

## თამაშის წესები და პირობები

წინამდებარე წესები და პირობები (შემდგომში - თამაშის წესები) განსაზღვრავს სს საქართველოს ბანკის მობილ ბანკში ინტელექტუალურ-გასართობ თამაშში მონაწილეობის წესებსა და კრიტერიუმებს.

1. **ტერმინთა განმარტებები:**
  - 1.1. **ბანკი** - სს „საქართველოს ბანკი“.
  - 1.2. **მონაწილე/მოთამაშე** - სრულწლოვანი რეზიდენტი ფიზიკური პირი, რომელიც ბანკში რეგისტრირებულია როგორც კლიენტი და სარგებლობს მობილბანკის მომსახურებით და რომელიც მონაწილეობს თამაშში ინდივიდუალურ მონაწილედ ან გუნდის ფარგლებში. (გარდა წინამდებარე წესებითა და პირობებით დადგენილი გამონაკლისებისა)
  - 1.3. **ინდივიდუალური მონაწილე** - თამაშის მონაწილე პირი, რომელიც თამაშში საჩუქრ(ებ)ის მოპოვების მიზნით მონაწილეობას იღებს ინდივიდუალურად.
  - 1.4. **გუნდი** - თამაშის მონაწილე(ებ)ის მიერ თამაშში საჩუქრ(ებ)ის მოპოვების მიზნით შექმნილი გუნდი, რომელიც შედგება არანაკლებ ორი და არაუმეტეს სამი მონაწილისაგან.
  - 1.5. **თამაში** - თამაში ქართულ ენაზე, რომლის პირველ ეტაპზე მონაწილეებს შესაძლებლობა ექნებათ დავალებების წარმატებით შესრულების შემთხვევაში დააგროვონ მონეტები და გადაცვლონ მობილბანკში საჩუქრების კატალოგის ჩამონათვალი არსებულ სხვადასხვა საჩუქრებში, ხოლო ფინალურ ეტაპზე ფინალური დავალებების ყველაზე სწრაფად შესრულების შემთხვევაში მონაწილეები მიიღებენ საჩუქარს - თანხას საპრიზო ფონდიდან.
  - 1.6. **მონეტა/მონეტები** - პირობითი ერთეული, რომელიც გადაეცემა ინდივიდუალურ მონაწილეს ან გუნდს თამაშის პირველ ეტაპზე დავალების წარმატებით შესრულების შემთხვევაში თამაშის წესების შესაბამისად.
  - 1.7. **მობილ ბანკი** - ბანკის დისტანციური საბანკო მომსახურება მობილ ბანკი.
2. **თამაშის არსი:**
  - 2.1. თამაში ჩატარდება ორ ეტაპად **თამაშის პირველი ეტაპი** და **თამაშის მეორე (ფინალური) ეტაპი**.
  - 2.2. თამაშში მონაწილეობას იღებს მხოლოდ რეზიდენტი ფიზიკური პირი, რომელიც აკმაყოფილებს თამაშის წესებით დადგენილ მოთხოვნებს. ფიზიკური პირი თამაშში მონაწილეობას იღებს ან როგორც **ინდივიდუალური მონაწილე** ან როგორც გუნდის წევრი მონაწილე. თამაშს თამაშობს **ინდივიდუალური მონაწილე** ან **გუნდი**.
  - 2.3. **თამაშის პირველი ეტაპი - თამაშის პირველი ეტაპის** დროს თამაშის მონაწილეებს მობილბანკში გამოუჩნდებათ შესასრულებელი დავალებები, რომელთა წარმატებით შესრულების შემთხვევაში თამაშის მონაწილეებს დაერიცხებათ მონეტები. მონეტების რაოდენობა თითოეული დავალების ჭრილში მითითებული იქნება თამაშის პროცესში. თამაშის პერიოდში შესაძლებელი იქნება დაგროვებული მონეტების გადაცვლა მობილბანკში საჩუქრების კატალოგის ჩამონათვალი არსებულ სხვადასხვა საჩუქრებში.
  - 2.4. **თამაშის მეორე ეტაპი - თამაშის მეორე ეტაპის** დროსაც თამაშის მონაწილეებმა მობილბანკში ონლაინ რეჟიმში უნდა უპასუხონ სხვადასხვა ინტელექტუალურ კითხვებს. ყველა კითხვაზე სწორი პასუხის გაცემის შემთხვევაში, ინდივიდუალურ მონაწილეს და გუნდს, რომელიც ყველაზე პირველი/ყველაზე ადრე უპასუხებს ყველა კითხვას გადაეცემა ფულადი საჩუქარი.
  - 2.5. თამაშის მეორე ეტაპზე ჩართვა არ იქნება შესაძლებელი თუ **ინდივიდუალური მონაწილე** ან **გუნდი** არ იქნება ჩართული **თამაშის პირველ ეტაპზე**. ინდივიდუალურ მონაწილეს/გუნდს აქვს შესაძლებლობა **თამაშის პირველი ეტაპის** დასრულების შემდეგ მიიღოს მონაწილეობა **თამაშის ფინალურ ეტაპზე**, მხოლოდ იმ შემთხვევაში თუკი ინდივიდუალურ მონაწილეს/გუნდს თამაშის პირველ ეტაპზე შესრულებული იქნება 12 (თორმეტი) კვირიდან ნებისმიერი 2 (ორი) კვირის ყველა დავალება წარმატებით.
  - 2.6. ინდივიდუალურ მონაწილეს/გუნდს არ აქვს შესაძლებლობა მიიღოს მონაწილეობა თამაშის ფინალურ ეტაპზე, თუ ინდივიდუალური მონაწილე/გუნდის შემთხვევაში გუნდის ერთი მონაწილე მაინც წარმოადგენს ბანკში დასაქმებულ პირს შრომითი ან დასაქმებასთან დაკავშირებული სხვა სახის ხელშეკრულებით.
3. **თამაშის პერიოდი:**
  - 3.1. თამაში ჩატარდება ორ ეტაპად **თამაშის პირველი ეტაპი** და **თამაშის მეორე (ფინალური) ეტაპი**:
  - 3.2. **თამაშის პირველი ეტაპი:**
    - 3.2.1. მიმდინარეობის პერიოდი - 12 (თორმეტი) კვირა;
    - 3.2.2. დაწყების თარიღი: 2023 წლის 09 ოქტომბერი
    - 3.2.3. დასრულების თარიღი: 2023 წლის 31 დეკემბერი.

3.3. **თამაშის მეორე (ფინალური) ეტაპი:**  
**თამაშის მეორე (ფინალური) ეტაპი გაიმართება 2024 წლის იანვარში**

4. **თამაშში მონაწილეობის მიღების პირობები:**

თამაშში მონაწილეობას იღებს მხოლოდ რეზიდენტი ფიზიკური პირი, რომელიც აკმაყოფილებს თამაშის წესებით დადგენილ მოთხოვნებს. ფიზიკური პირი თამაშში მონაწილეობას იღებს ან როგორც **ინდივიდუალური მონაწილე** ან როგორც გუნდის წევრი მონაწილე. თამაშს თამაშობს **ინდივიდუალური მონაწილე** ან **გუნდი**.

4.1. თამაშში მონაწილეობის მიღება შესაძლებელია როგორც **თამაშის პირველი ეტაპის** დაწყებისთანავე, ასევე **თამაშის პირველი ეტაპის** მიმდინარეობისას მის დასრულებამდე. თამაშის პირველი ეტაპის დასრულების შემდგომ აღარ იქნება შესაძლებელი თამაშში ჩართვა.

4.2. იმ შემთხვევაში თუ მონაწილე თამაშში ჩაერთვება **თამაშის პირველი ეტაპის** დაწყების შემდგომ მის დასრულებამდე პერიოდში, **მონაწილეებს** შესასრულებლად აღარ გამოუჩნდებათ **თამაშის პირველი ეტაპის** დაწყებიდან თამაშში მათი ჩართვის მომენტამდე გასული პერიოდის დავალებები და შესაბამისად ვეღარ მოხდება ამ დავალებების შესაბამისი მონეტების დარიცხვა.

4.3. აკრძალულია ერთზე მეტი გუნდის წევრობა. ერთი მონაწილეს შეუძლია მონაწილეობა მიიღოს მხოლოდ ერთ გუნდში. პირი ვერ გახდება გუნდის მონაწილე თუ თამაშში მონაწილეობს, როგორც ინდივიდუალური მონაწილე.

5. **თამაშში ჩართვა:**

5.1. ფიზიკური პირი, რომელსაც სურს თამაშში მონაწილეობის მიღება, ბანკის მობილბანკში შესვლის შემდეგ უნდა დაეთანხმოს თამაშის წესებს, რის შემდეგაც უნდა აირჩიოს თამაშის ფარგლებში ინდივიდუალურად მიიღებს მონაწილეობას თუ გუნდის სახით.

5.2. იმ შემთხვევაში, თუ მონაწილე აირჩევს თამაშში მონაწილეობას გუნდთან ერთად:

5.2.1. მონაწილემ, რომელსაც სურს გუნდის ფორმირება, გუნდში უნდა მოიწვიოს გუნდის სხვა მონაწილეები. გუნდში მონაწილეების მოწვევის მიზნით, მონაწილე აფიქსირებს მოსაწვევი პოტენციური მონაწილე(ებ)ის მობილური ტელეფონის ნომერს და ირჩევს ამ პირისთვის თამაშში მონაწილეობის შეთავაზების გაგზავნას, რის შემდეგაც მითითებულ მობილური ტელეფონის ნომერზე იგზავნება მოწვევა თამაშში მონაწილეობის მიღებაზე.

5.2.2. თამაშში მონაწილეობის მიღებაზე შეტყობინება გაიგზავნება იმ შემთხვევაში, თუ მოწვეული პირი აკმაყოფილებს თამაშში მონაწილეობის კრიტერიუმებს - მოწვევის გაგზავნა შესაძლებელია სრულწლოვან რეზიდენტ ფიზიკურ პირთან, რომელიც არის ბანკის კლიენტი და მობილური ტელეფონის ნომერი რეგისტრირებულია ბანკში როგორც ამ პირის ფინანსური ნომერი( გარდა ამ წესის მე-6 პუნქტით განსაზღვრული პირებისა).

5.3. მონაწილე, რომელიც აინიცირებს გუნდის ფორმირებას და იწვევს სხვა მონაწილეებს გუნდში, არის **გუნდის კაპიტანი** და მას აქვს ის უფლებები, რომელიც განსაზღვრულია თამაშის წესებით.

5.4. გუნდის ფორმირებისთვის აუცილებელია ყველა მოწვეული მონაწილის მიერ გუნდში მიწვევის დადასტურება.

5.5. მოწვეული მონაწილეები თამაშში გუნდის ფარგლებში მონაწილეობის მისაღებად მობილური ტელეფონის ნომერზე შეტყობინების მიღების შემდეგ, მობილბანკში ავტორიზაციის გავლის შემდეგ თამაშში მონაწილეობის სურვილის შემთხვევაში ეთანხმებიან თამაშში მონაწილეობის მიღების პირობებსა და წესებს და ადასტურებენ გუნდში მიწვევას.

5.6. თუ გუნდის მოწვეული მონაწილეებიდან რომელიმე უარყოფს გუნდში მიწვევას, გუნდი უქმდება და ფორმირება არ მოხდება. აღნიშნულ შემთხვევაში გუნდის კაპიტანს შესაძლებლობა ექნება თავიდან დააინიციროს გუნდის შექმნა და გააგზავნოს მოწვევა სხვა პირ(ებ)თან ან მიიღოს მონაწილეობა თამაშში როგორც ინდივიდუალურმა მონაწილემ.

5.7. გუნდში მოწვეულ პირს აქვს შესაძლებლობა არ დაადასტუროს მოწვევა და თავად დააინიციროს გუნდის შექმნა ან მიიღოს თამაშში მონაწილეობა როგორც ინდივიდუალურმა მონაწილემ ან საერთოდ არ მიიღოს მონაწილეობა.

5.8. გუნდის კაპიტანს აქვს შესაძლებლობა გააუქმოს გუნდში მონაწილეობაზე გაგზავნილი მოწვევა მხოლოდ იმ დრომდე სანამ ყველა მოწვეული არ დაადასტურებს გუნდში მიწვევას.

5.9. გუნდში მოწვევის დადასტურებამდე ან ინდივიდუალურ მონაწილედ თამაშში ჩართვამდე, მომხმარებელს უჩანს მასთან გამოგზავნილი და მის მიერ გაგზავნილი (ასეთის არსებობის შემთხვევაში) მოსაწვევები/მოწვევები სტატუსებით და გუნდის პოტენციური წევრების შესახებ ინფორმაცია (სახელის და გვარის ინიციალი).

5.10. გუნდის ყველა მონაწილის მიერ თამაშში მონაწილეობის მისაღებად გუნდში მოწვევის დადასტურების შემდეგ, არ არის შესაძლებელი გუნდის წევრების და რაოდენობის ცვლილება, გუნდის გაუქმება ან თამაშში მონაწილეობის მიღება ინდივიდუალური მონაწილის სახით.

- 5.11. თუ გუნდში მოწვეული პირ(ებ)ის მიერ არ მოხდა მოწვევის დადასტურება და არ არის დასრულებული გუნდის შექმნის პროცესი, გუნდის შექმნის ინიციატორთან შეტყობინების სახით გაიგზავნება შეთავაზება გუნდის შექმნის დაინიცირების გაუქმებაზე და სურვილის შემთხვევაში ახალი გუნდის შექმნის დაინიცირებაზე ან ინდივიდუალურად თამაშში მონაწილეობაზე.
- 5.12. პირი, რომელსაც მიღებული აქვს ერთზე მეტი მოწვევა, აქვს შესაძლებლობა აირჩიოს გუნდი, რომლის მონაწილეც სურს რომ გახდეს. გუნდის არჩევის და მასში გაწევრიანებაზე თანხმობის შემთხვევაში, გაუქმდება ყველა სხვა გუნდ(ებ)ის მოწვევა და სხვა გუნდ(ებ)ში მოწვევები აღარ გამოჩნდება.

## 6. გუნდით თამაშის ძირითადი პირობები

- 6.1. გუნდით თამაშის შემთხვევაში გუნდში მონაწილეთა რაოდენობა შეიძლება იყოს ან 2 (ორი) მონაწილე ან 3 (სამი) მონაწილე. 3 (სამზე) მეტი მონაწილე გუნდში არ დაიშვება.
- 6.2. იმ შემთხვევაში თუ მონაწილე თამაშს იწყებს გუნდთან ერთად, გუნდის მონაწილე აცნობიერებს და ეთანხმება, რომ გუნდით თამაშის შემთხვევაში, გუნდის კაპიტანს აქვს გუნდის წევრ სხვა მონაწილეებთან შედარებით უპირატესი უფლებები.
- 6.3. გუნდის კაპიტანს შეუძლია:
- 6.3.1. გუნდს დაარქვას და საჭიროების შემთხვევაში დაუკორექტიროს სახელი.
- 6.3.2. კაპიტანობა გადასცეს გუნდის სხვა რომელიმე მონაწილეს.
- 6.3.3. სურვილის შემთხვევაში გადაცვალოს თამაშის ფარგლებში დავალებების შესრულების შედეგად გუნდის მიერ დაგროვილი მონეტები (როგორც სრულად, ასევე ნაწილობრივ) მობილბანკში საჩუქრების კატალოგის ჩამონათვალში არსებულ სხვადასხვა საჩუქრებში, გუნდის სხვა მონაწილის თანხმობის გარეშე.
- 6.3.4. გუნდის სხვა მონაწილეებს, გარდა კაპიტანისა, არ აქვთ უფლება გადაცვალონ მონეტები დამოუკიდებლად.
- 6.3.5. გუნდის სხვა მონაწილეები, გარდა კაპიტანისა, დამოუკიდებლად არ იღებენ მონაწილეობას თამაშის მეორე (საფინალო) ეტაპზე და საფინალო ეტაპში ერთვება გუნდის კაპიტანი მის სარგებლობაში არსებული მობილბანკიდან.
- 6.4. იმისათვის რომ თამაშის პირველ ეტაპზე შესაბამისი კვირის განმავლობაში განსაზღვრული დავალებები სრულად შესრულებულად ჩაითვალოს დავალებები უნდა შესრულდეს სრულად, კერძოდ გუნდისთვის განკუთვნილი საერთო დავალებები შეიძლება შესრულდეს ნებისმიერი გუნდის წევრი ნებისმიერი მონაწილის მიერ, ხოლო გუნდის წევრი მონაწილისთვის ინდივიდუალურად განსაზღვრული დავალებები უნდა შესრულდეს თითოეული გუნდის წევრი მონაწილის მიერ სრულად.

## 7. თამაშის პირველ ეტაპზე მონაწილეობის მიღების პროცესი

- 7.1. თამაშის დაწყების შემდეგ, თამაშის მონაწილეები, მობილბანკის საშუალებით ყოველი კალენდარული კვირის განმავლობაში მიიღებენ სხვადასხვა ტიპის დავალებებს შესასრულებლად.
- 7.2. თამაშის პირველ ეტაპზე შესასრულებელი დავალებების ტიპებია:
- 7.3. **მობილ ბანკში პროდუქტის გააქტიურება** - მობილბანკში პროდუქტის/სერვისის რეგისტრაცია და/ან ოპერაციის შესრულება, დავალების ფარგლებში მობილბანკის საშუალებით დასარეგისტრირებელი პროდუქტები/სერვისები და/ან შესასრულებელი ოპერაციები განისაზღვრება ბანკის მიერ თამაშის პროცესის განმავლობაში.
- 7.3.1. **საბანკო-საინფორმაციო ტიპის დავალება** - მობილბანკის ცნობადობის ამაღლებასთან დაკავშირებულ კითხვებზე პასუხების გაცემა ან/და სხვადასხვა მოქმედებების შესრულება.
- 7.3.2. **სახალისო დავალება** - სახალისო კითხვებზე პასუხების გაცემა, მათ შორის მობილბანკის გარეთ დავალების შესაბამისად სხვადასხვა ინფორმაციის მოძიება.
- 7.4. შესასრულებელი დავალებები განსაზღვრულია როგორც ინდივიდუალურ მონაწილეზე, ასევე გუნდის თითოეულ მონაწილეზე. კითხვითი დავალების შესასრულებლად მონაწილე პასუხობს კითხვას შესაბამის ველში მანუალურად პასუხის დაფიქსირებით ან კითხვის სავარაუდო პასუხებიდან ერთის ან რამდენიმეს მონიშვნით, იმის მიხედვით რა ფორმატის კითხვა იქნება წარმოდგენილი. იმისათვის რომ თამაშის პირველ ეტაპზე შესაბამისი კვირის განმავლობაში განსაზღვრული დავალებები სრულად შესრულებულად ჩაითვალოს დავალებები უნდა შესრულდეს სრულად, კერძოდ გუნდისთვის განკუთვნილი საერთო დავალებები შეიძლება შესრულდეს ნებისმიერი გუნდის წევრი ნებისმიერი მონაწილის მიერ, ხოლო გუნდის წევრი მონაწილისთვის ინდივიდუალურად განსაზღვრული დავალებები უნდა შესრულდეს თითოეული გუნდის წევრი მონაწილის მიერ სრულად.
- 7.5. თუ თამაშში მონაწილეობს გუნდი:

- 7.5.1. გუნდის თითოეულ წევრს მობილბანკის საშუალებით აქვს შესაძლებლობა ნახოს როგორც მის მიერ მიმდინარე კვირაში შესრულებული/შესასრულებელი დავალებების სტატუსი და დაგროვილი მონეტები, ასევე გუნდის სხვა წევრების და მთლიანად გუნდის მიერ მიმდინარე კვირაში შესრულებული/შესასრულებელი დავალებების სტატუსი, ჯამში დაგროვილი მონეტები და მიმდინარე მონეტების ბალანსი, რომლის გამოყენებაც შესაძლებელია.
- 7.6. გუნდის მონაწილეებს შესაძლებელია ჰქონდეთ საერთო ან მსგავსი დავალებები შესასრულებელი 1 კვირის განმავლობაში.
- 7.7. თამაშის პირველი ეტაპის დასრულების შემდეგ მონაწილეები, ამ წესით განსაზღვრული პირობების დაკმაყოფილების შემთხვევაში, მიიღებენ მონაწილეობას თამაშის ფინალურ ეტაპზე.

## 7.8. მონეტების დაგროვება

- 7.8.1. **თამაშის პირველ ეტაპზე** თითოეული დავალებების შესრულების შემთხვევაში დავალების შემსრულებელი ინდივიდუალური მონაწილე ან გუნდის მონაწილე მიიღებს შესრულებული დავალების შესაბამისი რაოდენობის მონეტებს. მონეტების რაოდენობა დავალების შესაბამისად განისაზღვრება ბანკის მიერ.
- 7.8.2. თითოეული დავალების წარმატებით შესრულების შემდეგ ავტომატურად განხორციელდება მონეტის (მონეტების) დარიცხვა. დავალება შესრულებულად ითვლება თუ:
- 7.8.2.1. მონაწილემ მობილ ბანკში გაიაქტიურა დავალებით განსაზღვრული პროდუქტი ან/და მომსახურება. მონაწილეს აქვს შესაძლებლობა კვირის განმავლობაში მობილბანკში პროდუქტის/სერვისის რეგისტრაციის დავალების შესრულებაზე შეტყობინების მიღების შემდეგ შეცვალოს დავალების ფარგლებში დასარეგისტრირებელი საბანკო პროდუქტი/სერვისი. შეცვლის შემთხვევაში დავალების ფარგლებში დასარეგისტრირებელი საბანკო პროდუქტი/სერვისი განისაზღვრება პროდუქტების/სერვისების ჩამონათვალიდან. ამასთანავე, ცვლილების შემთხვევაში დავალების შესასრულებლად დასარეგისტრირებელი პროდუქტი/სერვისი შეიძლება იყოს, ისეთი პროდუქტი/სერვისი, რომელიც თამაშის ფარგლებში ჯერ არ დაურეგისტრირებია მონაწილეს. 1 (ერთი) კვირის ჭრილში შესაძლებელი იქნება დავალების ფარგლებში დასარეგისტრირებელი პროდუქტის/სერვისის ცვლილება არაუმეტეს 4-ჯერ.
- 7.8.2.2. მონაწილემ სწორად გასცა საბანკო საინფორმაციო დავალების კითხვაზე პასუხი.
- 7.8.2.3. მონაწილემ სწორად გასცა სახალისო დავალების კითხვაზე პასუხი.
- 7.8.3. (ერთი) კალენდარული კვირის განმავლობაში ყველა დავალების წარმატებით შესრულების შემთხვევაში არაუგვიანეს შესაბამისი კვირის ბოლოს განხორციელდება დამატებითი ბონუს მონეტების დარიცხვა.
- 7.8.4. გუნდის შემთხვევაში ბონუს მონეტების მისაღებად ყველა მონაწილის მიერ უნდა შესრულდეს კვირის ყველა დავალება.
- 7.8.5. დასარიცხი ბონუს მონეტების რაოდენობა განსხვავდება იმის მიხედვით თამაშში მონაწილე ინდივიდუალურად ასრულებს დავალებებს თუ გუნდის ფარგლებში:
- 7.8.5.1. ინდივიდუალური მონაწილე მიიღებს 10 ბონუს მონეტას;
- 7.8.5.2. გუნდი, რომელიც შედგება 2 (ორი) მონაწილისგან, მიიღებს 20 ბონუს მონეტას;
- 7.8.5.3. გუნდი, რომელიც შედგება 3 (სამი) მონაწილისგან, მიიღებს 30 ბონუს მონეტას.
- 7.8.5.4. თუ მონაწილე არ შეასრულებს 1 (ერთი) კვირის განმავლობაში მიღებულ ყველა დავალებას, არ მოხდება შესაბამისი კვირისთვის განკუთვნილი ბონუს მონეტების დარიცხვა.
- 7.8.6. ინდივიდუალური მონაწილის მიერ შესრულებული დავალებ(ებ)ის შესაბამისი მონეტები დაერიცხება ინდივიდუალურ მონაწილეს.
- 7.8.7. გუნდის მონაწილ(ებ)ის მიერ შესრულებული დავალებ(ებ)ის შესაბამისი მონეტები დაერიცხება გუნდს.
- 7.8.8. თამაშში მონაწილეს მობილბანკის საშუალებით აქვს შესაძლებლობა ნახოს მის მიერ მიმდინარე კვირაში შესრულებული/შესასრულებელი დავალებების სტატუსი, ჯამში დაგროვილი მონეტები და მიმდინარე მონეტების ბალანსი, რომლის გამოყენებაც შესაძლებელია.

## 7.9. მონეტების დახარჯვა

- 7.10. ინდივიდუალურ მონაწილეს/გუნდის კაპიტანს აქვს შესაძლებლობა მონეტები დახარჯოს შემდეგი ორი გზით:
- 7.10.1. თამაშის პირველი ეტაპის მიმდინარეობისას - გადაცვალოს დაგროვილი მონეტები მობილბანკში საჩუქრების კატალოგის ჩამონათვალში არსებულ სხვადასხვა საჩუქრებში. დაგროვილი მონეტების საჩუქრებში გადაცვლა შესაძლებელია მხოლოდ თამაშის მეორე (ფინალური) ეტაპის დაწყებამდე.
- 7.10.2. თამაშის მეორე (ფინალური) ეტაპის მიმდინარეობისას დახარჯოს/გადაცვალოს მონეტები ფინალური ეტაპის კითხვებზე პასუხის გაცემისას შესაბამის მინიშნებებში.
- 7.11. არ არის შესაძლებელი დაგროვილი მონეტების სანაცვლოდ მიღებული საჩუქრ(ებ)ის უკან დაბრუნება და საჩუქრის შესაბამისი მონეტების აღდგენა/ბალანსზე დაბრუნება.

- 7.12. იმის მიხედვით თამაშში რა ფორმით ხდება მონაწილეობის მიღება, როგორც ინდივიდუალური მონაწილე, თუ როგორც გუნდი, განსხვავდება საჩუქრების კატალოგში იმ საჩუქრების ჩამონათვალი, რომლის მიღებაც შესაძლებელია დაგროვილი მონეტების სანაცვლოდ. დაუშვებელია საჩუქრის გაყიდვა ან/და მესამე პირისთვის გადაცემა ან/და რაიმე ფორმით ფულად სახსრებში გადაცემა.
- 7.13. თამაშის განმავლობაში მონაწილეებთან მონაწილის ტიპის შესაბამისად მობილბანკში საჩუქრების კატალოგის ჩამონათვალში სჩანს არსებული სხვადასხვა საჩუქრების შესახებ ინფორმაცია, რა რაოდენობის მონეტების სანაცვლოდ არის შესაძლებელი ამა თუ იმ საჩუქრის მიღება და რამდენი ასეთი საჩუქარია ხელმისაწვდომი (რაოდენობები ცვალებადი იქნება, იმის გათვალისწინებით, თუ რამდენჯერ მოხდება მონეტების გადაცემა შესაბამის საჩუქარში). ჩამონათვალში არსებული საჩუქრების ამოწურვის შემთხვევაში, მითითებული იქნება ინფორმაცია საჩუქრის ამოწურვის შესახებ.
- 7.14. იმ შემთხვევაში თუ თამაშში მონაწილეობას იღებს გუნდი, მხოლოდ გუნდის კაპიტანს აქვს შესაძლებლობა დახარჯოს მონეტები.

## 8. თამაშის მეორე (ფინალური) ეტაპის არსი

- 8.1. თამაშის ფინალურ ეტაპზე თამაშის მონაწილეებმა - ინდივიდუალურმა მონაწილეებმა და გუნდებმა გუნდის კაპიტანის მეშვეობით მობილბანკში უნდა უპასუხონ ფინალური ეტაპისთვის განსაზღვრულ კითხვებს.
- 8.2. თამაშის ფინალურ ეტაპზე ინდივიდუალური მონაწილეები და გუნდები მონაწილეობას მიიღებენ შესაბამისი ლიგის ფარგლებში:
- ინდივიდუალური მონაწილეების ლიგა;
  - 2 (ორი) მონაწილისგან შემდგარი გუნდების ლიგა;
  - 3 (სამი) მონაწილისგან შემდგარი გუნდების ლიგა.
- 8.3. ფინალური ეტაპის კითხვები არის შემდეგი ტიპის:
- ღია კითხვა - როდესაც არ არის წარმოდგენილი პასუხების არჩევანი და პასუხის დაფიქსირება ხდება თავისუფალ ფორმატში წინასწარ პასუხისთვის განსაზღვრული შესაბამისი რაოდენობის სიმბოლოების მითითებით;
  - დახურული კითხვა - როდესაც წარმოდგენილია სავარაუდო პასუხების არჩევანი და პასუხის გაცემა ხდება წარმოდგენილი პასუხებიდან ერთი ან ერთზე მეტი პასუხის მონიშვნით (იმის მიხედვით კითხვაზე პასუხის გასაცემად რამდენი პასუხის მონიშვნაა მოთხოვნილი).
- 8.4. გამარჯვებული იქნება ის ინდივიდუალური მონაწილე ან გუნდი, რომლებიც თავის ლიგის ფარგლებში ყველა კითხვაზე სწორ პასუხს გასცემს ყველაზე პირველი/ყველაზე ადრე.
- 8.5. ფინალური ეტაპის ყველა კითხვაზე. თითოეული ლიგის ფარგლებში გამოვლინდება 3 (სამი) გამარჯვებული (ჯამურად 18 (თვრამეტი) გამარჯვებული მონაწილე, 3 (სამი) ინდივიდუალური მონაწილე, 3 (სამი) 2 (ორი) მონაწილისგან შემდგარი გუნდების ლიგა და 3 (სამი) 3(სამი) მონაწილისგან შემდგარი გუნდების ლიგა.
- 8.6. ფინალური ეტაპის გამარჯვებულები საჩუქრად მიიღებენ თანხას საპრიზო ფონდიდან.
- 8.7. ფინალური ეტაპის საპრიზო ფონდი ნაწილდება შემდეგი პრინციპით:
- 8.7.1. ინდივიდუალური მონაწილეების ლიგიდან 3 (სამი) გამარჯვებულ ინდივიდუალურ მონაწილეს გადაეცემა შემდეგი ოდენობის თანხები:

ინდივიდუალური მონაწილეების ლიგიდან 3 (სამი) გამარჯვებულ ინდივიდუალურ მონაწილეს თითოეულს გადაეცემა შემდეგი ოდენობის თანხები:

- I ადგილი - 25000 ლარი;
- II ადგილი - 15000 ლარი;
- III ადგილი - 10000 ლარი.

2 (ორი) მონაწილისგან შემდგარი გუნდების ლიგიდან 3 (სამი) გამარჯვებულ გუნდს გადაეცემა შემდეგი ოდენობის თანხები:

- I ადგილი - 55000 ლარი;

- II ადგილი - 35000 ლარი;
- III ადგილი - 25000 ლარი.

3 (სამი) მონაწილისგან შემდგარი გუნდების ლიგიდან 3 (სამი) გამარჯვებულ გუნდს გადაეცემა შემდეგი ოდენობის თანხები:

- I ადგილი - 90000 ლარი;
- II ადგილი - 60000 ლარი;
- III ადგილი - 45000 ლარი.

**შენიშვნა:**

საპრიზო ფონდიდან თითოეულ ადგილზე გასაცემი თანხა არ მოიცავს საქართველოს კანონმდებლობით გათვალისწინებულ გადასახდელეებსა და გადასახადებს.

გუნდის შემთხვევაში ფინალურ ეტაპზე გამარჯვებული გუნდის თანხა თანაბრად იყოფა გუნდის წევრების რაოდენობაზე.

- 8.8. თითოეული ლიგის ფარგლებში გამარჯვებულის ადგილის რიგითობა (I, II, III) განისაზღვრება თამაშის ფინალურ ეტაპზე ყველა კითხვაზე სწორი პასუხის გასაცემად დახარჯული დროის მიხედვით:
  - 8.8.1. I ადგილი მიენიჭება იმ გამარჯვებულს, რომელიც დროის თვალსაზრისით ყველაზე პირველი გასცემს ყველა კითხვას სწორ პასუხს;
  - 8.8.2. II ადგილი მიენიჭება იმ გამარჯვებულს, რომელსაც I ადგილზე გასული გამარჯვებულის შემდეგ, დროის თვალსაზრისით იქნება რიგით მეორე ვინც ყველა კითხვას გასცემს სწორ პასუხს;
  - 8.8.3. III ადგილი მიენიჭება იმ გამარჯვებულს, რომელსაც II ადგილზე გასული გამარჯვებულის შემდეგ, დროის თვალსაზრისით იქნება რიგით შემდეგი ვინც ყველა კითხვას გასცემს სწორ პასუხს.
- 8.9. თამაშის ფინალურ ეტაპზე მონაწილეობის მიღება შესაძლებელია მიუხედავად იმისა ინდივიდუალურ მონაწილეს/გუნდს გახარჯული აქვს თუ არა სრულად ან ნაწილობრივ თამაშის პირველ ეტაპზე დაგროვილი მონეტები.

**9. თამაშის მეორე (ფინალურ) ეტაპზე მონაწილეობის მიღების პროცესი**

- 9.1. ფინალურ ეტაპზე ლიგის შესაბამისად ინდივიდუალურმა მონაწილემ/გუნდის კაპიტანმა პასუხი უნდა გასცენ ფინალური ეტაპის კითხვებს.
  - 9.1.1. გუნდის სხვა მონაწილეები, გარდა კაპიტნისა, დამოუკიდებლად არ იღებენ მონაწილეობას თამაშის მეორე (ფინალურ) ეტაპზე და ფინალურ ეტაპში ერთგება გუნდის კაპიტანი მის სარგებლობაში არსებული მობილბანკიდან.
  - 9.1.2. თამაშის ფინალური ეტაპზე ინდივიდუალურ მონაწილეს/გუნდის კაპიტანს შესაძლებლობა ექნება(თ) კითხვაზე პასუხის გასაცემად გამოიყენონ კითხვის შესაბამისი დახმარება თამაშის პირველ ეტაპზე დაგროვილი მონეტების (ასეთის არსებობის შემთხვევაში) სანაცვლოდ.
- 9.2. ფინალურ ეტაპზე შესაძლებელია ფინალამდე დაგროვილი და გამოუყენებელი მონეტების გამოყენება/გადაცვლა მინიშნებებში/დახმარებაში კითხვებზე პასუხის გასაცემად ან კითხვის გამოსატოვებლად ან არასწორი პასუხის დაფიქსირების შემთხვევაში განმეორებით პასუხის დასაფიქსირებლად დროითი შეზღუდვის მოსახსნელად.
- 9.3. დახმარების ტიპები კითხვების ტიპის შესაბამისად იქნება:
  - 9.3.1. ღია კითხვის შემთხვევაში:
    - 9.3.1.1. ინდივიდუალურ მონაწილეს/გუნდის კაპიტანს შესაძლებლობა ექნება 1 (ერთი) დახმარების ფარგლებში აირჩიოს კითხვის გამოტოვება ან გახსნას სწორი პასუხის 1 (ერთი) ასო.
    - 9.3.1.2. კითხვის გამოტოვების არჩევის შემთხვევაში, მონაწილე გადავა შემდეგ კითხვაზე. ამ ფორმით კითხვის გამოტოვების შემთხვევაში ითვლება, რომ მონაწილემ სწორად გასცა კითხვას პასუხი..
    - 9.3.1.3. ასობგერის გახსნის მოთხოვნის შემთხვევაში, გაიხსნება შესაბამისი კითხვის პირველი ასობგერა.
    - 9.3.1.4. 1 (ერთი) დახმარების ფარგლებში კითხვის გამოტოვება შესაძლებელი იქნება 100 მონეტის სანაცვლოდ.
    - 9.3.1.5. 1 (ერთი) დახმარების ფარგლებში სწორი პასუხის 1 (ერთი) ასოს გახსნა შესაძლებელი იქნება 35 მონეტის სანაცვლოდ.
  - 9.3.2. დახურული კითხვის შემთხვევაში:
    - 9.3.2.1. ინდივიდუალურ მონაწილეს/გუნდის მონაწილეს შესაძლებლობა ექნება 1 (ერთი) დახმარების ფარგლებში აირჩიოს კითხვის გამოტოვება ან კითხვაზე მოცემული სავარაუდო პასუხების ჩამონათვალიდან გამორიცხოს 2 (ორი) არასწორი

პასუხი. არასწორი პასუხების გამორიცხვა ხორციელდება შემთხვევითობის პრინციპით. კითხვის გამოტოვების არჩევის შემთხვევაში, მონაწილე გადავა შემდეგ კითხვაზე. ამ ფორმით კითხვის გამოტოვების შემთხვევაში ითვლება, რომ მონაწილემ სწორად გასცა კითხვას პასუხი.

- 9.3.2.2. არასწორი პასუხების გამოსარიცხად დახმარების გამოყენება შესაძლებელი იქნება მხოლოდ ერთხელ ერთი კითხვის ფარგლებში.
- 9.3.2.3. შესაძლებელი იქნება 1 (ერთი) კითხვის ფარგლებში სწორი პასუხის გასაცემად გამოყენებულ იქნას ორივე ტიპის დახმარება: როგორც არასწორი პასუხების გამორიცხვა ასევე კითხვის გამოტოვება, თუ კითხვაზე სწორი პასუხის გასაცემად არ განხორციელდა პირველივე დახმარებაზე კითხვის გამოტოვების შესაძლებლობის გამოყენება.
- 9.3.2.4. 1 (ერთი) დახმარების ფარგლებში კითხვის გამოტოვება შესაძლებელი იქნება 100 (ასი) მონეტის სანაცვლოდ.
- 9.3.2.5. 1 (ერთი) დახმარების ფარგლებში კითხვაზე მოცემული სავარაუდო პასუხების ჩამონათვალიდან 2 (ორი) არასწორი პასუხის გამორიცხვა შესაძლებელი იქნება 40 (ორმოცი) მონეტის სანაცვლოდ.
- 9.4. კითხვაზე არასწორი პასუხის დაფიქსირებისას, როგორც ღია, ასევე დახურული კითხვის შემთხვევაში, კითხვაზე პასუხის გაცემის შესაძლებლობა ჩერდება 2 (ორი) წუთის განმავლობაში და განმეორებით პასუხის დაფიქსირება შესაძლებელი იქნება ამ დროის გასვლის შემდეგ. აღნიშნული დროის ათვლა მოხდება იმდენჯერ, რამდენჯერაც განხორციელდება არასწორი პასუხის დაფიქსირება. შესაძლებელია არასწორი პასუხის დაფიქსირების შემთხვევაში განმეორებით პასუხის დასაფიქსირებლად დროითი შეზღუდვის მოხსნა 80 (ოთხმოცი) მონეტის სანაცვლოდ.
- 9.5. ფინალურ ეტაპზე კითხვებზე პასუხის გაცემისას მომდევნო კითხვაზე გადასვლა შესაძლებელი იქნება მიმდინარე კითხვაზე სწორი პასუხის გაცემის შემდეგ.
- 9.6. ინდივიდუალურ მონაწილეს/გუნდის მონაწილეს შესაძლებლობა ექნება ფინალური ეტაპის მიმდინარეობისას ლიდერბორდზე ნახოს ლიგების შესაბამისად ფინალურ ეტაპზე რამდენ ინდივიდუალურ მონაწილეს/გუნდს აქვს ყველაზე მეტი სწორი პასუხი დაფიქსირებული პირველი სამი შედეგის მიხედვით.
- 9.7. ლიდერბორდი განთავსებული იქნება ბანკის ოფიციალურ ვებ-გვერდზე [www.bankofgeorgia.ge](http://www.bankofgeorgia.ge) და ხელმისაწვდომი იქნება ნებისმიერი პირისთვის. ვებ-გვერდზე განთავსებული ლიდერბორდის დასათვალიერებლად გადასვლა შესაძლებელი იქნება ასევე უშუალოდ მობილბანკიდან ფინალურ ეტაპზე კითხვებზე პასუხის გაცემის ფორმიდან.
- 9.8. თამაშის განმავლობაში შესაძლებელია შეიცვალოს თამაშის წესებით განსაზღვრული მონეტების ოდენობა/რაოდენობა, რომელიც საჭიროა სხვადასხვა დახმარების/მინიშნების მისაღებად.
- 9.9. თამაშის განმავლობაში სხვადასხვა დახმარების/მინიშნების მისაღებად თამაშის წესებით განსაზღვრული მონეტების ოდენობა/რაოდენობა შეიძლება შეიცვალოს იმგვარად, რომ თამაშის წესების 9.1.2. პუნქტის შესაბამისად კითხვას არ ჰქონდეს შესაბამისი დახმარება.

## 10. ფინალური ეტაპის საჩუქრის გადაცემა

გამარჯვებული ინდივიდუალური მონაწილისათვის/გუნდისათვის საჩუქრის გადაცემა წარმოებს შემდეგი პროცესით:

- 10.1. ფინალურ ეტაპზე ლიგების მიხედვით გამარჯვებული გამოვლინდება მას შემდეგ, რაც თითოეულ ლიგაში დაფიქსირდებიან ინდივიდუალური მონაწილეები/გუნდები, რომლებიც ყველაზე პირველი/ყველაზე ადრე გასცემენ ყველა კითხვას სწორ პასუხს (პირველი სამი თითოეულ ლიგაში).
- 10.2. გამარჯვებული ინდივიდუალური მონაწილეების/გუნდების (გუნდების მონაწილეების) ბანკის მიერ სქრინინგის/შემოწმების შედეგად ინდივიდუალური მონაწილეების/გუნდების (გუნდების მონაწილის) მხრიდან თაღლითობის, ინტერესთა კონფლიქტის და/ან მართლსაწინააღმდეგო/პირობების დარღვევის გამოვლენის შემთხვევაში ბანკი აუქმებს შესაბამისი ინდივიდუალური მონაწილის ან/და გუნდის გამარჯვებას და გამარჯვებულად ასახელებს რიგითობით მომდევნო ინდივიდუალურ მონაწილეს/გუნდს, რომელმაც ყველაზე სწრაფად გასცა სწორი პასუხი ფინალური ეტაპის ყველა კითხვას.
- 10.3. გამარჯვებულებზე თანხის გადაცემა განხორციელდება ლიგების შესაბამისად გამარჯვებულების გამოვლენიდან 30 (ოცდაათი) კალენდარული დღის ვადაში.
- 10.4. გუნდის შემთხვევაში გამარჯვებულებს შორის დაკავებული ადგილის შესაბამისად განსაზღვრული თანხის ოდენობა გაიყოფა გუნდის წევრების რაოდენობაზე თანაბრად და გუნდის თითოეულ მონაწილეს გადაეცემა თავისი წილი.
- 10.5. გამარჯვებულ ინდივიდუალურ მონაწილეს და გამარჯვებული გუნდის შემთხვევაში გუნდის თითოეულ მონაწილეს თანხა საჩუქრის სახით ჩაერიცხება საქართველოს ბანკში მის სახელზე არსებულ სადებეტო ბარათის ლარის ანგარიშზე.

*შენიშვნა: რამდენიმე სადებეტო ბარათის არსებობის შემთხვევაში, თანხა ჩაირიცხება იმ ბარათის ლარის ანგარიშზე, რომელზეც ყველაზე ბოლოს დაფიქსირდა აქტივობა. სადებეტო ბარათის არ არსებობის შემთხვევაში, თანხა ჩაირიცხება გამარჯვებულის სახელზე არსებულ ლარის სხვა ანგარიშზე გარდა საკრედიტო ბარათის ანგარიშისა.*

**11. თამაშში მონაწილეობის შეზღუდვა და სხვა პირობები**

**თამაშში მონაწილეობას ვერ მიიღებენ:**

- 11.1. 18 წელს მიუღწეველი პირები;
- 11.2. საქართველოს კანონმდებლობის შესაბამისად არარეზიდენტი პირები;
- 11.3. შესაბამისი კომპეტენტური ორგანოს მიერ პირები რომლებმაც დაუდგინდათ შეზღუდვა (სანქცია).
- 11.4. პირები, რომლებიც თამაშის მიმდინარეობის პერიოდში არ არიან/არ გახდებიან ბანკის კლიენტები.
- 11.4.1. პირები, რომლებიც ნებისმიერი სახით იყვნენ ჩართულნი თამაშის მომზადებაში, მათ შორის ის პირები და მათი ოჯახის წევრები/ახლო ნათესავები, რომლებიც ბანკთან გაფორმებული შესაბამისი ხელშეკრულების საფუძველზე, მონაწილეობდნენ თამაშში შექმნაში.
- 11.5. თამაშის მეორე (ფინალურ) ეტაპზე მონაწილეობას ვერ მიიღებენ:
  - 11.5.1. პირები, რომლებიც ნებისმიერი სახით იყვნენ ჩართულნი თამაშის მომზადებაში ასევე მათი ოჯახის წევრები/ახლო ნათესავები, მათ შორის ის პირები და მათი ოჯახის წევრები/ახლო ნათესავები, რომლებიც ბანკთან გაფორმებული შესაბამისი ხელშეკრულების საფუძველზე, მონაწილეობდნენ თამაშში შექმნაში.
  - 11.5.2. ისეთი გუნდები, რომლებშიც ერთ-ერთი მონაწილე მაინც არის ზემოთჩამოთვლილი პუნქტებით განსაზღვრული პირი.
  - 11.5.3. ისეთი გუნდები, რომლებშიც ერთ-ერთი მონაწილე მაინც არის ისეთ პირი, რომელიც თამაშის ფინალურ ეტაპამდე პერიოდში არის, იყო ან/და გახდა ბანკში ან/და მის ჯგუფში შემავალი კომპანიის დასაქმებული (მათ შორის შრომითი ან მომსახურებასთან დაკავშირებული ნებისმიერი სხვა სახის ხელშეკრულებით) პირი.
  - 11.5.4. ისეთი ინდივიდუალური მონაწილე, რომელიც არის ისეთ პირი, რომელიც არის, იყო ან/და გახდა ბანკში ან/და მის ჯგუფში შემავალი კომპანიის დასაქმებული (მათ შორის შრომითი ან მომსახურებასთან დაკავშირებული ნებისმიერი სხვა სახის ხელშეკრულებით) პირი.
- 11.6. თამაშის განმავლობაში შესაძლოა შეიცვალოს დავალებები, მისი შინაარსი და თანმიმდევრობა.