

1. § Általános rendelkezések

1. A Versenyszabályzat meghatározza a „GOOD GAME képzési játék” (a továbbiakban: Verseny) lebonyolításának a feltételeit.

2. A Verseny szervezője a Goodyear Polska Sp. z o.o., székhelye Warszawa (02-255), ul. Krakowiaków 46, (a továbbiakban: Szervező).

3. A Verseny koordinátora az MPL Verbum S.A., székhelye: Poznań (61-626), ul. A. Szelągowska 45A, a Poznani Kerületi Bíróság - Poznan Nowe Miasto és Wilda, VIII. Kereskedelmi Főosztálya által vezetett vállalkozások cégjegyzékében 0000372990 szám (KRS) alatt került bejegyzésre, adószáma (NIP): 7781226405, statisztikai száma (Regon): 630922602, az alaptőke teljes összege: 244 444,40 PLN be lett fizetve, (a továbbiakban: Koordinátor).

4. A versenyt a Lengyel Köztársaságban, a Szlovák Köztársaságban, a Cseh Köztársaságban és Magyarországon, Horvátországban, Romániában, Bulgáriában, Szerbiában, Szlovéniában, Bosznia és Hercegovinában rendezik 2024. Február 5-től 2024. December 30-ig.

a Versenyszabályzatban meghatározott érzelemelemekkel, és a Szervező indoklás nélkül bármikor visszavonhatja.

5. A „GOOD GAME képzési játék” egy tudományos Verseny, amelynek a lebonyolításával a Szervezőt bízta meg a Szponzor, és amelynek a célja:

a. a termékek és folyamatok szakmai ismereteinek népszerűsítése a gépjármű gumiabroncsok technológiája, üzemeltetése és értékesítése területén,

b. a Részvevők tudásának az értékelése a gépjármű gumiabroncsok technológiája, üzemeltetése és értékesítése területén,

c. azoknak a személyeknek a kiválasztása a Részvevők közül, akik a gépjármű gumiabroncsok technológiája, üzemeltetése és értékesítése területén a legjobb folyamat és termékismerettel rendelkeznek, valamint a fent említett kérdések ismeretét és a Versenyben való részvételt igazoló Bizonyítványok odaítélése azoknak a Részvevőknek, akik ezen Versenyszabályzat feltételeinek megfelelnek.

6. A Szervező az 1964. április 23-i törvény 919. cikke, Polgári Törvénykönyv (Jogi Közlöny 2019. 1145. tétel, módosítás) értelmében garantálja a díjakat és azok költségeit fedezi.

7. A Versenyre vonatkozó üzeneteket a Koordinátor info@good-game.biz címére lehet elküldeni.

8. A Versenyszabályzat ingyenesen hozzáférhető a Szervező üzletkötőinél, a Szervező és a Koordinátor székhelyén, valamint a Versenybe történő regisztrációt követően a www.good-game.biz címen található honlapra való bejelentkezés után, ahonnan le lehet tölteni és ki lehet nyomtatni, valamint a GOOD GAME Mobilalkalmazásban. A Versenyszabályzatot postai úton is be lehet szerezni, ehhez küldeni kell a Koordinátornak a Versenyszabályzatban megadott címére egy

bélyeggel ellátott válaszbortécot.

2. § A Versenyben való részvétel szabályai

1. A Verseny résztvevői nagykorú (18+) természetes személyek lehetnek, akik munkaszerződés vagy más polgári jogi szerződés alapján személygépkocsi gumibroncs értékesítéssel és/vagy szervizeléssel foglalkoznak, akik a Verseny teljes időtartama alatt személygépkocsi-gumibroncs értékesítés, szerelés és szervizelés területén gazdasági tevékenységet folytató intézmények alkalmazottai maradnak (a továbbiakban: Résztvevők).

2. A Versenyhez való csatlakozás előfeltétele a megfelelő regisztráció a www.good-game.biz honlapon vagy a „GOOD GAME” Mobilalkalmazáson keresztül.

3. Egy intézmény alkalmazottai közül többen is indulhatnak Résztvevőként a Versenyben, mindegyikük önállóan és független Résztvevőként, és a 4. § rendelkezéseivel összhangban gyűjthetik a lehetséges Pontokat a Versenyben a Saját Fiókjában, a Versenyszabályzat 4. § 4. pontjában foglaltaknak megfelelően.

4. A Szervező vagy a Szponzor alkalmazottai, valamint a Szervező vagy a Szponzor alkalmazottainak a családtagjai részt vehetnek a Versenyben, ám nincs joguk megjelenni a Rangsorban, valamint nem kaphatnak Bizonyítványokat és Díjakat.

5. A Résztvevő, a Versenyszabályzat 3. §-a értelmében, attól a pillanattól kezdve jogosult a Verseny Résztvevője státuszra, amint bejegyzte a Versenybe.

6. A Versenyben való részvétel önkéntes. A Versenybe való belépés vagy a Verseny elhagyása a Verseny időtartama alatt bármikor lehetséges. A Verseny elhagyására vonatkozó nyilatkozatot írásban kell megküldeni a Koordinátor címére vagy az info@good-game.biz e-mail címre. A Verseny elhagyásának időpontjaként a Résztvevő által az előző mondatban megadott módon benyújtott lemondási nyilatkozata kézhezvételének a pillanatát kell tekinteni.

7. A Versenyen elhagyása esetén a Résztvevő Saját Fiókjában felhalmozott Pontok elvesznek (törlődnek), elveszik a Résztvevői státusza valamint a Bizonyítvány és a Díjak megszerzéséhez való joga. A Versenybe történő újbóli regisztrálás esetén a Résztvevő nem kapja vissza azokat a Pontokat, amelyeket a lemondás időpontja előtt felhalmozott a Saját Fiókjában, nem szerzi vissza a Versenystátuszát, és nem válik jogosulttá sem a Bizonyítványra sem pedig a Díjakra, amelyekre a Résztvevő a Versenyben való részvételtől való lemondás időpontja előtt megszerezte a jogát, de a lemondás következtében elveszítette azokat.

8. A Szervező vagy a Koordinátor, a kizárás okának megindoklásával, kizárhatja a Résztvevőt a Versenyből. A Versenyből való azonnali hatállyal történő kizárás okai a következők lehetnek:

a. a Szervező vagy a Koordinátor megállapítja, hogy a Résztvevő nem teljesíti a Versenyben való részvételnek a Versenyszabályzat 2. § 1. és 2. bekezdésében

említett feltételeit, vagy a Versenyszabályzat 2. § 4. bekezdésében meghatározottakat negatív módon teljesíti;

b. a Résztevő cselekedetei nem felelnek meg a jogszabályokban vagy a Versenyszabályzatban leírtaknak.

9. A fenti 8. bekezdésben említett kizárás attól a pillanattól lép hatályba, amikor a Szervező nyilatkozatot tesz a Résztevő felé a Versenyből való kizárásáról. Az előző mondatban említett nyilatkozatot a Szervező elektronikus formában küldi el a Résztevő Saját Fiókjába. A Résztevő, a Versenyből való kizárása esetén, elveszíti a Saját Fiókjában felhalmozott Pontokat, elveszíti a Versenyben szerzett Státuszához, a Bizonyítványhoz és a Díjakhoz való jogát.

10. A Verseny működésével vagy az abban való részvétellel kapcsolatos minden észrevételt, kérdést, fenntartást vagy reklamációt a Résztevőknek írásban kell elküldeniük a Koordinátor címére: MPL Verbum S.A., ul. Szelągowska 45a, 61-626 Poznań, vagy az info@good-game.biz e-mail címre.

3. § Regisztrálás a Versenybe

1. A Versenybe történő regisztráláshoz a Résztevőnek hibátlanul ki kell töltenie a regisztrációs űrlapot (a továbbiakban: „Regisztrációs Űrlap”) majd a www.good-game.biz honlapon keresztül elküldenie, ezzel lehetővé válik a Résztevő számára, hogy használja a Saját Fiókját (a továbbiakban: „Saját Fiók”) a Versenyben.

2. A helyesen kitöltött Regisztrációs Űrlap a következőket tartalmazza:

a. a Résztevő utó és vezetékneve,

b. a Résztevő e-mail címe,

c. a Résztevő kapcsolattartó telefonszáma,

d. a Résztevő munkaadójának megnevezése,

e. a Résztevő munkaadójának a címe (ország, város, utca, házszám, postai irányítószám),

f. A Szervező (Goodyear cég) kereskedelmi képviselőjének megadása abban a szervizben, amelyikben a munkavállaló dolgozik.

g. az üzleti profil kiválasztása: Autókereskedő / Gumiabroncs Szerviz,

h. záradékok (amelyet a Regisztrációs Űrlap megfelelő mezőjére „kattintva” kell megerősíteni), amelyek hozzájárulnak a Résztevő személyes adatainak a vonatkozó jogszabályok szerinti feldolgozásához a következő célból:

a Versenyhez nem kapcsolódó marketing kommunikáció, azaz a Szponzor termékeiről és promóciós kampányairól szóló információk küldése sms-ben a Regisztrációs Űrlapon megadott mobiltelefonszámra (a hozzájárulás nem feltétele a Versenyben való részvételnek);

a hozzájárulás bármikor visszavonható az alábbi e-mail címre küldött e-mailben: info@good-game.biz, de a hozzájárulás visszavonása nem érinti a alapján végzett adatkezelés jogszerűségét. hozzájárulás visszavonása előtt);

a Versenyhez nem kapcsolódó marketing kommunikáció, azaz a Szponzor termékeiről és promóciós kampányairól szóló információk küldése hírlevélben és e-mail-ben a Regisztrációs Űrlapon megadott e-mail címre (a hozzájárulás nem feltétele a Versenyben való részvételnek); a hozzájárulás bármikor visszavonható az alábbi e-mail címre küldött e-mailben: info@good-game.biz, de a hozzájárulás visszavonása nem érinti a alapján végzett adatkezelés jogszerűségét. hozzájárulás visszavonása előtt);

a Résztevő összes távközlési végberendezésének (pl. számítógép, táblagép, telefon) közvetlen marketing céljára történő felhasználása a Szponzor és az üzleti partnerei által (a hozzájárulás nem feltétele a Versenyben való részvételnek). a hozzájárulás bármikor visszavonható az alábbi e-mail címre küldött e-mailben: info@good-game.biz, de a hozzájárulás visszavonása nem érinti a alapján végzett adatkezelés jogszerűségét. hozzájárulás visszavonása előtt);

h. záradék (amelyet a Regisztrációs Űrlap megfelelő mezőjére „kattintva” kell megerősíteni), amely megerősíti, hogy a Résztevő megismerte és elfogadja a Versenyszabályzatban leírtakat (a hozzájárulás a Versenyben való részvétel feltétel).

3. Regisztráció után a Résztevő kap egy megerősítő e-mailt a bejelentkezési azonosítójával és a jelszavával, amelyeket a Saját Fiókjába történő bejelentkezéshez fog használni.

4. A Résztevő köteles a jelszót bizalmasan kezelni, nem hozhatja nyilvánosságra, és harmadik fél hozzáférésétől védenie kell. Abban az esetben, ha a Saját Fiókja hozzáférési adatait a Verseny során harmadik személyeknek átadja, akkor ezt a saját felelősségére teszi. Sem a Szervezőt sem a Koordinátort nem terheli felelősség, ha a Verseny Résztevője harmadik fél számára kiszolgáltatja Fiók hozzáférési adatait.

5. A Verseny megfelelő végrehajtása érdekében a Résztevő jogosult és köteles frissíteni a Regisztrációs Űrlapon megadott adatait.

6. A Szervező és a Résztevő közötti kommunikáció az AppStore és a Google Play áruházakból ingyenesen letölthető GOOD GAME mobilalkalmazáson (a továbbiakban: „Mobilalkalmazás”) keresztül történhet, ha a Résztevő telepíti a Mobilalkalmazást a mobil eszközére. A Mobilalkalmazás telepítése önkéntes és nem feltétele a Versenyben való részvételnek.

7. A Mobilalkalmazás beindításához és megfelelő működéséhez aktiválni kell a mobil eszközön a következő funkciókat: aktív internetkapcsolat vagy aktív Wi-Fi kapcsolat.

8. A Mobilalkalmazás letöltéséhez, telepítéséhez, elindításához és használatához szükséges adatátviteli költségeket a Résztevő, vagyis a Mobilalkalmazás felhasználója saját maga fedezi, a távközlési szolgáltatókkal vagy más internetszolgáltatókkal kötött szerződések alapján. A Mobilalkalmazást használó Résztevő a felelős, a Mobilalkalmazás igénybevételéhez szükséges adatátvitel miatt felmerülő költségek rendezéséért.

4. § A Versenyben való részvétel, a Pontok odaítélése, a Résztevők közötti versengés

1. Az a Résztevő, aki regisztrált a Versenybe, az alábbi 4. §-ban meghatározott szabályok alapján vesz abban részt.

2. A verseny 2024. Február 05-től 2024. December 30-ig tart. A következőkből áll:

- a. 1 Menetből – amelyek során a Résztevő a Szponzor termékeivel kapcsolatos termék- és folyamatismereteket gyűjt, pontozott tevékenységet vállal a Versenyben, pontokat, státuszt és bizonyítványokat szerez, valamint más résztvevőkkel rivalizál a díjakért. Minden Menet 5 Körből. A Résztevő az egyes Menetek kezdő időpontjáról úgy értesülhet, ha a hozzáférési adatai segítségével a www.good-game.biz honlapon belép a Saját Fiókjába, vagy a Verseny Mobilalkalmazásában;
- b. Tréningből – ahol a Résztevő a gépjármű gumiabroncsok technológiájával, használatával és értékesítésével kapcsolatos termék- és folyamatismereteket szerez. A tréning a Menet kezdete előtti, a Menetek közötti és a Menet befejezése utáni időszakot öleli fel.

3. A Menetek során, miután a Résztevő belépett a hozzáférési adataival a Verseny honlapján vagy a Verseny Mobilalkalmazásában lévő Saját Fiókjába, minden héten elolvashatja a gépjármű gumiabroncsok technológiájáról, üzemeltetéséről és értékesítéséről szóló cikkeket, és a Versenyben pontozott tevékenységet végezhet. A Menetek során minden héten (Körben):

- I. minden hétfőn, kedden és szerdán hozzáférést kap 3 oktató cikkhez (tudáspirulához), amelyeknek köszönhetően megszerezheti a gépjármű gumiabroncsok technológiájához, üzemeltetéséhez és értékesítéséhez kapcsolódó termék- és folyamatismereteket;
- II. hétfőn től 8: 00-tól Csütörtökön 1:00 elvégezheti a pontozási tevékenységet, vagyis válaszol 3 kérdésre (a kérdések minden hétfőn, kedden és szerdán megjelennek);
- III. Csütörtökön 8:00 órától pénteken 23:59 óráig lehet részt venni pontszerző műveletben Tudáspárbaj formájában.

A Tudáspárbaj olyan játék, amely a Szervező által kiválasztott két Résztevő között zajlik. Amennyiben páratlan számú Résztevő van, a pár nélkül maradt Résztevő a Koordinátorral fog Tudáspárbajozni. A Résztevők páronként versenyeznek egymással a legjobb eredményért. A tudáspárbaj szabályai a következők:

- i. A párbaj 3 körből áll.
- ii. Minden körben 3 kérdés van.
- iii. A résztvevőnek minden körben egy perce van a kérdés megválaszolására.
- iv. A kör befejezése után a Résztevő megszakíthatja a Tudáspárbajt, és kezdheti a következő kört később, vagy folytathatja a játékot a következő körrel.
- v. Az adott kör befejezése után a Résztevő előtt megjelennek az ellenfele által elért eredmények.

A Párbaj ideje alatt minden Résztevő tetszőleges időpontban léphet be a párbajba. A Résztevők egymástól függetlenül játszanak.

4. A Menet ideje alatt a Szervező lehetőséget biztosíthat a Résztevőnek, hogy:

a. Mentőöv segítségével oldja meg a tesztet és így szerezzen pontot;

b. Extra, „Survival üzemmód” elnevezésű pontszerző művelet (amely a játék 3. vagy 5. hetében (körében) indul el, azzal a kikötéssel, hogy az 5. hétben (körben) csak azok a versenyzők vehetnek részt benne, akik addig elérték összesen 150 pontot a játékban). A Survival üzemmód az alábbi szabályok szerint zajlik:

- i. A Survival üzemmód 30 kérdésből áll.
- ii. A Survival üzemmód megadott héten van bekapcsolva (Hétfőtől-péntekig_
- iii. Az egyes kérdések megválaszolására egy perc áll a Résztevő rendelkezésére.
- iv. A Résztevő addig válaszolhat a kérdésekre, amíg hibás választ nem ad.
- v. Hibás válaszadás lezárja részvételét a Survival üzemmódban és elveszi a lehetőségét további pontok szerzésétől Survival üzemmódban.
- vi. A játék során a Résztevő kétszer állíthatja le a játékot a stop gomb megnyomásával, és tetszőleges pillanatban újraindíthatja.
- vii. A Résztevőnek attól függően van több lehetősége a Survival üzemmódban való részvételre, milyen státusszal rendelkezik éppen:
 - VASÁRNAPI SZÁGULDOZÓ ÉS KILOMÉTERZABÁLÓ – két esély a Survival üzemmódban való részvételre a hét során.
 - VETERÁN SOFŐR – három esély a Survival üzemmódban való részvételre a hét során.
 - VÉRPROFI VERSENYZŐ – négy esély a Survival üzemmódban való részvételre a hét során.

5. A fenti 3. és 4. pontban említett pontozott tevékenységek elvégzése vagy a pontozott tevékenységek elmulasztása esetén Pontokat kap a Résztevő. Azok a Pontok, amelyeket a Résztevő egy Menet során megszerez, összeadódnak a Versenyrésztevő Saját Fiókjában.

6. A pontok értéke, amelyeket a Résztevő a Menet során kap, lehet pozitív vagy negatív. A pozitív pontok növelik a Résztevő által gyűjtött összpontszámot, a negatív pontok pedig csökkentik azt.

7 A versenyző pluszpontokat kap az adott pontszerző művelet során megtett minden műveletéért, azaz a kérdésekre adott válaszokért, a tudáspárbajokban való részvételért, a tudáskapszula elolvasásáért, a mentőöv megoldásáért, a Survival üzemmódban való részvételért. A versenyző mínuszpontokat kap az adott pontszerző művelet során elmulasztott minden műveletéért, azaz elmulasztott válaszadásért és tudáspárbajból való távolmaradásért.

8. Az a pontszám, amelyet a Résztevő egy adott pontozott művelet elvégzéséért vagy az adott pontozott művelet elmulasztásáért kap, a Résztevő aktuális Státusától függ, amely a Résztevő Saját Fiókjában szereplő pontok aktuális egyenlegétől függ, amely a Résztevő ellenőrzött folyamat és termékismeretének, valamint a pontozott tevékenységekben való elkötelezett részvételének az eredménye. Azok a Résztevők akik:

- a. **VASÁRNAPI SZÁGULDOZÓ státusz** (27 vagy kevesebb pont) az alábbiak szerint kap pontot:
- Kérdésre adott minden helyes válaszáért: + 2 pont
 - Kérdésre adott minden helytelen válaszáért: + 1 pont
 - Válaszadás elmaradása esetén: - 1 pont
 - Tudáskapszula elolvasásáért: + 1 pont
- b. **KILOMÉTERZABÁLÓ státusz** (28-70 pont) az alábbiak szerint kap pontot:
- minden megtett vagy elmulasztott műveletért duplaannyi pontot kap, mint egy VASÁRNAPI SZÁGULDOZÓ státuszú versenyző
 - Tudáskapszula elolvasásáért: 1 pont.
- c. **VETERÁN SOFŐR státusz** (71-138 pont) az alábbiak szerint kap pontot:
- minden megtett vagy elmulasztott műveletért 3-szor annyi pontot kap, mint egy VASÁRNAPI SZÁGULDOZÓ státuszú versenyző.
 - Tudáskapszula elolvasásáért: 1 pont.
- d. **VÉRPROFI VERSENYZŐ státusz** (139 vagy több pont) az alábbiak szerint kap pontot:
- minden megtett vagy elmulasztott műveletért 4-szer annyi pontot kap, mint egy VASÁRNAPI SZÁGULDOZÓ státuszú versenyző.
 - Tudáskapszula elolvasásáért: 1 pont.

Státuszról függetlenül továbbá az alábbiak szerint kapnak pontot a résztvevők:

- e. a Mentőöv megoldásáért a következők összege jár: +3 pont minden helyes válaszáért, továbbá + 1 pont a Mentőövben megadott minden helytelen válaszáért. Mentőöv megoldásának elmulasztása esetén: 0 pont.
- f. Tudáspárbajokért:
- Kérdésre adott minden helyes válaszáért: + 3 pont
 - Kérdésre adott minden helytelen válaszáért: + 1 pont
 - megnyert vagy döntetlen tudáspárbajért: + 3 pont
 - távolmaradás tudáspárbajból: - 3 pont.
- g. Survival üzemmódban való részvétel: kérdésre adott minden helyes válaszáért: + 1 pont

9. Az adott Menet során összegyűjtött pontok egyenlege határozza meg a Résztvevő mindenkori aktuális Státuszát a Versenyben, a Résztvevő Saját Fiókjában a Menet befejeztével szereplő pontok egyenlege pedig (az utolsó Kör után) a Résztvevő Menet végén érvényes Státuszáról dönt, gyakorlatilag a Bizonyítvány

megszerzéséről és a megfelelő Díjak odaítéléséről a Rangsorban betöltött hely alapján.

10. Az egyes Játékok koordinátora vezeti a játék résztvevőinek külön pontszerzési ranglistáját (a továbbiakban: játék ranglista) – ebbe beletartoznak a vasárnapi száguldozó, kilométerzabáló, veterán sofőr és vérprofi versenyző státuszú versenyzők.

11. A Résztvevő helyét a Menet Rangsorban az aktuális Státusza és a Saját Fiókjában található pontok egyenlege határozza meg. Minél magasabb a pontok egyenlege, annál magasabb a rangsorban elfoglalt hely. Ha több Résztvevőnek azonos a pontszáma, a Rangsorban elfoglalt helyüket az adott pontszám megszerzésének a pillanata dönti el. Az a Résztvevő, aki hamarabb szerezte meg az adott pontszámot, az kapja a magasabb helyezést a Rangsorban.

12. A Menet Rangsorban elfoglalt jelenlegi pozícióját a Résztvevő a Menet időtartama alatt bármikor ellenőrizheti a Saját Fiókjában a Verseny honlapján vagy a Mobilalkalmazásban.

13. A Koordinátor mindegyik Menet befejeztével közzéteszi a Menet végső Rangsorát.

14. A Verseny Résztvevői által szerzett pontok csak a Résztvevők Státuszának meghatározására és a Résztvevők Rangsorának összeállítására szolgálnak.

15. A pontok nem cserélhetők díjakra vagy egyenértékű készpénzre, és mindegyik Menet után törlődnek.

5. § Díjak

1. A nyeremények részletei megtalálhatók a játék weboldalán a nyeremények fül alatt.

2. A Záró Díjakat és a Bizonyítványokat minden Menet befejezésétől számított 45 napon belül kézbesítik a Résztvevőknek a regisztráció során megadott cégcímre.

6. § A Verseny lefolytatásával kapcsolatos reklamációk

1. A Verseny lefolytatásával kapcsolatos reklamációkat, beleértve az elektronikusan nyújtott szolgáltatásokat is, írásban lehet benyújtani a Koordinátor címére: MPL Verbum S.A., ul. Szelągowska 45a, 61-626 Poznań vagy e-mailben az info@good-game.biz címre:, a panasz tárgyát képező esemény időpontjától számított 30 napon belül, de legkésőbb az egyes Menetek befejezésétől számított 30 napon belül. A reklamáció benyújtási határidejének betartását a Koordinátor fenti címére történt kézbesítés dátuma határozza meg.

2. A reklamáció benyújtásának a határideje, amelyet a fenti 1. pont tárgyal, vonatkozik a Résztvevőnek átadott Záró Díj hibájával kapcsolatos panaszokra is,

ahol a reklamáció benyújtásának 30 napos határideje a díj átadásának a napjával kezdődik. A Záró Díj hibáira vonatkozó jótállási jogok kizártak.

3. A reklamációnak tartalmaznia kell a reklamáció okát és a Résztevő követelését.

4. A Koordinátor a reklamációt, a Szervezővel konzultálva, a Versenyszabályzat alapján bírálja el, ami nem zárják ki a Résztevő azon jogát, hogy a vonatkozó jogszabályoknak megfelelően általános alapon követeléseit érvényesítse.

5. A reklamációkat a Koordinátor a kézhezvételtől számított 14 munkanapon belül vizsgálja.

6. A Résztevőt a reklamációban megadott postacímre küldött ajánlott levélben értesítik a reklamációval kapcsolatos határozatról, a reklamáció kézhezvételétől számított 14 munkanapon belül.

7. § Elektronikus úton nyújtott szolgáltatások

1. A Verseny keretében a Szervező térítésmentesen, a Versenyszabályzatban leírt feltételekkel, a Verseny lebonyolításához szükséges mértékben elektronikus szolgáltatásokat nyújt a Résztevőknek.

2. A Verseny szempontjából szükséges elektronikus szolgáltatásoknak kell tekinteni az olyan szolgáltatásokat, mint például:

a. a Versenyszabályzat közzététele a Verseny honlapján;

b. Saját Fiókok létrehozása és hozzáférhetővé tétele a Résztevők számára, amelyekben a Pontokat gyűjtik;

c. hozzáférés biztosítása a gumiabroncsok technológiájával, üzemeltetésével és értékesítésével kapcsolatos termék- és folyamatismeretekhez, valamint a Versenyszabályzatban meghatározott szabályok szerinti pontozott tevékenységek végzéséhez és a Pontok gyűjtéséhez a Versenyben;

d. a Koordinátor és a Résztevő közötti kommunikáció lehetővé tétele a Verseny honlapján;

e. a Koordinátor és a Résztevő közötti kommunikáció lehetővé tétele a Mobilalkalmazáson keresztül.

3. Az elektronikus szolgáltatások nyújtására vonatkozó szerződés abban a pillanatban kerül megkötésre, amint a Résztevő megnyitja a Verseny honlapját, vagy amikor belép a Saját Fiókjába, vagy amikor a Mobilalkalmazást letölti és telepíti a saját mobil eszközére.

4. Az elektronikus szolgáltatások nyújtására vonatkozó szerződés a Verseny honlapjának elhagyásával bármikor felmondható, regisztrált Résztevők esetében pedig a Saját Fiók törlésével vagy a Mobilalkalmazás eltávolításával a Résztevő mobil eszközéről.

5. Az elektronikusan nyújtott szolgáltatások használatához szükséges műszaki feltétel egy telepített internetböngésző, míg a Mobilalkalmazás használata esetén a további feltétel, hogy a Résztvevő rendelkezzen egy olyan mobil eszközzel, amelynek az operációs rendszere Android 6+ vagy újabb, vagy iOS 11.2+.

6. A Szervező megtiltja a Résztvevőknek, hogy a Verseny honlapján jogellenes információkat tegyenek közzé, különös tekintettel a más Résztvevőket sértő nyilatkozatokra és véleményekre, a káromkodásra (a kipontozottra is), rasszista, megalázó, gúnyos stb. kijelentésekre.

7. A Verseny elektronikus szolgáltatásainak a használatával a Résztvevő, mint Internetfelhasználó részéről tipikus veszélyek fenyegethetik a rendszert. Az elektronikus szolgáltatások használatával járó kockázat, mindenek előtt az informatikai rendszer megfertőzésén alapul olyan szoftverrel, amelynek a célja például a kémprogramok használata, a fontos adatok ellopása, a rendszer beindításának megakadályozása, spam, az adatok törlése stb.

8. A Koordinátor és a Szervező saját védelmi rendszert és állandó informatikai segítséget használ, amely garantálja az elküldött és a fogadott adatok biztonságát, de ez nem mentesíti a Résztvevőt, hogy kellő gondossággal használja az internetet.

9. Meg kell jegyezni, hogy sem az Apple, sem a Google, amelyek azoknak a boltoknak a tulajdonosai, ahol a Mobilalkalmazás ingyenesen elérhető lesz, semmilyen módon sem kötődnek a „GOOD GAME képzési játék” Versenyének a megszervezéséhez.

10. A verseny ideje alatt a Szervező vagy a Koordinátor felveheti a kapcsolatot a Résztvevőkkel annak érdekében, hogy tájékoztatást nyújtson a Verseny szervezésével kapcsolatban, amely magában foglalja a Résztvevők tájékoztatásának lehetőségét a Verseny későbbi kiadásairól is, amennyiben ilyeneket kívánnak megvalósítani a Versenyen. jövő. A kommunikációt a résztvevők által megadott e-mail címekre küldött üzenetek útján kell lebonyolítani.

8. § A személyes adatok védelme

A Résztvevők adatai az egyének védelmével, tekintettel a személyes adataiknak a feldolgozására valamint az ilyen adatok szabad áramlásával valamint a 95/46 / EK irányelv hatályon kívül helyezésével („GDPR ") kapcsolatos 2016. április 27-i (EU) 2016/679 sz. Európai Parlamenti és Tanácsi Rendelettel és a www.good-game.biz honlapon elérhető Adatvédelmi Szabályzattal összhangban kerülnek feldolgozásra.

9. § A Verseny befejezése és a Versenyszabályzat módosítása

1. A Szervező befejezheti a Versenyt és felmondhatja az elektronikus szolgáltatások

nyújtására vonatkozó szerződést, biztosítva a megfelelő határidőt a Verseny Részvevőinek a Versenyszabályzat szerinti jogaik gyakorlására.

2. A Verseny befejezéséről a Szervező legalább két hónappal a Verseny befejezésének tervezett időpontja előtt értesítést küld a Részvevő Saját Fiókjába, valamint minden Részvevőnek SMS-ben is elküldi az információt a Részvevő által a Regisztrációs Űrlapon megadott telefonszámra.

3. A Szervezőnek jogában áll megváltoztatni a Versenyszabályzatot, viszont minden tervezett változtatásról köteles minimum 7 nappal a tervezett időpont előtt információt közzé tenni a www.good-game.biz honlapon.

10.§ Záró rendelkezések

1. A Verseny lebonyolításának ellenőrzését egy háromszemélyes Bizottság gyakorolja, amelyet a Szervezővel folytatott konzultáció után a Koordinátor nevez ki. A Bizottság felelős a Verseny szabályszerű, a Versenyszabályzatnak megfelelő lebonyolításáért.

2. A Versenyszabályzatban nem szabályozottakra az érvényben lévő jogszabályokat kell alkalmazni, különös tekintettel az 1964. április 23-i Polgári Törvénykönyvre (Jogi Közlöny 2019. 1145. tétel, módosítások) és a 2002. július 18-i törvényre, az elektronikus szolgáltatások nyújtásáról (Jogi Közlöny 2019. 123. pozíció).