

PRAVIDLA ZÁVODU

(dále jen „Pravidla“)

I. ÚVODNÍ PROHLÁŠENÍ

1. Pojmy s velkým počátečním písmenem, uvedené dále v těchto Pravidlech, mají stejný význam jako pojmy vymezené ve Všeobecných obchodních podmínkách pro Závody uvedené zde: <https://shop.topseeker.cz/vopzavody/>. Pravidla jsou nedílnou součástí Všeobecných obchodních podmínek a jsou závazná pro každého Hráče. Pravidla doplňují či upřesňují podmínky a pravidla týkající se zejména průběhu Závodu, účasti Hráče a jeho Týmu a vyhodnocení Závodu, a to nad rámec rozsahu pravidel a podmínek uvedených ve Všeobecných obchodních podmínkách.
2. Pořadatel i každý Hráč a členové jeho Týmu budou po celou dobu Závodu dbát na dodržování Pravidel, dodržování zásady fair-play a hlavně dodržování bezpečnosti všech osob.
3. Porušení Pravidel Hráčem nebo členem jeho Týmu znamená porušení VOP, a může být důvodem pro vyloučení Týmu ze Závodu nebo odstoupení Pořadatele od Smlouvy s Objednatelem dle podmínek uvedených ve VOP.
4. Závody organizované Pořadatelem mají za cíl rozpohybovat tělo i mysl, spojit dobrodružství s logikou, umožnit poznávat nečekané kouty měst i přírody, trénovat týmovou práci, testovat orientaci a strategii účastníků, a především rozpumpovat adrenalin a šířit zábavu při řešení Úkolů, které prověří bystrost a kreativitu.
5. Pokud není stanoveno jinak, jde v Závodě o to vyřešit co nejvíce Úkolů ve stanoveném Čase. Zúčastnit se může naprosto každý, kdo splní podmínky VOP a Specifikace Závodu a kdo se na to cítí s ohledem na svoje schopnosti a zdravotní stav, protože některé Závody mohou být fyzicky náročnější. Pořadatel nicméně nemůže nikoho jen tak vyloučit, pokud k tomu nemá důvod podle VOP, Specifikace Závodu nebo Pravidel.

II. ÚČAST V ZÁVODU

1. Aby ses jako Hráč mohl se svými kamarády zúčastnit Závodu, je potřeba se nejdříve zaregistrovat a zakoupit Závod podle pokynů ve VOP. Další podmínky účasti najdeš právě tam.
2. Hráč a jeho Tým jsou v rámci Závodu evidováni pod přezdívkou. Až budete s členy Týmu kreativně přemýšlet nad vaší přezdívkou, dbejte společně na to, aby název vašeho Týmu nebyl tvořen tvým jménem a příjmením nebo jménem a příjmením členů tvého nebo jiného Týmu, nebo jménem slavné žijící i nežijící osobnosti či všeobecně známé fiktivní postavy, a aby název Týmu nebyl nenávistný, tedy aby název Týmu nepodněcoval, nepodporoval nebo nešířil nenávist vůči určité skupině osob či jednotlivci například na základě barvy pleti osoby, národnosti, etnické příslušnosti, pohlaví, sexuální orientaci či identity osoby, náboženského vyznání, víry, věku, zdravotního postižení apod.
3. Pořadatel důsledně žádá všechny Hráče a členy jejich Týmu o dodržení pravidla dle předchozího odstavce. V případě, že Tým tato pravidla nedodrží, je Pořadatel oprávněn jméno Týmu upravit na název, který nejvíc odpovídá původnímu, ale zároveň respektuje předchozí odstavec. Pokud i navzdory změně jména Pořadatelem Tým vystupuje pod

nevyhovujícím jménem, je Pořadatel oprávněn takový Tým ze Závodu v nejzazším případě vyloučit. Pokud dojde určení názvu Týmu k porušení jakýchkoliv autorských, majetkových, osobnostních a jiných práv, je Tým vázán odpovědností spojenou s tímto porušením dle platných právních předpisů. Proto si název Týmu pečlivě promyslete!

III. ZÁVOD

1. Každý Hráč a člen jeho Týmu by si měl před zahájením Závodu zvážit svůj aktuální zdravotní stav. Zdraví je na prvním místě, a pokud se v Týmu necítíte všichni úplně fit, radši se do Závodu nepouštějte. Na Závod dorazte ve vhodném oblečení a obuvi, které budou přiměřené náročnosti Závodu stanovené ve Specifikaci Závodu.
2. Závod může trvat delší dobu, proto Pořadatel doporučuje, aby si Tým zajistil pitný režim a malou svačinu. Pití i jídlo je nákladem a starostí Týmu.
3. Do Závodu nebudou vpuštěni Hráči a členové Týmu zjevně pod vlivem alkoholu nebo jiných omamných látek. Všichni si chceme Závod užít bez zbytečných excesů nebo zranění. Pokud tedy Pořadatel zjistí, že v Týmu jste se před Závodem až moc posilnili na kuráž, je oprávněn Tým vyloučit.
4. Skříňky nebo jinou úschovnu nečekejte. Na místě zahájení Závodu ani během Závodu nebudou Pořadatelem zřízena místa k odložení věcí. Všechno, co si Tým před zahájením Závodu sbalí, si také ponese po celou dobu s sebou.
5. Bez Mobilního zařízení, tedy bez funkčního chytrého mobilu nebo tabletu, to během Závodu nepůjde. K postupu v Závodu je nezbytné, aby každý Hráč měl v Týmu alespoň jedno vlastní Mobilní zařízení s funkčním připojením k síti Internet (včetně dostatečného objemu dat) a s podporou HTML5, GPS a skenování QR kódů prostřednictvím fotoaparátu. Pořadatel uvádí, že nejméně technicky vhodným je pro Závod prohlížeč Seznam.c a Messenger, proto jej Pořadatel nedoporučuje. Doporučeným prohlížečem jsou Google Chrome, Mozilla, Safari a Internet. Bez způsobilého Mobilního zařízení není možné postupovat Závodem. Pokud si nejste jisti, zda to váš mobil zvládne, můžete si ho ověřit na Webu Pořadatele. Pořadatel zároveň doporučuje, aby po celou dobu Závodu bylo na Mobilním zařízení povoleno sledování GPS, které Pořadatel potřebuje ke kontrole dodržování Pravidel. V některých případech může být sledování GPS podmínkou pro řádné fungování Aplikace.

Co dělat před Závodem?

6. Než závod začne, musíte se ohlásit Pořadateli, že jste dorazili. Všichni Hráči i členové Týmu se v den Závodu musí dostavit na Pořadatelem určené místo, kde proběhne prezence. A pozor – musíte dorazit ve stanoveném čase! Pokud to nestihnete, bohužel nebudete do Závodu vpuštěni. Není-li řečeno jinak, prezence začíná nejpozději hodinu před plánovaným zahájením Závodu a každý Tým se musí přihlásit nejpozději 30 minut před začátkem Závodu.
7. Co budete k prezenci potřebovat? Pokud je vám víc než 15 let, stačí předložit platný občanský průkaz, cestovní pas, či řidičský průkaz, popř. povolení k pobytu. Pokud jste mladší 15 let, stačí předložit kterýkoliv doklad z předchozí věty, a pokud vám nebyl zatím vydán, stačí předložit jiný doklad, který obsahuje jméno, příjmení, datum narození, a z něhož je patrná podoba ztotožňované osoby. Je potřeba identifikovat Hráče a všechny

členy Týmu. Dále potřebujete potvrzení o úhradě Startovného (pokud bylo stanoveno), případně potvrzení objednávky zaslané Pořadatelem na e-mail Objednatele (pokud není Startovné stanoveno).

8. Při prezenci obdrží Tým svůj Token. Od okamžiku převzetí Tokenu až do uplynutí Času je bojovým úkolem Týmu dbát na to, aby Token měl vždy u sebe, protože slouží k identifikaci Týmu na jednotlivých stanovištích, takže se bez něj Tým v Závodě neobejde. Token je vydán, pokud došlo při prezenci Týmu k předložení všech dokumentů dle tohoto článku Pravidel.
9. Před startem Závodu budou všichni členové Týmu označeni fyzickým identifikátorem (například páskou nebo samolepkou), mimo jiné proto, aby bylo jasné, kdo do Závodu patří a kdo ne. Hráč je povinen dbát po celou dobu průběhu Závodu na to, aby označení všech členů jeho Týmu bylo viditelné. Pokud označení Týmu není dostatečné je Pořadatel oprávněn ústně napomenout Hráče a jeho Tým a vyzvat k nápravě. V případě opakovaného porušení této povinnosti je Pořadatel oprávněn Hráče a jeho Tým ze Závodu vyloučit a platí postup popsáný ve VOP.

Připravit, pozor, start!

10. Ještě než závod začne, Tým si na Mobilním zařízení načte Aplikaci Pořadatele, na kterém se objeví vstupní stránka do Závodu.
11. O přesném čase zahájení Závodu a dalších aktuálních informací k Závodu se může Hráč informovat prostřednictvím Aplikace, konkrétně na <https://vyzvy.topseeker.cz/>.
12. **Jak poznáme, že Závod začíná?** Závod je zahájen tím, že se všem Týmům ve stejný okamžik buďto zobrazí mapa se stanovišti Úkolů, nebo se zobrazí zadání prvního Úkolu k vyřešení, kdy teprve po jeho úspěšném vyřešení se Týmu odkryje mapa se stanovišti Úkolů. Tak či tak, od zahájení Závodu běží Čas!
13. Pokud se vyskytnou organizační nebo technické potíže (např. technické nedostatky Aplikace nebo Webu Pořadatele, zdržení při prezenci Týmů způsobené Pořadatelem apod.), Pořadatel může odložit zahájení Závodu. O veškerých změnách Pořadatel informuje prostřednictvím <https://vyzvy.topseeker.cz/>, případně skrze členy Personálu v místě zahájení Závodu.
14. Stanoviště s Úkoly jsou sice číslována, na dodržení pořadí však nezáleží a stanoviště může Tým i přeskakovat. Na nevyřešená stanoviště se Tým může v pohodě vrátit, pokud zbývá Čas. **Kam se váš Tým vydá po vyřešení prvního Úkolu? To je jen na vás!**
15. Na stanovištích s Úkoly nebo na jiných vhodných místech je přítomen Personál, který je mj. pověřen k dohlížení na průběh Závodu, a dodržování Pravidel a VOP. Pokud máte dotazy nebo důležité připomínky k Závodu, lze se na členy Personálu kdykoliv obrátit. Řešení Úkolu se od Personálu ale nedozvíte.
16. Stanoviště Úkolu znamená bod na mapě, na kterém může být přítomen člen Personálu zřetelně označený logem Pořadatele a především je na stanovišti umístěn QR kód. Na stanovišti se Tým prokáže Tokenem, je-li na stanovišti Personál, kterému lze Token předložit.
17. **Jak se dostanete k zadání Úkolu?** Úkol se zobrazí po načtení QR kódu. Pak už záleží jen na Týmu, jak rychle Úkol vyřeší! Úkoly mohou být doslova různé. Na Týmy čekají zapeklité

matematické příklady, jindy budou muset najít například skrytou indicii kolem stanoviště Úkolu nebo si pohrát s přesmyčkami. Správná odpověď k Úkolu může být zejména číslo, více čísel, slovo, klidně i celá fráze nebo obrázek či fotka. V některých případech Pořadatel může ušetřit trochu trápení Týmu tím, že se zobrazí nabídka možných odpovědí, ze kterých Tým už pouze vybere tu správnou.

18. Pokud Pořadatel neuvede jinak, provede Tým načtení Úkolu přímo na stanovišti. Odpověď pak může Tým zadat na místě nebo cestou k dalšímu stanovišti s Úkolem. Ale pozor - v jednu chvíli může Tým řešit vždy jen jeden (1) Úkol!
19. Pokud je odpověď na Úkol nutno zadat ručně, je opravdu nezbytné zadat ji ve správném formátu. Nemusíte si lámat hlavu s velkými a malými písmeny – ty Pořadatel neřeší. Naopak diakritika je důležitá! Například pokud je správnou odpovědí Úkolu spojení slov „závod TOPSEEKER“, nebude uznáno: „Závod TOPSEEKER“, „závod topseeker“, „ZÁVOD TOPSEEKER“, ale varianta bez háčků, čárek a mezer, tj. „zavodtopseeker“. Je proto potřeba dávat pozor, aby Tým zadával svou odpověď ve správném formátu, jinak jeho odpověď nebude uznána a zůstane koukat na odpočet trestných vteřin za neúspěšný pokus o odpověď. V některých případech se může stát, že budou v odpovědi vyžadovány speciální znaky. Např. „ . , ! ? () / “ atd. Pokud nastane tato situace, bude to zmíněno v obecné nápovědě pro zadávání odpovědi u konkrétního úkolu.
20. **Co když jsme přesvědčeni, že známe správnou odpověď?** Odpověď je třeba zadat do příslušného pole v Mobilním zařízení a kliknout na tlačítko „Odpovědět“. Pokud jste správnou odpověď skutečně trefili, v Mobilním zařízení se zobrazí pokyn k tomu, že můžete upalovat k dalšímu stanovišti.
21. Pokud jste s Týmem správnou odpověď netrefili, další pokus o zadání správného řešení Úkolu můžete zkusit až po uplynutí trestných vteřin. Pro každý z Úkolů se počet trestných vteřin může lišit, přesný počet trestných vteřin je vždy zobrazen v Mobilním zařízení už při zadání Úkolu, a v případě špatné odpovědi se zobrazí jeho odpočet. Počet trestných vteřin na konkrétním stanovišti je pro všechny Týmy stejný.
22. V případě pocitu marnosti nad řešením Úkolu, může Tým kliknout na tlačítko „Přeskočit“. Zadání Úkolu se skryje, a Tým může pokračovat k jinému stanovišti, kde třeba bude úspěšnější, a k tomuto Úkolu se může později vrátit.
23. Za správné a úspěšné vyřešení Úkolu bez ohledu na jeho náročnost inkasuje Tým 1 bod. Pořadatel v průběhu Závodu vede aktuální přehled získaných bodů všech Týmů, který je pro informaci dostupný všem Týmům v Aplikaci. Týmy tedy mohou sledovat svou konkurenci a dotahovat se na vedoucího Závodu.
24. V případě, že Tým zjistí poškození či jiné závady jakéhokoliv vybavení Pořadatele, zejména QR kódů, zázemí stanovišť či Aplikace Pořadatele, oznamte s Týmem veškeré informace na tel. +420 771 506 007.

Základem je férovost!

25. Hráč a členové jeho Týmu jsou povinni dodržovat VOP, Specifikaci Závodu a tato Pravidla, a hlavně nenarušovat žádným způsobem průběh Závodu nebo kazit zážitek ze Závodu jiným osobám.
26. Aby Závod mohl v pohodě proběhnout a aby všichni v Závodě měli ideálně stejné nebo podobné podmínky, je Týmům přísně zakázáno:

- i. nedovoleně manipulovat zaznamenané GPS souřadnice,
 - ii. spolupracovat s osobami, které se přímo osobně a prezenčně neúčastní Závodu (tzv. přítel na telefonu) a/nebo s osobami, které nejsou členem Týmu,
 - iii. účastnit se Závodu jako tzv. spřízněná osoba, tedy jako osoba, která se Závodu účastní ve prospěch jiné osoby, nikoliv vlastním jménem,
 - iv. spojovat se s Týmy ostatních Hráčů.
27. Pokud to bude v případě konkrétního Závodu vhodné, je Pořadatel oprávněn stanovit další zákazy. V takovém případě je uvede ve Specifikaci Závodu.
28. Stejně jako má váš Tým zakázáno spojovat se s dalšími osobami mimo váš Tým, je stejně důležité hlídat, že se k vašemu Týmu nepřipojí někdo cizí. Pokud v Týmu máte pocit, že se na vás někdo přilepil, někdo vás opakovaně obtěžuje a narušuje vaši pohodu při postupu Závodem, určitě vše neprodleně nahlaste Pořadateli na zveřejněných kontaktech. Jednak se s tím Pořadatel pokusí něco udělat, a hlavně tím ochráníte svůj Tým při kontrole fotek Pořadatelem dle těchto Pravidel a vyhnete se tak nepříjemným následkům porušení Pravidel a VOP.
29. Ačkoliv Závod jede jako namazaný stroj, může se stát, že se některé kolečko ve stroji zadrhne. V případě technické či jiné závady, která ovlivňuje férovost a funkčnost řešení Úkolů, je Pořadatel oprávněn stanoviště s Úkolem dočasně uzavřít a vyřadit z trasy Závodu, a to na dobu nezbytně nutnou k odstranění závady. Pokud by se závadu nepodařilo Pořadateli odstranit před uplynutí Času, nebo půjde o složitější závadu, kterou nebude možné jednoduše odstranit, může to být důvodem pro zrušení celého Závodu za podmínek uvedených ve VOP, protože vyřazení Úkolu může přímo ovlivnit férovost Závodu, a to by Pořadatel nesl. O dočasném nebo úplném uzavření stanoviště s Úkolem nebo o zrušení Závodu z tohoto důvodu, bude Hráč informován prostřednictvím Aplikace Pořadatele.
30. Pořadatel si potrpí na dodržení Pravidel. Proto se Hráč a jeho Tým nestane výhercem Závodu dříve, než bude Pořadatelem pečlivě prověřeno, že nedošlo k nějaké levárně. To konkrétně znamená, že po skončení Závodu Pořadatel zkontroluje, že Hráč a všichni členové Týmu splnili podmínky účasti v Závodu, a že Hráč a všichni členové Týmu v průběhu Závodu dodrželi Pravidla, VOP a Specifikaci Závodu. Kontrolní mechanismus je popsán dále v těchto Pravidlech. Na tuto pečlivou kontrolu má Pořadatel pět (5) pracovních dnů od skončení Závodu, zároveň má deset (10) pracovních dnů od skončení Závodu na to, aby Tým, který se má stát vítězem, informoval o výsledku kontroly. Pokud je všechno v pořádku, Pořadatel zašle na e-mail vítězného Hráče informace k místě a času předání Výhry. V opačném případě Pořadatel vyrozumí Tým o zjištěných porušení Týmu, a to taktéž na e-mail Hráče. Když Pořadatel zjistí porušení Pravidel, VOP nebo Specifikace Závodu, které brání přiznání Výhry, je oprávněn přiznat Výhru Týmu dalšímu v pořadí.
31. Pro efektivní a férový Závod stanovil Pořadatel kontrolní mechanismy pro dozor a ověření dodržení pravidel a povinností všech Hráčů a Týmů stanovených VOP, těmito Pravidly a Specifikací Závodu. Pořadatel je při dodatečné kontrole oprávněn provést zejména následující:
- a. Prohlédnout fotky a videa zachycující průběh Závodu Pořadatelem či jinými osobami, které takové fotografie zpřístupní Pořadateli,
 - b. Požadovat předložení potvrzení o vlastnictví bankovního účtu Hráče, pokud je to třeba,

- c. analyzovat data nasbíraná Pořadatelem během Závodu prostřednictvím Aplikace či Webu Pořadatele po připojení Mobilního zařízení Hráče na Web a do Aplikace Pořadatele (zejména údaje o čase načtení prvního vstupního kroku, o čase stráveném na stanovišti při plnění Úkolu, o čase jednotlivých pokusů o zadání správné odpovědi k Úkolu, IP adresy Hráče apod.),
 - d. Kontrolovat v průběhu Závodu data GPS a jiné trackování Hráče a jeho Týmu (zejména při jednotlivých pokusech o zadání správné odpovědi k Úkolu, pokud je to relevantní),
 - e. Kontrolovat správnost odevzdaných odpovědí Hráče a jeho Týmu,
 - f. Kontrolovat detailní statistiky Týmů o jejich průběžném i konečném pořadí, včetně času na stanovištích,
 - g. Požadovat, aby Tým, který se má stát vítězem, opětovně předvedl řešení některého Úkolu, aby Pořadatel ověřil znalost Týmu ohledně způsobu řešení a výsledku takového Úkolu.
32. Pořadatel je oprávněn kontrolovat fair play nejen dodatečně po skončení Závodu, ale také přímo v průběhu Závodu. Pokud Pořadatel zjistí, že Hráč nebo člen Týmu nedodržuje Pravidla, VOP nebo Specifikaci Závodu v průběhu Závodu, může Tým na problém upozornit osobně skrze Personál. Když ale domluva nestačí a Tým dál opakovaně porušuje svoje povinnosti, Pořadatel může Tým vyloučit, což se Tým dozví přes své Mobilní zařízení. Vyloučený Tým nemůže Závod dokončit a Závod musí okamžitě opustit.

Jak může Tým vyhrát Závod?

33. Závod končí nejpozději uplynutím Času, potom už není možné řešit další Úkoly.
34. Závod může vyhrát Tým, který získá nejvíce bodů před uplynutím Času, tedy ten Tým, který úspěšně a správně vyřeší nejvyšší počet Úkolů v co nejkratším čase. Přesný počet vítězů vyhlašovaných pro daný Závod bude Pořadatelem vždy sdělen ve Specifikaci Závodu. Výherci Závodu, tedy Tým nebo vícero Týmů podle Specifikace Závodu, se dostaví na místo určené Pořadatelem. Pokud není řečeno Pořadatelem jinak, dojde k vyhlášení vítězů později dle pokynů Pořadatele.
35. Pokud bude tzv. plichta v počtu bodů mezi více Týmy, bude rozhodný nejrychlejší čas, měřený do okamžiku odeslání správné odpovědi k poslednímu úkolu Týmem. Pokud čas Týmu nerozhodne o vítězi, bude o vítězi rozhodnuto podle druhu Výhry některým z následujících způsobů.
36. Pokud nastane plichta a je pro Závod určena peněžitá Výhra, bude Výhra rozdělena mezi ty Týmy, které mají shodné skóre i čas, ve kterém skóre dosáhli, a to tak, že takové Týmy se umístí na prvním až x-tém místě, podle počtu takových Týmů, a rozdělena bude Výhra odpovídající všem těmto stupňům vítězů. Rozdělení takové Výhry bude provedeno rovným dílem mezi všechny Týmy, kterých se plichta týká.
37. Pokud nastane plichta a je pro Závod určena nepeněžitá Výhra, tak v takovém případě se stane vítězem ten Tým, který rychleji vyřešil předposlední Úkol. Pokud ani čas při odpovědi předposledního Úkolu neurčí vítěze, bude rozhodující čas odpovědi Úkolu předcházejícímu předposlednímu, a pokud ani tak nebude jasný vítěz, pokračuje se v řadě dál a dál, klidně až k odpovědi na první Úkol, dokud není vítěz jasný.

38. Vítěz či vítězové Závodu budou Pořadatelem vyhlášení po ověření skóre a celkového času Týmu, pokud bude čas hrát v pořadí vítězů roli, a dále po ověření splnění podmínek a pravidel Závodu dle VOP, Specifikace Závodu a těchto Pravidel. Tým se nemůže stát vítězem Závodu dříve, než bude Pořadatelem potvrzeno, že Tým dodržel férovost hry a neporušil VOP, Specifikaci Závodu a Pravidla.

Jak se Výhra dostane k Týmu?

39. Konkrétní způsob bude vždycky uveden ve Specifikaci Závodu. Pořadatel nicméně uvádí příklady možností předání a převzetí nepeněžitých Výhry:
- převzetí nepeněžitých Výhry Hráčem v místě určeném Pořadatelem ihned po skončení Závodu (například s Týmem najdete kapsli se vzkazem),
 - převzetí nepeněžitých Výhry zasláním Výhry na e-mailovou adresu Hráče uvedenou v objednávce, dovoluje-li to povaha nepeněžitých Výhry (například s Týmem vyhrajete zážitkový poukaz). V takovém případě platí, že je Výhra převzata Hráčem okamžikem odeslání e-mailové zprávy Hráči na e-mailovou adresu Hráče uvedenou při objednávce Závodu,
 - převzetí nepeněžitých Výhry Hráčem ve lhůtě po skončení Závodu, resp. po ověření a potvrzení splnění podmínek pro přiznání Výhry dle těchto Pravidel, VOP, a Specifikace Závodu, a to v místě dle dohody Pořadatele a Hráče, popř. v sídle Pořadatele, nebude-li domluveno jinak (například půjde o nějakou hmotnou věc, která zasluhuje předání v klidu kanceláře).
40. Stejně tak Pořadatel uvádí i příklady možností předání a převzetí peněžitých Výhry:
- převzetí hotovosti Hráčem v místě určeném Pořadatelem ihned po skončení Závodu (například s Týmem jako první najdeš truhlici s pokladem),
 - převzetí hotovosti Hráčem ve lhůtě po skončení Závodu, resp. po ověření a potvrzení splnění podmínek pro přiznání Výhry dle VOP, Specifikace Závodu a těchto Pravidel, a to v místě dle dohody Pořadatele a Hráče, popř. v sídle Pořadatele, nebude-li domluveno jinak (jde například o předání hotovosti v zákonném limitu pro hotovostní převody finančních prostředků),
 - převzetí peněžitých Výhry prostřednictvím bezhotovostního převodu peněžitých Výhry na bankovní účet, ze kterého bylo uhrazeno Startovné. V takovém případě platí, že Výhra je převzata Hráčem okamžikem připsání hodnoty Výhry na bankovní účet Hráče (klasický převod prostředků z účtu na účet),
 - převzetí peněžitých Výhry, prostřednictvím voucheru s unikátním kódem, při jehož uplatnění Hráč obdrží slevu z ceny Startovného do jiného Závodu. V takovém případě platí, že Výhra je převzata Hráčem okamžikem odeslání voucheru do e-mailové schránky Hráče (jednoduše řečeno s Týmem obdržíte na e-mail poukaz na Startovné do dalšího Závodu dle vašeho výběru).
41. Pořadatel si skutečně zakládá na tom, aby Závod byl co nejvíce spravedlivý a snaží se zajistit všem rovné podmínky. Pro vyšší míru férovosti závodu stanovil Pořadatel pravidlo o omezení objemu Výher, podrobnosti lze nalézt v odst. 4.14. VOP. Pokud máte v Týmu někoho, kdo tohoto limitu objemu výher dosáhl, je váš Tým oprávněn přihlásit se a zúčastnit také dalších Závodů, ale nemůžete se stát vítězem Závodu a nebude vašemu Týmu předána Výhra. Pokud váš Tým, jehož součástí je Hráč nebo člen Týmu, který dosáhl

limitu výher dle 4.14 VOP, splní podmínky pro vítězství dalšího Závodu, bude Výhra předána Týmu dalšímu v pořadí.

Budeme se těšit, že společně s tebou a tvým Týmem zažijeme férový a napínavý Závod!