

Regulamin
gry „Wyzwanie dla inżyniera”

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem i wykonawcą gry pt. „Wyzwanie dla inżyniera” jest Politechnika Krakowska im. Tadeusza Kościuszki (dalej: „Organizator”).
2. Niniejszy regulamin (dalej: „Regulamin”) określa zasady Gry, uprawnienia Organizatora oraz prawa i obowiązki uczestników Gry.
3. Ilekroć dalej w regulaminie jest mowa o „Organizatorze” i „Wykonawcy” – rozumie się przez to odpowiednio także jego przedstawiciela.
4. Konkurs nie jest grą losową, loterią fantową, zakładem wzajemnym, loterią promocyjną, grą której wynik zależy od przypadku, ani żadną inną przewidzianą w ustawie z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych (Dz. U. z 2009 r., nr 201, poz. 1540 z późn. zm.).
5. Wszelkie wątpliwości dotyczące zasad Gry, interpretacji i postanowień tego Regulaminu rozstrzyga Organizator.
6. Uczestnikiem Gry może być każda osoba fizyczna, biorąca udział w Wydarzeniu „Dzień Otwarty na PK”.
7. Z uczestnictwa w grze wyłączeni są pracownicy Organizatora, osoby wyznaczone przez Organizatora do przeprowadzenia nadzoru nad jej przebiegiem, pracownicy podmiotów współpracujących z Organizatorem, jak również osoby bezpośrednio zaangażowane w przygotowanie Gry.

ZASADY GRY

1. Gra odbywać się będzie w dniu 11 kwietnia 2025 roku w godzinach 10:00 – 14:00 w trakcie wydarzenia „Dzień Otwarty na PK” i na jego terenie, czyli na terenie Centrum Sportu i Rekreacji Politechniki Krakowskiej przy ul. Kamiennej 17 w Krakowie. Uczestnicy, którzy nie zdążą zrealizować zadania w wyznaczonych godzinach tracą możliwość ubiegania się o nagrodę.
 2. Uczestnik wykonuje zadania zawarte w Karcie Konkursowej Gry samodzielnie i może wziąć udział w grze tylko raz.
 3. Uczestnictwo w Grze jest dobrowolne i bezpłatne.
 4. Przystąpienie do gry polega na:
 - a) pobraniu karty konkursowej gry, co jest jednocześnie z potwierdzeniem zapoznania się i akceptacji niniejszego Regulaminu. Kartę konkursową gry będzie można pobrać do godz. 13.30 lub do wyczerpania zapasu kart.
 - b) wykonaniu zadań we wszystkich zaznaczonych na karcie punktach,
 - c) pobraniu, po wykonaniu zadania, naklejki od organizatora,
 - d) naklejeniu na kartę konkursową zebranych naklejek.
- Nagrodę może odebrać tylko uczestnik, który zbierze wszystkie naklejki i umieści je na karcie konkursowej gry, wypełniając oznaczone miejsca.

5. Przez przystąpienie do Gry uczestnik oświadcza, iż akceptuje w całości niniejszy regulamin i zobowiązuje się do przestrzegania określonych w nim zasad, jak również potwierdza, iż spełnia wszystkie warunki, które uprawniają do udziału w Grze.

6. Nagrody będzie można odebrać po okazaniu uzupełnionej karty gry na stanowisku Organizatora, oznaczonym na karcie konkursowej. Nagrody będą wydawane do godz. 14.00. Po tym czasie uczestnik nie będzie miał możliwości odbioru nagrody.

OGRANICZENIE ODPOWIEDZIALNOŚCI I ZASTRZEŻENIA

1. Nadzór nad zgodnością przebiegu Gry z niniejszym regulaminem pełni Organizator.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do żądania natychmiastowego zaprzestania działań dokonywanych przez uczestnika Gry, które mogą godzić w interesy lub wizerunek Organizatora. Odmowa zastosowania się do takiego żądania przez uczestnika Gry będzie uznana również za naruszenie regulaminu.

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Regulamin i informacje o zmianach w regulaminie dostępne będą na stronach internetowych: pk.edu.pl oraz rekrutacja.pk.edu.pl.
2. W razie wykrycia nieprawidłowości w zachowaniu uczestnika Gry, które mogłyby mieć wpływ na jej wynik Organizator zastrzega sobie prawo wykluczenia takiego uczestnika z Gry, a także przerwania Gry.
3. Organizator zastrzega sobie prawo publikacji wizerunku uczestników gry w materiałach promocyjnych, powstałych podczas trwania Gry.
4. Organizator zastrzega sobie prawo podania do wiadomości publicznej informacji dotyczących przebiegu i wyników Gry.