

IKEA Family nagradni konkurs za onlajn igru – Zabavna kuhinja

Pravila i uslovi:

1. Učesnici se mogu prijaviti na konkurs od 9. marta 2026. u 00.01 do 22. marta 2026. u 23.59.
2. Tokom tog perioda, od učesnika se očekuje da odgovore na pitanja sa sajta IKEA.rs na posebnoj namenskoj stranici. Igrač se kvalifikuje za nagradni fond na osnovu broja tačnih odgovora i vremena (brzine) za koje je dao. Detalji vezani za rangiranje su objašnjeni u narednim tačkama.

2a Opis igre

Zabavna kuhinja je brza logičko-memorijska igra u kojoj igrači pamte ključne predmete iz kratkih tematskih priča i biraju odgovarajuće predmete kroz brze i precizne odluke.

Igra se sastoji od 3 nivoa, pri čemu je svaki nivo zasnovan na nasumično izabranoj priči.

2b Cilj igre

Tačno identifikovati svih 9 traženih predmeta (3 predmeta po nivou kroz 3 nivoa) i ostvariti najkraće moguće ukupno vreme igranja.

Tačnost je obavezna; brzina sama po sebi nije dovoljna.

2c Mehanika igre i tok nivoa

Na početku svakog nivoa, igrač ima fiksnu fazu od 10 sekundi za čitanje i pamćenje ključnih predmeta iz kratke priče.

Ova memorijska faza je jednaka za sve igrače i ne ulazi u konačan rezultat.

Po isteku memorijske faze započinje faza igranja.

Tokom igranja:

- Predmeti se prikazuju u karuselu s više objekata.
- Igrač se kreće kroz karusel svajpovanjem levo ili desno.
- Izbor predmeta se potvrđuje duplim dodirom, pri čemu igrač može odabrati najviše 3 predmeta po nivou.
- Nakon izbora tri predmeta, dalja selekcija na tom nivou nije moguća.
- Izabrani predmeti su vizuelno obeleženi.

2d Logika izbora predmeta i inventara

Izabrani predmeti se prikazuju u inventar baru s tri slota, koji je stalno vidljiv.

Na početku svakog nivoa:

- Sva tri slota su prazna.

Nakon svake potvrđene selekcije:

- Predmet se pojavljuje u jednom slotu.
- Predmet ostaje vidljiv u karuselu.

Kada su sva tri slota popunjena:

- Karusel se zaključava.
- Prikazuje se vizuelna potvrda završetka nivoa.
- Igra automatski prelazi na sledeći nivo.
- Ne prikazuje se informacija o tačnosti izbora.

Izbori se ne mogu menjati nakon završetka nivoa.

2e Napredak težine i randomizacija

Igra koristi bazu od 30 kratkih tematskih priča, koje se nasumično dodeljuju po nivou.

Broj prikazanih predmeta po nivou:

- Nivo 1: 9 predmeta.
- Nivo 2: 12 predmeta.
- Nivo 3: 15 predmeta.

Ukupno kroz igru:

- 9 traženih predmeta.
- 36 prikazanih predmeta.

Randomizacija obezbeđuje fer uslove i sprečava identična igranja.

2f Vreme i bodovanje

Svaki nivo počinje memorijskom fazom od 10 sekundi, koja se ne boduje.

Merenje vremena počinje tek po završetku memorijske faze.

Vreme se meri tokom:

- izbora predmeta na nivou 1,
- izbora predmeta na nivou 2,
- izbora predmeta na nivou 3.

Konačan rezultat predstavlja ukupno vreme igranja kroz sva tri nivoa, bez memorijskih faza.

Uslovi za rangiranje:

- Igrač mora tačno identifikovati svih 9 traženih predmeta.
- Svaki netačan izbor diskvalifikuje igrača iz rangiranja u skladu s Metodologijom igre.

2g Rang-lista

Rang-lista prikazuje isključivo igrače sa 100% tačnih odgovora. Prvih 10 rangiranih.

Rangiranje se vrši prema najbržem ukupnom vremenu igranja.

Pravilo u slučaju izjednačenja rezultata definiše pravni tim (npr. raniji završetak igre).

2h Rezultati i završni ekran

Na kraju igre prikazuje se ekran s:

- ukupnim vremenom igranja,
- mrežom od 9 izabranih predmeta.

Istaknuti su samo tačno izabrani predmeti.

Prikazuje se dugme za prelazak na rang-listu.

2I Kvalifikacija za nagradni fond

Igrač se kvalifikuje za nagradni fond isključivo ako:

- tačno identifikuje svih 9 traženih predmeta,
- ostvari rangiranu poziciju na osnovu vremena igranja.

2j Diskvalifikacije (referenca)

Dodatna pravila o diskvalifikaciji, granični slučajevi i sistemski detektovane nepravilnosti definisani su u Metodologiji igre, koja predstavlja sastavni deo mehanike kampanje.

Ovo uključuje, ali se ne ograničava na:

- netačan izbor predmeta,
- kršenje pravila igranja,
- prekoračenje dnevnog limita igranja,
- neregularno ili zloupotrebljavajuće ponašanje koje detektuje sistem.

3. Uslovi za učešće u konkursu su sledeći:

- IKEA Family članovima u trenutku učestvovanja
- Lica koja postanu IKEA Family članovi tokom trajanja kampanje (od 9. marta 2026. u 00.01 do 22. marta 2026. u 23.59).

4. Dodatni uslovi:

- Prebivalište: Republika Srbija.
- Starost: punoletna lica.
- Ograničenje igranja: svaki učesnik može igrati jednom dnevno (00–24)

5. Kako bi se ispravno prijavili na konkurs, učesnici moraju da:

- pristupe igri i to zahteva ručni unos broja IKEA Family kartice.
- Sistem prihvata pun broj IKEA Family kartice.

Broj kartice se koristi za:

- identifikaciju igrača,
- rangiranje,
- izbor dobitnika i obaveštavanje o nagradi.

Format IKEA Family ID broja:

- Numerički.
- Do 19 cifara.

Čuvanje podataka:

- Podaci se čuvaju u celosti u periodu od 6 meseci.

- Brojevi.

6. Sistem će izabrati 3 učesnika za konkurs od ukupnog broja prijavljenih kupaca koji budu najbolje rangirani. Ukupan broj dobitnika nagrada (učesnika) biće 3.

7. Učesnici ovog projekta biće izabrani iz mesta na teritoriji Republike Srbije.

8. Ovo je igra veština. Sreća ne igra nikakvu ulogu u određivanju pobednika.

Pobednici se biraju na osnovu postignutih rezultata koje validira sistem. Osnovni kriterijumi za izbor učesnika na konkursu:

- da je IKEA Family član,

- da upiše broj IKEA Family kartice.

9. IKEA će izabranog učesnika obavestiti o nagradi putem mejla. Mejl će biti poslat u periodu od 25. 3. 2026. do 1. 4. 2026.

10. Nakon neuspelog pokušaja uspostavljanja kontakta putem mejla i tri puta putem poziva, smatraće se da učesnik nije prihvatio nagradu. IKEA će nakon toga kontaktirati s prvim sledećim učesnikom koji ispunjava kriterijume, po istom principu.

11. Učesnik ima pravo da učestvuje 1x dnevno tokom ovog perioda.

12. Ukoliko učesnik ne prihvati nagradu, drugi pobednik će biti izabran u skladu s gorenavedenim kriterijumima.

13. 3 učesnika koja postignu najbolji rezultat biće nagrađeni sledećim nagradama:

I mesto poklon-kartica u vrednosti od 300 000 RSD na kuhinju.

II mesto poklon-kartica u vrednosti od 25 000 RSD.

III mesto poklon-kartica u vrednosti od 15 000 RSD.

Svaki učesnik može osvojiti samo jednu (1) nagradu.

Nagrade se dodeljuju u obliku digitalnih IKEA poklon-kartica.

16. IKEA zadržava pravo da proveri validnost zahteva i da diskvalifikuje svakog podnosioca zahteva koji na bilo koji način utiče na proces podnošenja zahteva ili koji podnese zahtev koji nije u skladu s ovim uslovima. Svi zahtevi podležu proverama validacije od strane kompanije IKEA.

17. IKEA zadržava pravo da povuče ili izmeni konkurs, po potrebi, a zbog okolnosti koje su van njene kontrole.

18. Podaci o učesnicima se čuvaju 6 meseci od završetka nagradnog konkursa, nakon čega se brišu.

19. Odluka kompanije IKEA o učesnicima u projektu je konačna.