

Pravila Tekmovanja »Izobraževalna igra GOOD GAME«

§1 Splošne določbe

1. Pravila določajo pogoje izvedbe Tekmovanja »Izobraževalna Igra GOOD GAME« (v nadaljevanju: »**Tekmovanje**«).
2. Organizator Tekmovanja je Goodyear Polska Sp. z o.o s sedežem v Varšavi (02-255), ul. Krakowiaków 46 (v nadaljevanju: »**Organizator**«).
3. Koordinator-organizator Tekmovanja je podjetje MPL Verbum S.A. s sedežem v mestu Poznań (61-626), ul. Szelağowska 45A, vpisano v poljski poslovni register, ki ga vodi Okrajno sodišče za Poznań-Nowe Miasto in Wilda w mestu Poznań, VIII Gospodarski oddelek, pod številko (KRS): 0000372990, poljska identifikacijska davčna številka NIP: 7781226405, številka REGON 630922602, osnovni kapital 244.444,40 zł, vplačan v celoti (v nadaljevanju: »**Koordinator**«).
4. Tekmovanje poteka na območju Slovenije, pod pogoji, ki jih določajo Pravila, od dne 05.08.2024 do 08.03.2024 in se lahko kadarkoli s strani Organizatorja prekliče brez navedbe razloga.
5. Tekmovanje »Izobraževalna Igra GOOD GAME« je Tekmovanje s področja znanosti in tehnike, izvedbo katerega je Sponzor naročil pri Organizatorju. Cilj Tekmovanja je:
 - a. širiti strokovna znanja o izdelkih ter znanja o tehnoloških postopkih, delovanju in prodaji avtomobilskih pnevmatik,
 - b. oceniti znanja Udeležencev s področja tehnologije, delovanja in prodaje avtomobilskih pnevmatik,
 - c. izbrati izmed Udeležencev osebe z najboljšimi znanji o postopkih i proizvodih s področja tehnologije, delovanja in prodaje avtomobilskih pnevmatik in Udeležencem, ki izpolnjujejo pogoje iz teh Pravil, podeliti nagrade.
6. Sporočila, ki se nanašajo na Tekmovanje, lahko posredujete Koordinatorju na naslov: info@good-game.biz.
7. Pravila so na voljo brezplačno pri prodajnih zastopnikih Organizatorja, na sedežu Organizatorja in Koordinatorja, po prijavi na Tekmovanje pa tudi na spletni strani na naslovu www.good-game.biz.

§2 Pogoji za udeležbo na Tekmovanju

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

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

4. Udeleženci, zaposleni pri Organizatorju ali Sponzorju, ter njihovi družinski člani lahko sodelujejo na Tekmovanju, vendar niso upoštevani pri sestavljanju Lestvic in podelitvi nagrad.

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

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

7. Ob odstopu od udeležbe na Tekmovanju Udeleženec izgubi vse Točke, ki jih je imel na Računu, status Udeleženca in pravico do Nagrad. S ponovno prijavo na Tekmovanje Udeleženec ne pridobi nazaj ni Točk, ki jih je zbral na Individualnem Računu pred odstopom od udeležbe na Tekmovanju niti svojega Statusa. Prav tako ni upravičen do prejema Nagrad, ki si jih je zaslužil pred odstopom od udeležbe, saj je izgubil pravico do le-teh v zvezi z odstopom.

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

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

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

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

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

§3 Prijava na Tekmovanje

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

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

3. Udeleženci, ki so sodelovali v prejšnjih izvedbah natečaja (tj. organiziranih pred letom 2023), lahko nadaljujejo sodelovanje v trenutni izvedbi natečaja prek istega računa, ki je bil zanje ustvarjen ob prijavi na natečaj. Takšnim udeležencem ni treba izpolniti registracijskega obrazca za platformo, ker bodo podatki o sodelovanju v prejšnji izdaji natečaja preneseni (preseljeni) na platformo in bodo dodeljeni udeleženčevemu računu na platformi. Podatke za prijavo v račun na platformi bo organizator posredoval sodelujočim v obliki elektronskega sporočila pred začetkom natečaja. Za sodelovanje v natečaju se mora udeleženec prijaviti na platformo. Ob prvi prijavi na platformo je udeleženec dolžan potrditi, da je prebral in sprejema vsebino pravil trenutne izdaje natečaja in pravil uporabe platforme ter preveriti, ali predhodno posredovani podatki so

posodobljeni. Udeleženec, ki je sprejel

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

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

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

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

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

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

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

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

2. Tekmovanje traja od 05.02.2024 do 08.03.2024 in vključuje tekmovanje - med katerima tekmovanja Udeleženec pridobiva znanja o proizvodih in postopkih povezanih s proizvodi Sponzorja, opravlja točkovane dejavnosti in si s tem zasluži točke in statuse ter tekmuje za nagrade z drugimi Udeleženci. Vsako tekmovanje sestoji iz 5 Krogov. O datumu začetka vsakega Tekmovanja Udeleženec lahko prebere, k se prijavi na svoj račun na spletni strani www.good-game.biz oziroma v mobilni aplikaciji.

3. V času trajanja Tekmovanja, po prijavi na račun na spletni strani Tekmovanja ali preko Mobilne Aplikacije, Udeleženec se lahko vsak teden seznanja s pripravljenimi članki o tehnologiji, delovanju in prodaji avtomobilskih pnevmatik ter lahko opravi točkovane dejavnosti. Vsak teden (Krog) v času trajanja Tekmovanja Udeleženec prejme:

i. dostop do 3 izobraževalnih člankov (tablete znanja), ki se pojavijo vsak ponedeljek, torek in vsako sredo med trajanjem Tekmovanja. Članki zagotavljajo znanja o proizvodih in postopkih, povezanih s tehnologijo, delovanjem in prodajo avtomobilskih pnevmatik;

ii. od ponedeljka ob 8:00 srede do ob 23:59 možnost opravljanja točkovane dejavnosti, to je odgovora na 3 Vprašanja (vprašanja se pojavijo v ponedeljek, torek in sredo);

iii. Točke se lahko pridobiva ob sodelovanju v dvoboju v znanju, in sicer od četrta od 8:00 ure do petka do 23:59 ure.

4. Dvoboj v znanju je igra, ki poteka med dvema udeležencema, ki ju je izbral organizator. Če je število udeležencev neparno, udeleženec brez para odigra svoj dvoboj s koordinatorjem. Udeleženci se borijo eden proti drugemu v paru za najboljši rezultat. Dvoboj v znanju poteka v skladu z naslednjimi pravili:

i. Dvoboj je sestavljen iz 3 krogov.

- ii. V vsakem krogu se pojavijo 3 vprašanja.
- iii. Za vsak odgovor na vprašanje v krogu ima udeleženec na voljo eno minuto.
- iv. Po končanem krogu lahko udeleženec prekine dvoboj v znanju in začne naslednji krog kasneje ali pa igro nadaljuje takoj z igranjem v naslednjem krogu.
- v. Po zaključku danega kroga se uporabniku prikaže informacija o rezultatu, ki ga je dosegel njegov nasprotnik.
- vi. Vsak udeleženec se lahko udeleži dvoboja v poljubnem trenutku njegovega trajanja. Udeleženci igrajo medsebojno neodvisno.

V času trajanja Tekmovanja Organizator lahko Udeležencu podeli možnost:

a. reševanja testa, ki se razume kot REŠEVALNI OBROČ;

b. Izvedba točkovanih aktivnosti v dodatni igri, imenovani način Survival (izvede se v 3. in 5. tednu (krogu) igre, pri čemer pa v 5. tednu (krogu) igre lahko sodelujejo le udeleženci, ki so do takrat zbrali skupno 150 točk v igri). Način Survival poteka v skladu z naslednjimi pravili:

- vii. Način Survival je sestavljen iz 30 vprašanj.
- viii. Način Survival je na voljo določen teden (Ponedeljek petek).
- ix. Za vsak odgovor na vprašanje ima udeleženec na voljo minuto časa.
- x. Udeleženec odgovarja na vprašanja, dokler ne odgovori nepravilno.
- xi. Nepravilen odgovor zapre igro v načinu Survival in možnost nadaljnega pridobivanja točk v tem načinu.
- xii. Uporabnik lahko med trajanjem igre le-to dvakrat prekine, in sicer tako, da klikne na tipko »stop«. Ko želi igro nadaljevati, klikne na tipko ponovno.
- xiii. Udeleženec ima več možnosti za igro v načinu Survival, ki pa so odvisne od njegovega statusa:
- xiv. Status BRONZE IN SILVER – dve možnosti za igro v načinu Survival v danem tednu.
- xv. Status GOLD – tri možnosti za igro v načinu Survival v danem tednu.
- xvi. Status PLATINUM – štiri možnosti za igro v načinu Survival v danem tednu.

5. Udeleženec, ki je opravil točkovano dejavnost iz 3. in 4. točke zgoraj oziroma ni izkoristil te možnosti, lahko si zasluži Točke. Točke, ki si jih Udeleženec zasluži v času enega Tekmovanja, seštevajo se na njegovem Računu.

6. Točke, ki jih Udeleženec dobi v času Tekmovanja, so lahko pozitivne ali negativne. Pozitivne točke povečajo saldo točk, ki jih je Udeleženec dobil, negativne pa ga zmanjšajo.

7. Udeleženec prejme pozitivne točke za vsako opravljeno aktivnost, ki se točkuje, torej za odgovor na vprašanje, sodelovanje v dvoboju v znanju, branje kartice znanja, rešitev rešilnega kroga, sodelovanje v načinu Survival. Negativne točke prejme udeleženec za vsako neopravljeno aktivnost, ki se točkuje, npr. ne odgovori na vprašanje ali se ne udeleži dvoboja.

a.

8. Število točk, ki jih Udeleženec dobi za opravljanje ali odstop od opravljanja določene točkovane dejavnosti, je odvisno od trenutnega Statusa Udeleženca, ki pa je odvisen od trenutnega števila točk na računu Udeleženca in je rezultat preverjenih znanj o postopkih in proizvodih ter aktivnosti Udeleženca. Udeleženci, ki imajo:

Status BRONZE (seštevek točk 27 in manj) se prejme:

- i. za vsak pravilen odgovor na vprašanje: + 2 točki
 - ii. za vsak nepravilen odgovor na vprašanje: + 1 točka
 - iii. brez odgovora na vprašanje: - 1 točka
 - iv. za branje kartice znanja: + 1 točka
- b. Status SILVER (seštevek točk od 28 do 70) se prejme:
- i. za vsako opravljeno ali neopravljeno aktivnost udeleženec prejme 2-krat več točk kot udeleženci s statusom BRONZE.
 - ii. za branje kartice znanja: 1 točka
- c. Status GOLD (seštevek točk od 71 do 138) se prejme:
- i. za vsako opravljeno ali neopravljeno aktivnost udeleženec prejme 3-krat več točk kot udeleženci s statusom BRONZE.
 - ii. za branje kartice znanja: 1 točka
- d. Status PLATINUM (seštevek točk 139 in več) se prejme:
- i. za vsako opravljeno ali neopravljeno aktivnost udeleženec prejme 4-krat več točk kot udeleženci s statusom BRONZE.
 - ii. za branje kartice znanja: 1 točka

Poleg tega udeleženci, ne glede na svoj status, prejmejo točke:

- e. Za reševanje rešilnega kroga – vsota točk bo predstavljala rezultat prejemanja +3 točk za vsak pravilen odgovor in +1 točko za nepravilen odgovor. Neudeležba v rešilnem krogu: 0 točk
- f. Za dvoboje v znanju:
 - i. za vsak pravilen odgovor na vprašanje: + 3 točke
 - ii. za vsak nepravilen odgovor na vprašanje: + 1 točka
 - iii. za zmago ali remi v dvoboju v znanju: + 3 točke
 - iv. za neudeležbo v dvoboju v znanju: - 3 točke
- g. Za udeležbo v načinu Survival: za vsak pravilen odgovor na vprašanje: + 1 točka

9. Število točk, zbranih med danim Tekmovanjem, določa trenutni status Udeleženca na Tekmovanju, po končanem Tekmovanju pa skupno število točk na Računu odloča o Statusu Udeleženca na koncu igre in o njegovem mestu na lestvici, ki daje pravico do prejema nagrad.

10. Koordinator za vsako tekmovanje vodi ločeno lestvico udeležencev tekmovanja po točkah (v nadaljnjem besedilu: lestvica tekmovanja) – vključno z udeleženci s statusom nedeljski voznik, nabiralec kilometrov, vozniki veterani in dirkalni starešina.

11. O mestu Udeleženca na Lestvici Tekmovanja odločata trenutni Status in število točk na računu. Čim več točk, tem višje mesto na lestvici. Če imajo Udeleženci enako število točk, o mestu na lestvici odloča čas, v katerem so dosegli to število. Udeleženec, ki si je svoje točke zaslužil hitreje, zasede višje mesto na lestvici.

12. Aktualno mesto na Lestvici Tekmovanja si Udeleženec lahko kadarkoli preveri na svojem računu na spletni strani Tekmovanja ali v mobilni aplikaciji.

13. Po vsakem končanem Tekmovanju Koordinator objavi končno Letvico.

14. Točke, ki jih zbirajo Udeleženci Tekmovanja, se uporabljajo le za ugotovitev statusa Udeleženca in pripravo Lestvice Udeležencev.

15. Točk ni mogoče zamenjati na nagrade ali unovčiti. Število točk se po koncu vsakega Tekmovanja resetira na nič.

§5 Nagrade

1. Udeleženci, ki bodo po koncu posameznega tekmovanja zasedli prvih 15 mest na lestvici, prejmejo nagrade, kot je objavljeno na spletni strani dogodka.

2. Poleg tega udeleženci, ki so v dani igri dosegli in do konca obdržali status SILVER, prejmejo certifikat – srebrno priznanje akademije Good Game.

3. Poleg tega udeleženci, ki so v dani igri dosegli in do konca obdržali status GOLD, prejmejo certifikat – zlato priznanje Good Game.

4. Poleg tega udeleženci, ki so v dani igri dosegli in do konca obdržali status PLATINUM, prejmejo certifikat – platinasto priznanje Good Game.

5. Nagrade bodo dostavljene Udeležencem v roku 45 dni od konca vsakega Tekmovanja na naslov, naveden ob prijavi.

§6 Pritožbe v zvezi s potekom Tekmovanja

1. Pritožbe v zvezi s potekom Tekmovanja, vključno z elektronsko opravljenimi storitvami, je treba vložiti pisno na naslov Koordinatorja: info@good-game.biz v roku 30 dni od datuma dogodka, ki je razlog za pritožbo, vendar ne pozneje kot 30 dni od konca Tekmovanja.

2. Pritožba mora vsebovati navedbo pritožbenega vzroka in zahtevkov.

3. Koordinator bo obravnaval pritožbe skupaj z Organizatorjem na podlagi Pravilnika, kar ne izključuje pravice Udeleženca do uveljavljanja zahtevkov pod splošnimi pogoji v skladu z veljavno zakonodajo.

4. Pritožbe se obravnavajo v roku 14 dni od datuma vročitve Koordinatorju.

5. Udeleženec bo o odločbi v zvezi s pritožbo obveščen po priporočeni pošti, na naslov naveden v pritožbi, v roku 14 delovnih dni od vročitve te pritožbe.

§7 Izvajanje elektronskih storitev

1. V okviru Tekmovanja Organizator Udeležencem, pod pogoji, določenimi v Pravilih, brezplačno zagotavlja elektronske storitve v obsegu, potrebnem za izvedbo Tekmovanja.

2. Kot elektronsko opravljene storitve za potrebe Tekmovanja je treba razumeti storitve, kot so:

a. omogočanje dostopa do Pravilnika na spletni strani Tekmovanja;

b. ustvarjanje in zagotavljanje dostopa do Individualnih Računov, kjer se zbirajo Točke;

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

§8 Varstvo osebnih podatkov

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

§9 Konec Tekmovanja in spremembe Pravil

1. Organizator lahko konča Tekmovanje in prekliče pogodbo o izvajanju elektronsko opravljenih storitev z ohranitvijo ustreznega roka, v katerem Udeleženci lahko uveljavijo svoje pravice iz teh Pravil.
2. Organizator bo o koncu Tekmovanja sporočil vsaj 2 meseca vnaprej tako, da bo Udeležencem preko Individualnih Računov poslal obvestilo o načrtovanem koncu Tekmovanja.
3. Organizator je upravičen do spremembe Pravil, vendar mora vsako spremembo napovedati na spletni strani www.good-game.biz vsaj 7 dni pred uvedbo spremembe.

§10 Končne določbe

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