



SNAGA

ČISTO
MOJE
MESTO

PRAVILNIK

Nagradna igra »Iščemo najstarejši Snagin račun«

1. Organizator

Organizator nagradne igre je Snaga d. o. o. Nasipna ulica 64, 2000 Maribor, Slovenija. (v nadaljevanju: organizator).

2. Lokacija

Pogoji veljajo za nagradno igro, ki je organizirana na Facebook profilu Snaga Maribor.

3. Namen

Namen nagradne igre je osveščanje, informiranje in obveščanje uporabnikov ter širše zainteresirane javnosti.

4. Trajanje

Nagradna igra poteka od 01. aprila 2021 do vključno 08. aprila 2021.

5. Sodelovanje organizator

V nagradni igri, ki jo organizira lahko sodelujejo vse polnoletne fizične osebe s prebivališčem v Republiki Sloveniji. Vse osebe, ki so neposredno povezane z nagradno igro (pripravljavci nagradne igre organizatorja), v njej ne morejo sodelovati, lahko pa nagradno igro promovirajo. S sodelovanjem v nagradni igri se šteje, da sodelujoči s pravili nagradne igre soglašajo. Za sodelovanje v nagradni igri sta potrebna ime in priimek sodelujočega (ali račun na Facebook-u, ki vsebuje ime in priimek). Organizator kot upravljelec nagradne igre, upravlja zbirko osebnih podatkov posameznikov v skladu z Zakonom o varovanju osebnih podatkov (ZVOP-1-UPB1). Za sodelovanje v nagradni igri, je potrebno storiti korake, ki so zapisani v opisu nagradne igre.



SNAGA

ČISTO
MOJE
MESTO

6. Opis nagradne igre

»Iščemo najstarejši Snagin račun«

V letošnjem letu Snaga obeležuje 60 let obstoja. Zgodovina se je začela pisati 19. januarja 1961, ko smo svoje poslovanje pričeli s 77 delavci, sedmimi vozili, dvema pisarnama in tremi garažami. Danes, po 60 letih delovanja, z vsemi svojimi dejavnostmi in s svojimi sodelavkami in sodelavci ustvarjamo za bivanje prijetno skupnost. Morda pa se v kakšnem predalu skriva tudi 60 let star Snagin račun.

V nagradni igri sodelujete tako, da:

- **nam pošljete Snagin račun, v upanju, da je ravno vaš račun najstarejši**

Kopijo ali fotografijo računa nam lahko pošljete po elektronski pošti na info@snaga.mb.si ali na naslov: **SNAGA d. o. o., Nasipna ulica 64, 2000 Maribor** s pripisom nagradna igra.

7. Objava nagrajenca/ov

Med vsemi sodelujočimi, ki so poslali račun (kopija ali fotografija) po poteku nagradne igre, *predvidoma 09. aprila 2021* bo komisija organizatorja izbrala 3 najstarejše račune. *Objava nagrajencev bo 09. aprila.*

Organizator bo nagrajence zapisal pod novo objavo na svojem FB profilu. Nagrajenec se mora za prevzem nagrade sam javiti organizatorju. Nagrajenec mora nagrado prevzeti v roku 10 dni od 12. aprila. Organizator bo nagrado nagrajencu poslal po pošti ali se bo z njim dogovoril za osebni prevzem na sedežu organizatorja v skladu s priporočili NIJZ.

Nagrade

Nagrade so navedene v objavi nagradne igre. Denarno izplačilo ali menjava blaga namesto nagrade po teh pravilih nista mogoča.

Nagrade so:

- 1) Darilne vstopnice za obisk Akvarija (5 kom)
- 2) Zavitek rumenih vreč
- 3) Ekološki kotiček- torbe za ločevanje odpadkov



SNAGA

ČISTO
MOJE
MESTO

8. Odgovornosti organizatorja

Organizator ne prevzema nikakršne odgovornosti za:

- nedelovanje družbenega omrežja Facebook,
- nedelovanje spletnih storitev, ki je posledica izpada na strani pogodbenih partnerjev, zadolženih za tovrstne storitve ali drugih tehničnih motenj.
- stroške, ki nastanejo pri sodelujočem zaradi sodelovanja v nagradni igri
- okoliščine, ki bi lahko vplivale na nemožnost prevzema nagrade, kot je npr. višja sila, cestne ovire ali druge podobne okoliščine.

Sodelujoči sodeluje v nagradni igri na lastno odgovornost.

9. Končne določbe

Pravila nagradne igre so dostopna na spletni strani www.snaga-mb.si in objavljena z aktivno povezavo pri objavi nagradne igre. Organizator si pridržuje pravico spremembe pravil, če to zahtevajo razlogi tehnične ali komercialne narave ali razlogi na strani javnosti. Vse spremembe pravil bodo pravočasno objavljene.

Nagrade niso predmet obdavčitve po določilih Zakona o dohodnini.

Datum objave pravil

Pravila za nagradno igro veljajo od dne 01. 04. 2021 dalje in na ta dan so tudi objavljena na spletni strani organizatorja, www.snaga-mb.si.