

## **REGULAMIN KONKURSU**

### **„HappyHops NINJA PJATK”**

#### **§ 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE**

1. Organizatorem Konkursu „GeoGuessr NINJA PJATK” (zwanego dalej „Konkuresem”) jest **Polsko-Japońska Akademia Technik Komputerowych** z siedzibą w Warszawie przy ul. Koszykowej 86, 02-008 Warszawa, wpisana do rejestru uczelni niepublicznych, NIP: 5262160983, REGON: 010816248 (zwana dalej „Organizatorem”).
2. Konkurs jest realizowany merytorycznie przez jednostkę Organizatora – akademicką drużynę e-sportową **NINJA PJATK** oraz Dział Promocji PJATK.
3. Udział w Konkursie jest dobrowolny i bezpłatny.
4. Konkurs skierowany jest do studentek i studentów wszystkich wydziałów Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych.
5. Konkurs odbędzie się w dniu 25 marca 2026 roku w siedzibie PJATK w Warszawie.

#### **§ 2. OPIS KONKURSU**

Happy Hops to prosta, ale wciągająca gra zręcznościowa, w której sterujesz skaczącą żabką, próbując zdobyć jak najwyższy wynik, przeskakując po platformach i unikając przeszkód. Każdy student ma trzy podejścia, by osiągnąć jak najlepszy rezultat.

#### **§ 3. CELE KONKURSU**

Główne cele Konkursu obejmują:

1. wyłonienie trzech (3) najlepszych wyników zdobytych przez uczestników Konkursu,
2. zaangażowanie studentek i studentów w życie uczelni oraz integrację poprzez rywalizację z innymi uczestnikami.

#### **§ 4. WARUNKI UCZESTNICTWA**

1. Aby wziąć udział w Konkursie, uczestnik musi być studentem Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych.
2. Osoby niepełnoletnie mogą brać udział w Konkursie wyłącznie za pisemną zgodą rodzica lub opiekuna prawnego.
3. Warunkiem udziału jest zapoznanie się z treścią niniejszego Regulaminu i jego akceptacja.

## §5 . PRZEBIEG KONKURSU

1. Udział w Konkursie jest możliwy wyłącznie po zaakceptowaniu niniejszego Regulaminu.
2. Każdy student ma prawo do rozegrania dwóch rund w grze Happy Hops. Decydujący wynik to ten, który będzie lepszy z dwóch rozegranych rund.
3. Najlepszy wynik uczestnika zostaje zapisany przez Organizatora wraz z numerem studenta oraz podpisem uczestnika, który potwierdza uzyskany wynik.
4. Konkurs odbędzie się w dniu 25 marca 2025 roku, na parterze budynku A na terenie kampusu PJATK w Warszawie, w godzinach od 10:00 do 15:00.
5. W przypadku wystąpienia problemów technicznych, takich jak zawieszenie gry, wyłączenie gry, odłączenie klawiatury od komputera lub innych problemów uznanych przez Organizatora za techniczne, uczestnikowi przysługuje jedno dodatkowe podejście.

## § 6. KRYTERIA WYBORU ZWYCIĘZCÓW

Zwycięzcami konkursu są trzy (3) osoby, które osiągnęły najlepszy wynik w Konkursie.

## § 7. NAGRODY

1. Nagrody w Konkursie finansowane są ze przez Dział Promocji PJATK.
2. Trzech najlepszych uczestników konkursu zostanie nagrodzonych:
  - a) **I Miejsce:** Słuchawki Logitech G PRO X 2 Lightspeed czarne
  - b) **II Miejsce:** Mysz Logitech G PRO X Superlight 2 czarny
  - c) **III Miejsce:** Microsoft Xbox Series Kontroler
3. Nagrody mają charakter rzeczowy i nie podlegają wymianie na ekwiwalent pieniężny.
4. Termin odbioru nagród ustalany jest indywidualnie przez zwycięzców z organizatorami konkursu po ogłoszeniu wyników.

## § 8. WYNIKI

Wyniki Konkursu zostaną ogłoszone w dniu 8 kwietnia 2026 roku w social mediach Uczelni (Discord, Facebook, Instagram @polskojaponska).

## § 9. NIEDOZWOLONE ZACHOWANIE I REKLAMACJE

1. Stwierdzenie próby oszustwa skutkuje natychmiastową dyskwalifikacją i wykluczeniem z wydarzenia.

2. W przypadku wystąpienia istotnych problemów technicznych (np. zawieszenie stacji roboczej Organizatora), uczestnikowi przysługuje jedno (1) dodatkowe podejście, o ile sędzia uzna problem za obiektywny.
3. Decyzje sędziów konkursowych są ostateczne i nie podlegają zaskarżeniu.

### **§ 10. OCHRONA DANYCH OSOBOWYCH (RODO)**

1. Administratorem danych osobowych uczestników jest Organizator – Polsko-Japońska Akademia Technik Komputerowych.
2. Kontakt z Inspektorem Ochrony Danych: [iod@pja.edu.pl](mailto:iod@pja.edu.pl).
3. Dane osobowe (imię, nazwisko, adres e-mail, wizerunek) przetwarzane będą w celach:  
a) organizacji i przeprowadzenia Konkursu oraz ogłoszenia wyników (art. 6 ust. 1 lit. a RODO); b) celów promocyjnych i informacyjnych Organizatora (prawnie uzasadniony interes – art. 6 ust. 1 lit. f RODO).
4. Dane laureatów będą przechowywane przez okres 5 lat od zakończenia roku, w którym rozliczono nagrody.
5. Podanie danych jest dobrowolne, ale niezbędne do udziału w Konkursie.

### **§ 11. WYKORZYSTANIE WIZERUNKU**

1. Udział w Konkursie jest równoznaczny z wyrażeniem zgody na nieodpłatne utrwalanie i rozpowszechnianie wizerunku uczestnika przez Organizatora w celach promocyjnych, edukacyjnych i sprawozdawczych.
2. Organizator ma prawo do publikacji zdjęć i nagrań z wizerunkiem uczestnika na stronach internetowych ([pja.edu.pl](http://pja.edu.pl)), w mediach społecznościowych (Facebook, Instagram, YouTube, LinkedIn, TikTok) oraz w materiałach drukowanych bez ograniczeń czasowych i terytorialnych.

### **§ 12. POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

1. Konkurs nie jest grą losową, loterią fantową, zakładem wzajemnym ani loterią promocyjną, których wynik zależy od przypadku (przeprowadzenie losowania) w rozumieniu art. 2 ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych.
2. Regulamin wchodzi w życie z dniem ogłoszenia i obowiązuje do czasu zakończenia procedur związanych z wydaniem nagród i archiwizacją danych.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania Konkursu w każdym czasie.
4. Organizator nie przewiduje możliwości wnoszenia odwołań od wyników Konkursu.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany zasad Konkursu nawet w trakcie jego trwania, o ile zmiany te nie wpłyną na pogorszenie warunków uczestnictwa w Konkursie. Informacja o zmianach będzie umieszczona w miejscu publikacji niniejszego Regulaminu.
6. W sprawach nieobjętych niniejszym Regulaminem decyzje podejmuje Organizator.
7. W razie pytań prosimy o kontakt mailowy na adres: [ninja@pjwstk.edu.pl](mailto:ninja@pjwstk.edu.pl)