

Pravilnik Takmičenja „Igra za obuku GOOD GAME“

§1 Opšte odredbe

1. Pravilnik određuje uslove sprovođenja Takmičenja „Igra za obuku GOOD GAME“ (u daljem tekstu: „**Takmičenje**“).
2. Organizator Takmičenja je Goodyear Polska Sp. z o.o. sa sedištem u Varšavi (02-255), ul. Krakowiaków 46 (u daljem tekstu: „**Organizator**“).
3. Koordinator Organizator Takmičenja je MPL Verbum S. A. sa sedištem u Poznanju (61-626), ul. Szelałowska 45A, unesen u registar preduzetnika, koji vodi Okružni Sud Poznanj - Nowe Miasto i Wilda u Poznanju, VIII Odeljenje za ekonomske poslove, s brojem KRS (državni sudski registar): 0000372990, brojem NIP (poljski poreski identifikacioni broj): 7781226405, Regon (broj firme) 630922602, kapital firme u iznosu 244.444,40 PLN, uplaćen u celini (u daljem tekstu: „**Koordinator**“).
4. Takmičenje se održava na teritoriji Srbije - na uslovima koje određuje Pravilnik, od dana 05.02.2024. god. do 08.03.2024. god. I Organizator može da ga otkaže u svakom trenutku bez navođenja razloga.
5. Takmičenje „Igra za obuku Good Game“ je Takmičenje iz oblasti nauke i tehnike kojeg izvršenje Pokrovitelj je dodelio Organizatoru i koje ima za cilj:
 - a. širenje stručnog znanja o proizvodima i postupku iz oblasti tehnologije, eksploatacije i prodaje auto guma,
 - b. ocena znanja Učesnika u oblasti tehnologije, korišćenja i prodaje auto guma,
 - c. izdvajanje od Učesnika ljudi s najboljim znanjem na temu proizvoda i postupka iz oblasti tehnologije, korišćenja i prodaje auto guma kao i dodeljivanje nagrada Učesnicima koji ispunjavaju uslove određene ovim pravilnikom.
6. Poruke koje se odnose na Takmičenje mogu da se šalju na adresu Koordinatora: info@good-game.biz.
7. Pravilnik je besplatno dostupan kod predstavnika prodaje Organizatora, u sedištu Organizatora i Koordinatora dok nakon registrovanja za Takmičenje takođe, nakon prijave, na internet stranici koja je dostupna na adresi www.good-game.biz

§2 Pravila učešća u Takmičenju

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

§3 Registracija za Takmičenje

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

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

3. Učesnici koji su učestvovali u prethodnim izdanjima Konkursa (tj. organizovanim pre 2023. godine) mogu nastaviti učešće u aktuelnom izdanju Konkursa putem istog naloga koji im je otvoren prilikom registracije za Konkurs. Takvi Učesnici ne moraju da popune formular za registraciju za Platformu, jer će podaci u vezi sa učešćem u prethodnom izdanju Konkursa biti preneti (migrirani) na Platformu i biće dodeljeni Nalogu Učesnika na Platformi. Podatke za prijavu na Nalog na Platformi Organizator će dostaviti Učesnicima u vidu e-maila pre početka Konkursa. Da bi učestvovao u Konkursu, učesnik se mora prijaviti na Platformu. Prilikom prvog prijavljivanja na Platformu, Učesnik je dužan da potvrdi da je pročitao i da prihvata sadržaj pravilnika važećeg izdanja Konkursa i pravilnika o korišćenju Platforme, kao i da proveri da li je prethodno dati podaci su ažurni. Učesnik koji je prihvatio.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

2. Takmičenje traje od 05.02.2024. god. do 08.03.2024. god. i sastoji se od igre za vreme koje Učesnik dobiva znanje o proizvodu i postupku vezanu uz proizvode Sponzora kao i vrši radnje za koje se skupljaju bodovi u Takmičenju te dobiva bodove, Statuse i natječe se za nagrade s drugim Učesnicima. Igra obuhvaća period od 5 Krugova. O početku svake od Igara Učesnik može da sazna nakon prijave pomoću podataka za pristup na svoj nalog na www.good-game.biz ili u mobilnoj aplikaciji Takmičenja;

3. Za vreme trajanja Igre, nakon prijave pomoću podataka za pristup svojem nalogu na internet stranici Takmičenja ili preko Mobilne Aplikacije Takmičenja, Učesnik može svake nedelje da pročita pripremljene članke o tehnologiji, korišćenju i prodaje automobilskih guma kao i može da preduzme radnje za koje su dodeljivani bodovi u Takmičenju. Svake nedelje (tokom svakog Kruga) za vreme Igre dobiva:

i. pristup za 3 članka za obuku (pilule znanja) koje se pojavljuju svakog ponedeljka, utorka i srede za vreme trajanja Igre zahvaljujući kojim Učesnik dobiva znanje o proizvodu i postupku vezano uz tehnologiju, korišćenje i prodaju automobilskih guma;

ii. od ponedeljka od 8:00 do srede do 23:59 sati mogućnost poduzimanja radnje za koju se dobivaju bodovi u obliku odgovaranja na 3 Pitanja (pitanja koja se redovno pojavljuju svakog ponedeljka, utorka i srede);

iii. Od četvrtka u 8:00 do petka u 23:59 moguće je preuzimanje bodovane radnje u 'Duelu Znanja'

. Duel Znanja je igra, koja se odvija između dva Učesnika odabranih od strane Organizatora. U slučaju neparnog broja Učesnika, Učesnik koji ostane bez para, odigraće svoj Duel sa Koordinatorom. Učesnici se takmiče međusobno, jedni sa drugima, tako da bi postigli najbolji mogući rezultat. Duel Znanja odvija se prema sledećim pravilima:

- i. Duel se odvija u 3 Kruga.
- ii. U svakom Krugu se pojave 3 pitanja.
- iii. Na odgovor na svako pitanje u Krugu Učesnik ima minut.
- iv. Nakon završetka Kruga Učesnik, može da prekine Duel Znanja i započeti sledeći krug kasnije ili može da nastavi da igra dalje i učestvovati u narednom Krugu.
- v. Nakon završetka Kruga, Učesniku se pokazuju podaci o rezultatu koji je dobio njegov protivnik iz para.

Svaki Učesnik može da se pridruži Duelu u bilo kom momentu njegovog trajanja. Učesnici igraju nezavisno jedan od drugog.

4. Za vreme trajanja Igre Organizator može da omogući Učesniku:

a. poduzimanje radnje za koju se dobivaju bodovi putem rešavanja testa koji je Kolut za Spašavanje;

b. Preuzimanje bodovane radnje preko učešće u dodatnoj akciji, koja se zove "Mod Survival" (ona će se pokrenuti u 3. i 5. nedelji (Kругu) Igre, pod uslovom da u 5. nedelji (Kругu) Igre mogu da učestvuju samo Učesnici, koji su do tada osvojili ukupno 150 bodova u Igru koja traje). „Mod Survival“ se vrši u skladu sa sledećim pravilima:

- i. Mod Survival sadrži 30 pitanja.
- ii. Mod Survival je uključen u odabranoj nedelji (Ponedeljak Petak)
- iii. Za odgovor na svako pitanje Učesnik ima jedan minut.
- iv. Učesnik odgovara na pitanja sve dok ne dobije pogrešan odgovor.
- v. Pogrešan odgovor zatvara mogućnost učestvovanja u Modu Survivor i mogućnost osvajanja u njemu daljih bodova.
- vi. Tokom Igre, Učesnik može da dvaput klikom dugmeta stop da zaustavi igru pa ponovo započne u bilo kom trenutku, po svom izboru.
- vii. Učesnik ima veći broj šansi da se pridruži Modu Survival u zavisnosti od trenutnog statusa:
 - status BRONZE i SILVER - dve šanse nedeljno za učešće u Modu Survival
 - status GOLD - tri šanse nedeljno za učešće u Modu Survival
 - status PLATINUM - četiri šanse nedeljno za učešće u Modu Survival

5. Zbog poduzimanja radnja za koje se dobivaju bodovi ili ne poduzimanja radnja za koje se dobivaju bodovi navedeni u t. 3. i 4. gore, Učesnik skuplja Bodove. Bodove koje je skupio Učesnik tokom jedne Igre sumiraju se u nalogu Učesnika u Takmičenju.

6. Bodove koje je Učesnik skupio tokom Igre mogu da imaju dodatnu ili negativnu vrednost. Dodatni bodovi povećavaju iznos bodova Učesnika dok ga negativni smanjuju.

7. Učesnik dobija dodatne bodove za radnje, koje se boduju, u određenom vremenu, dakle za odgovor na Pitanje, učestvovanje u Duelu Znanja, pročitavanje Pilule Znanja, rešavanje Koluta sa spašavanje, učestvovanje u Modu Survival. Učesnik dobija negativne bodove za svaku bodovanu radnju, koja nije preuzeta u određenom vremenu, kao što su odgovori na Pitanje i učešće u Duelu Znanja

8. Količina bodova koje je dobio Učesnik zbog poduzimanja određene radnje za koju se dobivaju bodovi ili ne poduzimanja takve radnje, zavisi od trenutnog Statusa Učesnika, koji ipak zavisi od trenutnog iznosa bodova na nalogu Učesnika i je rezultat proverenog znanja o postupcima i proizvodima Učesnika kao i učešća u poduzimanju radnja za koje se dobivaju bodovi. Učesnici koji imaju:

- a. **Status BRONZE** (27 bodova i manje) dobija se:
 - i. za svaki tačan odgovor na Pitanje: + 2 bod.
 - ii. za svaki pogrešan odgovor na Pitanje: + 1 bod.
 - iii. za neodgovaranje na Pitanje - 1 bod.
 - iv. za pročitavanje Pilule Znanja: + 1 bod.
- b. **Status SILVER**(bodovi od 28 do 70) dobija se:
 - i. za svaku radnju, koju se poduzima ili ne, a koja se boduje 2 puta više nego kod Učesnika sa statusom BRONZE
 - ii. za pročitavanje Pilule Znanja: 1bod.
- c. **Status GOLD** (bodovi od 71 do 138) dobija se:
 - i. za svaku radnju, koju se poduzima ili ne, a koja se boduje, 3 puta više nego kod Učesnika sa statusom BRONZE.
 - ii. za pročitavanje Pilule Znanja: 1bod.
- d. **Status PLATINUM** (bodovi od 139 i više) dobija se:
 - i. za svaku radnju, koju se poduzima ili ne, a koja se boduje, 4 puta više nego kod Učesnika sa statusom BRONZE.
 - ii. za pročitavanje Pilule Znanja: 1bod.

Dodatno, bez obzira na svoj status Učesnici, dobijaju bodove:

- e. za rešavanje Koluta sa spašavanje - ukupan broj bodova to je +3 boda za svaki tačan odgovor i +1. za svaki pogrešan odgovor u Kolutu sa spašavanje. za nerešavanje Koluta sa spašavanje: 0 bod.
- f. za Duele Znanja:
 - i. za svaki tačan odgovor na Pitanje: + 3 bod.
 - ii. za svaki pogrešan odgovor na Pitanje: + 1 bod.
 - iii. za pobedu ili remi u Duelu Znanja: + 3 bod.
 - iv. za neučestvovanje u Duelu Znanja: - 3 bod.
- g. Za učestvovanje u Modu Survival: za svaki tačan odgovor na Pitanje: + 1 bod.

9. Iznos bodova skupljenih za vreme Igre odlučuje trenutno o aktuelnom Statusu Učesnika u Takmičenju, dok iznos bodova u nalogu Učesnika nakon završetka Igre (posle zadnjeg Kruga) odlučuje o Statusu Učesnika na kraju Igre kao i mestu na rang listi koje daje pravo na dobivanje odgovarajućih nagrada.

10. Koordinator svake Igre vodi posebnu Rang listu bodova Učesnika (dalje: Rang lista

Učesnika) - uključujući Učesnike sa statusom BRONZE, Učesnike sa statusom SILVER, Učesnike sa statusom GOLD i takođe sa statusom PLATINUM.

11. O mestu Učesnika na Rang Listi odlučuje trenutni Status kao i iznos bodova u nalogu Učesnika. Što veći iznos bodova to bolje mesto na rang listi. U slučaju Učesnika koji imaju isti iznos bodova, o mestu na rang listi odlučuje trenutak kada je ovaj iznos bodova dodeljen. Učesnik koji je brže dobio ovaj iznos bodova dobiva bolje mesto na rang listi.

12. Svoje trenutno mesto na Rang Listi Igre Učesnik može u svakom trenutku za vreme trajanja Igre proveriti na svojem nalogu na stranici Takmičenja ili u mobilnoj aplikaciji.

13. Nakon završetka svake Igre Koordinator objavljuje krajnju Rang Listu Igre.

14. Bodove koje su skupili Učesnici Takmičenja služe jedino određivanju statusa Učesnika i pripremanju Rang Listi Učesnika.

15. Bodovi ne mogu da se menjaju na nagrade ni na odgovarajući novčani iznos i nakon završetka svake Igre su poništavani.

§5 Nagrade

Učesnici koji na kraju svake igre budu među 15 najboljih mjesta na rang listi dobiće nagradu od Organizatora kako je navedeno na web stranici.

Dodatno, Učesnici, koji su u Igri osvojili i zadržali status SILVER do njenog kraja, dobiće imeni Sertifikat - Srebrni Sertifikat Good Game.

Pored toga, Učesnici, koji su u Igri osvojili i zadržali status GOLD do njenog kraja, dobiće imeni Sertifikat - Zlatni Sertifikat Good Game.

Dodatno, Učesnici, koji su u Igri osvojili i zadržali status PLATINUM do njenog kraja, dobiće imeni Sertifikat - Platinski Sertifikat Good Game.

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

§6 Postupak reklamacije koji se odnosi na tok Takmičenja

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

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

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

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

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

§7 Pružanje usluga elektronskim putem

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

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

a. objavljivanje Pravilnika na internet stranici Takmičenja;

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

§8 Zaštita podataka o ličnosti

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

§9 Završetak Takmičenja i izmene Pravilnika

1. Organizator može da završi Takmičenje i da odustane od ugovora o pružanje usluga elektronskim putem osiguravajući odgovarajući rok za realizaciju prava učesnika Takmičenja koja proizlaze iz ovog Pravilnika.

2. O završetku Takmičenja Organizator će da obavesti najmanje 2 meseca ranije preko informacije o planiranom Završetku Takmičenja na individualnim nalogu Učesnika.

3. Organizator ima pravo na izmene Pravilnika dok o svakoj izmeni mora da informiše na stranici www.good-game.biz najmanje 7 dana pre nego što izmene stupe na snagu.

§10 Završne odredbe

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