

PRAVILA TAKMIČENJA U VIRTUELNOJ IGRI “VOLKS STREET BERZA III”

1. Opšte odrednice

“Volks street berza” je virtuelna igra znanja. Nalazi se na adresi www.volksbank.rs/volksstreetberza. Organizator igre je Volksbank AD Beograd sa sedištem u ulici Bulevar Mihaila Pupina 165g na Novom Beogradu; u daljem tekstu “Organizator”. Tehničku podršku obezbeđuje firma Teletrader Software sa sedištem u Beču, ulica Salzgries 15.

Tema igre je promet berzanskih akcija. Cilj je ostvariti najveći profit prilikom trgovine u virtuelnom berzanskom svetu. Virtuelni berzanski svet je simulacija stvarnog berzanskog sveta i preslikava poslovnu stvarnost sa berzi u Beogradu, Frankfurtu i Njujorku. U odnosu na realne podatke sa svetskih berzi, u simuliranom virtuelnom okruženju podaci imaju kašnjenje od 15 minuta.

Svi učesnici imaju potpuno jednaka prava i mogućnosti da dođu do pozicije na rang listi učesnika koja donosi nagrade. Prema znanju i veštinama učesnika u virtuelnom berzanskom okruženju formira se rang lista.

Organizator ima isključivo pravo da bira rukovodioce igre. Rukovodioci igre imaju pravo kontrole svih aspekata igre i donošenje svih odluka vezanih za igru.

Takmičari nemaju pravo na bilo koju poverljivu informaciju vezanu za organizatore, rukovodioce igre, tehničku podršku i provajdere SMS usluga.

Organizator i tehnička podrška ne odgovaraju za probleme vezane za kvalitet privatnih telefonskih linija, Internet konekcija, ličnih računara, operativnih sistema, softvera i opreme koje koriste takmičari.

2. Takmičari

U igri mogu učestvovati isključivo osobe sa prebivalištem u Srbiji, koje su u trenutku prijavljivanja za igru punoletne. Ne mogu učestvovati osobe zaposlene u ili povezane sa firmama organizatora, tehničke podrške i SMS provajdinga igre. Takmičari ne smeju imati bilo kakvu pomoć od zaposlenih iz ovih firmi. Svaka takva eventualna saradnja biće sankcionisana isključenjem iz igre.

Organizator igre ne odgovara za bilo kakve oblike plaćenih savetničkih usluga iz oblasti berzanskog poslovanja. Plaćene savetničke usluge nisu deo virtuelne igre.

3. Prijavljivanje takmičara

Prijavljivanje za virtuelnu igru "Volks street berza III" mogu ostvariti sve osobe koje zadovoljavaju pravilnik pod tačkom 2 i to slanjem SMS poruke na broj 4120 sa mobilnih mreža 060 i 061 VIP, 062, 063 Telenor Srbija i 064, 065, 066 Telekom Srbija. Cena SMS poruke je 500 dinara i na nju se dodaje PDV. Potencijalni takmičari u SMS poruci dužni su da navedu sledeće podatke:

NICK NAME: po izboru takmičara, samo nadimak će se pojavljivati na rang listama; u slučaju da je nadimak već zauzet, istom se dodeljuje broj po redu 1,2,3,4,...

E-MAIL: internet e-mail adresa takmičara

U roku od 24 sati po prijemu SMS poruke sa prijavom, radnim danima, odnosno prvog sledećeg radnog dana, u slučaju da se prijava šalje neradnim danima, takmičar dobija na lični e-mail USER NAME i PASSWORD pomoću kojih može pristupiti Internet strani na kojoj se nalazi igra. Takmičar je dužan da čuva USER NAME i PASSWORD od neautorizovanog korišćenja trećih lica.

Ne može se ista osoba prijaviti više puta za učešće u igri.

Prijavom takmičar prihvata pravila igre i ispunjava predefinisane stranu sa neophodnim podacima:

IME I PREZIME: ime i prezime takmičara
DATUM ROĐENJA: datum, takmičari moraju biti punoletni
ADRESA: prebivalište takmičara
KONTAKT TELEFON: koji ne mora biti isti kao i broj telefona sa koga je poslata poruka

Prilikom prijave takmičar prihvata da njegovo ime može biti korišćeno u službi popularizacije igre ili za druge potrebe organizatora npr. objavljivanje nagrađenih učesnika u medijima. Ukoliko takmičar osvajač nagrade odbije da dozvoli publikovanje ličnih podataka, organizator ima pravo da nagradu dodeli drugom takmičaru.

Takmičar garantuje tačnost ličnih podataka. Organizator zadržava pravo da u slučaju neispravnih podataka eventualnu nagradu dodeli drugom takmičaru.

Kada je prijavljivanje uspešno izvršeno posle logovanja na web stranu sa igrom, takmičar može promeniti dobijenu šifru-password.

Takmičar se može prijaviti za učešće u virtuelnoj igri tokom većeg dela perioda trajanja igre, a najkasnije do 01. marta 2010. godine. Jedina razlika je u iznosu virtuelne sume.

4. Trajanje igre

Igra će biti dostupna za testiranje od 23. novembra do 29. novembra 2009. u 23.30h, nakon toga će biti resetovana, a stanje vraćeno na početak.

Igra počinje 30. novembra 2009. godine i završava se 21. marta 2010. godine u 23:30 časa.

5. Početni uslovi

Uspešnom prijavom svaki takmičar na početku dobija 100 000 (stohiljada) virtuelnih evra. Ovaj iznos, koji je prikazan u Portfoliu igrača, takmičar može da investira u kupovinu akcija u virtuelnom berzanskom svetu. Vrednost sume koju poseduje igrač varira tokom igre u zavisnosti od uspešnosti takmičara.

Takmičari prihvataju obavezu da ostali igrači imaju uvid u stanje njihovih portfolija, uključujući i istoriju transakcija.

Rang lista se formira na osnovu uspešnosti takmičara.

Ukoliko se takmičar naknadno prijavio, dobija početni iznos jednak prosečnoj vrednosti suma koju imaju svi igrači a maksimalno 100 000 (stohiljada) virtuelnih evra.

Ukoliko iz razloga više sile dođe do greške kod rang liste, rukovodioci igre dužni su da rang listu dovedu u korektno stanje pre pojave greške.

U slučaju većih tehničkih problema, organizator zadržava pravo da vrati stanje od prethodnog dana.

6. Transakcije

Transakcijom se smatra svaka pojedinačna kupovina ili prodaja akcija u virtuelnom berzanskom svetu. Da bi se takmičar kandidovao za nagrade mora da ostvari minimum 10 transakcija.

Svaka obavljena transakcija košta 0.1% vrednosti transakcije.

Tokom igre, uključena je kontrola količine kod svakog naloga, kako bi mogle da se izvrše samo one transakcije za koje na berzi postoji potrebna količina.

Cena akcije zavisi od ponude i tražnje na berzi. Cena akcije može rasti, padati, stagnirati. Na takmičaru je da proceni šta raditi sa određenom akcijom u određenom trenutku. Moguće je kupiti istu vrstu akcija samo do maksimalnih 20% vrednosti iz portfolia svakog igrača tj. u svakom trenutku igre takmičar može investirati ukupno 20% svog virtuelnog novca u istu vrstu akcija.

Na cene konkretnih akcija nikada ne utiče organizator igre.

Berzansko poslovanje omogućuje ulaganje u same berze tj. u konkretne berzanske indekse. Ova mogućnost je dozvoljena i u virtuelnoj igri. Važe ista pravila kao i kod transakcija akcijama. Vrednosti berzanskih indeksa podložni su promenama kao i vrednosti akcije. Moguće je kupiti istu vrstu berzanskog indeksa samo do maksimalnih 20% vrednosti iz portfolia svakog igrača.

U ponudi su sledeće akcije:

BELEX (15), Euronext (100), Dow Jones Industrial (30), DAX (30), TecDAX (25)

Dalje, u ponudi je Volksbank proizvod Cherry Up.

Radno vreme berze je:

- BELEX: 9:30 – 13:00 (+ 15 minuta zbog zakašnjenja podataka)
- Dow Jones Industrial: 15:45 – 22:15 (+ 20 minuta zbog zakašnjenja podataka)
- Euronext 100: 09:00 – 20:00 (+ 15 minuta zbog zakašnjenja podataka)
- DAX: 09:00 - 17:00 (+ 15 minuta zbog zakašnjenja podat)
- TecDAX: 09:00 - 17:00 (+ 15 minuta zbog zakašnjenja podat)

7. Nagrade

Nagrade se dele na dve grupe: dvonedeljne i finalne.

Dvonedeljna nagrada iznosi EUR 150 u dinarskoj protivvrednosti na platnoj kartici koju dobija jedan takmičar koji je u tekućem dvonedeljnom ciklusu ostvario najveći profit na osnovu transakcija sa akcijama. Ukoliko više takmičara ostvare isti najbolji rezultat, dvonedeljna nagrada se srazmerno deli.

Postoji ukupno 8 dvonedeljnih nagrada, koje se odnose na sledeće periode vremena:

- 1) 30.11.2009. do 13.12.2009. u 23:30h
- 2) 14.12.2009. do 27.12.2009. u 23:30h
- 3) 28.12.2009. do 10.01.2010. u 23:30h
- 4) 11.01.2010. do 24.01.2010. u 23:30h
- 5) 25.01.2010. do 07.02.2010. u 23:30h
- 6) 08.02.2010. do 21.02.2010. u 23:30h
- 7) 22.02.2010. do 07.03.2010. u 23:30h
- 8) 08.03.2010. do 21.03.2010. u 23:30h

Finalnih nagrada ima tri. Finalne nagrade dobijaju se prema plasmanu na finalnoj rang listi.

Finalna rang lista se pravi za ostvarene rezultate takmičara za kompletan period trajanja igre od 30.11.2009. do 21.03.2010. godine u 23:30 časa.

Prva finalna nagrada je **Volkswagen Scirocco 1,4 122 ks**, vredan EUR 25080 i nju dobija takmičar koji se na finalnoj rang listi svih učesnika 21.03.2010. u 23:30 časa nalazi na prvom mestu.

Druga finalna nagrada je **Caribbean sea cruising** ili neka druga destinacija u vrednosti do EUR 2000 i nju dobija takmičar koji se na finalnoj rang listi svih učesnika 21.03.2010. u 23:30 časa nalazi na drugom mestu.

Treća finalna nagrada je Lap top computer vredan EUR 500 koji se dodeljuje takmičaru koji je rangiran na finalnoj rang listi svih učesnika 21.03.2010. u 23:30 časa na trećem mestu.

Nagrade dobijaju isključivo lica koja su ih i osvojila prema pravilima igre i ne mogu se prenositi na treća lica.

Organizator bira mesto i vreme dodele nagrada u za to predviđenom vremenskom roku.

Organizator je dužan da objavi listu dobitnika na svojoj web stranici www.volksbank.rs.

8. Osvajači nagrada

Osvajače nagrada proglašavaju rukovodioci igre. Odluke su konačne i ne mogu biti povučene.

Nagrade se ne mogu ostvariti sudskom tužbom.

Takmičari koji su osvojili nagrade biće obavešteni od strane organizatora na adrese i ili brojeve telefona koje su dali u prijavi za igru.

Rok za isporuku nagrada je 90 dana.

Ukoliko zbog nedostupnosti ili odustajanja dobitnika nagrada ne može biti uručena, tada će se ona uručiti takmičaru koji je bio rangiran jedno mesto ispod prvobitnog osvajača nagrade.

Dobitnik može odustati od nagrade, ali o tome mora obavestiti organizatora igre.

Ukoliko dva ili više učesnika dele isto mesto tada će se javno organizovati test znanja potencijalnih osvajača nagrada. Tematika testa znanja biće vezana za organizatora igre Volksbank AD Beograd.

Pitanja za test znanja obezbeđuje organizator i garantuje njihovu ispravnost.

Konkretni mogući slučajevi:

a) ukoliko dva takmičara na finalnoj rang listi dele prvo mesto tada se oni takmiče na testu znanja čiji pobednik osvoja prvu finalnu nagradu dok će druga finalna nagrada pripasti slabije plasiranom takmičaru na testu.

b) ukoliko tri i više takmičara na finalnoj rang listi dele prvo mesto tada se oni takmiče na testu znanja, čiji pobednik osvoja prvu finalnu nagradu, druga finalna nagrada pripada drugoplasiranom takmičaru na testu, dok trećeplasiranom pripada treća finalna nagrada, dok inicijalno plasirani na korespondirajućim mestima, ostaju bez nagrada.

c) ukoliko dva ili više takmičara na finalnoj rang listi dele drugo mesto tada se oni takmiče na testu znanja čiji pobednik osvoja drugu finalnu nagradu, dok slabije plasirani takmičar sa testa dobija nagradu rangiranu za treće mesto, dok inicijalno plasirani na korespondirajućim mestima, ostaju bez nagrada.

9. Nedolično ponašanje

Takmičar gubi osvojenu nagradu i biva eliminisan iz igre ukoliko pokuša da neprimerenim sredstvima kao što su hakerski upadi u bazu učesnika igre promeni podatke. U

ovakvom slučaju takmičar vrši krivični prekršaj i suočava se sa potencijalnom sudskom tužbom.

10. Promene pravila i fondova nagrada

Organizator zadržava pravo povećavanja fonda nagrada kao i elemenata igre i prijave na igru (npr. promena prijavnog broja telefona, dužine trajanja igre) uz adekvatno i pravovremeno obaveštavanje takmičara i javnosti. U slučaju više sile (npr. ratovi, državni udar, zemljotresi, problemi sa strujom, tehnički problemi i sl.) organizator zadržava pravo da prekine igru.

11. Pravilnik

Pravila virtuelne igre su sastavni deo igre.

U Beogradu 25.11.2009.