

Regulamin zabawy „Wyścigowa Toyota Płock”

CELEM ZABAWY JEST AKTYWIZACJA KIBICÓW DRUŻYNY ORLEN WISŁA PŁOCK, PROMOCJA MARKI TOYOTA PŁOCK ORAZ JAK NAJSZYBSZE PRZEJECHANIE AUTEM ZABAWKOWYM TORU PRZESZKÓD ZLOKALIZOWANE NA PARKIECIE W PRZERWIE SPOTKAŃ ROZGRYWANYCH PRZEZ ORLEN WISŁĘ PŁOCK W ORLEN ARENIE.

§1. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy regulamin (dalej „regulamin”) określa zasady przeprowadzenia zabawy pod nazwą „Wyścigow Toyota Płock (dalej „zabawa”) oraz nagrody przewidziane w zabawie.
2. Organizatorem zabawy jest Toyota Bielany Sp. z o. o. z siedzibą w Warszawie (01-684) ul. Kludyny 1, wpisaną do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy XX Wydział Gospodarczy KRS pod numerem 000004652, dalej Organizator.
3. Zabawa rozpoczyna się dniu 25 kwietnia 2026 roku i trwa do odwołania.
4. Miejscem przeprowadzania zabawy jest tor przeszkód zlokalizowany w ORLEN Arenie – tor dostarczony jest przez Organizatora.
5. Fundatorami nagród w zabawie jest Sekcja Piłki Ręcznej Wisła Płock Spółka Akcyjna.
6. Uczestnik zabawy nie startuje w nim jako osoba prowadząca pozarolniczą działalność gospodarczą, stanowiącą przychód z tej działalności.
7. Zabawa nie jest grą hazardową w rozumieniu ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych (Dz. U. 2009, Nr 201, poz. 1540 ze zm.).

§2. Warunki uczestnictwa w zabawie

1. Uczestnikiem zabawy może być jedynie osoba fizyczna, która:
 - a. posiada ważny bilet na mecz, który odbywa się w ORLEN ARENIE w Płocku,
 - b. posiada ważny karnet na sezon 2025 / 2026,
 - c. posiada zaproszenie na mecz, który odbywa się w ORLEN ARENIE w Płocku.
2. Udział w zabawie jest całkowicie dobrowolny oraz darmowy.

3. W przypadku niespełnienia przez Uczestnika warunków regulaminu – Organizator ma prawo w każdym momencie trwania zabawy wykluczyć Uczestnika z udziału w zabawie.

§3. Zasady zabawy

1. Uczestnikami konkursu są osoby, które posiadają piłki, które zostaną wyrzucone przed danym spotkaniem przez zawodników ORLEN Wisły Płock
2. Każdy uczestnik ma tylko jedną próbę na przebycie toru.
3. Przewrócenie lub upadek z przeszkody skutkują doliczeniem do czasu przejazdu karnych 10 (słownie: dziesięciu) sekund.
4. Zabawę wygrywa osoba, która ukończy przejazd autem-zabawką przygotowanym przez Organizatora w jak najkrótszym czasie
5. Start pomiaru czasu rozpoczyna się w momencie przekroczenia bramki START, pomiar czasu zostaje zakończony w momencie przekroczenia bramki STOP.

§3. Nagrody

1. Zwycięzca otrzymuje koszulkę drużyny ORLEN Wisła Płock (dokładny model koszulki zostanie podany do wiadomości przed danym meczem, na którym organizowana będzie zabawa). Fundator nagród zapewnia sobie prawo do dowolnego określenia nagrody.
2. Pozostałe osoby otrzymują nagrody pocieszenia – drobne gadżety klubowe.