

## Pravilnik Takmičenja „Igra za obuku GOOD GAME“

### §1 Opšte odredbe

1. Pravilnik određuje uslove sprovođenja Takmičenja „Igra za obuku GOOD GAME“ (u daljem tekstu: „**Takmičenje**“).
2. Organizator Takmičenja je Goodyear Polska Sp. z o.o. sa sedištem u Varšavi (02-255), ul. Krakowiaków 46 (u daljem tekstu: „**Organizator**“).
3. Koordinator Organizator Takmičenja je MPL Verbum S. A. sa sedištem u Poznanju (61-626), ul. Szelałowska 45A, unesen u registar preduzetnika, koji vodi Okružni Sud Poznanj - Nowe Miasto i Wilda u Poznanju, VIII Odeljenje za ekonomske poslove, s brojem KRS (državni sudski registar): 0000372990, brojem NIP (poljski poreski identifikacioni broj): 7781226405, Regon (broj firme) 630922602, kapital firme u iznosu 244.444,40 PLN, uplaćen u celini (u daljem tekstu: „**Koordinator**“).
4. Takmičenje se održava na teritoriji Srbije - na uslovima koje određuje Pravilnik, od dana 08.09.2025. god. do 03.10.2025. god. I Organizator može da ga otkaže u svakom trenutku bez navođenja razloga.
5. Takmičenje „Igra za obuku Good Game“ je Takmičenje iz oblasti nauke i tehnike kojeg izvršenje Pokrovitelj je dodelio Organizatoru i koje ima za cilj:
  - a. širenje stručnog znanja o proizvodima i postupku iz oblasti tehnologije, eksploatacije i prodaje auto guma,
  - b. ocena znanja Učesnika u oblasti tehnologije, korišćenja i prodaje auto guma,
  - c. izdvajanje od Učesnika ljudi s najboljim znanjem na temu proizvoda i postupka iz oblasti tehnologije, korišćenja i prodaje auto guma kao i dodeljivanje nagrada Učesnicima koji ispunjavaju uslove određene ovim pravilnikom.
6. Poruke koje se odnose na Takmičenje mogu da se šalju na adresu Koordinatora: info@good-game.biz.
7. Pravilnik je besplatno dostupan kod predstavnika prodaje Organizatora, u sedištu Organizatora i Koordinatora dok nakon registrovanja za Takmičenje takođe, nakon prijave, na internet stranici koja je dostupna na adresi [www.good-game.biz](http://www.good-game.biz)

### §2 Pravila učešća u Takmičenju

1. Učesnici Takmičenja mogu da budu punoletna (+18) fizička lica koja na osnovi ugovora o radu ili drugog ugovora vrše poslovne obaveze u okviru prodaje i/ili servisa auto guma i koja su za celo vreme trajanja Takmičenja zaposleni kod subjekata koji vodi poslove prodaje, montiranja i servisa auto guma (u daljem tekstu: „**Učesnici**“).

2. Takmičenje je deo edukativno-marketinškog projekta pod nazivom „Dobra igra“ koji je pripremio Organizator i sprovodi se putem internet platforme dostupne na vvv.good-game.biz (u daljem tekstu: Platforma). Da biste učestvovali u Konkursu, morate se registrovati na Platformi (napraviti korisnički nalog) ili mobilnu aplikaciju „DOBRA IGRA“. Detaljna pravila za registraciju na Platformu i Konkurs su opisana u § 3 Pravilnika o Platformi

3. U Takmičenju može da učestvuje nekoliko Učesnika koji su zaposleni u istom subjektu dok svako od njih učestvuje u Takmičenju samostalno i na svoju ruku kao i skuplja bodove koje je moguće skupljati u Takmičenju u skladu s odredbama §4., na svoj račun uz poštovanje odredba Pravilnika §4. t. 4.

4. Učesnici koji su zaposleni kod Organizatora ili Sponzora ili su članovi porodica Organizatora ili Sponzora mogu da učestvuju u Takmičenju, ali neće da imaju pravo da se pojavljuju na Rang listama i da dobivaju nagrade.

5. Status Učesnika Takmičenja je aktivan od kada je izvršena registracija u Takmičenju, u skladu s odredbama §3 Pravilnika.

6. Učešće u Takmičenju je dobrovoljno. Prijava za Takmičenje ili napuštanje Takmičenja je moguća u svakom trenutku dok ono traje. Izjavu o napuštanju Takmičenja treba da se pošalje u pismenom obliku na adresu Koordinatora ili putem elektronske pošte na adresu: info@good-game.biz. Trenutak napuštanja Takmičenja je trenutak kada je od Učesnika dobivena izjava o napuštanju na način koji je naveden u rečenici gore.

7. U trenutku napuštanja Takmičenja dolazi do gubitka (poništanja) Bodova skupljenih na Individualnim Nalogu Učesnika, gubitak statusa Učesnika i gubitak prava na dobivanje Nagrada. Uz ponovnu registraciju za Takmičenje Učesnik ne dobiva nazad Bodove koje je skupio na Individualnim Nalogu pre datuma napuštanja Takmičenja, ne dobiva nazad Status u Takmičenju niti ne daje pravo na dobivanje Nagrada na koje je Učesnik imao pravo pre datuma napuštanja Takmičenja a posle ga izgubio zbog napuštanja Takmičenja.

8 Organizator ili Koordinator mogu da isključe Učesnika iz učešća u Takmičenju navodeći razloge isključivanja. Razlozi koji opravdavaju isključivanje Učesnika iz Takmičenja i koji odmah stupaju na snagu su, kada:

a. Organizator ili Koordinator utvrde da Učesnik ne ispunjava uslove za prijavljivanje učešća u Takmičenju koje su navedene u §2. st 1. i 2. Pravilnika ili ispunjava negativnu okolnost navedenu u §2. st 4, Pravilnika;

b. Učesnik postupa na način koji nije u skladu s zakonom ili Pravilnikom.

9. Isključivanje navedeno u st 8. gore je efikasno od trenutka kada Organizator isporuči Učesniku izjavu o isključivanju Učesnika iz Takmičenja. Gorenavedenu izjavu Organizator isporučuje u elektronskom obliku putem Individualnog Naloga Učesnika. U trenutku isključivanja Učesnika iz Takmičenja bodovi koje je skupio na Individualnim Nalogu Učesnika se poništavaju a Učesnik gubi pravo na status i Nagrade u Takmičenju.

10. Sve predloge, pitanja, primedbe ili reklamacije vezane uz funkcionisanje Takmičenja ili učešća u njemu Učesnici treba da šalju u pismenom obliku na adresu: info@good-game.biz.

### §3 Registracija za Takmičenje

1. Da biste učestvovali u Konkursu, potrebno je da se registrujete i otvorite nalog na Platformi (u daljem tekstu „Nalog pojedinca“). Kao deo obrasca za registraciju za Platformu, Učesnik je dužan da popuni tražene informacije (uključujući lične podatke) i da potrebne izjave, uključujući i to da je pročitao Pravila Platforme i Pravila Konkursa

2. Učesnik ima obavezu da jednokratno potvrdi (klikajući odgovarajuće mesto tokom prve prijave) da je saznao i prihvata Pravilnik. Prihvatanje saglasnosti je uslov u Takmičenju.

3. Učesnici koji su učestvovali u prethodnim izdanjima Konkursa (tj. organizovanim pre 2025. godine) mogu nastaviti učešće u aktuelnom izdanju Konkursa putem istog naloga koji im je otvoren prilikom registracije za Konkurs. Takvi Učesnici ne moraju da popune formular za registraciju za Platformu, jer će podaci u vezi sa učešćem u prethodnom izdanju Konkursa biti preneti (migrirani) na Platformu i biće dodeljeni Nalogu Učesnika na Platformi. Podatke za prijavu na Nalog na Platformi Organizator će dostaviti Učesnicima u vidu e-maila pre početka Konkursa. Da bi učestvovao u Konkursu, učesnik se mora prijaviti na Platformu. Prilikom prvog prijavljivanja na Platformu, Učesnik je dužan da potvrdi da je pročitao i da prihvata sadržaj pravilnika važećeg izdanja Konkursa i pravilnika o korišćenju Platforme, kao i da proveri da li je prethodno dati podaci su ažurni. Učesnik koji je prihvatio.

4. Učesnik ima obavezu da održi tajnu kada se radi o lozinci, da je ne deli i da je obezbedi od pristupa trećih lica. U slučaju kad podeli podatke za pristup nalogu u Takmičenju s trećim licima, radi to na svoju odgovornost. Ni Organizator ni Koordinator ne snose odgovornost kada Učesnik Takmičenja podeli podatke za pristup nalogu s trećim licima.

5. Registracija na Platformi je takođe potvrda volje za učešće na Konkursu

6. U cilju uspešnog ostvarivanja Takmičenja Učesnik ima pravo i obavezu da ažurira podatke navedene u Formularu Registracije.

7. Komunikacija između Organizatora i Učesnika može da se vrši putem mobilne aplikacije „GOOD GAME“ koja je dostupna za besplatno preuzimanje u prodavnicama AppStore i Google Play (u daljem tekstu: Mobilna Aplikacija) ako Učesnik instalira Mobilnu Aplikaciju na svojem mobilnom uređaju. Instaliranje Mobilne Aplikacije je dobrovoljno i nije uslov učešća u Takmičenju.

8. Za pokretanje i pravilan rad Aplikacije neophodno je pokretanje sledećih funkcija Uređaja: aktivna veza s internetom ili aktiva veza s bežičnim internetom.

9. Troškovi prenosa podataka potrebnih za preuzimanje, instalaciju, pokretanje i korišćenje Mobilne Aplikacije snosi Učesnik koji je korisnik Mobilne Aplikacije na

osnovi ugovora koje je sklopio s telekomunikacionim operaterom ili drugim isporučiocima internetskih usluga. Učesnik koji je korisnik Mobilne Aplikacije snosi odgovornost za bilo koje troškove zbog korišćenja transmisije podataka koja je neophodna za upotrebu Mobilne Aplikacije.

#### **§4 Učešće u Takmičenju, Dobivanje bodova, Natjecanje među Učesnicima.**

1. Učesnik koji se prijavio za Takmičenje učestvuje u Takmičenju u skladu s pravilima određenim u dolje navedenom

2. Takmičenje traje od 08.09.2025. god. do 03.10.2025. god. i sastoji se od igre za vreme koje Učesnik dobiva znanje o proizvodu i postupku vezanu uz proizvode Sponzora kao i vrši radnje za koje se skupljaju bodovi u Takmičenju te dobiva bodove, Statuse i natječe se za nagrade s drugim Učesnicima. Igra obuhvaća period od 4 Krugova. O početku svake od Igara Učesnik može da sazna nakon prijave pomoću podataka za pristup na svoj nalog na [www.good-game.biz](http://www.good-game.biz) ili u mobilnoj aplikaciji Takmičenja;

3. Tokom trajanja takmičenja, učesnik može, nakon prijavljivanja na svoj individualni nalog na platformi ili u mobilnoj aplikaciji, da izvršava zadatke predviđene u takmičenju, i to:

##### **a. Pročitajte edukativni materijal i odgovorite na pitanje.**

Edukativni materijal je obrazovni članak o tehnologiji proizvodnje, upotrebe i prodaje auto-guma. Edukativni materijal objavljuje se na platformi svakog ponedjeljka, utorka i srede tokom trajanja takmičenja. Nakon čitanja edukativnog materijala, učesnik odgovara na jedno pitanje koje se odnosi na obrazovni materijal. Pitanje se pojavljuje na kraju edukativnog materijala. Na pitanja se može odgovarati od ponedjeljka u 08:00:00 do srede u 23:59:59 (centralnoevropsko vreme).

##### **b. Rešite kviz.**

Kviz se sastoji od ukupno 20 pitanja, od kojih se 10 odnosi na teme obrađene u edukativnim materijalima, a preostalih 10 pitanja testiraju pažnju učesnika. Kvizovi se objavljuju na platformi svakog četvrtka tokom trajanja takmičenja. Kviz je dostupan svakog četvrtka od 08:00:00 do 23:59:59 (centralnoevropsko vreme).

##### **c. Isprobajte režim preživljavanja.**

Režim preživljavanja je test koji se sastoji od 30 pitanja o tehnologiji proizvodnje, upotrebe i prodaje auto-presvlaka. Režim preživljavanja aktivira se u 3. (trećoj) i 5. (petoj) nedelji (krugu) igre. Režim preživljavanja se sprovodi prema sledećim pravilima:

1. Režim preživljavanja je dostupan tokom odgovarajuće nedelje (kruga), tj. od ponedjeljka do petka tokom trajanja takmičenja.
2. Učesnik ima 60 sekundi za odgovor na svako pitanje u testu.
3. Učesnik odgovara na pitanja sve dok ne da prvi netačan odgovor – tada se igra završava.
4. Učesnik ima 3 (tri) pokušaja u svakom režimu preživljavanja – u rangiranje se računa najbolji rezultat (poeni za tačne odgovore) od svih pokušaja.

5. Režim preživljavanja može se pauzirati klikom na dugme „PAUZA“ i nastaviti u bilo kom trenutku tokom kruga u kojem se režim preživljavanja sprovodi. Učesnik može pauzirati režim preživljavanja samo jednom po krugu. Prekid režima preživljavanja tokom igre smatra se porazom.

d. Iskoristite pojas za spasavanje.

Pojas za spasavanje dodeljuje se učesnicima koji u odgovarajućoj nedelji (krugu) nisu ispunili nijedan od zadatih zadataka i nisu osvojili poene. Pojas za spasavanje ima formu testa koji se sastoji od 20 pitanja. Pojas za spasavanje je dostupan tokom cele igre, sve dok ga učesnik ne iskoristi (ili ne položi test). Za rešavanje testa dozvoljen je samo jedan pokušaj.

4. Poeni se učesniku dodeljuju za izvršenje (ili neizvršenje) bodovanih aktivnosti navedenih u tački 3. Poeni osvojeni tokom jedne igre se sabiraju na njegovom individualnom nalogu.

5. Poeni koje učesnik dobije tokom jednog kruga mogu imati pozitivnu ili negativnu vrednost. Pozitivni poeni povećavaju stanje poena učesnika, dok ga negativni poeni smanjuju.

6. Učesnik dobija pozitivne poene za svaku bodovanu aktivnost izvršenu u predviđenom roku, i to:

- čitanje edukativnog materijala,
- odgovaranje na pitanje na kraju edukativnog materijala,
- odgovaranje na pitanja u kvizu,
- završetak režima preživljavanja i
- rešavanje testa u okviru pojasa za spasavanje.

Negativni poeni se dodeljuju učesniku za svaku bodovanu aktivnost koja nije izvršena u predviđenom roku, uključujući:

- neodgovaranje na pitanja iz edukativnog materijala,
- nerešavanje kviza.

7. Detaljno bodovanje dostupno je na veb-stranici igre u delu Osnovna pravila.

8. Stanje poena na nalogu učesnika na kraju takmičenja (nakon poslednjeg kruga) određuje plasman na rang-listi, što omogućava učesniku da osvoji individualne nagrade.

9. Ako učesnik ne uspe na takmičenju, mora ponovo da se prijavi. Što je veće stanje poena, to je bolji plasman na rang-listi. Ako dva učesnika imaju isto stanje poena, plasman se određuje prema vremenu postizanja tog stanja. Brži učesnik ima bolji plasman.

10. Učesnik u svakom trenutku može proveriti svoju trenutnu poziciju na rang-listi putem individualnog naloga na platformi ili mobilnoj aplikaciji.

11. Organizator na platformi učesnicima pruža konfigurator automobila. Ovo je alat koji omogućava kreiranje virtuelnog automobila. Mogućnosti konfiguracije zavise od broja poena koje je učesnik osvojio – što više poena učesnik ima, to naprednije elemente može izabrati za svoje vozilo. Konfigurator je zabavna igra koja ne utiče na rezultate takmičenja.

12. Poeni osvojeni tokom takmičenja koriste se isključivo za rangiranje i konfiguraciju vozila u generatoru. Poeni se ne mogu zameniti za nagrade ili novčani ekvivalent i na kraju svakog takmičenja se resetuju.

## **§5 Nagrade**

1. Szczegoli dotyczace nagrod mozna znalezc na stronie gri v zakładce Nagrodi.

Nagrade će da budu dostavljene Učesnicima u roku od 45 dana od završetka svake Igre na adresu firme navedene tokom registracije.

## **§6 Postupak reklamacije koji se odnosi na tok Takmičenja**

1. Reklamacije koje se odnose na tok Takmičenja uključujući usluge pružane elektronskim putem mogu da se prijavljuju pismeno na adresu Koordinatora: info@good-game.biz u roku od 30 dana od dana kada se dogodio slučaj na koji se odnosi reklamacija ali ne kasnije od 30 dana od datuma završetka Igre.

2. Reklamacija mora da sadrži razlog reklamacije i zahtev Učesnika.

3. Koordinator će da razmatra reklamacije u sporazumu s Organizatorom na osnovi Pravilnika, što ne isključuje prava Učesnika na potraživanje prema opštim pravilima u skladu s obavezujućim odredbama zakona.

4. Reklamacije će da se razmatraju u roku 14 radnih dana od dana isporuke Koordinatoru.

5. Učesnik će biti informisan o odluci o reklamaciji putem preporučenog pisma poslatog na adresu navedenu u reklamaciji u roku od 14 radnih dana od dana dostavljanja reklamacije.

## **§7 Pružanje usluga elektronskim putem**

1. U okviru Takmičenja Organizator pruža Učesnicima, prema pravilima opisanim u Pravilniku, besplatne usluge neophodne za realizaciju Takmičenja elektronskim putem.

2. Pod uslugama koje su pružane elektronskim putem na potrebe Takmičenja podrazumeva se sledeće usluge:

a. objavljivanje Pravilnika na internet stranici Takmičenja;

b. osnivanje i davanje pristupa Učesnicima za Individualne Naloge na kojima se skupljaju Bodovi;

c. omogućavanje pristupa znanju o proizvodima i postupku koje se odnosi na tehnologiju, korišćenje i prodaju automobilskih guma kao i poduzimanja radnja za koje se dobivaju bodovi prema pravilima određenim u Pravilniku i dobivanje Bodova u Takmičenju;

d. omogućavanje komunikacije između Koordinatora i Učesnika putem internet stranice Takmičenja

e. omogućavanje komunikacije između Koordinatora i Učesnika putem Mobilne Aplikacije.

3. Ugovor o pružanje usluga elektronskim putem se sklapa u trenutku kada Učesnik otvori internet stranicu Takmičenja ili u trenutku kada se prijavi u Individualni Nalog ili u trenutku preuzimanja i instaliranja Mobilne Aplikacije na mobilnom uređaju Učesnika.

4. Ugovor o pružanje usluga elektronskim putem može u svakom trenutku da se raskine napuštanjem internet stranice Takmičenja dok u slučaju registrovanih Učesnika brisanjem Individualnog Naloga ili deinstaliranjem Mobilne Aplikacije na mobilnom Uređaju Učesnika.

5. Tehnički uslov neophodan za korišćenje usluga koje su pružane elektronskim putem je instalirani internet pregledač dok u slučaju korišćenja Mobilne Aplikacije dodatni uslov je da Učesnik ima mobilni uređaj s operativnim sistemom Android 6+ i više ili iOS 11.2+.

6. Organizator zabranjuje Učesnicima da putem internet stranice Takmičenja objavljuju sadržaj koji je protiv zakona uključujući govor i mišljenje koje vređa druge Učesnike, psovke (čak prekrivene drugim znakovima), rasistička mišljenja, koja ponižavaju ili ismejavaju i slično.

7. Korišćenje elektronskih usluga u okviru Takmičenja može da uzrokuje tipične opasnosti za Učesnika kao korisnika Interneta. Rizik korišćenja usluga koje su pružane elektronskim putem je posebno veliki kada se radi o opasnosti od zaražavanja informatičkog sistema softverom koji ima za cilj na primer: špijuniranje upotrebe, krađu važnih podataka, izazivanje nemogućnosti pokretanja sistema, nepoželjne poruke, brisanje podataka i sl.

8. Koordinator i Organizator koriste svoje bezbednosne sustave i postojanu informatičku pomoć obezbeđujući slanje i primanje podataka, što ne oslobađa Učesnika od potrebne pažnje kada koristi Internet.

9. Važno je napomenuti da firme Apple i Google koji su vlasnici prodavnica, u kojim je moguće besplatno preuzimanje mobilne aplikacije, nisu na nikakav način povezani s organizovanjem Takmičenja „Igra za obuku GOOD GAME“.

10. Tokom Takmičenja, Organizator ili Koordinator mogu kontaktirati Učesnike radi pružanja informacija u vezi sa organizacijom Takmičenja, što takođe uključuje mogućnost obaveštavanja Učesnika o kasnijim izdanjima Konkursa, ako će se takvi primeniti u budućnost. Komunikacija će se odvijati putem poruka poslatih na adrese e-pošte koje su dostavili učesnici.

### **§8 Zaštita podataka o ličnosti**

Podaci Učesnika su obrađivani u skladu s Uredbom Evropskog parlamenta i Saveta (EU) 2016/679 od 27. aprila 2016. o zaštiti fizičkih lica u odnosu na obradu podataka o ličnosti i o slobodnom kretanju takvih podataka i o stavljanju direktive 95/46/EZ van snage („GDPR“ , Opšta uredba o zaštiti podataka) kao i Politikom privatnosti koja je dostupna na stranici: [www.good-game.biz](http://www.good-game.biz).

### **§9 Završetak Takmičenja i izmene Pravilnika**

1. Organizator može da završi Takmičenje i da odustane od ugovora o pružanje usluga elektronskim putem osiguravajući odgovarajući rok za realizaciju prava učesnika Takmičenja koja proizlaze iz ovog Pravilnika.
2. O završetku Takmičenja Organizator će da obavesti najmanje 2 meseca ranije preko informacije o planiranom Završetku Takmičenja na individualnim nalogu Učesnika.
3. Organizator ima pravo na izmene Pravilnika dok o svakoj izmeni mora da informiše na stranici [www.good-game.biz](http://www.good-game.biz) najmanje 7 dana pre nego što izmene stupe na snagu.

### **§10 Završne odredbe**

Nadzor nad sprovođenjem akcije će da vrši Komisja koja se sastoji od tri lica i koju će osnovati Koordinator zajedno s Organizatorom i koja će da bude odgovorna za pravilan tok Takmičenja u skladu s Pravilnikom.