

PRAVILNIK ZA NAGRADNO IGRO

»RIO KOCKA JE PADLA«

1. člen

Organizator nagradne igre »RIO KOCKA JE PADLA« (v nadaljevanju »nagrada igra«) je družba Onisac d.o.o. Vsa žrebanja bodo potekala v Casino Rio - igralnem salonu (v nadaljevanju »igralni salon«).

Igra se prične z delitvijo kuponov 13.3.2009 ob 11.00 uri in konča 07.03.2010 ob 23.00 uri z izvedbo finalnega žrebanja.

2. člen

V nagradni igri sodelujejo vsi tisti, ki:

- si pridobijo kupon za **tedensko žrebanje** za nagradno igro, ki poteka dvakrat tedensko, so lastniki kupona, prisotni na žrebanju v igralnem salonu Casino Rio in se zglasijo na odru v roku šestdesetih (60) sekund od poziva z ustreznim talonom.
- si pridobijo kupon za žrebanje **Mali Jackpot** za nagradno igro, ki poteka dvakrat mesečno (prva in tretja sobota v mesecu ob 20:30 uri), so lastniki kupona in se zglasijo pri internem nadzorniku v roku 7 dni z ustreznim talonom. Če nagrada ni prevzeta v roku sedmih dni, se nagrada ne podeli.
- si pridobijo kupon za žrebanje **Veliki Jackpot** za nagradno igro, ki poteka enkrat mesečno (zadnja sobota v mesecu ob 20:30 uri), so lastniki kupona in se zglasijo pri internem nadzorniku v roku 7 dni z ustreznim talonom. Če nagrada ni prevzeta v roku sedmih dni, se nagrada ne podeli.
- si pridobijo kupon za **mesečno žrebanje** za nagradno igro, so lastniki kupona in se zglasijo na odru v roku 60 sekund od poziva z ustreznim talonom.
- si pridobijo kupon za **finalno žrebanje** za nagradno igro, so lastniki kupona in se zglasijo na odru v roku 120 sekund od poziva z ustreznim talonom.

V nagradni igri ne morejo sodelovati osebe mlajše od 18 (osemnajst) let ter zaposleni, honorarno zaposleni in zaposleni kot študentje v družbi ONISAC d.o.o. ter njihovi ožji družinski člani.

Kuponi za nagradno igro za posamezno žrebanje se pridobijo na sledeči način:

- Ob igranju na igralnem avtomatu ali elektronski ruleti iz izžrebane skupine igralnih avtomatov se pridobi kupon za **tedensko in mesečno žrebanje**. Tri skupine igralnih avtomatov izžreba vsak 10. gost na recepciji igralnega salona. V zahvalo za pomoč le-ta prejme en kupon za tedensko in mesečno žrebanje. Interni nadzornik ali kontrolor igralnih aparatov gre na izžrebano skupino igralnih avtomatov in vsakemu gostu, ki v danem trenutku igra na igralnih avtomatih iz izžrebanih skupin igralnih avtomatov, podeli 1 (en) kupon za tedensko in mesečno žrebanje. Dnevno lahko vsak obiskovalec prejme več kuponov za tedensko in mesečno žrebanje. Kuponi za tedensko in mesečno žrebanje se delijo samo v času trajanja igre (od 13.3.2009 od 6:00 ure do 03.03.2010 do 21:00 ure). Kupon za tedensko in mesečno žrebanje se označi z imenom in priimkom dobitnika. Po zadnjem tedenskem žrebanju, se preneha z delitvijo kuponov za tedensko in mesečno žrebanje.

- Ob enkratnem dobitku v višini **200,00 EUR** ali več na igralnem avtomatu ali ob enkratnem dobitku v višini **500,00 EUR** ali več na elektronski ruleti se pridobi kupon za **žrebanje Mali Jackpot**. Dnevno lahko vsak obiskovalec pridobi več kuponov za žrebanje Mali Jackpot. Kuponi za žrebanje Mali Jackpot se delijo samo v času trajanja igre (od 13.3.2009 od 6:00 ure do 06.03.2010 do 20:30 ure). Kupon za žrebanje Mali Jackpot se označi z imenom in priimkom dobitnika. V kolikor gost takoj ne obvesti internega nadzornika ali kontrolorja igralnih naprav o dobitku in ne preneha z igranjem, ni upravičen do kupona za žrebanje Mali Jackpot.
- Ob enkratnem dobitku v višini **800,00 EUR** ali več na igralnem avtomatu ali ob enkratnem dobitku v višini **2.000,00 EUR** ali več na elektronski ruleti se pridobi kupon za **žrebanje Veliki Jackpot**. Dnevno lahko vsak obiskovalec pridobi več kuponov za žrebanje Veliki Jackpot. S pridobitvijo kupona za žrebanje za Veliki Jackpot, igralec istočasno ne pridobi pravice do pridobitve kupona za Mali Jackpot. Kuponi za žrebanje Veliki Jackpot se delijo samo v času trajanja igre (od 13.3.2009 od 6:00 ure do 06.03.2010 do 20:30 ure). Kupon za žrebanje Veliki Jackpot se označi z imenom in priimkom dobitnika. Igralec lahko z enim dobitkom pridobi več kuponov za žrebanje Veliki Jackpot. Če je dobiček mnogokratnik 800,00 Eur (na igralnem avtomatu), dobi toliko kuponov, kot znaša ta mnogokratnik. Npr. za dobiček v višini 2.399,99 EUR, ki ga igralec zadene na igralnem avtomatu, bi igralec pridobil dva (2) kupona za žrebanje Veliki Jackpot, z dobitkom na igralnem avtomatu v višini 2.400,00 EUR pa tri (3) kupone za žrebanje Veliki Jackpot. V kolikor gost takoj ne obvesti internega nadzornika ali kontrolorja igralnih naprav o dobitku in ne preneha z igranjem, ni upravičen do kupona za žrebanje Veliki Jackpot.
- Ob vmesnih tedenskih žrebanjih kuponov za **tedensko žrebanje** se poleg nagrade dobi še **pet (5) kuponov za mesečno žrebanje**. Kuponi za mesečno žrebanje se označijo z imenom in priimkom dobitnika.
- Ob vmesnih **mesečnih žrebanjih** kuponov za mesečno žrebanje se poleg nagrade dobi še **en (1) kupone za finalno žrebanje**. Kuponi za finalno žrebanje se označijo z imenom in priimkom dobitnika.
- Ob vmesnih žrebanjih kuponov za **žrebanje Mali Jackpot** se zraven nagrade dobi **še tri (3) kupone za finalno žrebanje** za sodelovanje v finalnem žrebanju. Kupon za finalno žrebanje se označi z imenom in priimkom dobitnika.
- Ob vmesnih žrebanjih kuponov za **žrebanje Veliki Jackpot** se zraven nagrade dobi **še deset (10) kuponov za finalno žrebanje** za sodelovanje v finalnem žrebanju. Kupon za finalno žrebanje se označi z imenom in priimkom dobitnika.
- Ob posebnih promocijskih akcijah igralnega salona se lahko pridobi kupon za tedensko žrebanje, kupon za mesečno žrebanje ali kupon za žrebanje Mali Jackpot.

3. člen

Vsi kuponi so označeni z datumom žrebanja, za katerega veljajo, ter z imenom in priimkom dobitnika.

Gost vrže kupon za **tedensko žrebanje** v boben na dan žrebanja, kateri bo postavljen na vidnem mestu v igralnem salonu eno uro pred pričetkom žrebanja. Talon kupona za tedensko žrebanje in kupon za mesečno žrebanje se shrani do mesečnega žrebanja. V nagradnem žrebanju sodelujejo samo zbrani kuponi s pravilnim datumom žrebanja. Po vsakem žrebanju se boben sprazni.

Gost vrže kupon za **žrebanje Mali Jackpot** v boben, kateri bo postavljen na vidnem mestu v igralnem salonu ves čas nagradne igre. V nagradnem žrebanju sodelujejo samo zbrani kuponi s pravilnim datumom žrebanja. Po vsakem žrebanju se boben sprazni.

Gost vrže kupon za **žrebanje Veliki Jackpot** v boben, kateri bo postavljen na vidnem mestu v igralnem salonu ves čas nagradne igre. V nagradnem žrebanju sodelujejo samo zbrani kuponi s pravilnim datumom žrebanja. Po vsakem žrebanju se boben sprazni.

Gost vrže kupon za **mesečno žrebanje** v boben na dan žrebanja, kateri bo postavljen na vidnem mestu v igralnem salonu od 21. ure dalje. Talon kupona za mesečno žrebanje si shrani do žrebanja. V nagradnem žrebanju sodelujejo samo zbrani kuponi s pravilnim datumom žrebanja. Po vsakem žrebanju se boben sprazni.

Kupone za **finalno žrebanje** gostje hranijo do finalnega žrebanja in jih vržejo v boben na dan žrebanja, kateri bo postavljen na vidnem mestu v igralnem salonu od 22. ure dalje. Po opravljenem finalnem žrebanju se boben sprazni.

4. člen

Med potekom nagradne igre se izvede 100 tedenskih žrebanj, 24 žrebanj Mali Jackpot, 12 mesečnih žrebanj, 12 žrebanj Veliki Jackpot in eno finalno žrebanje.

Datumi vseh žrebanj so navedeni v Prilogi 1. tega pravilnika. Priloga 1 je sestavni del tega pravilnika.

Vmesna tedenska žrebanja se pričnejo ob 21.00 uri.

Vmesna mesečna žrebanja se pričnejo ob 22.00 uri.

Žrebanja Mali Jackpot se pričnejo ob 20:30 uri.

Žrebanja Veliki Jackpot se pričnejo ob 20:30 uri.

Finalno žrebanje se prične ob 23.00 uri.

5. člen

Neveljavni so vsi kuponi, ki so kakorkoli posebej označeni, prepognjeni (1x ali večkrat), zmečkani, lepljivi ali raztrgani in vsi kuponi z napačnim datumom žrebanja.

6. člen

Potek žrebanj:

Tedenska žrebanja kuponov za tedensko žrebanje:

So žrebanja kuponov za tedensko žrebanje, katere se pridobi ob igranju na igralnem avtomatu ali elektronski ruleti izžrebane skupine igralnih avtomatov ali ob posebnih promocijskih akcijah. Izžreba se 5 kuponov. Vseh 5 izžrebancev/igralcev se zgledi na odru in zasedejo svoja mesta. Vsak od izžrebanih gostov bo petkrat (5x) metal kocko in se s tem pomikal po igralnih poljih na tabli RIO KOCKA JE PADLA. Igralci mečejo kocko po zaporedju izžrebanih kuponov, vsak po en met v petih serijah. Kocka se mora vsakič okoli svoje osi zavrteti minimalno trikrat (3x). Število pik na kocki pomeni premik po igralnih poljih za to število pik. Ob premikih po igralnih poljih lahko igralec prispe na določena akcijska polja. Ta polja imajo lahko takojšen učinek ali pa učinek z zakasnitvijo.

Za vsa akcijska polja sledi Legenda:

- **+2, +3, +4, +6 in +10** ko igralec pade na polje, ki je tako označeno se nemudoma premakne za označeno število polj naprej po igralnih poljih. Ker je premik takojšen, to pomeni da ta polja niso nikoli zasedena!
- **-1, -2 in -3** ko igralec pade na polje, ki je tako označeno se nemudoma premakne za označeno število polj nazaj po igralnih poljih. Ker je premik takojšen, to pomeni da ta polja niso nikoli zasedena!
- **X2 in X3** za igralca, ki pade na polje, ki je tako označeno, pomeni to bonus za naslednji met. Pri naslednjem metu tega igralca se njegovo doseženo število točk na kocki pomnoži s faktorjem x2 ali x3 – odvisno od pozicije, katero zaseda. Gre za met z učinkom z zakasnitvijo, kar pomeni, da so ta polja lahko zasedena.
- **ODVZET MET** – igralec, ki pade na to polje, v naslednjem krogu ne sodeluje pri metu kocke. Gre za met z učinkom z zakasnitvijo, kar pomeni, da so ta polja lahko zasedena.
- **DODAN MET** – igralec, ki pade na to polje, ima takoj še eno možnost metanja kocke. Ker je premik takojšen, to pomeni da ta polja niso nikoli zasedena!
- **POJDI NA START** – igralec se takoj pomakne na izhodiščno pozicijo. Ker je premik takojšen, to pomeni da ta polja niso nikoli zasedena!

- **KONEC IGRE** – igralec ne sodeluje več v igri (ne meče kocke, vendar pa počaka na končni razplet igre).

Na vseh **praznih poljih** (bele barve z zaporednimi številkami 4, 7, 12, 14, 16, 17, 21, 23, 26, 28, 30, 31, 32, 33 in 34), na vseh **poljih x2 in x3** (rdeče barve z zaporednimi številkami 1, 3, 5 in 9) in na polju **Odvzet met** (vijolične barve z zaporedno številko 6) je v danem trenutku lahko samo en (1) igralec. Če je igralec že na določenem polju in nato drug igralec pride na to isto polje pomeni, da se predhodnika premakne za eno polje nazaj. Če igralec s premikom nazaj pride na polja označena s +, - ali dodan met, se doseženo polje nemudoma upošteva (premik naprej ali nazaj; pridobi dodaten met).

Če igralec stoji na **poljih x2, x3** ali **Odvzet met** in na to mesto pride drug igralec, zaradi česar se mora igralec premakniti za eno polje nazaj, izgubi pravico do množenja pik pri naslednjem metu. Če pa je igralec stal na poziciji **Odvzet met**, pridobi pravico do meta (ko je na vrsti), tisti, ki ga je izrinil, pa naslednji met počiva (ne meče).

Če igralec prispe na pozicijo **Pojdi na start** (rumene barve z zaporedno številko 27) se mora nemudoma preseliti na začetno pozicijo (puščica Start pred poljem številka 1). S preostalimi meti kocke se pomika proti cilju od začetne pozicije. Na tem polju je lahko, tako kot ob začetku igre, naenkrat več igralcev.

Če igralec prispe ali je izrinjen na polja **Konec igre** (črne barve z zaporednimi številkami 15, 22 in 29), je zanj igra trenutno končana in ne meče več kocke, v kolikor so mu še ostali meti. Omenjena polja in polje Start so edina, na katerih je lahko več igralcev.

Glede na številko doseženega polja, se bodo igralci rangirali na mesta od prvega (1.) do petega (5.).

Zmagovalec je tisti igralec, ki pride dlje po igralnih poljih ali pa celo doseže **Kocko** (pozicija za poljem številka 34). Zmagovalec je lahko tudi igralec, ki je na polju **Konec igre**, če na poljih pred njim ni nobenega drugega igralca.

Če je na poljih, na katerih je po teh pravilih lahko več igralcev hkrati (kar vključuje polja **Konec igre**, **Start in Kocka**), ob koncu petega kroga več igralcev, le ti mečejo vsak še en dodaten met. S tem metom se samo določi višja uvrstitev posameznega igralca, ne more pa prehiteti igralca, ki je na igralnih poljih po peti seriji pred njim.

Igralec z najnižjo doseženo pozicijo na igralnem polju dobi **peto nagrado** (30,00 EUR v igralnih lističih) in pet (5) kuponov za mesečno žrebanje za sodelovanje v mesečnem žrebanju. **Četrto nagrado** (50,00 EUR v igralnih lističih) in pet (5) kuponov za mesečno žrebanje za sodelovanje v mesečnem žrebanju dobi igralec, ki ima višjo pozicijo od igralca s peto nagrado. **Tretjo nagrado** (70,00 EUR v igralnih lističih) in pet (5) kuponov za mesečno žrebanje za sodelovanje v mesečnem žrebanju dobi igralec, ki ima višjo pozicijo od igralca s četrto nagrado. **Drugo nagrado** (110,00 EUR v igralnih lističih) in pet (5) kuponov za mesečno žrebanje za sodelovanje v mesečnem žrebanju dobi igralec, ki ima drugo najboljšo pozicijo na igralnem polju. **Prvo nagrado** (130,00 EUR v igralnih lističih) in pet (5) kuponov za mesečno žrebanje za sodelovanje v mesečnem žrebanju dobi igralec z najboljšim rezultatom.

Za vse, ki so obstali na poziciji **Konec igre**, se jim izplača nagrada glede na osvojeno mesto v vrednosti 50% dosežene nagrade. Npr.: za doseženo tretje mesto namesto nagrade 70,00 EUR v igralnih lističih dobi le nagrado 35,00 EUR v igralnih lističih, druga polovica v višini 35,00 EUR v igralnih lističih pa gre v SKLAD KOCKA za naslednje žrebanje.

SKLAD KOCKA je ob prvem žrebanju prazen (0,00 EUR) in se polni tekom žrebanj.

Igralec, ki po igralnih poljih pride na pozicijo Kocka, pridobi pravico do celotnega SKLADA KOCKA. Če je takih tekmovalcev več, se SKLAD KOCKA enakomerno porazdeli med vse zmagovalce (prispele na pozicijo Kocka). V kolikor se pri posameznem tedenskem žrebanju ne razdeli SKLAD KOCKA, se prenese v naslednje tedensko ali mesečno žrebanje.

V tedenskem in mesečnem žrebanju lahko sodeluje igralec pri metih le z enim (1) in izključno enim (1) kuponom. Če se izžreba več njegovih kuponov, ne more namesto sebe na oder poklicati drugo osebo, ki bi tekmovala zanj, zato se upošteva samo en igralčev izžreban kupon. Namesto tega se

žreba novega igralca. Na vsakem od omenjenih žrebanj je torej obvezna prisotnost petih različnih igralcev.

Mesečna žrebanja kuponov za mesečno žrebanje:

So žrebanja kuponov za mesečno žrebanje, katere se pridobi ob igranju na igralnem avtomatu ali elektronski ruleti izžrebane skupine igralnih avtomatov ali ob posebnih promocijskih akcijah. Izžreba se 5 kuponov. Vseh 5 izžrebancev/igralcev se zgledi na odru in zasedejo svoja mesta. Vsak od igralcev bo petkrat (5x) metal kocko in se s tem pomikal po igralnih poljih na tabli RIO KOCKA JE PADLA. Igralci mečejo kocko po zaporedju izžrebanih kuponov, vsak po en met v petih serijah. Kocka se mora vsakič okoli svoje osi zavrteti minimalno trikrat (3x). Število pik na kocki pomeni premik po igralnih poljih za to število pik. Ob premikih po igralnih poljih lahko igralec pade na določena akcijska polja. Ta polja imajo lahko takojšen učinek ali pa učinek z zakasnitvijo.

Za vsa akcijska polja sledi Legenda:

- **+2, +3, +4, +6 in +10** ko igralec pade na polje, ki je tako označeno se nemudoma premakne za označeno število polj naprej po igralnih poljih. Ker je premik takojšen, to pomeni da ta polja niso nikoli zasedena!
- **-1, -2 in -3** ko igralec pade na polje, ki je tako označeno se nemudoma premakne za označeno število polj nazaj po igralnih poljih. Ker je premik takojšen, to pomeni da ta polja niso nikoli zasedena!
- **X2 in X3** za igralca, ki pade na polje, ki je tako označeno, pomeni to bonus za naslednji met. Pri naslednjem metu tega igralca se njegovo doseženo število točk na kocki pomnoži s faktorjem x2 ali x3 – odvisno od pozicije, katero zaseda. Gre za met z učinkom z zakasnitvijo, kar pomeni, da so ta polja lahko zasedena.
- **ODVZET MET** – igralec, ki pade na to polje, v naslednjem krogu ne sodeluje pri metu kocke. Gre za met z učinkom z zakasnitvijo, kar pomeni, da so ta polja lahko zasedena.
- **DODAN MET** – igralec, ki pade na to polje, ima takoj še eno možnost metanja kocke. Ker je premik takojšen, to pomeni da ta polja niso nikoli zasedena!
- **POJDI NA START** – igralec se takoj pomakne na izhodiščno pozicijo. Ker je premik takojšen, to pomeni da ta polja niso nikoli zasedena!
- **KONEC IGRE** – igralec ne sodeluje več v igri (ne meče kocke, vendar pa počaka na končni razplet igre).

Na vseh **praznih poljih** (bele barve z zaporednimi številkami 4, 7, 12, 14, 16, 17, 21, 23, 26, 28, 30, 31, 32, 33 in 34), na vseh **poljih x2 in x3** (rdeče barve z zaporednimi številkami 1, 3, 5 in 9) in na polju **Odvzet met** (vijolične barve z zaporedno številko 6) je v danem trenutku lahko samo en (1) igralec. Če je igralec že na določenem polju in nato drug igralec pride na to isto polje pomeni, da se predhodnika premakne za eno polje nazaj. Če igralec s premikom nazaj pride na polja označena z +, - ali dodan met, se doseženo polje nemudoma upošteva (premik naprej ali nazaj; pridobi dodaten met).

Če igralec stoji na **poljih x2, x3** ali **Odvzet met** in na to mesto pride drug igralec, zaradi česar se mora igralec premakniti za eno polje nazaj, izgubi pravico do množenja pik pri naslednjem metu. Če pa je igralec stal na poziciji **Odvzet met**, pridobi pravico do meta (ko je na vrsti), tisti, ki ga je izrinil, pa naslednji met počiva (ne meče).

Če igralec prispe na pozicijo **Pojdi na start** (rumene barve z zaporedno številko 27) se mora nemudoma preseliti na začetno pozicijo (puščica Start pred poljem številka 1). S preostalimi meti kocke se pomika proti cilju od začetne pozicije. Na tem polju je lahko, tako kot ob začetku igre, naenkrat več igralcev.

Če igralec prispe ali je izrinjen na polja **Konec igre** (črne barve z zaporednimi številkami 15, 22 in 29), je zanj igra trenutno končana in ne meče več kocke, v kolikor so mu še ostali meti. Omenjena polja in polje **Start** so edina, na katerih je lahko več igralcev.

Glede na številko doseženega polja, se bodo igralci rangirali na mesta od prvega (1.) do petega (5.).

Zmagovalec je tisti igralec, ki pride dlje po igralnih poljih ali pa celo doseže **Kocko** (pozicija za poljem številka 34). Zmagovalec je lahko tudi igralec, ki je na polju **Konec igre**, če na poljih pred njim ni nobenega drugega igralca.

Če je na poljih, na katerih je po teh pravilih lahko več igralcev hkrati (kar vključuje tudi polja **Konec igre, Start in Kocka**), ob koncu petega kroga več igralcev, le ti mečejo vsak še en dodaten met. S

tem metom se samo določi višja uvrstitev posameznega igralca, ne more pa prehiteti igralca, ki je na igralnih poljih po peti seriji pred njim.

Igralec z najnižjo doseženo pozicijo na igralnem polju dobi **peto nagrado** (50,00 EUR v igralnih lističih) in en (1) kupon za finalno žrebanje za sodelovanje v finalnem žrebanju. **Četrto nagrado** (200,00 EUR v igralnih lističih) in en (1) kupon za finalno žrebanje za sodelovanje v finalnem žrebanju dobi igralec, ki ima višjo pozicijo od igralca s peto nagrado. **Tretjo nagrado** (400,00 EUR v igralnih lističih) in en (1) kupon za finalno žrebanje za sodelovanje v finalnem žrebanju dobi igralec, ki ima višjo pozicijo od igralca s četrto nagrado. **Drugo nagrado** (600,00 EUR v igralnih lističih) in en (1) kupon za finalno žrebanje za sodelovanje v finalnem žrebanju dobi igralec z drugim najboljšim rezultatom. **Prvo nagrado** (1.000,00 EUR v igralnih lističih) in en (1) kupon za finalno žrebanje za sodelovanje v finalnem žrebanju dobi tekmovalec z najboljšim rezultatom.

Za vse, ki so obstali na poziciji **Konec igre**, se jim izplača nagrada glede na osvojeno mesto v vrednosti 50% dosežene nagrade. Npr.: za doseženo tretje mesto namesto nagrade 400,00 EUR v igralnih lističih dobi le nagrado 200,00 EUR v igralnih lističih, druga polovica v višini 200,00 EUR v igralnih lističih pa gre v SKLAD KOCKA za naslednje žrebanje.

SKLAD KOCKA je ob prvem žrebanju prazen (0,00 EUR) in se polni tekom žrebanj.

Igralec, ki po igralnih poljih pride na pozicijo Kocka, pridobi pravico do celotnega SKLADA KOCKA. Če je takih tekmovalcev več, se SKLAD KOCKA enakomerno porazdeli med vse zmagovalce (prispele na pozicijo Kocka). V kolikor se pri posameznem mesečnem žrebanju ne razdeli SKLAD KOCKA, se prenese v naslednje tedensko ali mesečno žrebanje.

Žrebanja kuponov za žrebanje Mali Jackpot:

So žrebanja kuponov za žrebanje Mali Jackpot, katere se pridobi ob enkratnem dobitku v višini 200,00 EUR ali več na igralnem avtomatu ali ob enkratnem dobitku v višini 500,00 EUR ali več na elektronski ruleti ali ob posebnih promocijskih akcijah. Izžreba se 3 kupone, katerih lastniki prejmejo nagrade. Prične se z žrebanjem tretje nagrade, nato se žreba druga in prva nagrada. Vsak izžrebanec si zraven nagrade pridobi tudi tri (3) kupone za finalno žrebanje.

Na enem žrebanju je lahko tudi ena sama oseba lastnik vseh treh dobitnih kuponov!

Žrebanja kuponov za žrebanje Veliki Jackpot:

So žrebanja kuponov za žrebanje Veliki Jackpot, katere se pridobi ob enkratnem dobitku v višini 800,00 EUR ali več na igralnem avtomatu ali ob enkratnem dobitku v višini 2.000,00 EUR ali več na elektronski ruleti ali ob posebnih promocijskih akcijah. Izžreba se 5 kuponov, katerih lastniki prejmejo nagrade. Prične se z žrebanjem pete nagrade, nato se žreba četrta, tretja, druga in prva nagrada. Vsak izžrebanec si zraven nagrade pridobi tudi deset (10) kuponov za finalno žrebanje.

Na enem žrebanju je lahko tudi ena sama oseba lastnik vseh petih dobitnih kuponov!

Finalno žrebanje:

Je žrebanja kuponov za finalno žrebanje, katere se pridobi ob mesečnih žrebanjih in ob žrebanjih za Mali in Veliki Jackpot ali ob posebnih promocijskih akcijah. Izžreba se 5 kuponov, katerih lastniki prejmejo nagrade. Prične se z žrebanjem pete nagrade, nato se žreba četrta, tretja, druga in prva nagrada.

Prvi izžrebanec dobi **peto nagrado** (750,00 EUR v gotovini). **Četrto nagrado** (1.000,00 EUR v gotovini) dobi drugi izžrebanec. **Tretjo nagrado** (1.500,00 EUR v gotovini) dobi tretji izžrebanec. **Drugo nagrado** (3.000,00 EUR v gotovini) dobi četrti izžrebanec. **Prvo nagrado** (LAND ROVER FREELANDER2) dobi peti izžrebanec.

Pred pričetkom žrebanja se izvede (če je za to potreba – v zadnjem mesečnem žrebanju ni bil izplačan Sklad kocka) dodatno **žrebanje za SKLAD KOCKA**. Izmed vseh zbranih kuponov za finalno žrebanje se izžreba deset (10) nagrajencev Med izžrebane nagrajence se razdeli celoten Sklad kocka v enakih deležih. **Vsi izžrebanji tekmovalci dobijo nov kupon za veliko finalno žrebanje.**

7. člen

Vsakega izžrebanca kupona za tedensko in mesečno žrebanje se čaka samo šestdeset (60) sekund, po tem času se izžreba naslednjega kandidata. Pri finalnem žrebanju se zaradi pričakovanega večjega števila kuponov čas prihoda na oder podaljša na skupnih stodvajset (120) sekund.

8. člen

Nagrade lahko prevzame le lastnik kupona in v nobenem primeru njegov pooblaščenec, razen če je to zaradi sprejemljivih okoliščin dogovorjeno v naprej (službena pot...). Dobitniki nagrade ne morejo prenesti na drugo osebo. Prva nagrada finalnega žrebanja ni izplačljiva v gotovini.

9. člen

Vse nagrade, razen osebnega avtomobila, je potrebno prevzeti osebno najkasneje v roku sedmih (7) dni od dneva žrebanja. Osebni avtomobil je potrebno prevzeti najkasneje v roku enega (1) meseca od dneva žrebanja (do 07.04.2010). V nasprotnem primeru se šteje, da nagrada ni bila prevzeta in postane last organizatorja nagradne igre. Za prevzem nagrade mora nagrajenec predložiti osebne podatke (ime in priimek, stalno oz. začasno prebivališče) in kopijo davčne številke) in podpisati Potrdilo o prevzemu nagrade. Za prevzem nagrade se šteje prvi delovni dan po podpisu Potrdila o prevzemu nagrade.

V primeru, da je nagrajenec tujec: Predložitev slovenske davčne številke ni potrebna, če je dohodek izplačan fizični osebi nerezidentu (35.člen ZDavP), ki dosega občasne dohodke. Zagotoviti je potrebno identifikacijske podatke (ime in priimek, rojstni datum, naslov, državo rezidenstva, davčno številko ali drugo ustrezno identifikacijsko številko...).

Nagrade **SKLADA KOCKA** se lahko prevzame prvi delovni dan po žrebanju (žrebanje v sredo – prevzem v četrtek in žrebanje v soboto – prevzem v ponedeljek). Prevzem SKLADA KOCKA je organiziran na ta način zaradi priprave igralnih lističev za izplačila.

10. člen

Nagrade:

Tedenska žrebanja kuponov (vsako sredo in soboto):

1. nagrada: 130,00 EUR v igralnih lističih in pet (5) kuponov za mesečno žrebanje
2. nagrada: 110,00 EUR v igralnih lističih in pet (5) kuponov za mesečno žrebanje
3. nagrada: 70,00 EUR v igralnih lističih in pet (5) kuponov za mesečno žrebanje
4. nagrada: 50,00 EUR v igralnih lističih in pet (5) kuponov za mesečno žrebanje
5. nagrada: 30,00 EUR v igralnih lističih in pet (5) kuponov za mesečno žrebanje

Žrebanja MALI JACKPOT kuponov (vsako 1. in 3. soboto v mesecu):

1. nagrada: 330,00 EUR v igralnih lističih in trije (3) kuponi za finalno žrebanje
2. nagrada: 220,00 EUR v igralnih lističih in trije (3) kuponi za finalno žrebanje
3. nagrada: 110,00 EUR v igralnih lističih in trije (3) kuponi za finalno žrebanje

Žrebanja VELIKI JACKPOT kuponov (vsako zadnjo soboto v mesecu):

4. nagrada: 3.000,00 EUR v gotovini in deset (10) kuponov za finalno žrebanje
5. nagrada: 2.000,00 EUR v gotovini in deset (10) kuponov za finalno žrebanje
6. nagrada: 1.000,00 EUR v gotovini in deset (10) kuponov za finalno žrebanje
7. nagrada: 500,00 EUR v gotovini in deset (10) kuponov za finalno žrebanje
8. nagrada: 250,00 EUR v gotovini in deset (10) kuponov za finalno žrebanje

Mesečna žrebanja:

1. nagrada: 1.000,00 EUR v igralnih lističih in en (1) kupon za finalno žrebanje
2. nagrada: 600,00 EUR v igralnih lističih in en (1) kupon za finalno žrebanje
3. nagrada: 400,00 EUR v igralnih lističih in en (1) kupon za finalno žrebanje
4. nagrada: 200,00 EUR v igralnih lističih in en (1) kupon za finalno žrebanje
5. nagrada: 50,00 EUR v igralnih lističih in en (1) kupon za finalno žrebanje

Finalno žrebanje:

1. nagrada: osebni avtomobil LAND ROVER FREELANDER2
2. nagrada: 3.000,00 EUR v gotovini
3. nagrada: 1.500,00 EUR v gotovini
4. nagrada: 1.000,00 EUR v gotovini
5. nagrada: 750,00 EUR v gotovini

11. člen

Akontacijo dohodnine za vse nagrade, plača prireditelj, kot davčni odtegljaj v skladu z veljavno davčno zakonodajo.

Pravna podlaga:

V skladu z 282.členom Zakona o davčnem postopku (ZDavP-2):

(1) Ne glede na 281. člen ZDavP-2 in ne glede na zakon, ki ureja dohodnino, se od dohodkov rezidenta, od katerih se akontacija dohodnine plačuje z davčnim odtegljajem, ta ne odtegne in ne plača, če izračunan znesek akontacije ne presega 20eur.

(2) Prejšnji odstavek se uporablja za dohodke, ki se všttevajo v letno davčno osnovo davčnega zavezanca, razen za dohodke iz delovnega razmerja in dohodke, dosežene z opravljanjem dejavnosti.

V skladu s 108.členom Zakona o dohodnini (ZDoh-2) se v davčno osnovo ne všteta dobitka v nagradnih igrah, ki niso igre na srečo, kjer je potrebno določeno znanje, spretnost ali naključje, če vrednost dobitka ne presega 42 eurov.

Dobitniki nagrad vmesnih in glavnega žrebanja prejmejo nagrade po končanem žrebanju ob predložitvi osebnega dokumenta in davčne številke. **Pogoj** za prevzem glavne nagrade (osebni avtomobil LAND ROVER FREELANDER2) je, da dobitnik nagrade predloži tudi potrdilo o plačilu na transakcijski račun podjetja Onisac d.o.o. zneska v višini akontacije dohodnine (v višini, ki jo bo določila družba Onisac d. o.o).

Organizator bo nagrajencem do konca januarja 2010 in za del igre v letu 2010 do konca januarja 2011 poslal obvestilo o višini prejete nagrade in višini odmerjene in plačane akontacije dohodnine. Prejemniki obvestila bodo dohodek vključili v letno dohodninsko napoved leta 2009 oziroma za leto 2010.

12. člen

Z dejanjem prevzema nagrade LAND ROVER FREELANDER2 dobitnik pristane na obveznost kot sledi. Nagrada LAND ROVER FREELANDER2 je opremljena z reklamnimi napisi Casino Rio, katerih dobitnik ne sme odstraniti vsaj šest (6) mesecev.

13. člen

Vsa žrebanja potekajo javno in komisijsko. Komisija je sestavljena iz dveh uslužbencev igralnega salona in enega naključnega gosta.

14. člen

Za posamezno tedensko, mesečno, žrebanje Mali Jackpot, žrebanje Veliki Jackpot in za finalno žrebanje se vodi zapisnik, ki vsebuje podatke o dnevu, času in kraju žrebanja, poteku žrebanja ter podatke o nagrajencih. Zapisnik podpišejo vsi člani komisije.

Izžrebani kuponi tedenskih, mesečnih; žrebanja Mali Jackpot, žrebanja Veliki Jackpot in finalnega žrebanja se shranijo na zapisniku žrebanja. Neizžrebani kuponi pa se shranijo v arhivu, po dnevih žrebanja, za dobo petih (5) let.

Po poteku zgoraj navedenih rokov organizator nagradne igre vso dokumentacijo komisijsko uniči v skladu s svojimi internimi akti.

15. člen

V primeru nedelovanja ez-pay sistema za igralne lističe (playable only) se nagrada izplača v gotovini.

16. člen

Šteje se, da so vsi sodelujoči v nagradnem žrebanju seznanjeni s pravili nagradne igre, kot izhajajo iz tega pravilnika. Ta pravilnik je na razpolago v tiskani obliki na recepciji igralnega salona in v elektronski obliki na spletni strani www.casino-rio.si.

17. člen

Podatki o sodelujočih v nagradni igri se zbirajo na sedežu družbe ONISAC d.o.o., na naslovu Šmartinska 152, 1000 Ljubljana, skladno z Zakonom o varstvu osebnih podatkov.

S podpisom kuponov se sodelujoči v nagradni igri strinjajo s pogoji sodelovanja v nagradni igri ter z objavo njihovih podatkov na www.casino-rio.si.

18. člen

V primeru kakršnegakoli spora ali nejasnosti štejejo ta pravila za primarna v odnosu do vseh morebitnih drugih objav, bodisi v tiskani, elektronski ali katerikoli drugi obliki.

Organizator lahko kadarkoli spremeni pravila, v kolikor je to potrebno. Morebitne spremembe pravil bodo dostopne na enak način, kot je dostopen ta pravilnik.

19. člen

Vse morebitne spore rešuje vodstvo igralnega salona. V primeru hujše kršitve tega pravilnika lahko vodstvo razveljavi del ali nagradno igro kot celoto in jo z ustreznimi popravki ponovi.

20. člen

Ta pravilnik stopi v veljavo z dnem podpisa s strani pooblaščenega osebe zastopnika.

Ljubljana, 12.3.2009

ONISAC d.o.o.

Direktorica
Urša Zupan, l.r.