

Regulamin Konkursu „Gra Szkoleniowa GOOD GAME”

edycja 2026

§1 Postanowienia ogólne

1. Regulamin określa warunki realizacji Konkursu „Gra Szkoleniowa GOOD GAME” (dalej zwanego: „**Konkursem**”).
2. Organizatorem Konkursu jest Goodyear Polska Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (02-255), ul. Krakowiaków 46 (dalej zwana: „**Organizatorem**”).
3. Obsługę organizacyjną Konkursu Organizator zlecił agencji MPL Verbum S.A. z siedzibą w Poznaniu (61-626), ul. Szelągowska 45A, wpisana do rejestru przedsiębiorców, sąd rejestrowy: Sąd Rejonowy Poznań – Nowe Miasto i Wilda w Poznaniu, VIII Wydział Gospodarczy pod numerem KRS: 0000372990, posiadająca numer NIP: 7781226405, Regon 630922602, kapitał zakładowy w kwocie 244.444,40 zł, wpłacony w całości (dalej zwana: „**Koordynatorem**”). Koordynator jest podmiotem odpowiedzialnym za wydanie nagród w Konkursie oraz za wypełnienie obowiązków podatkowych z tym związanych (tj. obliczenie i zapłatę zryczałtowanego podatku dochodowego od nagród wydanych osobom fizycznym zgodnie z § 6 ust. 6 Regulaminu).
4. Konkurs jest prowadzony na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej na warunkach określonych w Regulaminie od dnia 19.01.2026 r. do 20.02.2026 r. i może zostać wcześniej zakończony przez Organizatora z zastrzeżeniem § 9 Regulaminu.
5. Konkurs „Gra Szkoleniowa Good Game” jest Konkursem z dziedziny nauki, którego celem jest:
 - a. propagowanie fachowej wiedzy produktowej i procesowej z zakresu technologii, eksploatacji i sprzedaży ogumienia samochodowego,
 - b. ocena wiedzy Uczestników z zakresu technologii, eksploatacji i sprzedaży ogumienia samochodowego,
 - c. wyłonienie spośród Uczestników osób o najlepszej wiedzy procesowej i produktowej z zakresu technologii, eksploatacji oraz sprzedaży ogumienia samochodowego oraz przyznanie Uczestnikom spełniającym warunki określone w niniejszym regulaminie Certyfikatów poświadczających znajomość ww. zagadnień oraz udział w Konkursie.
6. Organizator jest przyrzekającym nagrody w rozumieniu art. 919 Kodeksu cywilnego oraz ich fundatorem.
7. Wiadomości dotyczące Konkursu można przysyłać na adres Koordynatora: info@good-game.biz.
8. Regulamin jest dostępny nieodpłatnie u przedstawicieli handlowych Organizatora, w siedzibie Organizatora i Koordynatora oraz na platformie internetowej „Good Game” dostępnej pod adresem www.good-game.biz z możliwością pobrania oraz wydrukowania oraz w aplikacji mobilnej GOOD GAME.

§2 Zasady uczestnictwa w Konkursie

1. Uczestnikami Konkursu mogą być pełnoletnie osoby fizyczne (+18), będące właścicielem serwisu samochodowego **sieci Premio/Vulco**, prowadzące w Polsce

działalność gospodarczą m.in. w zakresie sprzedaży, montażu i serwisu ogumienia samochodowego **lub** będące pracownikami takich serwisów (bez względu na podstawę prawną zatrudnienia, w tym umowę o pracę lub umowę cywilnoprawną) i wykonujące czynności w zakresie sprzedaży i/lub serwisu ogumienia samochodowego (dalej: „**Uczestnicy**”).

2. Konkurs jest elementem projektu edukacyjno-marketingowego pod nazwą „Good Game” przygotowanego przez Organizatora i przeprowadzanego za pośrednictwem platformy internetowej dostępnej pod adresem www.good-game.biz (dalej: **Platforma**). Aby wziąć udział w Konkursie należy zarejestrować się na Platformie (utworzyć konto użytkownika) lub aplikacji mobilnej „GOOD GAME”. Szczegółowe zasady rejestracji do Platformy i Konkursu opisane są w § 3. Regulaminu.

3. W Konkursie może uczestniczyć kilku Uczestników zatrudnionych w tym samym podmiocie (serwisie). Rywalizacja w Konkursie ma charakter indywidualny – każdy z Uczestników samodzielnie i na własny rachunek zbiera punkty za wykonywanie zadań konkursowych oraz drużynowy – kiedy pod uwagę brane są wyniki osiągnięte przez wszystkich Uczestników zatrudnionych w tym samym serwisie.

4. Osoby będące pracownikami Organizatora lub Koordynatora albo członkami rodzin pracowników Organizatora lub Koordynatora mogą zarejestrować się na stronie internetowej Konkursu i wykonywać zadania konkursowe, jednak nie uzyskują statusu „Uczestników Konkursu” i nie mają prawa występowania w Rankingach i prawa do uzyskania Certyfikatów i nagród.

5. Status Uczestnika Konkursu przysługuje od chwili potwierdzenia przez Organizatora, że zgłaszający spełnia wszystkie warunki określone w Regulaminie (w szczególności wskazane w § 2. ust. 1. Regulaminu). W przypadku pracowników serwisów status Uczestnika Konkursu pracownik zachowuje przez cały okres trwania zatrudnienia w serwisie, co oznacza, że zakończenie zatrudnienia w serwisie w okresie trwania Konkursu skutkuje jednocześnie zakończeniem udziału w Konkursie.

6. Uczestnictwo w Konkursie jest dobrowolne. Przystąpienie do Konkursu lub rezygnacja z udziału w Konkursie może nastąpić w każdym momencie jego trwania. Własnoręcznie podpisane przez Uczestnika oświadczenie o rezygnacji z uczestnictwa w Konkursie należy przesłać listownie na adres siedziby Koordynatora lub wysłać oświadczenie o rezygnacji na adres e-mail: info@good-game.biz. Momentem rezygnacji z uczestnictwa w Konkursie jest moment otrzymania oświadczenia o rezygnacji złożonego przez Uczestnika w sposób wskazany w zdaniu poprzedzającym.

7. Z chwilą rezygnacji z uczestnictwa w Konkursie (lub korzystania z Platformy), następuje utrata (anulowanie) Punktów zgromadzonych na Indywidualnym Koncie Uczestnika, nieuwzględnienia punktów w rankingu drużynowym, utrata statusu Uczestnika oraz utrata prawa do otrzymania Certyfikatu i Nagród. Ponowna rejestracja w Konkursie nie powoduje odzyskania przez Uczestnika Punktów zgromadzonych na Indywidualnym Koncie przed datą rezygnacji z Konkursu, uwzględnienia tych punktów w rankingu drużynowym, jak również nie uprawnia do otrzymania Certyfikatu i Nagród, jeśli Uczestnik uzyskał do nich prawo przed datą rezygnacji z uczestnictwa w Konkursie, a następnie utracił w związku z rezygnacją z uczestnictwa w Konkursie.

8. Organizator lub Koordynator mogą wykluczyć Uczestnika z udziału w Konkursie wskazując przyczyny wykluczenia. Przyczynami uzasadniającymi wykluczenie Uczestnika z Konkursu w trybie natychmiastowym są:

- a. ustalenie przez Organizatora lub Koordynatora, że Uczestnik nie spełnia warunków wzięcia udziału w Konkursie, o których mowa w §2 ust. 1 i 2 Regulaminu;
- b. działania Uczestnika niezgodne z przepisami prawa lub z Regulaminem (z tej przyczyny mogą z Konkursu zostać wykluczone również osoby, o których mowa w § 2 ust. 4 Regulaminu).

9. Wykluczenie, o których mowa w ust. 8 powyżej, jest skuteczne od chwili złożenia Uczestnikowi przez Organizatora oświadczenia o wykluczeniu Uczestnika z Konkursu. Oświadczenie, o którym mowa w zdaniu poprzedzającym jest składane przez Organizatora w postaci elektronicznej za pośrednictwem Indywidualnego Konta Uczestnika. Z chwilą wykluczenia Uczestnika z Konkursu, Punkty zgromadzone na Indywidualnym Koncie Uczestnika zostają anulowane, a Uczestnik traci status „Uczestnika Konkursu” oraz prawo do otrzymania Certyfikatu i Nagród w Konkursie.

10. Wszelkie uwagi, pytania, zastrzeżenia czy reklamacje związane z funkcjonowaniem Konkursu lub uczestnictwem w nim Uczestnicy powinni kierować pisemnie na adres Koordynatora: MPL Verbum S.A., ul. Szelałowska 45a, 61-626 Poznań lub mailowo na adres: info@good-game.biz.

11. W okresie trwania Konkursu Organizator może organizować dodatkowe aktywności lub akcje specjalne, w ramach których Uczestnicy mogą uzyskiwać dodatkowe benefity. Szczegółowe informacje dotyczące organizacji ww. aktywności lub akcji specjalnych, w tym zwłaszcza czas trwania, zasady przyznawania benefitów oraz ich rodzaj i wartość, będą każdorazowo przekazywane Uczestnikom w wiadomościach e-mail przesyłanych na adresy e-mail podane przy rejestracji do Platformy przed rozpoczęciem danej aktywności lub akcji.

§3 Zgłoszenie udziału w Konkursie

1. Do Konkursu mogą zgłosić się osoby spełniające wszystkie warunki określone w Regulaminie, w szczególności w § 2. ust. 1. Regulaminu. Osoby zainteresowane wzięciem udziału w Konkursie muszą zarejestrować się i założyć konto na Platformie (zwane dalej „**Indywidualnym Kontem**”). W ramach formularza rejestracyjnego do Platformy Uczestnik zobowiązany jest uzupełnić wymagane informacje (w tym dane osobowe) oraz złożyć niezbędne oświadczenia, w tym o zapoznaniu się z regulaminem Platformy oraz regulaminem Konkursu.

Organizator informuje, że warunki określone w § 2. ust. 1 Regulaminu weryfikowane są w terminie do **7 dni roboczych** od dnia wypełnienia i przesłania przez zgłaszającego formularza rejestracyjnego na Platformie. Oznacza to, że nawet jeśli zgłaszający utworzył konto na Platformie to nie oznacza, że staje się automatycznie Uczestnikiem Konkursu. Jeśli w wyniku przeprowadzonej weryfikacji okaże się, że zgłaszający jednak nie spełnia wszystkich warunków określonych w Regulaminie, zwłaszcza w § 2. ust. 1 to jego udział w Konkursie nie będzie możliwy, a konto na Platformie zostanie usunięte, o czym Organizator lub Koordynator niezwłocznie go powiadomią.

2. Po zakończeniu rejestracji na Platformie do Uczestnika zostanie przesłana wiadomość e-mail na adres poczty elektronicznej podany w formularzu rejestracyjnym zawierająca login i hasło, którymi Uczestnik będzie posługiwał się w celu zalogowania się na swoje Indywidualne Konto.

3. Uczestnicy, którzy brali udział w poprzednich edycjach Konkursu (tj. organizowanych przed 2026 r.) mogą kontynuować swój udział w obecnej edycji Konkursu za pośrednictwem tego samego Konta, które zostało dla nich utworzone przy rejestracji do Konkursu. Uczestnicy tacy nie muszą ponownie wypełniać formularza rejestracyjnego do Platformy, ponieważ dane dotyczące uczestnictwa w poprzedniej edycji Konkursu zostaną przeniesione (następuje ich migracja) na Platformę i zostaną przypisane do Konta Uczestnika na Platformie. Aby wziąć udział w Konkursie Uczestnik musi zalogować się na Platformę. Przy pierwszym logowaniu na Platformę Uczestnik zobowiązany jest potwierdzić, że zapoznał się i akceptuje treść Regulaminu obecnej edycji Konkursu oraz regulamin korzystania z Platformy, jak również zweryfikować, czy podane wcześniej dane są aktualne. Uczestnik, który zaakceptował Regulamin oświadcza, że spełnia wymogi w nim określone

4. Rejestracja na Platformie jest konieczna do wzięcia udziału w Konkursie.

5. Uczestnik jest zobowiązany do zachowania w poufności hasła, do jego nieudostępniania oraz zabezpieczenia przed dostępem osób trzecich. W przypadku przekazania danych dostępowych do swojego konta w Konkursie osobom trzecim, robi to na własną odpowiedzialność. Organizator ani Koordynator nie ponoszą odpowiedzialności za udostępnianie danych dostępowych do konta osobom trzecim przez Uczestnika Konkursu.

6. W celu prawidłowej realizacji Konkursu Uczestnik jest zobowiązany do aktualizacji danych i informacji podanych przy rejestracji do Platformy lub w związku z korzystaniem z niej.

7. Komunikacja pomiędzy Organizatorem i Koordynatorem a Uczestnikami odbywać się może za pośrednictwem aplikacji mobilnej „GOOD GAME” dostępnej do nieodpłatnego pobrania w sklepach AppStore i Google Play (zwanej dalej „**Aplikacją Mobilną**”), jeżeli Uczestnik zainstaluje Aplikację Mobilną na posiadanym przez siebie urządzeniu mobilnym. Zainstalowanie Aplikacji Mobilnej jest dobrowolne i nie jest konieczne do wzięcia udziału w Konkursie.

8. Do uruchomienia i prawidłowego działania Aplikacji Mobilnej niezbędne jest aktywowanie następujących funkcji Urządzenia: aktywne połączenie internetowe lub aktywne połączenie Wi-Fi.

9. Koszty transmisji danych wymaganych do pobrania, instalacji, uruchomienia i korzystania z Aplikacji Mobilnej pokrywa Uczestnik będący użytkownikiem Aplikacji Mobilnej we własnym zakresie, na podstawie umów zawartych z operatorami telekomunikacyjnymi lub innymi dostawcami usług internetowych. Uczestnicy, którzy korzystają z Aplikacji Mobilnej ponoszą ewentualne koszty związane z transmisją danych niezbędnych do uruchomienia Aplikacji Mobilnej. Organizator ani Koordynator nie pobierają żadnych dodatkowych opłat w związku z pobraniem i korzystaniem z Aplikacji Mobilnej.

§4 Uczestnictwo w Konkursie, Przyznawanie Punktów, Rywalizacja między Uczestnikami.

1. Uczestnik, który przystąpił do Konkursu, uczestniczy w nim zgodnie z zasadami określonymi w § 4 poniżej.

2. Konkurs trwa od 19.01.2026 r. do 20.02.2026 r. i składa się z:

- a. **Rozgrywki** – w czasie której Uczestnik zdobywa wiedzę produktową i procesową związaną z produktami Organizatora oraz podejmuje działania punktowane w Konkursie i zdobywa punkty, Certyfikaty oraz rywalizuje o nagrody z innymi Uczestnikami. Rozgrzywka obejmuje okres 5 Okrążeń (tygodni). O terminie startu Rozgrywki Uczestnik może dowiedzieć się po zalogowaniu się do swojego Indywidualnego Konta na Platformie lub w Aplikacji Mobilnej.
- b. **Treningu** – w czasie którego Uczestnicy zdobywają wiedzę produktową i procesową związaną z technologią, eksploatacją i sprzedażą ogumienia samochodowego, a który obejmuje czas przed startem Rozgrywki, pomiędzy Rozgrywkami oraz po zakończeniu Rozgrywki.

3. W czasie trwania Rozgrywki, po zalogowaniu się do swojego Indywidualnego Konta na Platformie lub w Aplikacji Mobilnej, Uczestnik może wykonać zadania wyznaczone w Konkursie, tj.:

- a. **zapoznać się z Pigułką Wiedzy i odpowiedzieć na Pytanie.** Pigułka Wiedzy jest to artykuł szkoleniowy dotyczący technologii produkcji, eksploatacji i sprzedaży opon samochodowych. Pigułka Wiedzy pojawia się na Platformie w każdy poniedziałek, wtorek i środę w czasie trwania Rozgrywki. Po zapoznaniu się z Pigułką Wiedzy Uczestnik odpowiada na jedno Pytanie, które dotyczy danego materiału szkoleniowego. Pytanie pojawia się na końcu Pigułki Wiedzy. Odpowiedzi na Pytania można udzielać od poniedziałku od godziny 8:00:00 do środy do godziny 23:59:59 (czasu środkowoeuropejskiego).
- b. **Rozwiązać Quiz.** Quiz składa się łącznie z 15 pytań. Quizy pojawiają się na Platformie w każdy czwartek w okresie trwania Rozgrywki. Quiz można rozwiązać w czwartek od godziny 8:00:00 do godziny 23:59:59 (czasu środkowoeuropejskiego)
- c. **Sprawdzić się w Trybie Survival.** Tryb Survival to test składający się z 36 pytań, które dotyczą technologii produkcji, eksploatacji i sprzedaży opon samochodowych. Tryb Survival uruchamiany jest w 3 (trzecim) i 5 (piątym) tygodniu (Okrążeniu). Rozgrywki.Tryb Survival przeprowadzany jest zgodnie z następującymi zasadami:
 - 1) Tryb Survival jest dostępny przez dany tydzień (Okrążenie), tj. od poniedziałku do piątku w czasie trwania Rozgrywki.
 - 2) Na odpowiedź na każde pytanie w teście Uczestnik ma 60 sekund.
 - 3) Uczestnik odpowiada na pytania, aż do momentu udzielenia pierwszej błędnej odpowiedzi – po tym gra kończy się.
 - 4) Uczestnik ma 3 (trzy) podejścia do każdego Trybu Survival – do rankingu uwzględniany jest najlepszy wynik (punkty za prawidłowe odpowiedzi) spośród zrealizowanych podejść.
 - 5) Tryb Survival można wstrzymać poprzez kliknięcie przycisku „PRZERWA” i wznowić w dowolnie wybranym przez siebie momencie w trakcie trwania Okrążenia, w którym odbywa się ten Tryb Survival. Uczestnik może przerwać Tryb Survival tylko jeden raz w trakcie Okrążenia. Zakończenie Trybu Survival w trakcie jego trwania traktowane jest jak przegrana.

Podjechać do Pit-Stopu. Pit Stop to mini test składający się z 5 pytań dotyczących marki Goodyear i świata motoryzacji. Pit Stop pojawia się wyłącznie w piątki w okresie trwania Rozgrywki. Mini test można rozwiązać w piątek od godziny 8:00:00 do godziny 14:00:00 (czasu środkowoeuropejskiego). Jest tylko jedno podejście do rozwiązania testu. 5 (pięciu) najlepszych Uczestników w każdym Okrążeniu, tj. takich, którzy odpowiedzą prawidłowo na wszystkie pytania w teście i zrobią to w najkrótszym czasie, otrzyma Nagrodę tygodniową.

d. **Złapać Koło Ratunkowe.** Koło Ratunkowe otrzymują Uczestnicy, którzy w danym tygodniu (Okrążeniu) nie wykonali żadnego z wyznaczonych zadań i nie zdobyli punktów. Koło ratunkowe ma formę testu składającego się z 15 pytań. Koło ratunkowe jest dostępne przez całą Rozgrywkę do czasu, aż Uczestnik z niego nie skorzysta (nie rozwiąże testu). Jest tylko jedno podejście do rozwiązania testu.

4. Z tytułu podjęcia (lub niepodjęcia) działań punktowanych, o których mowa w pkt 3 powyżej, Uczestnik otrzymuje Punkty. Punkty uzyskane przez Uczestnika w czasie jednej Rozgrywki sumują się na jego Indywidualnym Koncie.

5. Punkty otrzymywane przez Uczestnika w czasie Rozgrywki mogą mieć wartości dodatnie lub ujemne. Punkty dodatnie powiększają saldo punktów zdobytych przez Uczestnika, a ujemne pomniejszają je.

6. Uczestnik otrzymuje Punkty dodatnie za każde podjęte w wyznaczonym czasie działanie punktowane, czyli:

- a. przeczytanie Pigułki Wiedzy,
- b. udzielenie odpowiedzi na Pytanie po zakończeniu Pigułki Wiedzy,
- c. udzielenie odpowiedzi na pytanie w Quizie,
- d. przejście Trybu Survival i
- e. rozwiązanie testu w Kole ratunkowym.

Punkty ujemne Uczestnik otrzymuje za każde niepodjęte w wyznaczonym czasie działanie punktowane, takie jak:

- a. nieudzielenie odpowiedzi na Pytania w Pigułkach Wiedzy oraz
- b. nierozwiązanie Quizu.

Punkty za rozwiązanie mini testu w ramach Pit-Stopu nie są brane pod uwagę przy przyznawaniu Nagród indywidualnych i drużynowych.

7. Poniżej znajduje się punktacja obowiązująca w Konkursie:

a. **Pigułka wiedzy:**

- 1) za przeczytanie Pigułki Wiedzy: + 3 pkt,
- 2) za każdą prawidłową odpowiedź na Pytanie po zapoznaniu się z Pigułką Wiedzy: + 2 pkt,
- 3) za każdą nieprawidłową odpowiedź na Pytanie: + 1 pkt,
- 4) za brak odpowiedzi na Pytanie: - 1 pkt;

b. **Quiz:**

- 1) za każdą prawidłową odpowiedź na pytanie: + 2 pkt,
- 2) za każdą błędną odpowiedź na pytanie: + 1 pkt,
- 3) za nierozwiązanie/nieprzystąpienie do Quizu: - 3 pkt;

c. **Tryb Survival:** za każdą prawidłową odpowiedź na pytanie: + 1 pkt;

d. **Koło ratunkowe:**

1) za każdą prawidłową odpowiedź na pytanie: + 2 pkt,

2) za każdą błędną odpowiedź: + 1 pkt.

8. Saldo punktów na koncie Uczestnika po zakończeniu Rozgrywki (po ostatnim Okrążeniu) decyduje o miejscu w Rankingu Rozgrywki uprawniającym do otrzymania Nagród indywidualnych.

9. Im wyższe saldo punktów tym wyższa pozycja rankingowa. W przypadku Uczestników posiadających identyczne saldo punktów, o kolejności w Rankingu Rozgrywki decyduje moment uzyskania danego salda punktów. Uczestnik, który szybciej uzyskał dane saldo punktowe, uzyskuje wyższe miejsce w Rankingu Rozgrywki.

10. Swoją aktualną pozycję w Rankingu Rozgrywki Uczestnik może w każdym momencie trwania Rozgrywki sprawdzić na Indywidualnym Koncie na Platformie lub w Aplikacji Mobilnej.

11. Zdobyte przez Uczestników Konkursu punkty służą jedynie do sporządzania Rankingów oraz konfigurowania aut w generatorze. Punkty nie podlegają wymianie na nagrody, ani ekwiwalent pieniężny i po zakończeniu każdej Rozgrywki zerują się.

§5 Rywalizacja drużynowa

1. W ramach rywalizacji drużynowej do Konkursu może przystąpić drużyna składająca się z co najmniej 3 Uczestników pochodzących z jednego (tego samego) serwisu samochodowego sieci Premio/Vulco (dalej: **Drużyna**). O zakwalifikowaniu Uczestnika do Drużyny decyduje Organizator.

2. Za wykonywanie zadań indywidualnych, o których mowa w §4 Regulaminu (za wyjątkiem Pit-Stopu) Uczestnicy otrzymują punkty, które sumują się na koncie Drużyny, a następnie są dzielone przez liczbę członków Drużyny. Celem każdej Drużyny jest zgromadzenie jak największej liczby punktów w przeliczeniu na każdego jej członka. Wyniki rywalizacji drużynowej zostaną podsumowane po zakończeniu Konkursu.

3. Organizator prowadzi Ranking drużynowy, który prezentuje zestawienie wszystkich Drużyn zarejestrowanych w Konkursie oraz ich wyniki, czyli sumę punktów zdobytych przez wszystkich członków danej Drużyny podzielonych przez liczbę jej członków.

4. Punkty zdobyte przez członków danej Drużyny za wykonywanie zadań sumują się przez cały okres trwania Rozgrywki na wspólnym koncie Drużyny. W sytuacji remisowej, tj. gdy dwie lub więcej Drużyn uzyska taką samą liczbę punktów i zajmie miejsce premiowane w Rankingu drużynowym prawo do nagrody otrzyma ta Drużyna, której członek udzielił szybszej odpowiedzi na ostatnie wykonane zadanie konkursowe przez członków takiej Drużyny.

5. Nagrody drużynowe zostaną przyznane Drużynom, które zajęły pierwsze trzy miejsca w Rankingu drużynowym. Łącznie w Konkursie zostaną wydane trzy Nagrody drużynowe.

§6 Nagrody

1. Uczestnicy, którzy na zakończenie Rozgrywki zajmą najwyższe miejsca w Rankingu Rozgrywki otrzymają Nagrody indywidualne. Informacja o liczbie premiowanych miejsc oraz rodzaju Nagród indywidualnych zostanie opublikowana na Platformie. Dodatkowo, każdy Uczestnik otrzyma imienny Certyfikat potwierdzający ukończenie Rozgrywki
2. Nagrody indywidualne zostaną dostarczone do Uczestników w terminie 45 dni od zakończenia każdej Rozgrywki na adres firmy podany podczas rejestracji.
3. Dla najlepszych Uczestników w Pit-Stopach przewidziane są Nagrody tygodniowe. Są to elektroniczne karty podarunkowe, każda o wartości 50 zł do wykorzystania na platformie www.pyszne.pl. Nagrody tygodniowe wysyłane są do zwycięzców w ciągu 14 dni od zakończenia danego Okrążenia na adres e-mail podany przy rejestracji do Platformy. Przed użyciem karty podarunkowej należy zapoznać się z zasadami jej korzystania dostępnymi tutaj: <https://www.pyszne.pl/karty-podarunkowe/terms-of-use> i tutaj: <https://www.pyszne.pl/obsługa-klienta/temat/karte-podarunkowa>.
4. Pojedynczą Nagrodę drużynową stanowi 1.000 zł (słownie: tysiąc złotych 00/100) przeznaczone na wspólne wyjście integracyjne zwycięskiej Drużyny. Nagrody drużynowe wydawane są w formie karty pre-paid. Przed wydaniem Nagrody drużynowej Organizator skontaktuje się z przedstawicielem (członkiem) zwycięskiej Drużyny w celu zarejestrowania karty pre-paid. Nagroda drużynowa zostanie przesłana na adres serwisu i przekazana na ręce ww. członka zwycięskiej Drużyny.
5. Przed rozpoczęciem korzystania z karty pre-paid użytkownicy mają obowiązek zapoznać się z jej regulaminem wydanym przez podmiot, który ją wydał i który znajduje się pod adresem www.mbank.pl. Użytkownik może korzystać ze środków zgromadzonych na karcie pre-paid poprzez dokonywanie płatności bezgotówkowych lub poprzez wypłatę z bankomatu, z tym zastrzeżeniem, że podmiot wydający kartę może pobierać dodatkowe opłaty za dokonywanie niektórych transakcji, np. przy wypłacie gotówki z bankomatu. Wszelkie roszczenia związane z korzystaniem z karty pre-paid powinny być kierowane do podmiotu, który wydał kartę pre-paid. Stan salda karty pre-paid można sprawdzić za pośrednictwem usług oferowanych przez bank, który wydał kartę. Środki pieniężne na karcie pre-paid powinny zostać wykorzystane przed upływem terminu jej ważności. Termin ważności karty pre-paid określony jest na jej awersie.
6. Uczestnicy, którzy otrzymają nagrody w Konkursie nie są zobowiązani do dokonywania samodzielnych rozliczeń podatkowych. Do każdej nagrody przypisana jest dodatkowa nagroda pieniężna obliczona według wzoru: [wartość nagrody x 10/9 – wartość nagrody]. Taka dodatkowa nagroda pieniężna nie podlega wydaniu zwycięzcom, lecz zostanie potrącona przez Koordynatora i przeznaczona na pokrycie 10%-owego zryczałowanego podatku dochodowego od osób fizycznych od wygranej w Konkursie zgodnie z art. 41 ust. 4 w zw. z art. 30 ust. 1 pkt 2 ustawy o podatku dochodowym od osób fizycznych.

§6 Postępowanie reklamacyjne dotyczące przebiegu Konkursu

1. Reklamacje co do przebiegu Konkursu, w tym usług świadczonych drogą elektroniczną, mogą być zgłaszane pisemnie na adres Koordynatora: MPL Verbum S.A., ul. Szelałowska 45a, 61-626 Poznań lub mailowo na adres: info@good-game.biz w terminie 30 dni od dnia zdarzenia, którego dotyczy reklamacja, jednak nie później niż w terminie 30 dni od daty zakończenia Rozgrywki podczas której doszło do

zdarzenia objętego roszczeniem reklamacyjnym. O zachowaniu terminu składania reklamacji decyduje data doręczenia reklamacji Koordynatorowi.

2. Termin zgłaszania reklamacji, o którym mowa w ust. 1 powyżej ma zastosowanie również w odniesieniu do reklamacji, których przedmiotem jest wada nagrody finałowej wydanej Uczestnikowi, przy czym początek biegu 30-dniowego terminu na zgłoszenie reklamacji przypada na dzień wydania nagrody (doręczenia jej do Uczestnika).

3. Reklamacja powinna zawierać wskazanie powodu reklamacji i żądanie Uczestnika.

4. Koordynator rozpatrywać będzie reklamacje w porozumieniu z Organizatorem, na podstawie Regulaminu, co nie wyklucza prawa Uczestnika do dochodzenia roszczeń na zasadach ogólnych zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa.

5. Reklamacje będą rozpatrywane w terminie 14 dni roboczych od dnia ich doręczenia Koordynatorowi.

6. Uczestnik zostanie o decyzji w sprawie reklamacji powiadomiony listem poleconym wysłanym na adres podany w reklamacji, w terminie 14 dni roboczych od dnia doręczenia reklamacji lub w odpowiedzi na wiadomość e-mail – jeśli reklamacja została przesłana drogą elektroniczną.

§7 Ochrona danych osobowych

Dane Uczestników przetwarzane są zgodnie z Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE ("RODO") oraz Polityką prywatności dostępną na stronie www.good-game.biz.

§8 Zakończenie Konkursu i zmiany Regulaminu

1. Organizator może zakończyć Konkurs i rozwiązać umowę o świadczenie usług drogą elektroniczną, zapewniając odpowiedni termin na realizację praw uczestników Konkursu, wynikających z niniejszego Regulaminu.

2. Organizator jest uprawniony do zmiany Regulaminu, przy czym o każdej zmianie Regulaminu Organizator lub poinformuje na stronie www.good-game.biz z co najmniej 7-dniowym wyprzedzeniem. Zmiany Regulaminu nie mogą jednak naruszać praw nabytych przez Uczestników do dnia wejście w życie zmian.

§9 Postanowienia końcowe

1. Nadzór nad prowadzeniem Konkursu sprawować będzie trzyosobowa Komisja powołana przez Koordynatora w porozumieniu z Organizatorem, odpowiedzialna za prawidłowy, zgodny z Regulaminem, przebieg Konkursu.

2. Konkurs nie jest grą losową, zakładem wzajemnym, grą w karty ani grą na automatach, których wynik zależy od przypadku w rozumieniu art. 2 ustawy z dnia 19 listopada 2009 roku o grach hazardowych.

3. W zakresie nieuregulowanym w Regulaminie do przeprowadzenia Konkursu stosuje się obowiązujące przepisy prawa polskiego, a w szczególności Kodeksu cywilnego oraz ustawy o świadczeniu usług drogą elektroniczną oraz inne przepisy obowiązującego prawa, które znajdują zastosowanie.