

REGULAMIN PLATFORMY INTERNETOWEJ „GOOD GAME”

§ 1.

[Postanowienia ogólne]

1. Usługodawcą serwisu internetowego działającego pod adresem www.good-game.biz jest spółka Goodyear Polska Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (02-255), ul. Krakowiaków 46.
2. Regulamin określa zasady i warunki korzystania z Platformy, a w szczególności zasady przeglądania zawartości Platformy oraz korzystania z jej funkcjonalności.
3. Platforma prowadzona jest w celu aktywizacji właścicieli serwisów samochodowych i ich pracowników – sprzedawców i mechaników samochodowych oraz poszerzenia ich wiedzy na tematy związane z technologią produkcji oraz eksploatacją i technikami sprzedaży ogumienia samochodowego.
4. Regulamin jest udostępniony nieodpłatnie, za pośrednictwem Strony internetowej, w formie, która umożliwia pozyskiwanie, odtwarzanie i utrwalenie Regulaminu za pomocą systemu teleinformatycznego, którym posługuje się Użytkownik.
5. Zakazane jest dostarczanie treści bezprawnych na Platformie.
6. Wszelkie publikacje na Platformie dokonywane są w języku polskim.

§ 2.

[Definicje]

Pojęciom napisanym w Regulaminie wielką literą należy przypisywać następujące znaczenie:

- 1) **Aplikacja mobilna** – aplikacja mobilna „Good Game” za pośrednictwem której możliwe jest założenie Konta i uzyskanie pełnego dostępu do Platformy. Aplikacja mobilna jest nieodpłatna i możliwa do pobrania za pośrednictwem sklepów Google Store i AppStore.
- 2) **Gry** – różnego rodzaju aktywności (zabawy) udostępnione na Platformie dla Zarejestrowanych Użytkowników, np. wyścigi samochodowe, gra typu „memory”, gra typu „znajdź różnicę”, przeprowadzane na zasadach określonych indywidualnie dla danej Gry (zawartych w odrębnym regulaminie Gry lub w opisie Gry umieszczonym na Platformie), za których wykonanie Zarejestrowani Użytkownicy mogą uzyskać punkty i zdobywać kolejne poziomy doświadczenia lub nagrody.
- 3) **Formularz rejestracyjny** – zestaw informacji, w tym również danych osobowych, w postaci pól do uzupełnienia przez
- 4) z Użytkownika niezbędnych do dokonania rejestracji na Platformie w celu korzystania z jej funkcjonalności i uzyskania pełnego dostępu do publikowanych na niej treści.
- 5) **Konto** – oznaczony indywidualną nazwą (loginem) i hasłem, przydzielony danemu Zarejestrowanemu Użytkownikowi panel, uruchamiany dla niego przez Usługodawcę w ramach Platformy, umożliwiający Zarejestrowanemu Użytkownikowi korzystanie z funkcjonalności Platformy, na którym gromadzone są dane Zarejestrowanego Użytkownika używane w celu jego identyfikacji oraz dotyczące podejmowanych przez niego działań na Platformie, w tym udziału w Grach przeprowadzanych za jej pośrednictwem.
- 6) **Koordinator** – spółka MPL Verbum S.A. z siedzibą w Poznaniu (61-616) przy ul. Szczęśliwskiej 45a, której Usługodawca zlecił moderowanie serwisem, w tym dokonywanie w nim zmian i przeprowadzanie aktualizacji.
- 7) **Regulamin** – niniejszy regulamin korzystania z Platformy.
- 8) **Platforma** – oznacza serwis internetowy prowadzony przez Usługodawcę, moderowany przez Koordynatora dostępny za pośrednictwem Strony internetowej, przeznaczony dla właścicieli i

pracowników serwisów samochodowych, którego celem jest zwiększanie wiedzy i kompetencji sprzedażowych ww. osób poprzez Gry;

- 9) **Strona internetowa** – strona internetowa pod adresem www.good-game.biz, na której prowadzona jest Platforma;
- 10) **Usługodawca** – spółka Goodyear Polska sp. z o.o. będąca właścicielem Platformy uprawnionym do dysponowania jego zasobami i administrowania treści publikowanych na Platformie;
- 11) **Użytkownik** – każda osoba fizyczna, która za pośrednictwem Strony internetowej uzyskuje dostęp do treści zamieszczonych na Stronie internetowej;
- 12) **Zarejestrowany Użytkownik** – osoba fizyczna, która jest właścicielem lub pracownikiem serwisu samochodowego, wypełni oraz prześle Formularz rejestracyjny, a Organizator – po przeprowadzeniu weryfikacji jej zgłoszenia – utworzy dla niej indywidualne Konto na Platformie.

§ 3.

[Wymagania techniczne]

1. Usługodawca dokłada starań, aby korzystanie ze Strony internetowej (oraz Platformy) było możliwe dla użytkowników Internetu z użyciem wszystkich popularnych przeglądarek internetowych, systemów operacyjnych, typów urządzeń oraz typów połączeń internetowych.
 2. Minimalne wymagania techniczne umożliwiające korzystanie ze Strony internetowej to:
 - a) dostęp do komputera, tabletu, smartfona lub innego urządzenia elektronicznego z dostępem do Internetu,
 - b) przeglądarka internetowa w wersji co najmniej Chrome 98 lub Mozilla FireFox 72 lub Opera 87 lub Safari 5 lub nowszych
- Strona internetowa jest responsywna i dynamicznie dopasowuje się do każdej rozdzielczości ekranu.
3. Korzystanie z Platformy może być uzależnione od instalacji oprogramowania typu Java, JavaScript, Adobe Flash Player, Adobe Acrobat Reader oraz akceptacji plików cookies.
 4. Do uruchomienia i prawidłowego działania Aplikacji mobilnej niezbędne jest posiadanie urządzenia mobilnego (np. tablet, smartfon) z dostępem do Internetu. Koszty transmisji danych wymaganych do pobrania, instalacji, uruchomienia i korzystania z Aplikacji mobilnej pokrywa Użytkownik będący użytkownikiem Aplikacji mobilnej we własnym zakresie, na podstawie umów zawartych z operatorami telekomunikacyjnymi lub innymi dostawcami usług internetowych. Użytkownik będący użytkownikiem Aplikacji mobilnej ponosi odpowiedzialność za jakąkolwiek odpłatność z tytułu wykorzystania transmisji danych, niezbędnego do korzystania z Aplikacji mobilnej.
 5. Usługodawca informuje, że Strona internetowa wykorzystuje pliki cookies, które są zapisywane na urządzeniu Użytkownika. Szczegółowe zasady dotyczące przetwarzania danych w związku z korzystaniem ze Strony internetowej oraz wykorzystywanych na niej plików cookies znajdują się w Polityce prywatności na Stronie internetowej.

§ 4.

[Prawa i obowiązki Użytkownika]

1. Użytkownik zobowiązany jest do korzystania z Platformy i jej funkcjonalności zgodnie z przepisami prawa, postanowieniami Regulaminu oraz dobrymi obyczajami.
2. Zabrania się korzystania z Platformy w sposób bezprawny, mogący naruszyć dobra osobiste innych osób oraz zamieszczania lub rozpowszechniania za pośrednictwem Platformy treści wulgarnych,

nieprawdziwych lub mogących naruszać dobra osobiste, prawo lub inny uzasadniony interes Usługodawcy lub osób trzecich.

3. Usługodawca oświadcza, że publiczny charakter sieci Internet i korzystanie z usług świadczonych drogą elektroniczną, wiązać może się z zagrożeniem pozyskania i modyfikowania danych Użytkowników przez osoby nieuprawnione, dlatego Użytkownicy powinni stosować właściwe środki techniczne, które zminimalizują wskazane wyżej zagrożenia. W szczególności powinni stosować programy antywirusowe i chroniące tożsamość korzystających z sieci Internet. Usługodawca nigdy nie zwraca się do użytkownika z prośbą o udostępnienie mu w jakiegokolwiek formie hasła do Konta.

§ 5.

[Dostęp do Platformy]

1. Użytkownik może uzyskać dostęp do Platformy poprzez wpisanie w dowolnej przeglądarce internetowej adresu Strony internetowej lub za pośrednictwem Aplikacji mobilnej.
2. Po otwarciu Strony internetowej lub zainstalowaniu i otwarciu aplikacji mobilnej „Good Game” Użytkownik uzyskuje jedynie dostęp do okna logowania do Konta oraz Formularza rejestracyjnego. Pełny dostęp do Platformy i jej funkcjonalności może uzyskać jedynie osoba fizyczna, która jest właścicielem lub pracownikiem serwisu samochodowego, wypełni i prześle Formularz rejestracyjny i dla której zostanie utworzone Konto.
3. W ramach Formularza rejestracyjnego, po uzupełnieniu wymaganych pól, osoba dokonująca rejestracji powinna również potwierdzić, że zapoznała się z Regulaminem i akceptuje jego treść zaznaczając odpowiednie okienko (checkbox).
4. W trakcie wypełniania Formularza rejestracyjnego osoba dokonująca rejestracji może dobrowolnie wyrazić zgodę na otrzymywanie na podany przez nią adres e-mail lub numer telefonu (w formie wiadomości SMS/MMS, kontaktu telefonicznego lub wiadomości e-mail) komunikatów marketingowych (np. ofert, aktualnych promocji) dotyczących Usługodawcy poprzez zaznaczenie odpowiedniego okienka w Formularzu rejestracyjnym

Wyrażenie przez osobę dokonującą rejestracji do Platformy ww. zgody jest w pełni dobrowolne i nie warunkuje możliwości zawarcia z Usługodawcą umowy o świadczenie drogą elektroniczną usługi prowadzenia Konta.

Zgoda może być w każdej chwili cofnięta poprzez złożenie Usługodawcy stosownego oświadczenia przez osobę dokonującą rejestracji na Platformie. Oświadczenie może zostać przesłane na adres Usługodawcy za pośrednictwem poczty elektronicznej info@good-game.biz

5. Po zakończeniu rejestracji do Platformy na podany w Formularzu rejestracyjnym adres e-mail zostaje wysłana wiadomość potwierdzająca utworzenie Konta oraz zawierająca login i hasło, którymi Zarejestrowany Użytkownik będzie posługiwał się w celu zalogowania się na swoje Konto.
6. Po zalogowaniu się na Platformie Zarejestrowany Użytkownik może korzystać z wszystkich funkcjonalności Platformy.

§ 6.

[Korzystanie z Platformy]

1. Platforma ma charakter edukacyjno-rozrywkowy i oparta jest na idei wyścigu, w ramach którego Zarejestrowani Użytkownicy rozwijają swoje wirtualne postacie (awatary), zdobywają punkty i osiągają kolejne poziomy doświadczenia poprzez udział w Grach i wykonywanie zadań udostępnionych na Platformie.
2. Każdy Zarejestrowany Użytkownik w ramach Konta ma utworzoną wirtualną kartę gracza, w której znajdują się informacje dotyczące jego aktywności na Platformie, w tym punktów zdobytych w

- związku z udziałem w Grach, jak również przyznanych za wykonywanie innych aktywności na Platformie oraz informacje o osiągnięciach i zajmowanym levelu.
3. W ramach korzystania z Platformy Zarejestrowany Użytkownik uzyskuje dostęp do następujących treści (zakładek):
 - a. „Zasady”,
 - b. „Rekomenduj grę”,
 - c. „Materiały do pobrania”,
 - d. „Twoje punkty”,
 4. W zakładce „Zasady” udostępnione są informacje dotyczące funkcjonowania Platformy, w tym zwłaszcza rodzaje i kalendarium przeprowadzania Gier, osiągnięcia i levele, jakie Zarejestrowani Użytkownicy mogą zdobyć za wykonywanie określonych aktywności na Platformie, liczba punktów przyznawana za uczestnictwo w Grach.
 5. Za pośrednictwem zakładki „Rekomenduj grę” Zarejestrowany Użytkownik może przesłać zaproszenie do udziału w Grze (i zarejestrowaniu się do Platformy) swojemu współpracownikowi w serwisie samochodowym, co wymaga podania adresu e-mail tej osoby w oznaczonym polu. Za skuteczną rekomendacją i dołączeniem do Gry (Platformy) nowego użytkownika, Zarejestrowany Użytkownik zyskuje dodatkowe punkty. Każdy Zarejestrowany Użytkownik może skorzystać z tej funkcjonalności maksymalnie trzy razy.
 6. Zakładka „Materiały do pobrania” zawiera materiały reklamowe (personalizowane bannery) udostępnione wybranym Zarejestrowanym Użytkownikom, którzy spełnili warunki określone w regulaminie danej Gry.
 7. W zakładce „Twoje punkty” Zarejestrowany Użytkownik może na bieżąco monitorować liczbę zgromadzony punktów w związku z aktywnością na Platformie.
 8. Usługodawca zastrzega sobie prawo do wypowiedzenia Zarejestrowanemu Użytkownikowi w trybie natychmiastowym umowy o prowadzenie Konta, który przy korzystaniu z Platformy:
 - a) postępuje niezgodnie z jej Regulaminem, w tym zwłaszcza wywiera negatywny wpływ lub utrudnia innym Zarejestrowanym Użytkownikom korzystanie z funkcjonalności Platformy;
 - b) blokuje, przeciąża lub zakłóca przebieg Gier lub funkcjonowania Platformy lub w jakikolwiek inny sposób próbuje ingerować w formę i kształt Gier lub Platformy (w tym szczególnie próbuje uzyskać dostęp do danych za pomocą zautomatyzowanych narzędzi lub interfejsów);
 - c) wykorzystał dane innej osoby do założenia Konta na Platformie;
 - d) obchodzi lub usiłuje obchodzić zabezpieczenia zaprojektowane w celu prawidłowego funkcjonowanie Gier lub Platformy;
 - e) podejmuje działania, które mogą mieć negatywny wpływ na renomę Usługodawcy.
 9. Zasady udziału w Grach udostępnionych na Platformie zostały szczegółowo określone w odrębnych regulaminach, które znajdują się na Platformie. Przystępując do udziału w Grze Zarejestrowany Użytkownik oświadcza, że zapoznał się z regulaminem tej Gry i akceptuje jego treść oraz zobowiązuje się go przestrzegać.
 10. W razie pojawienia się na Platformie treści naruszających Regulamin, Usługodawca podejmie wszelkie niezbędne działania w celu usunięcia takich treści w możliwie najkrótszym czasie. Każda osoba korzystająca z Platformy ma możliwość zgłoszenia Usługodawcy tego rodzaju naruszeń za pośrednictwem wiadomości wysłanej na adres e-mail: info@good-game.biz.

11. Użytkownik powinien wykorzystywać informacje uzyskane za pośrednictwem Platformy zgodnie z ich przeznaczeniem. Zarejestrowany Użytkownik jest zobowiązany przy korzystaniu z Platformy do aktualizowania swoich danych podanych w ramach Formularza rejestracyjnego.
12. Zarejestrowany Użytkownik jest odpowiedzialny za bezpieczeństwo i właściwe używanie loginu i hasła do Konta, które powinny być przechowywane w poufności. W razie podejrzenia, że login oraz hasło Zarejestrowanego Użytkownika znalazły się w posiadaniu osoby nieuprawnionej, Użytkownik taki ma obowiązek niezwłocznej zmiany hasła. Jeżeli Zarejestrowany Użytkownik lub podejrzewa, że doszło do nieautoryzowanego korzystania z jego Konta powinien niezwłocznie zawiadomić o tym fakcie Usługodawcę.

§ 7.

[Postępowanie reklamacyjne]

1. Wszelkie reklamacje dotyczące funkcjonowania Platformy należy kierować na adres e-mail: info@good-game.biz
2. Reklamacja powinna zawierać: imię, nazwisko, adres e-mail, wskazanie przyczyny reklamacji oraz żądanie określonego zachowania się przez Usługodawcę.
3. Usługodawca rozpatruje reklamację i informuje Użytkownika, za pośrednictwem poczty elektronicznej, o decyzji i rozpatrzeniu reklamacji w terminie 14 dni roboczych od dnia otrzymania reklamacji.

§ 8.

[Prawa autorskie]

1. Platforma jest własnością Usługodawcy. Wszystkie znaki towarowe, znaki usług i nazwy, które są podawane na Stronie internetowej są własnością Usługodawcy lub prawo do posługiwania się nimi przez Usługodawcę wynika z odrębnych umów zawartymi z podmiotami uprawnionymi. Zawarte na Stronie internetowej materiały tekstowe, graficzne oraz rozwiązania informatyczne są chronione prawnie, w szczególności przepisami ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych.
2. Platforma, jak też jej poszczególne elementy, nie mogą być modyfikowane, kopiowane, rozpowszechniane ani publikowane w celach komercyjnych, chyba że Usługodawca wyrazi na to uprzednią pisemną zgodę.
3. Użytkownicy i Zarejestrowani Użytkownicy nie mają prawa bez uprzedniej wyraźnej zgody Usługodawcy korzystać z materiałów i utworów zamieszczanych na Stronie internetowej i Platformie pod rygorem pełnej odpowiedzialności odszkodowawczej wobec Usługodawcy oraz wobec autorów poszczególnych utworów.
4. Przystępując do korzystania ze Strony internetowej i Platformy Użytkownik (Zarejestrowany Użytkownik) ponosi odpowiedzialność za zachowania naruszające prawo oraz za jakiegokolwiek szkody powstałe w wyniku takiego zachowania, również wobec osób trzecich.
5. Platforma, jak też poszczególne jej elementy nie mogą być modyfikowane, kopiowane, rozpowszechniane ani publikowane w celach komercyjnych lub prywatnych, chyba że Usługodawca wyrazi na to uprzednią pisemną zgodę.
6. Usługodawca udziela Zarejestrowanemu Użytkownikowi niewyłącznej licencji (bez prawa do udzielania dalszej licencji) na okres trwania umowy o prowadzenie Konta na korzystanie z funkcjonalności Platformy w zakresie określonym w Regulaminie, w szczególności na korzystanie z Gier i uzyskiwanie do nich dostępu na kompatybilnych urządzeniach będących własnością Użytkownika.

§ 9.

[Rozwiązanie umowy o prowadzenie Konta]

1. Umowa o prowadzenie Konta zawierana jest na czas nieokreślony. Zarejestrowany Użytkownik może odstąpić od umowy o prowadzenie Konta w terminie 14 dni od jej zawarcia bez podania jakiegokolwiek przyczyny. W wyniku odstąpienia Usługodawca usuwa Konto Zarejestrowanego Użytkownika na Platformie.
2. Zarejestrowany Użytkownik składa Usługodawcy oświadczenie o odstąpieniu od umowy prowadzenia Konta w formie pisemnej na adres siedziby Usługodawcy (wskazany w § 1 ust. 1 Regulaminu) lub pocztą elektroniczną na adres e-mail: info@good-game.biz, przy czym za dzień złożenia oświadczenia o odstąpieniu od ww. umowy należy uznać dzień nadania oświadczenia – oświadczenie takie musi być nadane przed upływem terminu do odstąpienia od umowy. Wzór oświadczenia o odstąpieniu od umowy zawiera załącznik do ustawy z dnia 30 maja 2014 r. o prawach konsumenta.
3. Zarówno Zarejestrowany Użytkownik, jak i Usługodawca mogą rozwiązać umowę o prowadzenie Konta w każdym czasie i bez podania przyczyn, z zastrzeżeniem zachowania praw nabytych przez drugą stronę przed rozwiązaniem ww. umowy oraz postanowień poniżej.
4. Zarejestrowany Użytkownik wypowiada umowę o prowadzenie Konta poprzez przesłanie Usługodawcy na adres e-mail info@good-game.biz stosownego oświadczenia woli. W takiej sytuacji Konto zostanie usunięte w terminie 14 dni od dnia przyjęcia przez Usługodawcę takiego zgłoszenia.
5. Usługodawca wypowiada umowę o świadczenie usług drogą elektroniczną poprzez wysłanie do Zarejestrowanego Użytkownika stosownego oświadczenia woli na adres poczty elektronicznej podany przez Zarejestrowanego Użytkownika podczas rejestracji na Platformę.

§ 10.

[Zgłaszanie zagrożenia lub naruszenia praw]

1. W przypadku, gdy Użytkownik lub inna osoba lub podmiot uzna, że treść publikowana na Stronie internetowej narusza ich prawa, dobra osobiste, dobre obyczaje, uczucia, moralność, przekonania, zasady uczciwej konkurencji, know-how, tajemnicę chronioną prawem lub na podstawie zobowiązania, może powiadomić Usługodawcę o potencjalnym naruszeniu.
2. Usługodawca powiadomiony o potencjalnym naruszeniu, podejmuje niezwłoczne działania mające na celu usunięcie ze Strony internetowej, treści będących przyczyną naruszenia.

§ 11.

[Zmiany Regulaminu]

1. Usługodawca zastrzega sobie prawo dokonania zmian Regulaminu, w tym w celu uwzględnienia zmian w przepisach prawa, zmian funkcji oferowanych za pośrednictwem Platformy, wprowadzenia nowych funkcjonalności na Platformie, lepszego zabezpieczenia interesów Użytkowników, doprecyzowywania zagadnień budzących wątpliwości Użytkowników.
2. Zmiana postanowień Regulaminu nie może prowadzić do pogorszenia sytuacji prawnej Użytkownika Platformy.
3. O zmianie Regulaminu Usługodawca poinformuje poprzez umieszczenie na Stronie internetowej stosownej informacji co najmniej 14 dni przed wejściem w życie planowanych zmian. Zarejestrowani Użytkownicy zostaną powiadomieni o zmianie Regulaminu poprzez wiadomość wysłaną na adres skrzynki elektronicznej przypisanej do ich Konta.

4. Jeżeli Użytkownik nie akceptuje nowej treści Regulaminu, powinien zawiadomić o tym Usługodawcę w terminie 14 dni od daty otrzymania informacji o zmianie Regulaminu. Brak sprzeciwu w terminie 14 dni od daty zawiadomienia poczytywany będzie w razie wątpliwości za akceptację nowej wersji Regulaminu.
5. Nie stanowi zmiany Regulaminu zmiana formy i charakteru prowadzenia Platformy, w szczególności zmiana oprawy graficznej Platformy, modyfikowanie istniejących funkcjonalności, dodawanie nowych Gier i tym podobne, o ile zmiany te nie są sprzeczne z postanowieniami Regulaminu.

§ 12.

[Postanowienia końcowe]

1. Usługodawca dopełni należytej staranności, aby korzystanie z Platformy przebiegało bez zakłóceń, bez usterek i niedogodności dla Użytkowników.
2. Usługodawca zastrzega sobie możliwość wystąpienia krótkotrwałych przerw w funkcjonowaniu Platformy, wynikających z niezbędnych napraw, konserwacji, tworzenia kopii zapasowych. W miarę możliwości, jeśli wymienione powyżej czynności nie wynikają z usterek, a z planowanych działań, Usługodawca zobowiązuje się informować Użytkowników o tym fakcie z podaniem przewidywanego czasu trwania braku możliwości korzystania z Platformy.
3. Jakość treści zawartych na Platformie może być uzależniona od urządzenia za pomocą, którego Użytkownik uzyskuje dostęp do Platformy jak też od jakości i parametrów technicznych połączenia internetowego.
4. Użytkownik, który na skutek usterek po stronie Usługodawcy nie ma możliwości korzystania z Platformy, zgłasza ten fakt Usługodawcy mailowo na adres info@good-game.biz. Usługodawca niezwłocznie podejmuje wszelkie kroki, celem przywrócenia sprawnego funkcjonowania Platformy.
5. Użytkownik ma możliwość skorzystania z pozasądowych sposobów rozpatrywania reklamacji i dochodzenia roszczeń. Zasady dostępu do tych procedur dostępne są w siedzibach lub na stronach internetowych podmiotów uprawnionych do pozasądowego rozpatrywania sporów. Niniejszy zapis nie stanowi wyrażenia ogólnej zgody Usługodawcy na pozasądowe rozwiązywanie wszystkich sporów. Usługodawca w każdym przypadku podejmuje indywidualną decyzję.
6. Wszelkie spory między Usługodawcą a Użytkownikiem (Zarejestrowanym Użytkownikiem) podlegają prawu polskiemu oraz jurysdykcji polskich sądów powszechnych.
7. Regulamin wchodzi w życie z dniem jego publikacji na Stronie internetowej.

Regulamin Konkursu „Gra Szkoleniowa GOOD GAME”
Aktualizacja z dnia 18.01.2023 r.

§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**”) oraz Firma Oponiarska Dębica S.A. z siedzibą w Dębicy, przy ulicy 1 Maja 1.
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 § 5 ust. 6 Regulaminu).
4. Konkurs jest prowadzony na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej na warunkach określonych w Regulaminie od dnia 16.01.2023 r. do 30.12.2023 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 osoby fizyczne, pełnoletnie (+18) będące właścicielem serwisu samochodowego prowadzącym 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 w 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), przy czym każdy z nich Uczestniczy w Konkursie samodzielnie i na własny rachunek i zbiera

punkty możliwe do zdobycia w Konkursie zgodnie z zapisami §4, na własne konto z zachowaniem zapisów Regulaminu § 4 pkt 4.

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 dokonania rejestracji w Konkursie, zgodnie z postanowieniami §3 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 w formie czytelnego zdjęcia lub skanu podpisanego oświadczenia 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, 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, odzyskania Statusu w Konkursie, jak również nie uprawnia do otrzymania Certyfikatu i Nagród, jeśli Uczestnik uzyskał do nich prawo przed datą rezygnacji z uczestnictwa w Konkursie, a następnie utraconych 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. Szelągowska 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. Warunkiem wzięcia udziału w Konkursie jest zarejestrowanie się i założenie konta na Platformie (zwanego 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.
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 Indywidualne Konto.
3. Uczestnicy, którzy brali udział w poprzednich edycjach Konkursu (tj. organizowanych przed 2023 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 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. Dane do zalogowania się do Konta na Platformie Organizator przekaze Uczestnikom w formie wiadomości mailowej przed startem Konkursu. 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
4. Rejestracja na Platformie jest jednocześnie potwierdzeniem chęci uczestnictwa 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/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 stanowi warunku 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. Uczestnik będący użytkownikiem Aplikacji Mobilnej ponosi odpowiedzialność za jakąkolwiek odpłatność z tytułu wykorzystania transmisji danych, niezbędnego do korzystania z Aplikacji Mobilnej.

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

1. Uczestnik, który przystąpił do Konkursu, uczestniczy w Konkursie zgodnie z zasadami określonymi w § 4 poniżej.
2. Konkurs trwa od 16.01.2023 r. do 30.12.2023 r. i składa się z:
 - a. **2 Rozgrywek** – w czasie których Uczestnik zdobywa wiedzę produktową i procesową związaną z produktami Organizatora oraz podejmuje działania punktowane w Konkursie i zdobywa punkty, Statusy i Certyfikaty oraz rywalizuje o nagrody z innymi Uczestnikami. Każda z Rozgrywek obejmuje okres 5 Okrążeń, czyli pełnych tygodni kalendarzowych. Uczestnicy rywalizują w Rozgrywkach zgodnie z przynależnością do danego regionu, który pokrywa się z terytorialnym

podziałem kraju na województwa (dalej: **Regiony**). O terminie startu każdej z Rozgrywek Uczestnik może dowiedzieć się po zalogowaniu za pomocą danych dostępowych na swoje Indywidualne Konto na Platformie lub w Aplikacji Mobilnej.

- b. **Wielkiej Ogólnopolskiej Dogrywki** – jest to dodatkowe, 6. Okrążenie (tydzień kalendarzowy), w czasie którego rywalizują ze sobą Uczestnicy, którzy zwyciężyli w Rozgrywkach w poszczególnych Regionach oraz w Rozgrywkach Hurtowni i sklepów e-commerce, a ich zadaniem jest udzielenie jak największej liczby prawidłowych odpowiedzi na dodatkowe pytania dotyczące Organizatora oraz jego produktów.
- c. **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 za pomocą danych dostępowych do swojego Indywidualnego Konta na Platformie lub Aplikacji Mobilnej, Uczestnik w każdym tygodniu może zapoznać się z przygotowanymi artykułami o technologii, eksploatacji i sprzedaży opon samochodowych oraz może podjąć działania punktowane w Konkursie. W każdym tygodniu (Okrążeniu) w czasie Rozgrywki otrzymuje:

- a. dostęp do 3 artykułów szkoleniowych (pigułki wiedzy) pojawiających się w każdy poniedziałek, wtorek i środę w czasie trwania Rozgrywki, dzięki którym Uczestnik zdobywa wiedzę produktową i procesową związaną z technologią, eksploatacją i sprzedażą ogumienia samochodowego;
- b. od poniedziałku od godziny 8:00 do czwartku do godziny 7.59 możliwość podjęcia działania punktowanego w postaci udzielenia odpowiedzi na 3 Pytania, (pytania pojawiają się kolejno w każdy poniedziałek, wtorek i środę);
- c. od czwartku od godziny 8.00 do piątku do godziny 23:59 możliwość podjęcia działania punktowanego w postaci udziału w Pojedynku Wiedzy.

4. Pojedynek Wiedzy to rozgrywka, która odbywa się między dwoma wytypowanymi przez Organizatora Uczestnikami. Uczestnicy rywalizują między sobą, w parze, o uzyskanie jak najlepszego wyniku. Pojedynek Wiedzy odbywa się zgodnie z następującymi zasadami:

- a. Pojedynek składa się z 3 Rund.
- b. W każdej Rundzie pojawiają się 3 pytania.
- c. Na odpowiedź na każde pytanie w Rundzie Uczestnik ma 60 sekund.
- d. Po zakończeniu Rundy Uczestnik może przerwać Pojedynek Wiedzy i przystąpić do kolejnej Rundy w terminie późniejszym, lub może grać dalej przystępując do kolejnej Rundy.
- e. Po zakończeniu danej Rundy Uczestnikowi zostaje wyświetlona informacja o wynikach osiągniętych przez jego przeciwnika z pary.
- f. Każdy Uczestnik może przystąpić do Pojedynku w dowolnym momencie jego trwania. Uczestnicy grają niezależnie od siebie.

5. W czasie trwania Rozgrywki Organizator może przyznać Uczestnikowi możliwość:

- a. podjęcia działania punktowanego poprzez rozwiązanie testu stanowiącego Koło Ratunkowe;
- b. podjęcia działania punktowanego poprzez udział w akcji dodatkowej o nazwie „Tryb Survival” (zostanie on uruchomiony w 3 oraz 5 tygodniu (Okrążeniu) Rozgrywki, z zastrzeżeniem, że w 5 tygodniu (Okrążeniu) Rozgrywki będą mogli wziąć udział tylko Uczestnicy, którzy zdobyli do tego czasu łącznie 150 punktów w trwającej Rozgrywce). Tryb Survival przeprowadzany jest zgodnie z następującymi zasadami:
 - i. Tryb Survival składa się z 30 pytań.

- ii. Tryb Survival jest włączony przez dany tydzień.
- iii. Na odpowiedź na każde pytanie Uczestnik ma 60 sekund.
- iv. Uczestnik odpowiada na pytania aż do momentu udzielenia błędnej odpowiedzi.
- v. Udzielenie pierwszej błędnej odpowiedzi kończy jego udział w Trybie Survival i możliwość zdobycia w nim kolejnych punktów, z zastrzeżeniem ppkt vii poniżej;
- vi. Podczas trwania Rozgrywki w Trybie Survival Uczestnik posiada możliwość dwukrotnego zastopowania Rozgrywki poprzez kliknięcie przycisku stop i wznowienia jej w dowolnie wybranym przez siebie momencie.
- vii. Uczestnik posiada większą ilość szans na przystąpienie do Trybu Survival w zależności od tego, jaki status aktualnie posiada:
 - status NIEDZIELNY POMYKACZ ORAZ POŻERACZ KILOMETRÓW – dwie szanse podejścia do Trybu Survival w tygodniu.
 - status WETERAN KIEROWNICY – trzy szanse podejścia do Trybu Survival w tygodniu.
 - status RAJODWY WYJADACZ – cztery szanse podejścia do Trybu Survival w tygodniu.

7. Z tytułu podjęcia (lub niepodjęcia) działań punktowanych, o których mowa w pkt 3 - 5 powyżej, Uczestnik otrzymuje Punkty. Punkty uzyskane przez Uczestnika w czasie jednej Rozgrywki sumują się na koncie Uczestnika w Konkursie.

8. 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.

9. Uczestnik otrzymuje Punkty dodatnie za każde podjęte w wyznaczonym czasie działanie punktowane, czyli udzielenie odpowiedzi na Pytanie, udział w Pojedynku Wiedzy, przeczytanie Pigułki Wiedzy, rozwiązanie Koła Ratunkowego, udział w Trybie Survival. Punkty ujemne Uczestnik otrzymuje za każde niepodjęte w wyznaczonym czasie działanie punktowane, takie jak odpowiedzi na Pytanie i udział w Pojedynku Wiedzy.

8. Ilość punktów otrzymywanych przez Uczestnika za podjęcie danego działania punktowanego lub niepodjęcie danego działania punktowanego, zależy od aktualnego Statusu Uczestnika, który zależy od aktualnego salda punktów na koncie Uczestnika i stanowi wypadkową zweryfikowanej wiedzy procesowej i produktowej Uczestnika oraz jego zaangażowania w podejmowanie działań punktowanych. Uczestnicy posiadający:

- a. Status NIEDZIELNY POMYKACZ (saldo punktów 27 pkt i mniej) otrzymują odpowiednio:
 - i. za każdą prawidłową odpowiedź na Pytanie: + 2 pkt
 - ii. za każdą nieprawidłową odpowiedź na Pytanie: + 1 pkt.
 - iii. za brak odpowiedzi na Pytanie: - 1 pkt
 - iv. za przeczytanie Pigułki Wiedzy: + 1 pkt
- b. Status POŻERACZ KILOMETRÓW (saldo punktów od 28 pkt. do 70 pkt.) otrzymują odpowiednio:
 - i. za każde podjęte działanie lub niepodjęte działanie punktowane 2 razy więcej punktów niż Uczestnicy ze statusem NIEDZIELNY POMYKACZ
 - ii. za przeczytanie Pigułki Wiedzy: 1pkt.
- c. Status WETERAN KIEROWNICY (saldo punktów od 71 pkt. do 138 pkt.) otrzymują odpowiednio:
 - i. za każde podjęte działanie lub niepodjęte działanie punktowane, 3 x więcej punktów niż Uczestnicy ze statusem NIEDZIELNY POMYKACZ.
 - ii. za przeczytanie Pigułki Wiedzy: 1pkt.
- d. Status RAJODWY WYJADACZ (saldo punktów 139 i więcej) otrzymują odpowiednio:
 - i. za każde podjęte działanie lub niepodjęte działanie punktowane, 4 x więcej punktów niż Uczestnicy ze statusem NIEDZIELNY POMYKACZ.

- ii. za przeczytanie Pigułki Wiedzy: 1pkt.
- Dodatkowo, bez względu na posiadany status, Uczestnicy otrzymują punkty:
- e. za rozwiązanie Koła Ratunkowego – sumę punktów będącą wynikiem otrzymywania +3 pkt. za każde prawidłową odpowiedź i + 1 pkt. za nieprawidłową odpowiedź w Kole Ratunkowym. Za brak rozwiązania Koła Ratunkowego: 0 pkt.
 - f. Za Pojedynki Wiedzy:
 - i. za każdą prawidłową odpowiedź na Pytanie: + 3 pkt
 - ii. za każdą nieprawidłową odpowiedź na Pytanie: + 1 pkt.
 - iii. za wygraną lub remis w pojedynku wiedzy: + 3 pkt
 - iv. za brak udziału w pojedynku wiedzy: - 3 pkt.
 - g. Za udział w Trybie Survival: za każdą prawidłową odpowiedź na Pytanie: + 1 pkt
9. Saldo punktów zebranych w czasie danej Rozgrywki decyduje na bieżąco o aktualnym Statusie Uczestnika w Konkursie, a saldo punktów na koncie Uczestnika po zakończeniu Rozgrywki (po ostatnim Okrążeniu) decyduje o Statusie Uczestnika na zakończenie Rozgrywki, a w efekcie o otrzymaniu przez niego Certyfikatu oraz miejscu w rankingu uprawniającym do otrzymania odpowiednich nagród.
10. Koordynator dla każdej Rozgrywki prowadzi odrębny Ranking Punktowy Uczestników Rozgrywki (zwany dalej Rankiem Rozgrywki). Ranking Rozgrywki prowadzony jest odrębnie dla każdego Regionu i uwzględnia wszystkich Uczestników (bez względu na posiadany status), którzy przynależą do danego Regionu oraz zgromadzone przez nich punkty.
11. O miejscu Uczestnika w Rankingu Rozgrywki decyduje saldo punktów na koncie Uczestnika. 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.
12. Swoją aktualną pozycję w Rankingu Rozgrywki Uczestnik może w każdym momencie trwania Rozgrywki sprawdzić na swoim koncie na stronie Konkursu lub w Aplikacji Mobilnej.
13. Po zakończeniu 5 tygodni (Okrążeń) w danej Rozgrywce Organizator podsumuje wyniki w Rankingu Rozgrywki w każdym Regionie oraz Rozgrywkach Hurtowni i sklepów e-commerce. 10% Uczestników, którzy zajmą najwyższe miejsce w swoim Rankingu uzyskają tytuł Mistrza Regionu oraz wirtualną Odznakę Mistrza Regionu, która pojawi się na Indywidualnym Koncie Uczestnika i mogą przystąpić do udziału w Wielkiej Ogólnopolskiej Dogrywce. Po zakończeniu Wielkiej Ogólnopolskiej Dogrywki Organizator podsumuje wyniki rywalizacji i opublikuje Ranking Ogólnopolski. Uczestnicy, którzy w Rankingu Ogólnopolskim zajmą miejsca od 1 do 3 uzyskają tytuł Mistrza Kraju oraz wirtualną Odznakę Mistrza Kraju, która pojawi się na Indywidualnym Koncie Uczestnika. W sytuacji, gdy dwóch lub więcej Uczestników uzyska taki sam wynik w Rankingu Ogólnopolskim, wyższe miejsce zajmie ten, uzyska najwięcej punktów w Wielkiej Dogrywce, a jeśli nadal nie będzie możliwe rozstrzygnięcie sytuacji remisowej – wyższe miejsce uzyska ten z Uczestników, który pierwszy zgromadził te punkty (porównany zostanie łączny czas udzielenia prawidłowych odpowiedzi na pytania w Wielkiej Ogólnopolskiej Dogrywce)
15. Zdobyte przez Uczestników Konkursu punkty służą jedynie do określenia statusu Uczestnika i sporządzania Rankingów Uczestników. Punkty nie podlegają wymianie na nagrody, ani ekwiwalent pieniężny i po zakończeniu każdej Rozgrywki zerują się. Uczestnik może jednak otrzymać Odznakę Mistrza Regionu lub Odznakę Mistrza Kraju.

§5 Nagrody

1. Uczestnicy, którzy na zakończenie Rozgrywki zajmą najwyższe miejsca w Rankingu dla danego Regionu otrzymają Nagrody Finałowe. Informacje o liczbie premiowanych w danym Rankingu miejsc oraz rodzaju Nagród Finałowych zostanie opublikowaną na stronie internetowej Konkursu.

2. Dodatkowo, Uczestnicy, którzy w danej Rozgrywce osiągnęli i utrzymali do jej zakończenia status RAJDOWY WYJADACZ otrzymają imienny Certyfikat – Platynowy Certyfikat Good Game.
3. Dodatkowo, Uczestnicy, którzy w danej Rozgrywce osiągnęli i utrzymali do jej zakończenia status WETERAN KIEROWNICY, otrzymają imienny Certyfikat – Złoty Certyfikat Good Game.
3. Dodatkowo, Uczestnicy, którzy w danej Rozgrywce osiągnęli i utrzymali do jej zakończenia status POŻERACZ KILOMETRÓW, otrzymają imienny Certyfikat – Srebrny Certyfikat Good Game.
4. Nagrody Finałowe oraz Certyfikaty zostaną dostarczone do Uczestników w terminie 45 dni od zakończenia każdej Rozgrywki na adres firmy podany podczas rejestracji.
5. Uzyskanie Odznaki Mistrz Regionu oraz Mistrz Kraju uprawnia do pobrania za pośrednictwem Indywidualnego Konta banerów z możliwością personalizacji.
6. Uczestnicy, którzy otrzymają Nagrody Finałowe nie są zobowiązani do dokonywania samodzielnych rozliczeń podatku dochodowego od otrzymanych w Konkursie nagród. Do każdej Nagrody Finałowej przypisana jest dodatkowa nagroda pieniężna obliczona według wzoru: [wartość nagrody x 10/9 – wartość nagrody]. Taka dodatkowa nagroda pieniężna nie podlega wydaniu zwycięzcy, lecz zostanie potrącona przez Koordynatora i przeznaczona na pokrycie 10%-owego zryczałtowanego 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 rozszczeniem 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 na świadczenie usług drogą elektroniczną, zapewniając odpowiedni termin na realizację praw uczestników Konkursu, wynikających z niniejszego Regulaminu.
2. O zakończeniu Konkursu Organizator poinformuje z co najmniej 2-miesięcznym wyprzedzeniem poprzez zamieszczenie informacji o planowanym zakończeniu Konkursu na indywidualnym koncie Uczestnika oraz poprzez przesłanie takiej informacji każdemu Uczestnikowi SMS-em na numer telefonu kontaktowego podany przez Uczestnika na Formularzu Rejestracji.

3. 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 przepisy ustawy z dnia 23 kwietnia 1964 r. Kodeks cywilny (tj. Dz.U. z 2019 r. poz. 1145 ze zm.) oraz ustawy z dnia 18 lipca 2002 r. o świadczeniu usług drogą elektroniczną (Dz.U. z 2019 r. poz. 123) oraz inne przepisy obowiązującego prawa, które znajdują zastosowanie.

Regulamin Konkursu „Gra Szkoleniowa CAR MASTERS”

§1 Postanowienia ogólne

1. Regulamin określa warunki realizacji Konkursu „Gra Szkoleniowa CAR MASTERS” (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 § 5 ust. 6 Regulaminu).
4. Konkurs jest prowadzony na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej na warunkach określonych w Regulaminie, od dnia 05.06.2023 r. do 31.05.2023 r. przy czym Organizator ma możliwość zmiany okresu jego trwania, o czym poinformuje Uczestnik zgodnie z zasadami wskazanymi w § 9 ust. 3 Regulaminu.
5. Konkurs „Gra Szkoleniowa CAR MASTERS” jest Konkursem z dziedziny nauki, który realizowany jest przez Organizatora przy wsparciu Koordynatora i którego celem jest:
 - a. propagowanie fachowej wiedzy produktowej i procesowej z zakresu technologii oraz działań naprawczych w branży motoryzacyjnej
 - b. ocena wiedzy Uczestników z zakresu technologii oraz działań naprawczych w branży motoryzacyjnej
 - c. wyłonienie spośród Uczestników osób o najlepszej wiedzy procesowej, naprawczej i technologicznej w branży motoryzacyjnej oraz przyznanie Uczestnikom spełniającym warunki określone w niniejszym regulaminie Certyfikatów poświadczających znajomość ww. zagadnień oraz Konkursu.
6. Organizator jest przyrzekającym nagrody w rozumieniu art. 919 ustawy z dnia 23 kwietnia 1964 r. Kodeks cywilny (tj. Dz.U. z 2019 r. poz. 1145 ze zm.) oraz ich fundatorem.
7. Wiadomości dotyczące Konkursu można przesyłać 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

Uczestnikami Konkursu mogą być osoby fizyczne, pełnoletnie (+18) będące właścicielem serwisu samochodowego prowadzącym 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), przy czym każdy z nich Uczestniczy w Konkursie samodzielnie i na własny rachunek i zbiera punkty możliwe do zdobycia w Konkursie zgodnie z zapisami §4, na własne konto z zachowaniem zapisów Regulaminu § 4 pkt 4.

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 dokonania rejestracji w Konkursie, zgodnie z postanowieniami §3 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 w formie czytelnego zdjęcia lub skanu na adres e-mail: info@good-game.biz. Momentem rezygnacji z uczestnictwa w Konkursie jest moment otrzymania przez Koordynatora oświadczenia o rezygnacji z udziału w Konkursie złożonego przez Uczestnika w sposób wskazany w zdaniu poprzedzającym.

7. Z chwilą rezygnacji z uczestnictwa w Konkursie, następuje utrata (anulowanie) Punktów zgromadzonych na Indywidualnym Koncie Uczestnika, 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, odzyskania Statusu w Konkursie, jak również nie uprawnia do otrzymania Certyfikatu i Nagród, jeśli Uczestnik uzyskał do nich prawo przed datą rezygnacji z uczestnictwa w Konkursie, a następnie utraconych 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 lub spełnia przesłankę negatywną określoną w §2 ust. 4 Regulaminu;

b. działania Uczestnika niezgodne z przepisami prawa lub z Regulaminem.

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 prawo do statusu, 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 siedziby Koordynatora: MPL Verbum S.A., ul. Szelałgowska 45a, 61-626 Poznań lub mailowo na adres: info@good-game.biz.

§3 Rejestracja w Konkursie

1. Warunkiem wzięcia udziału w Konkursie jest zarejestrowanie się i założenie konta na Platformie (zwanego 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.

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 Indywidualne Konto.

3. Uczestnicy, którzy brali udział w poprzednich edycjach Konkursu (tj. organizowanych przed 2023 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 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. Dane do zalogowania się do Konta na Platformie Organizator przekaże Uczestnikom w formie wiadomości mailowej przed startem Konkursu. 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

4. Rejestracja na Platformie jest jednocześnie potwierdzeniem chęci uczestnictwa 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 uprawniony i zobowiązany do aktualizacji danych podanych w Formularzu Rejestracji.

7. W trakcie trwania Konkursu Organizator lub Koordynator mogą kontaktować się z Uczestnikami w celu przekazania informacji związanych z organizacją Konkursu, co obejmuje również możliwość informowania Uczestników o kolejnych edycjach Konkursu, jeśli takie w przyszłości będą realizowane. Komunikacja będzie prowadzona za pośrednictwem wiadomości wysyłanych na podane przez Uczestników adresy e-mail.

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

1. Uczestnik, który przystąpił do Konkursu, uczestniczy w Konkursie zgodnie z zasadami określonymi w § 4 poniżej. Uczestnicy rywalizują o uzyskanie jak największej liczby punktów oraz zajęcie najwyższych miejsc w rankingu.

2. Konkurs trwa od dnia 21.02.2022 r. do 31.05.2022 r. i składa się z:

a. Rozgrywki – w czasie której Uczestnik zdobywa wiedzę produktową, technologiczną i procesową związaną z produktami Organizatora i najnowszą wiedzą z zakresu technologii motoryzacyjnych oraz podejmuje działania punktowane w Konkursie i zdobywa punkty, Statusy i Certyfikaty oraz rywalizuje o nagrody z innymi Uczestnikami. Rozgrywka obejmuje okres 4 Okrążeń, czyli pełnych tygodni kalendarzowych. O terminie startu Rozgrywki Uczestnik może dowiedzieć się po zalogowaniu za pomocą danych dostępowych na swoje konto na www.good-game.biz lub w Aplikacji Mobilnej Konkursu.

3. W czasie trwania Rozgrywki, po zalogowaniu za pomocą danych dostępowych do swojego Indywidualnego Konta na stronie internetowej Konkursu lub Aplikacji Mobilnej, Uczestnik w każdym tygodniu może zapoznać się z przygotowanymi artykułami z dziedziny motoryzacyjnej oraz może podjąć działania punktowane w Konkursie. W każdym tygodniu (Okrążeniu) w czasie Rozgrywki otrzymuje:

- i. dostęp do 3 artykułów szkoleniowych (Pigułki Wiedzy) pojawiających się w każdy poniedziałek, wtorek i środę w czasie trwania Rozgrywki, dzięki którym Uczestnik zdobywa wiedzę produktową i technologiczną z zakresu motoryzacyjnego;
 - ii. od poniedziałku od godziny 8:00 do piątku do godziny 7.59 możliwość podjęcia działania punktowanego w postaci udzielenia odpowiedzi na 3 Pytania (pytania pojawiając się kolejno w każdy poniedziałek, wtorek i środę);
 - iii. od piątku od godziny 8.00 do poniedziałku do godziny 7:59 możliwość podjęcia działania punktowanego w postaci rozwiązania Testu Wiedzy.
4. W czasie trwania Rozgrywki Organizator może przyznać Uczestnikowi możliwość podjęcia dodatkowego działania punktowanego jakim jest rozwiązanie testu stanowiącego Koło Ratunkowe.
5. W czasie trwania Rozgrywki Organizator może przyznać Uczestnikowi możliwość:
- a. podjęcia działania punktowanego poprzez rozwiązanie testu stanowiącego Koło Ratunkowe;
 - b. podjęcia działania punktowanego poprzez udział w akcji dodatkowej o nazwie „Tryb Survival” (zostanie on uruchomiony w 3 oraz (Okrążeniu) Rozgrywki
- Tryb Survival przeprowadzany jest zgodnie z następującymi zasadami:
- i. Tryb Survival składa się z 20 pytań.
 - ii. Tryb Survival jest włączony przez dany tydzień.
 - iii. Na odpowiedź na każde pytanie Uczestnik ma 60 sekund.
 - iv. Uczestnik odpowiada na pytania aż do momentu udzielenia błędnej odpowiedzi.
 - v. Udzielenie błędnej odpowiedzi zamyka jego udział w Trybie Survival i możliwość zdobycia w nim kolejnych punktów.
 - vi. Podczas trwania Rozgrywki Uczestnik posiada możliwość dwukrotnego zastopowania Rozgrywki poprzez kliknięcie przycisku stop i wznowienia jej w dowolnie wybranym przez siebie momencie.
 - vii. Uczestnik posiada większą ilość szans na przystąpienie do trybu Survival w zależności od tego, jaki status aktualnie posiada:
 - status POCZĄTKUJĄCY – dwie szanse podejścia do Trybu Survival w tygodniu.
 - status FACHOWIEC – trzy szanse podejścia do Trybu Survival w tygodniu.
 - status MISTRZ – cztery szanse podejścia do Trybu Survival w tygodniu.
6. 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.
7. Uczestnik otrzymuje Punkty dodatnie za każde podjęte w wyznaczonym czasie działanie punktowane, czyli udzielenie odpowiedzi na Pytanie, rozwiązanie Testu Wiedzy, przeczytanie Pigułki Wiedzy, rozwiązanie testu Koła Ratunkowego, udział w Trybie Survival. Punkty ujemne Uczestnik otrzymuje za każde niepodjęte w wyznaczonym czasie działanie punktowane, takie jak: zapoznanie się z Pigułką Wiedzy, odpowiedzi na Pytanie, rozwiązanie Testu Wiedzy.
8. Ilość punktów otrzymywanych przez Uczestnika za podjęcie danego działania punktowanego lub niepodjęcie danego działania punktowanego, zależy od aktualnego Statusu Uczestnika, który zależy od aktualnego salda punktów na koncie Uczestnika i stanowi wypadkową zweryfikowanej wiedzy procesowej i produktowej Uczestnika oraz jego zaangażowania w podejmowanie działań punktowanych. Uczestnicy posiadający:

a. Status POCZĄTKUJĄCY (saldo punktów poniżej 20 pkt) otrzymują odpowiednio:

i. za każdą prawidłową odpowiedź na Pytanie: + 2 pkt

ii. za każdą nieprawidłową odpowiedź na Pytanie: + 1 pkt

iii. za brak odpowiedzi na Pytanie: - 1 pkt

iv. za rozwiązanie każdego Testu Wiedzy – sumę punktów będącą wynikiem otrzymywania +2 pkt za każdą prawidłową odpowiedź i + 1 pkt za nieprawidłową odpowiedź w każdym Teście Wiedzy,

v. za brak rozwiązania Testu Wiedzy: - 1 pkt

vi. za rozwiązanie Koła Ratunkowego – sumę punktów będącą wynikiem otrzymywania +2 pkt za każde prawidłową odpowiedź i + 1 pkt za nieprawidłową odpowiedź w Kole Ratunkowym

vii. za brak rozwiązania Koła Ratunkowego: 0 pkt

viii. za przeczytanie Pigułki Wiedzy: 1pkt

b. Status FACHOWIEC (saldo punktów od 20 pkt. do 61 pkt. włącznie) otrzymują odpowiednio:

i. za każde podjęte działanie lub niepodjęte działanie punktowane 2 razy więcej/mniej punktów niż Uczestnicy ze statusem POCZĄTKUJĄCY

ii. za przeczytanie Pigułki Wiedzy: 1pkt.

c. Status MISTRZ (saldo punktów to minimum 62 pkt. lub więcej) otrzymują odpowiednio:

i. za każde podjęte działanie lub niepodjęte działanie punktowane, 3 razy więcej/mniej punktów niż Uczestnicy ze statusem POCZĄTKUJĄCY.

ii. za przeczytanie Pigułki Wiedzy: 1pkt.

Dodatkowo, bez względu na posiadany status, Uczestnicy otrzymują punkty:

d. za rozwiązanie Koła Ratunkowego – sumę punktów będącą wynikiem otrzymywania +3 pkt. za każde prawidłową odpowiedź i + 1 pkt. za nieprawidłową odpowiedź w Kole Ratunkowym. Za brak rozwiązania Koła Ratunkowego: 0 pkt.

e. Za udział w Trybie Survival: za każdą prawidłową odpowiedź na Pytanie: + 1 pkt

9. Saldo punktów zebranych w czasie danej Rozgrywki decyduje na bieżąco o aktualnym Statusie Uczestnika w Konkursie, a saldo punktów na koncie Uczestnika po zakończeniu Rozgrywki (po ostatnim Okrążeniu) decyduje o Statusie Uczestnika na zakończenie Rozgrywki, a w efekcie o otrzymaniu przez niego Certyfikatu oraz miejscu w rankingu uprawniającym do otrzymania odpowiednich nagród.

10. Koordynator Ranking Punktowy Uczestników Rozgrywki (zwany dalej Rankingiem Rozgrywki) – obejmujący Uczestników ze statusem MISTRZ, Uczestników ze statusem FACHOWIEC oraz Uczestników ze statusem POCZĄTKUJĄCY.

11. O miejscu Uczestnika w Rankingu Rozgrywki decyduje aktualny Status oraz saldo punktów na koncie Uczestnika. 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.

12. Swoją aktualną pozycję w Rankingu Rozgrywki Uczestnik może w każdym momencie trwania Rozgrywki sprawdzić na swoim Indywidualnym Koncie na stronie Konkursu lub w Aplikacji Mobilnej.

13. Po zakończeniu każdej Rozgrywki, Koordynator opublikuje ostateczny Ranking Rozgrywki.

15. Zdobyte przez Uczestników Konkursu punkty służą jedynie do określenia statusu Uczestnika i sporządzania Rankingu Uczestników.

16. Punkty nie podlegają wymianie na nagrody, ani ekwiwalent pieniężny i po zakończeniu każdej Rozgrywki zostają anulowane.

§5 Nagrody

1. Uczestnicy, którzy na zakończenie Rozgrywki zajmą najwyższe miejsca w Rankingu otrzymają Nagrody Finałowe. Informacje o liczbie premiowanych miejsc oraz rodzaju Nagród Finałowych zostanie opublikowaną na stronie internetowej Konkursu.

2. Uczestnicy, którzy na zakończenie Rozgrywki zostaną sklasyfikowani w Rankingu MISTRZ, otrzymają imienny Certyfikat – Złoty Certyfikat rozgrywek CAR MASTERS.

3. Uczestnicy, którzy na zakończenie Rozgrywki zostaną sklasyfikowani w Rankingu FACHOWIEC otrzymają imienny Certyfikat – Srebrny Certyfikat rozgrywek CAR MASTERS.

4. Nagrody finałowe oraz Certyfikaty zostaną dostarczone do Uczestników w terminie 45 dni od zakończenia Rozgrywki na adres firmy podany podczas rejestracji.

5. Uczestnicy, którzy otrzymają Nagrody Finałowe nie są zobowiązani do dokonywania samodzielnych rozliczeń podatku dochodowego od otrzymanych w Konkursie nagród. Do każdej Nagrody Finałowej przypisana jest dodatkowa nagroda pieniężna obliczona według wzoru: [wartość nagrody x 10/9 – wartość nagrody]. Taka dodatkowa nagroda pieniężna nie podlega wydaniu zwycięzcy, lecz zostanie potrącona przez Koordynatora i przeznaczona na pokrycie 10%-owego zryczałtowanego 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. Szelągowska 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. O zachowaniu terminu składania reklamacji decyduje data doręczenia reklamacji Koordynatorowi pod powyższym adresem.

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. Uprawnienia z tytułu rękojmi za wady nagrody finałowej zostają wyłączone.

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 w analogiczny sposób, w jaki złożył reklamację (listownie lub mailowo).

§7 Świadczenie usług drogą elektroniczną

1. W ramach Konkursu Organizator świadczy nieodpłatnie na rzecz Uczestników, na zasadach opisanych w Regulaminie, usługi drogą elektroniczną w zakresie niezbędnym do realizacji Konkursu.

2. Przez usługi świadczone drogą elektroniczną na potrzeby Konkursu należy rozumieć takie usługi jak:

- a. udostępnienie Regulaminu na stronie internetowej Konkursu;
- b. zakładanie i udostępnianie Uczestnikom Indywidualnych Kont, na których gromadzone są Punkty;
- c. umożliwienie dostępu do wiedzy produktowej technologicznej z branży motoryzacyjnej oraz podejmowania działań punktowanych na zasadach określonych w Regulaminie i zdobywania Punktów w Konkursie;
- d. umożliwienie komunikacji pomiędzy Koordynatorem a Uczestnikiem za pośrednictwem strony internetowej Konkursu
- e. umożliwienie komunikacji pomiędzy Koordynatorem a Uczestnikiem za pośrednictwem Aplikacji Mobilnej.

3. Umowa o świadczenie usług drogą elektroniczną zostaje zawarta z chwilą, gdy Uczestnik wyświetli stronę internetową Konkursu lub z chwilą zalogowania się na Indywidualne Konto lub z chwilą pobrania i zainstalowania Aplikacji Mobilnej na urządzeniu mobilnym Uczestnika.

4. Umowa o świadczenie usług drogą elektroniczną może być w każdej chwili rozwiązana poprzez opuszczenie strony internetowej Konkursu, a w przypadku zarejestrowanych Uczestników poprzez usunięcie Indywidualnego Konta lub poprzez odinstalowanie Aplikacji Mobilnej na urządzeniu mobilnym Uczestnika.

5. Warunkiem technicznym niezbędnym do korzystania z usług świadczonych drogą elektroniczną jest posiadanie zainstalowanej przeglądarki internetowej, zaś w przypadku korzystania z Aplikacji Mobilnej dodatkowym warunkiem jest posiadanie przez Uczestnika urządzenia mobilnego posiadającego system operacyjny Android 6+ i wyższej lub iOS 11.2+.

6. Organizator zakazuje dostarczania przez Uczestników za pośrednictwem strony internetowej Konkursu treści o charakterze bezprawnym, w tym w szczególności wypowiedzi i opinii obraźliwych dla innych Uczestników, wulgaryzmów (również wykropkowanych), wypowiedzi rasistowskich, poniżających, ośmieszających itp.

7. Korzystanie z usług elektronicznych w ramach Konkursu może wiązać się z typowymi zagrożeniami po stronie Uczestnika, jako użytkownika Internetu. Ryzyko związane z korzystaniem z usług świadczonych drogą elektroniczną polega w szczególności na zagrożeniu zainfekowania systemu informatycznego oprogramowaniem mającym na celu np. szpiegowanie użytkownika, kradzież ważnych danych, spowodowanie braku możliwości uruchomienia systemu, spam, usuwanie danych, itp.

8. Koordynator i Organizator korzystają we własnym zakresie z zabezpieczeń systemowych i stałej pomocy informatycznej zapewniając bezpieczeństwo przesyłanych i odbieranych danych, co nie zwalnia Uczestnika z zachowania należytej staranności w korzystaniu z Internetu.

9. Zaznacza się, iż firmy Apple ani Google, będący właścicielami sklepów, w których nieodpłatnie dostępna będzie aplikacja mobilna, nie są w żaden sposób powiązane z organizacją Konkursu „Gra Szkoleniowa CAR MASTERS”.

§8 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.

§9 Zakończenie Konkursu i zmiany Regulaminu

1. Organizator może zakończyć Konkurs i rozwiązać umowę na świadczenie usług drogą elektroniczną, zapewniając odpowiedni termin na realizację praw uczestników Konkursu, wynikających z niniejszego Regulaminu.
2. O zakończeniu Konkursu Organizator poinformuje z co najmniej 7-dniowym wyprzedzeniem poprzez zamieszczenie informacji o planowanym zakończeniu Konkursu na Indywidualnym Koncie Uczestnika oraz poprzez przesłanie takiej informacji każdemu Uczestnikowi SMS-sem na numer telefonu kontaktowego podany przez Uczestnika na Formularzu Rejestracji.
3. Organizator jest uprawniony do zmiany Regulaminu, z zastrzeżeniem, że zmiany te nie będą naruszać praw już nabytych przez Uczestników, przy czym o każdej zmianie Regulaminu Organizator lub Koordynator poinformuje na stronie www.good-game.biz z co najmniej 7-dniowym wyprzedzeniem.

§10 Postanowienia końcowe

1. Nadzór nad prowadzeniem akcji sprawować będzie trzyosobowa Komisja powołana przez Koordynatora w porozumieniu z Organizatorem, odpowiedzialna za prawidłowy, zgodny z Regulaminem, przebieg Konkursu.
2. W zakresie nieuregulowanym w Regulaminie stosuje się obowiązujące przepisy prawa, a w szczególności przepisy ustawy z dnia 23 kwietnia 1964 r. Kodeks cywilny (tj. Dz.U. z 2019 r. poz. 1145 ze zm.) oraz ustawy z dnia 18 lipca 2002 r. o świadczeniu usług drogą elektroniczną (Dz.U. z 2019 r. poz. 123).
3. Uczestnik nie może przenieść uprawnień wynikających z uczestnictwa w Konkursie, w tym prawa do uzyskania nagrody, na osoby trzecie.
4. Konkurs stanowi przyrzeczenie publiczne Organizatora w rozumieniu art. 919-921 Kodeksu cywilnego.
5. Konkurs nie jest grą losową, zakładem wzajemnym, grą w karty ani grą na automatach, których wynik zależy od przypadku w rozumieniu art. 2 ustawy o grach hazardowych.