

# Pravidla vánoční hry PEF - “Ulov si kapříka”

1. Informace o hře, vyhlášovatel a organizátor
  - a. Vyhlášovatelem hry Ulov si kapříka (dále také jen “hra”) je Provozně ekonomická fakulta ČZU v Praze (dále také jen “PEF ČZU”).
  - b. Organizátorem hry je Akční tým PEF.
  - c. Hra je určena široké veřejnosti.
  
2. Hráči
  - a. Hráčem se člověk stává vstupem do Facebookové aplikace.
  - b. Hráč vstupem do hry souhlasí s jejími pravidly.
  - c. Každý hráč hraje sám za sebe.
  
3. Prokázání identity
  - a. Identita hráče může být ověřována před a při vydávání odměn. Hráč identitu prokazuje předložením své ISIC karty nebo svého občanského průkazu.
  - b. Odmítne-li se hráč popsaným způsobem identifikovat, může být ze hry vyloučen.
  - c. Organizátor hry si vyhrazuje právo vyloučit hráče ze hry i bez udání důvodu.
  
4. Organizace hry
  - a. Hra probíhá od 1. 12. 2014 (0:00) do 14. 12. 2014 (24:00).
  - b. Informace o hře a její pravidla budou zveřejněna na [www.smat.se/hra](http://www.smat.se/hra). Zde také bude odkaz na vstup do herní aplikace.
  - c. Pro kontaktování organizátora lze zaslat zprávu na e-mailovou adresu: [smat@pef.czu.cz](mailto:smat@pef.czu.cz)
  
5. Princip hry
  - a. Hráči se přes odkaz na [www.smat.se/hra](http://www.smat.se/hra) dostanou na Facebook. Zaregistrují se do Facebookové aplikace a odsouhlasí její podmínky.
  - b. Pokud je hráč studentem (absolventem) ČZU, může zadat svůj login - xname - a získat bonusové body do hry.
  - c. Hráči v herním prostředí loví vánoční kapry kliknutím na obrázek kapra.
  - d. Každý kapr má na sobě označení s počtem bodů, které hráč získává.
  - e. Kapři se ve hře objevují v náhodném intervalu.
  - f. Hráč sbírá body a v průběhu hry je může směňovat za odměny. Odměny se vyzvedávají po skončení soutěže.
  - g. Výdej odměn proběhne ve čtvrtek 18. 12. 2014. Místo a čas budou upřesněny (předběžně 10 - 16 hodin).
  - h. Seznam odměn a jejich bodová hodnota je dostupná přímo v herní aplikaci. Pozor - počty bodů nutných pro získání určité odměny se mohou měnit v průběhu hry.

- i. Počet odměn je omezen a jsou vydávány do vyčerpání zásob. Odměny nelze právně vymáhat.
- j. Hráč, který ve hře získá celkem nejvíce bodů, vyhrává tablet. V případě, že bude více hráčů mít stejný počet bodů, rozhoduje nejkratší čas, za který body byly dosaženy.
- k. Hráč souhlasí s použitím osobních dat, která poskytne (např. Jméno a Příjmení dle Facebookového účtu, školní login (xname)). Tato budou využita pouze pro účely hry.

#### 6. Vyloučení odpovědnosti

- a. Organizátor hry si vyhrazuje právo hru kdykoliv zrušit, případně kdykoliv jednostranně změnit její pravidla.
- b. Organizátor nenesení odpovědnost za počínání účastníků hry, za jakoukoli nesprávnou či nepřesnou informaci, za technické nebo jiné problémy, za nesrovnalosti a problémy vzniklé v souvislosti s hrou, ani za jakékoliv případné škody vzniklé s vyzvednutím a užíváním výher.

V Praze dne 27. listopadu 2014