitev iz 8. odstavka zgoraj velja od trenutka, ko Udeleženec prejme izjavo o izključitvi iz Tekmovanja. Izjavo iz prejšnjega stavka vloži Organizator po elektronski pošti preko Individualnega Računa Udeleženca. Ob izključitvi Udeleženca se točke, ki si jih je ta zaslužil, izbrišejo, Udeleženec sam pa izgubi pravico do statusa in Nagrad.

10. Vse opombe, vprašanja ali pritožbe v zvezi s Tekmovanjem ali udeležbo Udeleženci lahko naslovijo pisno na naslov: info@good-game.biz.

§3 Prijava na Tekmovanje

1. Za sodelovanje v natečaju se je treba registrirati in ustvariti račun na platformi (v nadaljevanju »račun posameznika«). V okviru registracijskega obrazca za platformo je udeleženec dolžan izpolniti zahtevane podatke (vključno z osebni podatki) in podati potrebne izjave, vključno s tem, da je prebral pravila platforme in pravila natečaja

2. Udeleženec je dolžan enkrat potrditi (s klikom na ustrezno polje ob prvi prijavi), da je seznanjen in sprejema Pravila. To je pogoj za udeležbo na Tekmovanju.

3. Udeleženci, ki so sodelovali v prejšnjih izvedbah natečaja (tj. organiziranih pred letom 2025), lahko nadaljujejo sodelovanje v trenutni izvedbi natečaja prek istega računa, ki je bil zanje ustvarjen ob prijavi na natečaj. Takšnim udeležencem ni treba izpolniti registracijskega obrazca za platformo, ker bodo podatki o sodelovanju v prejšnji izdaji natečaja preneseni (preseljeni) na platformo in bodo dodeljeni udeležencem računu na platformi. Podatke za prijavo v račun na

platformi bo organizator posredoval sodelujočim v obliki elektronskega sporočila pred začetkom natečaja. Za sodelovanje v natečaju se mora udeleženec prijaviti na platformo. Ob prvi prijavi na platformo je udeleženec dolžan potrditi, da je prebral in sprejema vsebino pravil trenutne izdaje natečaja in pravil uporabe platforme ter preveriti, ali predhodno posredovani podatki so posodobljeni. Udeleženec, ki je sprejel

4. Udeleženec je dolžan zagotoviti zaupnost gesla, ki ga ne sme razkriti ali posredovati tretjim osebam. Udeleženec posreduje podatke za dostop do svojega računa tretjim osebam le na lastno odgovornost. Organizator in Koordinator ne odgovarjata za posredovanje podatkov za dostop do računa tretjim osebam.

5. Registracija na platformi je tudi potrditev pripravljenosti za sodelovanje v natečaju

6. Za pravilno izvedbo Tekmovanja je Udeleženec upravičen in dolžan posodobiti podatke, ki jih je navedel v Registracijskem Obrazcu.

7. Komunikacija med Organizatorjem in Udeležencem lahko poteka preko mobilne aplikacije »GOOD GAME« (na voljo brezplačno v trgovinah AppStore in Google Play (v nadaljevanju »Mobilna Aplikacija«)), če Udeleženec namesti to Mobilno Aplikacijo na svoji prenosni napravi. Namestitev mobilne aplikacije je prostovoljna in ni pogoj za udeležbo na Tekmovanju.

8. Za zagon in pravilno delovanje Aplikacije je potrebno vključiti naslednje funkcije Naprave: aktivna internetna povezava ali aktivna povezava z brezžičnim omrežjem.

9. Stroški prenosa podatkov, potrebnega za prenos, namestitev, zagon in uporabo Mobilne Aplikacije krije Udeleženec, ki uporablja Mobilno Aplikacijo, na podlagi pogodb sklenjenih s telekomunikacijskimi operaterji ali drugimi ponudniki internetnih storitev. Udeleženec-uporabnik Mobilne Aplikacije odgovarja za stroške iz naslova prenosa podatkov, potrebnih za uporabo te Mobilne Aplikacije.

§4 Udeležba na Tekmovanju, Dodeljevanje Točk in Tekmovanje med Udeleženci.

1. Udeleženec sodeluje na Tekmovanju v skladu s predpisi iz §4 spodaj.

2. Tekmovanje traja od 08.09.2025 do 03.10.2025 in vključuje tekmovanje - med katerima tekmovanja Udeleženec pridobiva znanja o proizvodih in postopkih povezanih s proizvodi Sponzorja, opravlja točkovane dejavnosti in si s tem zasluži točke in statuse ter tekmuje za nagrade z drugimi Udeleženci. Vsako tekmovanje sestoji iz 4 Krogov. O datumu začetka vsakega Tekmovanja Udeleženec lahko prebere, k se prijavi na svoj račun na spletni strani www.good-game.biz oziroma v mobilni aplikaciji.

3. V času trajanja natečaja lahko udeleženec opravlja naloge, določene v natečaju, tako da se prijavi v svoj individualni račun na platformi ali v mobilni aplikaciji, tj:

- a. Preberite izobraževalno gradivo in odgovorite na vprašanje. Izobraževalno gradivo je učni članek o tehnologiji proizvodnje, uporabe in prodaje avtomobilskih pnevmatik. Izobraževalno gradivo je na platformi objavljeno vsak ponedeljek, torek in sredo med trajanjem tekmovanja. Po branju izobraževalnega gradiva udeleženec odgovori na eno vprašanje, povezano z učnim materialom. Vprašanje se prikaže na koncu gradiva. Na vprašanja je mogoče odgovarjati od ponedeljka ob 8:00:00 do srede ob 23:59:59 (srednjeevropski čas).
- b. Rešite kviz. Kviz je sestavljen iz 20 vprašanj, od katerih je 10 povezanih s temami izobraževalnega gradiva, preostalih 10 pa preverja zaznavanje udeležencev. Kvizi so na platformi objavljeni vsak četrtek med trajanjem tekmovanja. Kviz je na voljo vsak četrtek od 8:00:00 do 23:59:59 (srednjeevropski čas).

c.

c. Preizkusite se v načinu preživetja. Način preživetja je test, ki vsebuje 30 vprašanj o tehnologiji proizvodnje, uporabe in prodaje avtomobilskih sedežnih prevlek. Način preživetja poteka v 3. tednu igre ter vključuje naslednja pravila:

1. Način preživetja je na voljo med določenim tednom (krogom), tj. od ponedeljka do petka med trajanjem tekmovanja.
2. Udeleženec ima za odgovor na vsako vprašanje v testu 60 sekund.
3. Udeleženec odgovarja na vprašanja, dokler ne poda prvega napačnega odgovora – nato se igra konča.
4. Udeleženec ima v vsakem načinu preživetja na voljo 3 (tri) poskuse – v razvrstitev se šteje najboljši rezultat (točke za pravilne odgovore) med opravljenimi poskusi.
5. Način preživetja je mogoče začasno prekiniti s klikom na gumb „PREKINITEV“ in ga nadaljevati kadar koli v krogu, v katerem poteka. Udeleženec lahko način preživetja prekine le enkrat v krogu. Če udeleženec prekine način preživetja pred zaključkom, se to šteje kot poraz.

d. Ujemite rešilni pas. Rešilni pas je namenjen udeležencem, ki v določenem tednu (krogu) niso izpolnili nobene določene naloge in niso prejeli točk. Rešilni pas je v obliki testa, ki vsebuje 20 vprašanj. Na voljo je ves čas igre, dokler ga udeleženec ne uporabi (ne uspe opraviti testa). Test je mogoče rešiti le enkrat.

4. Udeleženec prejme točke za izvedbo (ali neizvedbo) točkovanih dejavnosti, navedenih v odstavku 3 zgoraj. Točke, ki jih udeleženec zbere med igro, se seštevajo na njegovem individualnem računu.
5. Točke, ki jih udeleženec prejme med enim krogom igre, so lahko pozitivne ali negativne. Pozitivne točke povečajo saldo točk na računu udeleženca, negativne točke pa ga zmanjšajo.
6. Udeleženec prejme pozitivne točke za vsako točkovano dejavnost, opravljeno v določenem času:
 - a. branje izobraževalnega gradiva,
 - b. odgovor na vprašanje na koncu izobraževalnega gradiva,
 - c. odgovor na vprašanje v kvizu,
 - d. dokončanje načina preživetja in
 - e. rešitev testa v Rešilnem pasu.

Negativne točke se dodelijo za katero koli točkovano dejavnost, ki ni bila opravljena v določenem času, kot na primer:

- a. neodgovorjena vprašanja v izobraževalnih gradivih ali
- b. nerešen kviz.

7. Podrobno točkovanje je na voljo na spletni strani igre v razdelku Osnovna pravila.
8. Saldo točk na računu udeleženca ob koncu tekmovanja (po zadnjem krogu) določa uvrstitev v razvrstitvi, ki udeleženca upravičuje do prejema individualnih nagrad.
9. Če udeleženec v tekmovanju ne uspe, se mora ponovno prijaviti. Višji kot je saldo točk, višja je uvrstitev v razvrstitvi. Če imajo udeleženci enak saldo točk, se razvrstitev določi glede na čas, ko je bil saldo dosežen. Udeleženec, ki je dosegel saldo hitreje, zasede višje mesto v razvrstitvi.
10. Udeleženec lahko kadar koli med tekmovanjem preveri svojo trenutno uvrstitev v razvrstitvi na svojem individualnem računu na platformi ali v mobilni aplikaciji.

11. Organizator bo udeležencem na platformi omogočil konfigurator vozil. To je orodje za ustvarjanje virtualnega vozila. Možnosti konfiguracije so odvisne od števila točk, ki jih je udeleženec zbral – več točk ima udeleženec, več naprednih funkcij lahko izbere v svojem vozilu. Konfigurator je zabavna igra, ki ne vpliva na rezultate tekmovanja. Točke, zbrane na osebni računu, služijo le za odklepanje določenih funkcij v konfiguratorju, izbira posameznih funkcij pa ne zmanjšuje stanja točk.
12. Točke, zbrane v tekmovanju, se uporabljajo samo za ocenjevanje in konfiguracijo vozil v generatorju. Točk ni mogoče zamenjati za nagrade ali denar, in ob koncu tekmovanja se izničijo.

§6 Nagrad

1. Udeleženci, ki se na koncu play-off uvrstijo na najvišja mesta, prejmejo individualne nagrade. Informacije o številu podeljenih mest in vrsti individualnih nagrad bodo objavljene na platformi. Poleg tega vsak udeleženec prejme osebni certifikat, ki potrjuje izpolnitev izziva.
2. Nagrada za eno ekipo je darilni bon za nakup na Amazonu v vrednosti 300 funtov.
3. Posamezne nagrade bodo udeležencem dostavljene v roku 45 dni po zaključku vsakega play-off na naslov podjetja, naveden ob registraciji.

§7 Pritožbe v zvezi s potekom Tekmovanja

1. Pritožbe v zvezi s potekom Tekmovanja, vključno z elektronsko opravljenimi storitvami, je treba vložiti pisno na naslov Koordinatorja: info@good-game.biz v roku 30 dni od datuma dogodka, ki je razlog za pritožbo, vendar ne pozneje kot 30 dni od konca Tekmovanja.
2. Pritožba mora vsebovati navedbo pritožbenega vzroka in zahtevkov.
3. Koordinator bo obravnaval pritožbe skupaj z Organizatorjem na podlagi Pravilnika, kar ne izključuje pravice Udeleženca do uveljavljanja zahtevkov pod splošnimi pogoji v skladu z veljavno zakonodajo.
4. Pritožbe se obravnavajo v roku 14 dni od datuma vročitve Koordinatorju.
5. Udeleženec bo o odločbi v zvezi s pritožbo obveščen po priporočeni pošti, na naslov naveden v pritožbi, v roku 14 delovnih dni od vročitve te pritožbe.

§8 Izvajanje elektronskih storitev

1. V okviru Tekmovanja Organizator Udeležencem, pod pogoji, določenimi v Pravilih, brezplačno zagotavlja elektronske storitve v obsegu, potrebnem za izvedbo Tekmovanja.
2. Kot elektronsko opravljene storitve za potrebe Tekmovanja je treba razumeti storitve, kot so:
 - a. omogočanje dostopa do Pravilnika na spletni strani Tekmovanja;
 - b. ustvarjanje in zagotavljanje dostopa do Individualnih Računov, kjer se zbirajo Točke;

c. omogočanje dostopa do učnega gradiva o proizvodih in postopkih povezanih s tehnologijo, delovanjem in prodajo avtomobilskih pnevmatik ter omogočanje opravljanja točkovanih dejavnosti pod pogoji, določenimi v Pravilih, in pridobivanja Točk;

d. omogočanje komunikacije med Koordinatorjem in Udeležencem preko spletne strani Tekmovanja;

e. omogočanje komunikacije med Koordinatorjem in Udeležencem preko Mobilne Aplikacije.

3. Pogodba o izvajanju elektronsko opravljenih storitev se sklene v trenutku, ko Udeleženec naloži spletno stran Tekmovanja oziroma ob prijavi na Individualni Račun ali ob prenosu in namestitvi Mobilne Aplikacije na prenosni napravi Udeleženca.

4. Pogodba o izvajanju elektronsko opravljenih storitev se lahko kadarkoli prekliče z zapustitvijo spletne strani Tekmovanja, za prijavljene Udeležence pa z izbrisom Individualnega Računa ali odstranitvijo Mobilne Aplikacije iz prenosne naprave Udeleženca.

5. Obvezen tehnični pogoj za uporabo elektronsko opravljenih storitev je namestitev internetnega brskalnika, v primeru uporabe Mobilne Aplikacije pa obstaja dodatni pogoj - prenosna naprava z operacijskim sistemom Android 6+ ali več oziroma iOS 11.2+.

6. Organizator prepoveduje Udeležencem pošiljanje nezakonitih vsebin preko spletne strani Tekmovanja, zlasti izjav in mnenj, ki so žaljive za druge Udeležence, kletvic (tudi šifriranih), rasističnih, ponižujočih izjav itd.

7. Uporaba elektronskih storitev v okviru Tekmovanja je lahko povezana s tipičnimi tveganji za uporabnike Interneta. Tveganje, povezano z uporabo elektronsko opravljenih storitev, vključuje zlasti nevarnost okužbe računalniškega sistema s programsko opremo za vohunjenje, krajo podatkov, preprečevanje zagona sistema, pošiljanje neželene pošte, izbris podatkov in drugo.

8. Koordinator in Organizator uporabljata sistemsko zaščito in računalniško podporo za zagotavljanje varnosti poslanih in prejetih podatkov, kar sicer ne odpravlja Udeleženčeve obveznosti v zvezi z varno uporabo Interneta.

9. Poudariti je treba, da podjetja Apple in Google, ki sta lastnika trgovin, kjer bo na voljo za namestitev brezplačna mobilna aplikacija, nista nikakor povezana z izvedbo Tekmovanja »Izobraževalna igra GOOD GAME«.

10. Med tekmovanjem lahko organizator ali koordinator stopi v stik z udeleženci, da jim posreduje informacije v zvezi z organizacijo tekmovanja, ki vključujejo tudi možnost obveščanja udeležencev o nadaljnjih izdajah tekmovanja, če jih je treba izvajati v prihodnosti. Komunikacija bo potekala prek sporočil, poslanih na e-poštne naslove, ki jih posredujejo udeleženci.

§9 Varstvo osebnih podatkov

Osebni podatki Udeležencev se obdelujejo v skladu z Uredbo Evropskega parlamenta in Sveta (EU) 2016/679 z dne 27. aprila 2016. o varstvu posameznikov pri obdelavi osebnih podatkov in o prostem pretoku takih podatkov ter o razveljavitvi Direktive 95/46/ES (GDRP) in politiko Zasebnosti, ki je na voljo na spletni strani www.good-game.biz.

§10 Konec Tekmovanja in spremembe Pravil

1. Organizator lahko konča Tekmovanje in prekliče pogodbo o izvajanju elektronsko opravljenih storitev z ohranitvijo ustreznega roka, v katerem Udeleženci lahko uveljavijo svoje pravice iz teh Pravil.

2. Organizator bo o koncu Tekmovanja sporočil vsaj 2 meseca vnaprej tako, da bo Udeležencem preko Individualnih Računov poslal obvestilo o načrtovanem koncu Tekmovanja.

3. Organizator je upravičen do spremembe Pravil, vendar mora vsako spremembo napovedati na spletni strani www.good-game.biz vsaj 7 dni pred uvedbo spremembe.

§11 Končne določbe

Nadzor nad izvedbo dogodka bo izvajala tričlanska Komisija, ki jo Koordinator imenuje skupaj z Organizatorjem, in ki bo poskrbela za to, da se Tekmovanje izvede pravilno in v skladu s Pravili.