

„RAIDYNĖS“ ŽAIDIMO TAISYKLĖS

BENDROSIOS NUOSTATOS

Žaidimo „Raidynės“ organizatorius yra AB „Vilniaus pergalė“ (toliau – Organizatorius).

Šios taisyklės (toliau – Taisyklės) nustato žaidimo „Raidynės“ (toliau – Žaidimas) sąlygas, dalyvavimo tvarką, rezultatų nustatymo principus ir prizų skyrimo tvarką.

Žaidimo tikslas – per nustatytą laiką kuo greičiau ir tiksliau suvesti ekrane pateiktą tekstą.

Organizatorius turi teisę prižiūrėti Žaidimo eigą, tikrinti dalyvių rezultatus bei vienašališkai pakeisti ar papildyti šias Taisykles.

ŽAIDIMO DALYVIAI

Žaidime gali dalyvauti asmenys, kurie žaidžia Žaidimą interneto svetainėje www.raidynes.lt. Vienas dalyvis Žaidimą gali žaisti neribotą skaičių kartų.

Dalyvaudamas Žaidime, dalyvis patvirtina, kad susipažino su šiomis Taisyklėmis ir sutinka jų laikytis.

Žaidime gali dalyvauti ir asmenys iki 14 metų amžiaus. Jeigu asmuo iki 14 metų amžiaus tampa Žaidimo finalininku ir įgyja teisę į prizą, prizo perdavimui yra būtinas jo tėvų arba teisėtų globėjų sutikimas.

Organizatorius turi teisę prieš perduodamas prizą paprašyti pateikti tokį sutikimą patvirtinantį dokumentą ar kitą informaciją, reikalingą teisėtam prizo perdavimui.

Jeigu tėvų arba teisėtų globėjų sutikimas nepateikiamas per Organizatoriaus nustatytą terminą, Organizatorius turi teisę prizą skirti kitam, žemiau atitinkamos lygos rezultatų lentelėje esančiam dalyviui.

ATRANKOS ETAPO TRUKMĖ

Atrankos į Žaidimo finalus etapas vyksta iki **2026 m. spalio 16 d. 12:00 val.**

Pasibaigus atrankos etapui nauji rezultatai į finalininkų atranką nebeįtraukiami.

ŽAIDIMO TAISYKLĖS IR FINALININKŲ ATRANKA

Žaidimo metu dalyvio ekrane pateikiamas tekstas, kurį dalyvis turi kuo greičiau ir tiksliau suvesti.

Dalyvio rezultatas nustatomas pagal Žaidimo sistemoje užfiksuotą rezultatą.

Atrankos etapo pabaigoje į Žaidimo finalą atrenkama:

- 10 geriausių rezultatus pasiekusių „Desktop“ lygos dalyvių;
- 10 geriausių rezultatus pasiekusių „Mobile“ lygos dalyvių.

Iš viso į finalą atrenkama 20 dalyvių.

Jeigu tas pats asmuo Žaidimą žaidžia kelis kartus, vertinamas jo geriausias pasiektas rezultatas atitinkamoje lygoje.

SĄŽININGAS DALYVAVIMAS

Dalyvis Žaidimą turi žaisti savarankiškai ir sąžiningai.

Draudžiama naudoti automatizuotas teksto įvedimo programas, skriptus, makrokomandas, programinius įrankius ar kitas technines priemones, suteikiančias nesąžiningą pranašumą prieš kitus Žaidimo dalyvius.

Nustačius ar pagrįstai įtarus sukčiavimo, manipuliavimo Žaidimo sistema ar kitokio nesąžiningo dalyvavimo atvejį, Organizatorius turi teisę vienašališkai anuliuoti dalyvio rezultatą ir pašalinti jį iš atrankos.

SUSISIEKIMAS SU FINALININKAIS

Su 20 geriausių rezultatus pasiekusių „Desktop“ ir „Mobile“ lygų dalyvių Organizatorius susisieks jų registracijos metu nurodytu telefono numeriu per 3 darbo dienas nuo atrankos etapo pabaigos.

Jeigu su atrinktu dalyviu per šį laikotarpį susisiekti telefonu nepavyksta, Organizatorius turi teisę jo vietą pasiūlyti kitam, žemiau atitinkamos lygos rezultatų lentelėje esančiam dalyviui.

PRIZAI

20 atrinktų „Desktop“ ir „Mobile“ lygų dalyvių gaus pakvietimus į „GameON 2026“ renginį, vyksiantį 2026 m. spalio 23–25 dienomis.

Pakvietimo perdavimo tvarka su kiekvienu atrinktu dalyviu bus suderinta individualiai nurodytu telefono numeriu.

KITOS SĄLYGOS

Visais atvejais, kurie nėra apibrėžti šiose Taisyklėse, taikomi Lietuvos Respublikos teisės aktai.

Dėl šiose Taisyklėse neaptartų klausimų Organizatorius turi teisę priimti sprendimą vadovaudamasis šiomis Taisyklėmis, sąžiningumo principais ir galiojančiais Lietuvos Respublikos teisės aktais.

Organizatorius neatsako už Žaidimo dalyvio naudojamos interneto prieigos, įrenginio, naršyklės ar kitų nuo Organizatoriaus nepriklausančių techninių trikdžių sukeltas pasekmes.

ASMENS DUOMENŲ TVARKYMAS

Žaidimo dalyvių pateiktų asmens duomenų valdytojas yra AB „Vilniaus pergalė“ (toliau – Organizatorius).

Dalyvių asmens duomenys tvarkomi Žaidimo administravimo, rezultatų fiksavimo ir vertinimo, finalininkų nustatymo, susisiekiimo su finalininkais bei prizų perdavimo tikslais.

Organizatorius užtikrina, kad dalyvių asmens duomenys būtų tvarkomi laikantis Bendrojo duomenų apsaugos reglamento (ES) 2016/679 (BDAR), Lietuvos Respublikos teisės aktų bei kitų taikomų asmens duomenų apsaugos reikalavimų.

Žaidimo metu surinkti asmens duomenys saugomi ne ilgiau kaip 3 mėnesius po Žaidimo pabaigos ir prizų perdavimo, išskyrus atvejus, kai ilgesnis duomenų saugojimo terminas yra būtinas pagal taikomus teisės aktus arba siekiant pareikšti, vykdyti ar apginti teisinius reikalavimus.

Asmens duomenys tretiesiems asmenims gali būti perduodami tik tiek, kiek tai būtina Žaidimui organizuoti ir prizams perduoti, arba kai tokį duomenų perdavimą numato teisės aktai.

Dalyvis turi teisę kreiptis į Organizatorių ir prašyti susipažinti su jo tvarkomais asmens duomenimis, reikalauti ištaisyti netikslius ar neišsamius duomenis, o teisės aktuose nustatytais atvejais – reikalauti duomenis ištrinti, apriboti jų tvarkymą arba nesutikti su jų tvarkymu.

Jeigu dalyvis prašo ištrinti arba nebetvarkyti asmens duomenų, kurie yra būtini jo dalyvavimui Žaidime, rezultatui identifikuoti ar susisiekti su juo kaip finalininku, Organizatorius gali nebeturėti galimybės užtikrinti tolimesnio tokio dalyvio dalyvavimo Žaidime ar prizo perdavimo.

SKUNDAI IR PAŽEIDIMAI

Visi su Žaidimo organizavimu, rezultatų nustatymu ar finalininkų atranka susiję skundai turi būti pateikti Organizatoriui raštu Žaidimo vykdymo metu arba ne vėliau kaip per 5 darbo dienas nuo atrankos etapo pabaigos.

Skunde turi būti nurodytas dalyvio vardas, pavardė, telefono numeris ir išsamus skundo aprašymas bei pagrindimas.

Skundai išnagrinėjami per 5 darbo dienas nuo jų gavimo dienos. Atsakymas dalyviui pateikiamas jo nurodytais kontaktiniais duomenimis.