



RADIO SKONTO atslēgas vārdu spēles
„Mans mīļākais radio ir RADIO SKONTO”
noteikumi.

Rīgā, 2024. gada 12. septembrī.

1. RADIO SKONTO atslēgas vārdu spēle „Mans mīļākais radio ir RADIO SKONTO” (turpmāk tekstā - Spēle) organizētājs ir SIA „RADIO SKONTO LV”, turpmāk tekstā - RADIO SKONTO, reģ. nr. 44103054510, adrese Krišjāņa Valdemāra iela 100, Rīga, kas ir izstrādājis šos noteikumus, turpmāk tekstā - Noteikumi.

2. Spēles norises vieta ir Latvijas teritorija un tās vietas Pasaulē, kurās RADIO SKONTO klausās interneta tiešraidē.

3. Spēles norises sākuma datums ir 2024. gada 7. oktobris, spēles norises beigu datums ir 2024. gada 1. novembris, kurā tiek noteikti Spēles finālisti.

4. Spēlē var būt seši uzvarētāji. Pieci no tiem tiek noteikti RADIO SKONTO radio raidījumu vadītājiem veicot zvanus uz nejauši izvēlētiem telefona numuriem (turpmāk tekstā - Ētera spēle), un viens uzvarētājs tiek noteikts spēles sociālo tīklu sadaļā (turpmāk tekstā - Sociālo tīklu spēle). No sešiem uzvarētājiem pieci saņem naudas balvu, turpmāk tekstā - Naudas Balva, 400,00 EUR (Četri simti euro 00 centu) apmērā un viens saņem galveno balvu - jaunu automašīnu. Spēles galvenā balva, kuras ieguvējs tiek noteikts saskaņā ar šiem Noteikumiem, ir viena jauna automašīna ŠKODA Fabia Essence, krāsa – Phoenix Orange (oranža), no Skandi Motors, turpmāk tekstā - Galvenā Balva, ko RADIO SKONTO dāvina Spēles Galvenās Balvas ieguvējam. Spēles balvu fondā ir tikai viena Galvenā Balva.

5. Spēles uzvarētāji tiek noteikti 2 daļās:

5.1. Pieci Ētera spēles uzvarētāji tiek noteikti RADIO SKONTO radio raidījumu vadītājiem veicot zvanus uz nejauši izvēlētiem telefona numuriem:

5.1.1. RADIO SKONTO, tā radio raidījumu vadītājs/-i, no 2024. gada 7. oktobra līdz 2024. gada 1. novembrim ieskaitot, zvana uz nejauši izvēlētiem Latvijas Republikā eksistējošiem fiksētajiem un mobilajiem tālruņa numuriem dažādos laikos, no dažādiem telefona numuriem, no RADIO SKONTO ētera telpām. Ēterā atskaņo zvanus, uz kuriem tiek atbildēts, un iespēju robežās arī citus veiktos zvanus. Tālruņu numuru izvēle notiek, izmantojot Microsoft Excel un tā programmēšanas iespējas – nejaušo skaitļu ģenerēšanas komandas „RANDOMIZE/RND”, tādējādi, iegūstot nejauši izvēlētus telefonu numurus. Uz vienu telefona numuru RADIO SKONTO zvana tikai vienu reizi Spēles laikā. RADIO SKONTO nav atbildīgs par problēmām, kas saistītas ar sakaru līdzekļiem un sakaru nodrošinājumu (tālruņu līnijām), veicot šajā punktā minētos zvanus.

5.1.2. Ētera spēlē uzvar persona/personas, kas atbilst šiem Noteikumiem un kas, RADIO SKONTO radio raidījumu vadītājam/-iem zvanot saskaņā ar Noteikumu 5.1.1. punktu, uz šo zvanu skaidri un **nekavējoties, bez vilcināšanās**, atbild ar sekojošu frāzi, precīzā tās secībā: „**Mans mīļākais radio ir RADIO SKONTO!**” vai „**Mans mīļākais radio RADIO SKONTO!**”.

5.1.3. RADIO SKONTO drīkst Ētera spēles dalībnieka pateikto frāzi uzskatīt par nepareizu, ja tā diskreditē RADIO SKONTO zīmolu.

5.2 Viens Sociālo tīklu spēles uzvarētājs tiek noteikts no spēles dalībniekiem, kas veikuši uzdevumu kādā no sociālajiem tīkliem - Facebook, Instagram vai TikTok:

5.2.1. Laika periodā no 2024. gada 7. oktobra līdz 2024. gada 1. novembrim Sociālo tīklu spēles dalībnieku uzdevums ir publicēt kādā no punktā 5.2. minētajiem sociālajiem tīkliem video ar izpildītu Sociālo tīklu spēles uzdevumu. Viena persona Sociālo tīklu spēles uzdevumu drīkst pildīt vienā vai vairākos 5.2. punktā minētajos sociālajos tīklos. Lai kvalificētos Sociālo tīklu spēlei, dalībniekam ir jābūt publiski pieejamam sociālo tīklu profilam, kurā/kuros veic spēles uzdevumu.

5.2.2. Sociālo tīklu spēles uzdevums - dalībnieks savā sociālā tīkla Facebook, Instagram vai TikTok laika joslā publicē video, kurā dalībnieks pats personīgi skaļi un skaidri pasaka sekojošu frāzi, precīzā tās secībā “Mans mīļākais radio ir RADIO SKONTO, jo... ” un pabeidz teikumu, paskaidrojot, kādēļ RADIO SKONTO ir viņa mīļākais radio. Publikācijā savā sociālā tīkla laika joslā ir jāatzīmē (tag) RADIO SKONTO oficiālais atbilstošā sociālā tīkla konts @radioskonto un jāpievieno tēmturis #mansmīļākaisradioirradioskonto2024. Lai piedalītos spēlē, dalībniekam ir jābūt atbilstošā sociālā tīkla (Facebook, Instagram vai TikTok) @radioskonto konta sekotājam.

5.2.3. Sociālo tīklu spēles uzvarētājs, kurš piedalās Spēles finālā un pretendē uz Naudas balvas vai Galvenās Balvas iegūšanu, tiek paziņots līdz 2024. gada 7. novembrim. Sociālo tīklu spēles uzvarētāja noteikšana notiek sekojoši:

Pirmajā kārtā, 2024. gada 4. novembrī, no katra sociālā tīkla pēc nejaušības principa tiek izlozēti 10 uzvarētāji; 10 no Facebook (pēc tēmtura #mansmīļākaisradioirradioskonto2024 tiek atlasīti visu dalībnieku video un pēc nejaušības principa izlozēti 10 uzvarētāji), 10 no Instagram (pēc tēmtura #mansmīļākaisradioirradioskonto2024 tiek atlasīti visu dalībnieku video un pēc nejaušības principa izlozēti 10 uzvarētāji) un 10 no TikTok (pēc tēmtura #mansmīļākaisradioirradioskonto2024 tiek atlasīti visu dalībnieku video un pēc nejaušības principa izlozēti 10 uzvarētāji), kopā 30 pirmās kārtas uzvarētāji. Ja kādā no sociālajiem tīkliem ir mazāk nekā 10 dalībnieku, tad Sociālo tīklu spēles pirmajā kārtā izlozē vairāk dalībnieku no sociālajiem tīkliem ar lielāku dalībnieku skaitu, kopā 30 pirmās kārtas uzvarētājus.

Otrajā kārtā, laika posmā no 2024. gadā 5. novembra līdz 6. novembrim, konkursa žūrija, kas sastāv no RADIO SKONTO darbiniekiem, izvērtē visus 30 pirmās kārtas uzvarētājus un nosaka 1 uzvarētāju, kurš piedalās Spēles finālā kā sestais finālists un pretendē uz Naudas balvu vai Galveno balvu. Konkursa žūrija uzvarētāju noteikšanai izmantos sekojošus atlasē kritērijus: emocionālā

sasaiste ar RADIO SKONTO zīmolu, Facebook, TikTok un Reels video rezultāti (iesaiste, skatījumi), Facebook, Instagram, TikTok dalībnieku radošums.

5.2.4. RADIO SKONTO drīkst Sociālo tīklu spēles dalībnieka pateikto frāzi uzskatīt par nepareizu, ja tā diskreditē RADIO SKONTO zīmolu.

5.2.5. Ja Sociālo tīklu spēles uzvarētāja video saturā piedalās vairāk nekā viens spēles dalībnieks, tad šī video dalībnieki savstarpēji vienojas, kurš no viņiem pretendēs uz Sociālo tīklu naudas balvas, Naudas balvas vai Galvenās balvas iegūšanu.

6. Spēlē uzvarēt, piedalīties Spēles finālā un saņemt Naudas Balvas un Galveno Balvu drīkst jebkura persona, izņemot šajos Noteikumos minētās personas un gadījumus. Spēles finālā piedalās un spēlē uzvarēt var persona (nevis telefona numurs) vai sociālā tīkla konts. Spēles finālā viena persona var ieņemt tikai vienu vietu. Spēlē uzvarēt un saņemt Galveno Balvu drīkst jebkura persona, reģistrējot to Latvijas Republikā. RADIO SKONTO darbinieki, raidīšanas atļaujas īpašnieki (licences turētāji), SIA „Skandi Motors” darbinieki, ar Spēli saistīto uzņēmumu īpašnieki un darbinieki, kā arī visu šajā punktā minēto personu ģimenes locekļi (laulātais, bērni, vecāki, brāļi, māsas, vecvecāki un mazbērni) nedrīkst piedalīties Spēlē un iegūt balvas.

Spēlē drīkst uzvarēt un saņemt balvu/balvas tikai viens darbinieks (kas pirmais uzvar Spēlē saskaņā ar Noteikumu 5.1.2. punktu) no uzņēmuma, kas sniedz telekomunikāciju pakalpojumus (vai ar šo uzņēmumu saistītā persona/ uzņēmums) un kas izmanto tādu numuru ienākošo zvanu pāradresāciju un/ vai saņemšanu, kuriem nav konkrēta abonenta (adresāta). Šāds uzņēmuma izveidotais neesošo abonentu zvanu saņemšanas risinājums liedz piedalīties Spēlē, izslēdzot šim uzņēmumam piešķirtos tālruņa numurus no ģenerēto numuru saraksta.

Balvas saņēmējs apliecinājumā par jebkuras balvas saņemšanu garantē, ka uz to neattiecas šis aizliegums, pretējā gadījumā jebkura balva var tikt pieprasīta nodot atpakaļ RADIO SKONTO un šīs balvas saņēmējam šajā gadījumā ir nekavējoties jāveic visas darbības šīs balvas atgriešanai RADIO SKONTO īpašumā, tai skaitā veicot iespējamās nepieciešamās pārreģistrācijas darbības Galvenās Balvas saņemšanas gadījumā.

7. Spēlē var piedalīties tikai tie, kas ir iepazinušies ar Spēles Noteikumiem un piekrīt tiem, kā arī piekrīt RADIO SKONTO privātuma politikai, personīgo datu apstrādei un RADIO SKONTO vispārīgajiem konkursu, akciju un/vai spēļu noteikumiem, kas atrodami www.radioskonto.lv, ciktāl tie nav pretrunā ar Spēles Noteikumiem. Spēles Noteikumi ir noteicošie.

8. Spēles uzvarētājam/-iem pašam/-iem personīgi 2024. gada 9. novembrī jāierodas Rīgā, RADIO SKONTO norādītā adresē un laikā, kas tiks paziņota uzvarētājiem līdz 2. novembrim, uz Spēles finālu, turpmāk tekstā - Fināls, līdz ņemot Spēles uzvarētāja personu apliecināšu dokumentu (pase vai ID karte). Naudas Balvas tiek izsniegtas vienlaicīgi ar Galvenās Balvas ieguvēja noteikšanu. Spēles uzvarētājs/-i, kurš/-i nevar pats/-ši personīgi ierasties uz Finālu, automātiski iegūst Naudas balvu, bet pazaudē vietu Spēles finālā. Fināla laikā var tikt veikta fotografēšana un filmēšana. Ierodoties uz Finālu, tā dalībnieki piekrīt, ka var tikt fotografēti un filmēti un ka viņu attēli var tikt

izmantoti publicēšanai medijos, sociālajos tīklos un citos mārketinga komunikācijas kanālos. Pasākuma norises vieta un laiks var tikt mainīti.

Finālā Galvenā Balva tiek noteikta, Spēles uzvarētājiem pa vienam, sākot ar pirmajiem pieciem Ētera spēles uzvarētājiem uzvarēšanas datumu secībā un beidzot ar Sociālo tīklu spēles uzvarētāju, izvelkot no iepriekš sagatavota trauka, kurā atrodas uzvarētāju skaitam precīzi atbilstošs skaits ārēji vienādu automašīnas atslēgu, no kurām tikai viena atbilst un ir piemērota Spēles Galvenās balvas iedarbināšanai, vienu no šīm atslēgām un pārbaudot, vai tā der Spēles Galvenās balvas iedarbināšanai. Ja izvilktā atslēga der Spēles Galvenās Balvas iedarbināšanai, tad attiecīgais Spēles Galvenās Balvas uzvarētājs saņem Spēles Galveno Balvu, ja atslēga neder – attiecīgais Spēles uzvarētājs saņem Spēles Naudas Balvu. Pēc Galvenās Balvas iegūšanas, pārējie Spēles uzvarētāji saņem tikai Naudas Balvas. Gadījumā, ja Spēlē ir tikai viens uzvarētājs un Spēles norises termiņš netiek pagarināts, vienīgais Spēles uzvarētājs automātiski iegūst tiesības saņemt Spēles Galveno Balvu.

Spēles balvas tiek izsniegtas tikai tad, ja personu apliecinošajā dokumentā norādītais vārds, uzvārds un personas kods sakrīt ar Ētera spēles uzvarētāja RADIO SKONTO radio raidījumu vadītājam nosauktajiem datiem Spēles uzvaras brīdī vai Sociālo tīklu spēles uzvarētāja attiecīgā sociālā tīkla lietotāja konta īpašnieka datiem. Spēles Galvenā Balva tiek izsniegta pēc attiecīga dāvinājuma līguma parakstīšanas un saskaņā ar šī līguma noteikumiem.

9. Gadījumā, ja Spēles uzvarētājs neatbilst Spēles Noteikumiem un/vai nespēj tos izpildīt vai nepilda, un/vai nav ieradies šo Noteikumu 8. punktā noteiktajā Finālā, viņš var tikt diskvalificēts pēc RADIO SKONTO vienpusēja lēmuma un nesaņemt Spēles balvu, pie kam šajā gadījumā RADIO SKONTO neatbild par Spēles balvas neizsniegšanas sekām.

10. Spēles uzvarētājam, pirms Spēles Galvenās Balvas saņemšanas, jāparaksta dokuments, kas atbrīvo RADIO SKONTO no jebkādas atbildības gadījumā, ja, Spēles uzvarētājam vai personām, kam Spēles uzvarētājs ir nodevis Spēles Galveno Balvu, lietojot šo balvu, tiek gūtas traumas vai iestājusies nāve, vai tiek nodarīti jebkādi zaudējumi sev vai trešajām personām.

11. Spēles Galvenā Balva pēc saņemšanas nav apmaināma, to nav iespējams aizvietot. RADIO SKONTO patur tiesības veikt izmaiņas Spēles Noteikumos, ieskaitot Spēles Galvenās Balvas nomaiņu līdzvērtīgā apmērā, arī pēc Spēles Noteikumu apstiprināšanas un ieviešanas savā mājas lapā internetā.

12. Informācija par Spēles uzvarētājiem tiek paziņota RADIO SKONTO ēterā, RADIO SKONTO sociālo tīklu profilos un interneta mājas lapā www.radioskonto.lv.

13. RADIO SKONTO patur tiesības apturēt Spēli uz noteiktu laiku vai pagarināt Spēles norises termiņu pēc saviem ieskatiem.

14. Piedaloties Spēlē, tā dalībnieks piekrīt, ka viņa vārds, balss vai attēls var tikt izmantoti jebkurā RADIO SKONTO radio raidījumā, sociālajos tīklos vai RADIO SKONTO izplatītajos reklāmas materiālos, kas saistīti ar Spēli, bez papildus finansiālas

vai cita veida atlīdzības. Pieņemot Spēles Balvu, dalībnieks piekrīt bezatlīdzības publicitātes atļaujai, parakstot Spēles Balvas saņemšanas brīdī atbilstošus dokumentus.

15. Ar Spēli saistītie RADIO SKONTO vadības lēmumi ir galīgi un nav apstrīdami.

16. RADIO SKONTO nav atbildīgs par tipogrāfiskām vai citām kļūdām iespieddarbos, reklāmās vai administrēšanā, kas saistīti ar Spēli. Reklāmās redzamā automašīna var atšķirties no Spēles Galvenās Balvas.

17. Par Spēles Galvenās Balvas lietošanas drošību un garantijas saistībām atbild Spēles Galvenās Balvas ražotāji un pārdevēji, saskaņā ar Latvijas Republikas normatīvajiem aktiem.