

OPŠTA PRAVILA NAGRADNOG KONKURSA

„Bling Bling“

DOPUNA 28.03.2024.

1. UVODNE ODREDBE

DIJAMANT D.O.O. ZA PROIZVODNJU ULJA, MASTI I MARGARINA ZRENJANIN, Temišvarski drum 14, Zrenjanin, matični broj: 08000344, PIB: 100655247 koga zastupaju direktori Vladimir Milović, Anastasia Cvetković Čučulis i Vladmir Antonić (u daljem tekstu: **Organizator**) u cilju promocije svojih proizvoda organizuje nagradni konkurs pod nazivom „**Bling Bling**“ kojim će se nagraditi učesnici konkursa (u daljem tekstu: **Konkurs**), a koji će se sprovesti po ovde utvrđenim i definisanim pravilima (u daljem tekstu: **Pravila**).

Konkurs počinje 18.03.2024. u 00:00 časova, završava se 28.04.2024. u 23:59 časova (u daljem tekstu: **Period trajanja konkursa**). **Konkurs** traje 42 dana.

Konkurs se organizuje na web sajtu www.blingbling.rs pristupom putem mobilnih telefona. U **Konkursu** je moguće učestvovati isključivo preko pametnog mobilnog telefona, odnosno učestvovanje na **Konkursu** korišćenjem desktop i laptop računara ili tablet računara nije moguće.

Predmet **Konkursa** je učestvovanje, tačnije takmičenje u video igrici „Bling Bling“ (u daljem tekstu: **Igrica**).

Uslov za učestvovanje u **Konkursu** je unos PFR broja koji se nalazi na računu na kom je iskazana kupovina bilo kojih Dijamant proizvoda u ukupnom iznosu od minimum 299 dinara (u daljem tekstu: **PFR broj**), a koji je izdat, odnosno na kome se nalazi datum (PFR vreme) između 15.03.2024 i zaključno sa 28.04.2024.

Proglašenje dobitnika **Konkursa** će biti izvršeno na način i u rokovima propisanim u **Pravilima**.

Konkurs se realizuje na teritoriji Republike Srbije izuzev teritorije AP Kosovo i Metohija.

2. OPŠTI KRITERIJUMI UČEŠĆA NA KONKURSU

Pravo učešća u **Konkursu** imaju lica koja kumulativno ispunjavaju sledeće kriterijume (u daljem tekstu: **Opšti kriterijumi**):

- Državljeni Republike Srbije sa prebivalištem na teritoriji Republike Srbije koji su stariji od 18 godina.
- Lica koja su pročitala i saglasna su sa **Pravilima** ovog **Konkursa**, kako je određeno tačkom **6. i 7. Pravila**;
- Lica koja pristaju i saglasni su, na način definisan tačkom 6. 7. i 8. ovih **Pravila**, da **Organizatoru** ostave svoje lične podatke (broj mobilnog telefona, i e-mail adresu) isključivo u svrhu kontaktiranja potencijalnog dobitnika, utvrđivanja ispunjenosti kriterijuma za učešće, slanja Nagrade ili radi slanja dodatnih obaveštenja i informacija u vezi sa **Konkursom** i nagradama;

- Lica koja pristaju i saglasna su, na način definisan tačkom 6. 7. i 8. ovih **Pravila**, da **Organizatoru** ostave svoje lične podatke (ime, prezime, adresu prebivališta, broj mobilnog telefona, JMBG, e-mail adresu i kopiju lične karte) isključivo u svrhu preuzimanja nagrada.

Pravo učešća u konkursu nemaju:

- Lica koja su u stalnom radnom odnosu ili su po drugom pravnom osnovu angažovana na radu kod **Organizatora**, kao ni njihovi bračni drugovi, roditelji i deca;
- Lica koja su u stalnom radnom odnosu ili su po drugom osnovu angažovana kod pravnih i/ili fizičkih lica koja na bilo koji način učestvuju u organizovanju Konkursa i/ili imaju pristup podacima vezanim za priređivanje Konkursa, kao ni njihovi bračni drugovi, roditelji, i deca.
- Maloletna lica ispod 18 godina, te u skladu sa svim gore navedenim **Organizator** zadržava pravo da traži proveru ispunjenosti ovog uslova i da u skladu sa tim ne dozvoli učešće na Konkursu.

3. POSTUPAK PRIJAVE I USLOVI ZA UČESTVOVANJE NA KONKURSU

Da bi lice učestvovalo na Konkursu, potrebno je da (uz prethodnu ispunjenost Opštih kriterijuma) tokom Perioda trajanja konkursa izvrši prijavu na web sajtu www.blingbling.rs (u daljem tekstu: **Prijava**), a koja će biti punovažna ukoliko su od strane učesnika kumulativno ispunjeni sledeći uslovi (u daljem tekstu: **Uslovi**):

- Učestvovanjem u Konkursu učesnik se saglašava i prihvata obaveze propisane Pravilima. Svi uneti podaci moraju biti istiniti i tačni. Registracija u drugačijoj formi od one koja je navedena u ovim Pravilima se neće smatrati ispravnom i takav učesnik neće učestvovati u Konkursu;
- **Prijava** na sajt radi kreiranja korisničkog naloga, a u skladu sa uslovima Konkursa uz davanje sledećih neophodnih podataka: Nickname (nadimak), telefon, e-mail, šifra. Jedan e-mail i/ili broj telefona mogu biti prijavljeni samo jednom tokom trajanja Konkursa.
- Unet PFR boj koji se nalazi na računaru na kom je iskazana kupovina bilo kojih Dijamant proizvoda u ukupnom iznosu od minimum 299 dinara, a koji je izdat, odnosno na kome se nalazi datum (PFR vreme) između 15.03.2024 i zaključno sa 28.04.2024.
- Svaki unet PFR broj donosi učesniku pravo da odigra tri **Igrice** u toku jednog kalendarskog dana, a u kom je unet. U toku jednog kalendarskog dana, učesnik ima pravo da igra **Igricu** onoliko puta koliko ima unetih PFR brojeva bez ograničenja, a na opisan način. Najbolji rezultat iz svih odigranih **Igrica** iz jednog kalendarskog dana će učestvovati u rangiranju za osvajanje nagrada za taj dan.

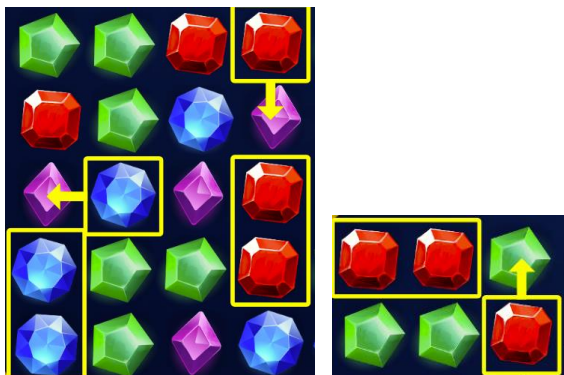
4. PRAVILA IGRICE BLING BLING:

Igra se sprovodi na šemi koju čine 42 polja, na kojoj se nalaze različiti simboli.

Simboli koji se pojavljuju u igrici su: Dragulji u četiri boje: crvena, plava, zelena i ljubičasta (u daljem tekstu Dragulji), Specijalni Dragulji, Dijamnati i Lopta. Cilj igre je osvojiti što više poena. Poeni se osvajaju stvaranjem nizova od tri ili više identičnih dragulja iste boje. Nizovi se postižu pomeranjem dragulja prevlačenjem prstom, a po površini ekrana mobilnog uređaja ili nasumičnim popunjavanjem praznih polja po algoritmu video igre.

Jedna igra traje 3 minuta.

Pomeranje dragulja: Igrač može pomeriti jedan dragulj na susedno polje i time zameniti mesta sa draguljem koji se nalazi na tom, susednom polju. Ovaj potez je ograničen na susedna polja, horizontalno ili vertikalno, i moguć je samo kada igrač pomeri dragulj na način koji stvara niz od najmanje tri dragulja iste boje u horizontalnom ili vertikalnom smeru.



Dragulji iste boje koji naprave niz od tri se uklanjaju iz igračeg polja (eksplodiraju), igrač osvaja poene, a dragulji iznad padaju da popune prazna mesta. Takođe se generišu novi dragulji nasumičnih boja da popune upražnjena mesta na vrhu. To može stvoriti **lančanu reakciju** generisanja novih nizova od tri ili više dragulja iste boje, i omogućiti da igrač osvoji dodatne poene. Lančane reakcije množe sve osvojene poene u tom momentu, sa sve većim brojem, od 2 do maksimalno 10 puta, čak i ako se reakcija nastavi duže od toga.

Specijalni potezi i bonusi:

1. **Kombinovanje 4 ista simbola-** Red ili kolona od 4 iste boje u nizu.
 - i. Ukoliko igrač iskombinuje 4 iste boje u koloni, ta četiri dragulja se uništavaju i donose poene igraču. Na njihovom mestu nastaje specijalni dragulj te boje i ima sposobnost da, kad se iskombinuje sa svojom bojom, uništi celu kolonu dragulja i donese igraču više poena odjedanput.



Primer postizanja 4 iste boje u koloni



Izgled Specijalnih dragulja nastalih kombinacijom 4 iste boje u koloni. Ovi specijalni dragulji uništavaju celu kolonu.

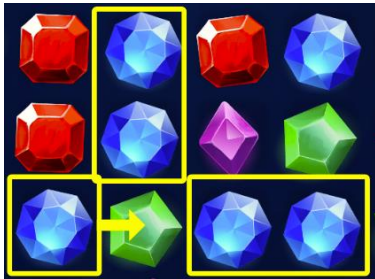
- ii. Ukoliko igrač iskombinuje 4 iste boje u redu, ta četiri dragulja se uništavaju i donose poene igraču. Na njihovom mestu nastaje specijalni dragulj te boje i ima sposobnost da, kad se iskombinuje sa svojom bojom, uništi ceo red dragulja i donese igraču više poena odjedanput.



Izgled dragulja nastalih kombinacijom 4 iste boje u redu. Ovi specijalni dragulji uništavaju ceo red.

2. Kombinovanje 5 istih simbola - "L" i "T" niz 5 istih boja

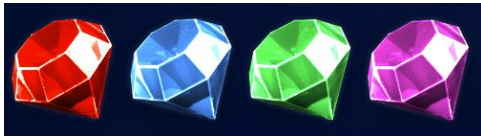
- "L" kombinacija se sastoji od pet dragulja iste boje koji su raspoređeni u obliku slova "L". Dva dragulja iste boje su postavljena u jednoj koloni, a dva u jednom redu. Peti dragulj iste boje deli zajednički čvor sa oba ova reda i kolone. Kada se stvori prilika za L kombinaciju, igrač može da izvrši potez koji će rezultirati spajanjem pet dragulja iste boje u L nizu.



- "T" kombinacija se sastoji od pet dragulja iste boje koji su raspoređeni u obliku slova "T". Dva dragulja iste boje su postavljena u jednoj koloni, a dva u jednom redu. Peti dragulj iste boje se nalazi na spoju ove dve grupe i deli zajednički čvor. Kada se stvori prilika za T kombinaciju, igrač može izvršiti potez koji će rezultirati spajanjem pet dragulja iste boje u T nizu.

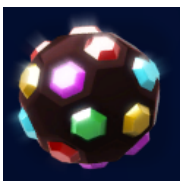
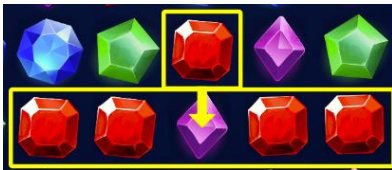


Stvaranje L ili T kombinacije rezultira stvaranjem Dijamanta koji nasleđuje boju uništenih dragulja. Kada se Dijamant dalje iskombinuje sa odgovarajućom bojom, on eksplodira uništavajući okolne dragulje i pomaže igraču u osvajanju više poena.



Izgled dijamanta nastalih "T" ili "L" kombinacijom 5 istih boja. Ovi dijamanti eksplozijom uništavaju susedne u 5x5 kvadratu centriranom oko tog dijamanta.

- Kreiranje niza od 5 istih boja u koloni ili redu.** Kada se napravi ta kombinacija, na tom mestu se formira specijalni simbol u obliku Lopte koja ima sposobnost da se iskombinuje sa bilo kojom drugom bojom. Prilikom kombinacije, uništava sve dragulje koji su iste boje kao i dragulj sa kojim se ova lopta iskombinovala (zamenila mesta).



Izgled lopte nastale kombinacijom 5 istih boja u redu ili koloni. Ovaj simbol može da se kombinuje sa bilo kojom bojom. Zamenom mesta, uništava sve dragulje koji su iste boje kao i dragulj sa kojim je ova lopta zamenila mesta.

Tabela poena:

	Uništavanje	Stvaranje
--	-------------	-----------

Obični dragulji	10	-
Horizontalni i vertikalni Specijalni dragulji	30	50
Lopta	100	500
Dijamant	50	100

O promenama u rezultatu učesnik će tokom trajanja **Igrice** biti obavešten brojačem gore u sredini, a o preostalom vremenu u gornjem levom uglu ekrana.

Nakon svake završene igre, osvojen broj poena svakog učesnika se smešta u bazu podataka iz koje se utvrđuje rangiranje učesnika.

5. NAGRAĐIVANJE

Nagrade su vaučeri za kupovinu na online prodavnici www.ananas.rs.

Nagradni fond:

- 126 Ananas vaučera na iznos od 10.000 dinara
- 210 Ananas vaučera na iznos od 5.000 dinara
- 1.104 Ananas vaučera na iznos od 3.000 dinara

Svaki Učesnik koji podnese urednu **Prijavu** (u daljem tekstu: zajedno **Kvalifikovane prijave** ili svaki **Kvalifikovani učesnik**) učestvuje u postupku izbora, a što je definisano u nastavku.

Nagrade se dodeljuju učesnicima na Dnevnom i Ciklusnom nivou, a kako je definisano ovim Pravilima.

Dnevno takmičenje: Prvi datum kada je moguće dnevno takmičenje je 18.03.2024., a poslednji je 28.04.2024. Svako dnevno takmičenje počinje u 00:00 časova i završava se istekom tog dana u 23:59 časova. Vreme učestvovanja u konkursu je registrovano vreme započete igre (ukoliko učesnik počne da igra **Igrice** pre 23:59, a završi je posle 00:00 sledećeg dana, rezultat odigrane **Igrice** će biti zabeležen u danu kada je **Igrica** započeta).

Ciklusno takmičenje: Svaki ciklus traje 7 dana, a ima ih ukupno 6. Na kraju svakog ciklusa organizovano je takmičenje na nivou istog, odnosno meri se najbolji zbirni rezultat u periodu od početka do kraja svakog ciklusa (zbir svih osvojenih poena u svim odigranim igrama u toku ciklusa). U ciklusnim takmičenjima učestvuju samo takmičari iz tog ciklusa koji nisu osvojili ni jednu nagradu u toku tog ciklusa. Prvi ciklus počinje 08.03.2024. u 00:00 časova i traje do 24.03.2024. do 23:59 časova, drugi ciklus traje od 25.03.2024. od 00:00 časova do 31.03.2024. do 23:59 časova, treći ciklus počinje od 01.04.2024. od 00:00 časova i traje do 07.04.2024. do 23:59 časova, četvrti ciklus traje od 08.04.2024. od 00:00 časova i traje do 14.04.2024. do 23:59 časova, peti ciklus traje od 15.04.2024. od 00:00 časova i traje do 21.04.2024. do 23:59 časova i poslednji, odnosno šesti ciklus počinje 22.04.2024. od 00:00 i završava se 28.04.2024. godine u 23:59 časova.

29.04.2024 je poslednji dan **Konkursa** i tada se objavljuju rang liste i proglašavaju dnevni i ciklusni pobjednici **Konkursa**, ali učestvovanje u konkursu putem **Igrice** nije moguće. Poslednji datum kada je učestvovanje putem **Igrice** moguće je 28.04.2024. do 23:59.

Rangiranje

DNEVNE NAGRADE

Za Dnevnu nagradu se računa najbolji pojedinačni rezultat tog dana (najveći broj poena koje je igrač ostvario u svim odigranim partijama u toku tog dana). Svakog dana biće dodeljeno po 30 dnevnih nagrada (u daljem tekstu: **Dnevne nagrade**).

Dnevne nagrade su vaučeri za kupovinu na online prodavnici ananas.rs i dodeljuju se na dnevnom nivou tokom trajanja konkursa.

Dnevne nagrade se dodeljuju kao prva, druga i treća i to tako što prvu **Dnevnu nagradu** – Vaučer Ananas u iznosu od 10.000 dinara dobijaju 3 učesnika koja imaju **Najveći dnevni broj poena**, drugu Dnevnu nagradu – Vaučer Ananas u iznosu od 5.000 dinara dobijaju sledećih 5 učesnika sa **Najvećim dnevnim brojem poena** u odnosu na dobitnike prve **Dnevne nagrade**, treću **Dnevnu nagradu** Vaučer Ananas u iznosu od 3.000 dinara dobijaju sledeća 22 učesnika sa **Najvećim dnevnim brojem poena** u odnosu na dobitnike druge **Dnevne nagrade** na rang listi.

Svaki učesnik u toku jednog ciklusa može osvojiti maksimalno po jednu od tri vrste **Dnevnih nagrada** (Prvu, Drugu i Treću), što znači da nevezano od toga da li u toku ciklusa jedan učesnik ima više puta najveći rezultat u danu, isti ima pravo samo na po jednu vrstu **Dnevne nagrade**. Po završetku jednog ciklusa, i početkom novog, učesnik koji je osvojio jednu ili više **Dnevnih nagrada** u prethodnom ciklusu, može da počne ponovo da se takmiči za **Dnevne nagrade** u novom ciklusu. U slučaju da učesnik osvoji broj poena koji je dovoljan za osvajanje **Dnevne nagrade** koju je prethodno osvojio, on se pomera na rang listi na poziciju ispod a na njegovo mesto će doći učesnik koji ima posle njega najveći broj poena (tačnije, zameniće mesta).

UTEŠNE (CIKLUSNE) NAGRADE

Na kraju svakog ciklusa se dodeljuju utešne, odnosno ciklusne nagrade (u daljem tekstu: **Ciklusne nagrade**) i to svakog ciklusa po 30 **Ciklusnih nagrada** koje se dodeljuju za trideset učesnika sa najvećim zbirnim brojem osvojenih poena u **Igrice** tokom tog ciklusa, a koji u tom ciklusu nisu osvojili ni jednu nagradu (u daljem tekstu: **Najveći ciklusni broj poena**).

Ciklusne nagrade su vaučeri za kupovinu na online prodavnici ananas.rs i dodeljuju na ciklusnom nivou tokom trajanja konkursa.

Ciklusnu nagradu – Vaučer Ananas u iznosu od 3.000 dinara dobija 30 učesnika koji imaju **Najveći ciklusni broj poena**.

Za **Ciklusnu nagradu** se računa zbir svih osvojenih poena u pojedinačnim partijama tokom jednog ciklusa.

Učesnik može osvojiti samo jednu **Ciklusnu nagradu** u jednom ciklusu i to samo ukoliko u tom ciklusu nije osvojio ni jednu **Dnevnu nagradu**. Učesnik može osvojiti više **Ciklusnih nagrada** tokom trajanja **Konkursa**.

Učesnici u svakom trenutku tokom Perioda trajanja konkursa mogu da prate rang listu sa svojim i osvojenim poenima ostalih učesnika **Konkursa**. Rang lista će biti objavljena na sajtu www.blingbling.rs i pristupa joj se putem mobilnih telefona.

Status na rang listi određuje vrstu nagrade koju učesnik može da osvoji.

Ukoliko **Organizator** bilo koju od nagrada ne bude uspeo da dodeli učesniku koji je istu osvojio, nagrade koje nisu dodeljene biće vraćene u fond nagrada povećanjem fonda nagrada u danu/ciklusu u koji se prenose, a tokom nagradnog ciklusa, osim za nedodeljene nagrade u poslednjem ciklusu **Konkursa**.

Svi učesnici su u obavezi da zapamte i po potrebi dostave svoj jedinstveni identifikacioni naziv ili „nickname“ putem kog će moći da prate rangiranje na listi učesnika **Konkursa**. Identifikacioni naziv ili „nickname“ učesnici kreiraju putem registracije za učestvovanje na **Konkursu**. Identifikacioni naziv ili „nickname“ je sredstvo putem koga će korisnici pronalaziti sebe na rang listama i ni jedan drugi lični podatak o njima neće biti javno vidljiv.

Svi učesnici su u obavezi da sačuvaju račune sa prijavljenim PFR brojevima u slučaju da **Organizator** iste zatraži na uvid.

U slučaju da više učesnika ostvari isti najveći broj poena, bilo dnevnih, bilo ciklusnih, za utvrđivanje dobitnika računace se da **Najveći dnevni broj poena**, odnosno **Najveći ciklusni broj poena**, ima onaj učesnik koji je prvi sakupio **Najveći dnevni** odnosno **Najveći ciklusni broj poena**, a što se svakako automatski beleži u sistemu, te će se na taj način prednost i utvrđivati.

Organizator će na sajtu www.blingbling.rs objavljivati listu dobitnika koristeći njihove identifikacione nazive ili „nadimke“. **Organizator** će na sajtu www.blingbling.rs objavljivati preliminarnu listu dobitnika koji imaju **Najveći dnevni broj poena** sledećeg dana u 10:00 časova (sutradan u odnosu na dan za koji se nagrada izvlači). Preliminarna lista učesnika koji imaju **Najveći ciklusni broj poena** biće objavljena osmog dana u 10:00 časova (sutradan u odnosu na poslednji dan ciklusa). Preliminarna lista se automatski formira nakon prvog preseka, nakon čega sledi provera regularnosti **Prijava**, te se nakon toga formira finalna lista koja može da se razlikuje u odnosu na preliminarnu listu u slučaju neregularnosti.

Promene u listama će se resetovati nakon svake promene u statusu učesnika ili ukoliko **Organizator** iz bilo kog razloga diskvalifikuje učesnika sa liste dobitnika.

Organizator će trideset **Kvalifikovanih učesnika** koji imaju **Najveći dnevni broj poena** kontaktirati putem e-maila ili telefona u roku od pet dana od isteka dana za koji se dodeljuju nagrade radi dodele **Dnevne nagrade**.

Organizator će trideset **Kvalifikovanih učesnika** koji imaju **Najveći ciklusni broj poena** kontaktirati putem e-maila ili telefona u roku od pet dana od isteka ciklusa za koju se dodeljuju nagrade radi dodele **Ciklusne nagrade**.

Potencijalni dobitnik je dužan da u roku od 5 dana od trenutka kontaktiranja od strane **Organizatora** dokaže ispunjenost gore opisanih **Uslova**, uključujući ali se ne ograničavajući na dokaz o starosti, identitetu, državljanstvu Republike Srbije, prebivalištu na teritoriji RS izuzev teritorije AP Kosovo i Metohija i posed računa sa PFR brojem sa kojim se prijavio na **Konkurs** i na kome se jasno vidi kupovina Dijamant proizvoda u ukupnom minimalnom iznosu od 299 dinara.

Dnevne i ciklusne nagrade će biti uručivane dobitnicima slanjem vaučera na email adresu dobitnika. **Organizator** će **dnevne i ciklusne nagrade** dobitnicima poslati u roku od 10 dana nakon dokazivanja ispunjenosti **Uslova Konkursa**.

Ukoliko **Organizator** ne uspe da stupi u kontakt sa potencijalnim dobitnikom u roku od pet dana, isti će biti diskvalifikovan i **Organizator** će nagradu vratiti u nagradni fond **Konkursa**.

Komunikacija sa **Kvalifikovanim učesnicima** će se obavljati putem e-maila, odnosno preko adrese e-pošte koja je data prilikom prijave na Konkurs ili telefonskim putem.

Nakon što Komisija **Organizatora** utvrdi da su ispunjeni svi kriterijumi predviđeni ovim **Pravilima** za dodeljivanje **Dnevne nagrade** odnosno **Ciklusne nagrade**, **Organizator** će pristupiti isporuci nagrade, a od kog momenta se potencijalni dobitnik ima smatrati konačnim dobitnikom nagrade (u daljem tekstu: **Dobitnik**), a ukoliko Komisija utvrdi da potencijalni dobitnik nije ispunio sve uslove predviđene ovim **Pravilima**, isti gubi pravo na nagradu, a o čemu će ga **Organizator** obavestiti.

Ako postoji bilo kakav spor u pogledu identiteta **Dobitnika**, odluka **Organizatora** će biti konačna.

Informacije o **Dobitniku** će biti dostupne na gore označenom web sajtu, kao i na bilo koji drugi način za koji **Organizator** eventualno smatra za shodno (uključujući i objavljivanje u medijima (elektronski, štampani, i dr) nakon proglašenja svakog **Dobitnika**, a u roku od 10 dana od isporuke nagrade.

Sve nagrade su definisane ovim Uslovima, iste nisu prenosive, ne mogu se zameniti i nikakva novčana alternativa neće biti ponuđena u slučaju da Dobitnik ne bude u mogućnosti da preuzme ili koristi Dnevnu odnosno Ciklusnu nagradu iz bilo kog razloga.

U slučaju nepredviđenih okolnosti, **Organizator** zadržava pravo da zameni Dnevne odnosno Ciklusne nagrade i/ili delove istih nagradama jednake ili veće vrednosti.

U najvećoj mogućoj meri koju dozvoljava pozitivno pravo Republike Srbije, ni **Organizator** niti bilo koje povezano privredno društvo, zaposleni, direktori, zastupnici, punomoćnici ili podugovarači ne prihvataju bilo kakvu odgovornost za bilo kakvu štetu, gubitak, povrede ili razočaranja koje pretrpi bilo koji Učesnik pristupom na pomenutom web sajtu prijavljivanjem na učestvovanje u Konkursu ili kao rezultat prihvatanja i/ili korišćenja Dnevne odnosno Ciklusne nagrade.

6. UŽIVANJE NAGRADA

Dobitnici Dневnih nagrada i Ciklusnih nagrada će od **Organizatora** dobiti kod vaučera putem e maila koji će na online prodavnici www.ananas.rs moći da „zamene“ za iznos nagrade koji su osvojili. Da bi **Dobitnici** mogli da iskoriste vaučer za kupovinu na on line prodavnici www.ananas.rs potrebno je da se registruju i naprave nalog, a sve prema uputstvu za korišćenje vaučera na www.ananas.rs (dalje: Uputstvo) koje će **Dobitnicima** biti poslato zajedno sa vaučerom.

Pri realizaciji vrednost korpe treba da bude **minimum 3000 RSD** kako bi vaučer bio validan.

Dobitnici mogu da izvrše doplatu za kupovinu ukoliko su izabrali da kupe robu u većem iznosu od vaučera.

Dostava na kućnu adresu robe kupljene na www.ananas.rs uz korišćenje vaučera dobijenog na Konkursu „Bling Bling“ je besplatna pod sledećim uslovima:

Veoma je važno da kada kupujete, a ne želite da platite troškove dostave, obratite pažnju da kupujete:

- Ili porudžbinu preko 3000 RSD od jednog trgovca (Ako je trgovac Spark u pitanju, obratite pažnju da ima oznaku “a brzo”
- Ili da **kupujete samo artikle sa oznakom “a brzo”**, nezavisno ko je prodavac.

Artikli sa oznakom “a brzo”, pakuju se i dolaze iz Ananas fulfilment centra, što Vam **garantuje besplatnu dostavu u roku od jednog radnog dana**, kao i to da ćete **izbeći troškove dostave nezavisno od toga od koliko različitih trgovaca kupujete robu**.

Dobitnik ima 15 dana od dana kada je primio email sa kodom vaučera da vaučer iskoristi za kupovinu na on line prodavnici ananas.rs. Ukoliko to ne uradi u predviđenom roku, kod postaje nevažeći i vaučer se vraća u posed Organizatora Konkursa.

Organizator će Dobitniku poslati kratko Uputstvo za kupovinu na www.ananas.rs. Svu dalju komunikaciju u vezi kupovine na online prodavnici www.ananas.rs Dobitnik će obavljati isključivo sa Ananas.rs direktno putem telefona korisničkog servisa Ananas.rs: 0800 000 111 ili emaila: podrska@ananas.rs.

Organizator ne preuzima odgovornost za bilo šta što ima veze sa kupovinom kao i uslovima i postupkom kupovine na on line prodavnici ananas.rs.

7. LIČNI PODACI I SAGLASNOST NA UPOTREBU

Učestvovanjem na **Konkursu** i prihvatanjem Pravila, svaki **Učesnik konkursa** prihvata prava i obaveze iz ovih **Pravila** i na taj način daje svoju izričitu saglasnost da prima e-mail poštu, poruke na mobilni telefon i telefonske pozive na fiksni i mobilni broj telefona u vezi sa učestvovanjem na **Konkursu** i njegovom organizacijom, uključujući i saglasnost za primanje poruka i informacija u svrhe organizacije i promocije **Konkursa**.

Svi podaci o ličnosti **Učesnika konkursa** koji budu dostavljeni **Organizatoru** u vezi sa **Konkursom** i uručivanjem **Dnevne nagrade** odnosno **Ciklusne nagrade**, uključujući ali se ne ograničavajući na ime i prezime, e-mail adresu, broj telefona, poštansku adresu (adresu prebivališta ili boravišta), IP adresu, fotografiju, JMBG i svaki drugi podatak koji je **Učesnik konkursa** svojevolumno dao **Organizatoru** (u daljem tekstu: **Podaci o ličnosti**) će se tretirati sa najvišim standardima bezbednosti i poverljivosti u skladu sa Zakonom o zaštiti podataka o ličnosti Republike Srbije (u daljem tekstu: **Zakon**).

Podaci o ličnosti **Učesnika konkursa** (puno ime i prezime, e-mail adresa, broj telefona, poštanska adresa, kao i svaki drugi podatak koji je učesnik dobrovoljno dao **Organizatoru**) će biti prikupljeni, obrađeni i korišćeni od strane **Organizatora** za potrebe organizacije i realizacije **Konkursa**.

Organizator će preduzeti sve tehničke, kadrovske i organizacione mere u cilju zaštite **Podataka o ličnosti**.

Dobitnik je saglasan da **Organizator** njegove **Podatke o ličnosti** može dostaviti drugom licu ovlašćenom od strane **Organizatora** za dostavu nagrade radi slanja nagrade.

Učesnik saglasnost za prikupljanje, obradu i korišćenje svojih podataka može opozvati u svakom trenutku i to tako što će poslati pisani zahtev na adresu **Organizatora Konkursa** ili na e-mail adresu info@blingbling.rs, nakon čega je obrada podataka o ličnosti nedozvoljena i čime prestaje učešće u Konkursu.

Davanje podataka o ličnosti je obaveza lica na koje se podaci odnose radi organizovanja, sprovođenja i realizacije Konkursa zbog čijeg nedavanja **Organizator Konkursa** može da diskvalifikuje učesnika odnosno lice koje je uskratilo davanje podataka o ličnosti koji se na njega odnose.

8. PRELAZNE I ZAVRŠNE ODREDBE

Učesnici **Konkursa** mogu postavljati pitanja u vezi sa **Konkursom** i uputiti primedbe putem e-maila na adresu: info@blingbling.rs ili putem telefona call centra 062/210945 svakog radnog dana od 10 do 16 časova.

Organizator ne preuzima odgovornost za bilo kakve posledice koje su nastale kao rezultat pogrešne upotrebe ili zloupotrebe uslova **Konkursa** od strane **Učesnika konkursa** ili trećih osoba, kao ni odgovornost za neželjene posledice do kojih je za **Učesnika konkursa** došlo zbog učestvovanja u **Konkursu** kao ni za (ne)tačnost podataka koje je **Učesnik konkursa** dostavio **Organizatoru**.

Organizator ne snosi odgovornost u slučaju bilo kakvih tehničkih nedostataka prilikom **Prijave** i/ili trajanja **Konkursa** bez obzira na uzrok tehničkog nedostatka. **Organizator** nije odgovoran za bilo kakve probleme ili tehničku neispravnost bilo koje telefonske mreže ili linija, računarskih onlajn sistema, servera ili provajdera, računarske opreme, kvar softvera bilo koje e-pošte, prekid internet konekcije iz bilo kog razloga, tehničke specifikacije mobilnih uređaja učesnika sa kojim učestvuju na konkursu, delovanje više sile. Ukoliko dođe do nekih od navedenih nedostataka može se desiti da učesnik ne može da završi započetu **Igrice** ili da se istom ne ubeleži broj osvojenih poena.

Organizator ne snosi odgovornost za dalje deljenje na društvenim mrežama, komentarisanje i/ili zloupotrebu sadržaja koje su učesnici podelili.

Sve **Prijave** se smatraju primljenim i konačnim momentom njihovog podnošenja na pomenutom web sajtu. U slučaju bilo kakvog spora u vezi sa vremenom ili datumom bilo koje podnete **Prijave**, odluka **Organizatora** će biti konačna, s tim što će se odluka zasnivati prema vremenu prijave zabeležene na sajtu www.blingbling.rs

Podnošenje onlajn obrasca **Prijave** ili bilo kog drugog oblika dokaza o podnošenju onlajn obrasca **Prijave** ne predstavlja dokaz da je **Prijava** primljena. **Organizator** ne prihvata bilo kakvu odgovornost za **Prijave** koje su netačno popunjene, izgubljene, zakasnele ili koje nisu primljene.

Prijave neće biti važeće ako se obave onlajn korišćenjem metoda koje generišu skriptovi, makroi ili korišćenjem automatizovanih uređaja, odnosno na bilo koji nedozvoljen način. **Organizator** zadržava pravo da proveri punovažnost **Prijave** i da ne uzme u razmatranje one za koje utvrdi da su obavljene korišćenjem bilo kojih automatizovanih tehnika za prijavu.

Korišćenje bilo kakve vrste kompjuterskog koda, virusa ili bilo čega što može ometati, onemogućiti, naneti štetu, ili predstavljati zloupotrebu je zabranjeno i dovodi do diskvalifikacije iz **Konkursa**.

Lica koja su dala netačne ili tuđe podatke isključivo odgovaraju za takvu zloupotrebu podataka i biće diskvalifikovana od strane **Organizatora**.

Ukoliko se dese događaji koji mogu dovesti do nemogućnosti održavanja samog **Konkursa** ili dodele **Dnevnih nagrada**, odnosno **Ciklusnih nagrada** iz razloga koji su van kontrole **Organizatora**, shodno navedenom **Organizator** može, po svom pravu odlučivanja, izmeniti pravila **Konkursa** (Kriterijume i/ili **Dnevne nagrade** i/ili **Ciklusne nagrade**), a **Učesnik konkursa** je saglasan da se nikakva odgovornost neće pripisati **Organizatoru** kao rezultat toga.

Organizator zadržava pravo da: (a) promeni način održavanja **Konkursa** i/ili zadrži ili odloži **Konkurs** ili bilo koju fazu(e), u celosti ili delimično zbog razloga koji su van razumne kontrole **Organizatora**, bez odgovornosti prema **Učesniku konkursa**; i/ili (b) odbije dodelu nagrade bilo kom Učesniku konkursa na Konkursu kada **Organizator** utvrdi da Učesnik nije ispunio Uslove ili opšte kriterijume; i/ili (c) u toku Perioda trajanja konkursa izmeni način uručenja **Dnevnih nagrada**

i/ili **Ciklusnih nagrada**.

Osim ako nije izričito navedeno u ovim **Uslovima**, **Organizator** ne snosi obavezu plaćanja bilo kakvih troškova ili izdataka koje može napraviti i/ili trpeti bilo koji Učesnik.

Organizator zadržava pravo da u bilo koje vreme izvrši izmene ovih **Pravila** uz obavezu da iste, bez odlaganja, objavi na označenom web sajtu.

Učesnici će o eventualnom prekidu programa biti obavješteni putem web sajta.

Ova **Pravila** objavljuju se na web sajtu www.blingbling.rs.

U slučaju bilo kakvih sporova (ugovornih ili vanugovornih) koji proisteknu iz ili budu u vezi sa **Konkursom** ili ovim **Uslovima**, strane će zajednički tražiti sporazumno rešenje putem pregovora van suda.

Ako takvi pregovori ne uspeju, sporovi će se rešavati pred nadležnim sudom u Republici Srbiji.

U Beogradu,

Dana 28.03.2024. godine

DIJAMANT D.O.O.