

Pravidla celofestivalové tomboly Prague Bike Fest 2026

1. Obecná ustanovení

- Tombola probíhá samostatně v každém dni konání festivalu.
- Každý soutěžící se může zúčastnit jednou denně, tj. maximálně dvakrát za celý festival.

2. Způsob účasti

- Do tomboly se soutěžící zapojí vyplněním tombolové kartičky a jejím odevzdáním na infostánku festivalu, který je otevřen po celou dobu konání akce.
- Pro platné zařazení do slosování musí být kartička řádně a čitelně vyplněna, a to minimálně v rozsahu: jméno, příjmení a e-mailová adresa, a musí být podepsána.

3. Průběh soutěže

- Soutěž probíhá:
 - v sobotu od 10:00 do 15:45
 - v neděli od 10:00 do 16:15
- Po ukončení příjmu kartiček budou všechny tombolové lístky z daného dne vloženy do losovací nádoby a přeneseny na místo losování.

4. Losování výherců

- Losování proběhne:
 - v sobotu v 16:00
 - v neděli v 16:30
- Moderátor nejprve oznámí výhru a následně vylosuje výherce.
- Pokud vylosovaný výherce není přítomen ani po opakované výzvě, bude vylosován náhradní výherce.

5. Podmínky pro získání výhry

- Výherce musí být v době losování fyzicky přítomen na místě konání, jinak jeho nárok na výhru zaniká.

6. Výhry

- Seznam výher bude k dispozici každý den od zahájení festivalu na infostánku.
- Pořadatel si vyhrazuje právo změny výher.

- Výhry je možné vyzvednout nejpozději do 30. 5. 2026 na Výstavišti, a to výhradně osobně.

7. Ochrana osobních údajů

- Vyplněním, podepsáním a odevzdáním tombolové kartičky soutěžící souhlasí se zpracováním svých osobních údajů za účelem organizace a vyhodnocení soutěže tak, jak je uvedeno na stránkách festivalu: <https://navystavisti.cz/platne-predpisy/>.
- Souhlas se zpracováním osobních údajů pro marketingové účely je dobrovolný a není podmínkou účasti v soutěži. Tento souhlas může být udělen samostatně.

8. Závěrečná ustanovení

- Pořadatel si vyhrazuje právo kdykoliv upravit tato pravidla nebo soutěž zkrátit, přerušit či zrušit.
- Účastí v soutěži soutěžící potvrzuje, že se s těmito pravidly seznámil a souhlasí s nimi.